

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

SERÉIS MIS TESTIGOS

ESCUELA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

Tema:

"DESARROLLO DE UN REPOSITORIO WEB PARA LA CARGA Y VINCULACIÓN CON CÓDIGO EMBEDED Y URL DE ARCHIVOS CON EXTENSIÓN SWF EN EL AÑO ACADÉMICO 2010"

DISERTACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE INGENIERO DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

Autor:

MAURICIO RODRIGO CANDO SEGOVIA

Director:

Ing. M.Sc. Patricio Medina

AMBATO – ECUADOR
Diciembre 2010

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

HOJA DE APROBACIÓN

TEMA:

"**DESARROLLO DE UN REPOSITORIO WEB PARA LA CARGA Y VINCULACIÓN CON CÓDIGO EMBEDED Y URL DE ARCHIVOS CON EXTENSIÓN SWF EN EL AÑO ACADÉMICO 2010**"

AUTOR:

MAURICIO RODRIGO CANDO SEGOVIA

Patricio Medina, Ing. M.Sc. **f.……..**
DIRECTOR DE DISERTACIÓN

Verónica Pailiacho, Ing. M.Sc. **f.……..**
CALIFICADOR

Darío Robayo, Ing. M.Sc. **f.……..**
CALIFICADOR

Santiago Acurio, Ing. M.Sc. **f.……..**
DIRECTOR ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Pablo Poveda **f.……..**
SECRETARIO PROCURADOR PUCESA

DECLARACIÓN DE LA AUTENTICIDAD

RESPONSABILIDAD

Yo, Mauricio Rodrigo Cando Segovia portador de la cédula de ciudadanía Nº. 180421494-6 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniero en Sistemas son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Mauricio Rodrigo Cando Segovia

C.C. 180421494-6

DEDICATORIA

Mi familia en especial a mi madre, Uds. han sido las personas que me han acompañado, no solo en mi vida profesional sino cada día con sus consejos, su apoyo y sobre todo su cariño incondicional haciendo de mi lo que soy.

Al Ing. Santiago Romero, nadie sabe los obstáculos que hemos tenido que vencer en este año. Gracias por enseñarme que la perseverancia es el camino hacia la felicidad y que todo lo que tiene valor en esta vida, hay que lucharlo.

A estas personas que han sido mi ejemplo, un sincero GRACIAS les debo mi vida, sé que nunca podré pagar todo lo que en mi han sembrado.

Mauricio Rodrigo Cando Segovia

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento al Ing. Patricio Medina por haber confiado en mí, y ser uno de los ejes principales para la culminación de esta disertación y por ende a la mayoría de profesores de la escuela de sistemas de la PUCESA que en el transcurso de mi vida académica compartieron sus conocimientos, en especial al Ing. Darío Robayo y a la Ing. Verónica Pailiacho.

A mis amigos que dentro y fuera del aula de clases, supieron no dejarse llevar por la envidia, mentiras y siempre estuvieron cuando necesité una mano amiga.

A todas aquellas personas que ayudaron a la culminación de un sueño, el mismo que se ve reflejado es este proyecto. MUCHAS GRACIAS. Sé que son algunas pero nunca me olvidare el apoyo brindado.

Mauricio Rodrigo Cando Segovia

RESUMEN

Actualmente los sitios web ofrecen ventajas considerables al momento de organizar, almacenar y visualizar la información contenida en estas, siempre y cuando sean formatos conocidos y muy ocupados a nivel mundial (textos, videos, gráficos), siendo de esta forma un poco desplazados los ficheros igualmente reconocidos pero manejados solo por personas de una área determinada, como son los SWF o llamados a su vez archivos FLASH.

El propósito de este proyecto. Es otorgar a las personas que hagan uso de estos archivos una herramienta web completamente útil y acorde a sus necesidades. La misma que les permita y les brinde un lugar donde almacenar esta información para poder ser compartida a nivel mundial.

En conclusión, se ha implementado el presente repositorio con el fin de que los cibernautas cuentan con un nuevo y completo lugar, el cual les permita almacenar, buscar, clasificar y visualizar estos archivos Flash y de igual forma puedan ser accedidos a ellos desde cualquier computador con acceso a internet las veinte y cuatro horas del día.

ABSTRACT

Currently, web sites offer significant advantages in order to organize, store and display the information within these, as long as they are formats used and worldwide know (text, videos, graphics), somehow this files are shifted also recognized but managed only by people of a particular area, such as SWF or even called FLASH files.

The purpose of this project is giving people, who make use of these files, a completely useful web tool based on their particular needs. It allows them and provides them a place to store this information to be shared worldwide.

In conclusion, we have implemented this repository so that surfers have a whole new place, which allows them to store, search, sort and view these Flash files. Equally, they can be accessed from any computer Internet access for the twenty-four hours a day.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO I 1

1.1 Antecedentes 1

1.2 Planteamiento del problema 2

1.3 Definición del problema 3

1.3.1 Problematización 3

1.4 Delimitación del problema 3

1.4.1 Delimitación espacial 3

1.4.2 Delimitación temporal 4

1.5 Justificación 4

1.5.1 Justificación Técnica 5

1.5.2 Justificación Económica 6

1.5.3 Justificación de Relevancia 6

1.6 Objetivos 6

1.6.1 Objetivo general 6

1.6.2 Objetivos específicos 7

CAPITULO II 8

2.1 Internet 8

2.1.1 Dominio de Internet 9

2.1.2 URL 11

2.2 Página Web 11

2.2.1 Elementos de una Página Web 12

2.2.2 Navegadores de Internet 14

2.2.3 HTML dinámico 15

2.3 Repositorio 16

2.4 Servidores Web 17

2.4.1 Servidores HTTP Apache 18

2.5 Alojamiento Web 19

2.5.1 Tipos de Alojamiento Web 20

2.5.1.3 Alojamiento compartido 21

2.6 Sistemas de gestión de contenido 23

2.6.1 Funcionamiento de un sistema de administración de contenido 24

2.6.2 Tipos de gestores de contenido 25

2.7 Ejemplos de Gestores de contenido 27

2.7.1 Joomla 27

2.7.2 Drupal 28

2.7.3 Mambo 29

2.8 Base de datos 30

2.8.1 Características 30

2.8.2 Modelos de bases de datos 31

2.8.3 Sistemas gestores de bases de datos 33

2.9 Lenguajes de programación Web 36

2.9.1 Html 37

2.9.2 Php 38

2.9.3 ASP 39

2.10 Wamp 39

2.11 XAMPP 40

2.12 Licencias y Aspectos Legales 41

2.12.1 Licencia GNU/GPL 41

2.12.2 Licencia GNU/CPL y JOOMLA 42

2.12.3 Licencia de archivos SWF Y FLV 44

CAPITULO III 45

3.1 Paradigma de la investigación 45

3.2 Metodología de la investigación 46

3.2.1 Métodos de Investigación 46

3.3 Tipo de investigación 47

3.3.1 Técnicas e instrumentos 47

3.3.2 Universo 48

3.3.3 Población 48

3.4 Análisis e Interpretación 49

3.4.1 Pregunta 1.- Usa frecuentemente el internet 49

3.4.2 Pregunta 2.- Usa con frecuencia el internet para ver y almacenar videos en la Web 50

3.4.3 Pregunta 3.- De todas las páginas donde se pude ver y guardar videos cuales son las más populares para ud? 51

3.4.4 Pregunta 4.- Que desventajas le representa en la actualidad los sitios existentes para cargar y ver videos. 52

3.4.5 Pregunta 5.- Conoce un sitio en internet donde pueda guardar archivos de extensión SWF, FLV (FLASH) 53

3.4.6 Pregunta 6.- Cree que es conveniente el desarrollo de un repositorio para extensión tipo SWF, FLV (FLASH) 54

3.4.7 Pregunta 7.-En los repositorio o lugares donde guarda sus videos que es lo más llamativo para ud. 55

3.4.8 Pregunta 8.- En que le ayudaría en su vida profesional, educativa o entretenimiento un repositorio de este tipo 56

3.4.9 Pregunta 9.- Cuál es el tamaño aproximado de los videos que almacena en la Web 57

3.4.10 Pregunta 10.-En qué área le ayudaría a ud. más el desarrollo de un sitio con estas características 58

3.4.11 Tabulación de los resultados de las encuestas aplicadas 59

CAPITULO IV 60

4.1 Dominio 61

4.2 Diseño Conceptual 61

4.2.1 Análisis de requerimientos 62

4.2.2 Estudio de viabilidad 63

4.2.3 Especificaciones del sitio 64

4.3 Diseño Navegacional 65

4.3.1 Diseño de la Base de Datos 65

4.3.2 Diseño arquitectónico 67

4.4 Diseño de la interfaz 68

4.5 Implementación del repositorio 69

4.5.1 Instalación de Joomla 69

4.5.2 Ingreso al sistema como administrador 72

4.5.3 Instalación de componentes o plantillas 73

4.5.4 Configuración de plantilla 75

4.5.5 Configuración de módulo Seyret 76

4.5.6 Configuración de JomComment 84

4.5.7 Configuración de Fidsearch 85

4.5.8 Configuración de Vinaora Visitor Counter 87

4.5.9 Acceso al sistema como usuario 88

4.6 Pruebas 94

4.6.1 Definición de Entradas 94

4.6.2 Definición de Salidas 95

4.6.3 Puesta en marcha de la prueba 95

CONCLUSIONES 98

RECOMENDACIONES 100

BIBLIOGRAFÍA 101

GLOSARIO DE TÉRMINOS 105

ANEXOS 110

TABLA DE GRÁFICOS

CAPITULO I **1**

CAPITULO II **8**

Gráfico 2.1 Partes de un dominio 10

Gráfico 2.2 Pagina web 12

Gráfico 2.3 Ejemplos de Navegadores Web 15

Gráfico 2.4 Icono de Joomla 27

Gráfico 2.5 Icono de Drupal 28

Gráfico 2.6 Icono de Mambo 29

Gráfico 2.7 Icono de MySQL 33

Gráfico 2.8 Icono de ORACLE 34

Gráfico 2.9 Icono de SQL Server 35

Gráfico 2.10 Icono de PostgreSQL 36

Gráfica 2.11 Lenguaje HTML 37

Gráfico 2.13 Lenguaje ASP 39

Gráfico 2.14 Logotipo de Wamp 40

Gráfico 2.15 Logotipo de XAMMP 41

Gráfico 2.16 Icono de licencia GNU/GPL 41

CAPITULO III 45

Gráfico 3.1 Resultado de la respuesta 1 49

Gráfico 3.2 Resultado de la respuesta 2 50

Gráfico 3.3 Resultado de la respuesta 3 51

Gráfico 3.4 Resultado de la respuesta 4 52

Gráfico 3.5 Resultado de la respuesta 5 53

Gráfico 3.6 Resultado de la respuesta 6 54

Gráfico 3.7 Resultado de la respuesta 7 55

Gráfico 3.8 Resultado de la respuesta 8 56

Gráfico 3.9 Resultado de la respuesta 9 57

Gráfico 3.10 Resultado de la respuesta 10 58

CAPITULO IV 60

Gráfico 4.1 Tablas instaladas 66

Gráfico 4.2 Diagrama de navegación 67

Gráfico 4.3 Pagina madre 68

Grafico 4.4 Instalación de Joomla – Paso 1 69

Gráfico 4.5 Instalación de Joomla – Paso 2 70

Grafico 4.6 Instalación de Joomla – Paso 4 70

Gráfico 4.7 Instalación de Joomla – Paso 6 71

Gráfico 4.8 Instalación de Joomla – Paso 7 72

Gráfico 4.9 Ventana de registro de administrador 72

Gráfico 4.10 Panel del administrador 73

Gráfico 4.11 Instalación de componentes o plantillas 74

Grafico 4.12 Menú de Componentes 75

Gráfico 4.13 Configuración de plantilla 76

Gráfico 4.14 Módulo Seyret 77

Gráfico 4.15 Menú SeyRet 78

Grafico 4.16 Administrador de Menús 79

Gráfico 4.17 Crear Categoría 80

Gráfico 4.18 Configuración de aspecto Seyret 81

Gráfico 4.19 Formas de visualización de videos 82

Gráfico 4.20 Formas de ordenamiento y tamaño de videos 82

Gráfico 4.21 JomComment integración con Seyret 83

Gráfico 4.22 Mantener formato SWF 83

Gráfico 4.23 Logotipo de JomComment 84

Gráfico 4.24 Ventana principal de JomComment 84

Gráfico 4.25 Opciones de JomComment 85

Gráfico 4.26 Opciones de FidSearch 86

Gráfico 4.27 Menú FidSearch 86

Gráfico 4.28 Módulo Vinaora Visitor Counter 87

Gráfico 4.29 Configuracion Vinaora Visitors Counter 88

Gráfico 4.30 Ingreso al sistema 88

Gráfico 4.31 Sub menú de la opción Inicio 89

Gráfico 4.32 Formulario para crear nuevo usuario 89

Gráfico 4.33 Email de validación de datos 90

Gráfico 4.34 Menú subir videos 90

Gráfico 4.35 Menú Subir videos 91

Gráfico 4.36 Formulario de detalle del video 92

Gráfico 4.37 Archivo del repositorio 92

Gráfico 4.38 Reproducción del video 93

Gráfico 4.39 Entradas del sistema 96

Gráfico 4.40 Salidas del sistema 96

Grafico 4.41 Usuarios registrados 97

TABLAS

CAPITULO III 45

Tabla 3.1 Resultado encuestas aplicadas **59**

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

En la actualidad la gran cantidad de información que se encuentra en la WEB se ha convertido en un problema cuando se desea realizar determinados procesos como almacenar, organizar y buscar la misma, por esta razón hace algún tiempo se han buscado y se han proporcionado algunas alternativas, uno de ellas son los llamados repositorios WEB, los mismo que han ayudado invaluablemente a la reorganización de la información.

Los repositorios especialmente los que se encuentran en la Internet desde su aparecimiento han sido muy utilizados por los cibernautas, teniendo una gran popularidad y acogimiento, debido a las grandes ventajas que proporciona su uso.

En estos días la información que se encuentra en la WEB es más vista y revisada por muchas personas alrededor de todo el mundo y en especial la información que no es solo texto sino también la que incluyen animación, audio, gráficos siendo los archivos con

extensión SWF una alternativa que incluye todas estas características en sí, ocupando poco espacio en el disco duro con relación a otros ficheros con su respectiva extensión.

1.2 Planteamiento del problema

¿En la actualidad existen repositorios WEB para la carga y vinculación EMBEDED y URL de archivos swf?

¿Cómo desarrollar un repositorio utilizando código libre y un gestor de contenido?

¿Cómo se puede configurar un servidor web donde con se pueda alojar el repositorio antes mencionado con todas sus características?

¿Cómo gestionar los datos de los usuarios quienes serán los que podrán cargar los archivos con extensión SWF al repositorio?

1.3 Definición del problema

1.3.1 Problematización

La WEB carece de un repositorio de archivos con extensión SWF que permita a los cibernautas cargar materiales con este formato o vincularlos por medio URL o EMBEDED.

De esta forma es fundamental el desarrollo de un sitio que permita organizar dichos archivos en la WEB, por lo cual es necesario la recolección de información para el modelado de las bases de datos, estructura del sitio y contenido del mismo, con el fin de poder iniciar con el desarrollo de este repositorio que brindaría ventajas a las personas que hagan uso del mismo.

1.4 Delimitación del problema

1.4.1 Delimitación espacial

Para la solución del problema planteado se ocupará el Internet, además como una prueba para repositorio se la realizará en la Escuela de Ingeniería en Sistemas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato.

También para el desarrollo del proyecto será necesaria la utilización de un gestor de contenido el mismo que ayudará a que el proyecto culmine con éxito.

El plazo estimado para la culminación del proyecto sería seis meses a partir de la fecha de aprobación del trabajo.

1.4.2 Delimitación temporal

El desarrollo del repositorio Web se encontrará en ejecución durante el año académico dos mil diez, tiempo en el cual se estima que el proyecto culmine con éxito, cumpliendo todo lo planificado.

1.5 Justificación

Conociendo lo importante que es la información que se encuentra en el Internet, pero en la actualidad dichos datos se encuentran desorganizados y se ha convertido en un obstáculo su búsqueda y acceso a datos de diferentes formatos es por esta razón que se decide el desarrollo de un repositorio que permita la carga y vinculación con código

Embeded y Url para archivos con extensión SWF, con el único fin de dar una solución a los usuarios que ocupen estos archivos.

Otra ventaja que este proyecto brinda es la vinculación de los archivos que se encuentren en el repositorio utilizando solo código que puede ser utilizado en cualquier otra página, además puede ser accedida desde cualquier parte del mundo y por diferentes usuarios al mismo tiempo.

El repositorio con las características mencionadas será de gran ayuda para las personas que naveguen en la Internet y que hagan uso del mismo pudiendo almacenar en la WEB sus archivos con extensión con SWF además los archivos que se encuentren en el repositorio podrán ser vinculados mediante código URL Y EMBEDED por cualquier cibernautas en la página que lo desee.

1.5.1 Justificación Técnica

Como resultado de los conocimientos adquiridos por los estudios realizados en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato y la investigación que un proyecto como estos amerita se justifica la capacidad de desarrollar un proyecto de este tipo.

1.5.2 Justificación Económica

El desarrollo de un repositorio WEB para archivos SWF cuenta con todos los recursos económicos para su culminación, los cuales serán cubiertos en su totalidad por el desarrollador de la presente disertación.

1.5.3 Justificación de Relevancia

Nacional y Mundial: Tendrá una excelente acogida el desarrollo de un proyecto de este tipo debido a que no existen repositorios WEB para este tipo de archivos pudiendo decir que sería uno de los primeros o el único repositorio que maneje este tipo de archivos.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo general

Desarrollar un repositorio web para la carga y vinculación con código embeded y url de archivos con extensión SWF para el año académico 2010

1.6.2 Objetivos específicos

- Desarrollar el repositorio utilizando código libre y un gestor de contenido.
- Configurar un servidor web donde se pueda alojar el repositorio antes mencionado con todas sus características.
- Gestionar los datos de los usuarios quienes serán los que podrán cargar los archivos con extensión SWF al repositorio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Internet

Internet es a una interconexión de redes informáticas que permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente entre sí. Esta palabra suele referirse a una interconexión en particular, abierta al público la cual es capaz de conectar tanto a organismos oficiales como educativos y empresariales; también se puede decir que es una "ruta" en donde se encuentra casi todo lo que se puede buscar en diferentes formatos y diferentes contenidos.

Internet ha cambiado absolutamente la totalidad de los hábitos de los seres humanos; el correo no se utiliza de la misma forma, las películas no se alquilan con tanta frecuencia en los videos clubs; el diario y la radio se escuchan desde los computadores, etc. Estos acontecimientos no hubieran sido casuales hace algún tiempo atrás; Internet se dispone a

apropiarse de casi todo el mercado y es por la razón cada vez más las personas poseen conexiones a la web.

"La definición de Internet asegura que ésta ha sido revolucionaria, pero no brinda información sobre su futura evolución, y esto se debe a que esta herramienta es impredecible".

2.1.1 Dominio de Internet

Un dominio de Internet es un nombre de un servidor de Internet que facilita recordar de forma más sencilla la dirección IP de un servidor de Internet. Los dominios fueron creados para evitar el que se tuviera que recordar las direcciones numéricas de las páginas y servidores web.

Un Dominio es un nombre alfanumérico único que se utiliza para identificar en Internet a un sitio, un servidor web o un servidor de correo.

Los dominios permiten a los usuarios de la red escribir un nombre para identificar una dirección electrónica totalmente formada por números. Mediante la utilización de los dominios, los usuarios conectados a Internet pueden encontrar sitios web y enviar e-mail

sin necesidad de recordar las direcciones numéricas, que en realidad son las que localizan las computadoras o servicios en Internet.

2.1.1.1 Partes de un dominio

Los dominios están formados por dos partes: (Véase gráfico 2.1)

El nombre del dominio es el que contiene generalmente la razón social, marca o nombre de la página. Por ejemplo en: "http://www.pucesarepositorio.com/", el nombre del dominio es "pucesarepositorio"

La extensión identifica el tipo de dominio, Por ejemplo en "http://www.pucesarepositorio.com/", la extensión es ".com"

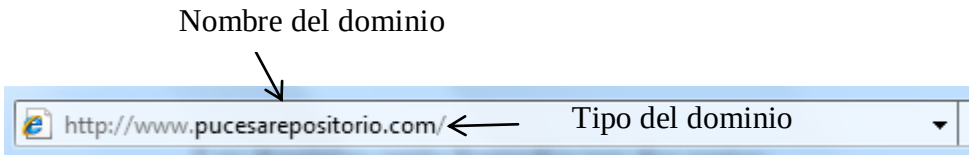


Gráfico 2.1 Partes de un dominio

2.1.2 URL

Un URL o Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recurso) es un medio estándar de identificar direcciones internet en la Web. Tiene dos partes, separadas por dos puntos:

Antes de los dos puntos: especifica el método de acceso (http, ftp,e-mail).

Después de los dos puntos: se interpreta según el método de acceso. Suele contener direcciones y puntos de acceso en una máquina.

2.2 Página Web

Por lo general las páginas web se presentan en formato que les da forma llamado HTML. Son documentos que soportan hipertexto.

Las páginas web suelen estar disponibles en servidores web en internet. Generalmente múltiples páginas web en un mismo dominio constituyen un sitio web. Un sitio web tiene una página principal (el índice que puede ser index.htm, index.php, index.asp dependiendo del lenguaje de programación de la misma) desde donde se enlazan otras páginas web del sitio formando una red, pudiendo a su vez existir páginas web de acceso público y de acceso privado.

El navegador web se encarga de solicitar una página web específica a un servidor dependiendo de la dirección (URL por ejemplo: http://www.pucesarepositorio.com). Esta petición se realiza siguiendo el protocolo HTTP. (Véase gráfico 2.2)

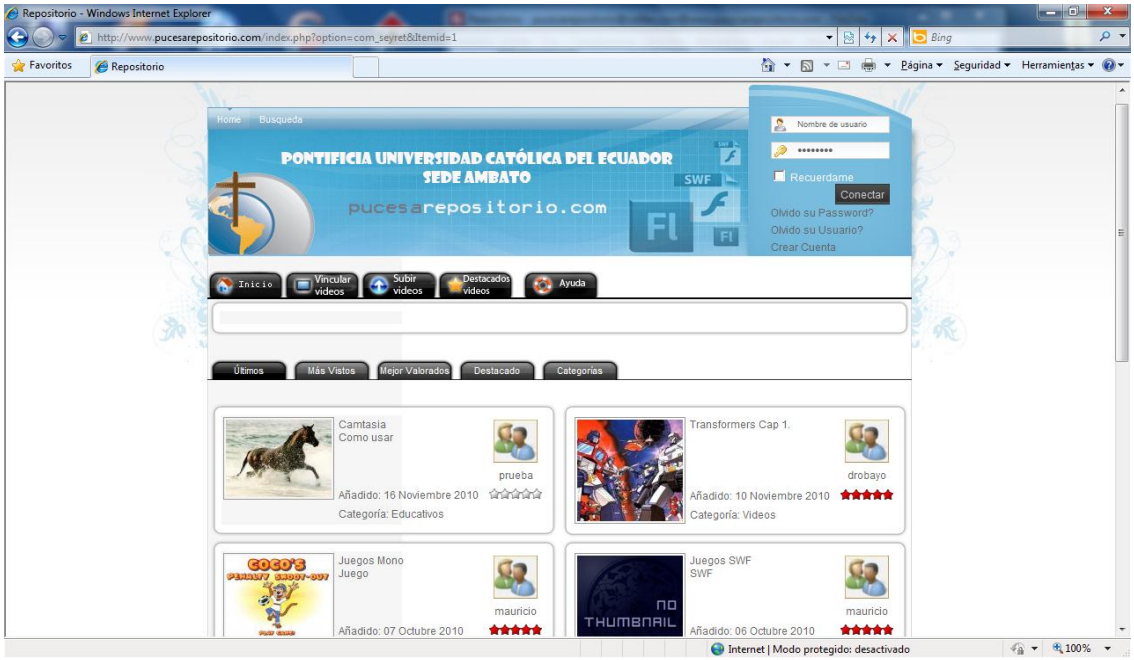


Gráfico 2.2 Pagina web

2.2.1 Elementos de una Página Web

Una página Web puede ser constituida por diversos elementos, como puede tener uno o más, para considerarse una página web no es necesario que contengan todos los elementos que a continuación se mencionara:

2.2.1.1 Texto

Un texto es una composición de signos codificado en un sistema de escritura (como un alfabeto) que forma una unidad de sentido también es una composición de caracteres imprimibles de los textos se pueden extraer ideas esenciales.

2.2.1.2 Imágenes

Las imágenes son utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales son documentos formados por píxeles que a su vez pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital).

2.2.1.3 Videos

Los videos son la presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas, los videos pueden ser formados también por sonidos, textos e imágenes.

2.2.1.4 Sonidos

Los sonidos son cualquier fenómeno que involucre la propagación en forma de ondas elásticas, que pueden ser representados como por ejemplo el habla, música u otros sonidos.

2.2.2 Navegadores de Internet

Un navegador Web es un programa que accede al contenido de una página web (ya se encuentre ésta alojada en un servidor dentro de la WorldWide Web o en un servidor local) y la visualiza.

"El navegador interpreta el código, HTML generalmente, en el que está escrita la página web y lo presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido y navegar hacia otros lugares de la red mediante enlaces o hipervínculos".

La función básica de los navegadores de internet son la visualización de la información, esta puede ser Texto, Imágenes, Videos o cualquier otro tipo de datos multimedia con el objetivo de trasmitir un mensaje de una forma llamativa a los cibernautas.

Existen un sin número de navegadores en el mercado cada uno perteneciente a una compañía, por años estos han venido competiendo por ser el mejor, incorporando nuevas opciones y facilitando al usuario su navegación en la Internet. Los navegadores son la herramienta primordial para el acceso a la red mundial. (Véase gráfico 2.3)



Gráfico 2.3 Ejemplos de Navegadores Web

2.2.3 HTML dinámico

El HTML común suele ser estático carecer de movimiento, es decir, una vez abierta la página html, todo el contenido suele quedarse quieto. El HTML dinámico, en cambio, agrega a las páginas web contenidos que puede cambiar una vez que el usuario las abrió. El HTML dinámico puede considerarse una forma de animación web ya que va variando según las ordenes y peticiones del usuario estos sitios abarcan desde texto, menús imágenes, buscadores en fin a todos los elementos de la página web.

El HTML dinámico, suele poder ser visto en cualquier navegador web actual, pero muchas veces las páginas web dinámicas pueden comportarse de formas distintas dependiendo del navegador.

“Para generar HTML dinámico no es necesario ser programador, en internet existen miles de códigos dinámicos con todo tipo de efectos, que pueden ser usados fácilmente en las páginas web. También existen aplicaciones que facilitan la creación de algunos contenidos dinámicos”.

2.3 Repositorio

Un repositorio, es un depósito o también se lo puede decir un archivo de información, es un sitio centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos, “El origen de la palabra española repositorio deriva del latín repositorium, que significaba armario, alacena. Este término es recogido en el Diccionario de la Real Academia (DRAE) como: "Lugar donde se guarda algo"”.

Los depósitos están preparados para distribuirse habitualmente sirviéndose de una red informática como Internet o en un medio físico como un disco compacto. Y pueden ser

de acceso público, o pueden estar protegidos y necesitar de una autentificación previa. Los depósitos más conocidos son los de carácter académico e institucional. A diferencia de los ordenadores personales o de los pc de escritorio, los depósitos suelen contar con sistemas de Backup y mantenimiento preventivo y correctivo, lo que hace que la información se pueda recuperar en el caso que la máquina o pc quede inutilizable.

2.4 Servidores Web

Un servidor web es un programa que se ejecuta continuamente en un computador, manteniéndose a la espera de peticiones de ejecución que le hará un cliente o un usuario de Internet. El servidor web se encarga de contestar a las peticiones de forma adecuada, entregando como resultado una página web o información de todo tipo de acuerdo a los comandos solicitados.

“Un servidor Web es el corazón de Internet, entre otros importantes dispositivos. Todo ordenador tiene un servidor o máquina dedicada, la cual está conectada a Internet para dar disponibilidad a sitios Web, cuando son solicitadas por usuarios de la red. Este ordenador o máquina, es conocida como servidor Web. Este equipo acepta las peticiones “http” del navegador Web del usuario, y entrega las páginas Web que se puede ver, las cuales suelen ser páginas HTML y objetos enlazados, imágenes, ficheros, etc.”.

2.4.1 Servidores HTTP Apache

Gracias a los avances en conectividad y la gran disponibilidad de banda ancha, hoy en día es muy común establecer los servidores web dentro de la propia empresa, sin tener que recurrir a caros alojamientos en proveedores externos. Esto es posible gracias a Apache, uno de los mejores y el más utilizado entre los servidores Web que existen.

Apache ha construido una gran reputación entre los servidores web gracias a su gran estabilidad, confiabilidad y el gran aporte del grupo de voluntarios que planean y desarrollan todo lo relativo a esta plataforma, desde la documentación hasta el mismo código en sí.

2.4.1.1 Ventajas

Es personalizable, la arquitectura modular de Apache permite construir un servidor hecho a la medida. Además permite la implementación de los últimos y más nuevos protocolos.

En cuanto a la administración los archivos de configuración de Apache están en ASCII, por lo que tiene un formato simple, y pueden ser editados tan solo con un editor de texto.

Estos son transferibles, lo que permite la clonación efectiva de un servidor. El servidor puede ser administrado vía línea de comandos, lo que hace la administración remota muy conveniente.

Por otra parte se trata de un servidor muy eficiente. Mucho esfuerzo se ha puesto en optimizar el rendimiento del código "C" de Apache. Como resultado, este corre rápido y consume menos recursos de sistema en comparación a otros servidores. Además, Apache corre en una amplia variedad de sistemas operativos, incluyendo varias versiones de UNIX, Windows9x/NT, MacOS, y varios otros.

El soporte de Apache es provisto por "La Fundación Apache", una gran cantidad de usuarios muy dedicados a su comunidad, así como compañías que ofrecen versiones pagadas de Apache.

2.5 Alojamiento Web

El alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía Web. Es una analogía de hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento

web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc.; en Internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

Los Web Host son compañías que proporcionan espacio de un servidor a sus clientes. El hospedaje web aunque no es necesariamente un servicio, se ha convertido en un lucrativo negocio para las compañías de IT[1] alrededor del mundo.

Se puede definir como un lugar para tu página web o correos electrónicos, aunque esta definición simplifica de manera conceptual el hecho de que el alojamiento web es en realidad espacio en Internet para prácticamente cualquier tipo de información, sea archivos, sistemas, correos electrónicos, videos, etc.

2.5.1 Tipos de Alojamiento Web

El alojamiento web se divide en los siguientes tipos: gratuitos, compartidos, revendedores, servidores virtuales, servidores dedicados y de colocación.

[1]IT, Siglas de Tecnología e información.

2.5.1.1 Servicios pagados

Este tipo de obtención, por lo general viene dado por el contrato de un proveedor de internet, el cual junto con dar conexión, entre la posibilidad de almacenamiento mediante disco virtual o espacio web o combinación de ambos.

2.5.1.2 Servicios gratuitos

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

2.5.1.3 Alojamiento compartido

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

2.5.1.4 Alojamiento de Imágenes

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

2.5.1.5 Alojamiento revendedor

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

2.5.1.6 Servidores virtuales

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

2.5.1.7 Servidores dedicados

El término servidor dedicado se refiere a una forma avanzada de alojamiento web en la cual el cliente alquila o compra un ordenador completo, y por tanto tiene el control completo y la responsabilidad de administrarlo. El cuidado físico de la máquina y de la conectividad a Internet es tarea de la empresa de alojamiento, que suele tenerlo en un centro de datos.

2.5.1.8 Colocación (o hosting)

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

2.6 Sistemas de gestión de contenido

Un sistema de gestión de contenidos (en inglés content management system, abreviado CMS) es un programa que permite crear una estructura de soporte. Los gestores de

contenido permiten la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web.

“Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores. Un ejemplo clásico es el de editores que cargan el contenido al sistema y otro de nivel superior (directorio) que permite que estos contenidos sean visibles a todo el público (los aprueba)”.

2.6.1 Funcionamiento de un sistema de administración de contenido

En el servidor web donde se aloja el sitio el sistema de administración de contenido es donde siempre funciona. El acceso al gestor se realiza generalmente a través del navegador web, y se puede requerir el uso de FTP para subir contenido y a su vez se puede hacer el uso de programas para la carga de información.

“Cuando un usuario accede a una URL, se ejecuta en el servidor esa llamada, se selecciona el esquema gráfico y se introducen los datos que correspondan de la base de

datos. La página se genera dinámicamente para ese usuario, el código HTML final se genera en esa llamada. Normalmente se predefine en el gestor varios formatos de presentación de contenido para darle la flexibilidad a la hora de crear nuevos apartados e informaciones".

2.6.2 Tipos de gestores de contenido

2.6.2.1 Sistemas tipo wiki

Los wikis, o WikiWikis, son una herramienta que permite a usuarios editar una página, Lo mínimo que tiene un Wiki es un botón que dice "Edítame", que permite a quien lo pulse, editar el contenido de la página. Por eso se suele usar cuando hay muchas personas que estén trabajando sobre un documento determinado, o para dar ideas sobre algo.

2.6.2.2 Sistemas de gestión de bitácoras o weblogs

Son sistemas que permiten gestionar un sitio o sitios web con una serie de características comunes: la organización cronológica y el archivo de las historias antiguas. Se puede publicar en múltiples formatos.

De una sola fuente, generalmente una base de datos (aunque puede ser un fichero o un repositorio de información de otro tipo), se publica en HTML que permiten sindicar o leer los contenidos sin necesidad de acceder a la presentación original, permiten la colocación de comentario.

2.6.2.3 Sistemas tipo portal

Especialmente para noticias: estos sistemas incluyen, aparte de lo anterior, otra serie de características. Gestión de información estática y documentación, encuestas, quizás foros, mensajería. Un ejemplo sería PostNuke, o productos similares.

2.6.2.4 CMS generales

Permiten gestionar información de cualquier tipo, y son generalmente configurables y pluggables, es decir, ampliables con nuevas funcionalidades. Hay quien ha dicho que un CMS es como un ordenador: da una serie de funcionalidades, pero hay que programarlo, Estos son los que utilizan los periódicos.

2.7 Ejemplos de Gestores de contenido

2.7.1 Joomla

Joomla es un sistema gestor de contenidos dinámicos (CMS o Content Management System) que permite crear sitios web con una alta interactividad con el usuario, profesionalidad y eficiencia. La administración de Joomla está enteramente basada en la gestión de contenidos. (Véase gráfico 2.4)



Gráfico 2.4 Icono de Joomla

Es tan sencilla y amigable la interfaz administrativa de Joomla, que cualquier persona puede gestionar sus propios contenidos web sin necesidad de poseer muchos conocimientos técnicos, y no es necesario saber programar en lenguaje HTML, cada vez que hay que actualizar contenidos en un sitio web. Todos los aspectos técnicos del sistema están ocultos al usuario común, haciendo las cosas lo más sencillo posible para que los administradores y editores de contenidos no tengan que ser unos expertos especializados en el sistema de Joomla.

“Joomla está programado en lenguaje PHP (Hypertext Pre Processor) y SQL (Structure Query Language). Utiliza bases de datos relacionales, concretamente usa MySQL. Tanto PHP como Mysql son programas Opensource de libre distribución y uso, y al ser Joomla una aplicación web, funciona obviamente en servidores de páginas web”.

2.7.2 Drupal

Drupales un programa libre, con licencia GNU/GPL, escrito en PHP, desarrollado y mantenido por una activa comunidad de usuarios. Es uno de los sistemas dinámico de gestión de contenido modular multipropósito y muy configurable el cual permite publicar artículos, imágenes, u otros archivos y servicios añadidos como foros, encuestas, votaciones, blogs y administración de usuarios y permisos. (Véase gráfico 2.5)



Gráfico 2.5 Icono de Drupal

“El diseño de Drupal es especialmente idóneo para construir y gestionar comunidades en Internet. No obstante, su flexibilidad y adaptabilidad, así como la gran cantidad de módulos adicionales disponibles, hace que sea adecuado para realizar muchos tipos diferentes de sitio web”.

2.7.3 Mambo

Mambo es un sistema de portales CMS basado en el lenguaje de programación PHP y base de datos SQL de seguridad multinivel para usuarios/administradores y su código es abierto. Este módulo se basa todo su aspecto en templates, es muy estable y facilita su configuración. (Véase gráfico 2.6)



Gráfico 2.6 Icono de Mambo

Mambo es multiplataforma ya que se puede instalar en varios sistemas operativos como pueden ser Linux, MacOSX server, Solaris, AIX, SCO, WinNT.

"Mambo nos sirve para construir sitios web que necesiten contar con una base de datos. Es un sistema estable que cuenta con componentes externos tales como: Foros, Libro de Visitas, Mapa Web, Descarga de Archivos, Noticias".

2.8 Base de datos

Una base de datos es un almacén que nos permite guardar desde poca a una gran cantidad de información de forma organizada para que luego poder encontrar y modificar, eliminar, mostrar de una forma fácil y ágil al mismo tiempo.

"El término de bases de datos fue escuchado por primera vez en 1963, en un simposio celebrado en California, USA. Una base de datos se puede definir como un conjunto de información relacionada que se encuentra agrupada o estructurada".

2.8.1 Características

Entre las principales características de los sistemas de base de datos se puede mencionar:

Independencia lógica y física de los datos.

Redundancia mínima.

Acceso concurrente por parte de múltiples usuarios.

Integridad de los datos y consultas complejas optimizadas.

Seguridad de acceso y auditoría.

Respaldo y recuperación.

Acceso a través de lenguajes de programación estándar.

2.8.2 Modelos de bases de datos

2.8.2.1 Base de datos jerárquicos

En un modelo jerárquico, los datos son organizados en una estructura parecida a un árbol, implicando un eslabón solo ascendente en cada registro para describir anidar, y un campo de clase para guardar los registros en un orden particular en cada lista de mismo nivel.

“Las estructuras jerárquicas fueron usadas extensamente en los primeros sistemas de gestión de datos de unidad central, como el Sistema de Dirección de Información (IMS) por la IBM, esta estructura es muy eficiente para describir muchas relaciones en el verdadero; recetas, índice, ordenamiento de párrafos/versos, alguno anidó y clasificó la información”.

2.8.2.2 Base de datos de red

El modelo de red organiza datos que usan dos fundamental construcciones, registros llamados y conjuntos. Los registros contienen campos que puede ser organizado jerárquicamente. Los conjuntos definen de uno a varias relaciones entre registros: un propietario, muchos miembros. Un registro puede ser un propietario en cualquier número de conjuntos, y un miembro en cualquier número de conjuntos.

El modelo de red es una variación sobre el modelo jerárquico, al grado que es construido sobre el concepto de múltiples ramas emanando de uno o varios nodos, mientras el modelo se diferencia del modelo jerárquico en esto las ramas pueden estar unidas a múltiples nodos. El modelo de red es capaz de representar la redundancia en datos de una manera más eficiente que en el modelo jerárquico.

2.8.2.3 Base de datos relacional

La estructura de datos básica del modelo relacional toma como eje principal a la tabla, donde la información sobre una entidad (personas, carros, autos, etc.) es representada en columnas y filas. De esta forma una relación es un juego de tablas asociadas por algo en común. Las columnas enumeran varios atributos de la entidad (nombre, dirección o el número de teléfono etc.), y una fila es el dato de la entidad que se almacena en la tabla.

Una base de datos que utilice este modelo no es más que un conjunto de tablas relacionadas con el único fin de proporcionar un manejo de los datos correcto y eficaz siendo este uno de los modelos más ocupados en la actualidad.

2.8.3 Sistemas gestores de bases de datos

Un sistema gestor de base de datos SGBD se define como el conjunto de programas que administran y gestionan la información contenida en una base de datos, permitiendo la definición de los datos, mantiene integridad entro de la base de datos sin olvidar el control de la seguridad y privacidad.

2.8.3.1 Mysql

MySQL es la base de datos open source más popular y, posiblemente, mejor del mundo. Su continuo desarrollo y su creciente popularidad están haciendo de MySQL un competidor cada vez más directo de gigantes en la materia de las bases de datos como Oracle. (Véase gráfico 2.7)



Gráfico 2.7 Icono de MySQL

Existen muchos tipos de bases de datos, desde un simple archivo hasta sistemas relacionales orientados a objetos. MySQL, como base de datos relacional, utiliza múltiples tablas para almacenar y organizar la información.

"MySQL fue escrito en C y C++ y destaca por su gran adaptación a diferentes entornos de desarrollo, permitiendo su interacción con los lenguajes de programación más utilizados como PHP, Perl y Java y su integración en distintos sistemas operativos".

2.8.3.2 Oracle

Oracle es básicamente una herramienta cliente/servidor para la gestión de Bases de Datos. Es un producto vendido a nivel mundial, aunque la gran potencia que tiene y su elevado precio hacen que sólo se vea en empresas grandes, multinacionales. (Véase gráfico 2.8)



Gráfico 2.8 Icono de ORACLE

Sin contar con el precio este SGBD[2] es una herramienta muy poderosa que en la actualidad cuanto con herramientas adicionales que ayudan a explotar de una mejor manera el uso de la información que esta almacena.

Para desarrollar en Oracle se es posible utilizar PL/SQL un lenguaje de quinta generación, bastante potente para tratar y gestionar la base de datos, también por norma general se suele utilizar SQL.

2.8.3.3 Sql Server

Microsoft SQL Server es un sistema para la gestión de bases de datos complejo y no muy complicado al momento de utilizarlo, este fue producido por Microsoft y está basado en el modelo relacional. (Véase gráfico 2.9)



Gráfico 2.9 Icono de SQL Server

Esta herramienta también posee versiones gratuitas que se lo puede descargar directamente de la página oficial de Microsoft pero este SGBD solo permite trabajar con

[2]SGBD, Sistema Gestor de Base de datos

una pequeña cantidad de tablas y con limitaciones al momento de realizar las tareas una versión gratis es SQL Express Edition en cualquier versión 2005 o incluso 2008

2.8.3.4 PostGreSQL

"PostGreSQL es un sistema de gestión de bases de datos objeto relacional, fue el pionero en muchos de los conceptos existentes en el sistema objeto relacional actual, incluido, más tarde en otros sistemas de gestión comerciales. PostGreSQL incluye características de la orientación a objetos, como puede ser la herencia, tipos de datos, funciones, restricciones, disparadores, reglas e integridad transaccional. A pesar de esto, PostGreSQL no es un sistema de gestión de bases de datos puramente orientado a objetos". (Véase gráfico 2.10)



Gráfico 2.10 Icono de PostgreSQL

2.9 Lenguajes de programación Web

Actualmente existen diferentes lenguajes de programación para desarrollar en la web, estos han ido surgiendo debido a las tendencias y necesidades de las plataformas. Desde

sus inicios los lenguajes de programación para la web se enfocaron para el desarrollo estático de páginas, siendo este el principal obstáculo que vencer por la cual nacieron los lenguajes de programación dinámicos para Web.

2.9.1 Html

Desde el surgimiento de internet se han publicado sitios web gracias al lenguaje HTML. Es un lenguaje estático para el desarrollo de sitios web HTML en inglés son las siglas de Hyper Text Markup Language, y a su vez la traducción para el idioma español seria Lenguaje de Marcas Hipertextuales. Este lenguaje fue desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C).

Las páginas que son creadas con este lenguaje pueden tener las extensiones htm o html. (Véase gráfica 2.11)

```
<html> (Inicio del documento HTML)
<head>
( Cabecera )
</head>
<body>
( Cuerpo )
</body>
</html>

<b>  </b> Negrita
<p>  </p> Definir parrafo
<etiqueta> Apertura de la etiqueta
</etiqueta> Cierre de la etiqueta
```

Gráfica 2.11 Lenguaje HTML

2.9.2 Php

"Es un lenguaje de programación utilizado para la creación de sitio web. PHP cuyo significado esHypertext Pre-processor", inicialmente se llamó Personal Home Page. Surgió en 1995, desarrollado por PHP Group".

PHP es un lenguaje de script interpretado en el lado del servidor utilizado para la generación de páginas web dinámicas, embebidas en páginas. PHP no necesita ser compilado para ejecutarse. Para su funcionamiento necesita tener instalado un servidor Apache o IIS con las librerías de PHP además que es un lenguaje multiplataforma Linux, Windows, entre otros. Su conexión con la mayoría de gestores de base de datos MysSQL, PostgreSQL, Oracle, MS SQL Server.

La mayor parte de su sintaxis ha sido tomada de C, Java y Perl con algunas características específicas. Los archivos cuentan con la extensión php. (Véase gráfico 2.12)

```
La sintaxis utilizada para incorporar código PHP es la siguiente:
<?
$mensaje = "Hola";
echo $mensaje;
?>
```

Gráfico 2.12 Lenguaje Php

2.9.3 ASP

Es un lenguaje de programación que creado por Microsoft para el desarrollo de sitio web dinámicos. ASP significa en Active Server Pages, fue publicado por Microsoft en 1996. Las páginas web desarrolladas bajo este lenguaje es necesario tener instalado Internet Information Server (IIS) para poder visualizarla.

"ASP no necesita ser compilado para ejecutarse. Existen varios lenguajes que se pueden utilizar para crear páginas ASP. El más utilizado es VBScript, nativo de Microsoft. ASP se puede hacer también en Perl and Jscript (no JavaScript). El código ASP puede ser insertado junto con el código HTML. Las páginas desarrolladas bajo asp cuentan con la extensión asp" (Véase gráfico 2.13).

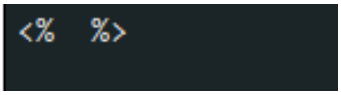


Gráfico 2.13 Lenguaje ASP

2.10 Wamp

Es un conjunto de iniciales de un grupo de programas Windows, Apache, MySQL y PHP. Este grupo de aplicaciones generalmente son usados para crear servidores web a

excepción de Windows las demás aplicaciones con de uso y distribución libre e incluyen en este paquete llamado WAMP.

Para poder desarrollar un sitio web es necesario de algunos elementos tales como un sistema operativo, un motor de base de datos, un servidor web y un lenguaje de programación. Ver casi todos estos elementos en una misma aplicación tiene una gran ventaja.(Véase gráfico 2.14)



Gráfico 2.14 Logotipo de Wamp

2.11 XAMPP

"Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos MySQL, el servidor Web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl. El nombre proviene del acrónimo de X (para cualquiera de los diferentes sistemas operativos), Apache, MySQL, PHP, Perl. El programa está liberado bajo la licencia GNU y actúa como un servidor Web libre, fácil de usar y capaz de

interpretar páginas dinámicas. Actualmente XAMPP está disponible para Microsoft Windows, GNU/Linux, Solaris, y MacOS X". (Véase gráfico 2.15)



Gráfico 2.15 Logotipo de XAMMP

2.12 Licencias y Aspectos Legales

2.12.1 LicenciaGNU/GPL

Simplemente sus siglas del inglés **GNU/GPL** son General PublicLicense esta licencia está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. (Véase gráfico 2.16)



Gráfico 2.16 Icono de licencia GNU/GPL

“La licencia GPL, al ser un documento que cede ciertos derechos al usuario, asume la forma de un contrato, por lo que usualmente se la denomina contrato de licencia o acuerdo de licencia. En los países de tradición anglosajona existe una distinción doctrinal entre licencias y contratos, pero esto no ocurre en los países de tradición civil o continental. Como contrato, la GPL debe cumplir los requisitos legales de formación contractual en cada jurisdicción”.

“La licencia ha sido reconocida por juzgados en Alemania, particularmente en el caso de una sentencia en un tribunal de Múnich, lo que indica positivamente su validez en jurisdicciones de derecho civil”.

2.12.2 Licencia GNU/CPL y JOOMLA

El software JoomlaCMS es de uso gratuito, y de libre distribución (OpenSource), bajo licencia pública general (GNU/GLP). Cualquier sitio web desarrollado con Joomla ofrece las siguientes condiciones:

- Remover el crédito en el pié de página que tiene la leyenda: "powered by Joomla..."
- Usar el software para cualquier propósito.

- Estudiar cómo trabaja el sistema y adaptarlo a las propias necesidades, sin la necesidad de verte obligado a publicar o redistribuir esas modificaciones.
- Redistribuirlo, es decir distribuir copias del sistema para que más personas puedan acceder a él.
- Cobrar por redistribuir el software o por prestar servicios relacionados con el mismo.
- Hacer mejoras al programa, y redistribuirlo bajo los mismos términos GNU/GLP, pudiendo agregar el propio Copyright, al original de Joomla, y anotando los cambios de código, enmiendas y agregaciones al código fuente original.

También los usuarios de joomla no pueden:

- Quitar las declaraciones de Copyright y créditos del código fuente de Joomla.
- Modificar o ampliar el código fuente de Joomla con el objeto de revender o cobrar por el software.
- Alterar el código fuente de Joomla con el objeto de darle a este otra denominación o librarse de la licencia GNU/GLP, para propósitos de venta.
- Alterar o eliminar la licencia GNU/GLP de distribución de Joomla.
- Pretender que Joomla es tuyo, para hacer de él lo que quieras.

2.12.3 Licencia de archivos SWF Y FLV

Antes del 1 de mayo del 2008 estos archivos no podían reproducirse libremente debido a las especificaciones de la licencia. Después de esta fecha como parte de un proyecto, Adobe eliminó tales restricciones sobre los formatos SWF y FLV.

La reproducción de estos archivos es gratuita por otro lado no se puede decir lo mismo de la creación de estos archivos que debe poseer la licencia de Adobe para su creación.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la investigación

Si se considera que la concepción del repositorio constituye la razón de la presente disertación de grado, conjuntamente con el uso adecuado de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, el paradigma del cual se trabajó es el Racionalista, ya que esta filosofía "acentúa el papel de la razón en la adquisición del conocimiento, en contraste con el empirismo, que resalta la experiencia, sobre todo el sentido de la percepción".

La aplicación social de las nuevas tecnologías, y en tanto, su aplicación científica, plantea un nuevo paradigma sobre el que se organizan nuevas ideas en torno a innovación técnicas, organizativas y gerenciales interrelacionadas.

Una de las principales características de este paradigma que introducen las nuevas tecnologías es el hecho de que actúan sobre la información, siendo esta parte integral de toda actividad humana.

De igual forma, las nuevas tecnologías introducen nuevas capacidades de interconexión basadas en morfologías, que permiten formar redes de formas de comunicación, tanto oral pero principalmente escrita, da lugar a nuevas formas de pensamiento y de organización.

3.2 Metodología de la investigación

3.2.1 Métodos de Investigación

Los métodos de investigación que se utilizarán para el desarrollo de un repositorio WEB para la carga y vinculación con códigoembeded y url de archivos con extensión swf para el año académico 2010 será los siguientes:

Bibliográfica: Para el presente repositorio es necesaria e indispensable la adquisición de nuevos conocimientos en las herramientas que se utilizaran para la elaboración del proyecto.

Materialismo dialéctico Sujeto – Objeto: Ya que se basa en la automatización de procesos manuales.

Pragmático: Ya que se complementan los conocimientos teóricos con los prácticos.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Técnicas e instrumentos

La información fue recolectada mediante la técnica de la encuesta (véase anexo 1), que fue aplicado tanto a los alumnos de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato y entre otras personas afines a la carrera de Ingeniería en Sistemas o personas que utiliza con frecuencia en internet.

3.3.2 Universo

El universo del cual proviene de la información son los estudiantes de la carrera de Ingeniería en Sistemas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato.

3.3.3 Población

Debido a que el número de alumnos no es muy grande, la muestra será la misma del universo.

3.3.3.1 Cálculo de la muestra

El número de alumnos matriculas en el semestre Septiembre – Diciembre 2010 de la carrera de Ingeniería en Sistemas de la PUCESA es 50 por lo tanto la muestra es exactamente la misma.

Por lo tanto se realizaran 50 encuestas, las cuales nos ayudarán al futuro en este desarrollo de la aplicación.

3.4 Análisis e Interpretación

3.4.1 Pregunta 1.- Usa frecuentemente el internet

OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	50	100%
NO	0	0%

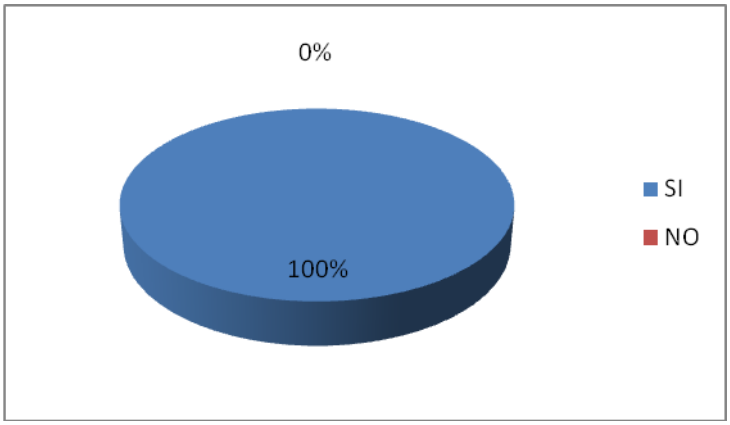


Gráfico 3.1 Resultado de la respuesta 1

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

Los datos recolectados permiten inferir que todos los alumnos de la carrera de Ingeniería en Sistemas de la PUCESA hacen uso del servicio de internet con frecuencia.

3.4.2 Pregunta 2.- Usa con frecuencia el internet para ver y almacenar videos en la Web

OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	35	70%
NO	15	30%

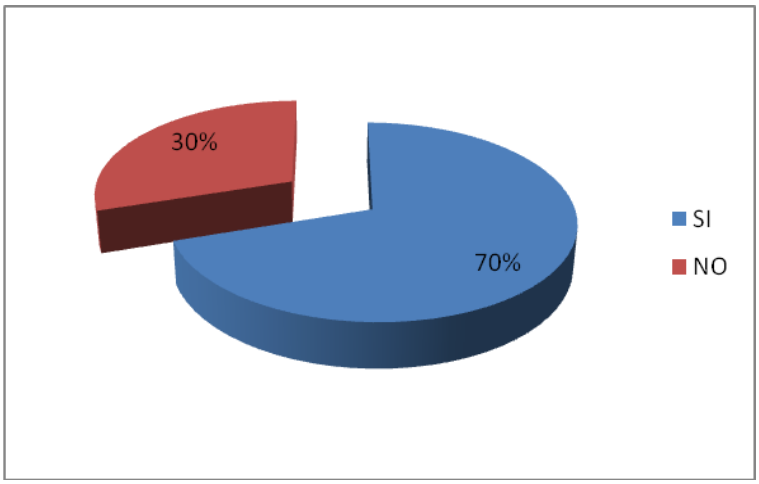


Gráfico 3.2 Resultado de la respuesta 2

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

Por medio de los datos se determinó que un 70% de los encuestados usan el internet para ver y almacenar videos en la web y el 30% hace uso para otras actividades.

3.4.3 Pregunta 3.- De todas las páginas donde se pude ver y guardar videos cuales son las más populares para ud?

OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
YouTube	50	100%
Tu.tv	0	0%
Otros	0	0%

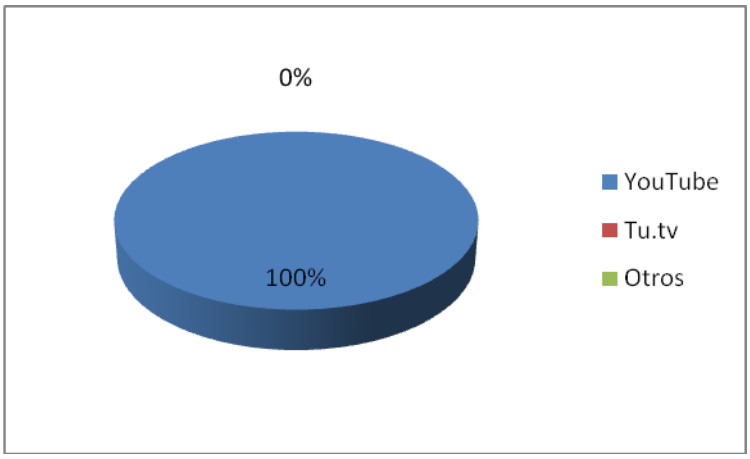


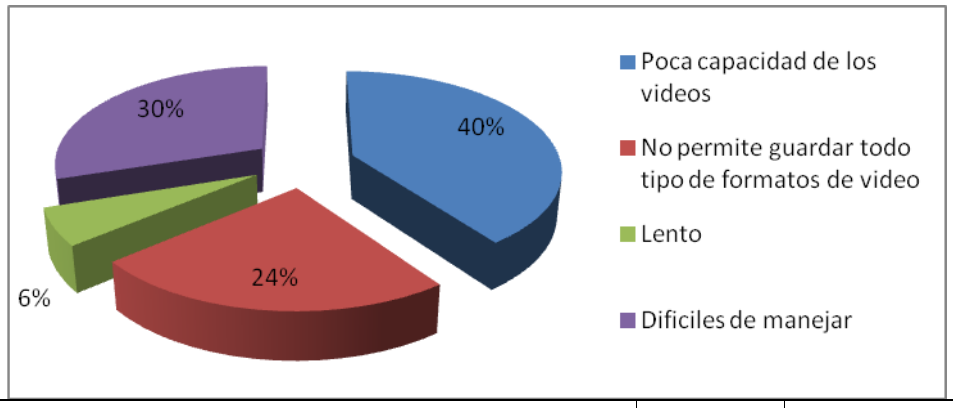
Gráfico 3.3 Resultado de la respuesta 3

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

Mediante las encuestas realizadas se pudo comprobar que en un 100% de los estudiantes de la PUCESA hacen uso de youtube.com como medio para cargar y ver sus videos, siendo el único repositorio seleccionado.

3.4.4 Pregunta 4.- Que desventajas le representa en la actualidad los sitios existentes para cargar y ver videos.



OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Poca capacidad de los videos	20	40%
No permite guardar todo tipo de formatos de video	12	24%
Lento	3	6%
Difíciles de manejar	15	30%

Gráfico 3.4 Resultado de la respuesta 4

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

Se puede decir que en un 40% de los encuestados encuentran como desventaja de los repositorios existentes, la poca capacidad de los videos, en un 30% su dificultad al manejar estos, en un 24% que no les permita guardar todo tipo de formatos de video y en un 6% encuentran como problema el servicio lento.

3.4.5 Pregunta 5.- Conoce un sitio en internet donde pueda guardar archivos de extensión SWF, FLV (FLASH)

OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	20	40%
NO	30	60%

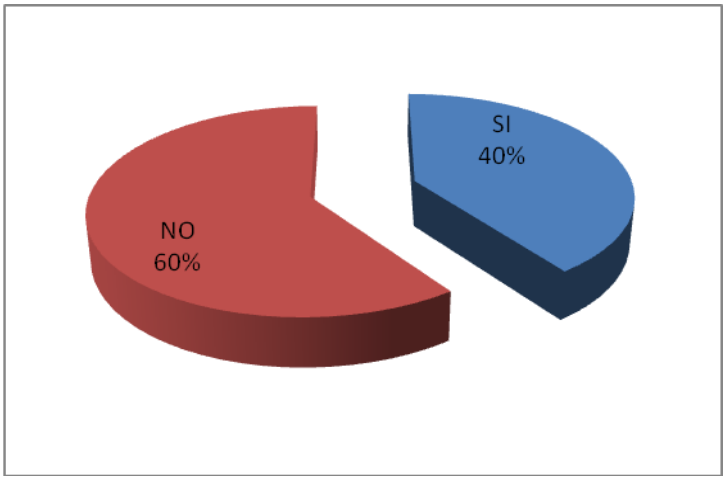


Gráfico 3.5 Resultado de la respuesta 5

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

De todos los estudiantes encuestados se puede determinar que un 60% no conoce un lugar donde se pueda guardar archivos con extensión SWF y un 40% si conoce sitios en la web que permitan realizar esta gestión.

3.4.6 Pregunta 6.- Cree que es conveniente el desarrollo de un repositorio para extensión tipo SWF, FLV (FLASH)

OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	50	100%
NO	0	0%

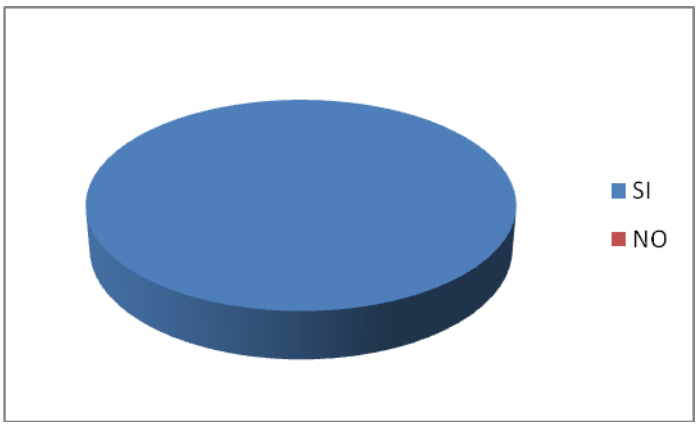


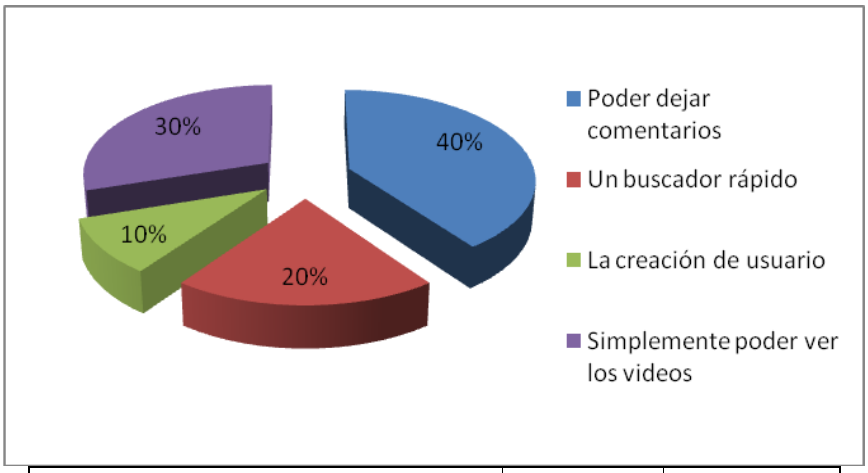
Gráfico 3.6 Resultado de la respuesta 6

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

Por medio de las encuestas realizadas a los estudiantes de sistemas de la PUCESA establecieron y están de acuerdo que sería conveniente el desarrollo de un sitio para archivos SWF.

3.4.7 Pregunta 7.-En los repositorio o lugares donde guarda sus videos que es lo más llamativo para ud.



OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Poder dejar comentarios	20	40%
Un buscador rápido	10	20%
La creación de usuario	5	10%
Simplemente poder ver los videos	15	30%

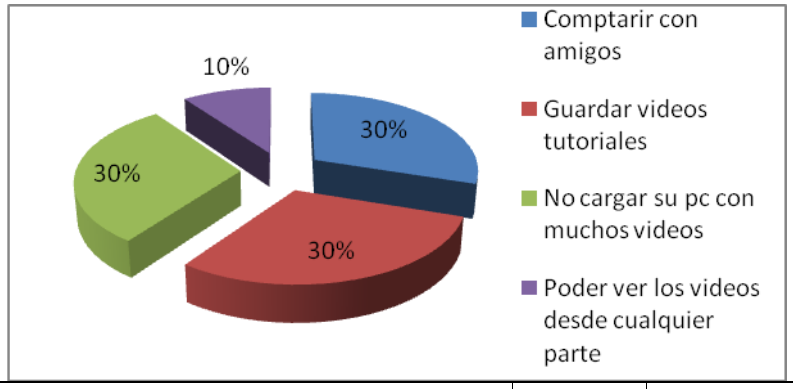
Gráfico 3.7 Resultado de la respuesta 7

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

En un sitio donde se permite guardar videos (Repositorio Web) la opción que más llama la atención para los encuestados en un 40% de ellos, fue poder dejar comentarios, en un 0% solo el poder ver los videos, en un 20% un buscador rápido y en un 10% poder crear usuarios.

3.4.8 Pregunta 8.- En que le ayudaría en su vida profesional, educativa o entretenimiento un repositorio de este tipo



OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Compartir con amigos	15	30%
Guardar videos tutoriales	15	30%
No cargar su pc con muchos videos	15	30%
Poder ver los videos desde cualquier parte	5	10%

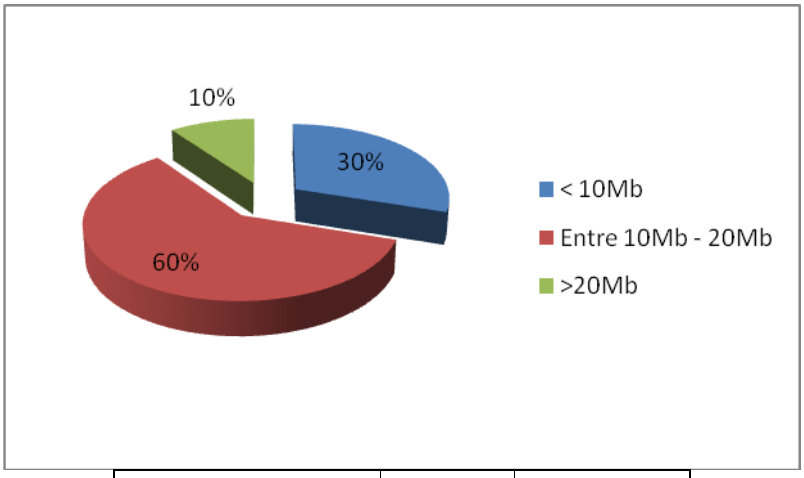
Gráfico 3.8 Resultado de la respuesta 8

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

Según los encuestados un repositorio de estas características ayudará en un 30% respectivamente para compartir con amigos, para guardar videos y no cargar su pc con muchos videos y en un 10% les ayudaría el poder ver los videos desde cualquier parte.

3.4.9 Pregunta 9.- Cuál es el tamaño aproximado de los videos que almacena en la Web



OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
< 10Mb	15	30%
Entre 10Mb - 20Mb	30	60%
>20Mb	5	10%

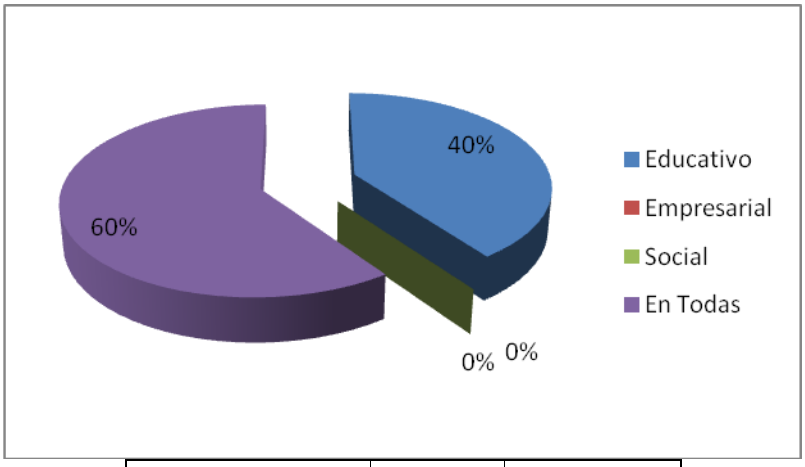
Gráfico 3.9 Resultado de la respuesta 9

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

El rango del tamaño que más acogida tubo por parte de los estudiantes fue entre 10Mb y 20Mb con un 60%, mientras que el rango < 10Mb tuvo un 30% y tan solo un 10% los videos que los encuestados suben al internet pesan> 20Mb

3.4.10 Pregunta 10.-En qué área le ayudaría a ud. más el desarrollo de un sitio con estas características



OPCIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Educativo	20	40%
Empresarial	0	0%
Social	0	0%
En Todas	30	60%

Gráfico 3.10 Resultado de la respuesta 10

Fuente: Encuesta
Realizado por: Mauricio Cando

Interpretación:

El área en que les ayudaría a los estudiantes de sistemas de la PUCESA con un repositorio que permita guardar archivos con extensión SWF está comprendida en un 60% en el área educativa y en un 40% en todas las áreas.

3.4.11 Tabulación de los resultados de las encuestas aplicadas

La tabulación se presenta en el Tabla 3.1, mostrada a continuación:

PREGUNTA	VARIABLE	FREC.	%
1. Usa frecuentemente el internet	Si	50	100%
	No	0	0%
2. Usa con frecuencia el internet para ver y almacenar videos en la Web	Si	35	70%
	No	15	30%
3. De todas las páginas donde se pude ver y guardar videos cuales son las más populares para ud?	YouTube.com	50	100%
	Tu.tv	0	0%
	Otros	0	0%
4. Que desventajas le representa en la actualidad los sitios existentes para cargar y ver videos	Poca capacidad de los videos	20	40%
	No permite guardar todo tipo de formatos de video	12	24%
	Lento	3	6%
	Difíciles de manejar	15	30%
5. Conoce un sitio en internet donde pueda guardar archivos de extensión SWF, FLV (FLASH)	Si	20	40%
	No	30	60%
6. Cree que es conveniente el desarrollo de un repositorio para extensión tipo SWF, FLV (FLASH)	Si	50	100%
	No	0	0%
7. En los repositorio o lugares donde guarda sus videos que es lo más llamativo para ud	Poder dejar comentarios	20	40%
	Un buscador rápido	10	20%
	La creación de usuario	5	10%
	Simplemente poder ver los videos	15	30%
8. En que le ayudaría en su vida profesional, educativa o entretenimiento un repositorio de este tipo	Compartir con amigos	15	30%
	No cargar su pc con muchos videos	15	30%
	Guardar videos tutoriales	15	30%
	Poder ver los videos desde cualquier parte	5	10%
9. Cuál es el tamaño aproximado de los videos que almacena en la Web	< 10Mb	15	30%
	Entre 10Mb – 20Mb	30	60%
	> 20Mb	5	10%
10. En qué área le ayudaría a ud. más el desarrollo de un sitio con estas características	Educativo	20	40%
	Empresarial	0	0%
	Social	0	0%
	En todas	30	60%

Tabla 3.1 Resultado encuestas aplicadas

CAPITULO IV

DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

En concordancia a los procesos propios de la ingeniería de software, en el desarrollo web también tiene sus propios diseños de modelado, teniendo alguna relación con los modelos de aplicación pero añadiendo nuevas características necesarias para lo que es un sitio web.

Uno de los modelos propios de desarrollo para web y uno de los más ocupados es el OOHDM que quiere decir Object Oriented Hypermedia Design Methodology o en español Metodología de Diseño Hipermedia Orientada a Objeto esta metodología ha sido usada para diseñar diferentes tipos de aplicaciones hipermedia como galerías interactivas, presentaciones multimedia y, sobre todo, numerosos sitios web.

OOHDM propone el desarrollo de aplicaciones hipermedia mediante un proceso de cuatro etapas: diseño conceptual, diseño navegacional, diseño de interfaces e implementación.

Además el repositorio tiene como base requerimientos obtenidos de encuestas para que el resultado final sea completamente adecuado a las necesidades reales.

4.1 Dominio

El dominio que se decidió a ocupar eswww.pucesarepositorio.com.

4.2 Diseño Conceptual

Mediante el siguiente análisis se desea determinar y establecer los requerimientos acordes a los usuarios finales, y de esta forma obtener un sitio que se adapte completamente a las personas que hagan uso del mismo.

El repositorio será gestionado por un administrador de contenidos (Joomla), el mismo que estará a cargo de la persona desarrolladora del proyecto y la utilización del repositorio puede ser visto por cualquier usuario en el internet.

La aplicación cuenta con las siguientes características:

- Poder cargar videos con extensión SWF o FLV al servidor.
- Capaz de vincular videos desde cualquier otro servidor, manteniendo el formato para el cual se desarrollado.
- Vincular a otros servidores o páginas web los videos del servidor por código EMBEDED y código URL.
- Poder dejar comentarios en los videos del servidor.
- Crear usuario para poder ser parte del repositorio.
- Organizar los videos cargados por categorías.

4.2.1 Análisis de requerimientos

Basándonos en las encuestas realizadas a los estudiantes de la carrera de Ingeniería de Sistemas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato el repositorio debe tener las siguientes características:

- Facilidad en la navegación.
- Dejar comentarios cualquier persona que lo requiera.
- Poder cargar los videos con un tamaño mayor a 10Mb
- Crear categorías Educativas, Empresariales, Sociales.
- Crear cuentas, validarlas y poder restablecerlas.

4.2.2 Estudio de viabilidad

4.2.2.1 Viabilidad Económica

El costo total del proyecto es accesible ya que se utiliza código libre y será asumido por el desarrollador del presente repositorio.

4.2.2.2 Viabilidad técnica

Para la ejecución se cuenta con el software y hardware básico para el desarrollo y las licencias que en este caso son de uso libre y no incurre en gastos adicionales.

4.2.2.3 Viabilidad legal

Siendo código libre no existe ningún impedimento legal para poder avanzar con el proyecto.

4.2.3 Especificaciones del sitio

El repositorio Web es una aplicación que brinda a sus usuarios agilidad y facilita al momento de carga de videos al servidor donde se alójala el repositorio, ofreciendo una nueva alternativa para las personas que hagan uso de este servicio a nivel mundial.

Es una aplicación que nos brinda diversas y necesarias opciones con las cuales el cibernauta se sentirá a gusto utilizando el repositorio, mismo repositorio está alojado en la Web por lo que cualquier persona a nivel mundial es capaz de acceder al mismo y el dominio ocupado es www.pucesarepositorio.com.

Para que los usuarios hagan uso y puedan subir sus archivos SWF solo necesitan registrarse y comprobar su correo electrónico mediante un email enviado a su buzón de entrada para poder activar su cuenta en el servidor. Los comentarios podrá ser colocados no solamente por los usuarios registrados además pueden ser publicados por cualquier persona que tenga un correo electrónico.

4.3 Diseño Navegacional

Mediante la utilización de este proceso el cual ayudará a determinar la estructura de la base de datos y el mapa del sitio, mismos elementos que son esenciales para continuar con el desarrollo de repositorio.

4.3.1 Diseño de la Base de Datos

Como se está ocupando software libre en el desarrollo del sitio, se puede decir que la base de datos no es la excepción y se implementado en MySql, teniendo así todas las características necesarias para la ejecución de un proyecto de este tipo.

Por otra parte se ocupa un gestor de contenidos por el cual el desarrollador no necesita crear ningún modelado de la base de datos ya que los componentes que se instalan vienen ya predefinidas las tablas y relaciones a ocupar.

4.3.1.1 Nombre de las tablas

Una vez instalados los componentes se pudo observar un numeroso conjunto de tablas creadas y que son necesarias para la ejecución del sitio web a continuación se presentan estas 72 tablas: (Véase gráfico 4.1)

	Tabla	Acción	Registros [1]	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depurar
	jos_banner		8	MyISAM	utf8_unicode_ci	5.3 KB	-
	jos_bannerclient		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.1 KB	-
	jos_bannertrack		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_captcha_session		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_categories		21	MyISAM	utf8_unicode_ci	6.9 KB	24 Bytes
	jos_components		37	MyISAM	utf8_unicode_ci	12.2 KB	4.1 KB
	jos_contact_details		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.6 KB	-
	jos_content		47	MyISAM	utf8_unicode_ci	82.2 KB	-
	jos_content_frontpage		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.1 KB	63 Bytes
	jos_content_rating		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_core_acl_aro		11	MyISAM	utf8_unicode_ci	9.3 KB	36 Bytes
	jos_core_acl_aro_groups		11	MyISAM	utf8_unicode_ci	4.5 KB	-
	jos_core_acl_aro_map		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	4.0 KB	-
	jos_core_acl_aro_sections		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	9.0 KB	-
	jos_core_acl_groups_aro_map		11	MyISAM	utf8_unicode_ci	7.2 KB	-
	jos_core_log_items		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_core_log_searches		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_fb_discussbot		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_groups		3	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.1 KB	-
	jos_jcomments_settings		73	MyISAM	utf8_unicode_ci	8.1 KB	128 Bytes
	jos_jcomments_subscriptions		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	4.0 KB	-
	jos_jcomments_version		1	MyISAM	utf8_general_ci	2.0 KB	-
	jos_jcomments_votes		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_jomcomment		2	MyISAM	utf8_general_ci	6.0 KB	-
	jos_jomcomment_admin		0	MyISAM	utf8_general_ci	2.0 KB	-
	jos_jomcomment_config		2	MyISAM	utf8_general_ci	4.8 KB	-
	jos_jomcomment_fav		1	MyISAM	utf8_general_ci	9.1 KB	-
	jos_jomcomment_mailq		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_jomcomment_reported		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_jomcomment_reports		1	MyISAM	utf8_general_ci	2.0 KB	-
	jos_jomcomment_subs		0	MyISAM	utf8_general_ci	4.0 KB	-
	jos_jomcomment_tb		0	MyISAM	utf8_general_ci	4.0 KB	-
	jos_jomcomment_tb_sent		0	MyISAM	utf8_general_ci	4.0 KB	-
	jos_jomcomment_votes		1	MyISAM	utf8_general_ci	5.0 KB	-
	jos_menu		36	MyISAM	utf8_unicode_ci	17.7 KB	-
	jos_menu_types		6	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.4 KB	28 Bytes
	jos_messages		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.2 KB	168 Bytes
	jos_messages_cfg		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.0 KB	-
	jos_migration_backlinks		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_modules		47	MyISAM	utf8_unicode_ci	17.0 KB	880 Bytes
	jos_modules_menu		39	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.4 KB	63 Bytes
	jos_newsfeeds		14	MyISAM	utf8_unicode_ci	5.7 KB	-
	jos_plugins		54	MyISAM	utf8_unicode_ci	11.7 KB	360 Bytes
	jos_polls		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.1 KB	-
	jos_poll_data		12	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.3 KB	-
	jos_poll_date		11	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.3 KB	-
	jos_poll_menu		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_sections		3	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.4 KB	-
	jos_session		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	64.7 KB	56.0 KB
	jos_seyret_ads		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_categories		5	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.7 KB	88 Bytes
	jos_seyret_category		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_channel		1	MyISAM	utf8_general_ci	2.0 KB	-
	jos_seyret_channelmembers		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_check		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	5.2 KB	-
	jos_seyret_comment		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_favorites		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_flag		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_imageads		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_items		11	MyISAM	utf8_unicode_ci	4.5 KB	-
	jos_seyret_permission		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_permissions		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.1 KB	-
	jos_seyret_playlist		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_registry		1	MyISAM	utf8_general_ci	2.1 KB	-
	jos_seyret_reports		1	MyISAM	utf8_unicode_ci	2.1 KB	-
	jos_seyret_stats_day		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_seyret_video		0	MyISAM	utf8_general_ci	1.0 KB	-
	jos_stats_agents		0	MyISAM	utf8_unicode_ci	1.0 KB	-
	jos_templates_menu		2	MyISAM	utf8_unicode_ci	8.1 KB	20 Bytes
	jos_users		11	MyISAM	utf8_unicode_ci	17.0 KB	224 Bytes
	jos_vvcounter_logs		74	MyISAM	utf8_general_ci	3.2 KB	-
	jos_weblinks		6	MyISAM	utf8_unicode_ci	3.8 KB	-

Gráfico 4.1 Tablas instaladas

4.3.2 Diseño arquitectónico

El diseño arquitectónico del repositorio se ve plasmado en el diagrama de navegación de sitio (véase Gráfico 4.2)

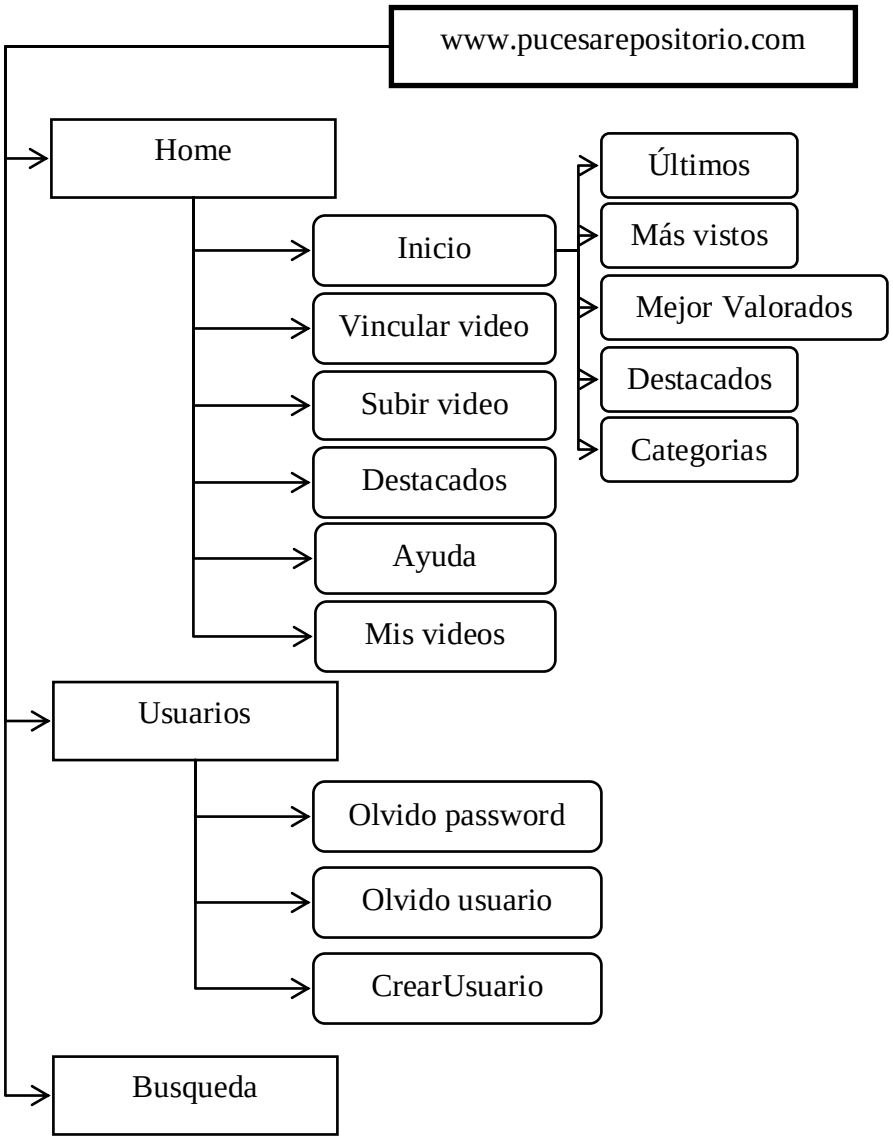


Gráfico 4.2 Diagrama de navegación

4.4 Diseño de la interfaz

Es muy importante definir una interfaz manejable, para tener claro cuáles serán las áreas del sitio web que se pueden utilizar para el desarrollo del sitio, a continuación se establece mediante un gráfico cuales son estas áreas: (Véase gráfico 4.3)

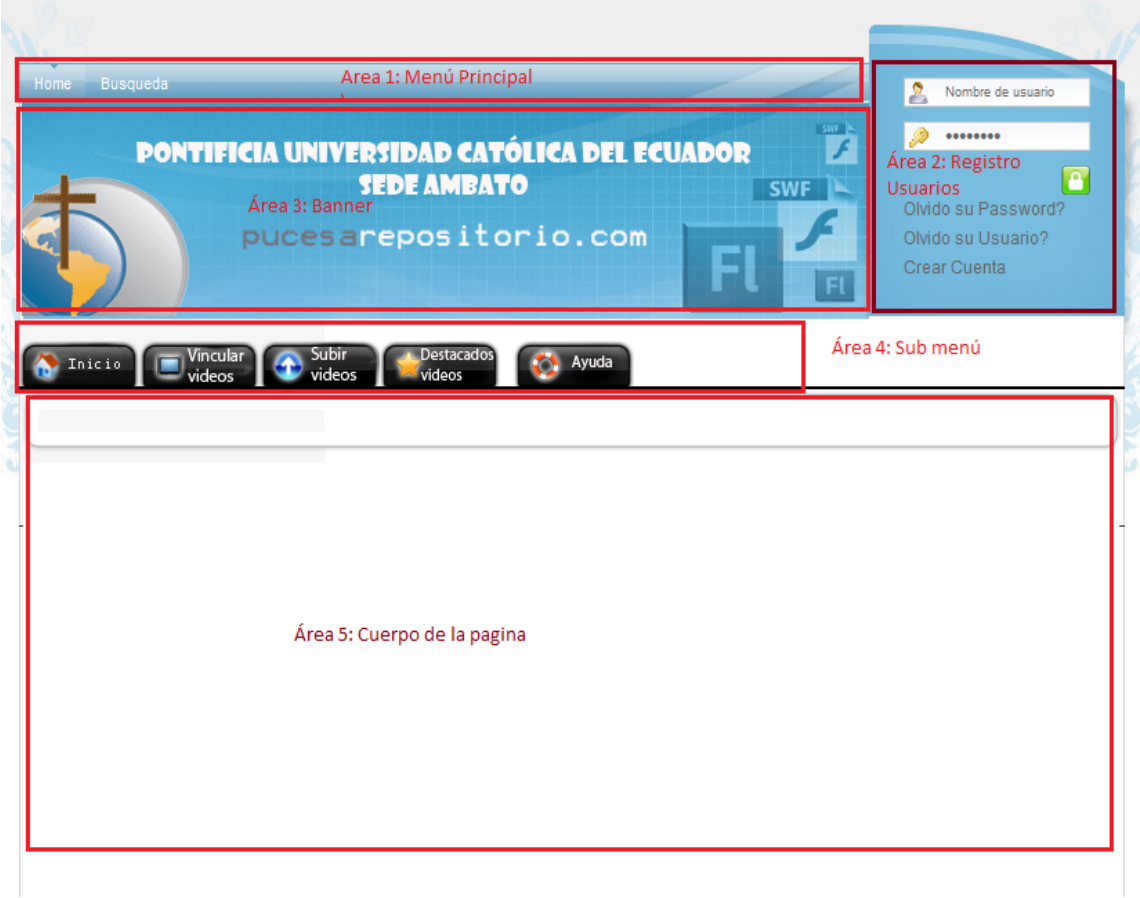


Gráfico 4.3 Pagina madre

4.5 Implementación del repositorio

Antes de poder implementar el repositorio como prerrequisito se tiene la instalación de un gestor de contenido, en el caso particular del repositorio se implementará en Joomla 1.5, este será la base de todo el proyecto.

4.5.1 Instalación de Joomla

Para la instalación de Joomla es necesario tener el instalador, el mismo que se lo puede encontrar y descargar gratuitamente (http://www.joomlaspanish.org) copiado el mismo al servidor o localhost, ahora es necesario abrir con un explorador de internet y se despliega la siguiente ventana (Véase gráfica 4.4)en esta pantalla se debe seleccionar el idioma de instalación y se presiona el botón de siguiente.

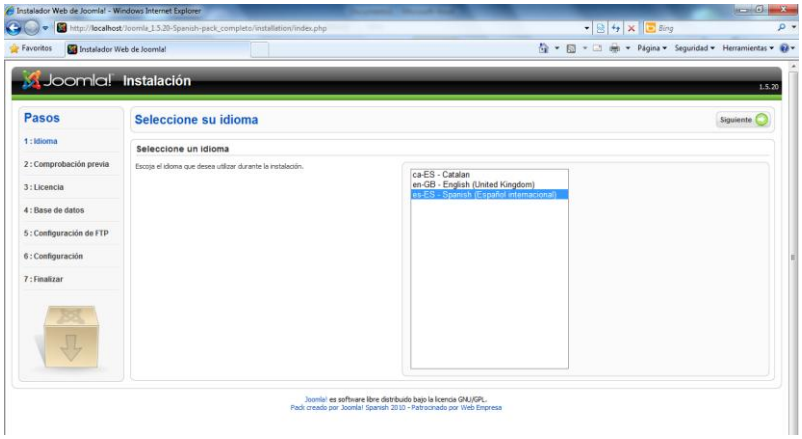


Grafico 4.4 Instalación de Joomla – Paso 1

En el paso número dos es el de comprobación de requerimientos físicos del servidor, si todo está correcto, dar clic en siguiente caso contrario se debe mejorar o cambiar el servidor donde se va instalar Joomla. (Véase gráfico 4.5)



Gráfico 4.5 Instalación de Joomla – Paso 2

El tercer paso es solo los términos de la licencia, dar clic en el botón siguiente, en el cuarto paso es la selección de la base de datos, ya creada previamente (Véase gráfico 4.6)

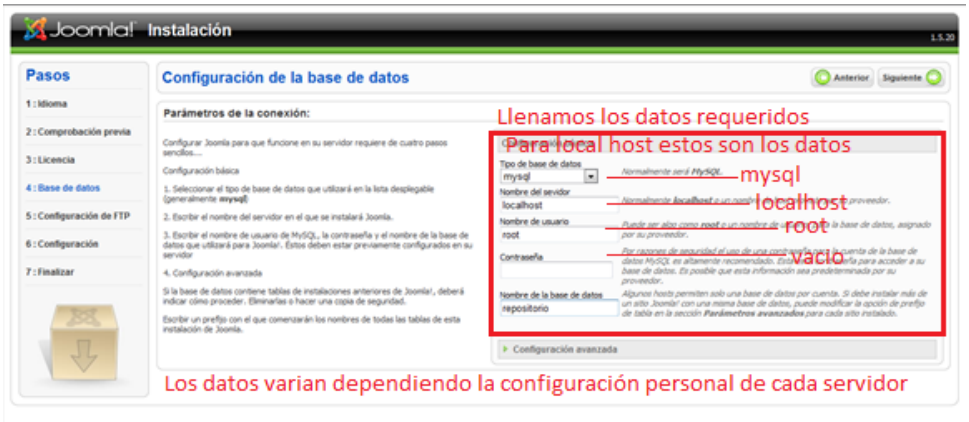


Grafico 4.6 Instalación de Joomla – Paso 4

Configuración FTP es el siguiente paso en el cual solo se debe dar clic en el botón siguiente ya que no se requeriré transmitir los datos mediante esta vía culminando de esta forma el paso cinco, en el paso sexto Joomla requiere el ingreso de un correo electrónico y una clave la misma que será ocupada para el ingreso al sistema de administrador (véase gráfico 4.7)

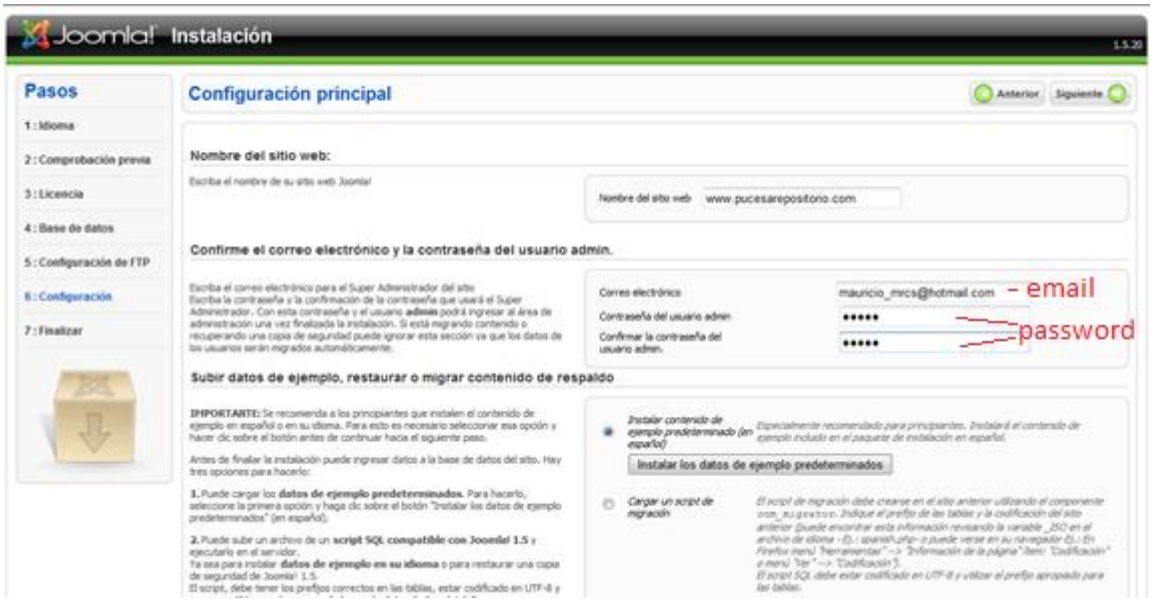


Gráfico 4.7 Instalación de Joomla – Paso 6

Después de esto se requiere borrar la carpeta INSTALLATION que se encuentra dentro del instalador (Véase gráfico 4.8) y listo Joomla está listo para ser usado.

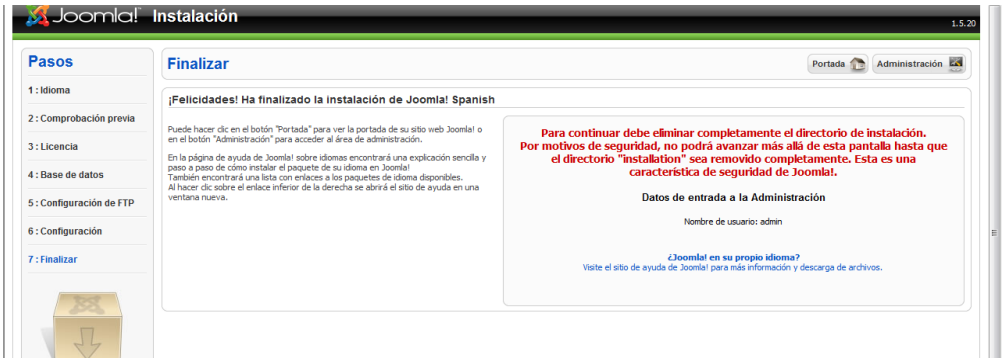


Gráfico 4.8 Instalación de Joomla – Paso 7

4.5.2 Ingreso al sistema como administrador

Para acceder al panel del administrador, se escribe el siguiente URL en cualquier navegador de internet (http://www.pucesarepositorio.com/administrator) y se desplegará una ventana (Véase gráfico 4.9) y antes de ingresar al sistema se escribiré en los cuadros de texto lo siguiente (Nombre de usuario*: mauricio* y Contraseña *mauricio2010*)



Gráfico 4.9 Ventana de registro de administrador

Después de dar clic en el botón *Acceder* el navegador le enviará al panel del administrador (Véase gráfico 4.10) en el cual se puede realizar diferentes actividades que son propias de un administrador de contenidos.

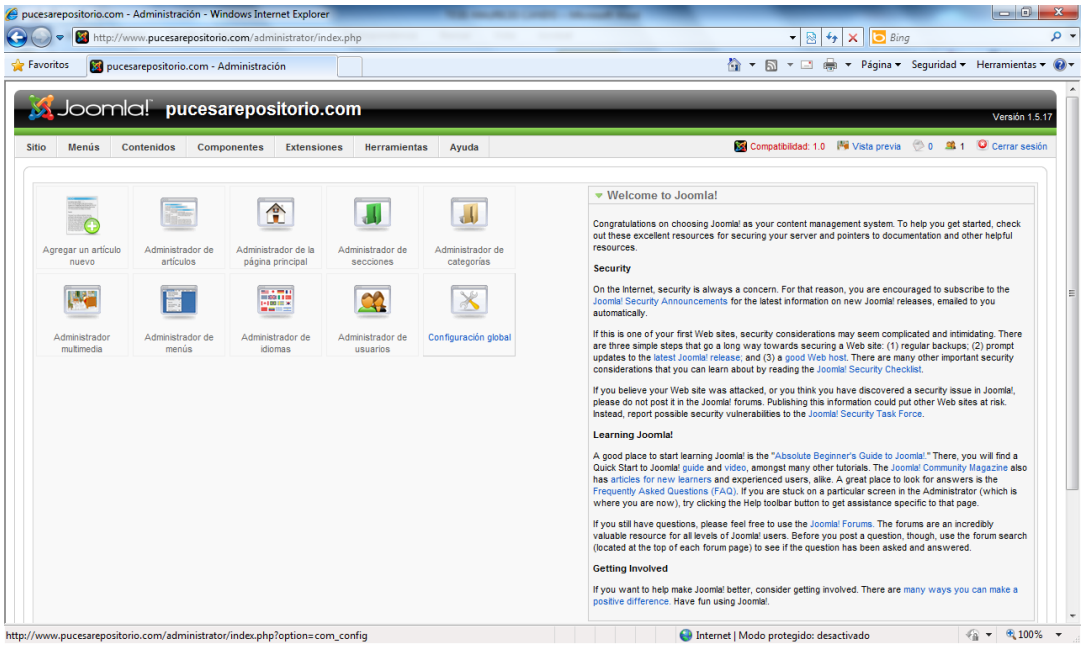


Gráfico 4.10 Panel del administrador

4.5.3 Instalación de componentes o plantillas

Para la instalación de un componente el administrador debe descargarse con anterioridad el mismo, en el sitio de Joomla (http://extensions.joomla.org/) se puede encontrar gratuitamente cualquier módulo dependiendo lo que se desee realizar.

En la ventana de administrador diríjase al menú extensiones opción instalar/desinstalar y se abrirá la siguiente página (Véase gráfico 4.11), este mismo proceso se lo hará repetitivamente para cada componente que se requiera ocupar.



Gráfico 4.11 Instalación de componentes o plantillas

Joomla 1.5 que es la versión del software que se ocupó ofrece un sin número de módulos, plugins, plantillas a elección del desarrollador, en este caso se han ocupado cuatro componentes los cuales fueron adecuados y se intercomunican y de esta forma poder culminar el repositorio, los módulos ocupados fueron Seyret, JomComment, Fidsearch, VinaoraVisitor Counter.

Estos comandos se encuentran instalados previamente por parte del desarrollador y el gestor de contenidos los ubica en el menú de COMPONENTES (Véase gráfico 4.12) ahí se puede gestionar y configurar a gusto estos módulos.

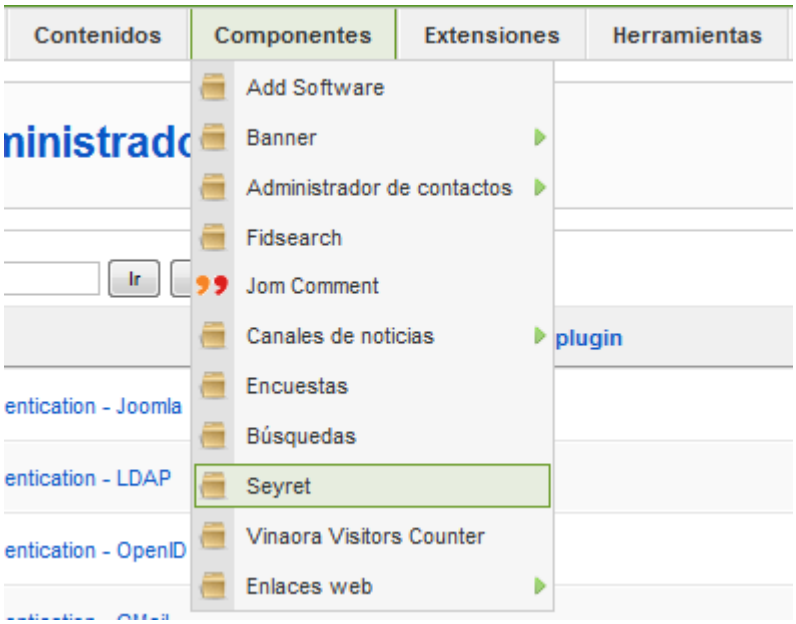


Grafico 4.12 Menú de Componentes

4.5.4 Configuración de plantilla

La plantilla ocupada se la encuentra y se la puede descargar gratuitamente (http://joomla15.siteground.com/?template=siteground-j15-24), para su instalación se la realiza de la misma forma que instalar un componente.

Una vez instalada se la puede ocupar dirigiéndose al menú EXTENSIONES opción ADMINISTRADOR DE PLANTILLAS y se despliega la siguiente página (Véase gráfico 4.13), se marca la plantilla siteground-j15-24 y con solo dar clic en el botón Predet, la plantilla se pondrá en uso, mismo botón que se encuentra ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.



Gráfico 4.13 Configuración de plantilla

4.5.5 Configuración de módulo Seyret

Seyret es un módulo libre que se utiliza para la creación de bibliotecas de video, el mismo que permite la carga de los videos al servidor siempre y cuando se lo configure de una forma adecuada y correcta, en el mercado existe algunas componentes que permiten esta tarea cuada una con sus características propias sin embargo seyret estaba acorde a las necesidades del repositorio.

El módulo se lo desplegará en el cuerpo de la página y se lo puede descargar gratuitamente (http://www.joomlaholic.com/forum/articles.php?c=31).

Una vez instalado el módulo para acceder a esta herramienta, la misma que se encuentra en el menú de componentes ahí se puede observar una opción llamada SEYRET dar un clic a este y se carga este módulo (Véase gráfico 4.14).

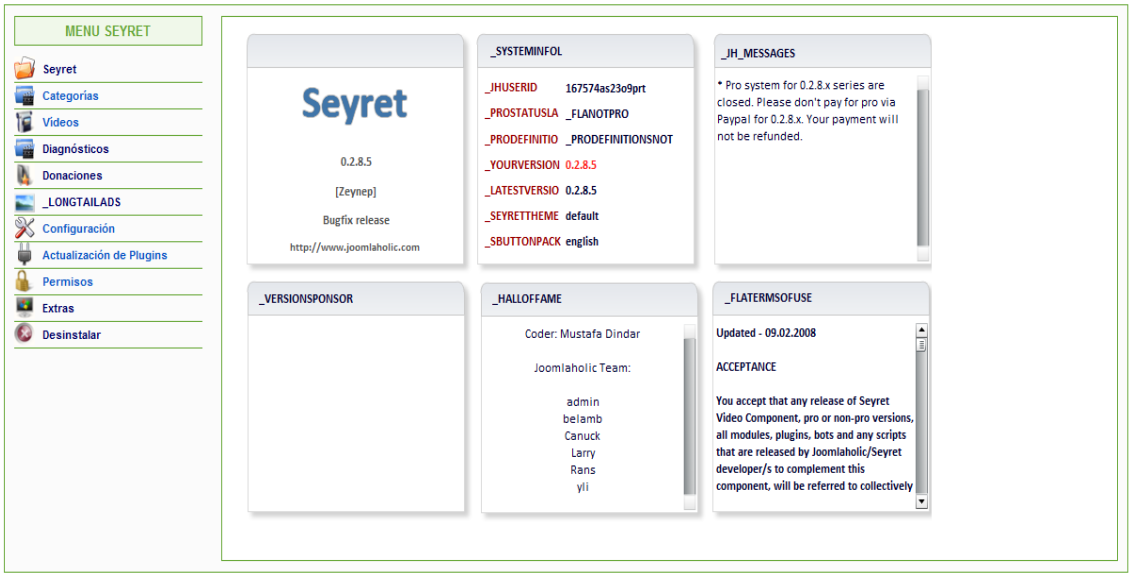


Gráfico 4.14 Módulo Seyret

Este componente posee un menú el cual es necesario su correcta configuración para el funcionamiento adecuado y este será explicado a continuación: (Véase gráfico 4.15)



Gráfico 4.15 Menú SeyRet

1. **Seyret**.- Muestra los créditos del modulo
2. **Categoría**.- Permite gestionar las categorías de los videos que tendrá el repositorio
3. **Videos.-** Visualiza todos los videos que se encuentran en el servidor con sus características(número de reproducciones, videos destacados, dueño del video)
4. **Diagnostico.-** Verifica que todos los servicios y carpetas se encuentren funcionando caso contrario da un aviso de error.
5. **Donaciones.-** Informa si existen nuevas versiones del producto.
6. **_LONGTAILADS.**- Ayuda a la instalación de nuevos módulos de la herramienta.
7. **Configuración.-** Da parámetros generales es la opción más ocupada, la cual nos ayudara a la gestión del módulo.
8. **Actualización de Plugins.-**Despliega un informe de los plugins instalados y compatibles con el módulo.

9. **Extras.-** Permite editar la opción de Ayuda del repositorio

10. **Desinstalar.-** Desinstala la herramienta del gestor de contenido.

4.5.5.1 Configuración de Seyret como página principal

Con el fin de que el módulo instalado se cargue como página principal al momento de abrir el sitio, dirigir a la barra de menú MENÚS y dar clic en la opción ADMINISTRADOR DE MENÚS ahí de cargar una página y se procede a dar clic en el botón CREAR en ese instante se carga una lista, en la misma, se selecciona la categoría Seyert como lo muestra a continuación. (Véase gráfico 4.16)

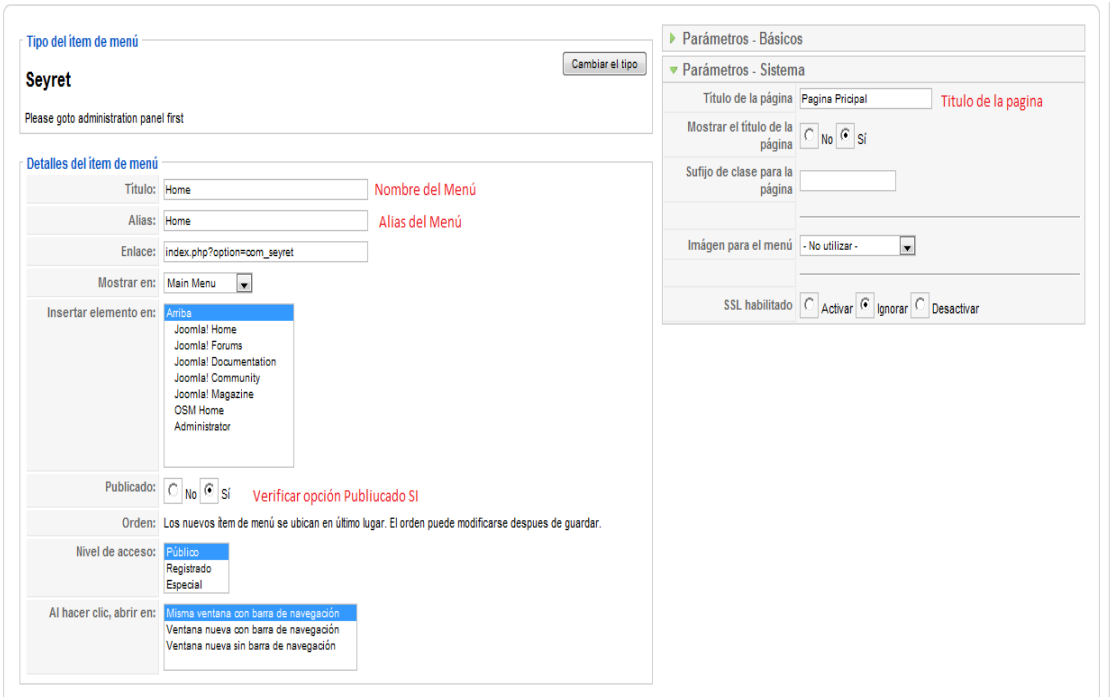


Grafico 4.16 Administrador de Menús

Por último dar clic en guardar y en el botón predeterminar, listo cuando se cargue la página se abrirá el módulo Seyert como principal.

4.5.5.2 Creación de categorías de video

Una vez instalado el componente Seyret se crea las categorías, las mismas que se utilizaran para la organización de los videos cargados al repositorio. Ingresar al módulo y en la opción Categorías dar clic en el botón Crear y escribir el nombre de la categoría. (Véase gráfico 4.17)

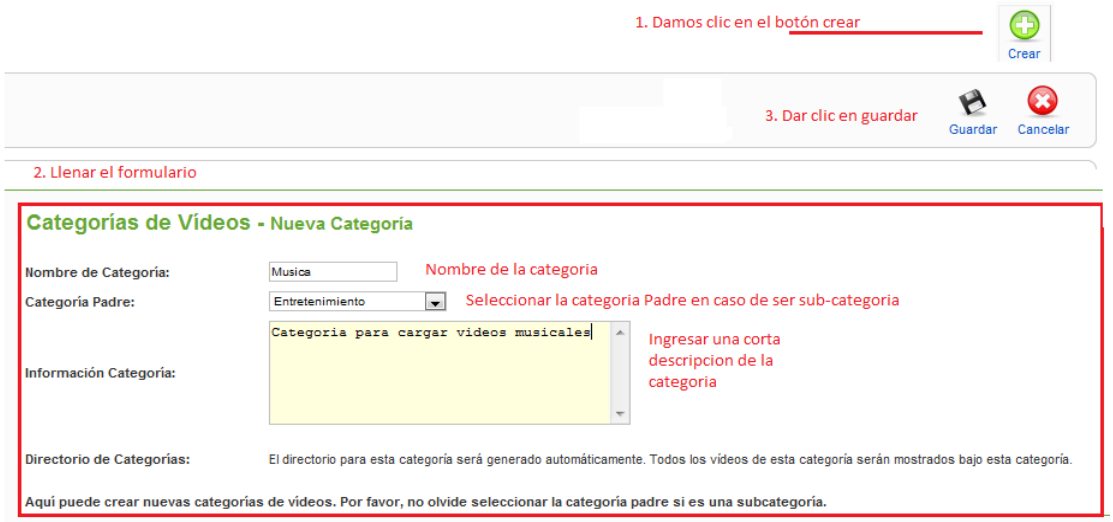


Gráfico 4.17 Crear Categoría

4.5.5.3 Configuración del aspecto de Seyret

Ingresar al módulo Seyret en la opción de Configuración ahí se despliega la siguiente ventana, la misma que ofrece parámetros que permitirán cambiar la forma de visualización del módulo. (Véase gráfico 4.18)

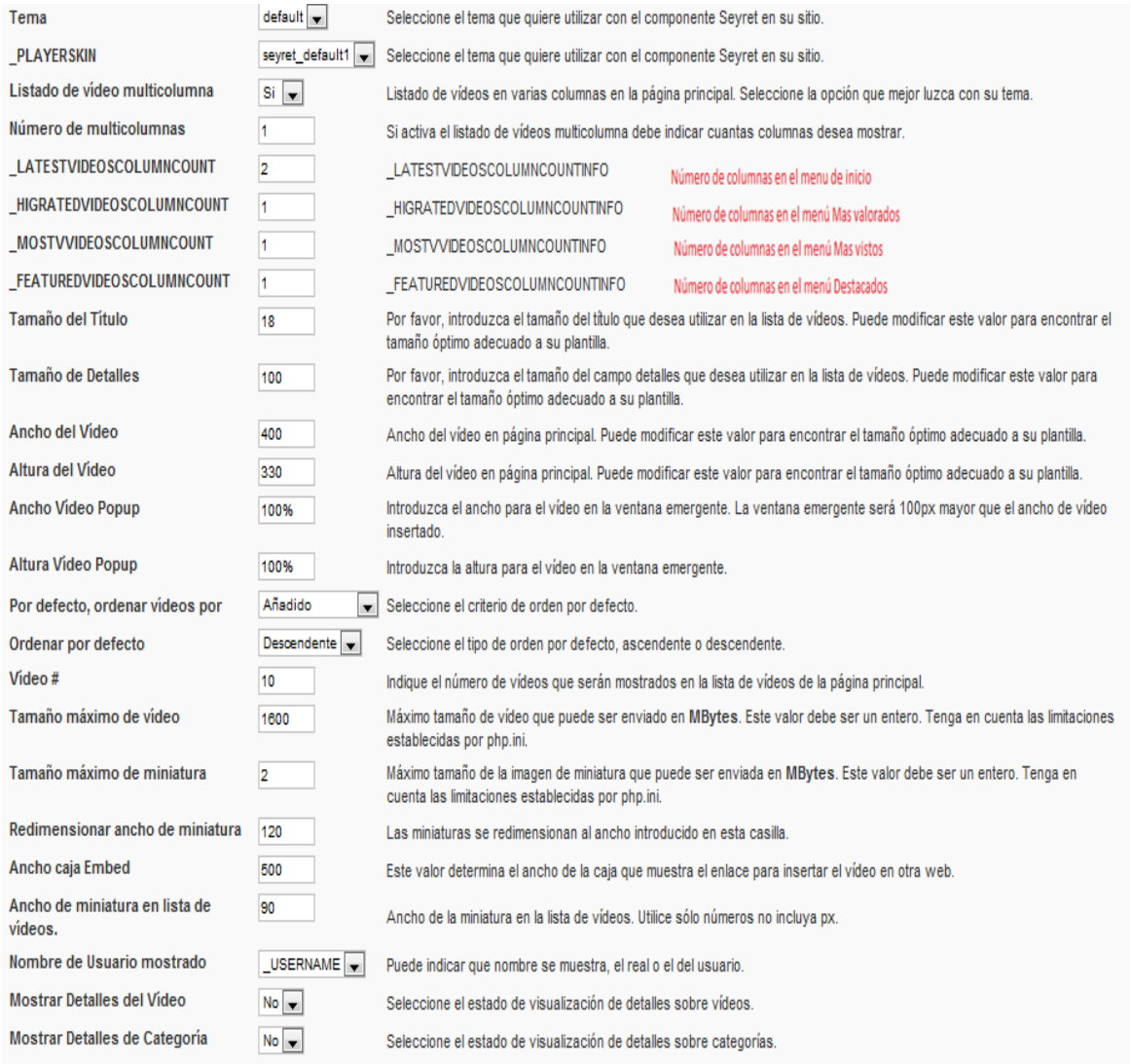


Gráfico 4.18 Configuración de aspecto Seyret

Con el fin de cambiar la apariencia y dividir en columnas la presentación de los videos existe en la lista anterior una serie de opciones que ayuda a realizar esta acción. (Véase gráfico 4.19), en el repositorio se decidió cambiar a los últimos videos añadidos en dos para mejor visualización y ahorro de espacio en la página principal.



Gráfico 4.19 Formas de visualización de videos

Se puede cambiar configuraciones de ordenado y de tamaño máximo de los archivos a subir tanto para los videos como para las imágenes. (Véase gráfico 4.20), el número del tamaño de videos se debe escribir en Mbyte como unidad de medida.

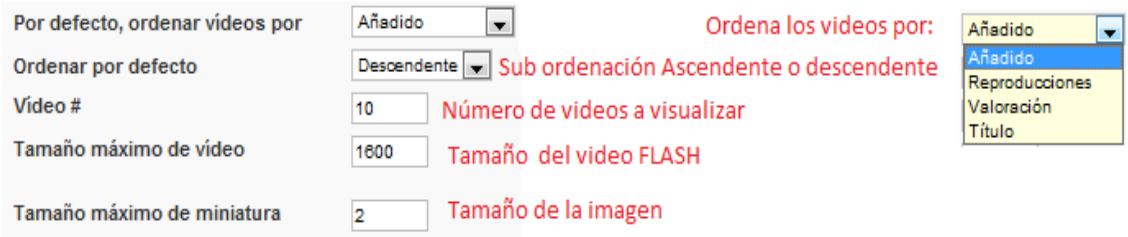


Gráfico 4.20 Formas de ordenamiento y tamaño de videos

Para poder dejar comentario es necesario configurarlo en Seyret como lo muestra a continuación (véase gráfico 4.21), esta herramienta es compatible con algunos módulos de comentarios, es necesario seleccionar JomComment ya que este es el que se va a ocupar.

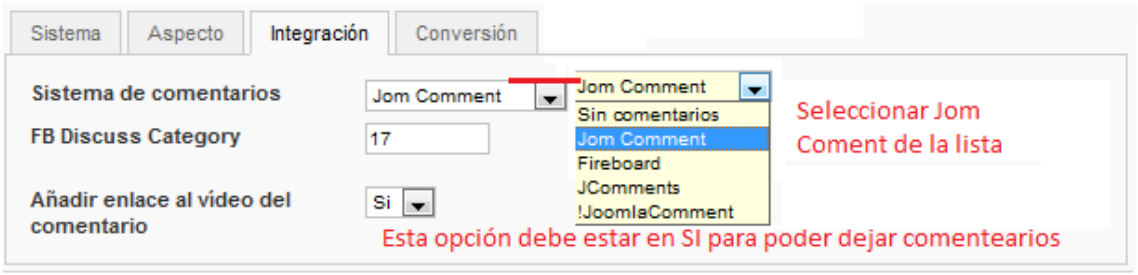


Gráfico 4.21 JomComment integración con Seyret

Con el único fin de que los SWF mantengas sus propiedades como es la ultimación de botones, eventos, acciones dentro del programa, no se necesita convertir estos ficheros a FLV sino mantenerlos con su extensión, para poder realizar esta configuración vea la siguiente gráfica. (Véase grafica 4.22)

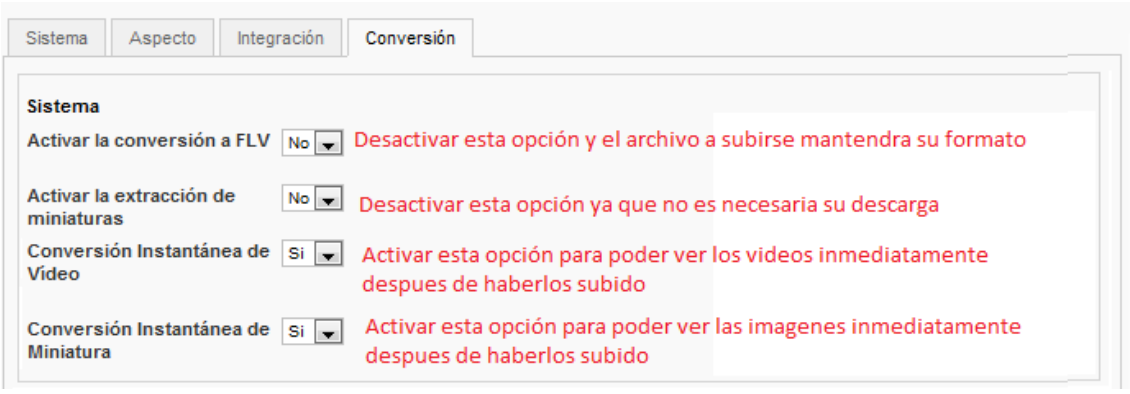


Gráfico 4.22 Mantener formato SWF

4.5.6 Configuración de JomComment

JomComment permite manejar los comentarios que ha sido publicados en la página, como administrador del sitio, el mismo que puede borrarlos, modificarlos y simplemente deshabilitados (Véase gráfico 4.23).

Gráfico 4.23 Logotipo de JomComment

Para entrar y hacer uso del módulo solamente es necesario ubicarse en la barra de componentes y JomComment ahí se visualizara la siguiente ventana (Véase gráfico 424).

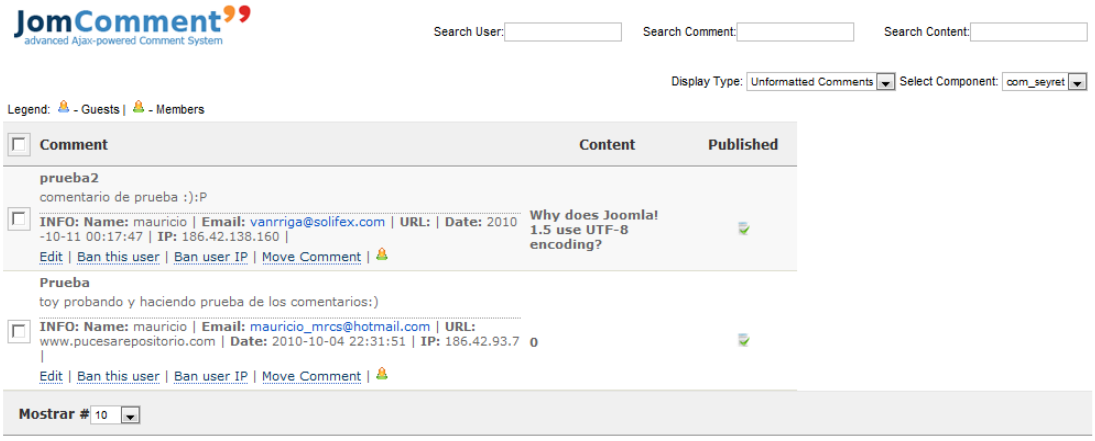


Gráfico 4.24 Ventana principal de JomComment

El componente los puede encontrar en el siguiente link http://www.jonijnm.es/web/descargas/category/3-jc-last-comments.html, y trabaja conjuntamente con Seyret.

Cuando se carga la aplicación muestra algunas ventajas como administrador tiene poder sobre los comentarios emitidos en la página como borrarlos, no publicarlos, bloquear usuarios, bloquear ips y un buscador completo (Véase gráfico 4.25).

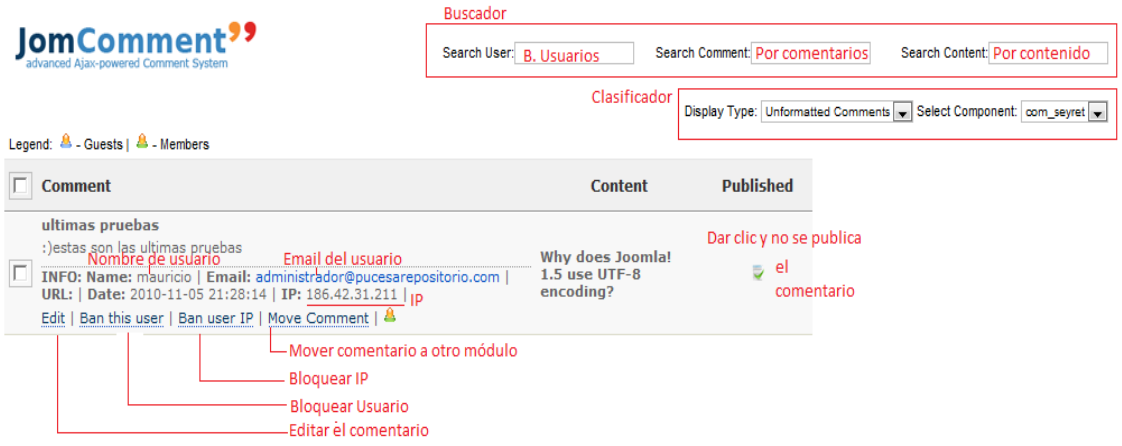


Gráfico 4.25 Opciones de JomComment

4.5.7 Configuración de Fidsearch

FidSearch es una plugin de Seyter la cual permite hacer búsquedas avanzadas de los videos que se encuentran en el repositorio, esta se lo puede descargar gratuitamente (http://extensions.joomla.org/extensions/extension-specific/seyret-extensions/5760) y

una vez instalada aparecerá en el menú de COMPONENTES ahí se encuentra esta herramienta y accediendo a ella, se muestra pocas opciones pero a la vez útiles (Véase gráfico 4.26).

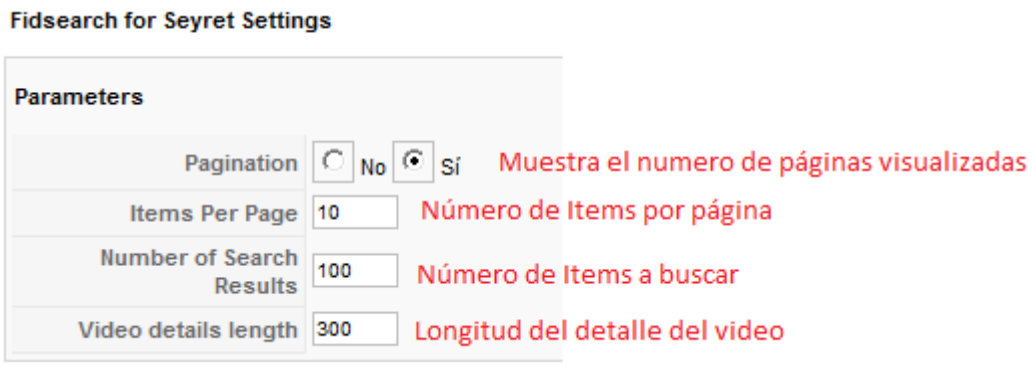


Gráfico 4.26 Opciones de FidSearch

Este componente se cargar en la barra de menús previamente definida, dirigirse a la opción MENÚS, top menú y se cargará una página, después dar clic en CREAR y ahí permite cargar en componente. (Véase gráfica 4.27)



Gráfico 4.27 Menú FidSearch

4.5.8 Configuración de Vinaora Visitor Counter

Este módulo es un contador de visitas el mismo es uno de los más ocupados a nivel mundial y por las páginas que han sido desarrolladas por Joomla, se lo puede descargar gratuitamente (http://extensions.joomla.org/extensions/site-management/visitors/2519), ofrece una completa tabla estadística de las visitas realizadas al repositorio y después de su instalación no necesita ninguna configuración adicional (Véase gráfico 4.28).

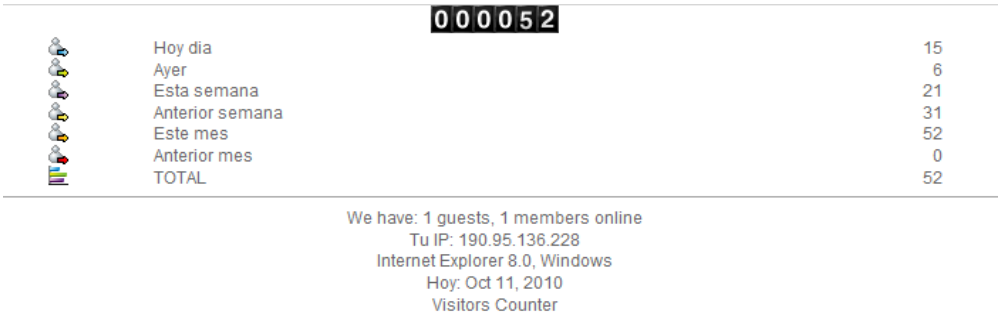


Gráfico 4.28 Módulo Vinaora Visitor Counter

Para colocarla en la parte inferior de la página, diríjase a la opción EXTENSIONES, administrador de módulos, buscar y abrir el componente Vinaora Visitor Counter una vez abierto seleccionaren la posición Debug. (Véase grafica 4.29).

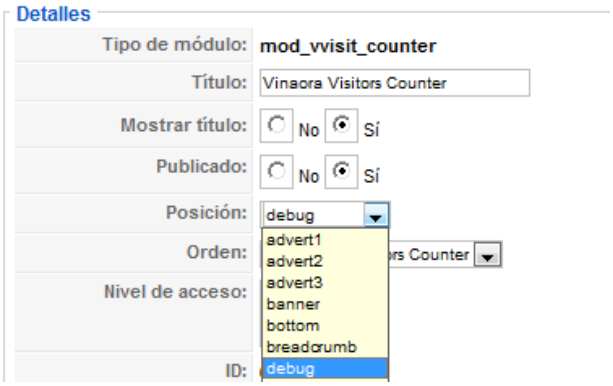


Gráfico 4.29 Configuración Vinaora Visitors Counter

4.5.9 Acceso al sistema como usuario

Para poder entrar al sistema solo es necesario escribir el dominio de la página www.pucesarepositorio.com y se podrá entrar al repositorio (Véase gráfico 4.30) para poder ver los videos no es necesario ninguna registración al sistema no obstante si se requiere subir algún video, destacarlo u ocupar opciones más relevantes las cuales posee este repositorio, es necesaria el registro de usuario.

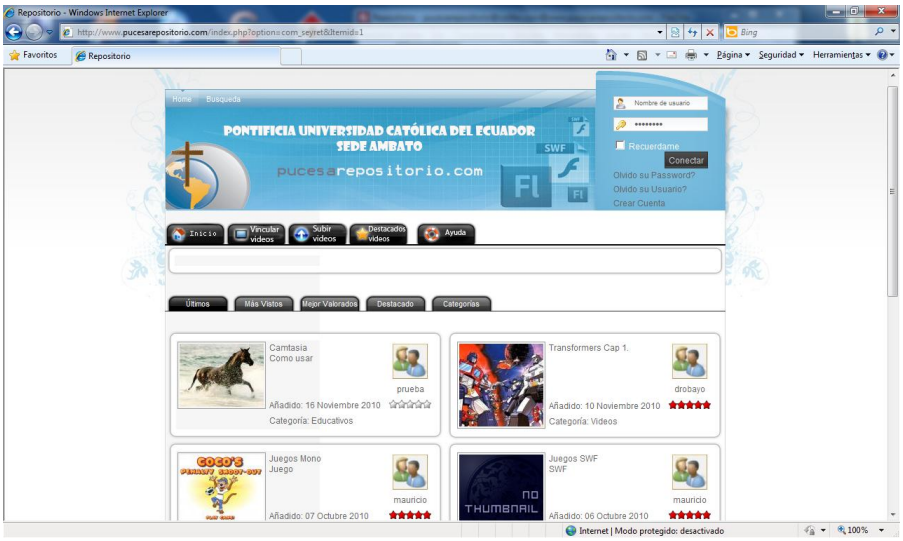


Gráfico 4.30 Ingreso al sistema

Una vez dentro del sistema se dirige a la ventana principal en esta ventana se puede observar un Menú el cual permite navegar en el sitio en la opción de Inicio se observa un sub-menú con el cual ayuda a ordenar los videos por las categorías brindabas (véase gráfico 4.31).



Gráfico 4.31 Sub menú de la opción Inicio

4.5.9.1 Registrar nuevo usuario

Con el fin de hacer uso de todas las características que otorga el repositorio se requiere su registro para proceder con el mismo, diríjase a la parte superior derecha de la ventana y dar clic en Crear cuenta y se despliega la siguiente ventana en la cual se debe llenar el formulario (Véase gráfico 4.32), para poder realizar el registro de usuario.

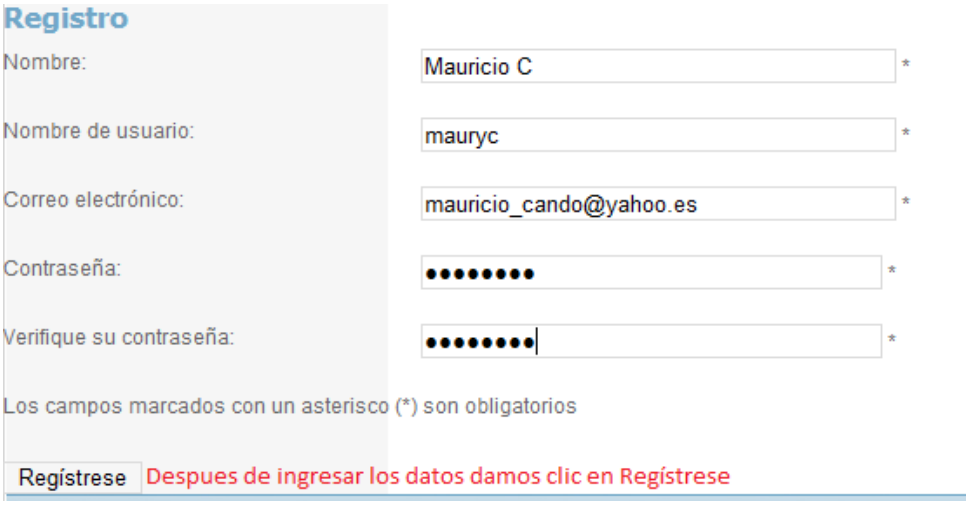


Gráfico 4.32 Formulario para crear nuevo usuario

Una vez de haber registrado se puede a validar estos datos, abra su correo electrónico y en la bandeja de entrada se encontrará un email del sitio dar clic en el URL que fue enviado y listo la cuenta esta validad (véase gráfico 4.33).



Gráfico 4.33 Email de validación de datos

4.5.9.2 Vincular videos

Este menú permite vincular videos que se encuentre alojados en otro servidor solamente por el URL, copiar la dirección de video y la pegar en la opción vincular video tal como lo muestra a continuación (Véase gráfico 4.34).



Gráfico 4.34 Menú subir videos

4.5.9.3 Subir videos

Esta es la opción de la cual se basa el proyecto, y la cual permite subir al servidor un archivo FLASH (SWF y FLV) para poder cargar un video dirigirse al menú Subir videos y se continua con los pasos correspondientes (Véase gráfico 4.35).

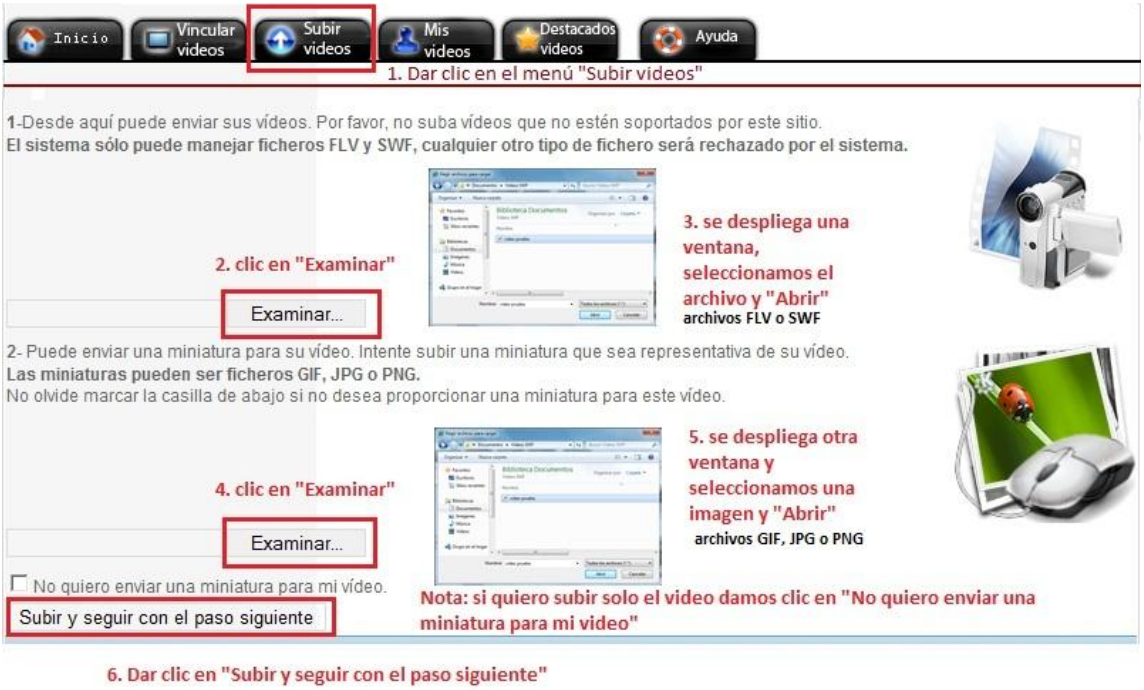


Gráfico 4.35 Menú Subir videos

Después de esperar unos minutos que se cargue el video, llenar el siguiente formulario para la descripción del mismo (Véase gráfico 4.36).



Gráfico 4.36 Formulario de detalle del video

4.5.9.4 Reproducir un video

Como conclusión y resultados de esta disertación es poder ver los videos y que arroje el código Embeded y URL para hacer este proceso solo se necesita dar clic sobre algún video que se desee su reproducción (Véase gráfico 4.37).

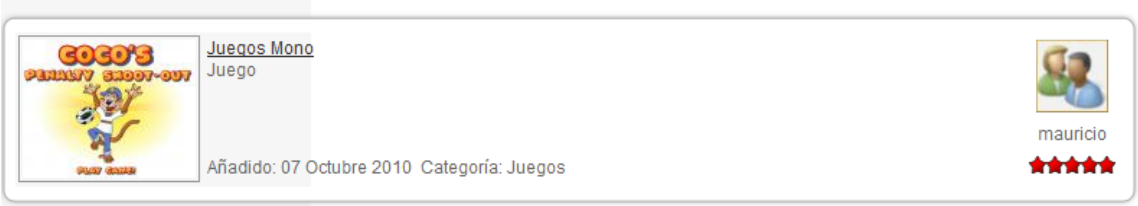


Gráfico 4.37 Archivo del repositorio

Una vez abierto el archivo se carga la siguiente página (Véase gráfico 4.38) en la cual se puede hacer ciertas actividades como poner comentarios, calificar el video, copiar el código Embeded y URL y sobre todo ver el video.

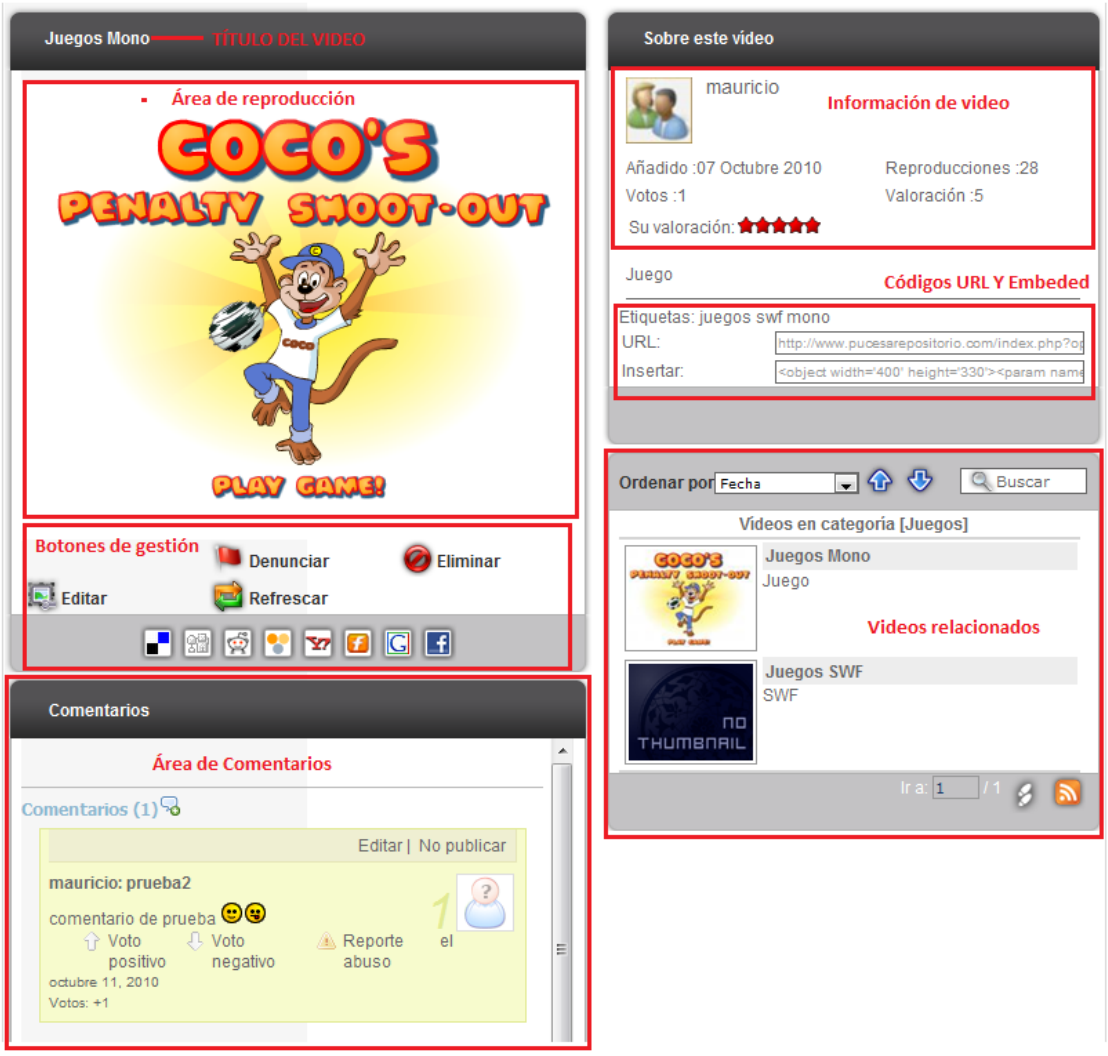


Gráfico 4.38 Reproducción del video

4.6 Pruebas

Una vez completado y culminado el desarrollo del repositorio es recomendable realizar pruebas para poder determinar si el trabajo se encuentra acorde a las necesidades y cumple los objetivos por los cuales fue desarrollado, para esto fue necesario realizar pruebas de caja negra.

Las pruebas de caja negra analizan el producto desde el punto de vista de las entradas que recibe y las salidas o respuestas que produce, sin tener en cuenta su funcionamiento interno. De una caja negra nos interesará su forma de interactuar con el medio que le rodea entendiendo qué es lo que hace, pero sin dar importancia a cómo lo hace. Por lo tanto, de una caja negra deben estar muy bien definidas sus entradas y salidas.

4.6.1 Definición de Entradas

Al repositorio solo se tiene 3 tipos de entradas:

- Datos de texto(información llenada en formularios).
- Dirección URL de un video FLV o SWF
- Archivo FLASH (FLV o SWF)

4.6.2 Definición de Salidas

Después que el repositorio reciba las entradas antes mencionadas, el sitio arroga las siguientes salidas:

- Visualización de descripción del video
- Reproducción del archivo sin perder sus características.
- Código Embeded y URL del archivo FLASH (FLV y SWF), previamente alojada en el servidor.

4.6.3 Puesta en marcha de la prueba

4.6.3.1 Entradas

Una vez ya definidas las entradas es necesario proceder a la interacción de estas con el sitio, todas las entradas serán validadas por parte del repositorio (Véase gráfico 4.39).

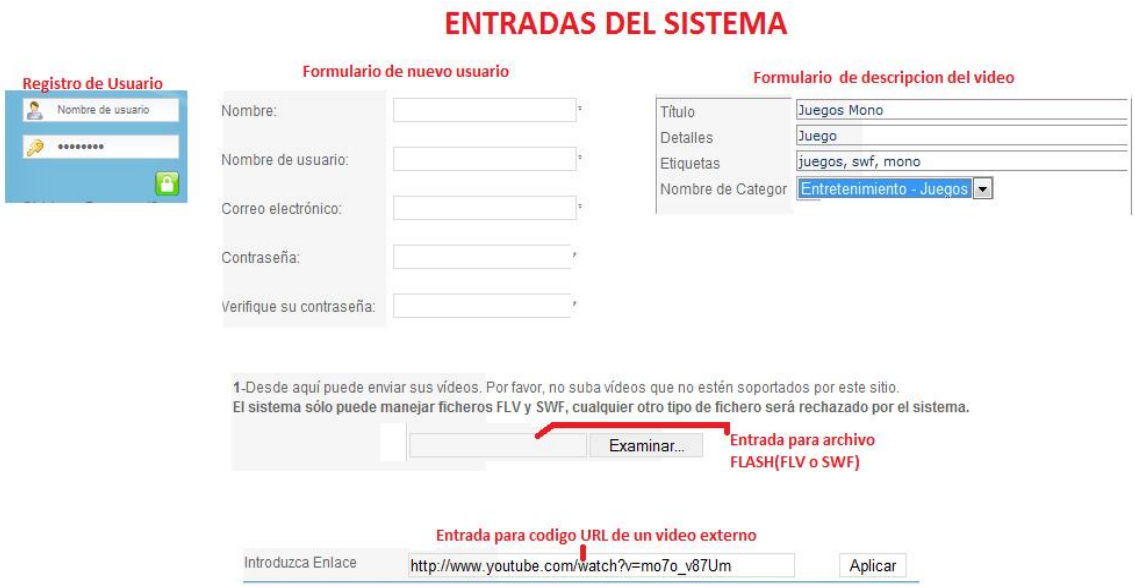


Gráfico 4.39 Entradas del sistema

4.6.3.2 Salida

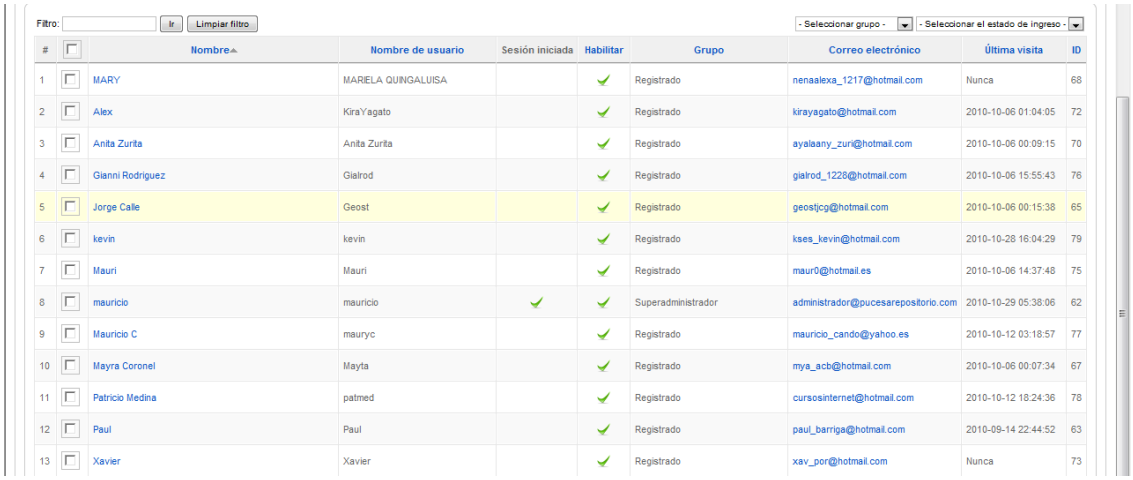
En seguida se muestra como se despliegan las salidas por parte del repositorio (Véase gráfico 4.40).



Gráfico 4.40 Salidas del sistema

4.6.3.3 Prueba al módulo de usuario

Se validó además el módulo de usuario dando como resultado un correcto funcionamiento del mismo, con cada una de las opciones que posee este componente, después que el usuario se registra se es enviado un correo de activación de su cuenta de correo electrónico previamente ingresada, mismo e-mail pide la confirmación de los datos y verificación de la cuenta, una vez aceptado instantemente en la parte de usuarios del administrador se puede constatar que esta acción se realizó con éxito y confirmar que el módulo de usuarios y el sitio funcionan acorde a los requerimientos previos. (Véase gráfico 4.41)



#	Nombre	Nombre de usuario	Sesión iniciada	Habilitar	Grupo	Correo electrónico	Última visita	ID
1	MARY	MARIELA QUINGALUISA		✓	Registrado	nenaalexa_1217@hotmail.com	Nunca	68
2	Alex	KiraYagato		✓	Registrado	kirayagato@hotmail.com	2010-10-06 01:04:05	72
3	Anita Zurita	Anita Zurita		✓	Registrado	ayalaany_zuri@hotmail.com	2010-10-06 00:09:15	70
4	Gianni Rodriguez	Gialrod		✓	Registrado	gialrod_1228@hotmail.com	2010-10-06 15:55:43	76
5	Jorge Calle	Geost		✓	Registrado	geostjcg@hotmail.com	2010-10-06 00:15:38	65
6	kevin	kevin		✓	Registrado	kses_kevin@hotmail.com	2010-10-28 16:04:29	79
7	Mauri	Mauri		✓	Registrado	maur0@hotmail.es	2010-10-06 14:37:48	75
8	mauricio	mauricio	✓	✓	Superadministrador	administrador@pucesarepositorio.com	2010-10-29 05:38:06	62
9	Mauricio C	mauryc		✓	Registrado	mauricio_cando@yahoo.es	2010-10-12 03:18:57	77
10	Mayra Coronel	Mayta		✓	Registrado	mya_acb@hotmail.com	2010-10-06 00:07:34	67
11	Patricio Medina	patmed		✓	Registrado	cursosinternet@hotmail.com	2010-10-12 18:24:36	78
12	Paul	Paul		✓	Registrado	paul_barriga@hotmail.com	2010-09-14 22:44:52	63
13	Xavier	Xavier		✓	Registrado	xav_por@hotmail.com	Nunca	73

Grafico 4.41 Usuarios registrados

CONCLUSIONES

- Se ha logrado cumplir los objetivos de esta disertación. Teniendo como resultado un sitio donde se puedo almacenar archivos SWF y a su vez está acorde a las necesidades establecidas y su uso es sencillo.

- Joomla es un gestor de contenidos versátil con el cual se realizó esta disertación permitiendo y facilitando la culminación del mismo sin ningún inconveniente ofreciendo un entorno agradable, completo.

- El servidor donde se encuentra alojado este repositorio se encuentra en Estados Unidos de Norteamérica no siendo un obstáculo para realizar la configuración y la gestión del mismo desde cualquier computadora.

- Los usuarios podrán registrarse libremente para poder hacer uso del sitio, siendo como única condición la validación de sus datos por medio un email enviado a su correo electrónico.

- La falta de repositorios web para archivos con extensión SWF es una área poco explorada y la cual necesita más enfoque por parte desarrolladores web.

- El uso de internet ayuda a difundir mucho la información por ser este un medio global y no se encuentran excluidos los archivos FLASH (SWF y FLV) que son más llamativos para los usuarios.

- Siendo Joomla un software de código abierto y de igual manera sus componentes, estos permiten que el desarrollo no incurra en costos muy elevados sin dejar a un lado el aspecto legal que no tendría ningún inconveniente a la adaptación de estos recursos.

RECOMENDACIONES

Esta disertación no utiliza en su totalidad todas las funciones que Joomla ofrece, con lo cual se deja a disposición el uso de otros componentes para poder agrandar y hacerlo más llamativo al repositorio.

Joomla es un gestor de contenidos muy potente por lo cual se recomienda una investigación profunda del CMS mencionado, con el fin de poder desarrollar más proyectos basándose en este software.

Previo a la contratación del servicio de hosting consultar y averiguar completamente cuáles son las características que el proveedor nos ofrece antes de realizar el contrato, y con esto que la página funcione adecuadamente.

Los usuarios al momento de registrarse deben llenar correctamente los datos con el fin de que posteriormente no exista ningún inconveniente con la activación de su cuenta.

Probar con anterioridad o en un servidor local la compatibilidad de los módulos que se van a instalar en Joomla para no tener conflictos al momento de la ejecución de la página o peor pérdida de los datos.

BIBLIOGRAFÍA

- **LIBROS**

LÓPEZ CANO, José Luis, "Métodos e hipótesis científicas", "Métodos de investigación". Libertad, México, 1984

BALLADARES, Hernán. "Diccionario de Computación e Internet". Segunda Edición, Grupo Editorial Platinium, Chile, 2008.

- **INTERNET**

Alegsa: Tema Pagina Web, 10 Agosto 2010

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/html%20dinamico.php>

Misrepuestas: Tema Servidor Web, 10 Agosto 2010

<http://www.misrespuestas.com/que-es-un-servidor-web.html>

Superhosting: Tema Hosting, 10 Agosto 2010

<http://www.superhosting.cl/faqs/que-es-un-hosting-o-alojamiento-web.html>

Wkipedia: Biblioteca mundial: Tema Gestión de Contenido, 10 Agosto 2010

<http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_contenidos>

Geneura.urg: Tema Tipos CMS, 12 Agosto 2010

<http://geneura.ugr.es/~jmerelo/tutoriales/cms/http://geneura.ugr.es/~jmerelo/tutoriales/cms/>

Deseo aprender: Tema Joomla, 12 Agosto 2010

<http://www.deseoaprender.com/JOOMLA/QueEs.html>

Maestro del web: Tema Base de Datos, 12 Agosto 2010

<http://www.maestrosdelweb.com/principiantes/%C2%BFque-son-las-bases-de-datos/>

Desarrollo Web: Tema Sistemas de Gestores de Base de datos, 12 Agosto 2010

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/sistemas-gestores-bases-datos.html>

Esepestudio: Tema SQL, 12 Agosto 2010

<http://www.esepestudio.com/articulo/desarrollo-web/bases-de-datos-mysql/Que-es-MySQL.htm>

Desarrollo Web: Tema Oracle, 12 Agosto 2010

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/840.php>

Wikipedia: Biblioteca Mundial; Tema SQL, 13 Agosto 2010

<http://es.wikipedia.org/wiki/SQL_Express_Edition>

Wikipedia: Biblioteca Mundial; Tema SQL, 13 Agosto 2010

<http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_SQL_Server>

Muy Linux: Tema base de datos libre, 13 Agosto 2010

<http://www.muylinux.com/2010/03/04/35-motores-de-bases-de-datos-open-source>

Daniel Pecos: Tema Posts, 13 Agosto 2010

http://danielpecos.com/docs/mysql_postgres/x15.html

Maestro del Web: Tema Lenguajes De Programación Web, 13 Agosto 2010

<http://www.maestrosdelweb.com/principiantes/los-diferentes-lenguajes-de-programacion-para-la-web/>

Wikipedia: Biblioteca Mundial: Tema WAMP, 13 Agosto 2010

<http://es.wikipedia.org/wiki/WAMP>

Wikipedia: Biblioteca Mundial: Tema XAMP, 13 Agosto 2010

<http://es.wikipedia.org/wiki/XAMPP>

Wikipedia: Biblioteca Mundial: Tema Drupral, 13 Agosto 2010

http://es.wikipedia.org/wiki/Drupal

Mambo: Tema Mambo¸ 8 Octubre 2010

http://www.mambohispano.org/Especiales/Newbie/%BFQu%E9_es_Mambo?/

Wikipedia: Biblioteca Mundial: Tema Licencia GNU/GPL, 8 Octubre 2010
http://es.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License

Joomlaos: Tema Licencia de Joomla, 8 Octubre 2010
http://www.joomlaos.net/licencia-de-joomla.php

Jomlagt: Tema Licencia de Joomla, 8 Octubre 2010
http://www.joomlagt.org/blog/4-reflexionando-sobre-la-licencia-de-joomla

Wikipedia: Biblioteca Mundial, Tema SWF, 8 Octubre 2010
http://es.wikipedia.org/wiki/SWF

Wikipedia: Biblioteca Mundial, Tema Paradigma de Investigación, 8 Octubre 2010
<http://es.wikipedia.org/wiki/Racionalista>

Hipertexto: Tema Modelado WEB, 12 Octubre 2010
<http://www.hipertexto.info/documentos/oohdm.htm>

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apache, Es un servidor web HTTP de código abierto multiplataforma que implementa el protocolo HTTP.

Archivos, Es un conjunto de bits almacenado en un dispositivo periférico.

Ascii, American Standard Association.

Backup, Es un archivo digital, un conjunto de archivos o la totalidad de los datos considerados lo suficientemente importantes para ser conservados.

C, C++,Es un lenguaje de programación diseñado a mediados de los años 1980 por BjarneStroustrup.

Cibernautas, Persona que navega en la red internet.

CMS, Un sistema de gestión de contenidos (en inglés Content Management System, abreviado CMS) es un programa que permite crear una estructura de soporte.

Computador, Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil.

Correo electrónico, Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente.

DRAE, Diccionario de la real academia.

Embeded, Embedido

Flash, Es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo.

Ftp, Sigla en inglés de File Transfer Protocol - Protocolo de Transferencia de Archivos.

FLV, Es un formato de archivo propietario usado para transmitir video sobre internet usando Adobe Flash Player.

Gestor de contenidos, Los gestores de contenido permiten la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web.

GNU/GPL, General PublicLicenseesta licencia está orientada principalmente a proteger la libre distribución.

Hipervínculos, Un hiperenlace (también llamado enlace, vínculo, o hipervínculo) es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso.

Hosting, Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información.

HTML, Hyper Text Markup Language, Es un lenguaje estático para el desarrollo de sitios web.

HTTP, Hypertext Transfer Protocol o HTTP (en español protocolo de transferencia de hipertexto) es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web.

IBM, International Business Machines es una empresa multinacional que fabrica y comercializa herramientas, programas y servicios relacionados con la informática.

Internet, Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP.

IP, Es un concepto en teoría de la complejidad computacional que modela cómputos como el intercambio de mensajes entre dos partes.

IT, Siglas de tecnología e información.

Java, Es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Sun Microsystems.

Javascript, Es un lenguaje de scripting basado en objetos

Joomla, Un gestor de contenidos muy popular.

Jscript, No es lo mismo que JavaScript. Este último es el, mientras que el primero es propiedad de Microsoft.

E-Mail, En español correo electrónico.

Microsoft, Es una empresa multinacional estadounidense, fundada en 1975 por Bill Gates y Paul Allen. Dedicada al sector de la informática.

OOHDM, Que quiere decir Object Oriented Hypermediça Design Methodology o en español Metodología de diseño hipermedia orientada a objeto.

Página web, Son documentos que soportan hipertexto y por lo general se encuentran en la web.

PC, Personal Computer en español computadora personal.

Perl, Es un lenguaje de programación, que toma características del lenguaje C

Php, Es un lenguaje de programación utilizado para la creación de sitio web.

PL/SQL, Lenguaje de programación incrustado en Oracle y PostgreSQL, soporta todas las consultas y manipulación de datos que se usan en SQL.

Postnuke, Una completa aplicación framework de desarrollo para sitios web, seguro, interactivo y manejable.

Protocolo, Es un conjunto de reglas usadas por computadoras para comunicarse unas con otras a través de una red.

Redes informáticas, Es un conjunto de equipos (computadoras y/o dispositivos) conectados por cualquier medio de transporte de datos.

Repositorio, Depósito o archivo es un sitio centralizado donde se almacena y mantiene información digital.

SCO, Santa Cruz Operation, casa desarrolladora de uno de los UNIX comerciales más extendidos

Servidor web, Es un programa que está diseñado para transferir hipertextos, páginas web.

SGBD, Sistema de gestor de base de datos.

Solaris, Es un sistema operativo de tipo Unix desarrollado desde 1992.

SQL, Es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales

SWF, Small Web Format, en español pequeño formato para Web

Unix, Es un sistema operativo portable, multitarea y multiusuario; desarrollado, en principio, en 1969

URL, Es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que se usa para nombrar recursos en Internet para su localización.

Usuario, Un usuario es la persona que utiliza o trabaja con algún objeto o que es destinataria de algún servicio.

Web, Red informática, especialmente para referirse a internet.

Wikis, Es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web.

Windows, Es una serie de sistemas operativos desarrollados y comercializados por Microsoft.

Worldwide web, Cuya traducción podría ser Red Global Mundial o, es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet

ANEXOS

ANEXO 1

Modelo de la encuesta aplicada a estudiantes de la PUCESA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Objetivo: Analizar y dar una idea clara del uso de los repositorios Web y poder obtener algunos requerimientos para el desarrollo del sitio web.

Instrucciones: Leer detenidamente y marcar con una X solamente una opción

Preguntas:

1. **Usa frecuentemente el internet**

   SI ☐ NO ☐

2. **Usa con frecuencia el internet para ver y almacenar videos en la Web**

   SI ☐ NO ☐

3. **De todas las páginas donde se pude ver y guardar videos cuales son las más populares para ud?**

   ☐ Youtube.com ☐ Otros cual……..?

   ☐ Tu.tv

4. **Que desventajas le representa en la actualidad los sitios existentes para cargar y ver videos**

   ☐ Poca capacidad de los videos

   ☐ No permite guardar todo tipo de formatos de video

☐ Lentos

☐ Difíciles de manejar

5. **Conoce un sitio en internet donde pueda guardar archivos de extensión SWF, FLV (FLASH)**

SI ☐ NO ☐

6. **Cree que es conveniente el desarrollo de un repositorio para extensión tipo SWF, FLV (FLASH)**

SI ☐ NO ☐

7. **En los repositorio o lugares donde guarda sus videos que es lo más llamativo para ud**

☐ Poder dejar comentarios

☐ Un buscador rápido

☐ La creación de usuario

☐ Simplemente poder ver los videos

8. **En que le ayudaría en su vida profesional, educativa o entretenimiento un repositorio de este tipo**

☐ Compartir con amigos

☐ Guardar videos tutoriales

☐ No cargar su pc con muchos videos

☐ Poder ver los videos desde cualquier parte

9. **Cuál es el tamaño aproximado de los videos que almacena en la Web**

   ☐ < 10Mb

   ☐ Entre 10Mb – 20Mb

   ☐ > 20Mb

10. **En qué área le ayudaría a ud. más el desarrollo de un sitio con estas características**

    ☐ Educativo

    ☐ Empresarial

    ☐ Social

    ☐ En todas

Comentarios:

……

……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN