



# Instituto Tecnológico de Pabellón de Arteaga

## Carrera:

Tecnologías de la Información y  
Comunicación

## PROYECTO DE TITULACIÓN

# [Página Web e Intranet]

KTMex

## Alumno:

Jorge Luis de la Cruz Chavarría

## Asesor:

M.C. Renato Eduardo Reyes Gonzalez

Octubre 2017

# Índice

Lista de Figuras .....	4
Agradecimientos .....	5
Introducción .....	6
1. Justificación .....	7
2. Marco Teórico .....	8
2.1 Perfil de la empresa.....	9
2.2 Caracterización de la empresa .....	11
2.3 Análisis FODA. ....	13
2.4 Estructura organizacional .....	14
3. Problema(s) a resolver.....	16
3.1 Principales problemas encontrados.....	17
4.1 Alcances .....	18
5. Metodología .....	19
5.1 Modelo en cascada (librosweb, 2013) .....	19
6. Procedimiento y descripción de las actividad realizadas.....	21
6.1 Análisis de la información .....	21
6.2 Diseño de las pantallas del sistema.....	22
6.3 Requisitos de apariencia .....	22
6.4 Diseño de usabilidad .....	23
6.5 Requisitos de desempeño .....	23
6.6 Requerimientos de adaptación .....	25
7. Resultados.....	26
8. Pantallas del sistema .....	27
8.1 Página web.....	27
8.2 Intranet .....	37
9. Conclusiones .....	45
10. Programa de actividades Cronograma de actividades .....	46
11. Referencias.....	47
12. Glosario .....	48

# Lista de Tablas

Tabla 1.1 Características del equipo.

Tabla 1.2 Características del equipo.

Tabla 2. Cronograma de actividades

# Lista de Figuras

*Imagen 1.1 Organigrama general de la empresa KT-Mex S.A. de C.V.*

*Imagen 1.2 Organigrama del área de Recursos Humanos, empresa KT-Mex S.A. de C.V.*

*Imagen 2.1 Pantalla principal*

*Imagen 2.2 Servicios*

*Imagen 2.3 Galería*

*Imagen 2.4 Galería descripción*

*Imagen 2.5 Pantalla Quienes Somos Misión*

# Agradecimientos

Agradecimiento incondicional a las personas que me dieron la vida, a mis padres que son quienes siempre me han apoyado en las buenas y en las malas. Sin el apoyo de ambos no hubiera logrado terminar mi carrera profesional, que a pesar de sus ocupaciones y labores siempre tuvieron el tiempo para estar conmigo.

Sin el apoyo de mis compañeros de escuela, pero especialmente a mis amigos sin ellos la carrera se hubiera hecho algo tediosa y rutinaria. Que me soportaron a pesar de mi mal humor y mis ofensas hacia ellos siempre estuvieron hay cuando los necesite.

Gracias a una persona muy importante en mi vida que es mi novia no hubiera podido concluir mi último año de estudios ya que ella siempre estuvo hay para presionarme y darme ánimos cuando no podía realizar algunas actividades escolares.

A mi escuela. El Instituto tecnológico de Pabellón de Arteaga que me abrió sus puertas cuando otras universidades me las cerraron. Es un orgullo poder concluir mis estudios en dicha institución ya que a pesar de que es una poca nueva cuenta con las instalaciones que la carrera de Tecnologías de la Información requiere.

Un gran agradecimiento a mi asesor externo que fue la Lic. Cristina Cuevas que me enseñó la importancia y la confidencialidad en el manejo de información. Gracias a ella mi pésima ortografía la he ido cambiando. ¡GRACIAS POR DARME LA OPORTUNIDAD DE PODER TRABAJAR A TU LADO!

Y no podría faltar el agradecimiento a mis profesores pero especialmente e dos de ellos, que fue el profesor Renato Reyes y José de Jesús Pérez Limón

# Introducción

Estar presente actualmente en la red más que una opción es una obligación, internet se ha convertido en el sistema más importante de publicación-obtención de información en la sociedad actual. A lo largo de la vida la necesidad de comunicación entre los seres humanos ha sido una tarea difícil de conseguir, mantener y lograr una mejora en la misma. La comunicación se ha visto como una tarea valiosa la cual era una herramienta para el intercambio comercial, así como la difusión de información o datos en años anteriores a las épocas actuales.

**Una página web** es un documento situado en una red informática al que se accede mediante enlaces de hipertexto, y este es aquel texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.

El tema del presente proyecto surge

**Una Intranet** es una red TCP/IP interna de una compañía. El concepto de Intranet está completamente relacionado al de Internet. Las empresas sirven en Internet la información pública y mantienen en la Intranet la información privada.

El tema del siguiente proyecto surge por el motivo y/o problema que la empresa KTMex (Kotobukiya Treves de México) no cuenta con una página web propia a diferencia de las otras empresas con su mismo giro, esto ocasiona un problema; ya que es una empresa de dos socios que son Franceses y Japoneses. Y la organización no puede darse a conocer en otros países a diferencia de las otras empresas hermanas. Por eso se realizara una página web en dos idiomas (español e inglés) en el lenguaje de programación Python. También se realizara una investigación sobre todos los costos que conlleva tener una página web en la, como buscar la mejor opción, precios, beneficios, seguridad, etc.

Otro gran problema en la organización es que no cuenta con un área de Informática, paga a una empresa externa para dar servicio. Se requiere implementar una Intranet en la misma ya que no cuenta con una, su único medio de comunicación o transferencia de datos es por medio del correo electrónico (Gmail). Se realizara por medio de una aplicación llamada "", esta aplicación es muy utilizada en empresas internacionales con diferentes giros; ya que es una muy buena herramienta, fácil de usar, segura y a un precio accesible.

# 1. Justificación

## **Objetivo general:**

Elaborar una página web de la empresa KTMex (Kotobukiya Treves de México) con las especificaciones requeridas por el departamento de Recurso Humanos del área de Comunicación y Cultura, con la finalidad de que esto permita un acercamiento con sus socios, colaborador, proveedores, clientes, etc. Y de esta manera tener una mejor comunicación un poco más directa y actualizada constantemente.

Implementación de una Intranet en la empresa antes mencionada, para organizar la información de dicha organización utilizando las herramientas que nos brinda un intranet. De esta manera compartir e intercambiar información entre otros equipos; poniendo en manos de los trabajadores de toda la información que necesita de una manera sencilla y rápida.

## **Objetivos específicos:**

- Publicar a la comunidad en general nuestros servicios. Y lograr un reconocimiento de la sociedad de nuestra región y del estado.
- Explotar las tecnologías actuales.
- Elevar la calidad del servicio que se brinda.
- Facilitar el acceso a los contenidos de la empresa.
- Reforzar la cultura corporativa con el apoyo de los trabajadores.
- Agilizar la información interna mediante la ampliación de acceso a la misma, la comunicación y el flujo de trabajo entre los empleados y la organización.
- Optimizar los procesos. Ayuda a mejorar los procesos internos y el trabajo diario en la empresa, reduciendo el tiempo que se tarda en gestionar la información y haciendo más ágil el flujo de datos

## 2. Marco Teórico

### INTRODUCCIÓN

En este capítulo se muestran los datos importantes de la empresa KT-Mex S.A. de C.V., tales como su dirección, teléfono, correo electrónico, tamaño, antecedentes en los que nos dice que la organización es franco-japonesa, de la industria automotriz, dedicada a la fabricación de alfombras para los interiores de autos, especialmente de las empresas Nissan, Honda, General Motors. También se dice que la empresa fue fundada en el año 2005 en el parque industrial de San Francisco de lo Romo, fue creada por las empresas Kotobukiya y Treves, empresas proveedoras del revestimiento de habitáculo a nivel mundial.

Mencionando así mismo una variedad de Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas que distinguen a la situación actual de la empresa.

Dentro de este capítulo también nos habla de la misión y visión las cuales se enfocan en la superación de sus empleados y en la gran satisfacción que debe llevarse el cliente y la superación que la empresa con los años debe adquirir mejorando cada uno de sus errores para llegar a ser líder en interiores de carros.

Al igual que se mencionan los valores los cuales se dividen en dos culturas las de la misma empresa y las del grupo treves ubicado en Francia pero las dos culturas están enfocadas al trabajo en equipo y la satisfacción del cliente, ya que aunque las empresas estén en diferente lugar siguen en constante comunicación a través de la forma de trabajo que se tiene dentro de la comunidad KT-Mex S.A. de C.V.



## 2.1 Perfil de la empresa

**NOMBRE O RAZÓN SOCIAL:**

KT-Mex S.A. de C.V.

**RAMO:**

Industrial automotriz

**DIRECCIÓN:**

Av. San Francisco de los Romo, Parque industrial San Francisco, San Francisco de los Romo, Aguascalientes.

**TELÉFONO:**

(449) 139 3190

**E – MAIL:**

[cristina.cuevas@gotreves.com](mailto:cristina.cuevas@gotreves.com)

## **ANTECEDENTES.**

KTMEX es una compañía franco-japonesa (KFK-Trèves) de la industria automotriz especializada en la fabricación de alfombras y soluciones de insonorización.

KTMex fue fundada en el 2005 en San Francisco de los Romo Aguascalientes por Kotobukiya y Trèves, proveedores especialistas en el revestimiento del habitáculo y de la acústica del automóvil a nivel mundial.

Esta empresa franco-japonesa dio como resultado las mejores competencias en términos de gestión de proyectos, normas de calidad, organización industrial y competitividad.

KTMex inició su producción en el segundo semestre del 2006 para suministrar un primer pedido de Nissan destinado al vehículo Tiida.

Con un equipo de dirección local, KTMex se caracteriza por su capacidad de innovar en materia de confort, estética, acústica, seguridad, ergonomía y propiedades térmicas en la industria mexicana del automóvil.

## 2.2 Caracterización de la empresa

### Misión

Producir y abastecer las soluciones de estética e insonorización del vehículo de clase y alcance mundial, aplicando los más altos estándares de calidad en la industria automotriz para beneficio de los consumidores, clientes, empleados, proveedores, socios y comunidad.

### Visión

Ser la empresa líder en la fabricación de interiores del vehículo, brindando soluciones de estética, ergonomía e insonorización de alta tecnología.

### Política de calidad

La satisfacción de nuestros clientes a través de la gestión de calidad constituye una apuesta estratégica para nuestro grupo. Nuestra política de calidad está basada en la búsqueda de la excelencia para garantizar a nuestros clientes los mejores estándares del mercado en términos de productos y servicios. Esta voluntad nos conduce a poner en marcha una concepción innovadora de nuestros productos y procesos industriales fiables, con el objetivo de asegurar la objetividad y el respeto de los plazos.

La organización del grupo favorece a la eficacia y la rapidez de las decisiones.

El instituto Treves asegura la adecuación constante de las capacidades.

El enfoque proceso vinculado al referencial TS 16949 versión 2009, asociando a la mejora continua a través de la implementación del Systeme de PProduction INDUSTRIEL TREVES (SPRINT), constituyen la base del dispositivo de Calidad.

Sin embargo, es el compromiso de cada uno lo que garantizara la Calidad de las operaciones realizadas dentro del Grupo.

El objetivo de este manual es definir nuestra política así como la organización encargada de su despliegue, y de medir su eficacia. La dirección de calidad dispone de la delegación necesaria para promover esta política y verificar su correcta aplicación.

## Valores

- La Satisfacción del Cliente.
- Un crecimiento diversificado, controlado, sostenible.
- La misma cultura « One Trèves ».

## One treves

- Trabajo en Equipo
- Actitud Positiva.
- Liderazgo.
- Ejecuta con Rapidez.
- Focalizarse en los Resultados.
- Compromiso con los Objetivos.
- Mentalidad global.
- Aceptación del Cambio.
- Ser valiente para asumir nuevos retos.
- Pensar más allá de lo preestablecido.

## 2.3 Análisis FODA.

### **FORTALEZAS:**

- Bajo ausentismo.
- Clima de trabajo adecuado.
- Disciplina.
- Sistema de capacitación adecuado a personal de nuevo ingreso.
- Bajo nivel de siniestralidad.
- Buenos eventos de integración.
- Sentido de Pertenencia.
- Buenas prestaciones.

### **DEBILIDADES:**

- Falta de un plan de capacitación continua para el personal administrativo y operativo.
- Nivel de Sueldo Promedio bajo para operarios.

### **OPORTUNIDADES:**

- Crecimiento por Niveles de Producción.
- Fortalecer la estructura de RH.
- Mejorar las prácticas de RH de acuerdo al crecimiento.
- Mejorar las condiciones laborales o salariales de los empleados.
- Promociones internas.
- Implementación de nuevo sistema SAP.

### **AMENAZAS:**

- Llegada de nuevas empresas con mejores condiciones laborales.
- Que Nissan cambie de proveedores.
- Que baje la demanda de los productos que elabora KT-Mex.

## 2.4 Estructura organizacional

El organigrama de la empresa KT-Mex S.A. de C.V. está compuesto por tres niveles jerárquicos de los cuales se deriva el nivel 1 como el gerencial, el nivel 2, donde se observan los directores principales de la organización y por último en el nivel 3, se encuentran todos los jefes de las diferentes áreas que componen la empresa esto se puede observar en la Imagen 1.1.

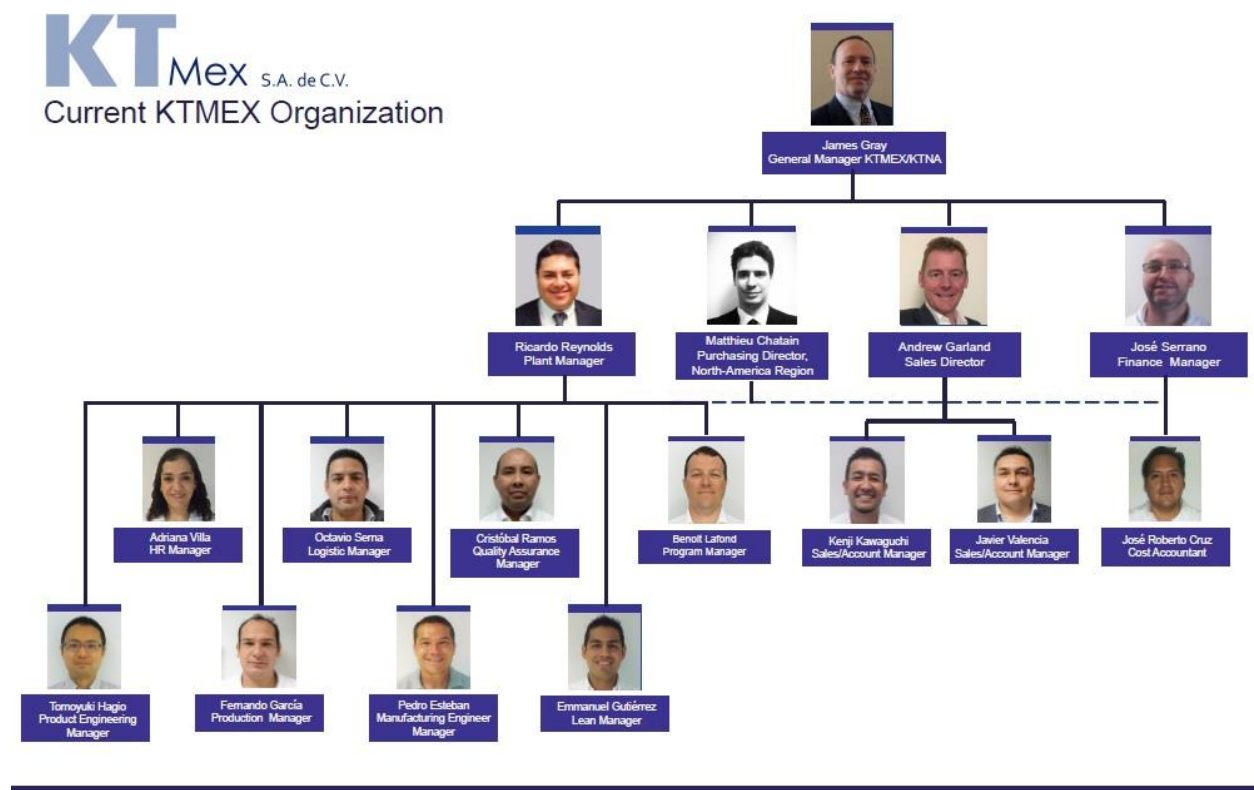


Imagen 1.1 Organigrama general de la empresa KT-Mex S.A. de C.V.

Enseguida se muestra el organigrama del área de Recursos Humanos el cual también está compuesto por tres niveles jerárquicos, en el nivel 1 donde se observa el jefe de recursos humanos, en el nivel 2 se encuentran los subordinados quienes se encargan de realizar las áreas de “Reclutamiento, Nominas y Admón. del personal”, “Relaciones, Laborales y Entrenamiento”, “Comunicación, Cultura y Capacitación” y al final en el área de “Seguridad, Salud y Medio ambiente”, y por último en el nivel 3 se encuentran las personas subordinadas al área de “Relaciones, Laborales y Entrenamiento” los cuales son unos entrenadores que se encuentran en el área de producción y en el área de “Seguridad, Salud y Medio ambiente” de la cual se derivan el servicio médico y el servicio de vigilancia, todo esto se puede observar en la Imagen. 1.2



Imagen 1.2 Organigrama del área de Recursos Humanos, empresa KT-Mex S.A. de C.V.

### 3. Problema(s) a resolver

En la actualidad se ha convertido en una necesidad o algo indispensable para la sociedad las comunicaciones, que cada vez se realiza con mayor eficiencia a través de las nuevas tecnologías; por ello estas se aplican en diversos ámbitos de la vida social: personal, laboral y educativo; por ello las empresas de nivel mundial se ven en la necesidad de estar a la vanguardia de la tecnología, para ser competentes en un futuro.

La empresa no cuenta con una página web directamente, solo se tiene una que es de uno de los socios de la compañía; a diferencia de otras empresas que si cuentan con una propia. El no estar a la vanguardia para la empresa implica muchos problemas. Como se había mencionado anteriormente, la compañía apenas inicia y una gran parte de la sociedad del norte de la ciudad no sabe dónde se encuentra ubicada, a que se dedica, si cuentan con vacantes, etc. Esto genera problemas de comunicación y que otras fábricas obtengan los mejores talentos o en el peor de los casos a nuevos clientes.

Otro problema también es que no se tiene un intranet propio en la misma, por lo que toda la información que se maneja internamente en la empresa se envía por correo electrónico. Este es un gran problema ya que en algunas ocasiones el acceso internet es interrumpido o tiene fallas técnicas y genera conflictos internos y atrasa el trabajo y por consecuencia se tienen problemas en un futuro con los clientes.



### **3.1 Principales problemas encontrados**

- No cuenta con la publicidad necesaria para la contratación de personal.
- No se atraen clientes.
- No se tiene la información básica de la empresa visible para la sociedad.
- Conflicto en el manejo de información.
- Saturación de la red.

## 4.1 Alcances

### Página web

Al contar con una sitio web tendrá un enfoque multiusuario donde podrán consultar la información básica del empresa, desde cualquier dispositivo conectado a internet y se podrá consultar la información que se necesite en cualquier momento y lugar.

El alcance será valorado de acuerdo a las visitas que obtenga siendo a su vez que las sociedad se interese más en la empresa.

Al no contar con página en la red en esta época que la tecnología cada vez es más importante en nuestra vida diaria y que ya no es solo un lujo sino una necesidad, obliga a estar a la vanguardia.

- Mayor publicidad de manera local, estatal, nacional y mundial.
- Ámbito laboral

### Intranet

Permitirá gestionar de manera efectiva toda la documentación que sea necesaria poner a disposición de los usuarios (la comunidad que labora dentro de la empresa).

También se creara un medio de comunicación local más eficiente a través del cual pueda hacerse llegar a los usuarios de manera ágil y eficiente las noticias que puedan ser de interés de los mismos.

## 5. Metodología

Para la realización del proyecto de la página web y el intranet se ha seguido la metodología en cascada. Es una de las metodologías más clásicas, en la que se ha añadido alguna variante para obtener retroalimentación con los jefes de departamento, y así evitar cambios inesperados en fases avanzadas del desarrollo.

### 5.1 Modelo en cascada (librosweb, 2013)

Este es el más básico de todos los modelos y ha servido como bloque de construcción para los demás paradigmas de ciclo de vida. Está basado en el ciclo convencional de una ingeniería y su visión es muy simple: el desarrollo de software se debe realizar siguiendo una secuencia de fases. Cada etapa tiene un conjunto de metas bien definidas y las actividades dentro de cada una contribuyen a la satisfacción de metas de esa fase o quizás a una sub secuencia de metas de la misma. El arquetipo del ciclo de vida abarca las siguientes actividades:

1. Ingeniería y Análisis del Sistema: Debido a que el software es siempre parte de un sistema mayor, el trabajo comienza estableciendo los requisitos de todos los elementos del sistema y luego asignando algún subconjunto de estos requisitos al software.
2. Análisis de los requisitos del software: el proceso de recopilación de los requisitos se centra e intensifica especialmente en el software. El ingeniero de software debe comprender el ámbito de la información del software así como la función, el rendimiento y las interfaces requeridas.
3. Diseño: el diseño del software se enfoca en cuatro atributos distintos del programa; la estructura de los datos, la arquitectura del software, el detalle procedimental y la caracterización de la interfaz. El proceso de diseño traduce los requisitos en una representación del software con la calidad requerida antes de que comience la codificación. (librosweb, 2013)

4. Codificación: el diseño debe traducirse en una forma legible para la maquina. Si el diseño se realiza de una manera detallada, la codificación puede realizarse mecánicamente.
5. Prueba: una vez que se ha generado el código comienza la prueba del programa. La prueba se centra en la lógica interna del software y en las funciones externas, realizando pruebas que aseguren que la entrada definida produce los resultados que realmente se requieren.
6. Mantenimiento: el software sufrirá cambios después de que se entrega al cliente. Los cambios ocurrirán debidos a que se haya encontrado errores, a que el software deba adaptarse a cambios del entorno externo (sistema operativo o dispositivos periféricos) o a que el cliente requiera ampliaciones funcionales o del rendimiento.

En el modelo vemos una ventaja evidente y radica en su sencillez, ya que sigue los pasos intuitivos necesarios a la hora de desarrollar el software. Pero el modelo se aplica en un contexto, así que debemos atender también a él y saber que:

- Los proyectos reales raramente siguen el flujo secuencial que propone el modelo. Siempre hay iteraciones y se crean problemas en la aplicación del paradigma.
- Normalmente, al principio, es difícil para el cliente establecer todos los requisitos explícitamente. El ciclo de vida clásico lo requiere y tiene dificultades en acomodar posibles incertidumbres que pueden existir al comienzo de muchos productos.
- El cliente debe tener paciencia. Hasta llegar a las etapas finales del proyecto no estará disponible una versión operativa del programa. Un error importante que no pueda ser detectado hasta que el programa esté funcionando, puede ser desastroso.

## 6. Procedimiento y descripción de las actividades realizadas.

### 6.1 Análisis de la información

El área de recursos humanos de la cual se desglosa el departamento de comunicación y cultura, llegaron a la decisión de crear una página web e implementar un intranet para tener una mejor comunicación dentro y fuera de la empresa. Por cual se le asigno la tarea a un residente con conocimientos en el área de las tecnologías de información para llevar a cabo dichos proyectos.

#### **HTML** (Alvarez, 2001)

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.

#### **Sublime Text** (Sanchez, 2014)

Sublime Text es un editor de texto pensado para escribir código en la mayoría de lenguajes de programación y formatos documentales de texto, utilizados en la actualidad: Java, Python, Perl, HTML, JavaScript, CSS, HTML, XML, PHP, C, C++, etc., etc. Es un editor de código que vale 59\$, pero que permite un uso ilimitado en el tiempo de manera gratuita (si no se va a hacer un uso comercial del software). De vez en cuando una ventanita aparece en el programa para animarnos a registrar y pagar el programa (indudablemente vale ese precio, pero podemos probarlo todo el tiempo que queramos hasta decidir comprarlo, o no). Permite escribir todo tipo de documentos de código en formato de texto y es capaz de colorear el código, ayudarnos a la escritura, corregir

mientras escribimos, usar abreviaturas (snippets), ampliar sus posibilidades, personalizar hasta el último detalle,... casi cualquier cosa que le podamos pedir a un editor.

**Slack** (barbarapvn, 2013)

Nos permite comunicarnos en un chat grupal como empleados de una misma compañía. Pero, además, también podemos crear canales públicos de chat, conversaciones en grupos, y hasta mensajes privados. Disponible en la web, cuenta con aplicaciones para iOS y Android, para poder llevar la conversación donde sea que vayamos.

## 6.2 Diseño de las pantallas del sistema

El diseño se basó de acuerdo a los criterios del desarrollador, debido a que no tuvo restricción alguna dicha elaboración. Una vez autorizado el proyecto se le darán los colores e imágenes propias de la empresa ya que no se tienen dichos permisos para usarlos.

La aplicación para el intranet solo se dará a conocer como una propuesta formal para que sea tomada en cuenta en un futuro, ya que a la empresa no tiene áreas de sistemas y el servicio lo brinda una empresa externa la cual no da permisos para instalar programas en las computadoras ni acceso a la red interna.

## 6.3 Requisitos de apariencia

### Interfaz

La interfaz del sitio web libre para el desarrollador ya que no se tienen los permisos para usar los colores de la empresa.

Para el la interfaz del intranet la aplicación Slack ya cuenta con su propio diseño, por tal motivo no se puede modificar.

### Estilo del sistema (s)

Estos deben de contar con solo la información necesaria para el usuario ya que el manejo interno es complicado para las personas que no tienen conocimiento en el área de las tecnologías de la información.

## 6.4 Diseño de usabilidad

### Facilidad de uso

El manejo de la página web para los usuarios será breve, ya que solo contara con los menús necesarios y concretos para un mejor uso.

Para el uso del intranet (slack) se tendrá un menú fácil de para el usuario pero también se brindara capacitación para el manejo de del mismo.

### Facilidad de aprender

Serán fáciles de aprender para el usuario ya que el frontend de ambos proyectos es sencillos de aprender y manejar.

### Entendimiento

El entendimiento de dichos sistemas será extremadamente fácil debido a que su interfaz es muy amigable para aquellas personas que tienen conocimientos básicos de Tecnologías de Información.

## 6.5 Requisitos de desempeño

### Velocidad y latencia

La rapidez que tendrán ambos sistemas es eficiente y veloz, debido que no contienen información extra y no necesiten gran capacidad de almacenamiento.

### Disponibilidad

El horario para el uso de la página web será las 24 horas del día, los 365 días del año. Para el intranet será igual que el sitio excepto los días en que no se encuentren laborando como los días festivos, vacaciones o cuando se tenga que cerrar por inventario o algún otro motivo.

## Tolerancia a fallas y problemas

En el transcurso del funcionamiento de los sistemas se puede producir algunos tipos de errores como lo son los siguientes:

- Fallos transcientales: son aquellos fallos que aparecen una vez y después desaparecen aun cuando la misma operación se repita.
- Fallos intermitentes: Son aquellos fallos que aparecen una vez y después aparecen y después vuelven a aparecer y continúa un ciclo.
- Fallos permanentes: Son aquellos fallos que aparecen y no desaparecen hasta que el componente erróneo es reemplazado o es arreglado el problema.
- Fallo crash: Ocurre cuando el servidor se detiene prematuramente aun cuando instantes antes estaba funcionando correctamente, un aspecto importante de estos errores es que una vez que ocurren ya no responde el servidor.
- Fallo por omisión: ocurre cuando el servidor no responde y se puede deber a varias razones, una de las principales es que no estableció correctamente la conexión con el servidor.
- Fallo por tiempo: ocurren cuando se da la respuesta fuera del intervalo de tiempo.
- Fallos arbitrarios: usualmente el servidor lanza respuestas incorrectas y que son difíciles de detectar.

(dabiddo, 2008)

## Solución

Para que no exista problema con los sistemas ya mencionados se deberá tener buena velocidad de internet, buenos equipos de computado (móviles, tablets) y experiencia básica en tecnologías de información.

## Ambiente físico y esperado

Si el sitio web es autorizado se migrara la página al lenguaje de programación conocido como Python y Django, los cuales servirán para crear un módulo de administrador más fácil de usar para los usuarios encargados de dichos sistemas. El ambiente para el uso de intranet será amigable para las personas que lo utilices ya que es como usar la Facebook y para el encargado también será muy fácil de administrar.



## 6.6 Requerimientos de adaptación

### Página web

Microsoft Windows XP, Windows Vista o Windows 7, Windows 8, 8.1, Windows 10 (versiones de 32 y 64 bits).

Tabla 2. Características específicas del equipo para soportar el sistema

Especificaciones recomendadas del PC.	
Procesador	Procesador de 32 bits (x86) o 64 (x64) a 1 gigahercio (GHz)
Memoria	Memoria RAM de 1 gigabyte (GB) (32 bits) o memoria RAM de 4 GB (64 bits)
Tarjeta gráfica	Dispositivo gráfico DirectX9 con controlador 1.0 o superior.
Disco duro	Espacio disponible en disco rígido de 16 GB (32 bits) o 20 GB (64 bits).

Tabla 6.1 Características del equipo

### Intranet (Slack)

Microsoft Windows XP, Windows Vista o Windows 7, Windows 8, 8.1, Windows 10 (versiones de 32 y 64 bits).

Tabla 2. Características específicas del equipo para soportar el sistema

Especificaciones recomendadas del PC.	
Procesador	Procesador de 32 bits (x86) o 64 (x64) a 1 gigahercio (GHz)
Memoria	Memoria RAM de 1 gigabyte (GB) (32 bits) o memoria RAM de 4 GB (64 bits)
Tarjeta gráfica	Dispositivo gráfico DirectX9 con controlador 1.0 o superior.
Disco duro	Espacio disponible en disco rígido de 16 GB (32 bits) o 20 GB (64 bits).

Tabla 6.2 Características del equipo

## 7. Resultados

En el transcurso de estos 6 meses que realice mis residencias en la empresa Kotobukiya Treves de México S.A de C.V. se aprendieron varios conocimientos tales como:

- Responsabilidad
- Trabajar bajo presión
- Trabajo en equipo
- Confidencialidad en la información
- Elaboración de documentos formales
- Detectar los problemas y debilidades que existen en un área
- Dar solución rápida, eficiente y concreta a algunas fallas
- Se manejaron programas de los cuales no se tenían conocimiento alguno
- Ser tolerante
- Manipulación de información para auditorias

Mi estancia en la compañía logro en lo personal un gran cambio, ya que anteriormente no era capaz de realizar trabajos formales de una manera rápida y eficaz.

## 8. Pantallas del sistema

### 8.1 Página web

#### Pantalla principal

En esta ventana se muestra la bienvenida a nuestros usuarios, cuenta con el menú principal y con el botón de “CONOCENOS” el cual nos muestra la información de dentro de la página.

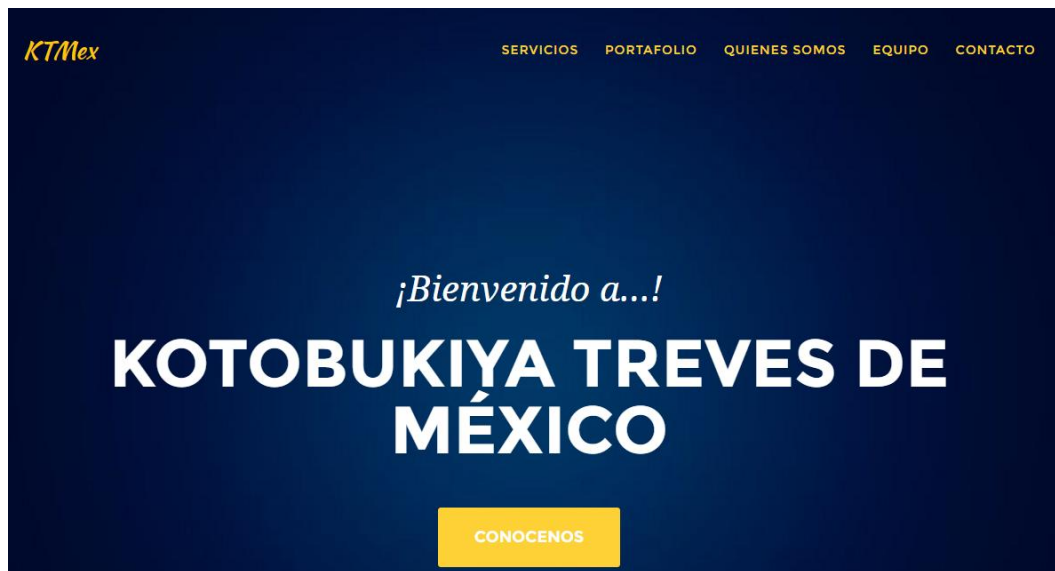


Imagen 2.1 Pantalla Principal

#### Pantalla Servicios

La ventana servicios nos muestra nuestros principales clientes y nos da una breve explicación de lo que hace cada compañía.



Imagen 2.2 Servicios

## Pantalla Portafolio

En esta ventana se muestran las evidencias de las actividades realizadas de dentro y fuera de la empresa.



Imagen 2.3 Galería

## Pantalla Galería

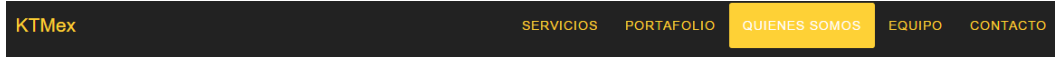
Cuando se le dé clic a la imagen de algunos eventos se nos mostrara una nueva ventana donde se nos mostraran una descripción más detallada de dichos eventos. En la parte inferior nos mostrara un botón para cerrar el evento o en la parte superior derecha aparecerá una X donde también se cerrara.



## Pantalla Quienes Somos

Aquí se nos mostraran los datos de la empresa tales como:

### Quienes Somos (Misión)



## QUIENES SOMOS

La empresa fue fundada en el año 2005 en el parque industrial de San Francisco de los Romo, fue creada por las empresas Kotobukiya y Treves, empresas proveedoras del revestimiento de habitáculo a nivel mundial.

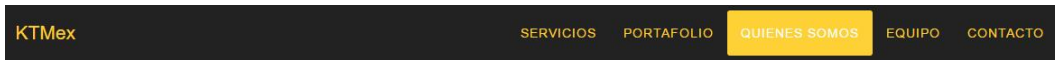
### MISIÓN

Producir y abastecer las soluciones de estética e insonorización del vehículo de clase y alcance mundial, aplicando los más altos estándares de calidad en la industria automotriz para beneficio de los consumidores, clientes, empleados, proveedores, socios y comunidad.



Imagen 2.5 Pantalla Quienes Somos Misión

### Quienes Somos (Visión)



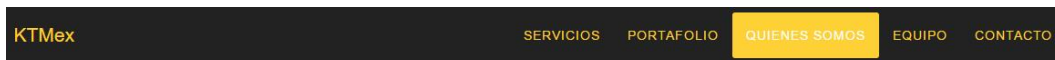
### VISIÓN

Ser la empresa líder en la fabricación de interiores del vehículo, brindando soluciones de estética, ergonomía e insonorización de alta tecnología.



Imagen 2.7 Quienes Somos Visión

### Quienes somos (Valores)



### VALORES

- La Satisfacción del Cliente.
- Un crecimiento diversificado, controlado, sostenible.
- La misma cultura « One Tréves.



Imagen 2.8 Quienes Somos Visión

## Quienes somos (Política de calidad)



Imagen 2.9 Quienes Somos Política de Calidad

## Pantalla Equipo

En este apartado se muestra a los dos socios de la empresa y los logos de nuestros clientes.

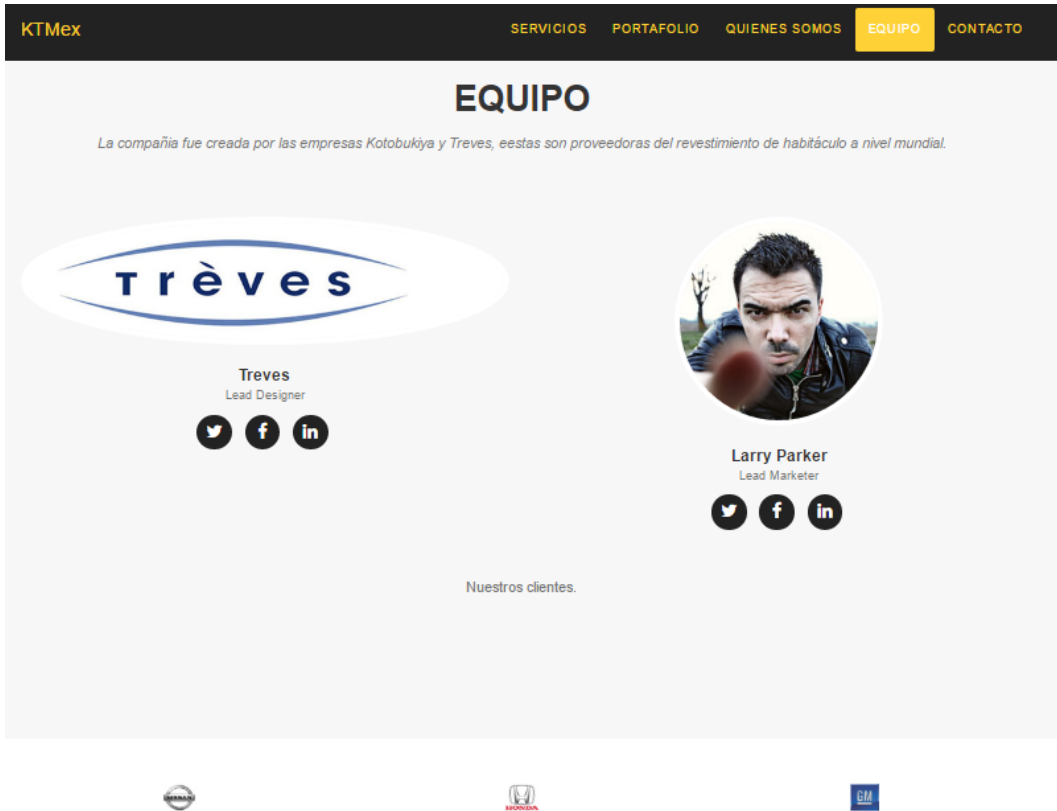


Imagen 2.10 Equipo

## Pantalla Contacto

Este apartado es para comentar o mandar alguna sugerencia a nuestros para brindar una mejor atención a nuestros usuarios.

KTMex

SERVICIOS PORTAFOLIO QUIENES SOMOS EQUIPO CONTACTO

# CONTACTO

Cualquier duda o sugerencia puedes mandarnos un mensaje

NOMBRE \*

CORREO ELECTRÓNICO \*

TELÉFONO \*

MENSAJE O COMENTARIO \*

ENVIAR MENSAJE

*Imagen 2.11 Contacto*

## Parte inferior

Aquí se podrá acceder a nuestro twitter y Facebook.

Copyright © KTMex 2016



[Política de calidad](#) [Termino de uso](#)

*Imagen 2.12 Parte Inferior*

Para poder subir la página web a internet se necesitan varias cosas como el hosting, dominio y un servidor. Primero de ahí saber algunos conceptos:

### ¿Qué es un hosting?

Un hosting es el servicio que nos permite guardar nuestra página web para que sea visible en internet.

El alojamiento web se divide en seis tipos: **gratuitos, compartidos, revendedores, servidores virtuales, servidores dedicados y de co-locación.**

Hosting gratuito: El alojamiento gratuito es extremadamente limitado cuando se lo compara con el alojamiento de pago. Estos servicios generalmente agregan publicidad en los sitios y tienen un espacio y tráfico limitado.

Hosting compartido (shared hosting): En este tipo de servicio se alojan clientes de varios sitios en un mismo servidor, gracias a la configuración del programa servidor web. Resulta una alternativa muy buena para pequeños y medianos clientes, es un servicio económico y tiene buen rendimiento.

Hosting de imágenes: Este tipo de hospedaje se ofrece para guardar tus imágenes en internet, la mayoría de estos servicios son gratuitos y las páginas se valen de la publicidad colocadas en su página al subir la imagen.

Hosting revendedor (reseller): Este servicio de alojamiento está diseñado para grandes usuarios o personas que venden el servicio de Hosting a otras personas. Estos paquetes cuentan con gran cantidad de espacio y de dominios disponibles para cada cuenta.

Servidores virtuales (VPS, Virtual Private Server): mediante el uso de una máquina virtual, la empresa ofrece el control de un ordenador aparentemente no compartido. Así se pueden administrar varios dominios de forma fácil y económica, además de elegir los programas que se ejecutan en el servidor. Por ello, es el tipo de producto recomendado para empresas de diseño y programación web.

Servidores dedicados: El término servidor dedicado se refiere a una forma avanzada de alojamiento web en la cual el cliente alquila o compra un ordenador completo, y por tanto tiene el control completo y la responsabilidad de administrarlo. El cuidado físico de la



máquina y de la conectividad a Internet es tarea de la empresa de alojamiento, que suele tenerlo en un centro de datos.

Colocación (o housing): Este servicio consiste básicamente en vender o alquilar un espacio físico de un centro de datos para que el cliente coloque ahí su propio ordenador. La empresa le da la corriente y la conexión a Internet, pero el ordenador servidor lo elige completamente el usuario (hasta el hardware).

*(hack\_bng, 2011)*

### **¿Qué es un dominio?**

Un dominio en términos generales es un nombre que puede ser alfanumérico que generalmente se vincula a una dirección física que generalmente es una computadora o dispositivo electrónico.

Generalmente se utilizan para representar las direcciones de las páginas web's. Puesto que Internet se basa en direcciones IP (Protocolo de Internet) que en términos simples se puede decir que son los números de conexión de cada computadora que está conectada a internet.

### **¿Cómo funciona un dominio?**

Para explicar el funcionamiento expondré este ejemplo, la dirección IP de mi página web es (189.169.125.147) pero este número de conexión es muy complejo y largo, para dárselo a mis clientes así que tengo la opción de solicitar el nombre de mi empresa y este se vincula a la dirección IP de mi servidor web donde esta almacenada mi página web, así que mis clientes solo escriben en su navegador webgdl.com, el dominio los reenvía a mi IP y esta los conecta con mi servidor web que responde enviándoles mi página web, todo estos brincos se realizan en décimas de segundo así que pasa desapercibido.

*(Rank, 2016)*

## ¿CUÁL ES EL MEJOR HOSTING DE MÉXICO?

Al analizar a Xpress hosting, Su Empresa, Hospedando Mx, Virtual Splits y Neubox, las cuales son las empresas más usuales que podrán encontrar tras buscar en google por alguna compañía de Hosting en México.

### ANTIGÜEDAD DE LAS EMPRESAS DE HOSTING EN MÉXICO

Virtual Splits comenzó labores en 2009 siendo una de las empresas serias más nuevas de hosting en México

Xpress hosting inició en el año 2002 y se convirtió en una de las empresas de hosting de más rápido crecimiento.

Su Empresa existe desde 1998 y ha tenido alianzas con empresas como internetworks. Actualmente pertenece a Wingu Networks

Neubox abrió sus puertas en el año 2003 y pasado sin gloria a la fecha, nunca se ha caracterizado por algo especial.

Hospedando comenzó en el 2006 y ha tenido un rápido crecimiento con sus buenas campañas de publicidad ya que pertenece a Grado Cero Publicidad y ese es el fuerte su compañía madre.

**Tabla comparativa del plan básico de cada una así como sus beneficios, precios y extras.**

Compañía	Neubox	Su empresa	Xpress hosting	Hospedando	Virtual Splits
PLAN	Tell it	Micro	xStart	Inicial	Split Uno
Precio anual	\$452,4	\$578.84	\$452,4	\$412,62	5USD / mes
Dominio gratis	1 año	1año	Si	1 año	1 Año
constructor web	si	si	NO	si	No

constructor web	si	si	NO	si	No
respaldo auto.	si	NO	si	NO	Si
Espacio	8GB	10GB	6GB	10GB	5GB SSD
Transferencia	Ilimitada	40GB	ilimitada	ilimitada	Ilimitada
Cuentas correo	100	300	ilimitadas	150	Ilimitadas
Panel	cPanel	cPanel o plesk	DirectAdmin	cPanel	cPanel
Apps	si	si	si	si	Si
ADwords	45 Usd	750 Pesos	750 Pesos	Si	No
Soporte	via web	via web	via web	via web	Ticket y Mail
Garantía	30 días	NO	60 días	NO	30 Días
Estadísticas	Logaholic	Webalizer	Webalizer	Logaholic	Analog y Webalizer
Bases de datos	Ilimitada	20	ilimitadas	ilimitadas	10
<b>Hosting Multidominio</b>	NO	No	NO	NO	Si, hasta 5 dominios

*Imagen 2.11 Cuadro Comparativo*

Los precios ya incluyen IVA pero pueden variar de cuando los publiqué al precio actual.

En **hospedando** el valor es mayor por 100 pesos pero siempre tienen un cupón para bajar el precio de cualquier paquete.

En **xpress hosting** tienes listo el servidor para comenzar a subir archivos en menos de 30 minutos, pero el dominio se lleva sus días.

En **hospedando** se tardan unas horas en aprobar tu pago (sin importar que sea por tarjeta de crédito) pero una vez aprobado tienes listo para subir archivos y unas horas más tarde el dominio ya está registrado y funcionando, así de veloces son.

Todos los planes han sido comparados en su versión con Linux, si requieres windows el precio sube un 25% aproximadamente.

La **garantía** se refiere a devolución de tu dinero si no te gustó el servicio, a esta habrá que restar el costo del registro del dominio (del cual te quedas propietario todo el año). En el caso de xpress y suempresa ahí es donde te “joden” porque registran un .com.mx por más de 300 pesos y ya solo te regresan unos pocos pesos.

En **Virtual Splits** tienes la capacidad de almacenar 5 dominios web para 5 sitios web diferentes con lo que en un solo plan ahorrarías muchos pesos al año.

## 8.2 Intranet

### Pantalla Principal

Aquí se muestra la pantalla principal de la herramienta Slack que es la que utilizaremos para usar como intranet. Nos colocamos en la parte inferior, hay introduciremos nuestro correo electrónico y le damos clic en el botón e color verde que dice “Create a new team”.

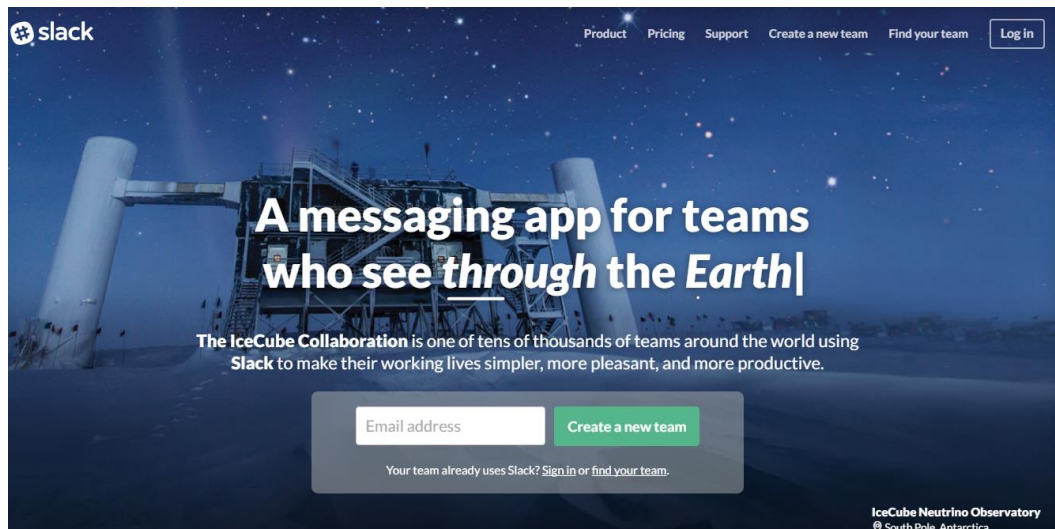


Imagen 3.1 Pantalla Principal

Nos aparecerá una ventana nueva, se colocara en la parte inferior derecha el nombre de nuestro grupo de trabajo y se le dará clic en el botón siguiente. (En la parte superior derecha nos aparece un botón que dice “Encuentra su equipo”, este es para encontrar algún otro proyecto donde se allá utilizado ese mismo correo electrónico).

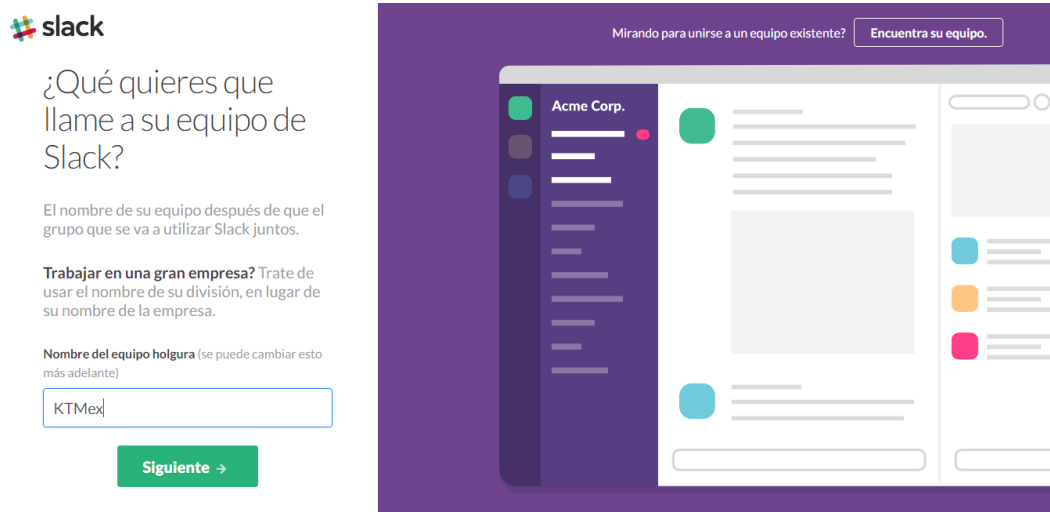


Imagen 3.2 Registro parte 1

Nos aparecerá una nueva ventana donde colocaremos el nombre de nuestro sitio (puede llevar letras y números) y de damos clic en siguiente.

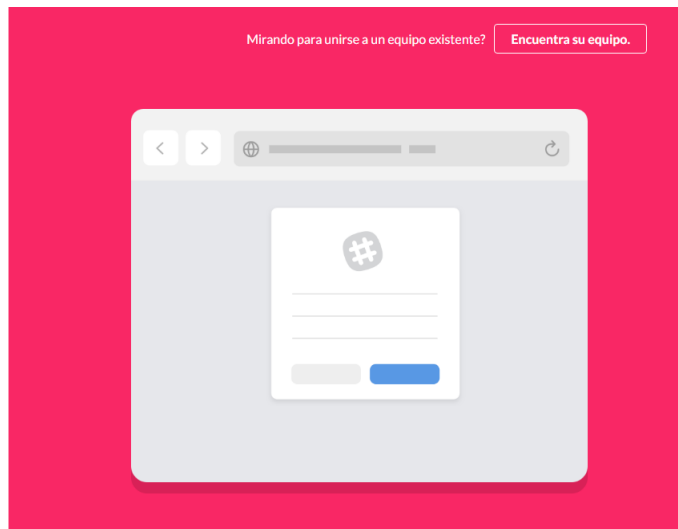


Imagen 3.3 Registro Parte 2

Se abrirá una nueva ventana donde solo colocaremos nuestro nombre y el del usuario. Damos clic en siguiente.

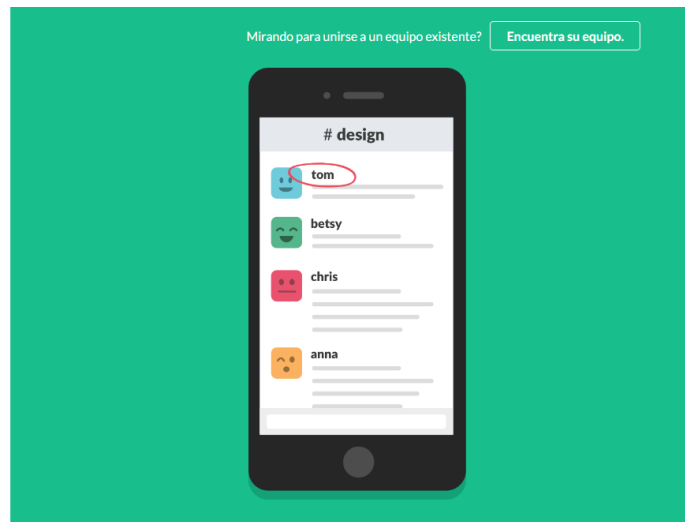
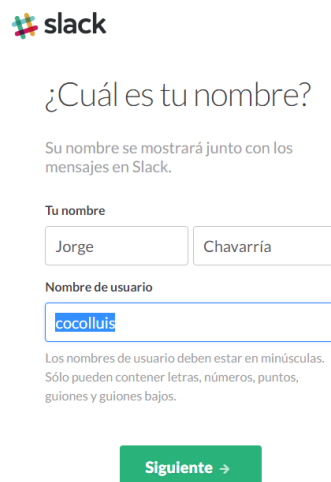


Imagen 3.4 Registro Parte 3

No mandara a otra ventana, en esta solo se tendrá que verificar que los datos proporcionados anteriormente estén correctos, si llegara a existir un error o algún cambio en los datos al final de cada campo de texto donde aparecen los datos, esta una pequeño línea que dice “Editar” hay se podrán cambiar cada uno de los datos y damos clic en “Crear mi nuevo equipo slack”.

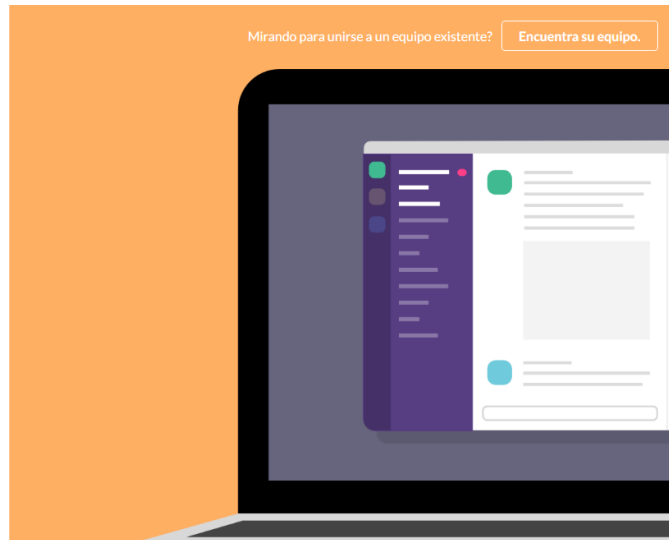


Imagen 3.5 Registro Parte 4

Se abrirá una nueva ventana donde dice que si se quiere invitar o unir a usuarios al equipo de trabajo. Este paso es opcional y le damos clic en el botón “Déjalo por ahora” o “Enviar invitación” según sea el caso. Y nos abrirá una ventana como esta, se le da clic en “Explorar” o en la parte inferior que dice “Pasar al tutorial”. Damos clic en “Pasar al tutorial”.

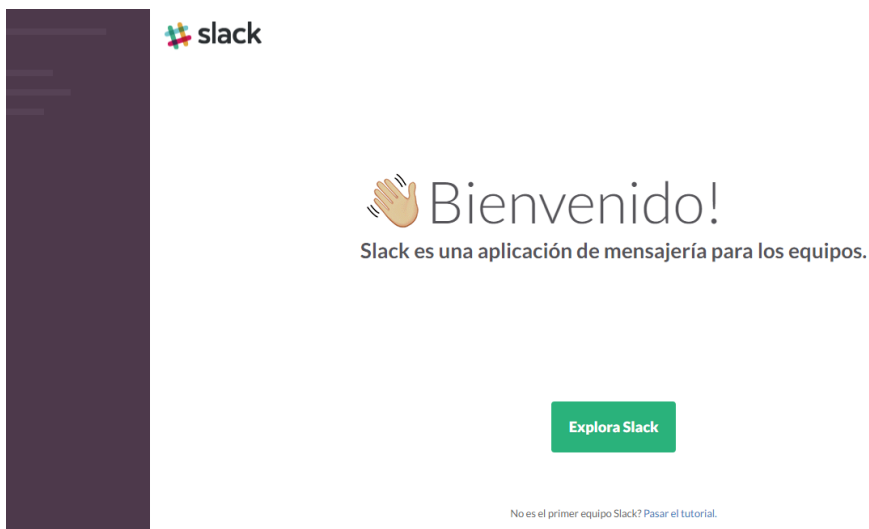


Imagen 3.6 Registro Parte 5

Se desplegará la página principal de la aplicación, aquí se podrán ver los canales que se tienen o están unidos, nuestros contactos, etc.



*Imagen 3.7 Administrador*

Se dará clic en la parte superior izquierda donde se podrá modificar los datos del usuario, invitar personas a que unan al grupo de trabajo, etc.



*Imagen 3.8 Configuración Administrador*



Se posicionara en la parte izquierda de la página, dando clic en la parte que dice canal. Se desplegara una ventana donde se podrá agregar un nuevo canal y ver información general de cada uno de ellos. Y se le dará clic en el botón color verde con el nombre “nuevo canal”.

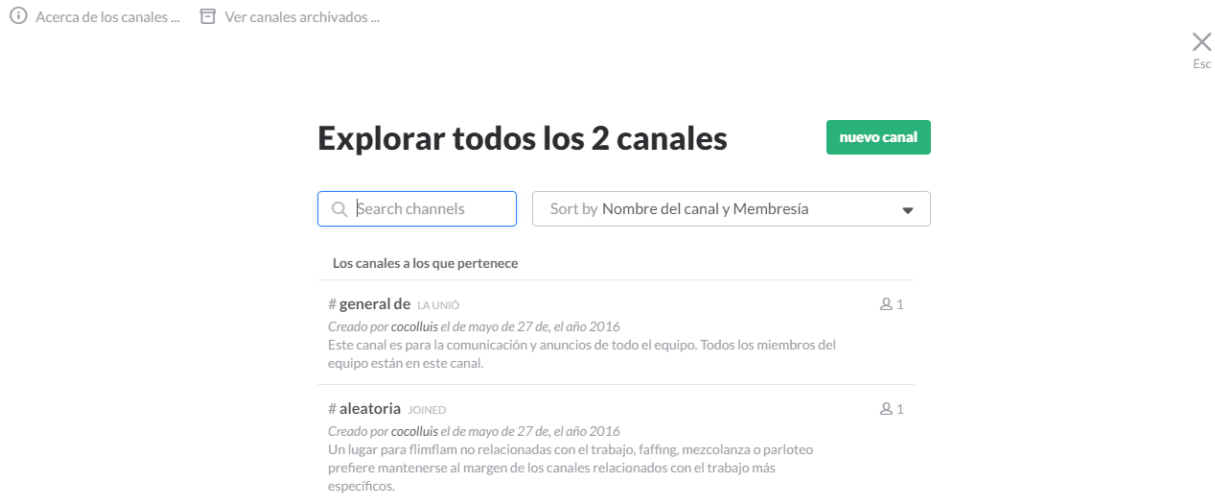


Imagen 3.9 Principal Canales

Se abrirá una ventana, en esta parte se ingresara el nombre del canal, los usuarios que desean que estén en el mismo y el objetivo. Y clic en el botón “crear canal”. (Sino no se desea agregar algún canal y se ingresó a esta opción en la parte superior derecha tiene la imagen de una “X” aquí se puede cerrar dicha función). El canal puede ser público o privado según se requiera.



Imagen 3.10 Creación de Canales

Se mostrara un mensaje diciendo que el canal se creó exitosamente. Clic en el botón “lo tienes”.

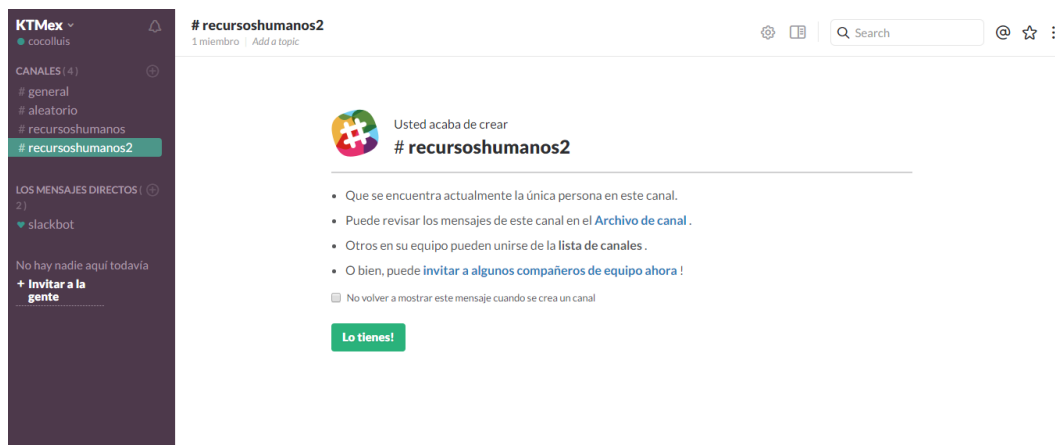


Imagen 3.11 Creación de Canal

Se abrirá el canal, se podrán agregar más personas, editar y comenzar a mandar mensajes, imágenes, archivos, etc. Estos archivos y mensajes los podrán ver los miembros del mismo.

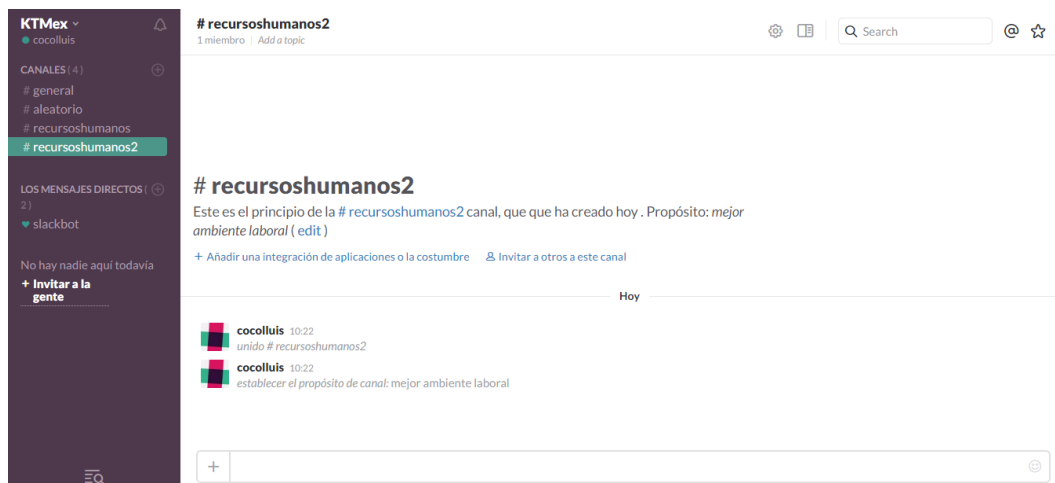
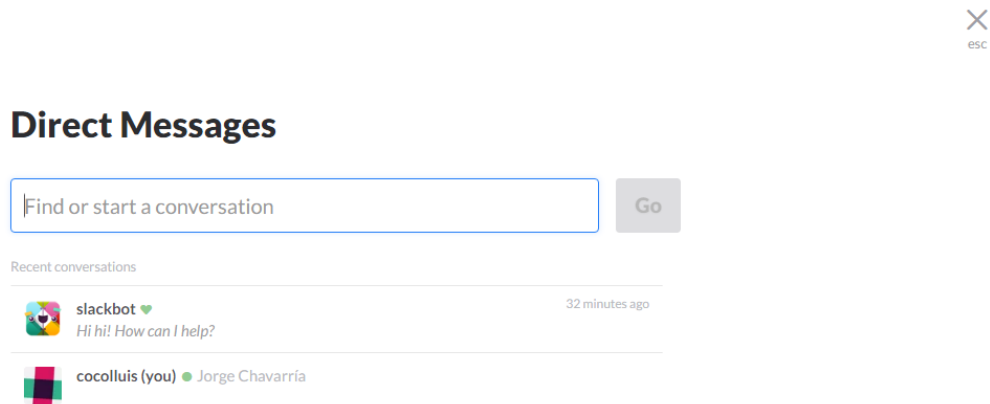


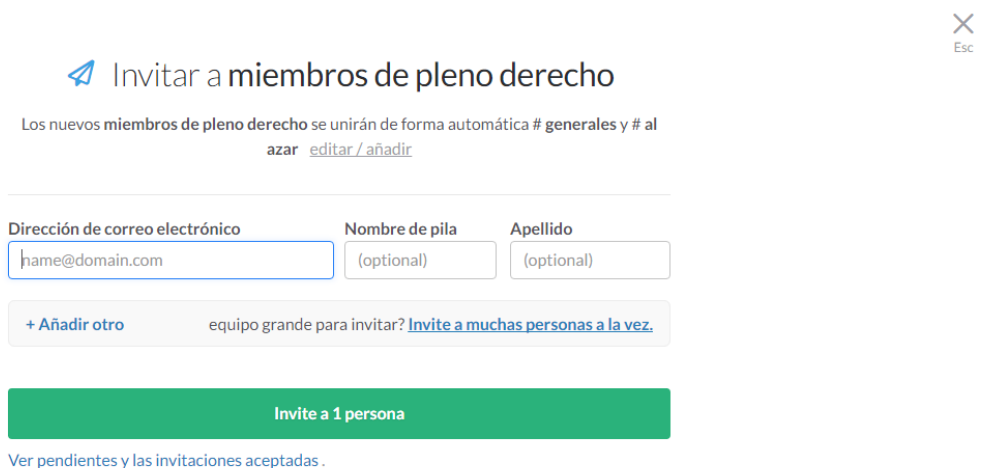
Imagen 3.12 Administrador de Canales

En la parte izquierda se localiza un menú un menú que es “mensajes directos” aquí se puede comunicar solo con una sola persona sin necesidad de estar en un canal. Clic en el apartado antes mencionado y se abrirá una nueva ventana.



*Imagen 3.13 Mensajes Directos*

Al igual que los menús anteriores en la parte izquierda en la parte inferior, se encuentra un menú que es el de “Invitar gente”, en este se podrán agregar más personas al grupo de trabajo por medio de su correo electrónico.



*Imagen 3.14 Invitar Miembros*

Esto es una pequeña explicación de cómo usar la aplicación Slack. El usar al 100% dicho sistema requiere tiempo para usarlo ya que contiene demasiadas herramientas y configuraciones, para cambiar colores, tonos, etc.

## 9. Conclusiones

Es una gran satisfacción el haber terminado con éxito las residencias profesionales en la empresa Kotobukiya Treves de México.

El realizar dichos proyectos (página web e Intranet) fue una gran experiencia laboral la cual hace que tenga algo que agregar importante en el currículum. Me honra mencionar que se cumplieron todos y cada uno de los objetivos y los alcances que se plasmaron al inicio del proyecto, tales fueron:

- Mayor rapidez al compartir información con los demás usuarios
- Realizar un lazo de comunicación más viable con los trabajadores
- Mayor publicidad de manera local, estatal, nacional y mundial.
- Ámbito laboral
- Evitar que la información se distorsione

Dichos sistemas tendrán un gran impacto en la empresa ya que en el tiempo que tiene laborando no se han explotado al 100% las tecnologías de la información, esto tendrá como consecuencia una mayor atracción de talentos a la compañía, mayor rapidez en el manejo de datos y una mejor comunicación dentro y fuera de la misma.

## 10. Programa de actividades Cronograma de actividades

Actividades	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Apoyo al área de Recursos Humanos	X	X	X	X	X	X
Órdenes de compra	X	X	X	X	X	X
Comunicación en la planta	X	X	X	X	X	X
Captura de evaluaciones de las capacitaciones internas de la empresa	X	X	X	X	X	X
Realización de la página web	X	X	X	X	X	
Entrega de la página web						X
Realización del intranet		X	X	X	X	
Implementar el intranet						X

---

### 1.1 Cronograma de Actividades

---

## 11. Referencias

- Alvarez, M. A. (01 de Enero de 2001). *desarrolloweb*. Obtenido de desarrolloweb:  
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>
- barbarapvn. (31 de Octubre de 2013). *hipertextual*. Obtenido de hipertextual:  
<http://hipertextual.com/archivo/2013/10/herramienta-comunicacion-empresarial-slack/>
- dabiddo. (12 de Julio de 2008). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:  
<http://es.slideshare.net/dabiddo/tolerancia-a-fallos>
- librosweb. (23 de Abril de 2013). *librosweb*. Obtenido de  
[http://librosweb.es/libro/tdd/capitulo\\_1/modelo\\_en\\_cascada.html](http://librosweb.es/libro/tdd/capitulo_1/modelo_en_cascada.html)
- Sanchez, J. (15 de Junio de 2014). *Jorgesanchez*. Obtenido de Jorgesanchez:  
<http://www.jorgesanchez.net/programacion/manuales/sublimeText2.pdf>

## 12. Glosario

**Phyton:** es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en una sintaxis que favorezca un código legible. Se trata de un lenguaje de programación multiparadigma, ya que soporta orientación a objetos, programación imperativa y, en menor medida, programación funcional.

**Django:** Es un framework de desarrollo web de código abierto, escrito en Python, que respeta el patrón de diseño conocido como Modelo–vista–controlador. Fue desarrollado en origen para gestionar varias páginas orientadas a noticias de la World Company de Lawrence, Kansas, y fue liberada al público bajo una licencia BSD en julio de 2005; el framework fue nombrado en alusión al guitarrista de jazz gitano Django Reinhardt.