

**Informe de práctica laboral para optar el grado de ingeniería de sistemas**

**Ivan Camilo Feo Ortega**

**Practicante**

**Corporación Universitaria del Meta - UNIMETA**

**Escuela de Ingenierías**

**Programa de ingeniería de sistemas**

**Informe final practica laboral**

**Villavicencio – Meta**

**2023-1**

**Fecha 12/05/2023**

**Desarrollador junior frontend y diseñador gráfico**

**Ivan Camilo Feo Ortega**

**Practicante**

**Cristian Parra**

**Monitor práctica laboral**

**Corporación Universitaria del Meta - UNIMETA**

**Escuela de Ingenierías**

**Programa de ingeniería de sistemas**

**Informe final práctica laboral**

**Villavicencio – Meta**

**2023-1**

**Fecha 12/05/2023**

## Tabla de contenido

<b>1. Lista de tablas .....</b>	<b>4</b>
<b>Tabla de ilustraciones .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Reseña histórica del escenario de la practica .....</b>	<b>6</b>
<b>4. Plan estratégico de la práctica .....</b>	<b>7</b>
<b>4.1 Misión .....</b>	<b>7</b>
<b>4.2 Visión.....</b>	<b>7</b>
<b>4.3 Objetivos .....</b>	<b>8</b>
<b>4.4 Metas.....</b>	<b>8</b>
<b>5. Descripción de funciones y procedimientos a desarrollar o desarrollados.....</b>	<b>9</b>
<b>5.1 Funciones del practicante.....</b>	<b>9</b>
<b>5.2 Plan de la practica .....</b>	<b>9</b>
<b>6. Objetivos del practicante .....</b>	<b>11</b>
<b>6.1 Objetivo general .....</b>	<b>11</b>
<b>6.2 Objetivos específicos.....</b>	<b>11</b>
<b>7. Metas del practicante.....</b>	<b>11</b>
<b>9. Descripción de las actividades y funciones desarrolladas por el practicante.....</b>	<b>13</b>

<b>10. Normatividad interna y externa .....</b>	<b>13</b>
<b>11. Estructura de diagnostico.....</b>	<b>16</b>
<b>12. Plan de mejoramiento.....</b>	<b>17</b>
<b>13. Aportes y sugerencias realizadas durante la práctica, que hayan servido para el desarrollo y crecimiento de la entidad de práctica para hacerlo más competitivo.....</b>	<b>19</b>
<b>14. Productos como resultado de los aportes que el practicante haya realizado en el mejoramiento de los procesos de acuerdo a la empresa.....</b>	<b>20</b>
<b>15 Porcentaje de implementación del plan de practica hasta la fecha .....</b>	<b>32</b>
<b>16. Conclusiones.....</b>	<b>34</b>
<b>17. Bibliografía .....</b>	<b>35</b>

### **1. Lista de tablas**

<b>Tabla 1. Plan de Practicas .....</b>	<b>9</b>
<b>Tabla 2. Cronograma de actividades.....</b>	<b>12</b>
<b>Tabla 3. Tabla de normatividad.....</b>	<b>13</b>
<b>Tabla 4. Matriz Dofa.....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 5. Plan de mejoramiento.....</b>	<b>17</b>
<b>Tabla 6. Requerimientos funcionales .....</b>	<b>20</b>
<b>Tabla 7: Porcentaje implementación de la practica.....</b>	<b>32</b>

## Tabla de ilustraciones

<b>Ilustración 1. Dashboard del artista.....</b>	<b>23</b>
<b>Ilustracion 2. Variante de producto.....</b>	<b>24</b>
<b>Ilustracion 3. Datos y medidas registradas.....</b>	<b>25</b>
<b>Ilustracion 4. Creacion de productos en el administrador.....</b>	<b>26</b>
<b>Ilustracion 5. Variantes color y talla.....</b>	<b>27</b>
<b>Ilustracion 6. Medidas y áreas de impresión.....</b>	<b>28</b>
<b>Ilustracion 7. Dashboard del artista.....</b>	<b>29</b>
<b>Ilustracion 8. Diseño despiezado.....</b>	<b>30</b>
<b>Ilustracion 9. Personalizador.....</b>	<b>31</b>

## 2. Introducción

En el presente informe se recogen los avances y objetivos realizados hasta la fecha en la empresa Grupo Tecnológico CATO S.A.S, cumpliendo uno de los requisitos para opción de grado que propuso la universidad y cumpliendo a cabalidad con los objetivos y tareas propuestas por la empresa CATO S.A.S, esta empresa ofrece soluciones integrales y profesionales en ingeniería, tecnología, formación, investigación, suministro y gestión de proyectos,

En esta empresa me desempeño como diseñador gráfico y desarrollador front-end, y mi actual función es apoyar los diseños, desarrollo de mejoras de la paginas web de una plataforma próxima a ser lanzada llamada Fuera del Molde. También realizo colaboración en el tema de marketing digital en un proyecto turístico del departamento del Casanare

## 3. Reseña histórica del escenario de la practica

Somos una organización que ofrece soluciones integrales y profesionales en ingeniería, tecnología, formación, investigación, suministro y gestión de proyectos, que se caracteriza por lograr procesos de innovación y optimización en todo tipo de organizaciones públicas y privadas, donde el acompañamiento, la asesoría, el seguimiento y el soporte técnico son nuestras banderas para la consecución de grandes éxitos corporativos.

CATO SAS es una organización que desde 2011 ofrece soluciones integrales y profesionales en ingeniería tecnológica, formación, investigación, suministros y gestión de proyectos, que se caracteriza por lograr procesos de innovación y optimización en todo tipo de organizaciones públicas y privadas, donde el acompañamiento y el soporte técnico son las banderas para la consecución de grandes éxitos corporativos, con más de 7 años de

constitución como empresa colombiana, logrando acreditar más de 30 proyectos de TIC ejecutados exitosamente, ha logrado proponer y formular más de 5 proyectos de CTI financiados por recursos estatales, capacitando más de 13.000 personas en diferentes regiones colombianas, se ha logrado producir más de 500 contenidos digitales educativos bajo lineamientos del Ministerio de educación, se ha desarrollado e implementado software para más de 200 clientes entre el sector público, privado y ONG'S, suministrando y soportando más de 60 servidores bajo S.O Linux y software libre y más importante los proyectos no han tenido sanciones, multas o incumplimiento. (CATO S.A.S. 2023)

#### **4. Plan estratégico de la práctica**

##### **4.1 Misión**

Grupo Tecnológico CATO S.A.S. es una compañía que brinda diversos paquetes de soluciones en tecnologías de punta para la comunidad en general, el sector público y el sector privado, promoviendo el bienestar social, el apalancamiento productivo y la generación de conocimiento a través de la integración de un equipo humano innovador, calificado y altamente comprometido en la consecución del logro de resultados y la generación de modelos colaborativos óptimos para la satisfacción del cliente.(CATO S.A.S 2023)

##### **4.2 Visión**

Grupo Tecnológico CATO S.A.S. será reconocida en 2025 como una organización líder en Latinoamérica por su capacidad de generación de modelos de negocios innovadores de alto

impacto social, tecnológico y económico, capaces de impactar todo tipo de ecosistemas sociales los cuales cada vez demandan mayor calidad, confiabilidad, sencillez y limpieza en sus procesos del día a día. (CATO S.A.S 2023)

### **4.3 Objetivos**

Contribuir de manera integral con la edificación del ecosistema social del cual hagamos parte, promoviendo siempre el conocimiento, la innovación y el uso de tecnologías que sirvan como impulsores para que nuestro equipo humano, clientes y usuarios incrementen sus niveles de prosperidad, satisfacción individual y bienestar colectivo. (CATO S.A.S 2023)

### **4.4 Metas**

La Gerencia general de CATO SAS, dedicada al desarrollo de tecnologías basándose en la Calidad a través de la siguiente Política de Calidad, la cual declara su propósito y asegura el cumplimiento de los requisitos aplicables y de los clientes, junto con el mejoramiento continuo de sus procesos Somos un equipo humano multidisciplinario de trabajo cuyas acciones diarias las realizamos con una alta vocación de servicio, declarando que la calidad es un compromiso permanente para satisfacer las necesidades de nuestros clientes, a través de una gestión efectiva, el análisis permanente de los resultados y el mejoramiento continuo.

Basamos nuestras acciones en principios de disciplina, creatividad, conciencia y productividad. (CATO S.A.S 2023)



## 5. Descripción de funciones y procedimientos a desarrollar o desarrollados

### 5.1 Funciones del practicante

- Apoyar la parte de diseños e implementación de piezas graficas para la página Fuera del Molde
- Carga de data o contenido digital a la página de Fuera del Molde
- Apoyar el área de requerimientos y hacer test y pruebas a la página que está en desarrollo

### 5.2 Plan de la practica

**Tabla 1:** *Tabla del plan de la practica*

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS
Cargue de contenido digital a la pagina Fuera del Molde (FDM)	Apoyar el cargue del todo el contenido digital faltante en la plataforma Fuera del Molde (FDM) y datos faltantes de tallaje de camisetras, colores, tipos de camisas, camisetras, buzos, crop top entre otros	Se cargó todo el contenido digital y se hicieron correcciones y observaciones en la página Fuera del Molde (FDM)
Despiece de diseños y contenido gráfico	Apoyar el despiece de los diseños que se van a cargar	Supervisar que cada diseño que se cargó a la interfaz

	en la plataforma Fuera del Molde (FDM) en sus versiones(fondos claros, fondos oscuros, escala de grises, sketch negro y sketch blanco) y proponer versiones de cada uno	gráfica de Fuera del Molde esté perfectamente y que cada una de las capas y colores estén correctas
Revisión y corrección de los requerimientos del dashboard del artista	Revisar y comprobar si los requerimientos que se crearon para el dashboard del artista están bien o necesitan alguna modificación	Detectar los puntos negativos a mejorar de cada uno de los requerimientos y realizar un nuevo levantamiento si es necesario
Pruebas y testeo de la interfaz gráfica dashboard del artista	Probar y testear las interfaces, como usuario y como administrador, ver que es necesario para que la interfaz sea facil de usar	Analizar posibles errores de la interfaz de usuario y hacer un informe para corregirlos

Fuente: *Elaboración propia 2023*

## 6. Objetivos del practicante

### 6.1 Objetivo general

Contribuir en el desarrollo del proyecto Fuera del Molde (FDM) como desarrollador front-end y diseñador de partes gráficas de la empresa CATO S.A.S

### 6.2 Objetivos específicos

- Administrar y cargar contenidos por medio de un gestor realizado en el framework Django
- Diseño y modificación de las piezas graficas que se subirán a la pagina de Fuera del Molde (FDM)
- Documentar cada uno de los diseños y contenido digital que se ha cargado hasta la fecha
- Realizar pruebas de usabilidad y de rendimiento
- 

## 7. Metas del practicante

- Realizar 10 despieces de diseños para el cargue a la plataforma Fuera del Molde (FDM)
- Implementación de 9 requerimientos funcionales para el dashboard del artista en el framework Angular
- Optimizar el código de la plataforma para una mejoría en el aspecto visual

## 8 Cronograma de actividades

**Tabla 2:** Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES												
NOMBRE DE LA EMPRESA	GRUPO TECNOLOGICO CATO SAS											
APELLIDOS Y NOMBRES DE ESTUDIANTE	FEO ORTEGA IVAN CAMILO											
ACTIVIDADES	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 9	SEMANA 10	SEMANA 11	SEMANA 12
	27/02-03/03	06/03-10/03	13/03-17/03	20/03-24/03	27/03-31/03	03/04-05/04	10/04-14/04	17/04-21/04	24/04-28/04	01/05-05/05	08/05-12/05	15/05-19/05
Levantamiento de requerimientos	X	X	X									
Estructura y arquitectura web			X	X	X							
Definición gráfica de la interfaz						X	X	X	X			
Construcción y producción de los prototipos de diseño producto				X	X	X	X	X	X	X	X	X
Desarrollo modelo vista controlador			X	X								
Carga de contenidos digitales	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Pruebas y análisis de la interfaz de usuario											X	X
Realización de ajuste finales											X	X

Fuente: *Elaboración propia 2023*

## 9. Descripción de las actividades y funciones desarrolladas por el practicante

Las actividades que se han realizado hasta la fecha han sido los testeos de la interfaz gráfica del front-end dashboard del artista de Fuera del Molde (FDM), los despieces de diseños que son cargados al personalizador y cada uno de estos diseños son registrados en la base de datos, el cargue de datos de algunas prendas como colores, tallaje, estilo de prendas, entre otros, edición de contenidos audiovisuales para un proyecto de marketing digital que se está realizando en el momento

## 10. Normatividad interna y externa

**Tabla 3** *Tabla de normatividad*

Código	Nombre	Tipo de norma	Descripción	Fecha/Expedición	Artículo aplicable	Normatividad	
						Interna	Externa
527	Tecnologías de la Información y Comunicaciones	Ley	Por medio de la cual se define y reglamenta el acceso y uso de los mensajes de datos, del comercio electrónico y de las firmas digitales, y se establecen las entidades de certificación y se dictan otras disposiciones.	15/04/1999	En lo oportuno		X
1834	Economía naranja	Ley	La presente ley tiene como objeto desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias	2017	En lo oportuno		X

			creativas. Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual.			
1581	Proteccion de datos	Ley	Reconoce y protege el derecho que tienen todas las personas a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bases de datos o archivos que sean susceptibles de tratamiento por entidades de naturaleza pública o privada.	2012	En lo oportuno	X
23	Derechos de autor		Esta Ley protege exclusivamente la forma literaria, plástica o sonora, como las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas en las obras literarias, científicas y artísticas.	1982	En lo oportuno	X

1	Documentacion fases de desarrollo	Norma	Todas las fases del desarrollo deben estar documentadas paso por paso	2022	Si	X	
42	Etapa de programacion	Norma	Por ninguna causa se debera comenzar la etapa de programación sin antes tener concluidas las etapas de diseño	2022	SI	X	
72	Eleccion de programas	Norma	Se deberán elegir los programas de diseño y desarrollo con los que se van a trabajar	2022	SI	X	
25	Cargue de archivos	Norma	Se deberán cargar todos los documentos y archivos trabajados al servidor de la empresa	2022	SI	X	
33	Uso de dispositivos moviles	Norma	No se permite el uso de dispositivos móviles en las horas laborales	2022	SI	X	

Fuente: *Elaboración propia 2023*

## 11. Estructura de diagnostico

Tabla 4 Matriz Dofa

<p style="text-align: center;"><b>MATRIZ DOFA</b></p> <p><b>IVAN CAMILO FEO ORTEGA</b></p>	<p><b>Fortalezas:</b> Para realizar mi practica laborar cuento con todas las herramientas de cursos en plataformas que brinda la empresa como Platzi y Udemmy para capacitar a las personas</p> <p>El trabajo en equipo es una de mis fortalezas ya que todos trabajamos juntos de manera organizada utilizando una metodología scrum para lograr los objetivos que se tienen propuestos</p>	<p><b>Debilidades:</b> Falta de un cronograma organizado para realizar las funciones y tareas que tengo asignadas ya que muchas veces sigo haciendo otra cosa totalmente diferente a la tarea que estaba realizando anteriormente</p>
<p><b>Oportunidades:</b> Cuento con todas las herramientas tecnológicas y capacitaciones para el desarrollo de los proyectos y de mis funciones asignadas</p>	<p><b>Estrategias FO:</b> La empresa CATO S.A.S por su amplia experiencia en el sector público me capacitó en marketing digital para desarrollo de un proyecto de marketing en el sector público</p>	<p><b>Estrategias DO:</b> Hace falta contratar más personal para capacitarlos en las diferentes áreas de trabajo en las que se desempeña la empresa ya que se cuenta con todas las herramientas para hacer capacitaciones</p>
<p><b>Amenazas</b></p> <p>La empresa maneja proyectos del sector públicos y le hace falta personal para no saturarse de trabajo</p>	<p><b>Estrategias FA</b></p> <p>Crear una estrategia que sea factible para que se organicen las funciones de los empleados, y que no hagan mas de una cosa a la vez</p>	<p><b>Estrategias DA</b></p> <p>Abrir la puerta a practicantes, estudiantes o personas que deseen aprender y capacitarse en temas de marketing, desarrollo web, programación diseño gráfico y contenido audiovisual</p>

Fuente: *Elaboración propia 2023*



## 12. Plan de mejoramiento

**Tabla 5** *Tabla plan de mejoramiento*

<b>Area</b>	Desarrollador junior frontend y diseñador gráfico
<b>Descripción</b>	Cuando comenzó mi practica laboral para hacer los despieces de diseños y la carga de contenido a la interfaz de back-end no tenía el conocimiento ni estaba capacitado para hacerlo, además que solo se contaban con dos personas y era muy limitado por la gran cantidad de datos que había para subir. Se me asignó esa tarea para apoyar el despiece de cada uno de los diseños y el cargue de datos al back-end de Fuera del Molde, con capacitaciones y videos tutoriales creados por la misma empresa
<b>Causas</b>	Falta de conocimiento y capacitacion del practicante y personal capacitado para la tarea de despiece y cargue de contenido
<b>Efectos</b>	El proyecto Fuera del Molde (FDM) está próximo a salir al mercado y se han retrasado los cargues de los diseño-productos

<b>Acción a mejorar</b>	Abrir espacios de capacitación para los trabajadores practicantes, personas que quieran aprender, primero se debe capacitar a las personas con el framework django, que es donde se esta trabajando el back-end, y donde se cargan todos los productos y los diseños que se despiezaron, despues de esto capacitarlos con las suites graficas de adobe (Photoshop, Illustrator, Affter Efects y Premiere) que son los programas con los que se trabaja el tema de despiece y creación de diseños
<b>Fecha de inicio</b>	Febrero de 2023
<b>Fecha de terminación</b>	Mayo de 2023

Fuente: *Elaboración propia 2023*

### **13. Aportes y sugerencias realizadas durante la práctica, que hayan servido para el desarrollo y crecimiento de la entidad de práctica para hacerlo más competitivo.**

Durante la práctica se ejecutaron funciones y actividades, las cuales generan aportes al proceso de testeo y pruebas de la interfaz grafica y de diseños de contenidos audiovisuales por lo cual se sugiere que:

- Continuar con las capacitaciones y cursos que se han brindado a los trabajadores de la empresa
- Realizar un monitoreo de los contenidos que se cargan creando diseño producto de cada uno de las piezas graficas que están en la plataforma
- Hacer pruebas mensuales del estado de la interfaz del dashboard de la página Fuera del Molde (FDM)

#### **14. Productos como resultado de los aportes que el practicante haya realizado en el mejoramiento de los procesos de acuerdo a la empresa.**

A continuación, se realizará una descripción por medio de tablas e ilustraciones del avance que se logró obtener por parte del practicante en el desarrollo de las funciones asignadas.

Este cuadro de requerimientos se desarrolla con el fin de brindar un mecanismo al equipo de desarrollo, clientes y gerente del proyecto para probar y evaluar todos los módulos de la página Fuera del Molde (FDM). A cada módulo se le realizarán diferentes pruebas, las pruebas en general consisten en que el artista ingresa a la página e interactúa con la interfaz del sistema en todos sus módulos, para luego analizar el comportamiento del sistema por medio de los datos de salida y la validación de cambios realizados previamente. Estas pruebas permitirán tomar decisiones para corregir posibles inconvenientes localizados en el Software.

Tabla 6: Requerimientos funcionales

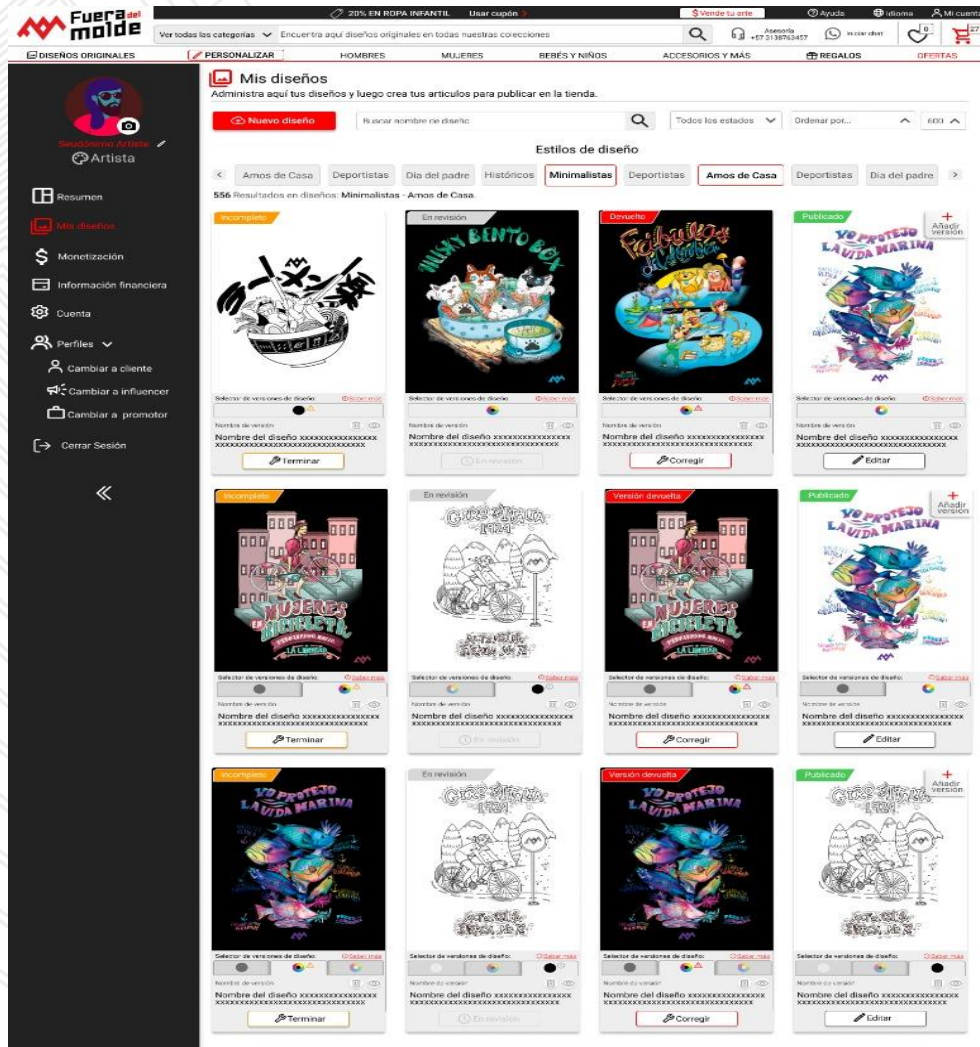
MÓDULO	SUB MÓDULO		REQUERIMIENTO FUNCIONAL
<b>SECCIÓN DE INICIO</b>	<b>Interfaz de navegación</b>	RF1	El usuario artista puede navegar de manera ordenada y perfectamente ajustada en dispositivos Android y IOS y ordenadores
		RF2	El artista tiene la opción de seleccionar el idioma de visualización de interfaz gráfica y contenidos.
		RF3	Los usuarios que carguen sus diseños contarán con una pestaña que dice monetización para ver sus ventas de diseños.
		RF4	La solución permite la visualización de identificadores visuales: logo, icono pestaña, iconos secciones, textos explicativos, etc.
		RF5	La solución permite la visualización de una estructura de ruta por categorías, subcategorías, niveles, subniveles, etc., que servirán al usuario para tener claro en donde está en todo momento.

MÓDULO	SUB MÓDULO		REQUERIMIENTO FUNCIONAL
	<b>Diseño</b>	RF6	El usuario cuenta con la visualización de la opción de cargar el diseño que el quiere vender
		RF7	El usuario puede elegir la versión de su diseño, nombrarlo, agregar una descripción y elegir una categoría
	<b>Diseño</b>	RF8	El usuario tiene el acceso a las capas de cada diseño que ha cargado y la opción de modificar cada una de estas
		RF9	Permite la visualización de página web.
	<b>Redes sociales</b>	RF10	Permite la Visualización de fan page de Facebook.

Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 1 muestra la edición del dashboard donde el artista ingresa a cargar sus creaciones y diseños esta interfaz esta creada en el framework angular.

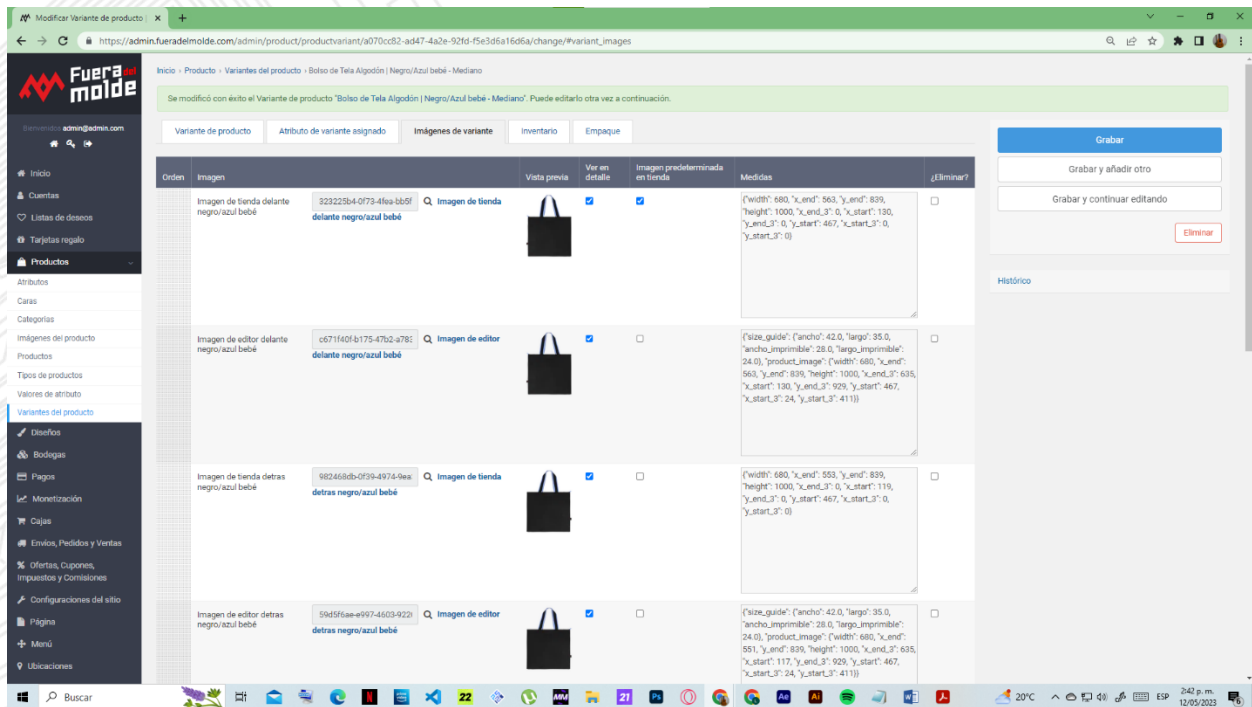
Ilustración 1: Dashboard del artista



Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 2 refleja la edición y clasificación de las variantes de cada producto, que son cargadas con su imagen y color al back de Fuera del Molde

Ilustración 2: Variante de Producto

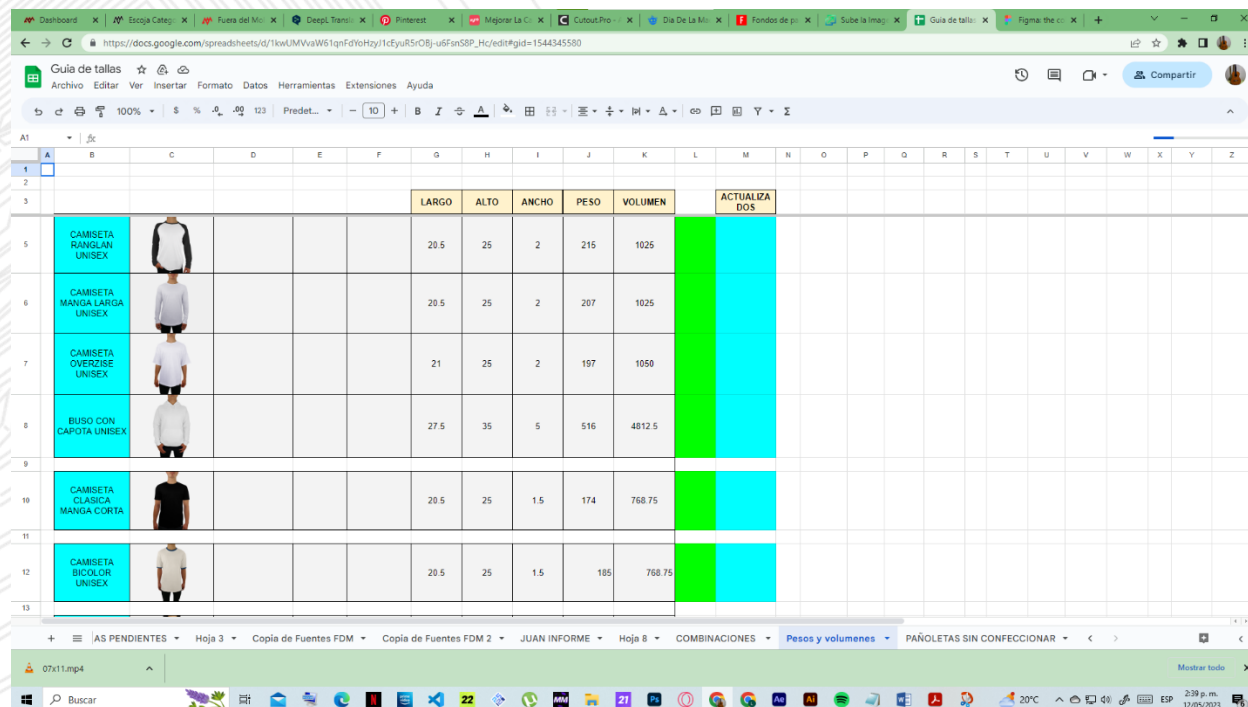








Fuente: *Elaboración propia 2023*



La ilustración 3 muestra el llenado de los datos de cada prenda donde se tiene en cuenta las medidas tomadas físicamente al producto que se toman en centímetros y con las medidas y con el editor de gráficos vectorial del Figma se convierten a pixeles y estos datos son los que se van subiendo al cuadro de cálculo

Ilustración 3: *Datos y medidas registradas*

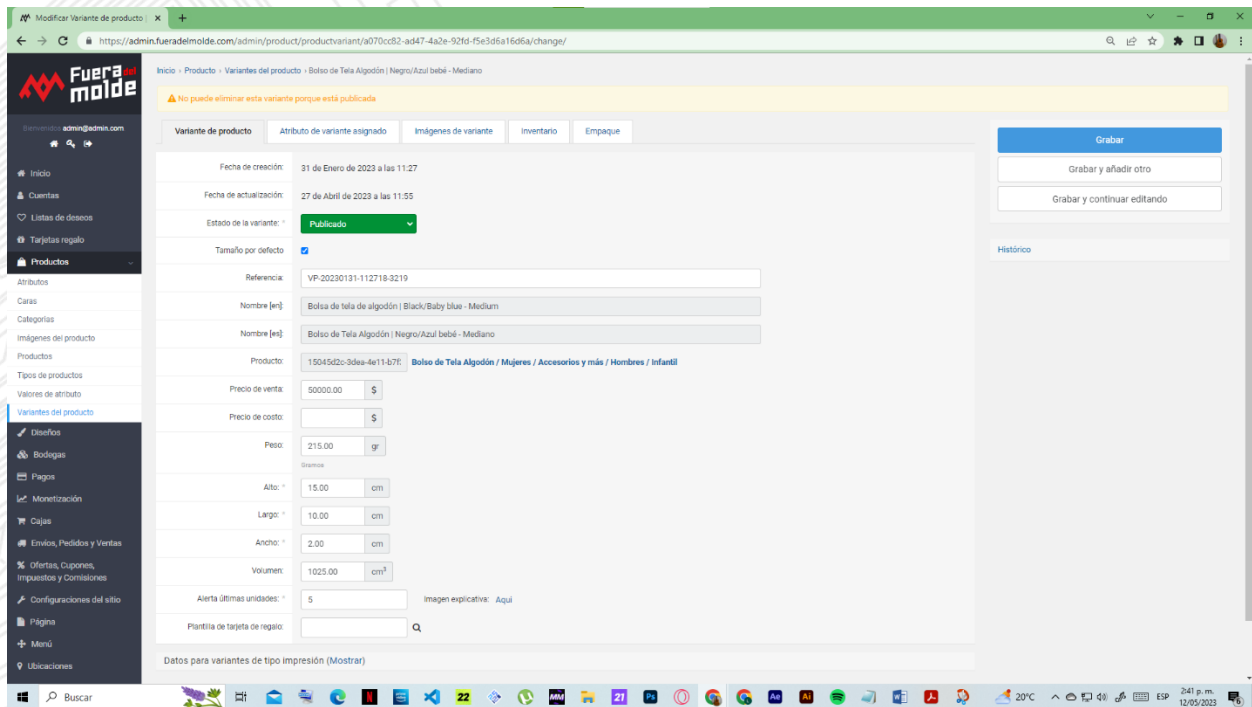


						LARGO	ALTO	ANCHO	PESO	VOLUMEN	ACTUALIZADOS
5	CAMSETA RANGLAN UNISEX					20.5	25	2	215	1025	
6	CAMSETA MANGA LARGA UNISEX					20.5	25	2	207	1025	
7	CAMSETA OVERZISE UNISEX					21	25	2	197	1050	
8	BUSO CON CAPOTA UNISEX					27.5	35	5	516	4812.5	
10	CAMSETA CLASICA MANGA CORTA					20.5	25	1.5	174	768.75	
12	CAMSETA BICOLOR UNISEX					20.5	25	1.5	185	768.75	

Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 4 muestra la interfaz del back donde se realiza la administración para hacer el cargue de los productos que se van a mostrar en la página web

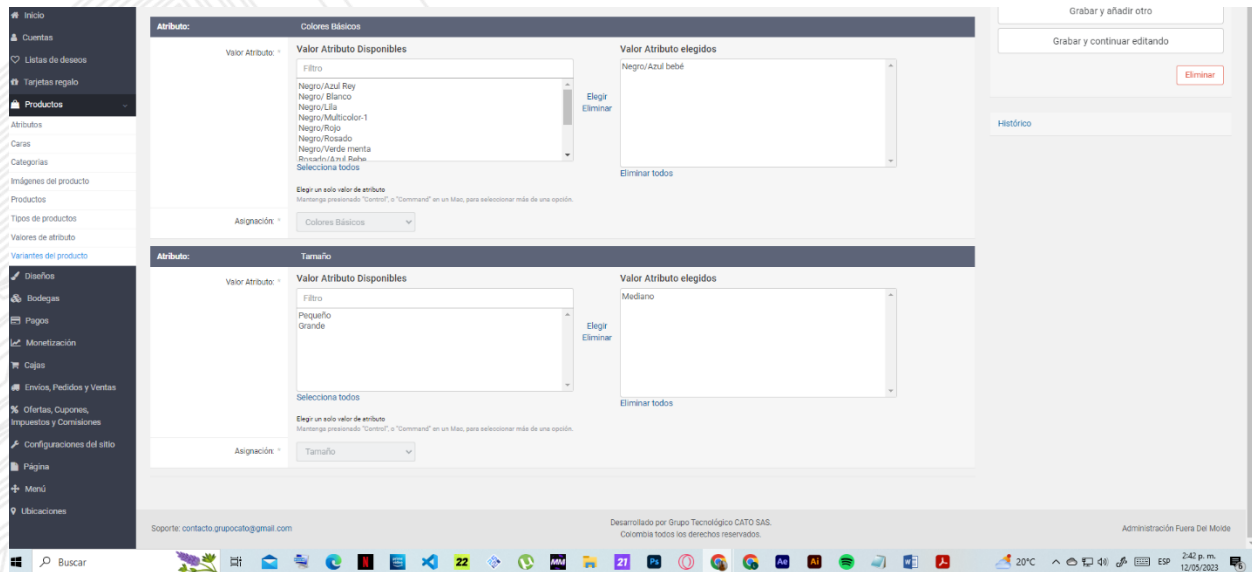
Ilustración 4: Creación de productos en el administrador



Fuente: *Elaboración propia 2023*

La Ilustración 5 muestra las variantes de los colores de cada producto que se carga, cada uno de estos productos se carga con un color y una talla que se registro anteriormente en el back de Fuera del Molde

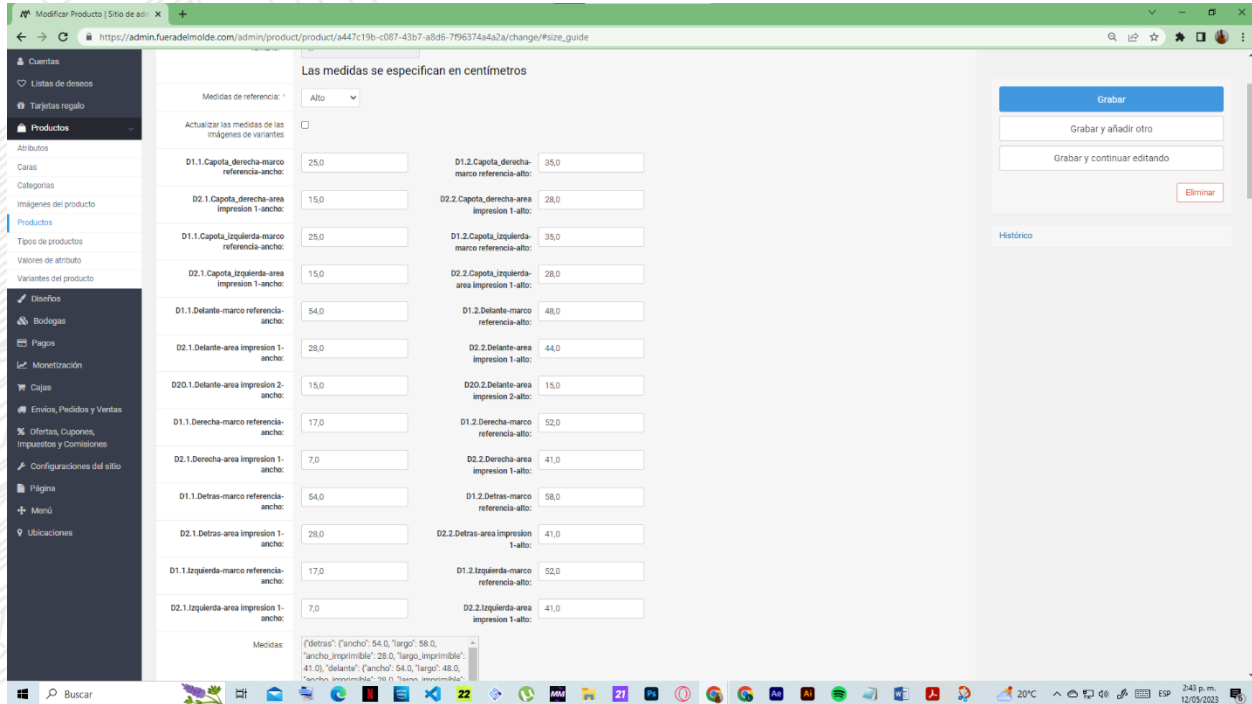
Ilustración 5: *Variantes color y talla*



Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 6 muestra las medidas y áreas de impresión de un producto ya cargado en el administrador fuera del molde,

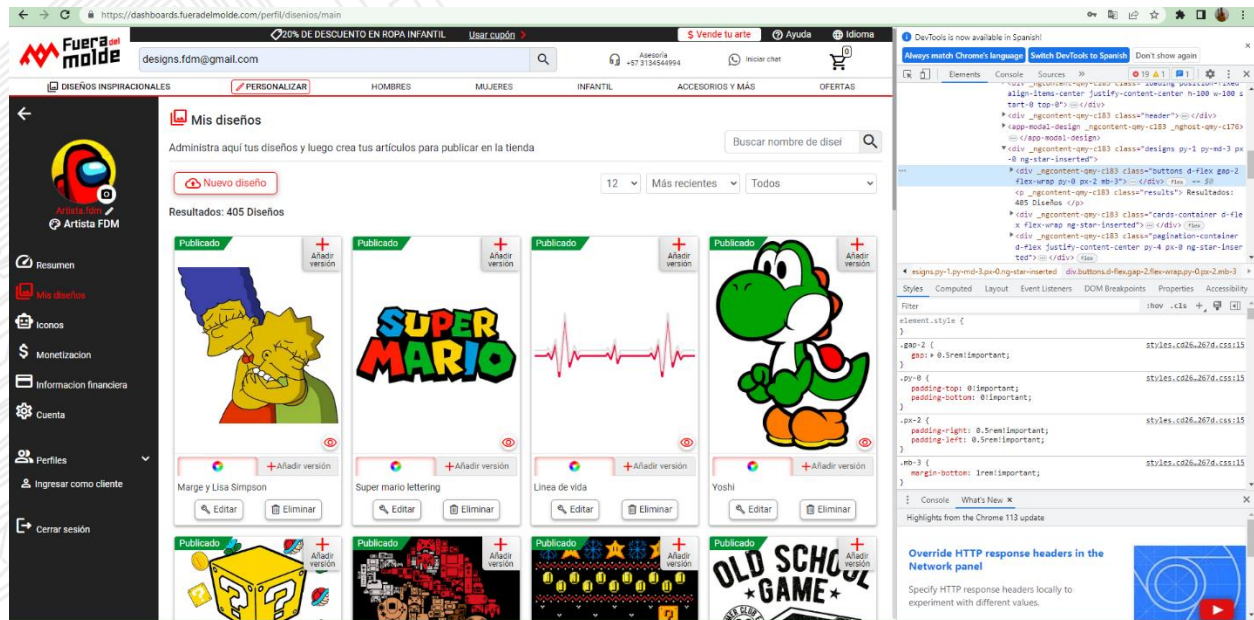
Ilustración 6: *Medidas y áreas de impresión*



Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 7 muestra el dashboard del artista donde cada artista puede cargar su diseño y venderlo

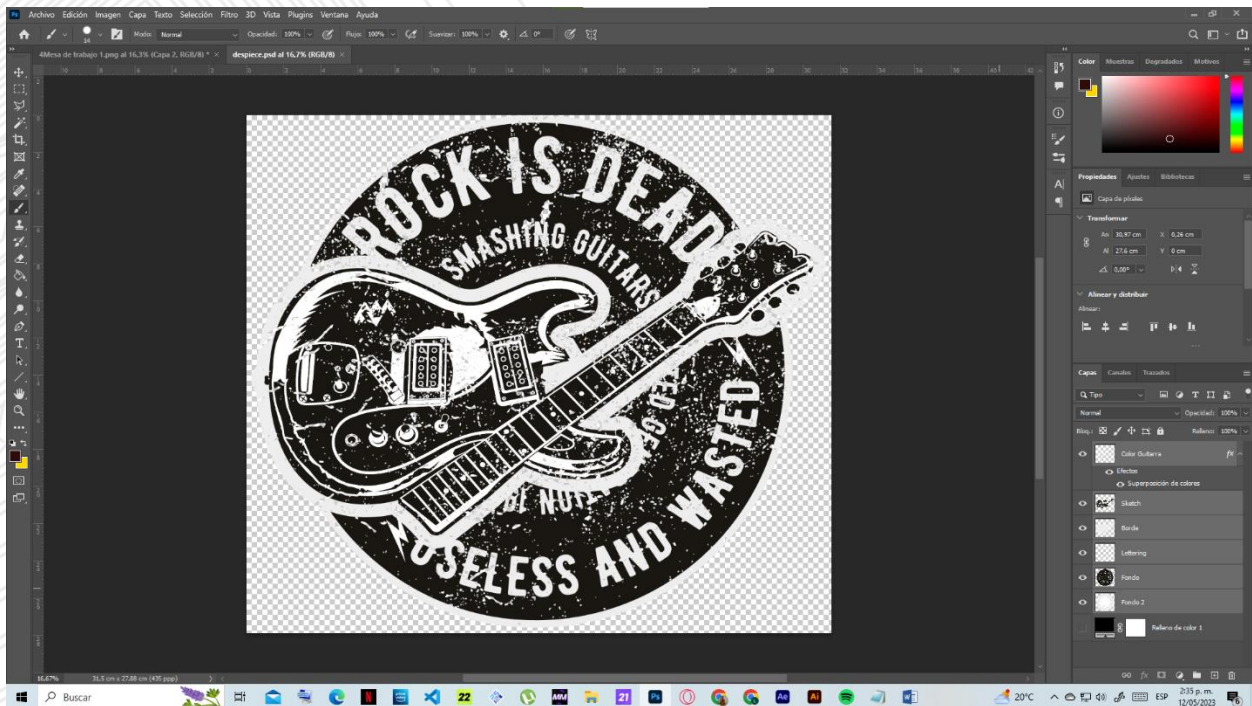
Ilustración 7: Dashboard del artista



Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 8 muestra un despiece del programa Adobe Photoshop, cada uno de estos diseños se despiece por capas donde una capa es el sketch del dibujo y el resto de capas son los colores de este

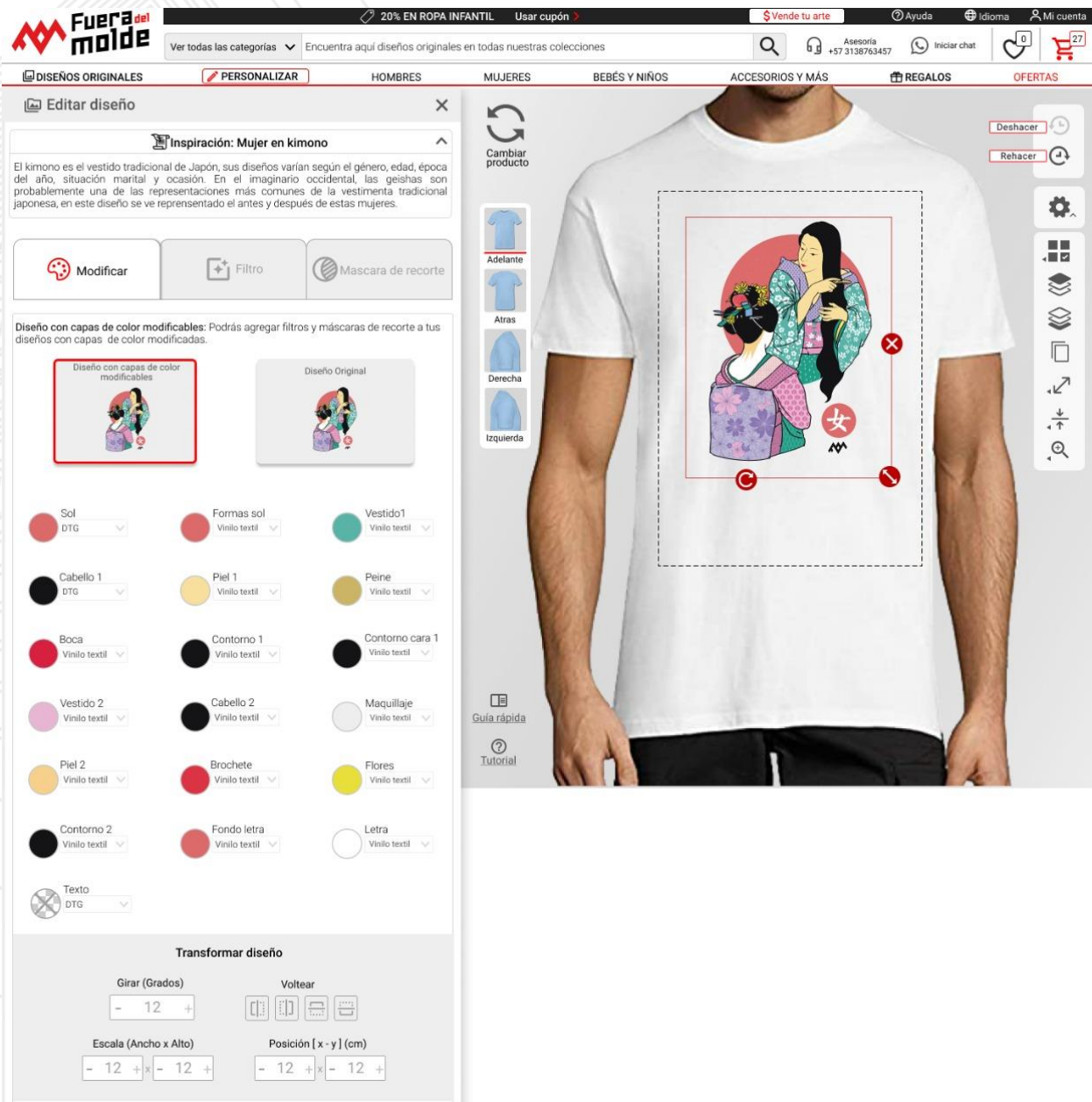
Ilustración 8: *Diseño despiezado*



Fuente: *Elaboración propia 2023*

La ilustración 9 muestra la pagina donde se hace la personalización de la prenda que se eligió, con el diseño, cada uno de estos diseños tiene sus capas editables para cambiar el color o eliminarlas

Ilustración 9: Personalizador



Fuente: *Elaboración propia 2023*

## 15 porcentaje de implementación del plan de practica hasta la fecha

**Tabla 6** Porcentaje de implementación de la práctica

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS	CUMPLIMIENTO %
Cargue de contenido digital a la página Fuera del Molde (FDM)	Apoyar el cargue del todo el contenido digital faltante en la plataforma Fuera del Molde (FDM) y datos faltantes de tallaje de camisetas, colores, tipos de camisas, camisetas, buzos, crop top entre otros	Se cargó todo el contenido digital y se hicieron correcciones y observaciones en la página Fuera del Molde (FDM)	<b>100%</b>
Despiece de diseños y contenido gráfico	Apoyar el despiece de los diseños que se van a cargar en la plataforma Fuera del Molde (FDM) en sus versiones(fondos claros, fondos oscuros, escala de grises, sketch negro y sketch blanco) y	Supervisar que cada diseño que se cargó a la interfaz gráfica de Fuera del Molde esté perfectamente y que cada una de las capas y colores estén correctas	<b>100%</b>



	proponer versiones de cada uno		
Revisión y corrección de los requerimientos del dashboard del artista	Revisar y comprobar si los requerimientos que se crearon para el dashboard del artista están bien o necesitan alguna modificación	Detectar los puntos negativos a mejorar de cada uno de los requerimientos y realizar un nuevo levantamiento si es necesario	<b>100%</b>
Pruebas y testeo de la interfaz gráfica dashboard del artista	Probar y testear las interfaces, como usuario y como administrador, ver que es necesario para que la interfaz sea facil de usar	Analizar posibles errores de la interfaz de usuario y hacer un informe para corregirlos	<b>100%</b>

Fuente: *Elaboración propia 2023*

## 16. Conclusiones

- Todos los contenidos que se me asignaron para cargar al backend por medio del gestor django fueron cargados testeados y se probaron en el personalizador de diseños de la pagina fuera del molde
- Los diseños se despiezaron de manera correcta y se cargaron completamente a la pagina de Fuera del Molde
- La interfaz grafica del artista se diseño de manera amigable y fácil para que cualquier artista con el conocimiento mínimo en equipos de computo pueda ingresar y cargar su diseño sin ningún problema, gracias a las modificaciones de los requerimientos y los testing que se hacían regularmente de usabilidad y rendimiento
- Aprendi a dominar programas de edición de audiovisuales para el desarrollo de mi practica como lo fueron PhotoShop Illustrator, After Effects, entre otros
- Cada diseño o producto cargado a la pagina Fuera del Molde fue documentado y debidamente registrado en libros de Excel
- Fue un periodo muy productivo el cual aproveche para fortalecer y desarrollar nuevas habilidades como profesional en ingeniera en sistemas.

## 17. Bibliografía

Fuera del Molde (2023), Tienda Fuera del Molde, Tienda virtual de :

<https://store.fueradelmolde.com/>

Dashboard del artista Fuera del Molde FDM (2023) Dashboar del artista, Interfaz virtual de:

<https://dashboards.fueradelmolde.com/login>

Página del admin backend Fuera del Molde FDM (2023) Administradora virtual de;

<https://admin.fueradelmolde.com/admin/login/?next=/admin/>