



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE: ING. PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

TEMA:

Creación de portal web para la facultad de artes y humanidades con transmisión de frecuencia radial, interactividad y anexos a redes sociales.

Previo a la obtención del título de

INGENIERO EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA

ELABORADO POR:

LOPEZ SILVERA ANDREA GRECIA
MORA COLOMA ALDO JAVIER
MORENO BRITO YAHAIRA LISBETH

GUAYAQUIL, JULIO DE 2012



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por las Srtas. Andrea Grecia López Silvera, Yahaira Lisbeth Moreno Brito y el Sr. Aldo Javier Mora Coloma, como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA.

Guayaquil, Julio de 2012

Lcdo. Wellington Villota

DIRECTOR DE TESIS

REVISADO POR

Lcdo. Guillermo del Campo

LECTOR

Lcdo. Víctor Hugo Moreno

LECTOR

Lcdo. Víctor Hugo Moreno
RESPONSABLE ACADÉMICO
DIRECTOR DE CARRERA

INGENIERÍA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

LOPEZ SILVERA ANDREA GRECIA
MORA COLOMA ALDO JAVIER
MORENO BRITO YAHAIRA LISBETH

DECLARAMOS QUE:

El proyecto de grado denominado “Creación de portal web para la facultad de artes y humanidades con transmisión de frecuencia radial, interactividad y anexos a redes sociales”, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de nuestra autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance investigativo del proyecto de grado en mención.

Guayaquil, Julio del 2012

LOS AUTORES

LOPEZ SILVERA ANDREA GRECIA
MORA COLOMA ALDO JAVIER
MORENO BRITO YAHAIRA LISBETH



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

ING. PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Nosotros, LOPEZ SILVERA ANDREA GRECIA, MORA COLOMA ALDO JAVIER, MORENO BRITO YAHAIRA LISBETH.

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: “Creación de portal web para la facultad de artes y humanidades con transmisión de frecuencia radial, interactividad y anexos a redes sociales”, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Guayaquil, Julio del 2012

LOS AUTORES

LOPEZ SILVERA ANDREA GRECIA
MORA COLOMA ALDO JAVIER
MORENO BRITO YAHAIRA LISBETH

AGRADECIMIENTO

La realización de este proyecto es el resultado del trabajo en equipo. Por esto agradezco a nuestro director y lectores de tesis, quienes durante este tiempo me han ayudado con sus capacidades y conocimientos en el desarrollo del proyecto.

A Dios y a mis padres quienes a lo largo de toda mi vida me han apoyado y motivado para la culminación de mi formación académica, creyeron en mi en todo momento y no dudaron de mis habilidades. A mis profesores a quienes les debo gran parte de los conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza.

Finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa universidad la cual abrió y abre sus puertas a jóvenes, preparándolos para un futuro competitivo y formándolos como personas de bien.

Yahaira Moreno Brito

A Dios porque gracias a él, pude guiar mi vida cada día, y culminar esta tesis; a mis padres por su amor, y apoyo incondicional. A mi hermana que a pesar de la distancia estuvo pendiente de mi, a todos aquellos que estuvieron día a día conmigo, gracias por su paciencia y colaboración en la realización de este trabajo.

Andrea López Silvera

Agradezco a Dios y a mis padres por apoyarme en todo momento y darme la oportunidad de cumplir una de mis metas. También agradezco a los Directivos de la Facultad de Artes y Humanidades, y a todas las personas que me apoyaron y colaboraron durante este proceso.

Aldo Mora Coloma

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios, a mis padres y hermanas que siempre han estado junto a mí en cada paso que doy, llenándome de fortaleza e impulso, sin ellos cumplir este primer objetivo habría sido más difícil.

Yahaira Moreno Brito

Este proyecto de tesis lo quiero dedicar a Dios, a mis padres, a mi hermana y a mi futuro sobrinito, que son parte esencial de mi vida, que sin su apoyo incondicional no habría logrado alcanzar mi meta.

Andrea López Silvera

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mis padres por darme la vida, salud y fortaleza para afrontar los retos que día a día vivo, por el apoyo incondicional y por darme la oportunidad de crecer como profesional.

Aldo Mora Coloma

Resumen ejecutivo

La realización del “portal web de la Facultad de Artes y Humanidades con transmisión de frecuencia radial y anexos a redes sociales” cumplió con varios procesos.

Primero se realizó un planteamiento del problema o necesidad que tenía la facultad, a partir de ahí se trazaron los objetivos que daría pie a la solución del problema propuesto, se determinaron las hipótesis y para corroborar o desmentir el análisis, se efectuó una encuesta a los usuarios y/o estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades.

La encuesta sirvió para determinar las preferencias y carencias que sentían los estudiantes al no contar con un sitio web propio de la facultad y al no poseer un espacio que les permita expresar sus ideas y mostrar sus habilidades.

También se analizó páginas relacionadas al tema, para tener un panorama más preciso y claro de lo que se quería trabajar, dicho análisis fue muy productivo porque se observó aplicaciones y herramientas bastante útiles que se podían implementar en el nuevo proyecto. La investigación siguió más allá, ahora no solo se trataba de la parte funcional sino del diseño de la interface, para estar a la vanguardia con otras instituciones es necesario crear una página que este acorde a las nuevas tendencias de diseño, que genere interés en los estudiantes, sin perder la seriedad que una institución educativa debe mostrar.

Concluido el estudio de necesidades, se continuó con la siguiente fase, que era la esquematización de toda la información del sitio y diseño de interface, este proceso tomo un tiempo debido a la cantidad de datos que se tenían que procesar, una vez finalizado el esquema y el diseño, se puso en marcha la diagramación del sitio.

Durante el proceso de diagramación se encontró un sin número de dificultades, habían incompatibilidades entre el diseño y la diagramación pero cosas que afortunadamente la programación las puede resolver, se optó por ejecutar y

finalizar las paginas o pestañas más sencillas que solo poseían texto e imágenes, y dejar las páginas más complicadas al final.

La parte más compleja del proyecto fue la programación de los perfiles para estudiantes y docentes, además de las solicitudes de equipos en línea que tomo un tiempo más de lo esperado.

Al perfil de los estudiantes se le dio un pequeño valor agregado, no solo se quería mostrar información personal, sino que también ellos tengan la oportunidad de compartir sus trabajos y comentar los trabajos de sus demás compañeros, por lo que se opto conectar a todos los usuarios a través de una red.

La pestaña de radio y Tv es un micro sito web propio dentro del macro sito, se decidió manejarlo de esa forma en vista a la cantidad de información que existe y que se va a generar a futuro, cabe mencionar que para las conexiones de la radio en línea y almacenamiento de archivos se creó usuarios en páginas externas que ofrecen el ese servicio requerido.

Se dejo abierta la posibilidad de la Tv online, en esta fase del proyecto no está realizada debido a la magnitud del trabajo que ello implica, la televisión en línea es un proyecto que se debería manejar independiente, sin embargo se ha dejado abierto el espacio dentro de la página web de Artes y Humanidades para su incorporación.

Tanto la radio, como los perfiles de estudiantes, noticias, artículos y solicitudes de equipos en línea, tienen su propio administrador que controla la información enviada.

Las redes sociales son actualmente una herramienta poderosa de marketing, por ello incluirlas en el portal web se considero importante, ya que ayuda a la difusión de los mensajes u opiniones, e incluso permite una interactividad y comunicación directa entre emisor y receptor.

A lo largo del proceso de diseño, maquetación y diagramación del sitio se modificaron y adaptaron cosas a la propuesta original pero sin desviarse del objetivo principal, se cumplió a cabalidad las metas propuestas dando como

resultado un producto que cumple con las expectativas y necesidades de todos los que conformamos la Facultad de Artes y Humanidades.

Introducción

El desarrollo de nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación, Tic's, nos han creado la necesidad de estar inmersos en esta nueva era, que nos está permitiendo acceder con mayor facilidad a los diferentes servicios que puede ofrecer una institución determinada; mediante un sondeo de opinión desarrollado dentro la facultad, se determinó que los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades tienen la necesidad de contar con sitios alternativos de comunicación para una constante interacción que pueda establecerse con la facultad desde cualquier entorno que se encuentre el estudiante, incluso después de graduado, así como personas interesadas en conocer más acerca de la institución.

Constatando que la Facultad de Artes y Humanidades no cuenta con una página web que dé cabida a estas aspiraciones, a la vez que promocióne los servicios ofertados a la sociedad y que además sirva para informar, dando a conocer todos los proyectos, y actividades docentes y estudiantiles que se cumplen en cada una de las carreras de tiene la facultad, hemos considerado oportuno presentar una propuesta que permitirá contribuir al desarrollo de su imagen corporativa posicionándose a la vanguardia de otras universidades con igual prestigio como la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Entre los beneficios con los que va a contar la página web para la Facultad de Artes y Humanidades está la puesta en marcha de la radio en línea, la misma que contará con un formato multimedia, desarrollando programas grabados y en vivo tanto en audio, video, como también texto; además, contará con anexos como el canal en línea, en su segunda etapa, las mismas que a su vez tendrán una sección de chat que permita la interacción entre los usuarios y los medios audiovisuales.

Además, la página web contará con un espacio para que los estudiantes puedan presentar, archivar y almacenar en formato podcats sus proyectos, con el fin compartir sus trabajos con otras universidades dentro de la comunidad virtual; además, opinar acerca de ellos, crear un foro e informarse de las últimas noticias y eventos que acontecen dentro y fuera de la facultad. Además, el portal contará con espacios de difusión de proyectos desarrollados por la facultad en las diferentes carreras.

CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

La evolución tecnológica ha traído como consecuencia nuevas formas de comunicación mucho más versátiles y rápidas. En un entorno donde la mayoría de las cosas depende del internet y a su vez los seres humanos se están haciendo dependientes de él, se ha hecho indispensable tener un portal web que asegure presencia en la red, la cual no solo presente información textual sino que combine las imágenes, texto, audio y video para hacer de ella un sitio interactivo que comunique y entretenga.

La Facultad de Artes y Humanidades, en vista de la importancia y facilidades que hoy en día ofrece un sitio web, sintió la necesidad de ser partícipe de este desarrollo de nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación. El Lcdo. Guillermo del Campo propuso a la facultad de artes crear un portal web que sirva, no solo como fuente informativa para los usuarios sino que los estudiantes, docentes y personal administrativo sean parte de él, proporcionándoles un espacio para que puedan expresar sus ideas, mostrar sus trabajos e interactúen.

El Lcdo. Del Campo manifestó la idea a estudiantes de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, quienes conjuntamente con el docente deciden tomar este proyecto web como un tema de tesis, siendo su principal objetivo el correcto funcionamiento de la radio online. Los procesos como: estudio del medio, diseño, diagramación, programación del portal y la radio en línea quedaron bajo la responsabilidad de los alumnos Andrea López, Aldo Mora y Yahaira Moreno.

Un sitio web propio de la facultad dará cabida a su crecimiento y prestigio institucional, ya que estará a la vanguardia con otras universidades nacionales e internacionales.

1.2. Planteamiento Del Problema

La Facultad de Artes y Humanidades posee cuatro carreras encaminadas al arte, Ingeniería en Producción y dirección multimedia, Ingeniería en Producción y dirección audiovisuales, Licenciatura en Música y Licenciatura en Lengua Inglesa, lo que obliga a generar mucho contenido audiovisual, pese a ello, la facultad no cuenta con una página web propia, por lo que se encuentra sujeta a la administración y actualización de su información y contenido que únicamente se genera desde el centro de cómputo general de la universidad a través del portal web de la Universidad Católica, como único medio de difusión a usuarios y público general, esto ocasiona molestias e inconformidad en los estudiantes, ya que además de no tener un espacio donde puedan expresarse, la búsqueda de información se vuelve cada vez más tediosa y desactualizada.

1.2.1 Síntoma

- No se presenta información, eventos y proyectos importantes desarrollados dentro de la facultad.
- Demasiada información textual causa molestias y desinterés en los usuarios.
- Desconcierto y molestia de los usuarios al no contar con información actual de la Facultad.
- Estudiantes se sienten relegados y poco motivados a realizar proyectos significativos.
- Escasa información relevante en audio y video de nuevos alumnos a las carreras de la facultad.

1.2.2 Causas

- No se cuenta con página exclusiva de la facultad.
- Información de la Facultad solo se encuentra en la página de la UCSG.
- La Información de la página de la UCSG no presenta una actualización inmediata.
- El sitio Web actual no tiene mucho atractivo visual (poco interactivo).
- El sitio Web actual de la UCSG no posee un espacio para que los estudiantes compartan sus proyectos.

1.3 Pronóstico

Al no estar a la vanguardia con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación la Facultad de Artes y Humanidades perdería presencia en internet, el cual es un factor importante para la difusión en masa. Los estudiantes no podrían mostrarse al medio competitivo y la facultad a través de sus carreras no estaría al nivel de otras facultades de universidades locales e internacionales.

1.4 Control Al Pronóstico

La solución a la problemática anteriormente mencionada es desarrollar un sitio web con contenido multimedia bajo el concepto web 2.0, de modo que la página posea una buena navegabilidad, genere interés en los estudiantes contribuya a desarrollar sus destrezas y habilidades, motive a la participación, interacción con la facultad y la comunidad universitaria en general.

1.5. Formulación del problema

¿De qué manera dar respuesta a los actuales requerimientos de los estudiantes y otras personas interesadas por acceder a información de la Facultad de Artes y Humanidades?

1.6. Sistematización del problema

- ¿Cómo abarcar más información acerca de la Facultad de Artes y Humanidades?
- ¿De qué manera incentivar el potencial de los estudiantes, a través del portal web?
- ¿Visualmente, como contribuir a generar el interés del usuario, y que se sienta identificado con la parte gráfica?
- ¿Cómo aprovechar las redes sociales dentro del portal web?

1.7. Objetivos del proyecto

1.7.1. Objetivo general

Crear un portal web para la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, que cumpla los requerimientos de los estudiantes y otras personas interesadas en acceder a su información.

1.7.2. Objetivo específico

- Diseñar un espacio para que los estudiantes puedan expresarse y a su vez perfeccionen sus habilidades de producción y postproducción tanto en la radio como en la tv virtual.
- Crear un espacio para los estudiantes (perfil) donde puedan comunicarse entre ellos además de compartir trabajos u opiniones.
- Incluir en la propuesta una radioteca donde los estudiantes puedan subir sus trabajos.
- Abarcar en la propuesta una opción que permita el envío de archivos de audio y video entre los usuarios de la página.
- Establecer en el diseño un área dedicada a las producciones audiovisuales realizadas por los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades.
- Incluir en la propuesta un sistema de comunicación entre los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades a través del chat y comentarios en línea.
- Incorporar a la propuesta un espacio para las noticias o eventos que se desarrollen o vayan a desarrollarse en la Facultad de Artes y Humanidades.
- Incluir en el diseño una sección de arte y fotografía, para que los estudiantes puedan subir sus proyectos de artes digitales y trabajos fotográficos.
- Enlazar a la página de la facultad a la mayor cantidad de redes sociales a fin de difundir sus servicios.

1.8. Alcance

- Los estudiantes recibirán información de las actividades extracurriculares como: eventos sociales, culturales, noticias y todos aquellos acontecimientos que realice la facultad.
- La posibilidad de compartir sus proyectos y creaciones audiovisuales para que sean comentados.
- Espacio radial vía internet: Los estudiantes de la carrera de audiovisuales pertenecientes a la Facultad de Artes y Humanidades que ya están en capacidad de producir y dirigir programas radiales se encargarán de la transmisión de los programas en vivo y pregrabados .
- Que los alumnos de la Facultad de Artes y Humanidades posean un sitio para subir y almacenar en formato podcast los archivos de audio y video, a fin de que éstos puedan ser compartidos y difundidos.
- Los estudiantes tendrán la oportunidad de comunicarse a través de chat con la radio de la Facultad de Artes y Humanidades en vivo sin importar el lugar donde se encuentren.
- Es fundamental que la página Web tenga la capacidad de pertenecer a la mayor cantidad de redes sociales posibles, tales como facebook, youtube, twitter, la única vía de conseguir una identificación y masificación de los mensajes es a través de una agresiva difusión en todos los canales interactivos posibles, a fin de difundir los servicios de la facultad a nivel global y de esta manera conseguir un mayor posicionamiento en el mercado estudiantil.
- Creación de FansPage en facebook para la radio online de la Facultad de Artes y Humanidades, en esta página se verán datos importantes de la facultad, fotografías, etc y se la empleará como medio de comunicación con los estudiantes.
- La página web presentará información detallada sobre las carreras de la Facultad de Artes y Humanidades, así como su misión, visión e historia.
- Incorporación de un perfil para los profesores donde puedan compartir artículos propios o que consideren importantes dentro del medio.

1.9. Justificación

1.9.1. Justificación teórica

La realización de este proyecto se respaldará en un organismo internacional como lo es World Wide Web Consortium (W3C) comunidad internacional que desarrolla estándares que aseguran el crecimiento de la Web a largo plazo.

Web 2.0 que está relacionada con un fenómeno social, basado en la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la web, que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario o D.C.U. y la colaboración en la World Wide Web.

1.9.2. Justificación metodológica

La metodología que se va a emplear en el proyecto para la captación de datos, es la búsqueda en fuentes secundarias de información especializada experimentada en otros lugares, con el objetivo de procesarla y generar el conocimiento que permita interpretar adecuadamente la situación observada y generar una alternativa que cumpla con las expectativas sobre el caso, con aplicación de métodos y técnicas aprendidos durante la carrera.

1.9.3. Justificación práctica

La facultad de Artes y Humanidades obtendrá numerosos beneficios con la creación del portal web, entre ellos están, reconocimiento y prestigio frente a otras facultades que ofrecen a manera de competencia similares carreras en otras universidades a nivel nacional e internacional.

El resultado práctico de la Tesis está dirigido a los estudiantes y personal académico de la Facultad de Artes y Humanidades perteneciente a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, que utilicen este sitio web como una herramienta de apoyo, información y un medio alternativo para dar a conocer sus proyectos, inquietudes y pensamientos ante la comunidad universitaria local, nacional y mundial. Además, a toda la comunidad universitaria en general que esté interesada en la información y búsqueda de propuestas audiovisuales innovadoras y diferentes.

1.10. Hipótesis

1.10.1. Hipótesis general

Con la creación de un portal web de contenido especializado, la facultad de Artes y Humanidades podrá dar respuesta a los requerimientos de los estudiantes y otras personas interesadas que precisen de información actualizada y confiable.

1.10.2. Hipótesis particulares

- La implementación de los medios audiovisuales y multimedia, facilitará, abarcará y detallará más información acerca de la Facultad de Artes y Humanidades.
- Con la incorporación de un perfil que permita a los estudiantes tener un espacio interactivo dentro del portal web, en el cual puedan mostrar sus trabajos se demostrará la eficacia del portal para incentivar el potencial de los estudiantes.
- Empleando técnicas de diseño modernas, guardando sobriedad, seriedad y ergonomía a la hora de crear el portal web, contribuirá a generar el interés del usuario, y que se sienta identificado con la parte gráfica.
- Incluyendo canales sociales en el portal web como un medio publicitario constructivo en la formación de los estudiantes de la facultad de Artes y Humanidades, se difundirá contenido pertinente académico y se generará una retroalimentación de proyectos similares con otros centros de estudios o público en general.

1.11. Variables

1.11.1. Variables independientes y dependientes

1.11.1.1. General

VIHG: La implementación de los medios audiovisuales y multimedia.

VDHG: Respuesta a los requerimientos de los estudiantes y otras personas interesadas que precisen de información actualizada y confiable.

1.11.1.2. Particulares

VIHP1: La implementación de los medios audiovisuales y multimedia.

VDHP1: abarcar y detallar más información acerca de la Facultad de Artes y Humanidades.

VIHP2: incorporación de un perfil que permita a los estudiantes tener un espacio interactivo dentro del portal web, en el cual puedan mostrar sus trabajos.

VDHP2: eficacia del portal para incentivar el potencial de los estudiantes, a través del portal web

VIHP3: Empleando técnicas de diseño modernas, guardando sobriedad, seriedad y ergonomía a la hora de crear el portal web

VDHP3: generar el interés del usuario, y que se sienta identificado con la parte gráfica

VIHP4: medias sociales en el portal web, como un medio publicitario constructivo en la formación de los estudiantes.

VDHP4: Se aprovecharán las redes sociales dentro del portal web.

1.11.2. Variables empíricas

1.11.2.1. General

VE1VIHG: La implementación de los medios audiovisuales.

VE2VIHG: La implementación de multimedia.

VE1VDHG: Respuesta a los requerimientos de los estudiantes que precisen de información actualizada y confiable.

VE2VDHG: Respuesta a los requerimientos de otras personas interesadas que precisen de información actualizada y confiable.

1.11.2.2. Particulares

VE1VIHP1: La implementación de los medios audiovisuales.

VE2VIHP1: La implementación de multimedia.

VE1VDHP1: abarcar más información acerca de la Facultad de Artes y Humanidades.

VE2VDHP1: detallar más información acerca de la Facultad de Artes y Humanidades.

VE1VIHP2: incorporación de un perfil que permita a los estudiantes tener un espacio interactivo dentro del portal web.

VE2VIHP2: espacio interactivo dentro del portal web, en el cual puedan mostrar sus trabajos, exponer su creatividad.

VE1VDHP2: eficacia del portal para incentivar el potencial de los estudiantes.

VE1VIHP3: Empleando técnicas de diseño modernas a la hora de crear el portal web.

VE2VIHP3: guardando sobriedad y seriedad a la hora de crear el portal web.

VE3VIHP3: guardando ergonomía a la hora de crear el portal web.

VE1VDHP3: generar el interés del usuario con la parte gráfica.

VE2VDHP3: que el usuario se sienta identificado con la parte gráfica.

1.12. Operacionalización de las variables

	VARIABLE	INDICADOR	ITEM
VIG	Portal web	Fecha de actualización de información.	¿Crees necesario que la facultad de Artes y Humanidades cuente con un sitio web propio? SI---- NO---
VIE1	La implementación de los medios audiovisuales y multimedia	Televisión y radio a través de internet. Animaciones y aplicaciones multimedia.	¿Te gustaría que el portal de la facultad cuente con una radio online propia? SI---- NO---
VD1	Detallará información de la Facultad de Artes y Humanidades.	Programaciones o presentaciones emitidas por estudiantes de la facultad	¿Cuál de las siguientes opciones te agradaría encontrar en el sitio web de la facultad? + Información general + Malla curricular + Trabajos estudiantes + Todos
VIE2	Técnicas de diseño modernas	Datos socio – educativos del estudiante. Aportes académicos.	Le gustará tener en el portal de la facultad de Artes y Humanidades un perfil interactivo, en donde usted pueda compartir sus actividades académicas; ¿Te gustaría contar con un espacio personal dentro del sitio web? SI---- NO-----
VD2		Interacción entre estudiantes.	

VIE3	Técnicas de diseño	Ultimas tendencia en diseño web.	La combinación de imágenes grandes, colores vivos, anexo a redes sociales, animaciones contribuyen al que usuario muestre interés en el uso del portal web, Qué tipo de información te gustaría compartir en tu espacio web ?
VD3	Modernas, sobrias y ergonómicas.	Navegable, comprensible, fácil acceso.	

Tabla 1 – 1: Operacionalización de variables

CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1 Definición de internet

Podemos definir a Internet como una "red de redes", es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí. Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos.¹

Internet sirve de enlace entre redes más pequeñas y permite ampliar su cobertura al hacerlas parte de una "red global". Esta red global tiene la característica de que utiliza un lenguaje común que garantiza la intercomunicación de los diferentes participantes; este lenguaje común o protocolo (un protocolo es el lenguaje que utilizan las computadoras al compartir recursos) se conoce como *TCP/IP*.

Tuvo sus orígenes en 1969, cuando una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las personas. Tres años más tarde se realizó la primera demostración pública del sistema ideado, gracias a que tres universidades de California y una de Utah lograron

¹ Definición de internet - http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm

establecer una conexión conocida como ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) .

A diferencia de lo que suele pensarse, Internet y la World Wide Web no son sinónimos. La WWW es un sistema de información desarrollado en 1989 por Tim Berners Lee y Robert Cailliau . Este servicio permite el acceso a información que se encuentra enlazada mediante el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol) .

Otros servicios y protocolos disponibles en la red de redes son el acceso remoto a computadoras conocido como Telnet , el sistema de transferencia de archivos FTP , el correo electrónico (POP y SMTP), el intercambio de archivos P2P y las conversaciones online o chats.²

El desarrollo y evolución del Internet constituye una verdadera revolución en la sociedad moderna, ya que se ha transformado en un pilar fundamental de las comunicaciones, el entretenimiento y el comercio en todos los rincones del planeta, actualmente sino se posee presencia en internet se considera inexistente.

2.2 Página web

Una Página web es una fuente de información adaptada para la World Wide Web (WWW) y accesible mediante un navegador de Internet”, la primera página web fue creada en 1991 por Berners-Lee.³

El diseño web a medida que pasaba el tiempo fue mejorando y pasando por distintas.

El primer diseño web de una página se realiza en 1993, la página web tenía el nombre Mosaic, y en menos de un año había recibido 2 millones de visitantes. El navegador web era capaz de mostrar tanto imágenes como textos, aunque con una limitación muy alta a la hora de diagramar la información de la página web. El diseño web de estas páginas era lineal y estaba orientado para científicos que eran los usuarios que compartían su información alrededor de

² Evolución del internet - <http://definicion.de/internet/>

³ Historia de la pagina web - <http://www.tufuncion.com/historia-pagina-internet>

todo el mundo mediante estas páginas web. La tecnología de los navegadores web era limitada y no disponía de la capacidad de transmitir información gráfica para la comunicación visual.

Al pasar el tiempo, se estableció un consorcio que determina normas y pautas para el futuro desarrollo de la web, el W3C. A partir de ello se comenzó a desarrollar estándares de lenguaje html para la unificación del diseño web que trajo consigo la aparición de una serie de navegadores web con el constante desarrollo de nuevas funcionalidades.⁴

Segunda generación de diseño web empieza a utilizar iconos en lugar de algunas palabras, las páginas web comienzan a poseer imágenes de fondo, aparece el diseño y uso de botones con movimientos.

Para la tercera generación los conceptos de diseño evolucionaron, el avance tecnológico permitió emplear animaciones más grandes, videos y audio dentro del portal, lo que hizo que los sitios donde solo presentaban información larga se vean en la obligación de actualizarse, la necesidad de tener presencia en internet se convirtió en algo totalmente indispensable, esta nueva presentación o faceta que tenían los sitios captó la atracción de los usuarios y a medida que el tiempo pasa nuevas redes están emergiendo y las paginas ya no son netamente informativas sino que ahora son interactivas.

2.3 W3c consorcio World Wide Web

El Consorcio World Wide Web (W3C) es un organismo neutro que construye estándares para la web⁵. Tiene como misión, guiar la Web hacia su máximo potencial a través del desarrollo de protocolos y pautas que aseguren el crecimiento futuro de la Web.⁶

La W3C tiene sus inicios en octubre de 1994 en Ginebra, cuando Tim Berners-Lee (considerado el padre de la web), con ayuda de Michael Dertouzos, procedente del MIT Laboratory for Computer Science, fundó el Consorcio World Wide Web. Desarrollando recomendaciones técnicas que la industria ha

⁴ Historia de las páginas web - <http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-De-Las-Paginas-Web/791199.html>

⁵ ¿Qué es la W3C? - <http://www.w3c.es/Presentaciones/2005/0519-NISIS-JA/2.html> - José Manuel Alonso, W3C Oficina Española

⁶ W3C - <http://www.w3c.es/Consorcio/>

adoptado como estándares 'web' como el Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML), Hojas de Estilo (CSS), y el Lenguaje de Marcado Extensible (XML). Además de estos estándares, el W3C es el centro de desarrollo de la Web Semántica^{7 8}

El proyecto web de la Facultad de Artes y Humanidades está desarrollado en base a los estándares determinados por el Consorcio World Wide Web (W3C), entre ellos tenemos:

Asegurar que el código HTML (HyperText Markup Language o Lenguaje de marcado de hipertexto) que posee el sitio web este escrito correctamente, ya que un código HTML con errores tiene mayores dificultades para su indexación en los motores de búsqueda; esto puede reducir en gran medida la cantidad de tráfico de un sitio web.

Escribir correctamente el código HTML tiene ventajas al momento de cargar la página, su despliegue es más rápido que el HTML con errores.

Cuidar vínculos; vínculos rotos causan molestias a los usuarios y puede conducir a que los visitantes se vayan.

La Web fue creada como una herramienta de comunicación que permitir el intercambio de información entre todo el mundo desde cualquier lugar en que se encuentren. Durante mucho tiempo, se consideraba a la Web como una herramienta de "solo lectura", pero a medida que el tiempo y los conocimientos tecnológicos avanzan, emergen nuevas formas de presentar a la web, allí es donde aparecen los blogs, wikis y las redes sociales los cuales crean contenido y personalizan las experiencias en la Web. Los estándares del W3C han apoyado esta evolución gracias a la robusta arquitectura y a los principios de diseño.

La Web hace posible la comunicación humana, el comercio y las oportunidades para compartir conocimiento. Uno de los objetivos principales del W3C es hacer que estos beneficios estén disponibles para todo el mundo,

⁷ Web semántica: Interconexión de los contenidos mediante una amplia base de datos.

⁸ Décimo cumpleaños de la W3C - <http://www.elmundo.es/navegante/2004/11/30/esociedad/1101811601.html> - Publicado: martes, 30 de Noviembre de 2004

independientemente del hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización geográfica, o habilidad física o mental.⁹

En la actualidad la cantidad de dispositivos para acceder a la Web ha crecido exponencialmente, se puede acceder desde teléfonos móviles, sistemas de televisión interactiva, puntos de información y/u ordenadores.

Diferentes organizaciones, procedentes de diversos puntos del mundo forman parte del W3C con intención de participar en un foro neutral para la creación de estándares Web. Las asociaciones con organizaciones nacionales, estatales, e internacionales de todo el mundo, ayudan al W3C a establecer una cultura de participación global en el desarrollo de la World Wide Web. El W3C ha establecido una colaboración especialmente estrecha con otras organizaciones que están desarrollando estándares para la Web o para Internet con intención de facilitar el progreso.

El Programa de Oficinas, promueve la adopción de las recomendaciones del W3C entre los desarrolladores, creadores de aplicaciones y difusores de estándares. Además fomenta la inclusión de organizaciones interesadas en la creación de futuros estándares uniéndose al W3C.

La Actividad de Internacionalización del W3C ayuda a asegurar que la Web está disponible para todo el mundo.¹⁰

2.4 Definición de web 2.0

La forma de presentar las páginas web continuamente está evolucionando, actualmente poseen más dinamismo, son llamativas, sobrias, creativas y sobre todo interactivas; a este concepto se lo conoce como Web 2.0.

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. Cuando la web inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario. El término

⁹ Objetivos de la W3C: <http://www.w3c.es/Consortio/mision>

¹⁰ Datos sobre la W3C: <http://www.w3c.es/Consortio/datos.html>

de Web 2.0 lo empleo Dale Dougherty de O'Reilly en una conferencia en la que compartió una lluvia de ideas junto a Craig Cline de MediaLive.¹¹

La web 2.0 no posee un esquema determinado, en el cual los sitios web deban regirse, sin embargo, existen varias tecnologías que se están utilizando hoy en día: Transformar software de escritorio hacia la plataforma del web, respeto a los estándares como el XHTML (eXtensible HyperText Markup Language), separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo conocidas como Css, ajax (javascript y xml), uso de Flash, Flex o Lazlo (software empleados para animación y/o programación), uso de Ruby on Rails para programar páginas dinámicas, utilización de redes sociales al manejar usuarios y comunidades, dar control total a los usuarios en el manejo de su información, roveer APis¹² o XML (eXtensible Markup Language), para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros, facilitar el posicionamiento con URL sencillos.

José Luis de Vicente (periodista y comisario artístico especializado en cultura y tecnología Ha sido subdirector del festival ArtFutura y ha realizado proyectos para eventos como Resfest, Sónar y OFFF. Imparte clases en la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona. Es uno de los fundadores de Elástico.net, responsables del proyecto COPYFIGHT (www.elastico.net/copyfight) sobre cultura libre.)¹³ En el año 2005 profundiza acerca de los cambios entre la denominada web 1.0 y las nuevas posibilidades que brindan las nuevas herramientas tecnológicas.

Dice Vicente (2005) "La web 2.0 es el sueño que se ha estado fraguando progresivamente y sin hacer demasiado ruido en las cocinas de la industria de internet durante los últimos dos años. Una profunda reinención de las estrategias y las arquitecturas sobre las que se implementan los servicios online que promete sentar los cimientos de la web de la próxima década. En la

¹¹ ¿Qué es la web 2.0?: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

¹² Api: Interfaz de programación de aplicaciones o Application Programming Interface.

¹³ Inteligencia Colectiva en la web 2.0 - Reseña de Vicente :

<http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/joseluisdevicente.pdf>

que se habrán quedado obsoletos los símiles con la biblioteca de Babel, porque cada vez habrá menos documentos cerrados que almacenar y distribuir."

La transformación más grande de la web 2.0 se encuentra en la reinención del modo en que la información circula por la red, democratiza y da cabida a los usuarios de programar el comportamiento de los flujos de datos que interactúan entre sí de maneras inimaginables.

La web 2.0 posee unos puntos esenciales que la identifican, entre ellos tenemos; Movimiento hacia los pequeños gestores de contenidos que permiten el acceso y del alojamiento de páginas y acceso a la publicación en la Red. La expansión de aplicaciones web funcionales que compiten con aplicaciones de escritorio. La existencia de interfaces de programación que poseen acceso libre a los datos, de modo que se combinen diversas herramientas para obtener un resultado más completo. La posibilidad de escoger libremente la licencia con que cada usuario pone al alcance de la comunidad su propiedad intelectual.

De acuerdo a Tim O'Reilly¹⁴, la web 2.0 tiene 7 Principios básicos, entre los cuales tenemos:

La Web como plataforma, las aplicaciones que operan en la Web pueden ser combinadas, Ebay, Amazon y Facebook comparten APIs, para q desarrolladores puedan emplearlas de forma autónoma en sus propios sitios web.

Aprovechar la inteligencia colectiva (mientras más gente las use, más gente las usará), es otro principio, los usuarios se han convertido en "prosumidores" (productores y consumidores) del contenido Web.

Datos son el nuevo microprocesador, el valor de una aplicación de la Web 2.0 está determinado por los datos que guarda y que hace disponibles.

El fin de la etapa de lanzamiento de software el "beta permanente", Las aplicaciones de software de la Web 2.0 generalmente se ejecutan a través de

¹⁴ Tim O'Reilly : presidente de O'Reilly Media Es un fuerte impulsor de los movimientos de software libre y código abierto, así como uno de los autores del concepto Web 2.0 y participante en el desarrollo del lenguaje Perl.

la propia Web y operan dentro de un navegador, su actualización es automática.

Modelos de programación ligeros, Las aplicaciones de la Web 2.0 prosperan porque las herramientas para crearlas y los datos que contienen interactúan de manera simple con muchas aplicaciones distintas.

El Software supera el límite de un único dispositivo, El navegador del ordenador o del portátil ya no es el único soporte en el que los usuarios visualizan páginas Web o interactúan con las aplicaciones Web. Cada vez más dispositivos móviles – teléfonos móviles, PDAs, consolas de juego y reproductores de MP3, soportan la navegación en la Web y, por lo tanto, los sitios se deben crear para que puedan ser vistos correctamente en todos estos dispositivos.

Una experiencia de usuario enriquecida, los sitios Web interactivos cuentan con una interfaz de usuario inigualable, las nuevas páginas actualmente utilizan Ajax (Asynchronous Javascript and XML: lenguajes de programación) de forma que solamente se actualiza la parte que cambia de la página.¹⁵

Los principios anteriormente mencionados se encuentran plasmados en el proyecto web para la Facultad De Artes y Humanidades, ergonomía, sobriedad, tiempo de carga, uso de aplicaciones, interactividad, actualización de datos, son temas importante para el despliegue del proyecto, la combinación de ellos nos abre posibilidades para la obtención de presencia en internet.

2.5 Redes sociales

El avance tecnológico y las formas de comunicación han dado enormes pasos, las redes sociales se han convertido en un canal de comunicación masivo, emplearlas adecuadamente puede dar resultados sorprendentes.

El concepto de redes sociales inicia a partir de la Teoría de Grafos, las cual identifica a las entidades como "nodos" o "vértices" y las relaciones como "enlaces" o "aristas". La estructura del grafo resultante es a menudo muy

¹⁵ Los siete principios de la web 2.0 : <http://www.knowledge-pills.com/es/kp/demo/pri02/00pri02.htm>

compleja, puede haber muchos tipos de lazos entre los nodos. **Un grafo** es una pareja $G = (V, A)$, donde V es un conjunto de puntos, llamados vértices, y A es un conjunto de pares de vértices, llamadas aristas.¹⁶

Otra teoría que se plateo y que actualmente se ha comprobado gracias a las redes sociales es la “teoría de los seis grados de separación”.

“Una persona está conectada con cualquier otra por una cadena relativamente corta de intermediarios (unos 6). La teoría fue enunciada matemáticamente en los años 50 por Ithiel de Soda Pool y Manfred Kochen, y “demostrada” por el psicólogo Stanley Milgram en 1967.”¹⁷

En base a dichas investigaciones nació se definió como redes sociales a estructuras sociales compuestas de grupos de personas, que se encuentran conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.

Uno de los fines que motivaron la creación de las llamadas redes sociales fue el diseñar un lugar de interacción virtual, donde millones de personas alrededor del mundo se concentran con diversos intereses en común.

El sociólogo Duncan Watts, asegura que es posible acceder a cualquier persona del planeta en tan solo seis “saltos”.¹⁸

Según esta Teoría, cada persona conoce a unas 100 personas, cada uno de esos amigos o conocidos cercanos se relaciona con otras 100 personas, cualquier individuo puede pasar un recado a 10.000 personas tan solo pidiendo a un amigo que pase el mensaje a sus amigos.

Las 10.000 personas serian contactos de segundo nivel, que el individuo no conoce pero puede conocer a través de sus amigos.

¹⁶ Teoría de los grafos: http://enciclopedia.us.es/index.php/Teor%C3%ADa_de_grafos

¹⁷ Teoría de los seis grados de separación: <http://www.xatakaciencia.com/sabias-que/la-teoria-de-los-seis-grados-de-separacion>

¹⁸ Frase mencionada en el libro "Six Degrees: The Science of a Connected Age"

Cuando más pasos haya que dar, la conexión entre dos personas es más lejana y difícil la comunicación. Pero a través de internet se ha eliminado algunas barreras y ha permitido crear verdaderas redes sociales mundiales.

Las redes sociales despegaron con fuerza a partir del 2002 cuando comienzan a aparecer sitios web promocionando las redes de *círculos de amigos* en línea, se hizo popular en 2003 con la llegada de sitios tales como MySpace o Xing.

Unas de las características más habituales de este sistema son, la actualización automática de la libreta de direcciones, perfiles visibles, la capacidad de crear nuevos enlaces. Las redes sociales también pueden crearse en torno a las relaciones comerciales.¹⁹

A medida que el tiempo pasa las redes sociales avanzan en Internet a pasos de gigante, especialmente dentro de lo que se ha denominado Web 2.0²⁰, a demás surge un nuevo fenómeno “redes sociales de compras” estas redes tratan de convertirse en un lugar de consulta y compra. Los usuarios pueden consultar todas las dudas que tienen sobre los productos que les interesan, dar y leer opiniones, conocer gente con sus mismas aficiones y comprar ese producto con un solo clic.

Otro fenómeno que surgió con el despliegue de las redes sociales fue el marketing on-line, a través de ellas, empresas, instituciones y/o personas dan a conocer sus servicios por esa vía, obteniendo resultados satisfactorios e inmediatos. Es por ello que enlazarse a la mayor cantidad de redes sociales es un canal publicitario a bajo costo y que en la actualidad se ha convertido en una herramienta poderosa de publicidad que además permite comunicación directa entre usuarios y empresa.

2.6 Definición de Software

Se conoce como software *al equipamiento lógico o soporte lógico* de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos

¹⁹ Red social: <http://tepitoarteaca.com.mx/redes.html>

²⁰ Web 2.0 tema citados desde la página 6

necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware.

Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas; tales como el procesador de textos, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el software de sistema, tal como el sistema operativo, que, básicamente, permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz para el usuario.

Se denomina software al conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.²¹

Considerando esta definición, el concepto de software va más allá de los programas de computación en sus distintos estados: código fuente, binario o ejecutable; también su documentación, los datos a procesar e incluso la información de usuario forman parte del software: es decir, *abarca todo lo intangible*, todo lo «no físico» relacionado.

Se puede clasificar al software en tres grandes tipos:

Software de sistema: Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles de la computadora en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas y teclados. El software de sistema le procura al usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, herramientas y utilidades de apoyo que permiten su mantenimiento.

Software de programación: Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica.

²¹ Definición de software: <http://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Software de aplicación: Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios.

2.6.1 Software libre ustream

Ustream.tv emite video y/o audio en tiempo real. Se conecta la cámara de vídeo y empieza a emitir un flujo de vídeo que puede ser visto en tiempo real por 1 persona, varias personas o todo el mundo.

Como todos los servicios que se lanzan, tiene un perfil que ofrece posibilidades de red social, permite suscripción a los canales, valorarlos y dejar comentarios, además ofrece un código HTML para incrustar cualquier canal en la web.

Los usos que se le pueden dar son muy variados, desde dar conferencias vía web a una lista de usuarios hasta crear un canal de televisión propio que emita 24 horas al día.

Ustream es una plataforma web interactiva para la distribución de audio o vídeo por Internet. Los usuarios pueden transmitir de forma gratuita sus propios programas en Ustream o por medio de un sitio web externo como MySpace or Facebook.

Ofrece a sus usuarios una plataforma para transmitir eventos, promover sus propios programas, o establecer conversaciones con participantes de todo el mundo. El usuario puede transmitir a una audiencia ilimitada.

Los espectadores pueden también evaluar y reseñar los programas. Ustream incluye una combinación de programación en directo y archivos de programas grabados.²²

Para usar Ustream se necesita una computadora, conexión de Internet, micrófono y una webcam o vídeo cámara. El sistema de Ustream detectará automáticamente el tipo de cámara.²³

²² La emisora Radio Isla (1320 AM) transmite y archiva una parte de su programación en la web usando la plataforma de Ustream.

²³ Transmisión de Ustream: <http://www.authorstream.com/Presentation/T5Coop-661404-ustream/>

Ustream.tv permite realizar dos funcionalidades diferentes, por un lado hacer Broadcast en directo a todo internet y por otro realizar grabaciones visibles por todos.

Para acceder a este servicio el usuario requieren registrarse en la web. Cuando se tiene un usuario creado, hay que asociarle un canal para poder retransmitir y se lo configura.

Hay 7 pestañas con diferentes parámetros de configuración, cada una tiene una función específica; *Info*: contiene información general del canal (nombre, imagen, descripción, etc.) *Design*: configura colores y estilo de la página del canal. *Clips*: organiza lista de videos favoritos que aparecerán. *Share*: da la posibilidad de compartir el enlace al canal a las diferentes redes sociales, blogs. *Advanced*: muestra opciones avanzadas de seguridad y calidad de video. *Schedule*: visualiza la agenda de actividades en el canal. *Metrics*: muestra distintas estadísticas de las emisiones.

Una vez configurado el canal, ya está listo para emitir. Solo hay que dar click en el botón superior que pone "Broadcast Now". En ese momento aparecerá una ventana desde donde se controlara la emisión. El Ustream además tiene la capacidad de grabar y almacenar los archivos en el ordenador.

2.6.1.1 Valores y servicios de Ustream

Ustream Pro Radiodifusión permite tomar el control del contenido y dar a los espectadores la mejor experiencia posible. Cortar los anuncios, añadir logotipo propio, personalizar la página del canal o radio.

	Motor de arranque \$ 99 * / mes Registrarse	Estándar \$ 499 \$ / mes Seleccione recomendados	Empresa \$ 999 / Mes * Registrarse
Necesita ayuda para determinar qué paquete es mejor para usted? Permítanos ayudarlo a recomendar uno con nuestra calculadora de hora Viewer .			
Anuncios Gratis de Radiodifusión	100 Ad-Free Horas Visor de 50 ¢ adicionales por horas Visor	4000 Ad-Free Horas Visor de 25 ¢ adicionales por horas Visor	9000 Ad-Free Horas Visor de 20 ¢ adicionales por horas Visor
De afiliación de pago	✓	✓	✓
HD de Radiodifusión	✓	✓	✓
Extensiones de Ustream	✓	✓	✓
Co-Branding		✓	✓
Incorporar restricciones		✓	✓
Branding completo (quitar marca de agua Ustream)			✓
IFrame acceso			✓
Ocultar tu página de Canal			✓

Figura 2 – 1: Valores y servicios Ustream

Ustream ofrece una variedad de servicios de acuerdo al plan que se seleccione, entre ellos están:

Ad-Free Radiodifusión

Paquetes de Ustream Pro Radiodifusión eliminar todos los anuncios en video, así como los anuncios gráficos en la página del canal. Cada paquete viene con un número determinado de "Horas Viewer" (uno de los espectadores durante una hora, dos espectadores de media hora cada uno, etc.)

Membrecías Premium

Todos los organismos de radiodifusión Pro Ustream se les da una suscripción Premium, junto con su suscripción. Esto le da visión sin publicidad de cualquier canal en Ustream.

HD radiodifusión

Ustream, permite emitir streams de alta calidad a sus espectadores. Transmite toda la calidad directamente a los espectadores.

Extensiones de Ustream

Las extensiones permiten integrar los servicios externos para aumentar la base de fans, medios de comunicación social, vender productos, o simplemente promocionar con banners personalizados.

Emisoras Pro será capaz de añadir extensiones directamente debajo del reproductor de video, dando la máxima exposición. Extensiones actuales incluyen:

- *Facebook Fan Page* - Aumente fans de Facebook por poner un botón en su página de canal
- *Twitter Siga Botón* - ¿Quieres más seguidores en Twitter? Agrega un botón de seguir directamente por debajo de la emisión
- *iTunes* - Los músicos y los desarrolladores pueden aumentar las ventas de álbumes más vendidos, canciones y aplicaciones a través de la tienda de Apple iTunes
- *Amazon* - El uso de la página del canal para promocionar y vender discos, canciones, libros, DVDs y juegos que se ofrecen en Amazon.com
- *Thumbplay* - Permitir a los espectadores para descargar tonos de llamada
- *Pancartas personalizadas* - Subir sus propias 192x100 y 612x100 imágenes para personalizar completamente la experiencia de visualización²⁴

2.6.2 Almacenamiento de audio

2.6.2.1 Souncloud

SoundCloud es una aplicación web que simplifica todo el proceso de alojar canciones que se hayan creado, ofreciendo una atractiva interfaz y diferentes maneras de compartir y recibir música.

²⁴ Valores y servicios de Ustream: <http://www.ustream.tv/products-services>

El reproductor que muestra SoundCloud es tan sencillo que, ni siquiera posee control de volumen, pero es posible detener la reproducción o pasar a la siguiente pista.

En el momento que la canción comienza su reproducción, las personas que la estén escuchando pueden dejar algún comentario.

Teniendo en cuenta que el objetivo es ofrecer música que pueda llegar a comercializarse, es posible incorporar muchos datos y características de la canción o la banda. Los contactos de cada usuario pueden dejar comentarios con una marca que indica en qué momento de la reproducción ha sido realizado y de esa manera saber con exactitud a qué parte de la canción se está refiriendo.

SoundCloud además es un reproductor social, ya que es posible insertarlo en sitios web o en perfiles de distintas redes sociales. De esta forma, cada vez que el perfil de SoundCloud es actualizado todos los sitios vinculados se actualizarán de manera simultánea y automática.

- La grabación de sonidos y subir a SoundCloud permite compartirlos fácilmente con amigos en privado o públicamente a los blogs, sitios y redes sociales.
- Widgets: Insertar sonidos de tres reproductores de SoundCloud y llevarlas a blogs, perfiles o páginas web.²⁵

SoundCloud es una plataforma de sonidos sociales donde cualquiera puede crear y compartir audios, se la ha empleado en el proyecto web para la facultad de artes y humanidades ya que permite almacenar gran cantidad de audio en un hosting externo y direccionarlos al portal web de artes, sin que este ocupe espacio dentro del hosting propio de la institución, lo que ayuda mucho a la velocidad con que la información procesa; es decir optimiza tiempo y espacio.

2.6.3 Software libre livestream

²⁵ Que es y cómo funciona Sound cloud - <http://www.informatica-hoy.com.ar/redes-sociales/SoundCloud.php>

Livestream, anteriormente conocido como Mogulus, es una plataforma de streaming de vídeo en directo que permite a los usuarios ver y difundir contenidos de vídeo con la cámara y un ordenador a través de Internet. Ofrece un anuncio de libre servicio y el apoyo de varios servicios de primera calidad diferenciados para las organizaciones y profesionales de los medios.

Livestream también ofrece transmisión inalámbrica de alta definición en la forma de una combinación de dispositivo llamado Livepack, descrito como "un camión de televisión por satélite en una mochila."

Livestream posee dos tipos de cuentas: Free y Paid. En los dos se puede transmitir en vivo y tener todos los servicios, con la diferencia que en la versión pagada, no tiene anuncios, se quita el logo de Livestream del reproductor, se puede colocar una cuenta de Google Ads, transmitir a mayor velocidad y definición; y también tiene otras opciones como de transmitir en widescreen y ver el canal desde un celular.

En la versión gratis se transmite a un límite de 50 personas en alta definición, también existe una versión pagada en donde se incrementa el ancho de banda. La versión gratuita tiene 8 GB, en la versión pagada para un solo canal tiene 100GB y la versión pagada para corporaciones tiene 500GB de capacidad en banda ancha para transmisión.

Livestream es a la vez un estudio de televisión virtual y reproductor de vídeo integrables, ofreciendo a los usuarios la oportunidad de producir y transmitir vídeo de la Web en la forma de una cadena de televisión.

Recientemente Livestream lanzó Twitcam que permite a los usuarios transmitir streaming de video en vivo usando su cuenta de Twitter.²⁶

2.7 Definición y conceptos básicos de la programación

La programación es una parte importante en la construcción de un proyecto web, ya que sin ella, toda esta evolución de conceptos, refiriéndose a la web 2.0, no habría surgido.

²⁶ Información obtenida - Life stream: <http://webea.net/418/publicar-canal-livestream.html>

Los primeros lenguajes de programación surgieron de la idea de un profesor matemático de la universidad de Cambridge, Charles Babbage, a mediados del siglo XIX, predijo muchas de las teorías en que se basan los actuales ordenadores. Consistía en lo que él denominaba la máquina analítica, Con él colaboro Ada Lovelace, la cual es considerada como la primera programadora de la historia. Los programadores utilizaron las técnicas diseñadas por Charles Babbage, y Ada, que consistían en programación mediante tarjetas perforadas.

En su diseño, la máquina constaba de cinco unidades básicas: Unidad de entrada, para introducir datos e instrucciones; Memoria, donde se almacenaban datos y resultados intermedios; Unidad de control, para regular la secuencia de ejecución de las operaciones; Unidad Aritmético-Lógica, que efectúa las operaciones; Unidad de salida, encargada de comunicar al exterior los resultados. Charles Babbage, conocido como el "padre de la informática" no pudo completar en aquella época la construcción del computador dado que faltaba la electrónica.

Cuando surgió el primer ordenador, el famoso ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Calculator), su programación se basaba en componentes físicos, o sea, que se programaba, cambiando directamente el Hardware de la maquina, exactamente lo que se hacía era cambiar cables de sitio para conseguir así la programación de la maquina. La entrada y salida de datos se realizaba mediante tarjetas perforadas.²⁷

Con el pasar del tiempo la programación fue evolucionando poco a poco, ahora existen varios lenguajes de programación, cada uno enfocado en un área específica, entre ellos está la programación orientada a objetos; que es la que se empleaba mayormente en la creación de páginas web conjuntamente con el código HTML que también es un tipo de lenguaje de programación.

La programación orientada a objetos o POO (OOP según sus siglas en inglés) es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para

²⁷ Lenguajes de programación: <http://www.monografias.com/trabajos38/tipos-lenguajes-programacion/tipos-lenguajes-programacion.shtml>

diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo²⁸ y encapsulamiento²⁹.

La programación orientada a objetos tiene origen en Simula 67, un lenguaje diseñado para hacer simulaciones, creado por Ole-Johan Dahl y Kristen Nygaard del Centro de Cómputo Noruego en Oslo.

Las características de orientación a objetos fueron agregadas a muchos lenguajes existentes, incluyendo Ada, BASIC, Lisp y Pascal. La adición de estas características a los lenguajes que no fueron diseñados inicialmente para ellas condujo a menudo a problemas de compatibilidad y en la capacidad de mantenimiento del código.

Los lenguajes orientados a objetos "puros", carecían de las características de las cuales muchos programadores dependían. Se hicieron muchas tentativas para crear nuevos lenguajes basados en métodos orientados a objetos. El Eiffel de Bertrand Meyer fue un acertado lenguaje con esos objetivos pero ahora ha sido reemplazado por Java, debido a la aparición de Internet, y a la implementación de la máquina virtual de Java en la mayoría de navegadores. PHP en su versión 5 se ha modificado, soporta una orientación completa a objetos, cumpliendo todas las características propias de la orientación a objetos.³⁰

2.8 Evolución y tendencias del diseño web

El diseño de una página web es imprescindible, es la carta de presentación que la institución posee en internet, por ello es necesario que esta vaya acorde a su imagen e identidad corporativa, siempre basándose en las tendencias actuales de diseño.

²⁸ Polimorfismo: el polimorfismo se refiere a la posibilidad de enviar un mensaje a un grupo de objetos cuya naturaleza puede ser heterogénea.

²⁹ Se denomina encapsulamiento los datos miembro, de un objeto de manera que sólo se puede cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

³⁰ Texto obtenido de: Paradigma Orientado a Objetos -

http://dis.um.es/~lopezquesada/documentos/IES_1011/DFSI/curso/UT6/java/cap1/pages/2.html

El diseño web no solo es colores, tipografías y botones, sino que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la integración de medios como audio, texto, imagen y vídeo.

*La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos.*³¹

Existen varias etapas para la elaboración de un diseño de páginas web

La primera, es el diseño visual de la información; se recomienda realizar un boceto en papel del esquema que se quiere para tener una idea más clara de la ubicación de la información, de esta manera es más fácil la construcción de la página, se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia.

La segunda, una vez que se tiene este boceto se pasa a construir la página web. Para ello existen software especializados y/o códigos que ayudan a la maquetación del sitio, es importante tener en cuenta de que los vínculos o botones no estén rotos, también emplear aplicaciones que generen movimiento y dinamismo en el portal contribuyen a su éxito.

La tercera etapa consiste en el posicionamiento en buscadores o SEO³². Ésta consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en los buscadores, esta parte es muy importante dentro del desarrollo, ya que un buen uso del lenguaje y títulos de los HTML favorecen al posicionamiento.

El HTML³³ consta de una serie de elementos que estructuran el texto y son presentados en forma de hipertexto por agente de usuario o navegadores. Esto se puede hacer con un simple editor de textos (debe guardarse como texto

³¹ Diseño web: http://www.sectorweb.net/tutoriales/enumerarporpaginas/pager/como_utilizarlo.html

³² SEO abreviación de "Search Engine Optimization"

³³ HTML abreviación de "Hiper Text Markup Language"

plano, sin ningún tipo de formato y con extensión .html o .htm). Esta era la única manera de generarlas hasta que aparecieron, a mediados de 1996, algunos editores visuales de HTML, como MS FrontPage y Adobe Dreamweaver.

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 W3C³⁴.

Cuando se habla de diseño web, se refiere a un conjunto de archivos, ya sean estos textos, audios, gráficos, que están unidos mediante un lenguaje de marcas denominado HTML.

El lenguaje HTML permite crear páginas web, que no son archivos con la extensión htm ó html. Las mismas, se alojan en servidores web que están conectados en forma permanente a Internet.

Con el desarrollo de la web surgieron nuevos lenguajes de programación tendientes a presentar páginas que permiten mayor interacción, son más rápidas y contienen animaciones.

Entre ellos, se puede mencionar al ASP³⁵ y PHP³⁶, que en líneas generales, permiten generar páginas en base a los pedidos de los usuarios del sitio, es decir, buscan en una base de datos la información solicitada, y crean una página en forma instantánea.³⁷

Las bases de datos más utilizadas son MySQL (open source), Oracle, Informix de IBM y Microsoft SQL.

El DHTML³⁸ (HTML dinámico) y el CSS (hojas de estilo) sirven para hacer más interactivas las páginas HTML.

³⁴ W3C abreviación de World Wide Web Consortium

³⁵ ASP: Active Server Page

³⁶ PHP: Preprocessed Hypertext Pages)

³⁷ Texto obtenido de: Primeros pasos - <http://www.luiscanada.com/creacionWEB/estructura-accesibilidad-usabilidad.pdf>

³⁸ DHTML: Dynamic "Hiper Text Markup Language"

Un factor que no se debe descuidar al momento de crear una página web, es el peso, es conveniente que no exceda de los 50 Kb, a pesar de que el ancho de banda actualmente es mejor, aun así se debe controlar el peso ya que eso afecta directamente al tiempo de carga, generalmente los usuarios no esperan más de 30 segundos para ver la información de una página.

El uso de fondos, gráficos, logos, colores uniformes en el texto y los enlaces, barras de navegación, logran que el sitio web obtenga consistencia y una imagen distintiva, sin embargo, la disposición y composición de los elementos son los que generan equilibrio y realce al sitio; porque si los elementos del sitio no se encuentran equilibrados, va a causar ruido visual a los usuarios y la página no tendrá éxito.

A partir de la evolución de la web 1.0 a la web 2.0, del aumento de ancho de banda y proliferación de aplicaciones, se han creado tendencias de diseño definidas entre ellas se encuentran:

Diseño minimalista.- La nueva tendencia es un diseño mucho más limpio y minimalista, dar un nuevo uso al espacio web para hacer presentaciones más atractivas y menos sobrecargadas. Está basado en el concepto menos es más.

Tipografía gigante.- Se utilizan fuentes grandes en negrita para llamar la atención. Sin embargo, es muy importante saber mantener el equilibrio y que no haga el efecto contrario del deseado.

Diseño orientado a dispositivos móviles.- Con la rápida extensión de los llamados smartphones, se ha dejado de lado el diseñar sitios web para altas resoluciones de pantalla y se ha vuelto de nuevo al esquema de los 960px.

Fondos con textura, imágenes, o incluso fondos animados.- Durante un tiempo se han utilizado las páginas web con fondos lisos, pero la nueva tendencia implica el uso de texturas como fondo. Es importante definir un color de fondo parecido al de la textura, pues si el usuario navega sin imágenes y las letras son de color claro, al ser el fondo por defecto de color blanco, desaparecerá el texto y quedará ilegible.

Iconos más grandes.- los nuevos sitios web se diseñan con iconos más grandes, que a la vez hacen a las webs más accesibles para personas con problemas de motricidad.

Esquinas redondeadas.- Hasta la aparición de CSS3 en el mercado, la mayoría de webs estaban llenas de esquinas de 90 grados, por ser mucho más sencillas de implementar. Pero ahora, gracias a CSS3 y otros avances tecnológicos, se ha revertido la tendencia y lo que se lleva cada vez más son las esquinas redondeadas.

Mayor uso de dibujos vectoriales.- actualmente se está empleando dibujos vectoriales para el diseño web, son atractivos y se pueden adaptar a las necesidades del sitio.

Footers mejor aprovechados que nunca.- Anteriormente, se hacía servir el footer para poner el nombre de la empresa, sin embargo, en la actualidad, han evolucionado y se les da mucho más realce e importancia, ahora son más grandes, poseen imágenes, enlaces e incluso formularios de contactos.

Sitios web de una sola página.- Gracias a la técnica de scrolling, cada vez es más frecuente encontrar sitios web de una sola página. Con un plugin de jQuery³⁹ es muy fácil configurar el sitio para que se deslice arriba y abajo, o de izquierda a derecha, sin necesidad de cambiar de página.

Uso de HTML5 y CSS3.- con la aparición del HTML5 solo es cuestión de tiempo para que Flash (programa para realizar animaciones) sea desplazado, ya que HTML5 permite la creación de sitios multimedia sin la necesidad del plugin de Adobe. El potencial de HTML5 va mucho más allá del del xHTML e incluye algunas funciones que hasta la fecha sólo eran posibles con Flash.⁴⁰

Apertura total a las redes sociales.- con el despliegue y auge de las redes sociales, formar parte de ellas se ha vuelto una necesidad, ahora los sitios que pueden estar enlazados a las redes sociales y compartir información a través de ellas. Generalmente en los sitios web se destina un lugar determinado para

³⁹ Pequeños script o códigos que realizan determinada acción

⁴⁰ Texto obtenido de: 10 tendencias del Diseño web - <http://www.creativasfera.com/10-tendencias-en-diseno-web/>

las redes sociales, con la incorporación de botones de facebook o twitter que son los más conocidos actualmente.

Si es natural es mucho mejor.- El diseño *handmade* (hecho a mano) es una de las últimas tendencias y promete irrumpir con fuerza. Diseños sencillos y de estética manual proporcionan unos valores de autenticidad y cercanía que generan confianza en el consumidor final.⁴¹

Las tendencias de diseño continuamente están cambiando dependiendo de las exigencias del medio, al momento de diseñar una página, se debe recordar cuál es el objetivo principal de ella, a donde quiere llegar, cual es la identidad de la institución, a que público está orientada y dependiendo de eso se determina si debe o no seguir las tendencias una por una, ya que estas solo son unas bases o guías que ayudan al diseñador.

La sobriedad, ergonomía, disposición de la información, composición navegabilidad, posición en los buscadores y sobre todo interactividad, son los elementos que llevarán al éxito al sitio web.

2.9 Definición de términos

- **ASP:** Active Server Page
- **PHP:** Preprocessed Hypertext Pages)
- **DHTML:** Dynamic Hiper Text Markup Language
- **SEO:** Search Engine Optimization
- **HTML:** Hiper Text Markup Language
- **W3C:** World Wide Web Consortium
- **Hardware:** Componentes físicos de un ordenador, por ejemplo: monitor, ratón, teclado, ordenador, impresora etc.
- **Compilador:** transforma el código escrito en un lenguaje de programación a un código que un ordenador pueda ejecutar -> bit / byte, ensamblador (assembler)

⁴¹ Texto obtenido de: Nuevas tendencias de diseño web - http://www.electick.com/noticia_detalle.php?noticia_id=28

- **Bit:** Unidad mínima de información digital que puede ser tratado por un ordenador. Proviene de la contracción de la expresión binary digit (dígito binario).
- **Byte:** Conjunto significativo de ocho bits que representan un carácter por ejemplo la letra "a", en un sistema informático.
- **ENIAC:** Electronic Numerical Integrator And Computer (Computador e Integrador Numérico Electrónico)
- **XHTML:** eXtensible HyperText Markup Language.
- **Api:** Interfaz de programación de aplicaciones o Application Programming Interface.
- **Polimorfismo:** el polimorfismo se refiere a la posibilidad de enviar un mensaje a un grupo de objetos cuya naturaleza puede ser heterogénea.

CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se realizó en el presente proyecto es Explicativa y descriptiva.

Descriptiva: Es una investigación inicial y preparatoria que se realiza para recoger datos y precisar la naturaleza; y sirve para describir diversas pautas de comportamientos sociales de una comunidad tales como: origen racial, opiniones, políticas, rango de edad, preferencias.

Explicativa: Es la explicación que trata de descubrir, establecer y explicar las relaciones causalmente funcionales que existen entre las variables estudiadas, y sirve para explicar cómo, cuándo, dónde y por qué ocurre un fenómeno social.⁴²

3.2 Población y muestra

Población finita

n= tamaño muestra

z= nivel de confianza 95%= 1.96

p= variabilidad negativa 20

⁴² Investigación en si - <http://www.monografias.com/trabajos14/la-investigacion/la-investigacion.shtml#tipos>

q= variabilidad positiva 80

N= tamaño de la población 600 estudiantes

e= error 0.05

la fórmula es la siguiente:

$$n = \frac{z^2 N p q}{e^2 (N-1) + z^2 p q}$$

Aplicando la fórmula para la obtención de la muestra poblacional dio como resultado 270; es decir a 270 estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades se aplicara la encuesta.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Es importante destacar que los métodos de recolección de datos, se puede definir como: al medio a través del cual el investigador se relaciona con los participantes para obtener la información necesaria que le permita lograr los objetivos de la investigación.

De modo que para recolectar la información hay que tener presente:

- Seleccionar un instrumento de medición el cual debe ser válido y confiable para poder aceptar los resultados
- Aplicar dicho instrumento de medición
- Organizar las mediciones obtenidas, para poder analizarlos

Dentro de los métodos para la recolección de datos están: observación, entrevista y encuesta

Para el presente proyecto se emplearan los siguientes métodos de recolección de datos:

- Encuesta
- Observación

3.3.1 Encuesta

La encuesta es una técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población.

Ventajas de la encuesta:

- Técnica más utilizada y que permite obtener información de casi cualquier tipo de población.
- Permite obtener información sobre hechos pasados de los encuestados.
- Gran capacidad para estandarizar datos, lo que permite su tratamiento informático y el análisis estadístico.
- Relativamente barata para la información que se obtiene con ello.⁴³

En el proyecto se emplea el método de encuesta ya que de esta forma se recolectara datos importantes de las expectativas y preferencias de estudiantes y profesores dentro del portal web.

3.3.2 Observación

Es el registro visual de lo ocurre es una situacional real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto y según el problema que se estudia

Al igual con los otros métodos, previamente a la ejecución de la observación el investigador debe definir los objetivos que persigue, determinar su unidad de observación, las condiciones en que asumirá la observación y las conductas que deberán registrarse.

⁴³ Encuesta - <http://www.gestiopolis.com/marketing/la-encuesta-el-cuestionario-y-los-tipos-de-preguntas.htm>

Cuando se decide utilizarla hay que tomar en cuenta ciertas consideraciones. Como método de recolección de datos, debe ser planificado cuidadosamente para que reúna los requisitos de validez y confiabilidad. Se le debe conducir de manera hábil y sistemática y tener destreza en el registro de datos, diferenciando los aspectos significativos de la situación y los que no tienen importancia.⁴⁴

En este punto la investigación que se realizó fue a partir de la búsqueda de sitios parecidos dentro y fuera del Ecuador, observando que aplicaciones implementan, que realmente es importante incluir dentro del portal para la facultad de Artes y Humanidades.

3.4 Resultados del diagnóstico

3.4.1 Presentación de los resultados

a) ¿Crees necesario que la facultad de Artes y Humanidades cuente con un sitio web propio?

Ítems	Personas
si	220
no	50

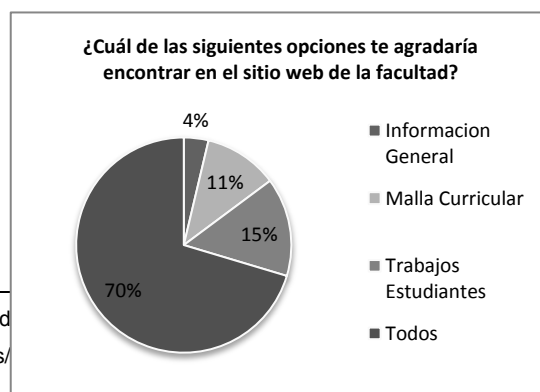
Tabla 3 – 1: Presentación resultados A



Figura 3 –1: Presentación resultados A

b) ¿Cuál de las siguientes opciones te agradaría encontrar en el sitio web de la facultad?

Ítems	Personas
Informacion General	10
Malla Curricular	30



⁴⁴ Recuperado 27 de febrero 2012 "Métodos de recolección de datos" <http://www.monografias.com/trabajos18/recoleccion-de-datos/>

Trabajos Estudiantes	40
Todos	190

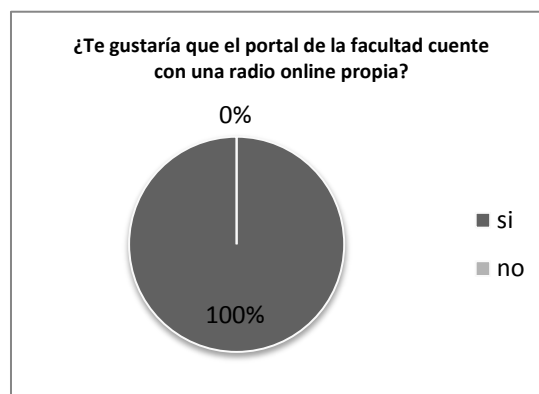
Tabla 3 –2: Presentación resultados B

Figura 3 – 2: Presentación resultados B

c) ¿Te gustaría que el portal de la facultad cuente con una radio online propia?

Ítems	Personas
Si	270
No	0

Tabla 3 –3: Presentación resultados C



FFigura 3 – 3: Presentación resultados C

d) ¿Te gustaría contar con un espacio personal dentro del sitio web?

Ítems	Personas
Si	220
No	50

Tabla 3 – 4: Presentación resultados D

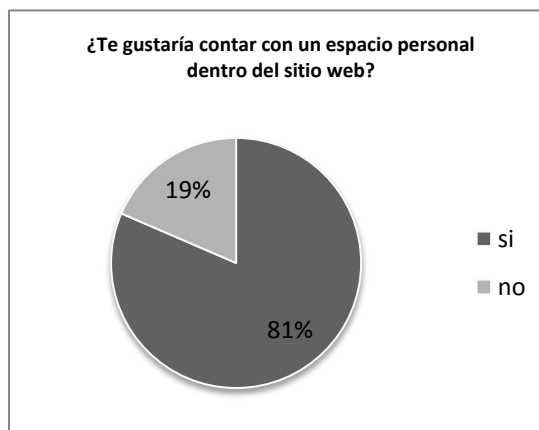
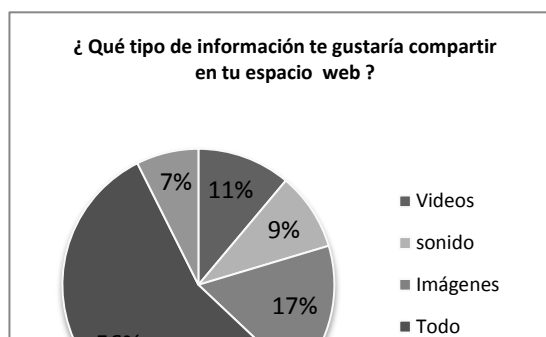


Figura 3 – 4: Presentación resultados D

e) ¿Qué tipo de información te gustaría compartir en tu espacio web?

Ítems	Personas
-------	----------



Videos	30
sonido	25
Imágenes	45
Todo	150
Publicaciones	20

Tabla 3 –5: Presentación resultados E

Figura 3 –5: Presentación resultados E

f) ¿Te gustaría solicitar los equipos, laboratorios y aulas en línea?

Ítems	Personas
Si	270
No	0

Tabla 3 –6: Presentación resultados

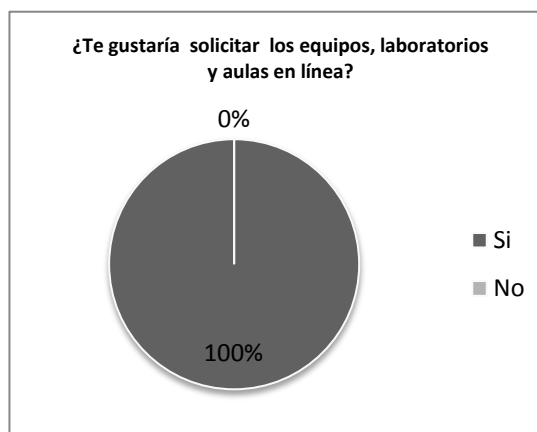


Figura 3 – 6: Presentación resultados F

Anexo 3 – 1: Formato de encuesta – Pag 93

3.4.2 Análisis e interpretación de los resultados

a) ¿Crees necesario que la facultad de Artes y Humanidades cuente con un sitio web propio?

Según el estudio realizado a través de una encuesta dio como resultado que el 81% de los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades consideran necesario que la institución cuente con un sitio web propio, y un 19% de ellos consideran que no lo es.

b) ¿Cuál de las siguientes opciones te agradaría encontrar en el sitio web de la facultad?

En la encuesta realizada dio como resultado que el 4% de los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades les gustaría encontrar información general dentro del sitio web, 11% prefieren información sobre carreras y malla curricular, 15% les agradaría visualizar trabajos estudiantiles y el 70% consideran que todos los puntos mencionados anteriormente son importantes y deberían incluirse dentro del sitio web.

c) ¿Te gustaría que el portal de la facultad cuente con una radio online propia?

Los resultados de la encuesta realizada a 270 estudiantes arrojó como resultado que el 100% de la población estudiantil les agradaría contar con un espacio radial via internet.

d) ¿Te gustaría contar con un espacio personal dentro del sitio web?

En el estudio realizado a través de una encuesta dio como resultado que el 81% de los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades creen necesario incluir en el sitio web un espacio para ellos, donde puedan expresarse y compartir sus trabajos, el 19% de ellos consideran que no es necesario.

e) ¿Qué tipo de información te gustaría compartir en tu espacio web?

La encuesta realizada dio como resultado que los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades les gustaría compartir dentro de su espacio, en el sitio web, el 7% eligió publicaciones (artículos), 9% sonido, 11% imágenes, 17% videos, y el 56% consideran que todos los puntos mencionados anteriormente son importantes y deberían incluirse dentro del sitio web.

f) ¿Te gustaría solicitar los equipos, laboratorios y aulas en línea?

De los 270 estudiantes encuestados se obtuvo como resultado que el 100% de la población estudiantil les agradaría solicitar los equipos de trabajo a través de internet.

3.5 Herramientas de desarrollo

El Portal para la Facultad de Artes y Humanidades será desarrollado bajo los siguientes requerimientos. La plataforma sobre la cual se trabajará será la siguiente:

- **Sistema Operativo WINDOWS 7.** El Sistema Operativo ya ha sido adquirido por la institución.
- **Base de Datos MS SQL Server** por permitir el acceso a datos internos sobre múltiples plataformas.
- **Lenguaje de Programación PHP:** por ser un lenguaje de programación de fácil comprensión y es aplicable a la base de datos que se va a utilizar.

3.6 Alojamiento

Para el alojamiento de la página web de Artes y Humanidades se empleará el mismo servidor que posee la universidad, creando un link dentro de la página web de la Universidad Católica para la facultad de Artes y Humanidades.

3.7 Hardware

Para el alojamiento de la página web de Artes y Humanidades se empleará el mismo servidor que posee la universidad, creando un link dentro de la página web de la Universidad Católica para la facultad de Artes y Humanidades.

3.8 Software

Para la realización del proyecto web de la Facultad de Artes y Humanidades se emplearán las herramientas detalladas a continuación:

Descripción	Versión	Observación
Adobe Photoshop	CS4	Software empleado para realizar retoques a las imágenes que se usaran en el portal.
Adobe Illustrator	CS4	Software empleado para diseñar el sitio web.
Adobe DreamWeaver	CS4	Software empleado para la construcción y maquetación del Portal administrativo.
My SQL	1.5	Software empleado para crear base de datos del portal.
Soundcloud		Software empleado para almacenar audio en tiempo real
Ustream		Software empleado para transmitir audio en tiempo real

Tabla 3 – 7: Software

3.9 Beneficios

Con la creación del portal web la Facultad de Artes y Humanidades obtendrá los siguientes beneficios.

3.9.1 Beneficios tangibles

- Permitir enviar y recibir información en tiempo real.
- Acceder a la información de manera personalizada.
- Contar con información oportuna y exacta.

- Permitir actualizar la información de manera automática y sencilla.
- Mantener la actualización constante
- Optimización de tiempo
- Interacción entre los usuarios.

3.9.2 Beneficios intangibles

- Contar con información precisa.
- Mejorar la calidad de servicio.
- Mejorar la imagen de la institución en el campo tecnológico.
- Mantenerse a la vanguardia.
- Precisión en información
- Mejorar los servicios brindados en la página web.
- Oportunidad de expresar opiniones, comentarios y sugerencias.
- Oportunidad de darse a conocer en el medio local, nacional y mundial.

3.10 Costos

3.10.1 Costo de hardware

El costo del hardware es de cero dólares, ya que la Facultad de Artes y Humanidades cuenta con el equipo necesario.

3.10.2 Costo de software

El costo de software no se incluirá en el proyecto, porque todos los programas a utilizarse serán proporcionados por la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil dos de ellos son software libre.

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
1	Adobe Photoshop	0	0
1	Adobe DreamWeaver	0	0

1	My SQL	0	0
1	Soundcloud	0	0
1	Ustream	0	0

Tabla 3 – 8: Costo del software

3.11 Desarrollo del sistema

Etapa	Duración	Personal
Análisis del tema	3 semana	2 estudiantes 1 director de Tesis
Diseño	5 semanas	2 estudiantes 1 director de Tesis
Desarrollo	18 semanas	2 estudiantes 1 director de Tesis
Implementación Sistema Integrado	9 semanas	2 estudiantes 1 director de Tesis
Mantenimiento Sistema Integrado	1 semana	2 estudiantes 1 director de Tesis

Tabla 3 – 9: Desarrollo del Sistema

El costo perteneciente a esta etapa del proyecto es de cero dólar (\$ 0.00) debido a que se lo está realizando para fines universitarios y las personas que lo van a desarrollar serán estudiantes, además los equipos tecnológicos los proporciona la Facultad de Artes y Humanidades.

CAPITULO IV: DESARROLLO DE PORTAL WEB PARA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES.

4.1 Portal web

La facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil continuamente está mejorando e innovando sus servicios, a pesar de ser de arte también posee carreras tecnológicas y debido a esta combinación de arte y tecnología es que surgió la idea de crear un portal web que refleje su esencia, que conjugue todos estos conceptos y los unifique, que muestre la creatividad, responsabilidad, la vanguardia y sobriedad de todos los que la integran.

4.2 Diseño de la página web

Para el diseño de la interface del portar web, se realizó una investigación de las necesidades de los usuarios, tendencia de diseño web actuales, nuevos parámetros web, aplicaciones web útiles para el portal de Artes; en si se estudió a fondo el entorno donde se va a desarrollar.

Anexo 4 - 1: Diseño del portal web – Pag 94

4.3 Línea gráfica

La facultad de Artes ya poseía una línea gráfica establecida, el diseño partió desde ese esquema, combinando conceptos de diseño web actuales y contrastando sus colores principales; sin que pierda sobriedad ni distorsione su imagen corporativa.

4.3.1 Colores

Los colores predominantes son el vino y el blanco, que ya estaban determinados en el logo de la Facultad de Artes y Humanidades, a ello se le añadió un color que represente a cada carrera:

Verde: este color se lo designo a la carrera de Artes Multimedia, por ser un color que representa la frescura, juventud y creatividad.

Azul: Artes Audiovisuales por ser una carrera de campo, libre, relajada, pacífica y seria se opto por el color azul.

Naranja: representa energía, fuerza, vigor y eso es lo que diariamente lo estudiante de música proyectan.

Violeta: un color más serio, calmado y sobrio representa bien a la carrera de lengua inglesa.

4.3.2 Imágenes

Las imágenes empleadas dentro del portal en su mayoría pertenecen a los estudiantes, personal administrativo e instalaciones de la Facultad Artes y Humanidades en sus actividades cotidianas. Otras se compraron vía internet ya que reflejaban el concepto del sitio (frescura, sobriedad, juventud y creatividad) y de la Facultad.

Todas las imágenes tienen un detalle al pie, son elementos geométricos que se incorporaron para crear un estilo propio en cada una de ellas y que a su vez sea un nuevo símbolo para la facultad.

4.3.3 Tipografía

Las tipografías empleadas son “Trebuchet MS” y “Arial” las dos poseen las características necesarias para el sitio web (frescura, sobriedad, juventud y creatividad), son empleadas en diferente tamaños y colores de acuerdo a la importancia del texto.

4.3.4 Hipervínculos

- En el caso de ser textos tiene un color diferente y al hacer over se subraya.
- Dependiendo del tema si son botones tiene su característica propia.

4.4 Navegabilidad

La navegabilidad es uno de los puntos más importantes a la hora de diseñar un portal web, si todo esta desorganizado es muy difícil encontrar información necesaria, cantidades inmensas de texto para leer, botones por doquier, links rotos etc. Por ello que la página para la Facultad de Artes y humanidades cuida minuciosamente cada detalle y pensando en la comodidad de los usuarios integró una barra del menú principal continua; es decir si la ventana es larga a medida que hace scroll el menú va bajando también así se evita regresar al inicio para cambiar de página.

4.5 Paginas del sitio web

4.5.1 Menú principal

4.5.1.1 Inicio

En esta página se mostrará información relevante de todo el sitio web como: bienvenida, agenda, trabajos más destacados, conexión a la radio online, enlaces a paginas amigas y de la universidad, redes sociales, información de los servicios que ofrece la facultad e inicio de sesión de los estudiantes.

Noticias rápidas, donde el estudiante podrá ver eventos del dia o acontecimientos de sus clases entre otras noticias instantáneas y útiles para quien visite el sitio.

4.5.1.2 Facultad

Se incluirá información de la facultad como: misión, visión, reseña histórica, palabras de la Decana, autoridades y reglamentos el cual se podrá imprimir en

formato PDF, además de presentar información de sus Institutos y centros (ICAIM).

4.5.1.3 Carreras

El botón carreras va a contener un submenú de cada una de las carreras que ofrece la facultad de Artes y Humanidades:

- **Ingeniería en Dirección y Producción en Artes Multimedia:** mostrará información del preuniversitario, duración y perfil de la carrera, un link de descarga de la malla en formato PDF.
- **Ingeniería en Dirección y Producción en Artes Audiovisuales:** mostrará información del preuniversitario, duración y perfil de la carrera, un link de descarga de la malla en formato PDF.
- **Licenciatura en Música Moderna Popular:** mostrará información del preuniversitario, duración y perfil de la carrera, un link de descarga de la malla en formato PDF.
- **Licenciatura en Lengua Inglesa:** mostrará información del preuniversitario, duración y perfil de la carrera, un link de descarga de la malla en formato PDF y palabras del Director.

4.5.1.4 Estudiantes

El botón carreras va a contener un submenú de cada una de las carreras que ofrece la facultad de Artes y Humanidades:

El estudiante contará con un perfil de información personal, además de un espacio para subir trabajos acorde a las categorías planteadas. Una vez hecho log in con su cuenta tendrá también más posibilidades en cuanto a información específica, dentro de este espacio se tendrá un top 5 de trabajos categorizados que a medida que el estudiante publique contenido sea archivos de audio, video, imagen, los que serán publicado en la página principal del sitio. Siendo

un referente del potencial de los estudiantes de la facultad mostrando sus trabajos a quienes visiten el sitio.

4.5.1.5 Radio/tv

En esta página se incluirá un link para la radio en vivo, una radioteca, programación, postcast, un chat en vivo con la radio, enlaces a páginas amigas e integración a redes sociales, además de una pequeña reseña de cómo nació la radio, quienes la conforman y cuál es su objetivo.

4.5.1.6 Galería

En la ventana de galería se mostrarán los trabajos de los estudiantes por categorías, los usuarios tendrán la oportunidad de conocer la calidad de los trabajos y además de dejar un comentario.

4.5.1.7 Contactos

En este punto se mostrará un formulario para poder pedir información acerca de alguna duda que el estudiante tenga, se incluirá el teléfono y las extensiones para poder comunicarse con el personal administrativo de la facultad y la dirección de la universidad.

4.5.2 Otros links

4.5.2.1 Solicitud de equipos en línea

Pensando en las necesidades de los estudiantes y profesores, se creó un sistema de solicitudes de equipos en línea, el mismo que contará con la descripción de cada equipo, seccionado por semana, día y hora, los estudiantes deberán llenar una solicitud, luego imprimirla para que sea firmada por la autoridad respectiva, pero mientras tanto el día y/u hora que eligieron tendrá un estado de pendiente para que nadie más pueda solicitar ese equipo en la hora seleccionada.

4.6 Información de la página web

4.6.1 Reseña Histórica

La Facultad de Artes y Humanidades fue creada el 23 de mayo del 2005 (Resolución NO. 012-05) con la modalidad de autofinanciada y con cuatro ejes: ARTES, HUMANIDADES, LENGUAS EXTRANJERAS Y TECNOLOGIA.

El 27 de junio del 2005 en sesión de Consejo Universitario designó las autoridades quedando conformada de la siguiente manera:

- Decana de Facultad: Dra. Lourdes Estrada de Soria.
- Coordinadora Administrativa de Facultad: Ing. Shirley Reyes Salvatierra.
- Coordinadora Académica de Facultad: Dra. María Teresa Villamar de Murillo
- Director de Carreras y Programas de Artes: Magíster Jorge Saade Scaff
- Directora de Carreras y Programas de Humanidades: Lcda. Nury Bayas
- Segmilia.
- Directora de Carreras y Programas de Lenguas Extranjeras: Lcda. Rebeca Vera Asang.
- Director de Carrera de Tecnologías de la Información y la Comunicación: Dr. Raúl Larrea Justiz PhD.

Personal que asumió inmediatamente las funciones.

- Actualmente las autoridades designadas son las siguientes:
- Decana de Facultad: Dra. Lourdes Estrada de Soria.
- Coordinadora Administrativa de Facultad: Ing. Shirley Reyes Salvatierra.
- Coordinadora Académica de Facultad: Ing. Lida Torres de Carchi.
- Director de Carreras y Programas de Artes: Mgs. Reinaldo Cañizares Pesantes.
- Directora de Carreras y Programas de Humanidades: Lcda. Nury Bayas Segmilia.
- Directora (e) de Carreras y Programas de Lenguas Extranjeras: Ing. María Lorna Barros Cabezas.
- Director de las Carreras de Artes Digitales: Lsi. Víctor Hugo Moreno Díaz.
- Director de la Carrera de Lengua Inglesa: Lcdo. John González Ubilla.

La Facultad de Artes y Humanidades se concibe como una unidad académica en la que se vinculan carreras y programas de formación, estructurada sobre la base de la vinculación entre cuatro subsistemas: de Artes, de Humanidades, de Lenguas Extranjeras y de Tecnologías, cada uno de ellos constituido por carreras y por programas de formación relacionados de manera específica con ellas. Los subsistemas, en el orden académico y administrativo, se consideran ejes alrededor de los cuales se desarrollan y transversalizan las acciones de formación profesional en la Facultad.

- El eje del arte propiciará la formación académica de los estudiantes en diferentes ramas del quehacer artístico: música, danza, artes plásticas, artes escénicas.
- El eje de humanidades propiciará la formación académica de los estudiantes para una investigación que contribuya al desarrollo de la ciencia y la cultura con dimensión humana; y, la formación en un liderazgo que evidencia una disposición de servicio hacia el desarrollo humanamente sustentable de nuestro entorno, del Ecuador y de la región.
- El eje de tecnologías buscará la formación académica de los estudiantes en las tecnologías de la información y de la comunicación desde su uso social en una perspectiva integradora de lo epistemológico, científico y cultural.
- El eje de lenguas extranjeras propiciará la formación académica de los estudiantes para tales propósitos.

4.6.2 Misión y Visión

4.6.2.1 Misión

Formar integralmente personas y profesionales competentes que articulen saberes humanísticos, artísticos y tecnológicos para el desarrollo sustentable del país.

4.6.2.2 Visión

Ser una Facultad de formación humanística, artística y tecnología que incida en la construcción de una sociedad eficiente, justa y solidaria.

4.6.3 Políticas De Calidad

"La Facultad de Artes y Humanidades, consecuente con la visión, misión y objetivos, dentro del marco de proyecto institucional de la UCSG, asegura estándares de calidad y mejoramiento permanente en sus servicios de educación, cumpliendo con las necesidades y expectativas de los estudiantes, a través de un Sistema de Gestión de la Calidad conforme la norma ISO 9001:2008; flexible a los cambios que el tiempo y ordenamiento demanden, con responsabilidad social"

4.6.4 Requisitos de Convalidación

La Dirección, Coordinación y Secretaría de la Facultad de Artes y Humanidades están a su disposición para dar información y realizar las homologaciones que se requieran.

4.6.5 Proceso De Homologación

1. El alumno deberá presentar en ventanilla una solicitud (especie valorada, debidamente sellada en Tesorería) indicando que desea ingresar a la facultad adjuntando la siguiente documentación:

- Certificado de calificaciones finales de las materias aprobadas en otra Universidad (registrada legalmente en el CONESUP)
- Pensum (programa de estudio)
- Certificado de no haber sido sancionado disciplinariamente o de no tener impedimento legal alguno para continuar sus estudios superiores.

Toda la documentación deberá entregarla en carpeta manila, junto a una hoja de "concentración de notas" de todas las materias aprobadas o reprobadas. El modelo de la solicitud se encuentra en las carteleras de la Facultad.

No se aceptará la solicitud de estudiantes que hayan perdido su tercera matrícula en una materia cuyo contenido sea similar al de la carrera que se está aplicando o en una asignatura de Formación General.

2. Una vez aprobada la solicitud del estudiante, se le emite la orden de pago de la tasa de servicios administrativos. Resolución No. 017-05

- Tasa Nacionales
 - De la propia Universidad Católica, por cada materia \$5,00
 - De otra Universidad Nacional \$10,00
- Tasas Extranjeras
 - Trámite de homologación de estudios, por cada materia. \$20,00
 - El alumno deberá presentar los siguientes documentos de acuerdo al artículo 3 y 44:
 - Título original refrendado y copia notariada.
 - Certificado de votación
 - Copia de cédula de identidad
 - Copia de cédula militar (sólo varones)
 - 4 fotos tamaño carnet.
 - Examen del test psicológico original o documento que avalice que hizo el test.
 - Comprobante de pago por tasas de servicios administrativos
 - Hoja de matrícula debidamente certificada.
 - Hoja de inscripción de los programas de las materias aprobadas debidamente certificadas.

Homologaciones de Cursos Aprobados en Institutos Tecnológicos Superiores:

Es posible homologar cursos aprobados en Institutos Tecnológicos Superiores a estudiantes matriculados en la Universidad que los hubieren realizado previo a su ingreso a esta institución y tal situación es factible de acuerdo con la Ley de Educación Vigente.

Habrà que tener en cuenta lo siguiente:

- Que el Instituto Superior este registrado y por lo tanto reconocido por el CONESUP.
- Que como en toda homologación, la temática del programa por reconocer cubra, al menos, el 80% del programa de la asignatura que la carrera universitaria ofrece.
- Que la cuantificación de crédito por el Instituto corresponda a la formulada en la asignatura de la carrera universitaria que participa en la homologación.

4.6.6 Reglamentos

(Art.3 del capítulo I del Reglamento de estudiantes)

- Solicitud de admisión, por escrito.
- Original y copia de la cédula de ciudadanía.
- Tres fotos tamaño pasaporte y tres en tamaño carnet
- Certificado de cumplimiento de las obligaciones militares (varones)
- Título de bachiller refrendado por el Ministerio de Educación y Cultura o copia del acta de grado refrendada por el M. E. C.
- Certificado de conducta emitido por el colegio.
- Además original del test Psicológico.

Proceso para la matriculación al primer ciclo

El alumno deberá presentar los siguientes documentos en carpeta Manila junto con la solicitud de matrícula y la hoja de inscripción de materia: (Según Art. 3 del Reglamento de estudiantes)

- Título original refrendado (Copia Notariada), o
- Acta de grado original refrendada y si no, la copia Notariada del documento con los sellos respectivos indicando su originalidad.
- Certificado de conducta original.
- Copia de la cédula de Identidad y
- 4 fotos tamaño carnet
- Cédula militar (varones)
- Certificado de votación
- Examen del test psicológico original o documento que avalice que hizo el test.

4.6.7 Carreras

4.6.7.1 Música

Perfil profesional

El licenciado en Música Moderna Popular estará capacitado para incidir en el entorno artístico y cultural del país a través de la ejecución, interpretación, composición, dirección e investigación musical. Será capaz de ejercer sus

competencias y conocimientos en las diferentes esferas de actuación musical como salas de conciertos, teatros, estudios de grabación, escuelas, colegios, institutos y conservatorios.

Campos de Acción

- Ejecutar como solista y como músico de banda un instrumento musical.
- Interpretar música contemporánea popular
- Dirigir una agrupación de música moderna popular.
- Integrar una banda o conjunto musical
- Ejercer la docencia de música moderna popular a nivel teórico e instrumental
- Ejercer como compositor y arreglista de música moderna popular
- Dirigir y desarrollar investigación en el ámbito de la música contemporánea, moderna y popular.

Esferas De Actuación:

- Teatros, Salas de Conciertos, Auditorios.
- Estudio de grabación.
- Concursos, certámenes, festivales y demás eventos musicales nacionales e internacionales.
- Docencia de Música Moderna Popular en escuelas, colegios, conservatorios y universidades.

4.6.7.2 Lengua Inglesa

Perfil profesional

El Licenciado en Lengua Inglesa, con mención en Gestión en Educación Bilingüe, está preparado para gerenciar departamentos de inglés. Su familiaridad con la tecnología moderna, conocimiento del idioma, pedagogía, administración y formación humanística le permite participar en equipos inter- y multidisciplinarios para dar apoyo lingüístico, pedagógico, administrativo y académico en las actividades educativas, sociales y culturales de la sociedad.

Campos de Acción

- Traducir textos literarios, económicos, legales, técnicos y científicos del inglés al español y viceversa.
- Traducir material para los medios de comunicación, empleando tecnología de punta.
- Organizar y administrar despachos independientes de servicios de traducciones.
- Traducir para editores de revistas, periódicos impresos y electrónicos nacionales o internacionales.
- Traducir para Organismos Internacionales como la ONU, UNESCO ect.
- Traducir para Instituciones Internacionales del Sector Gubernamental
- Traducir para Organismos Nacionales con Relaciones Internacionales.

4.6.7.3 Audiovisual

Perfil profesional

El Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales posee conocimientos teóricos, artísticos y técnicos para la Producción y Dirección de Cine, Radio y Televisión y está capacitado para realizar obras audiovisuales de cualquier género como pueden ser ficción, documental, didáctico, series monotemática, musical, programas de concurso, animados y publicitarios entre otros; utilizando las nuevas tecnologías digitales en función de las diferentes especializaciones como son: cámara, iluminación, animación, efectos digitales, diseño y edición de video y audio; contribuyendo al desarrollo social sustentable de nuestro país, con sentido crítico y sólidos conocimientos y habilidades en la Dirección, Producción y Administración de Productoras Audiovisuales asumiendo un perfil creativo y estético acorde a las actuales condiciones que impone el arte dramático y audiovisual en este nuevo siglo.

Campos de Acción

- Creador de obras audiovisuales para cine, radio y Tv.
- Dramaturgo de obras audiovisuales.
- Gestor, productor y administrador de empresas cinematográficas, estaciones de radio, televisión, agencias de publicidad, empresas que requieran audiovisual.

- Medios de comunicación: radio, prensa escrita y televisión.
- Productoras audiovisuales.
- Productoras independientes.
- Centros o Instituciones Culturales

4.6.7.4 Multimedia

Perfil profesional

El Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Multimedia posee conocimientos teóricos, artísticos y técnicos para la Producción y Dirección de Sistemas Multimedia y Virtuales y está capacitado para realizar obras digitales e interactivas de cualquier género como pueden ser web site, educativos, institucionales, enciclopedias, autorías, animados y publicitarios entre otros; utilizando las nuevas tecnologías digitales en función de las diferentes especializaciones como son: diseño, manipulación de la imagen, programación, animación, efectos digitales, edición de video y audio; contribuyendo al desarrollo social sustentable de nuestro país, con sentido crítico y sólidos conocimientos y habilidades en la Dirección, Producción y Administración de Productoras Multimedia asumiendo un perfil creativo y estético acorde a las actuales condiciones que impone el arte digital e interactivo en este nuevo siglo.

Campos de Acción

- Productoras multimedia.
- Medios de comunicación: radio, prensa escrita y televisión.
- Productoras independientes.
- Centros o Instituciones Culturales
- Industrias cinematográficas
- Agencias de Publicidad

4.7 Indicaciones para el usuario

4.7.1 Introducción

Este manual servirá como guía para el correcto manejo del sistema administrativo del portal web para la Facultad de Artes y Humanidades. Detallando paso a paso las distintas categorías existentes dentro de la página web.

4.7.2 Página de inicio

Inicio de sesión

Dentro del portal existen tres páginas para iniciar sesión: inicio, Facultad/docentes o Estudiantes.

Si observamos la *figura 1*, el inicio de sesión se encuentra al extremo derecho del portal, estudiantes, docente y administradores, con sus respectivas claves y usuarios, pueden acceder a sus perfiles.



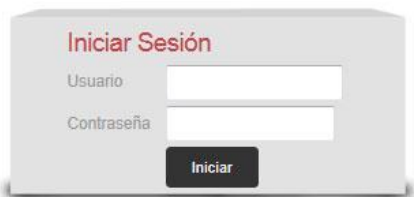


Figura 4 - 1: Página inicio - Inicio sesión

La facultad habla

Si los estudiantes o docentes desean comunicar un mensaje urgente, lo pueden hacer a través de la sección “La facultad habla”



Figura 4 - 2: Página inicio - La facultad

En la *figura 1*, “La facultad habla” se encuentra al lado derecho. En la *figura 2* se puede observar lo siguiente:

Posee tres campos que hay que llenar, nombre, correo y comentario, una vez escrito los campos, se da clic en el botón enviar y automáticamente aparecerá el comentario, con el nombre y la fecha de publicación.

4.7.3 Página Docente

Para ver el perfil del docente, primero se selecciona Facultad – Docente, como lo muestra la *figura 3*

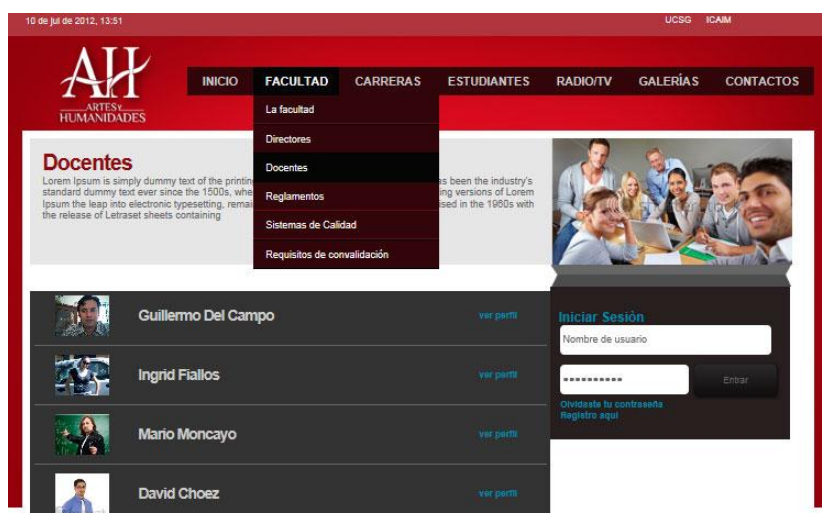


Figura 4 - 3: Página docente

Tanto los estudiantes como los usuarios en general, pueden ver el perfil personal de cada uno de los profesores de la facultad de Artes y Humanidades.

Si el docente desea cambiar algún dato o actualizar su información lo puede hacer iniciando sesión con su clave y usuario. *Figura 4*

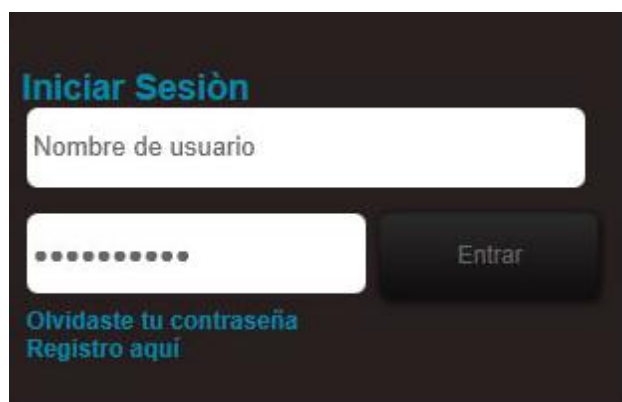


Figura 4 - 4: Página docente

Una vez iniciada la sesión el docente tendrá la opción de modificar su perfil, dando clic en el botón “editar perfil”. *Figura 5*

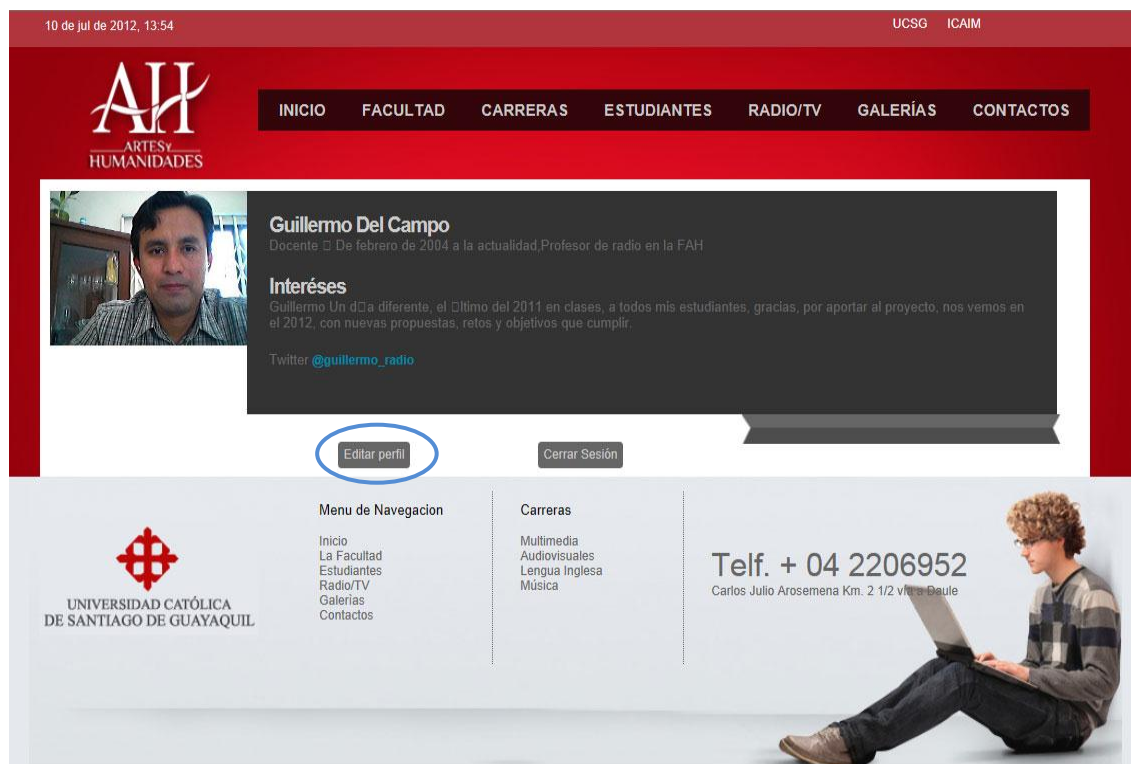


Figura 4 - 5: Página docente

Dentro de la ventana de edición de perfil, aparecen varios campos que podrán ser actualizados, entre ellos están: nombre, apellido, acerca de ti, intereses, usuario, twitter e imagen. *Figura 6*

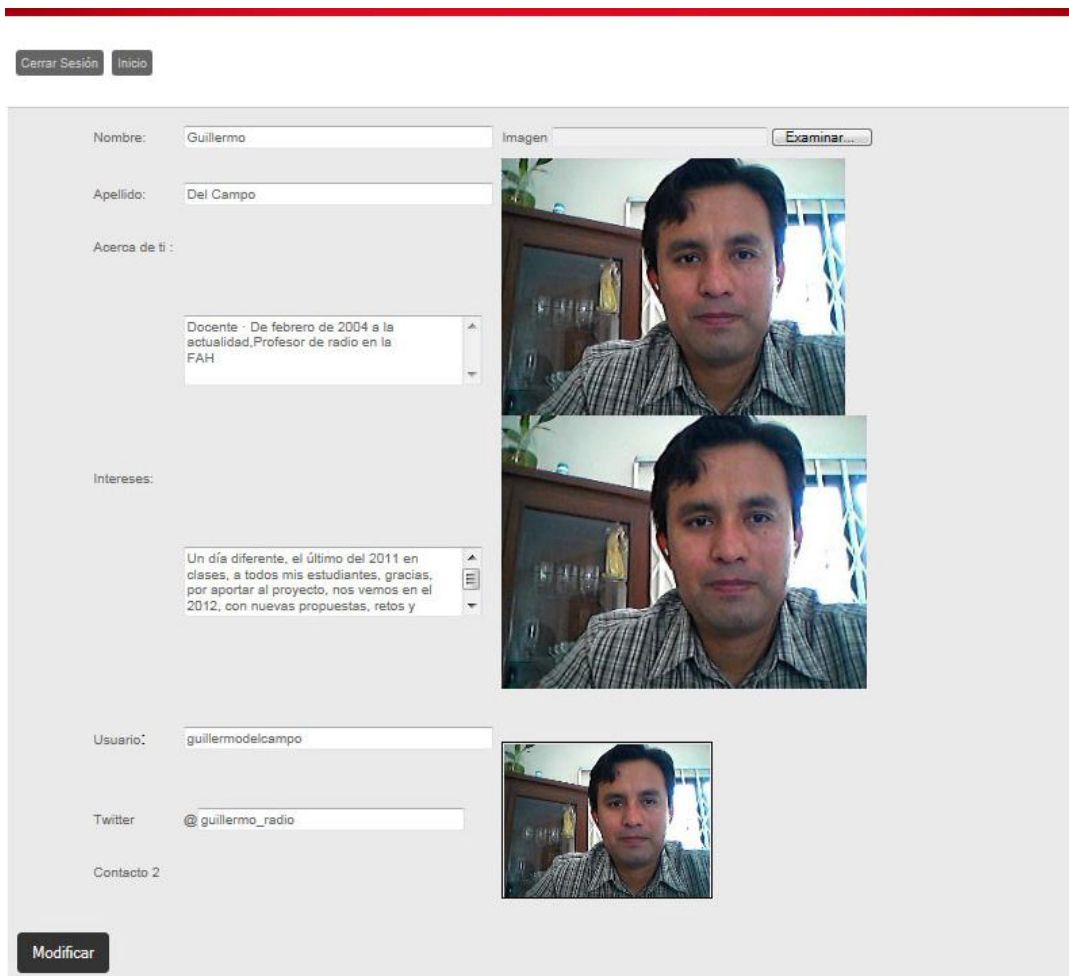


Figura 4 - 6: Página docente

Para cambiar de fotografía solo se da clic en el botón examinar, y se cargara una ventana de la computadora donde se pueda buscar y seleccionar la imagen.

Figura 7

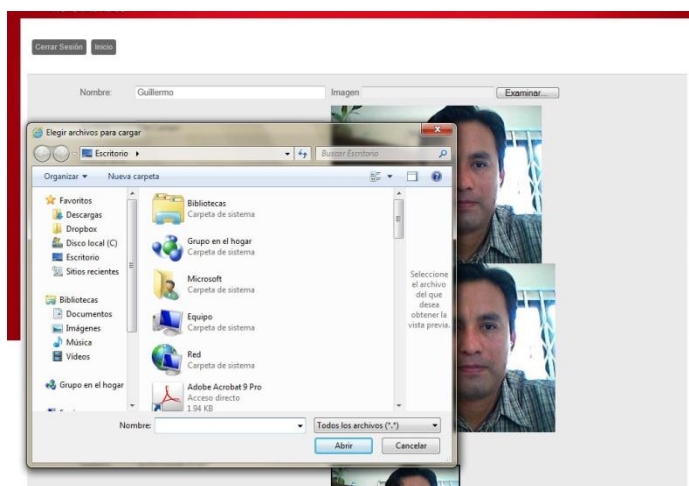


Figura 4 - 7: Página docente

Cuando se termina de seleccionar la imagen, esta se carga dos veces en el perfil:

- La primera sirve para cortar y seleccionar el tamaño y la zona que se desea mostrar, al dar clic sobre la misma.
- La segunda muestra el área seleccionada y como se verá en el perfil.

Existe una tercera imagen, esa es la imagen que se tiene actualmente en el perfil. *Figura 8*

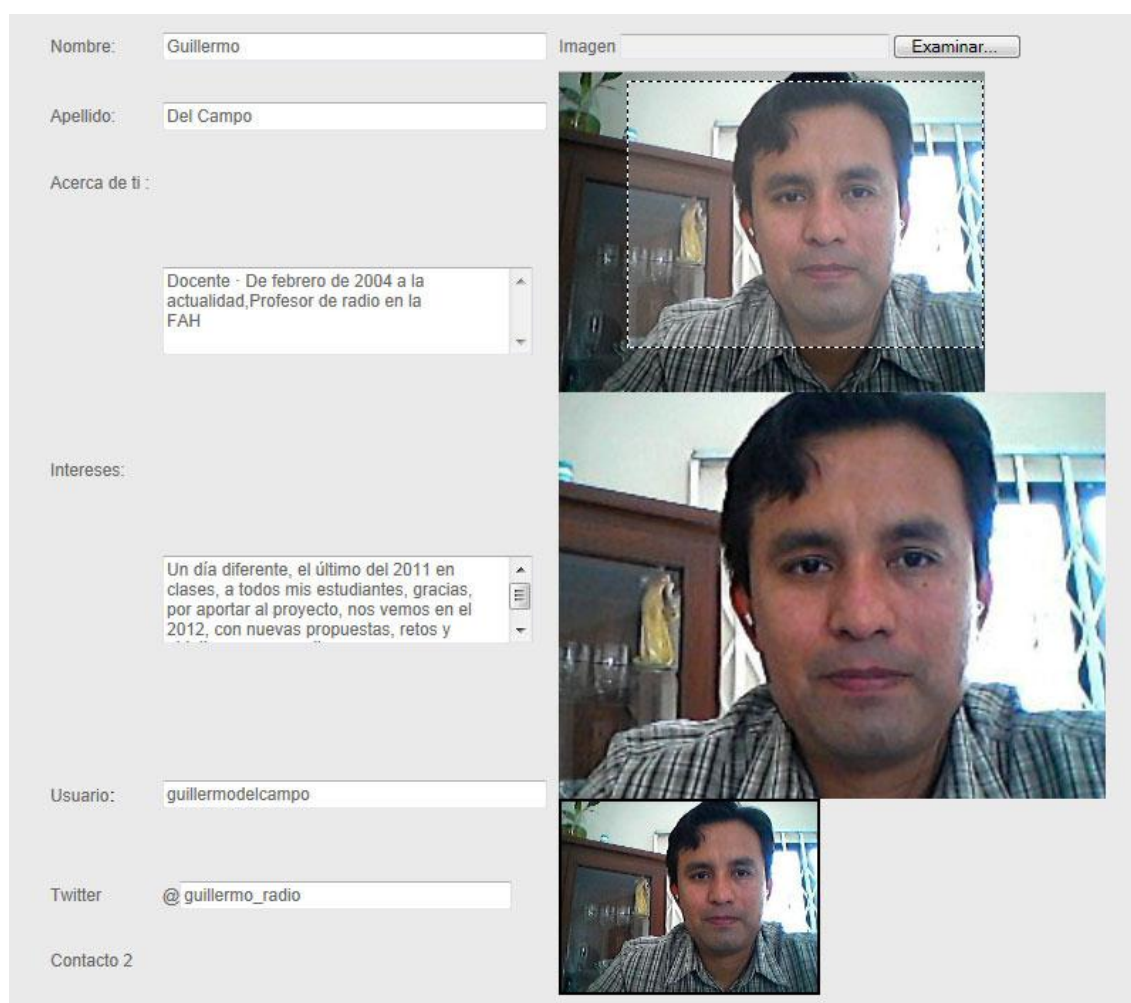


Figura 4 - 8: Página docente

Para guardar los cambios se da clic en el botan modificar. *Figura 9*



Figura 4 - 9: Página docente

4.7.4 Página estudiantes

La sección de estudiantes es personal, para tener acceso a ella debe ser parte de la facultad y sobre todo parte de la red “estudiante “. Es el cuarto botón del menú de la página inicio. *Figura 10*

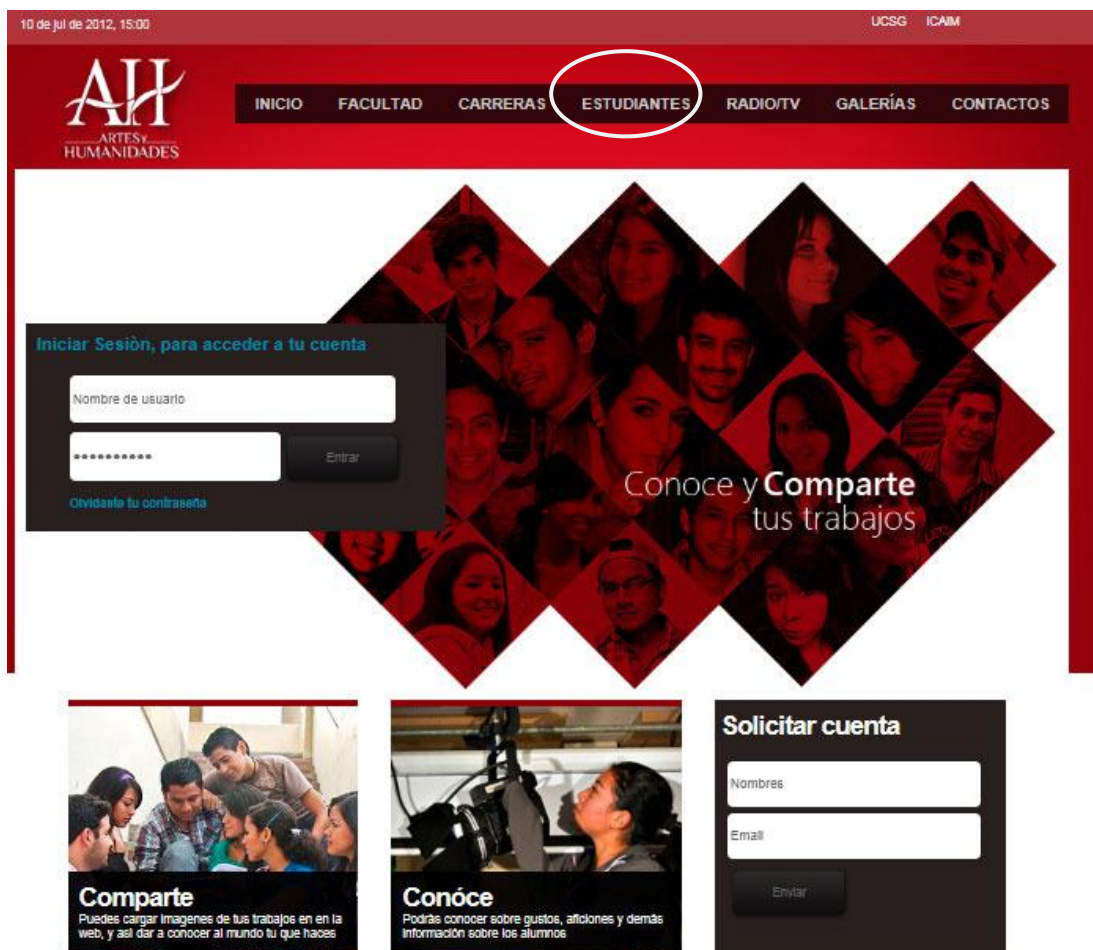


Figura 4 - 10: Página estudiantes



Para iniciar sesión debe tener su clave y usuario, la cual será emitida por el administrador de la página web de la Facultad de Artes y Humanidades. *Figura 11*

Figura 4 - 11: Página estudiantes

4.7.4.1 Perfil inicial estudiante

Una vez ingresado el usuario y clave, aparecerá la página principal del perfil, allí podrán realizar varias cosas, desde subir trabajos propios hasta comentar los de sus compañeros, sin importar el ciclo en el que estén. *Figura 12*

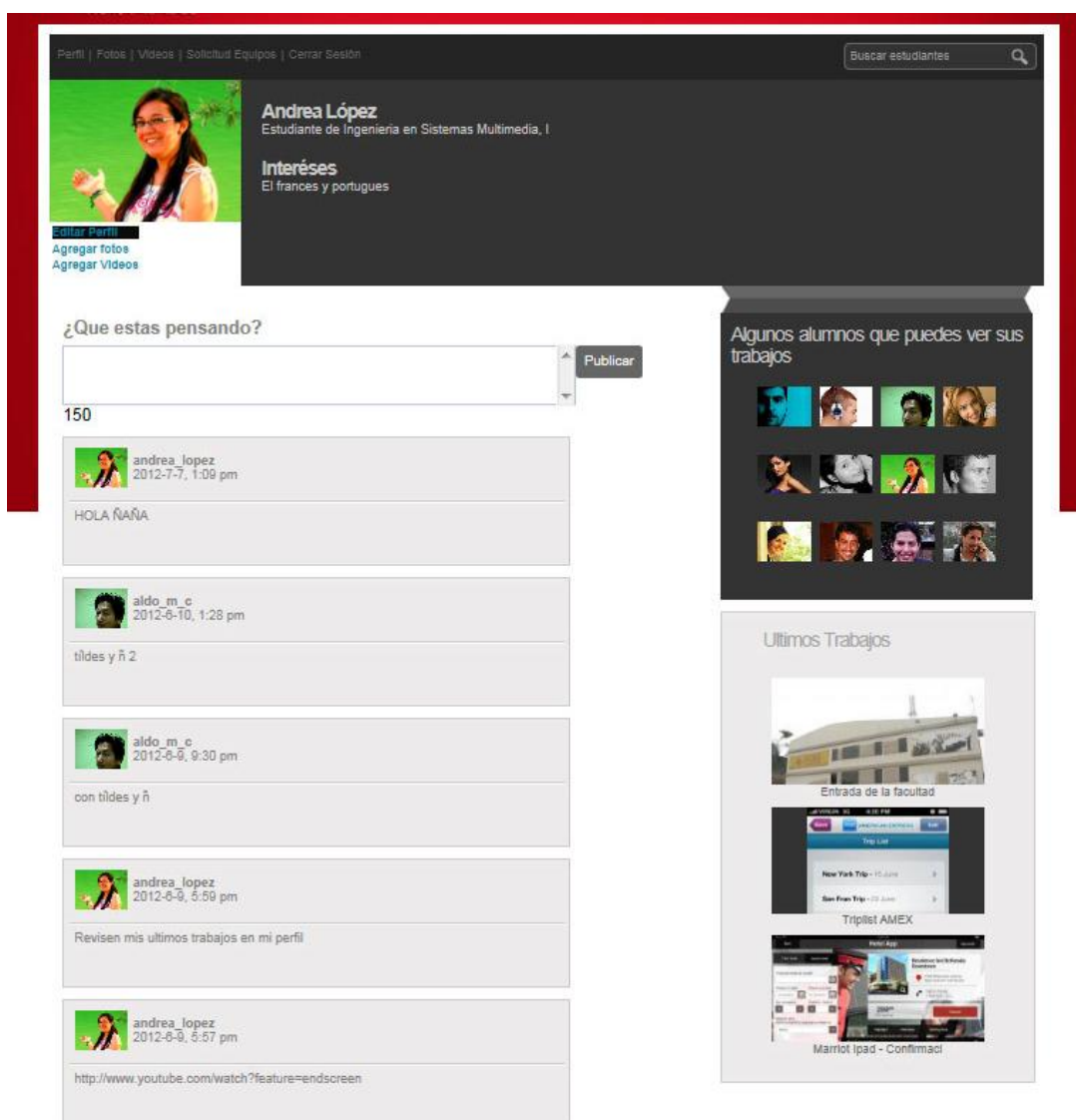


Figura 4 - 12: Página estudiantes – Perfil



Figura 4 - 13: Página estudiantes – Perfil

Debajo de la foto del perfil (ver figura 12), hay un texto que dice “¿Qué estas pensando?” y un cuadro blanco, dentro de ese cuadro se puede escribir o postear lo que deseemos y dar clic en el botón publicar. Este mensaje lo pueden ver los demás estudiantes que visiten nuestro perfil e incluso contestar el mensaje. Figura 13

En la parte derecha (ver figura 12) del perfil de estudiantes se encuentra un cuadro con acceso directo a los usuarios que también pertenecen a la red “estudiante” (figura 14).

Dando clic en una de las imágenes que parecen en el cuadro de alumnos, se ingresa al perfil de esa persona y visualizar sus trabajos, información o dejar un comentario



Figura 4 - 14: Página estudiantes – Perfil

También se puede buscar a los alumnos directamente escribiendo su nombre y apellido en el buscador (figura 15).

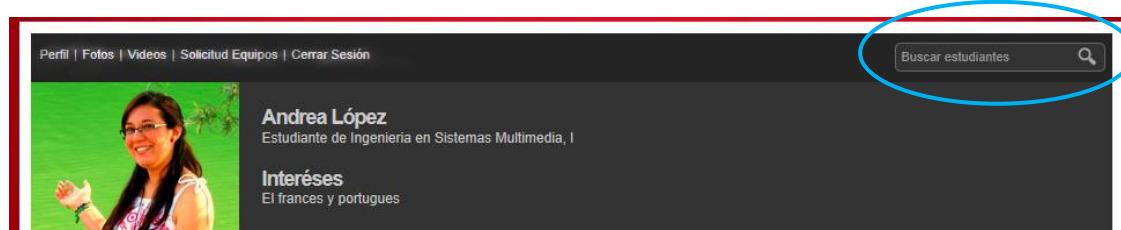


Figura 4 - 15: Página estudiantes – Perfil

Debajo de “Algunos alumnos que puedes ver sus trabajos” en el lado derecho de la página (ver figura 12) se encuentra un cuadro que dice “Últimos trabajos” (figura 16).



En este cuadro se muestra una galería con álbums creados por el estudiante, ya sean videos o imágenes (figura 16).

Figura 4 - 16: Página estudiantes – Perfil

4.7.4.2 Editar perfil estudiante

Para editar el perfil del estudiante (figura 17) se debe seguir los mismos pasos que se vieron anteriormente en “perfil de docente” (ver página 62).

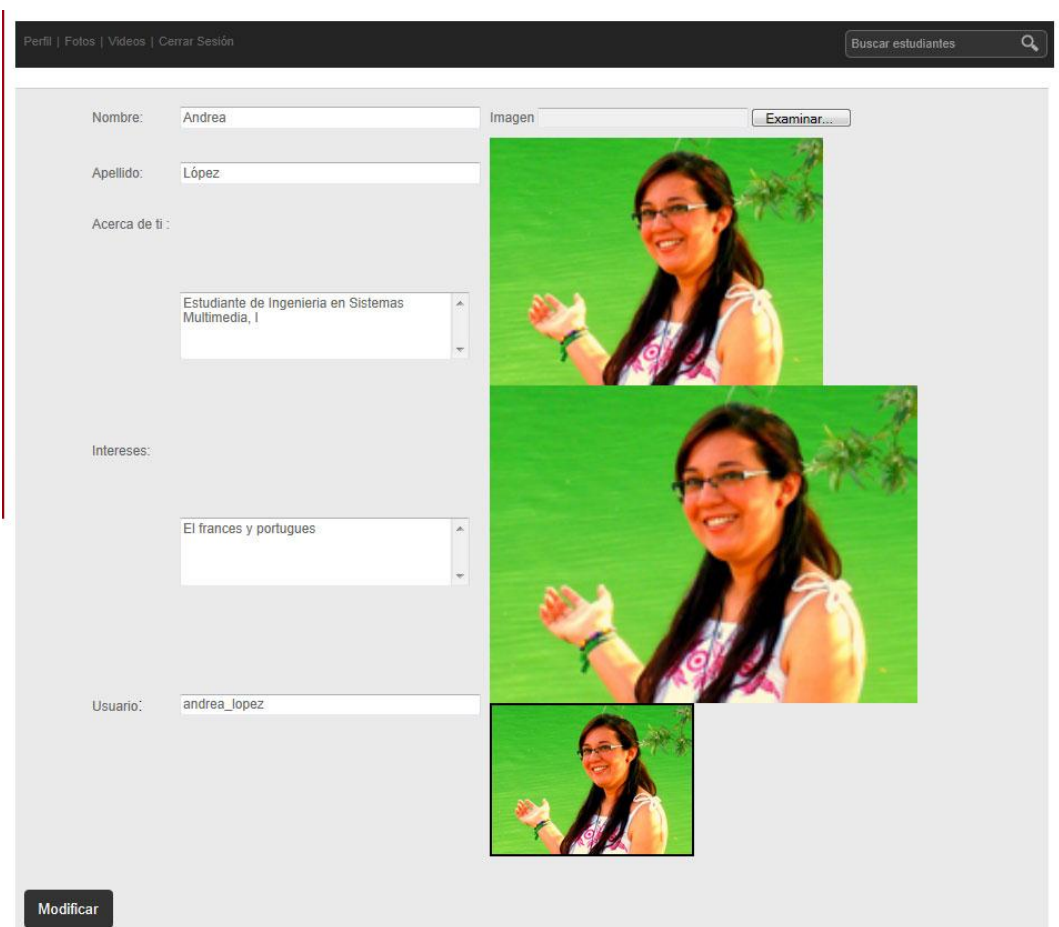


Figura 4 - 17: Página estudiantes – Editar perfil

Agregar fotos

Una de las opciones que se encuentran en el perfil de estudiantes es agregar fotos, esta opción da la oportunidad a los alumnos de subir sus trabajos gráficos y poder compartirlos con sus demás compañeros (figura 18).

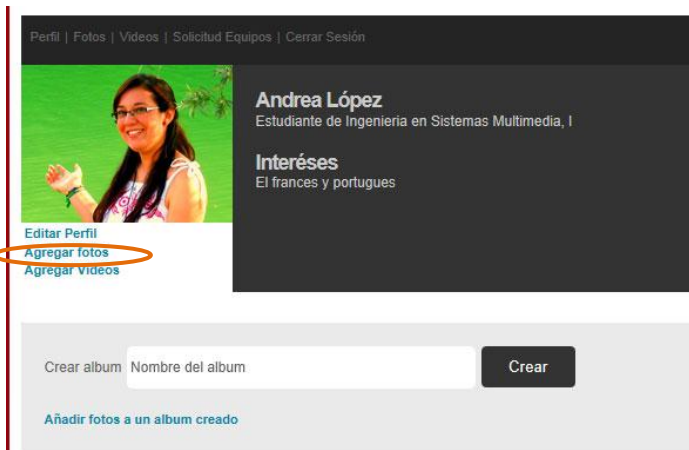


Figura 4 - 18: Página estudiantes – Agregar fotos

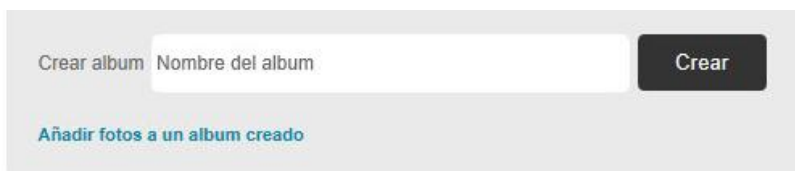


Figura 4 - 19: Página estudiantes – Agregar fotos

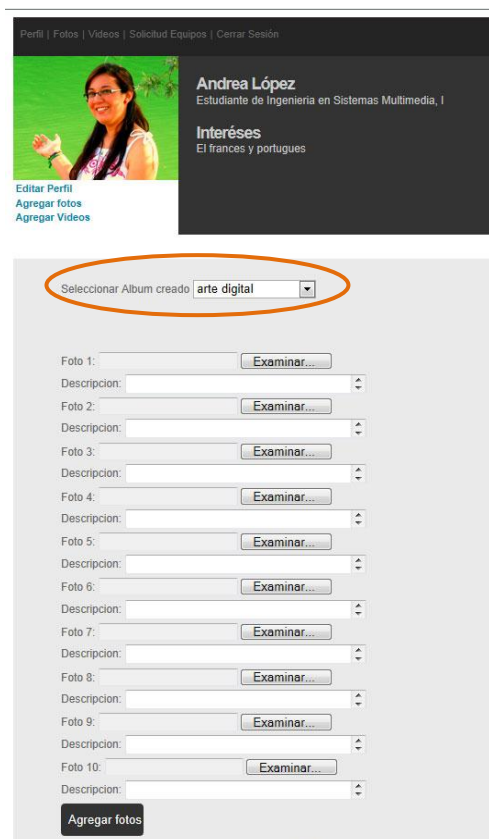


Figura 4 - 20: Página estudiantes – Agregar fotos

Al dar clic en agregar fotos se abre una nueva ventana con la opción crear álbum (ver figura 18), se escribe el nombre del álbum y da clic en el botón “crear”, Si ya se tiene algún álbum creado y se quiere añadir mas fotos entonces abajo hay un hipertexto “Añadir fotos a un álbum creado” solo damos clic, en cualquiera de los dos casos aparecerá la siguiente ventana (figura 20).

Seleccionamos el álbum al cual queremos agregar imágenes. Existen 10 campos para cargar fotos, cada uno con su respectivo espacio para descripción.

Al dar clic en examinar, se mostrará una ventana para buscar la imagen, se acepta y la foto automáticamente se carga (figura 21).

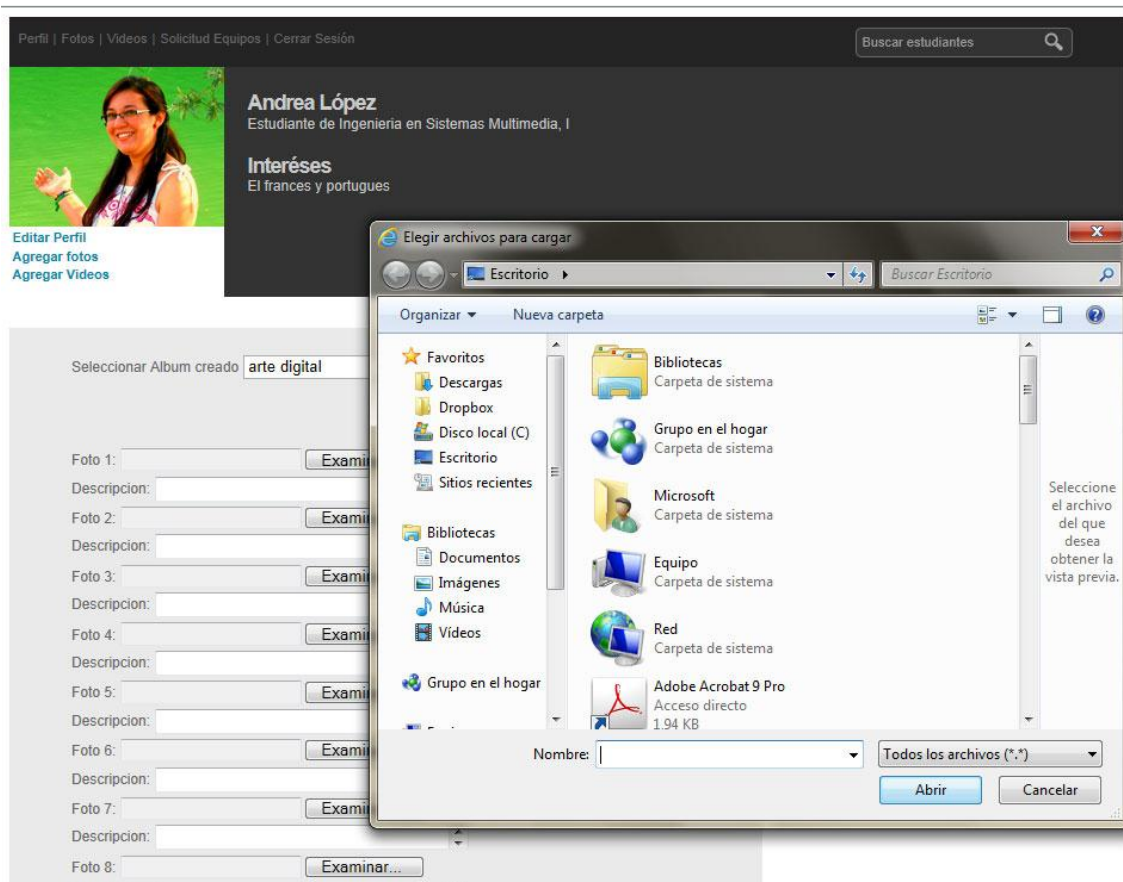


Figura 4 - 21: Página estudiantes – Agregar fotos

Se guarda y al final aparece un cuadro de dialogo que confirma el éxito del proceso, mientras se carga la página que contiene los álbumes creados (figura 21).

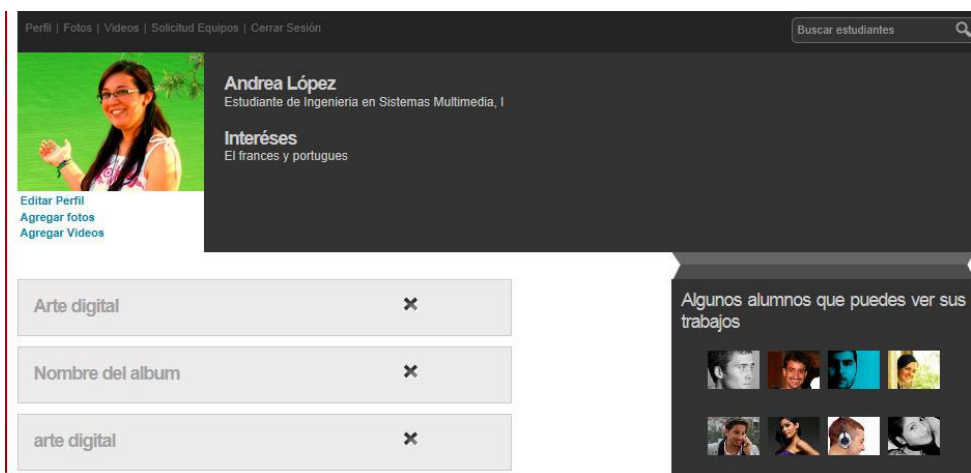


Figura 4 - 22: Página estudiantes – Agregar fotos

Agregar videos

Otra opción que se encuentra en el perfil de estudiantes es agregar videos, esta opción da la oportunidad a los alumnos de subir sus trabajos audiovisuales y poder compartirlos con sus demás compañeros (figura 23).



Figura 4 - 23: Página estudiantes – Agregar videos

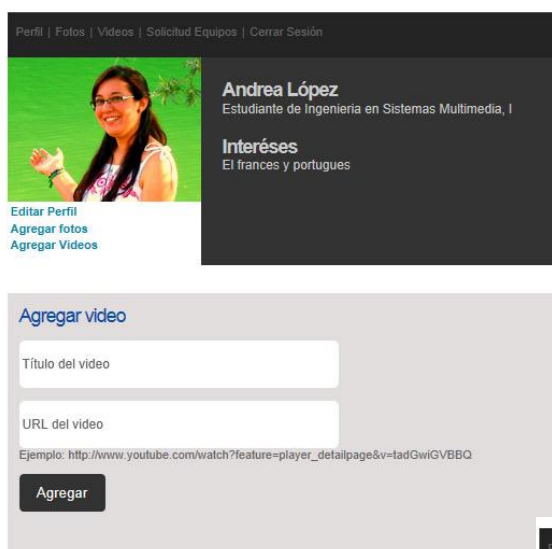


Figura 4 - 24: Página estudiantes – Agregar videos

Al dar clic en agregar videos, aparece la siguiente pantalla: (ver figura 24)

Allí se encuentran dos campos para llenar:

- Título del video
- URL del video

Cabe mencionar que los videos son enlaces directos desde la página de youtube, se da clic en agregar y listo, se muestra el mensaje de confirmación y luego aparece la ventana con todos los videos guardados (Figura 25).

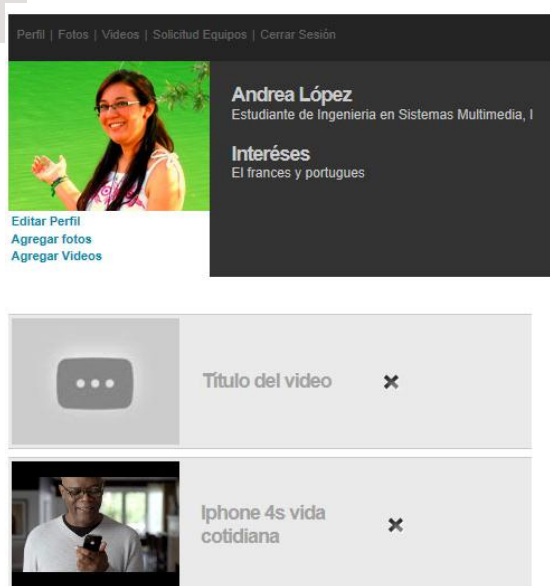


Figura 4 - 25: Página estudiantes – Agregar videos

4.7.5 Solicitud de equipos en línea

En la parte superior de la página inicial del perfil estudiante, existen cinco hipertextos: perfil, fotos, videos, solicitud equipos y cerrar sesión (Figura 26).

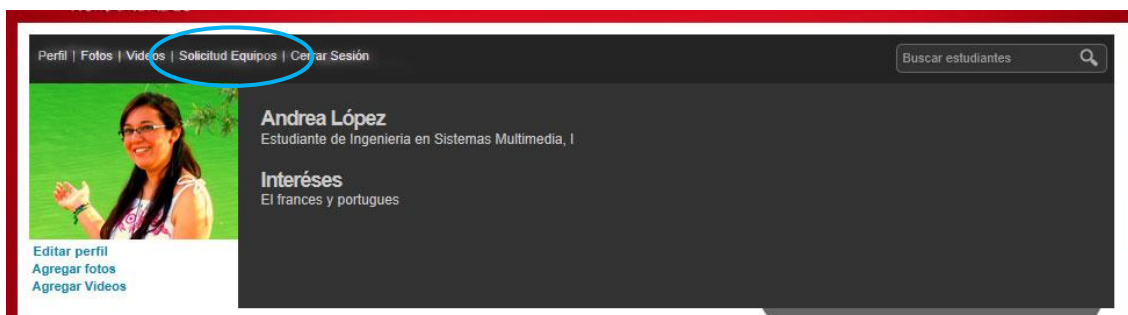


Figura 4 - 26: Página estudiantes – Solicitud equipos en línea

Al dar clic en equipos en línea, ingresamos a una nueva ventana (figura 27), dentro de ella se encuentran varios campos a validar: fecha, carrera, solicitante, docente, ciclo, materia, email, actividad, horario y equipo. Algunos de dichos campos ya tienen preestablecidas opciones, obligatoriamente se deben llenar todos los campos sin excepción.

Solicitud de Requerimientos de Equipos

A form titled 'Solicitud de Requerimientos de Equipos'. It contains several input fields and dropdown menus. The fields are: 'Fecha' (text input), 'Carrera' (dropdown menu with 'Seleccione...' and a downward arrow), 'Docente' (dropdown menu with 'Seleccione...' and a downward arrow), 'Email' (text input), 'Actividad' (text input with a vertical scrollbar), 'Horario' (two dropdown menus labeled 'Desde Inicio' and 'Hasta Fin'), and 'Equipo' (dropdown menu with 'Seleccione...' and a downward arrow). There are also two buttons at the bottom: 'Solicitar' and 'Borrar'. The 'Solicitante' field is pre-filled with 'Andrea López'.

Figura 4 - 27: Página estudiantes – Solicitud equipos en línea

Solicitud de Requerimientos de Equipos

Al seleccionar el campo fecha, aparece un calendario, allí se debe elegir el mes y día en que se necesita el equipo (figura 28), solo se puede seleccionar un día por solicitud.

Figura 4 - 28: Página estudiantes – Solicitud equipos en línea

Una vez elegida la fecha se estable el horario

Figura 4 - 29: Página estudiantes – Solicitud equipos en línea

(figura 29),

es importante mencionar que si el equipo ya ha sido seleccionado por otra persona, el sistema enviara un mensaje “el equipo no está disponible”, al finalizar la validación de los campos, se da clic en solicitar y si no hay ningún error se enviara un pdf con los datos de la solicitud y la opción de imprimir (figura 30).

id_solicitud	fecha	solicitante	fecha_inicio	fecha_fin	equipo	email	num
5	2012-07-11	Andrea López	2012-07-11 11:00:00	2012-07-11 17:00:00	Camara de video Cannon DS300		1

Fecha: 10/07/2012
Hora: 17:51:45

Figura 4 - 30: Página estudiantes – Solicitud equipos en línea

4.7.6 Radio en línea

La sección radio en línea posee un micro sitio propio, es decir su administración es aparte, a pesar de que se encuentra dentro del portal web para la facultad de Artes y Humanidades (figura 31).

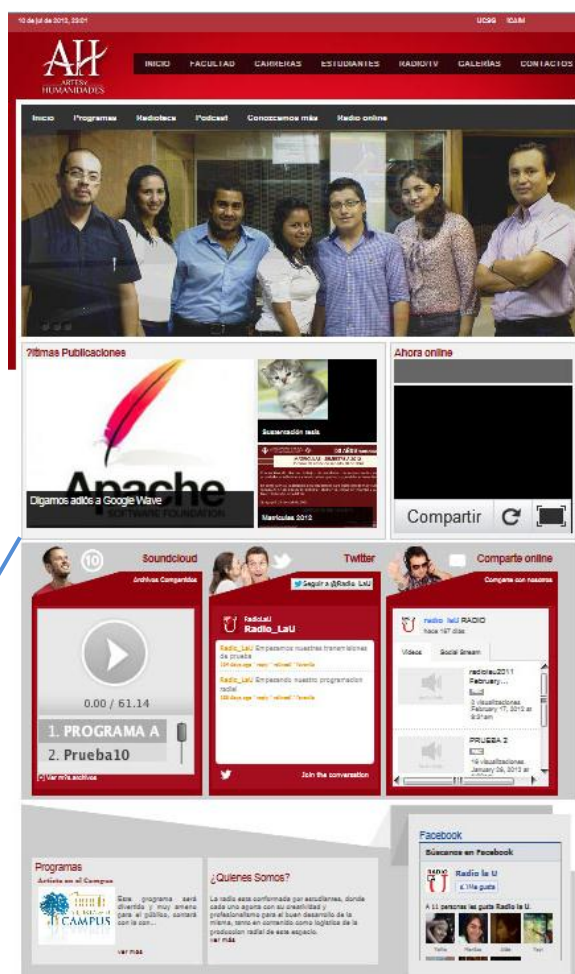


Figura 4 - 31: Radio online

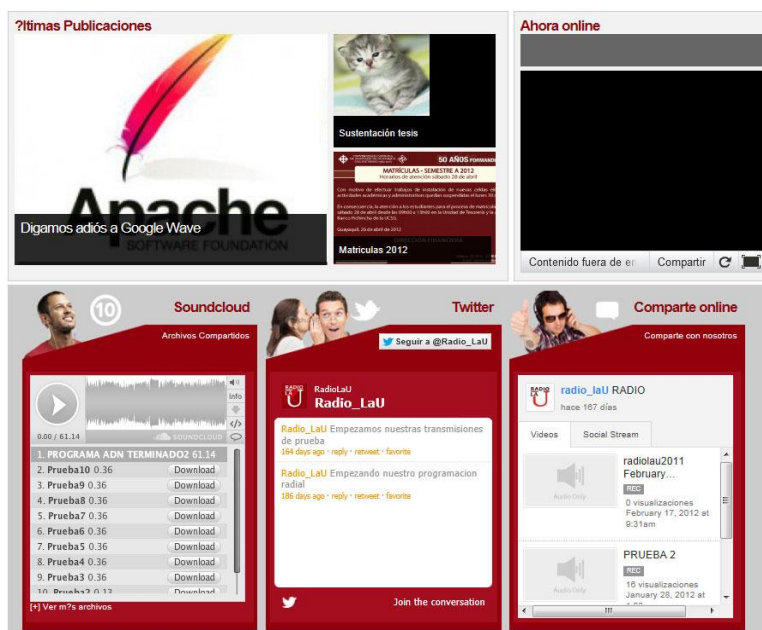
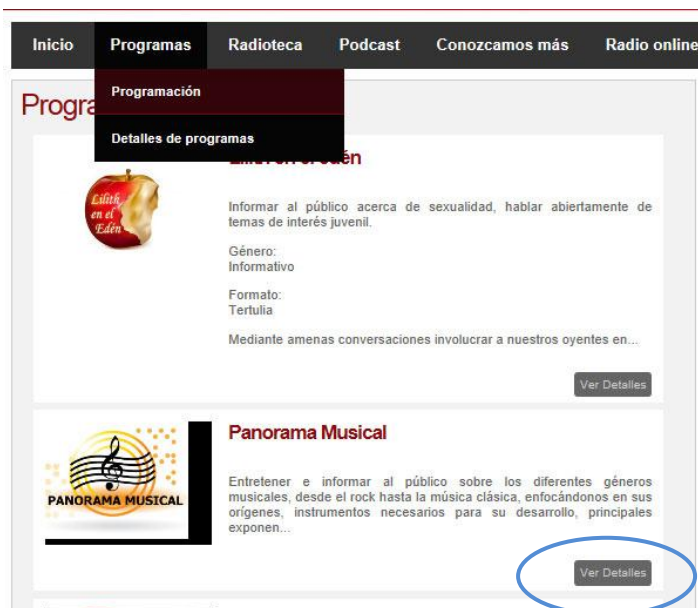


Figura 4 - 32: Radio online

En la página inicial se muestran accesos directos a la información más importante entre ellas publicaciones, ventana directa para transmisión de la radio en línea, chat a través de twitter y postcast de los últimos programas emitidos (figura 32).

4.7.6.1 Detalles de programación



Para ver los detalles de cada programa emitido por la radio, se da clic en programas - detalles de programas (figura 33). En la ventana se cargan todos los programas con una descripción breve, si se desea ampliar la información, hacer clic en el botón ver detalles.

Figura 4 - 33: Radio online – detalles programación

La información se amplía en una ventana nueva la cual presenta dos botones facebook y twitter (figura 34), donde se pueden conectar los usuarios y dejar algún comentario sobre el programa (figura 35).



Figura 4 - 34: Radio online – detalles programación



Figura 4 - 35: Radio online – detalles programación

4.7.7 Chat radio “LaU”

Dentro de la pagina de radio, existen dos formas de chat, a través de twitter radio “LaU” o por la cuenta ustream.

4.7.7.1 Chat twitter radio “LaU”



Para iniciar sesión en la cuenta, se da clic en el hipertexto “join the conversation” (figura 36) que se encuentra en el home (ver figura 32 - pag. 15).

Se abre una nueva ventana, se llena los datos solicitados para conectarse y se inicia sesión. Los usuarios que estén escuchando la radio podrán chatear con sus presentadores en vivo a través del twitter (figura 37).

Figura 4 - 36: Radio online – chat twitter

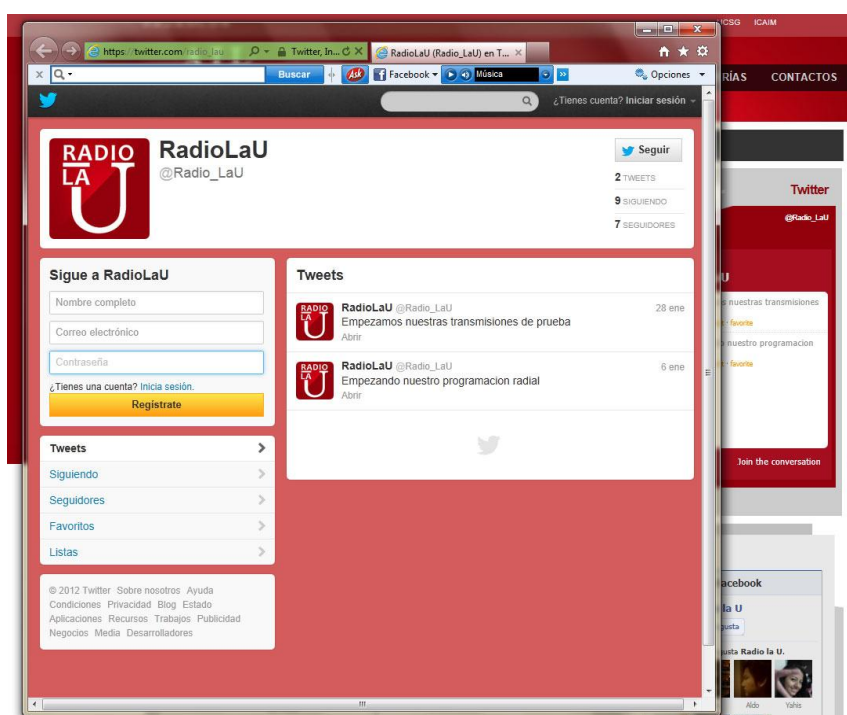
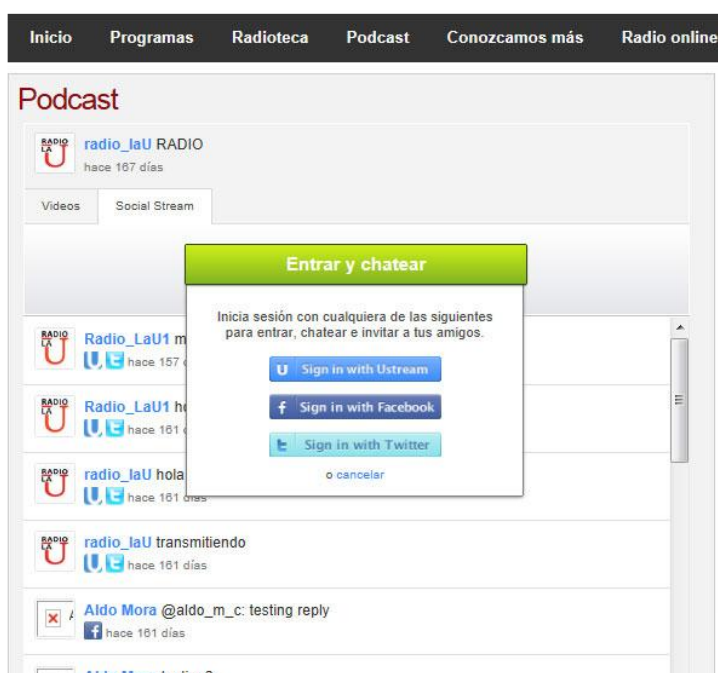


Figura 4 - 37: Radio online – chat twitter

4.7.7.2 Chat Ustream radio “LaU”



Para iniciar sesión a través de Ustream, se da clic en el botón “postcast”, luego se clikea en el botón “social stream”. Ahí se muestra la última conversación y del botón de color verde que dice “entrar y chatear” emergen tres opciones para conectarse dependiendo de la preferencia del usuario (figura 38).

Figura 4 - 38: Radio online – chat Ustream

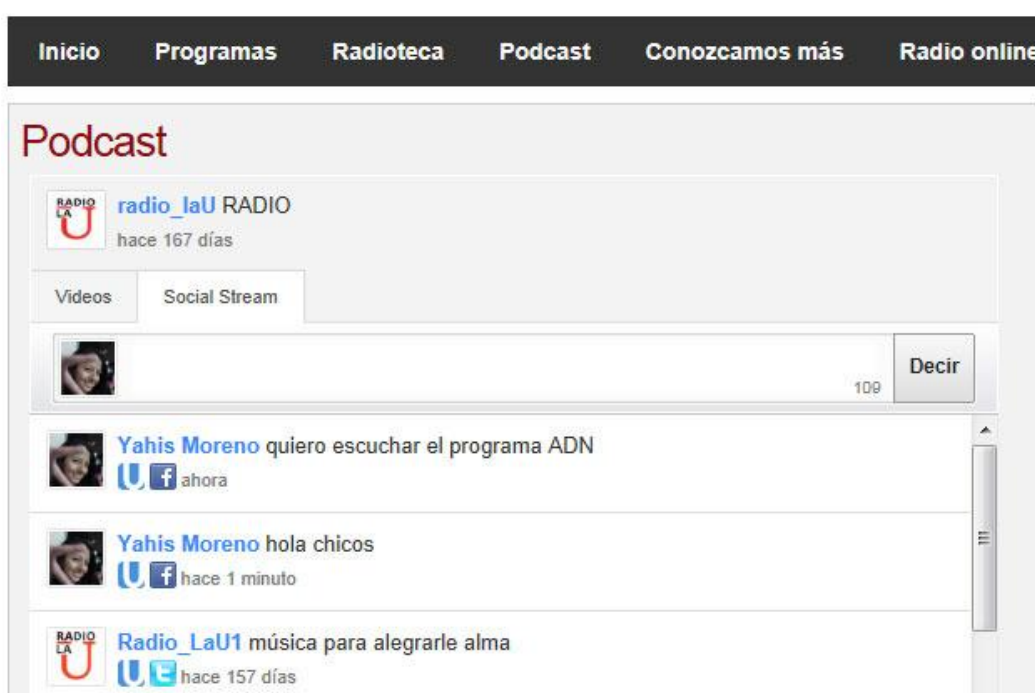


Figura 4 - 39: Radio online – chat Ustream

Una vez iniciada sesión los usuarios que estén escuchando la radio podrán chatear con sus presentadores en vivo y ellos podrán contestarles instantáneamente (figura 39).

4.7.8 Radioteca

La categoría radioteca almacena archivos de audio de programas pregrabados, pero para ello se necesita entrar a un enlace externo que da el servicio de almacenamiento de audio llamado Soundcloud, de esta actividad es responsable el administrador del sitio, los usuarios solo podrán escuchar y/o descargar archivos según el administrador lo permita (figura 40).



Figura 4 - 40: Radio online – Radioteca

4.7.9 Escuchar radio online en vivo

Al dar clic en el botón “radio online” emerge una ventana independiente con el reproductor para escuchar la radio en vivo.



Figura 4 - 41: Radio online – Escuchar radio

4.8 Indicaciones para el administrador

4.8.1 Inicio de sesión

Para ingresar a la ventana administrador es importante escribir en la barra de navegación el nombre del dominio y agregar la palabra “/admin”, una vez realizado ese proceso aparecerá una ventana solicitando la clave y usuario del administrador (figura 42).

Figura 4 - 42: Administrador – administración general

Ingresando a la sección administrativa se observan dos botones, “administración general” y “administración radio” (figura 43).



Figura 4 - 43: Administrador – administración general

4.8.2 Administración general

Al dar clic en el botón “administración general” se abre otra página con más opciones (figura 44), noticias, artículos, estudiantes, docentes y equipos.

Administración de Contenido	
Inicio / Secciones Administrables	
Noticias	3 publicaciones
Artículos	4 publicaciones
Estudiantes	13
Docentes	8
Equipos	6

Figura 4 - 44: Administrador – administración general

4.8.2.1 Noticias y artículos

Las dos secciones tiene la misma forma de operar, pero cada una se divulga en una página diferente, “noticias” se publica en el home general del portal y “artículos” en las demás página (estudiantes, docentes, facultad etc.)

Al ingresar a cualquiera de las dos opciones se muestra una ventana con una lista de artículos, la fecha de publicación y autor, a demás de un botón para editar y otro para borrar (figura 45).

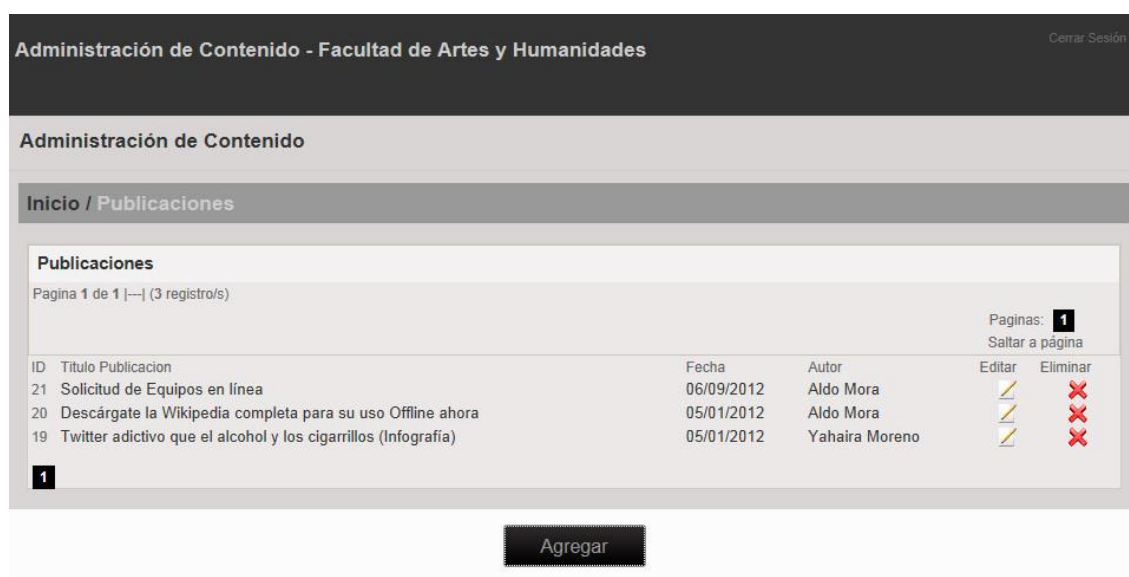


Figura 4 - 45: Administrador – noticias y artículos

Si se desea añadir un nuevo artículo se da clic en el botón “agregar”, al abrirse la pestaña de edición, se llenan los campos solicitados y se guarda (figura 16).

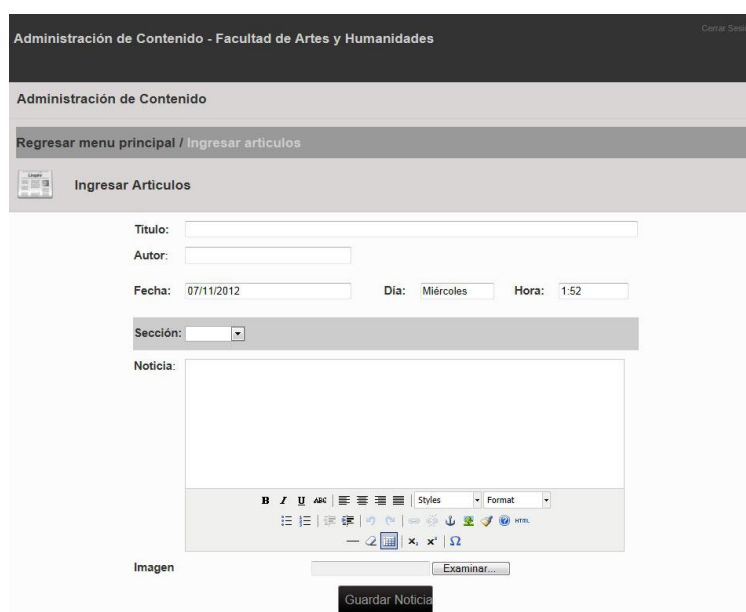


Figura 4 - 46: Administrador – noticias y artículos

4.8.2.2 Estudiantes y Docentes

La categoría de estudiantes y docentes tienen el mismo sistema para operar, en su ventana se encuentra un listado con nombres, apellidos y user, de los integrantes del sistema, el administrador tiene la potestad de modificarlos, ingresar uno nuevo o borrar (figura 47).

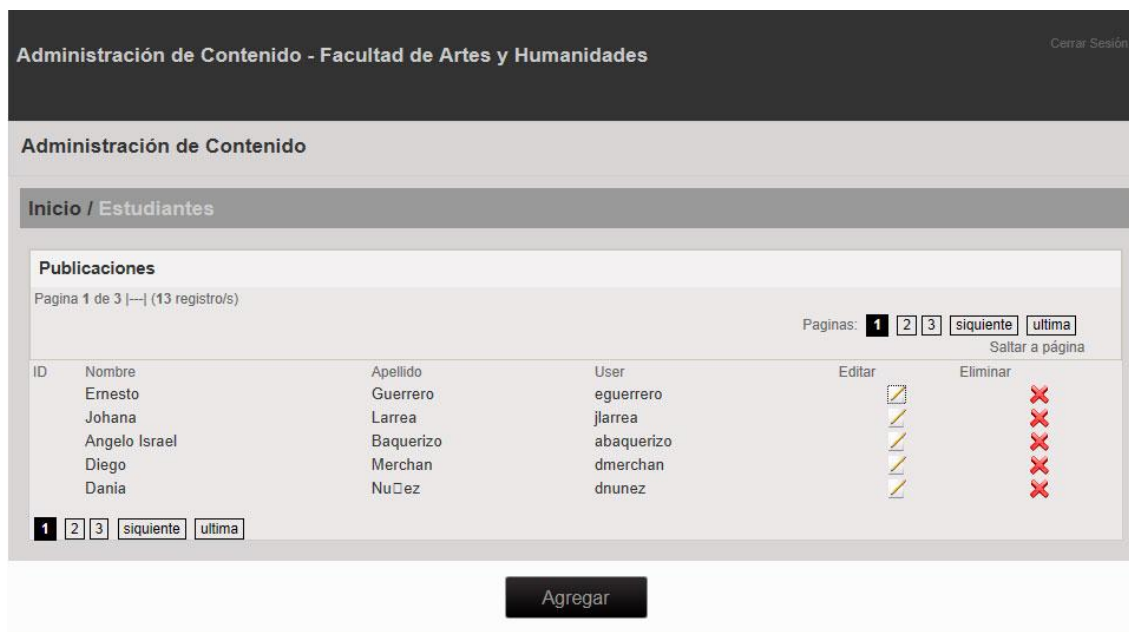


Figura 4 - 47: Administrador – Estudiante y docente

Si se requiere añadir un nuevo usuario se da clic en el botón “agregar”, en la página que emerge se llenan los datos solicitados y se guarda (figura 48).



Figura 4 - 48: Administrador – Estudiante y docente

4.8.2.3 Equipos en línea

La pestaña de equipos en línea muestra un listado con código de equipo, descripción y la opción de borrar o editar (figura 49).



Figura 4 – 49: Administrador – Equipos en línea

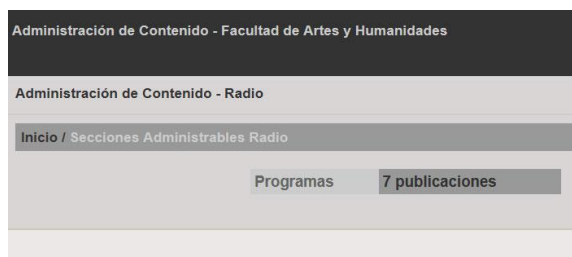
Para ingresar un nuevo equipo se clikea en el botón “agregar”, y dentro de la nueva página mostrada se llenan los datos y se guarda, automáticamente en la página de usuarios la lista de equipos se actualiza (figura 50).



Figura 4 – 50: Administrador – Equipos en línea

4.8.3 Administrador Radio

4.8.3.1 Programas



WebSite Facultad de Artes y Humanidades Todos los derechos reservados 2012

Figura 4 – 51: Administrador radio – programas

La administración de la radio desde la página principal es sencilla, solo tiene el contenido de los programas (figura 51), y que básicamente funcionan de la misma manera que los artículos y las noticias.

Para ingresar la descripción de un programa nuevo, basta con dar clic en el botón agregar para que se abra una página donde se pueda modificar o añadir contenido nuevo (figura 53).



Figura 4 – 52: Administrador radio – programas

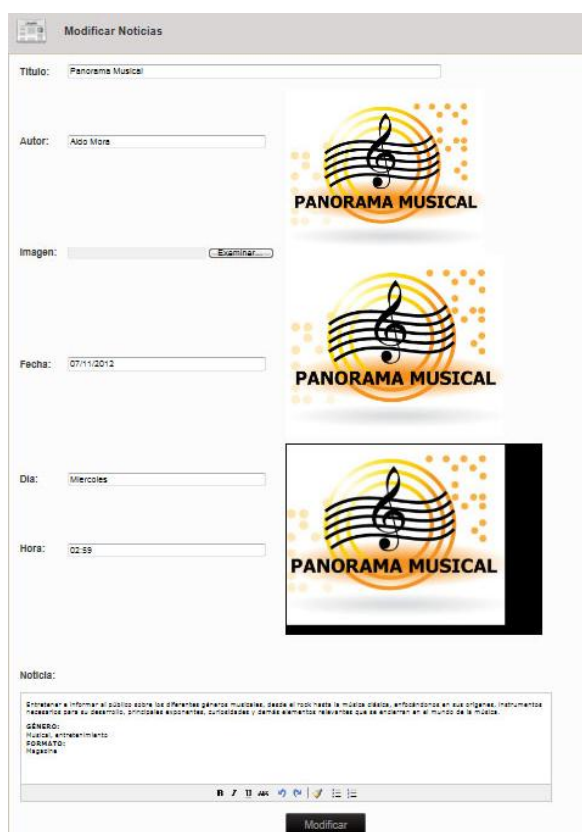


Figura 4 – 53: Administrador radio – programas

Además se puede cargar una imagen y cortarla a la medida deseada, es el mismo procedimiento que se realizó para las imágenes del perfil de profesores y estudiantes, cuando ya se considere que está terminado, se da clic en el botón “guardar o modificar” dependiendo de lo que estemos realizando (figura 54).

4.8.4 Administración radio enlaces externos

4.8.4.1 Almacenamiento audios Soundcloud

La radioteca que se encuentra en el portal de la Facultad de Artes y Humanidades, se administra a través de una página externa “Soundcloud”, la cual permite almacenar archivos de audio, que a su vez se los puede direccionar a una página personal.

Para iniciar sesión se debe escribir en el navegador el siguiente dominio:

[http:// soundcloud.com](http://soundcloud.com) , al cargarse la página, con el mouse se da clic en el botón “sign up” como se muestra en la *figura 54*, y en la ventana de dialogo que emerge, se escribe el correo electrónico, contraseña y clic en el botón “log in”

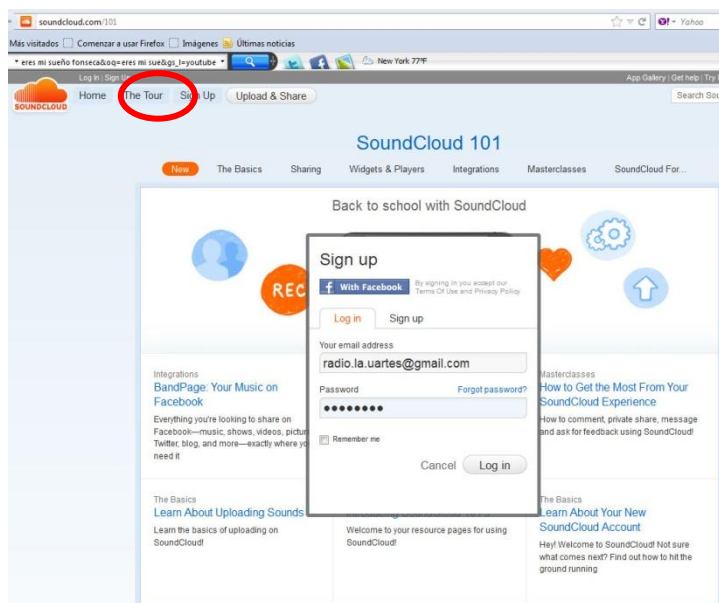


Figura 4 – 54: Enlaces externos – Soundcloud

Cabe mencionar que para tener acceso a un perfil de soundcloud es necesario registrarse dentro de la página, para efectos educativos, se creó una cuenta gmail de la radio y a sus vez un perfil en soundcloud.

- **Cuenta gmail:** radio.la.uartes@gmail.com
- **Clave gmail:** facultaddeartes
- **Clave soundcloud:** radio147

Existen varios tipos de licencia, libre, lite, solo, pro y proplus, cada una posee características diferentes, a partir de la licencia “lite” tienen costos, pero mucho más beneficios y entre ellos se destaca la cantidad de almacenamiento.

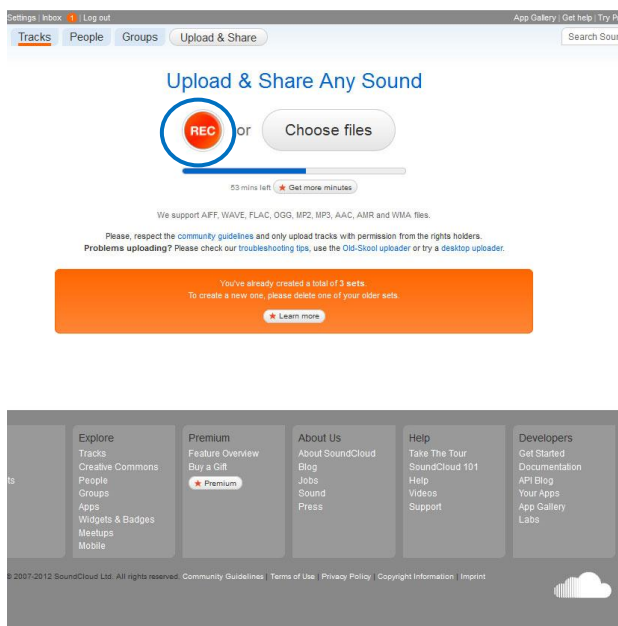


Figura 4 – 55: Enlaces externos – Soundcloud

Una vez que ya se ingreso a la página principal, en ella aparece un botón de color rojo “rec”, este tiene la propiedad de grabar un audio directamente con un micrófono conectado a un ordenador (figura 55).

El botón siguientes “Choose files” es el que tiene la función de subir audios, al hacer clic automáticamente se abre una ventana de window, en la cual se busca el archivo de audio que se necesita subir y clic en abrir (figura 56).

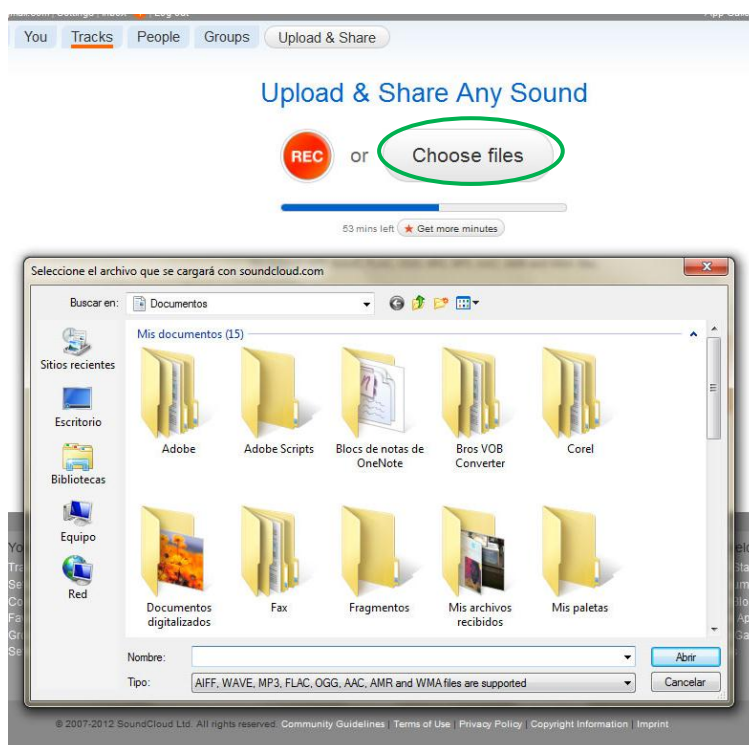


Figura 4 – 56: Enlaces externos – Soundcloud

Mientras el audio se carga, en la nueva página abierta hay varios campos que llenar, incluso se puede configurar si se quiere que el archivo pueda ser descargado o no, eso depende del administrador, es necesario que se llenen todos los campos solicitados para que el archivo tenga la oportunidad de indexación (Figura 57).



Figura 4 – 57: Enlaces externos – Soundcloud

Una vez concluida la carga del audio, con los campos llenos se da clic en guardar, pasando a la siguiente ventana, donde se muestra el audio que se ha añadido (*figura 58*), y en el sitio web de la facultad automáticamente se actualizan los archivos.

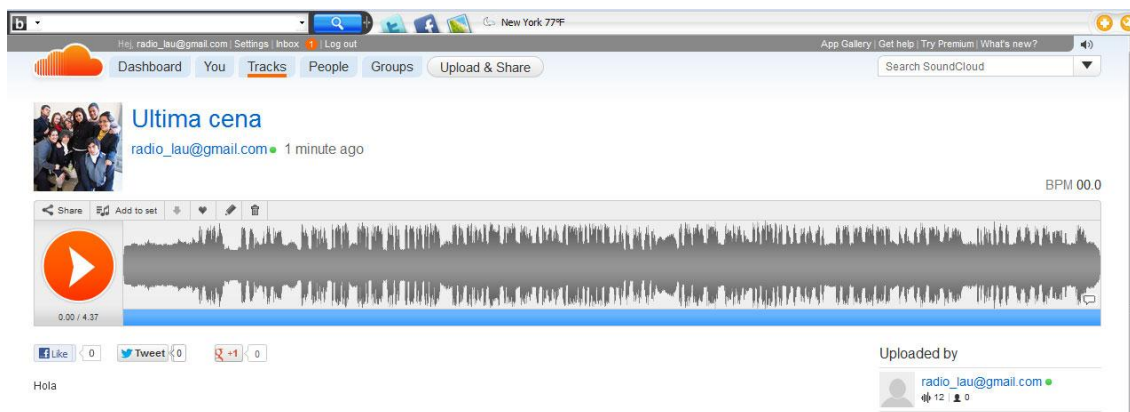


Figura 4 – 58: Enlaces externos – Soundcloud

4.8.4.2 Conexión y transmisión Ustream

Para transmitir radio en vivo es necesario que el administrador haga la conexión a través de la página de Ustream, pero para ello es necesario tener una cuenta, en el caso de “Radio LaU” ya tenían creado su usuario.

- **Cuenta hotmail:** radio_lau@hotmail.com
- **Usuario ustream:** radio_laU
- **Clave souncloud:** taller5

Para ingresar al perfil de la radio, hay que escribir en la barra de navegación el siguiente dominio: <http://www.ustream.tv/> al ingresar a la página damos clic en el botón “log in”, que se encuentra ubicado en la parte superior derecha como lo muestra la *figura 59*.

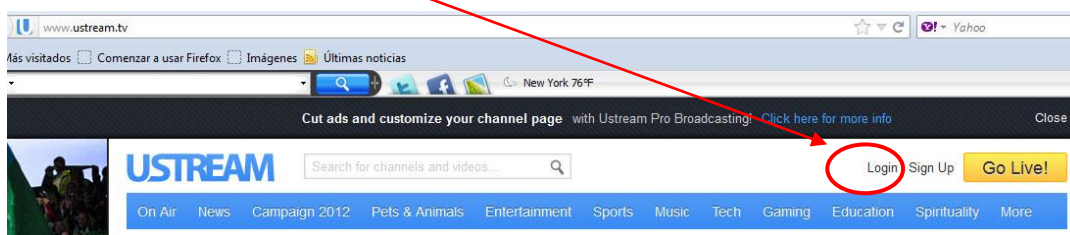
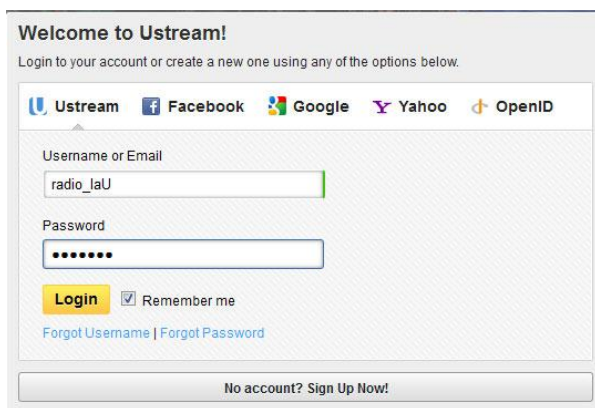


Figura 4 – 59: Enlaces externos – Ustream



Surge un cuadro donde indica que se ingrese el usuario y clave (Figura 60)

Figura 4 – 60: Enlaces externos – Ustream

Cuando ya se está dentro del perfil, a lado derecho superior, después del nombre de usuario en este caso “radio laU”, se encuentra un botón color amarillo “Go live” como se muestra en la figura 61, al dar clic se abre una nueva ventana.

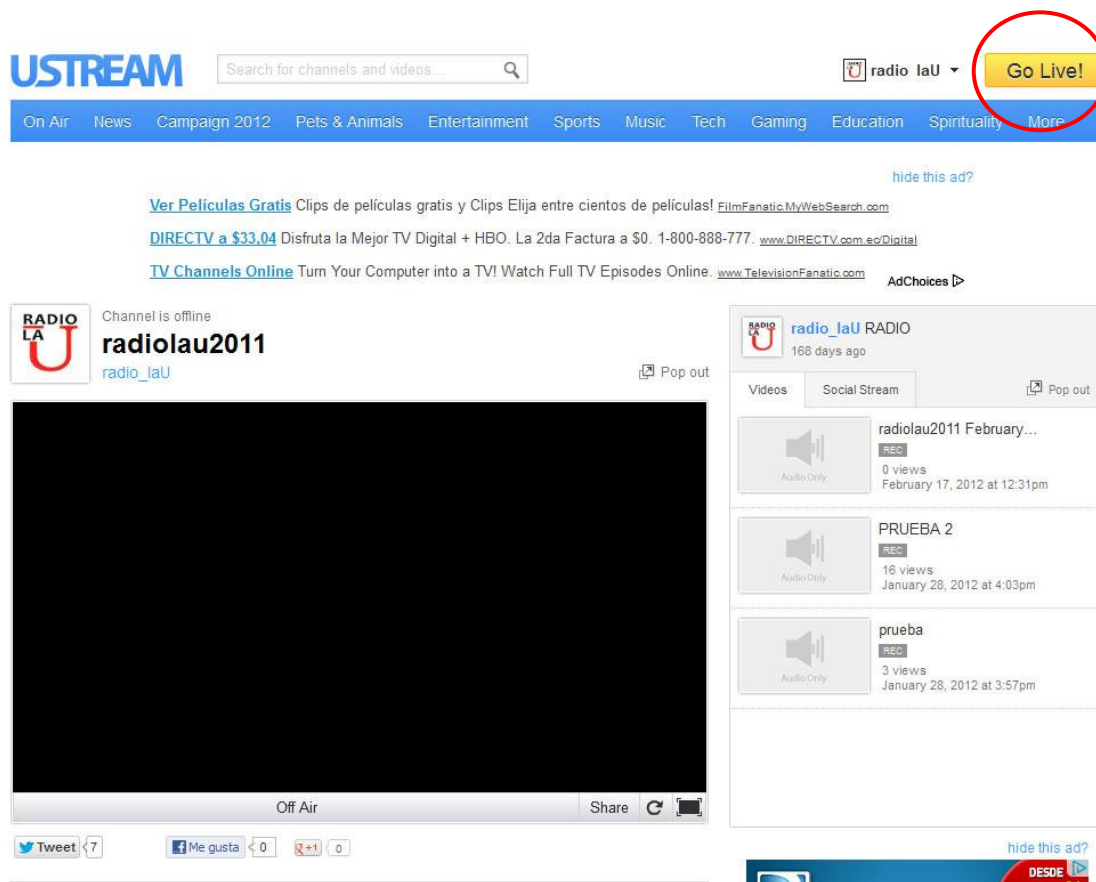


Figura 4 – 61: Enlaces externos – Ustream

La pestaña nueva permite transmitir en vivo radio a través de internet al hacer clic en el botón color verde “start broadcast”, además si se apetece guardar a lado se encuentra otro botón “start recording” que graba en tiempo real lo que se está emitiendo ver *figura 62*.

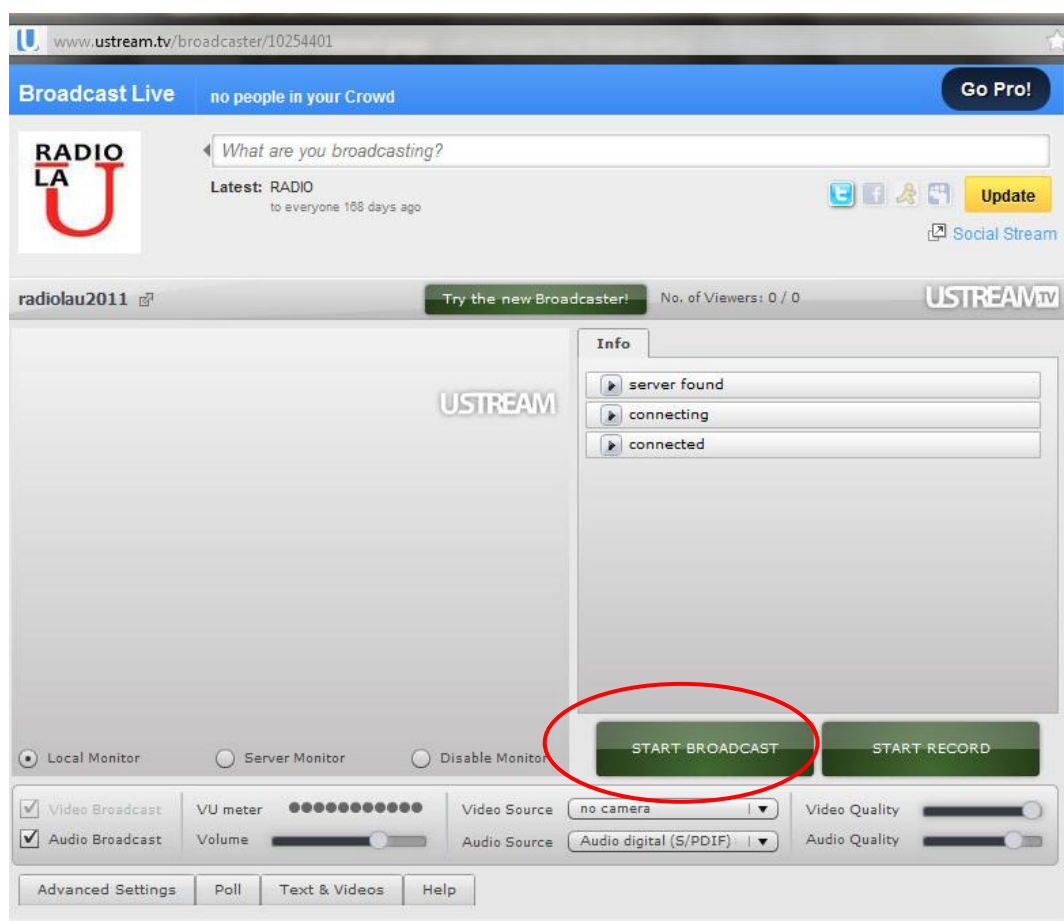


Figura 4 – 62: Enlaces externos – Ustream

Con las indicaciones para el funcionamiento del portal web, tanto para usuarios como administradores, la Facultad de Artes y Humanidades, tiene un gran recurso para su desarrollo en la nuevas tecnologías de la comunicación, muy pocas universidades en el Ecuador tienen funcionando una herramienta de tal magnitud y sería la primera en transmitir una radio educativa por internet en la ciudad de Guayaquil.

Conclusiones

Podemos concluir que la propuesta planteada de un sitio web institucional con una radio en línea integrada permitirá a los estudiantes mejorar su nivel académico, la posibilidad de dar a conocer sus proyectos y convertirse en productores y directores de sus propios contenidos, una tarea muy a la vanguardia del manejo y uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, lo que sería una carta de presentación para la Facultad de Artes y Humanidades ante la comunidad local, nacional y mundial.

Recomendaciones

Según el estudio realizado se recomienda que para el alojamiento de la página web perteneciente a la Facultad de Artes y Humanidades, que se debería adquirir un hosting y un dominio propio ya que éstos facilitarían la autonomía y manejo del portal; además, le facilitaría a los usuarios en la búsqueda de información. También se sugiere que para un correcto mantenimiento y actualización de información, buscando una reducción de gastos y costos, que los estudiantes que estén aptos para realizar pasantías pre-profesionales sean los encargados, conjuntamente con el personal docente capacitado designados por las autoridades de la facultad, de la administración y mantenimiento del portal web. En cuanto al Software Ustream y Soundcloud que son los que transmitirán la radio y tv on-line existe una versión pagada y una libre, nosotros recomendamos comprar la licencia ya que posee muchas más ventajas como: mayor fidelidad, cantidad de usuarios conectados, transmisión con mayor velocidad y definición y transmisión en widescreen.

Bibliografía:

- Web 2.0 - Christian Van DerHent – 27/10/ 2005

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- Más acerca de la web 2.0 - 13/10/2010

http://es.wikibooks.org/wiki/Web_2.0/Definici%C3%B3n_y_caracter%C3%A1sticas_m%C3%A1s_importantes
- w3c y validación de sus páginas – 29/04/2008

<http://www.avenidanet.com>
- Historia de los lenguajes de programación: Posted in: (Hacking) by Erick , last update on: 2007-06-29

<http://www.ikki.ws/showpost?postid=17>
- Lenguajes de programación: Historia y Evolución

http://html.rincondelvago.com/lenguajes-de-programacion_historia-y-evolucion.html
- Programación orientada a objetos: posted 15 mar 2011, a las 01:07 bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0

http://es.wikipedia.org/wiki/Programacion_orientada_a_objetos
- La Universidad – Reseña Histórica

http://www2.ucsg.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1&Itemid=794
- Misión y Visión UCSG

http://www2.ucsg.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=796
- Recuperado 27 de mayo 2011 “Métodos de recolección de datos”:

<http://www.monografias.com/trabajos18/recoleccion-de-datos/recoleccion-de-datos.shtml>
- Evolución del internet - Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://definicion.de/internet/Historia de la página web>

- Historia de páginas en internet - Recuperado 08 de noviembre 2011

<http://www.tufuncion.com/historia-pagina-internet>
- Historia de las páginas web - Recuperado 08 de noviembre 2011

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-De-Las-Paginas-Web/791199.html>
- Inteligencia Colectiva en la web 2.0 - Reseña de Vicente: 15/10/2011

<http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/joseluisdevicente.pdf>
- Los siete principios de la web 2.0 : 27/10/ 2005

<http://www.knowledge-pills.com/es/kp/demo/pri02/00pri02.htm>
- Teoría de los grafos: Recuperado 13/10/2011

http://enciclopedia.us.es/index.php/Teor%C3%ADa_de_grafos
- Teoría de los seis grados de separación: Recuperado 13/10/2011

<http://www.xatakaciencia.com/sabias-que/la-teoria-de-los-seis-grados-de-separacion>
- Red social: 28/10/2011

<http://tepitoarteaca.com.mx/redes.html>
- Definición de software: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://es.wikipedia.org/wiki/Software>
- Transmisión de Ustream: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://www.authorstream.com/Presentation/T5Coop-661404-ustream/>
- Life stream: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://webea.net/418/publicar-canal-livestream.html>

- Diseño web: Recuperado 16 de febrero 2012

http://www.sectorweb.net/tutoriales/enumerarporpaginas/pager/como_utilizarlo.html
- Texto obtenido de: 10 tendencias del Diseño web:

<http://www.creativasfera.com/10-tendencias-en-diseno-web/>
- Encuesta: Recuperado 16 de febrero 2012

<http://www.gestiopolis.com/marketing/la-encuesta-el-cuestionario-y-los-tipos-de-preguntas.htm>
- Investigación en si: Recuperado 16 de febrero 2012

<http://www.monografias.com/trabajos14/la-investigacion/la-investigacion.shtml#tipos>
- Valores y servicios de Ustream: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://www.ustream.tv/products-services>
- Que es y cómo funciona Sound cloud: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://www.informatica-hoy.com.ar/redes-sociales/SoundCloud.php>

Anexo 3- 1: Formato de encuesta

Buenos días/tardes, estamos realizando una encuesta para evaluar las necesidades que usted como estudiante de la Facultad de Artes y Humanidades tiene con respecto a su carrera. Le agradeceremos brindarnos un minuto de su tiempo y responder las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál de las siguientes opciones te agradaría encontrar en el sitio web de la facultad? (Selecciona hasta 2 opciones)

- Audio/Video _____
- Chat _____
- Mostrar tus trabajos _____
- Foros _____
- Juegos _____
- Otros _____ ¿Cuál? _____

2. ¿Cuál de los siguientes servicios universitarios te gustaría encontrar información dentro del sitio de la facultad? (Selecciona hasta 2 opciones)

- Solicitudes _____
- Trámites _____
- Inscripciones _____
- Otra sugerencia _____

3. ¿Qué tipo de notificaciones te gustaría ver en el sitio web de la Facultad de Artes y Humanidades? (Selecciona hasta 2 opciones)

- Suspensión de clases por materia _____
- Órdenes de pago _____
- Eventos acorde a las carreras _____
- Otro _____ ¿Cuál? _____

4. ¿Te gustaría solicitar los equipos, laboratorios y aulas en línea?

SI _____

No _____

5. Si has faltado a clases ¿Te gustaría que tus amigos comenten los por menores de la clase a través del sitio web?

SI _____

No _____

6. ¿Te gustaría reservar una cita con las autoridades de la facultad a través de su sitio web?

SI _____

No _____

Anexo 4 - 1: Diseño del portal web

Diseños página inicial



Diseño Carreras

[INICIO](#)
[FACULTAD](#)
[CARRERAS](#)
[ESTUDIANTES](#)
[RADIO/TV](#)
[GALERÍAS](#)
[CONTACTOS](#)

Producción y Dirección
En Artes Audiovisual

[+ Perfil Profesional](#)
[+ Campos de Acción](#)
[+ Pre Universitario](#)
[+ Objetivos](#)

Perfil Profesional

El Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales posee conocimientos teóricos, artísticos y técnicos para la Producción y Dirección de Cine, Radio y Televisión y está capacitado para realizar obras audiovisuales de cualquier género como pueden ser ficción, documental, didáctico, series monodramáticas, musical, programas de concurso, animados y publicitarios entre otros; utilizando las nuevas tecnologías digitales en función de las diferentes especializaciones como son: cámara, iluminación, animación, efectos digitales, diseño y edición de video y audio; contribuyendo al desarrollo social sustentable de nuestro país, con sentido crítico y sólidos conocimientos y habilidades en la Dirección, Producción y Administración de Productoras Audiovisuales asumiendo un perfil creativo y estético acorde a las actuales condiciones que impone el arte dramático y audiovisual en este nuevo siglo.

ver video

Daniela Asanza

3er Semestre

Erick Terranova

9no Semestre

Miguel Escobar

2do Semestre

Únete
GRABA
Muestra

Pensum Académico

<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">1 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de ficción I + Historia del cine + Teoría de la imagen + Visión integral de las artes + Idioma español + Teoría de la comunicación + Teoría del color + Teología 	<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">2 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de iluminación + Apreciación cinematográfica + Medios de comunicación + Composición audiovisual + Fotografía digital + Semiótica + Tratamiento de imágenes + Teología II 	<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">3 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de documental I + Taller de cámara + Teoría y arte del montaje y la edición + Metodología de la investigación + Dramaturgia + Tecnologías de comunicación + Informática a la profesión
<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">4 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de guión literario + Taller de actuación + Montaje y edición + Psicología de personajes + Ipc + Televisión I + Radio I 	<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">5 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de ficción II + Taller de dirección de actores + Taller de montaje y edición + Televisión II + Radio II + Dibujo + Inglés técnico 	<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">6 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de dirección de tv + Taller de dirección de radio + Animación digital + Sonido y acústica + Estudios contemporáneos + Publicidad + Recursos tecnológicos
<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">7 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de documental II + Taller de animación digital + Estética + Edición digital de sonido + Ética + Escenografía y ambientación + Electiva 	<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">8 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de producción de tv + Taller de producción de radio + Administración + Efectos digitales + Proyecto + Comportamiento organizacional + Electiva II 	<b style="font-size: 2em; color: #0056b3;">9 <ul style="list-style-type: none"> + Taller de producción y dirección de televisión + Taller de producción y dirección de radio + Plan de mercadeo + Legislación y derecho de autor

Descargas

- [Malla Curricular](#)
- [Convalidación](#)

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Menu de Navegación

- [Inicio](#)
- [La Facultad](#)
- [Estudiantes](#)
- [Radio/TV](#)
- [Galerías](#)
- [Contactos](#)

Carreras

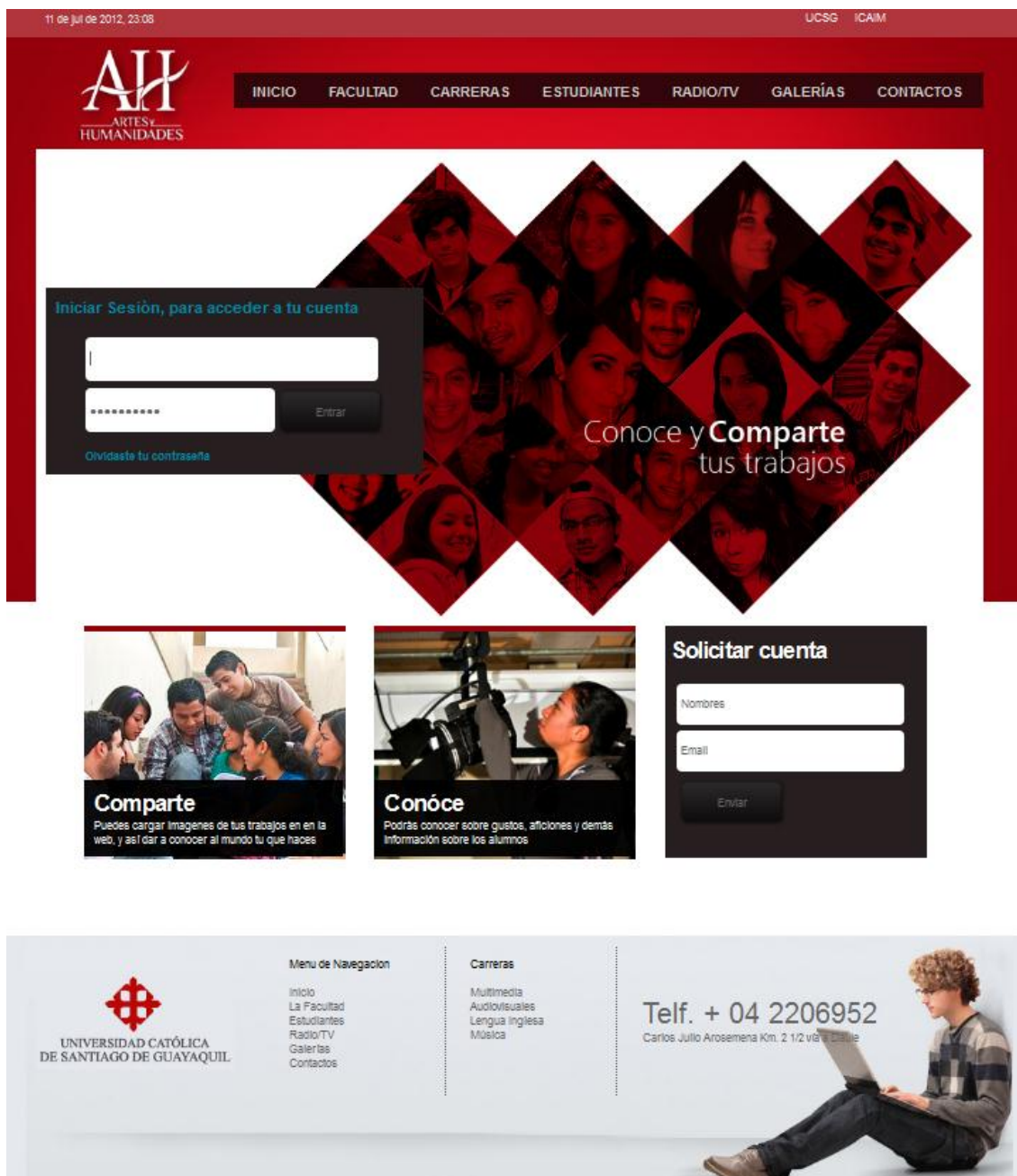
- [Multimedia](#)
- [Audiovisuales](#)
- [Lenguas Inglesas](#)
- [Música](#)

Telf. + 04 2206952

Carlos Julio Arosemena Km. 2 1/2 vía a Daule

Diseño página estudiantes

Pag. #107



10 de Jul de 2012, 22:21 UC99 UCAM

AH
ARTES Y HUMANIDADES

INICIO FACULTAD CARRERAS ESTUDIANTES RADIO/TV GALERIAS CONTACTOS

Inicio Programas Radioteca Podcasts Conocernos más Radio online

Últimas Publicaciones

Ahora online

Compartir

Soundcloud **Twitter** **Comparte online**

Programas
Artista en el Campus

¿Quiénes Somos?

Facebook
Búsquenos en Facebook

Menu de Navegación

Canales

Telf. + 04 2206952
Carlos Julio Grassano Wm. 3 1/2 minutos

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTO DOMINGO DE GUAYACIL

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo I: Problema de investigación	
1.1 Antecedentes	2
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Síntoma.....	3
1.2.2 Causas	3
1.3 Pronóstico	4
1.4 Control al pronóstico	4
1.5 Formulación del problema.....	4
1.6 Sistematización del problema	4
1.7 Objetivos del proyecto.....	5
1.7.1 Objetivo general	5
1.7.2 Objetivos específicos	5
<u>1.8 Alcance</u>	<u>6</u>
1.9 Justificación.....	7
1.9.1 Justificación teórica	7
1.9.2 Justificación metodológica	7
1.9.3 Justificación práctica	7
1.10 Hipótesis	8
1.10.1 Hipótesis general	8
1.10.2 Hipótesis particulares	8
1.11 Variables	9
1.11.1 Variables independientes y dependientes.....	9
1.11.1.1 General	9
1.11.1.2 Particulares	9
1.11.2 Variables empíricas	10
1.11.2.1 General	10
1.11.2.2 Particulares	10
1.12 Operacionalización de las variables.....	11

Capítulo II: Marco teórico

2.1 Definición de internet	12
2.2 Página web	13
2.3 W3c Consorcio world wide web	14
2.4 Definición web 2.0	16
2.5 Redes sociales	19
2.6 Definición de software	21
2.6.1 Software libre ustream	22
2.6.1.1 Valores y servicios de ustream	24
2.6.2 Almacenamiento de audio	26
2.6.2.1 Soundcloud	26
2.6.3 Software libre livestream	27
2.7 Definición y conceptos básicos de programación	28
2.8 Evolución y tendencias del diseño web	30
2.9 Definición de términos	35

Capítulo III: Marco metodológico

3.1 Tipo de investigación	36
3.2 Población y muestra.....	36
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.2.1 Encuesta	37
3.2.2 Observación	38
3.4 Resultados del diagnostico	39
3.4.1 Presentación de los resultados	39
3.4.2 Análisis e interpretación de los resultados	41
3.5 Herramientas de desarrollo	42
3.6 Alojamiento	42
3.7 Hardware	43
3.8 Software	43
3.9 Beneficios	43
3.9.1 Beneficios tangibles	44

3.9.2 Beneficios intangibles	44
3.10 Costos	44
3.10.1 Costo de hardware	44
3.10.2 Costo de software	44
3.11 Desarrollo del sistema	45

Capítulo IV: Desarrollo del portal web FAH

4.1 Portal web	46
4.2 Diseño de la página web	46
4.3 Línea gráfica.....	46
4.3.1 Colores.....	46
4.3.2 Imágenes	47
4.3.3 Tipografía	47
4.3.4 Hipervínculos	47
4.4 Navegabilidad	48
4.5 Páginas del sitio web	48
4.5.1 Menú principal.....	48
4.5.1.1 Inicio.....	48
4.5.1.2 Facultad	48
4.5.1.3 Carreras	48
4.5.1.4 Estudiantes	49
4.5.1.5 Radio/tv.....	49
4.5.1.6 Galería	50
4.5.1.7 Contactos	50
4.5.2 Otros links	50
4.5.2.1 Solicitud de equipos en línea	50
4.6 Información de la página web	50
4.6.1 Reseña histórica	52
4.6.2 Misión y visión	52
4.6.2.1 Misión.....	52
4.6.2.2 Visión	52
4.6.3 Políticas de calidad	52
4.6.4 Requisitos de convalidación	53

4.6.5	Proceso de homologación	53
4.6.6	Reglamentos	54
4.6.7	Carreras	55
4.6.7.1	Música.....	55
4.6.7.2	Lengua inglesa.....	56
4.6.7.3	Audiovisuales.....	57
4.6.7.4	Multimedia	58
4.7	Indicaciones para el usuario	59
4.7.1	Introducción	59
4.7.2	Página inicio	59
4.7.3	Página docente	60
4.7.4	Página estudiantes.....	64
4.7.4.1	Perfil inicial estudiante	65
4.7.4.2	Editar perfil estudiante	67
4.7.5	Solicitud equipos en línea	71
4.7.6	Radio en línea	73
4.7.6.1	Detalles de programación	74
4.7.7	Chat radio “LaU”	75
4.7.7.1	Chat twitter radio “LaU”	75
4.7.7.2	Chat ustream radio “LaU”	76
4.7.8	Radioteca	77
4.7.9	Escuchar radio online	77
4.8	Indicaciones para el administrador.....	78
4.8.1	Inicio sesión	78
4.8.2	Administración general	78
4.8.2.1	Noticias y artículos	79
4.8.2.2	Estudiantes y docentes	80
4.8.2.3	Equipos en línea	81
4.8.3	Administración Radio	82
4.8.3.1	Programas.....	82
4.8.4	Administración radio enlaces externos	83
4.8.4.1	Almacenamiento audios soundcloud.....	83
4.8.4.2	Conexión y transmisión ustream	86

Conclusiones	89
Recomendaciones	89
Bibliografía	90

Índice de tablas

Tabla 1 - 1: Operacionalización de variables	11
Tabla 3 - 1: Presentación resultados A	39
Tabla 3 - 2: Presentación resultados B	39
Tabla 3 - 3: Presentación resultados C	39
Tabla 3 - 4: Presentación resultados D	40
Tabla 3 - 5: Presentación resultados E	40
Tabla 3 - 6: Presentación resultados F	40
Tabla 3 - 7: Software	43
Tabla 3 - 8: Costo del software	45
Tabla 3 - 9: Desarrollo del sistema	45

Índice de Figuras

Figura 2 - 1: Valores y servicios ustream	24
Figura 3 - 1: Presentación resultados A	39
Figura 3 - 2: Presentación resultados B	39
Figura 3 - 3: Presentación resultados C	39
Figura 3 - 4: Presentación resultados D	40
Figura 3 - 5: Presentación resultados E	40
Figura 3 - 6: Presentación resultados F	40
Figura 4 - 1: Página inicio - inicio sesión	59
Figura 4 - 2: Página inicio - la facultad	60
Figura 4 - 3: Página docente	60
Figura 4 - 4: Página docente	61
Figura 4 - 5: Página docente	61
Figura 4 - 6: Página docente	62
Figura 4 - 7: Página docente	62
Figura 4 - 8: Página docente	63
Figura 4 - 9: Página docente	64
Figura 4 - 10: Página estudiante	64

Figura 4 - 11: Página estudiante	65
Figura 4 - 12: Página estudiante - perfil	65
Figura 4 - 13: Página estudiante - perfil	66
Figura 4 - 14: Página estudiante - perfil	66
Figura 4 - 15: Página estudiante - perfil	66
Figura 4 - 16: Página estudiante - perfil	67
Figura 4 - 17: Página estudiante - editar perfil	67
Figura 4 - 18: Página estudiante - agregar fotos	68
Figura 4 - 19: Página estudiante - agregar fotos	68
Figura 4 - 20: Página estudiante - agregar fotos	68
Figura 4 - 21: Página estudiante - agregar fotos	69
Figura 4 - 22: Página estudiante - agregar fotos	69
Figura 4 - 23: Página estudiante - agregar videos	70
Figura 4 - 24: Página estudiante - agregar videos	70
Figura 4 - 25: Página estudiante - agregar videos	70
Figura 4 - 26: Página estudiante - solicitud equipos en línea	71
Figura 4 - 27: Página estudiante - solicitud equipos en línea	71
Figura 4 - 28: Página estudiante - solicitud equipos en línea	72
Figura 4 - 29: Página estudiante - solicitud equipos en línea	72
Figura 4 - 30: Página estudiante - solicitud equipos en línea	72
Figura 4 - 31: Radio online	73
Figura 4 - 32: Radio online	73
Figura 4 - 33: Radio online – detalles programación.....	74
Figura 4 - 34: Radio online – detalles programación.....	74
Figura 4 - 35: Radio online – detalles programación.....	74
Figura 4 - 36: Radio online – chat twitter	75
Figura 4 - 37: Radio online – chat twitter	75
Figura 4 - 38: Radio online – chat ustream	76
Figura 4 - 39: Radio online – chat ustream	76
Figura 4 - 40: Radio online – radioteca	77
Figura 4 - 41: Radio online – escuchar radio	77
Figura 4 - 42: Administrador – administración general	78
Figura 4 - 43: Administrador – administración general	78

Figura 4 - 44: Administrador – administración general	78
Figura 4 - 45: Administrador – noticias y artículos	79
Figura 4 - 46: Administrador – noticias y artículos	79
Figura 4 - 47: Administrador – estudiantes y docentes	80
Figura 4 - 48: Administrador – estudiantes y docentes	80
Figura 4 - 49: Administrador – equipos en línea	81
Figura 4 - 50: Administrador – equipos en línea	81
Figura 4 - 51: Administrador radio – programas	82
Figura 4 - 52: Administrador radio – programas	82
Figura 4 - 53: Administrador radio – programas	82
Figura 4 - 54: Enlaces externos - soundcloud	83
Figura 4 - 55: Enlaces externos - soundcloud	84
Figura 4 - 56: Enlaces externos - soundcloud	84
Figura 4 - 57: Enlaces externos - soundcloud	85
Figura 4 - 58: Enlaces externos - soundcloud	86
Figura 4 - 59: Enlaces externos - ustream	86
Figura 4 - 60: Enlaces externos - ustream	87
Figura 4 - 61: Enlaces externos - ustream	87
Figura 4 - 62: Enlaces externos - ustream	87
Anexos	93
Anexos 3-1: Formato de encuesta	93
Anexos 4-1: Diseño del portal web.....	94

Bibliografía:

- Web 2.0 - Christian Van DerHent – 27/10/ 2005

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- Más acerca de la web 2.0 - 13/10/2010

http://es.wikibooks.org/wiki/Web_2.0/Definici%C3%B3n_y_caracter%C3%A1sticas_m%C3%A1s_importantes
- w3c y validación de sus páginas – 29/04/2008

<http://www.avenidanet.com>
- Historia de los lenguajes de programación: Posted in: (Hacking) by Erick , last update on: 2007-06-29

<http://www.ikki.ws/showpost?postid=17>
- Lenguajes de programación: Historia y Evolución

http://html.rincondelvago.com/lenguajes-de-programacion_historia-y-evolucion.html
- Programación orientada a objetos: posted 15 mar 2011, a las 01:07 bajo la [Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

http://es.wikipedia.org/wiki/Programacion_orientada_a_objetos
- La Universidad – Reseña Histórica

http://www2.ucsg.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1&Itemid=794
- Misión y Visión UCSG

http://www2.ucsg.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=796
- Recuperado 27 de mayo 2011 “Métodos de recolección de datos”:

<http://www.monografias.com/trabajos18/recoleccion-de-datos/recoleccion-de-datos.shtml>
- Evolución del internet - Recuperado 27 de noviembre 2011

[http://definicion.de/internet/Historia de la página web](http://definicion.de/internet/Historia_de_la_página_web)

- Historia de páginas en internet - Recuperado 08 de noviembre 2011

<http://www.tufuncion.com/historia-pagina-internet>
- Historia de las páginas web - Recuperado 08 de noviembre 2011

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-De-Las-Paginas-Web/791199.html>
- Inteligencia Colectiva en la web 2.0 - Reseña de Vicente: 15/10/2011

<http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/joseluisdevicente.pdf>
- Los siete principios de la web 2.0 : 27/10/ 2005

<http://www.knowledge-pills.com/es/kp/demo/pri02/00pri02.htm>
- Teoría de los grafos: Recuperado 13/10/2011

http://enciclopedia.us.es/index.php/Teor%C3%ADa_de_grafos
- Teoría de los seis grados de separación: Recuperado 13/10/2011

<http://www.xatakaciencia.com/sabias-que/la-teoria-de-los-seis-grados-de-separacion>
- Red social: 28/10/2011

<http://tepitoarteaca.com.mx/redes.html>
- Definición de software: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://es.wikipedia.org/wiki/Software>
- Transmisión de Ustream: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://www.authorstream.com/Presentation/T5Coop-661404-ustream/>
- Life stream: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://webea.net/418/publicar-canal-livestream.html>

- Diseño web: Recuperado 16 de febrero 2012

http://www.sectorweb.net/tutoriales/enumerarporpaginas/pager/como_utilizarlo.html
- Texto obtenido de: 10 tendencias del Diseño web:

<http://www.creativasfera.com/10-tendencias-en-diseno-web/>
- Encuesta: Recuperado 16 de febrero 2012

<http://www.gestiopolis.com/marketing/la-encuesta-el-cuestionario-y-los-tipos-de-preguntas.htm>
- Investigación en si: Recuperado 16 de febrero 2012

<http://www.monografias.com/trabajos14/la-investigacion/la-investigacion.shtml#tipos>
- Valores y servicios de Ustream: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://www.ustream.tv/products-services>
- Que es y cómo funciona Sound cloud: Recuperado 27 de noviembre 2011

<http://www.informatica-hoy.com.ar/redes-sociales/SoundCloud.php>