



ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Tema:

“IMPLEMENTACIÓN DE UN PORTAL WEB CON EL USO DE
VARIAS TECNOLOGÍAS Y LA INTERACCIÓN EN TIEMPO REAL
APLICADO A LA CÁMARA JUNIOR INTERNACIONAL AMBATO”

Disertación de grado previa a la obtención del título de Ingeniera de Sistemas y
Computación

Línea de investigación:

Implementación de soluciones para ambientes

Windows, Web y Móviles

Autora:

ALEXANDRA KATTHERYNE AMALUISA RENDÓN

Director:

Ing. Msc. ROBAYO JÁCOME DARÍO JAVIER

Ambato – Ecuador

Junio 2013

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

IMPLEMENTACIÓN DE UN PORTAL WEB CON EL USO DE VARIAS
TECNOLOGÍAS Y LA INTERACCIÓN EN TIEMPO REAL APLICADO
A LA CÁMARA JUNIOR INTERNACIONAL AMBATO

Línea de investigación:

Implementación de soluciones para ambientes Windows, Web y Móviles

Autor:

ALEXANDRA KATTHERYNE AMALUISA RENDÓN

Darío Javier Robayo Jácome Ing. M.Sc.
DIRECTOR DE DISERTACIÓN

f. _____

Verónica Maribel Pailiacho Mena, Ing. M.Sc.
CALIFICADOR

f. _____

Teresa Milena Freire Aillón, Ing. M.Sc.
CALIFICADOR

f. _____

Galo Mauricio López Sevilla, Ing. M.Sc.
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE SISTEMAS

f. _____

Hugo Rogelio Altamirano Villaroel, Dr.
SECRETARIO PROCURADOR PUCESA

f. _____

Ambato – Ecuador

Junio 2013

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Alexandra Kattheryne Amaluisa Rendón portador de la cédula de ciudadanía No. 180331878-9 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de **Ingeniera de 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 solo y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Alexandra Kattheryne Amaluisa Rendón
C.I. 180331878-9

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a Dios por haberme regalado la salud, la vida y la familia que tengo.

A mi hijo Andrés por quién me esfuerzo día a día por ser mejor madre, esposa, hija, y maestra.

A mi padre por ser el ejemplo de guía y enseñanza de todos mis conocimientos.

A mi madre quién siempre me apoyo con dulzura y paciencia durante mi carrera universitaria.

A mis queridas hermanas por escucharme, guiarme y siempre alentarme a obtener mi título universitario.

A mi esposo Sebastián quién me ha apoyado y me ha acompañado durante este largo proceso.

A mis queridos Abuelitos que me cuidan desde el cielo y que siempre me muestran su presencia en cada obstáculo de mi vida. A mis queridos docentes que me supieron guiar por el buen camino, gracias a sus enseñanzas y conocimientos impartidos en el aula y sus orientaciones recibidas en mi tesis.

A todos mis amigos que he conocido durante mi carrera, gracias por su amistad, sonrisa y sobre todo su compañía.

A la Pontificia Universidad Católica Sede Ambato por sembrar en mi todos los conocimientos que con mucho cariño los imparto en mi trabajo el CEBI, a quién también le agradezco por ser mi segundo hogar. A todos ustedes los llevo por siempre en mi corazón.

RESUMEN

El presente trabajo es un portal web creado para la Cámara Junior Internacional Ambato, fue desarrollado con la finalidad de dar a conocer las actividades, proyectos y capacitaciones que realiza la Cámara Junior en nuestra provincia y que servirán de gran ayuda e información a los futuros jóvenes que quieran formar parte ella, se incluyen reuniones en tiempo real que serán utilizadas por los Socios de la Cámara Junior.

En los recursos utilizados se pudo contar con varias herramientas útiles para el desarrollo como PHP y My SQL, para el diseño utilice la herramienta Dreamweaver como editor de páginas web y para la interacción en tiempo real la ayuda de Flash Media Server. Se aplicaron técnicas pedagógicas y empresariales ya que es un portal dedicado a la capacitación de socios Junior y a la difusión de las empresas de sus socios.

Mediante el portal se podrá acceder a la información de la Cámara Junior y servirá como apoyo a la formación de Senadores Juniors que podrán capacitarse interactivamente, se recomienda su uso ya que mejorará la comunicación entre socios Nacionales e Internacionales.

ABSTRACT

This work is a website created for the International Junior Chamber of Ambato, it was developed with the aim of promote the activities, projects and training courses developed by the Junior's Chamber in our province and it can contribute with information to future young people who want to be part of it, including real-time meetings that will be used by the Junior's Chamber.

Several useful tools were found while we were employing the resources to develop PHP and My SQL, for designing Dreamweaver as a web editor was employed and for real-time interaction with the support of Flash. Pedagogical and business techniques were applied as it is a portal dedicated to the Junior partners training and the dissemination of its partners companies.

Through the website Junior Chamber information can be accessed and it will support The Junior Senator's training who can be trained interactively; its use is recommended as it will improve communication between national and international partners.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO I	1
1.1 Proyecto de Investigación	1
1.2 Antecedentes	1
1.3 Planteamiento del Problema.....	2
1.4 Definición del Problema	2
1.5 Delimitación del Tema.....	2
1.6 Importancia y Justificación	3
1.6.1 Justificación Técnica.....	3
1.6.2 Justificación Económica.....	4
1.6.3 Justificación de Relevancia	4
1.7 Objetivos.....	4
1.7.1 Objetivo General.....	4
1.7.2 Objetivos Específicos.....	4
1.8 Metodología del Trabajo.....	5
1.8.1 Métodos de investigación.....	5
1.8.1.1 Métodos de Análisis.....	6
1.8.1.2 Método Inductivo:.....	6
1.8.1.3 Método Deductivo:	6
1.8.1.4 Método Experimental.....	6
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	8
2.1 Portal web.....	8
2.2 Interacción en Tiempo Real	10
2.3 Php	12
2.3.1 PhpMyAdmin.....	13
2.3.2 Pantalla de Administración PhpMyAdmin	14
2.3.4 Que es Código Php	15
2.3.5 Soporte para bases de datos:	16
2.3.6 Código abierto.....	17
2.3.7 Ventajas de PHP.....	17
2.3.8 Inconvenientes	20
2.4 My Sql	21

2.4.1 Introducción a MySQL	22
2.4.2 Que es MySQL.....	22
2.4.3 Historia de MySQL	22
2.4.4 Características de MySQL	23
2.5 Java script	24
2.5.1 Características de Java Script.....	25
2.6 Html	27
2.7 Ajax	29
2.9 JQuery	29
2.10 Dreamweaver	30
2.11 Hojas de Estilos	31
2.12 Metodologías de Desarrollo de Software.....	32
2.12.1 Etapas del proceso de desarrollo de software.....	33
2.12.1.1 Análisis de Requisitos.....	33
2.12.1.2 Especificación	34
2.12.1.3 Diseño o Arquitectura del software	34
2.12.1.4 Codificación	35
2.12.1.5 Pruebas.....	36
2.12.1.6 Documentación.....	37
2.12.1.7 Mantenimiento.....	37
2.13 Herramientas para Desarrollo	37
2.14 Servidor Web Local XAMPP.....	38
2.14.1 Características Xampp	38
2.14.2 Panel de Control	39
2.15 Flash Media Server.....	40
CAPITULO III DESARROLLO DEL PROYECTO	42
3.1 Antecedentes.....	42
3.1 Analisis del Método de interacción socios web de la Camara Junior.....	423
3.3.Diseño	64
3.3.2 Diccionario de Datos	66
3.3.3 Diiseño de Interfaz	73
3.3.6 Diseño del Portal Web	78

3.3.13 Código Fuente	92
3.3.14 Pruebas de Funcionamiento	99
CAPITULO IV CONCLUSIONES	111
4.2 RECOMENDACIONES.....	112
4.3 BIBLIOGRAFIA.....	113
ANEXOS	1135

TABLA DE GRÁFICOS

Imagen 2.1: Pantalla de PhpMyAdmin	14
Imagen 2.2: Pantalla de Administración de PhpMyAdmin	15
Imagen 2.3: Fases del Proceso de Desarrollo del Software.....	33
Imagen 2.4: Pantalla del Panel de Control del Xampp.....	40
Imagen 2.5: Pantalla Administrador de la Consola para video conferencia	41
Imagen 2.1: Pantalla de PhpMyAdmin	14
Imagen 2.2: Pantalla de Administración de PhpMyAdmin	15
Imagen 2.3: Fases del Proceso de Desarrollo del Software.....	33
Imagen 2.4: Pantalla del Panel de Control del Xampp.....	40
Imagen 2.5: Pantalla Administrador de la Consola para video conferencia	41
Tabla 3.1: Descripción Actores del Sistema	475
Tabla 3.2: Descripción caso de uso Ingreso al sistema	47
Tabla 3.3: Descripción caso de uso Gestión de Usuario	49
Tabla 3.4: Descripción caso de uso Gestión de Contenidos Web	51
Tabla 3.5: Descripción caso de uso caso de uso Gestión Socios Web	53
Tabla 3.6: Descripción caso de uso caso de uso Gestionar Foro	55
Tabla 3.7: Descripción caso de uso Gestión Quejas y Sugerencias	56
Tabla 3.8: Descripción caso de uso Gestión Internauta – Registra Usuario	58
Tabla 3.9: Diseño de datos Tabla Registro Usuario en el sistema	66
Tabla 3.10: Diseño de datos Tabla Perfil Usuarios del Sistema	66
Tabla 3.11: Diseño de datos Tabla Administrador Portal Web	67
Tabla 3.12: Diseño de datos Tabla Template JCI Portal Web	67
Tabla 3.13: Diseño de datos Tabla Secciones Portal Web	68
Tabla 3.14: Diseño de datos Tabla Contenido Administrador JCI Portal Web	69

Tabla 3.15: Diseño de datos Tabla Secciones Contenidos	69
Tabla 3.16: Diseño de datos Tabla Menú	69
Tabla 3. 17: Diseño de datos Tabla Item Menú	70
Tabla 3.18: Diseño de datos Tabla Registro Socio web	70
Tabla 3.19: Diseño de datos Tabla Registro Área de usuarios	703

CAPITULO I

1.1 Proyecto de Investigación

Implementación de un portal web con el uso de varias tecnologías y la interacción en tiempo real aplicado a la Cámara Junior Internacional Ambato.

1.2 Antecedentes

Los orígenes de la Cámara Júnior Internacional Ambato (JCI) se remontan al año de 1910, en la ciudad de San Luis, Estado de Missouri, Estados Unidos de América. Un joven llamado Henry Giessenbier y sus amigos formaron el Club de Baile “Herculaneum” con el propósito de preservar estilos antiguos de baile. En 1915, el coronel H.N. Morgan, distinguido ciudadano de San Luis, alentó a los miembros del club de baile a desempeñar un papel más activo en cuestiones cívicas. Es así que Henry Giessenbier y otros 32 jóvenes fundaron la Asociación Cívica Progresista de Hombres Jóvenes (Young Men’s Progressive Civic Association, YMPCA).

Dando así el paso inicial para lo que en 1944 se llamaría Cámara Junior Internacional, los países que integran actualmente la Cámara Junior son: Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Ecuador y Estados Unidos, juntos tienen el propósito de forjar jóvenes de entereza y espíritu cívico con capacidad de liderazgo, responsabilidad social, espíritu empresarial y compañerismo necesarios para crear cambios positivos no únicamente como ciudadanos de sus comunidades y países sino como ciudadanos del mundo. En Ambato la Cámara Junior Internacional tiene su sede principal en el Hotel de las Flores, en donde se congregan semanalmente todos sus

socios y comparten sus experiencias basadas en el ámbito Comercial, Internacional y comunitario así como también visitan páginas web que publican otros países y la Sede de Quito para mantenerse al día en sus eventos y capacitaciones.

1.3 Planteamiento del Problema

¿La Cámara Junior Internacional Ambato cuenta con un portal web?

1.4 Definición del Problema

La Cámara Junior Internacional Ambato carece de un portal web que permita ofertar a sus clientes sus beneficios y sus formas de trabajo de una manera electrónica.

1.5 Delimitación del Tema

El portal Web tendrá como propósito principal dar a conocer en forma gráfica y virtual, algunos de los eventos (charlas, conferencias, capacitaciones) que oferta la Cámara Junior Internacional dentro del sector económico de la ciudad de Ambato, teniendo en cuenta la integración de visitas virtuales, reuniones en tiempo real, información textual, y fotográfica de los eventos el tema se lo realizará en el transcurso de cuatro meses.

La aplicación se implementó en un Servidor fuera de la empresa Cámara Junior, las herramientas para su desarrollo son programación en PHP, la base de datos en MySQL, interacción con Ajax, animación con Flash y diseño con Dreamweaver y la interacción en tiempo real con Adobe Flash además que se contó con la asesoría permanente de los catedráticos de la PUCESA, las funciones a desarrollar son:

Programación del foro que permite a los usuarios comunicarse únicamente ingresando al sitio web de la organización Cámara Junior Internacional Ambato.

Reuniones en tiempo real a través de la cual se puede compartir ideas y mejorar la comunicación entre socios para demostrar los beneficios y ventajas que tienen los usuarios al ser parte de la JCI e interactuar en tiempo real con los mismos.

Capacitaciones de calidad a través del portal web, que permita superar el problema de comunicación que tiene la organización. Además el uso de Ajax, permitirá realizar cambios sobre la página sin necesidad de recargarla, lo que significa incrementar la interactividad, velocidad y usabilidad en la aplicación.

1.6 Importancia y Justificación

A través de la implementación tecnológica aplicada por medio de un portal web con características interactivas, se pretende potenciar el nivel de comercio en la cámara Junior Internacional Ambato, marcando una diferencia empresarial con otras organizaciones; permitiendo obtener resultados elevados como por ejemplo un aumento significativo de socios, la difusión de proyectos y el acercamiento a cada una de sus empresas.

1.6.1 Justificación Técnica

La implementación del portal web se desarrollará a través de la capacidad de conocimientos adquiridos durante los semestres de estudios de Ingeniería en Sistemas cursados en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, se utilizarán como lenguaje de programación PHP ya que es un software libre con conexión a la Base de Datos en MySQL, la interfaz visual constará de una combinación entre flash y adobe flex, además que se utilizará Ajax para mejorar la rapidez del sitio web.

Se utilizará una adobe flash para implementar la interacción de la página web en tiempo real.

Al implementar el sitio web todos los socios y clientes de la cámara Junior Internacional Ambato tendrán acceso a esta herramienta que permite recortar distancias y costos al momento de comunicarse y promocionar a nivel nacional e internacional sus ventajas.

1.6.2 Justificación Económica

El desarrollo e implementación del sitio Web cuenta con los recursos necesarios para su elaboración.

1.6.3 Justificación de Relevancia

Local: Se tendrá máxima acogida, ya que la Cámara Junior Internacional Ambato no cuenta actualmente con un portal web que publique todos sus eventos y que oferte sus capacitaciones a nivel provincial, nacional e internacional.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

- Implementar un portal web con el uso de varias tecnologías y la interacción en tiempo real aplicado a la Cámara Junior Internacional – Ambato

1.7.2 Objetivos Específicos

- Realizar una investigación de requerimientos de la Cámara Junior Internacional Ambato.

- Recopilar información de los portales web existentes de la Cámaras Junior Internacional, para mejorar el diseño de la interfaz.
- Diseñar el portal web y la estructura de la Base de Datos administrable y de usuario.
- Desarrollar el portal web con una área exclusiva para sus socios en la cual puedan interactuar en un foro, chat y reuniones en tiempo real o video conferencia alojada dentro del portal de la Cámara Junior Internacional Ambato.

1.8 Metodología del Trabajo

1.8.1 Métodos de investigación

Desarrollo web: Metodología de desarrollo de software XP (Xtreme Programming) basada en dar prioridad al cliente mediante tempranas y continuas entregas de software que le aporten un valor además dar la bienvenida a los cambios necesarios que requiere el cliente.

Entregar frecuentemente software que funcione desde un par de semanas a un par de meses.

Desarrollar el programador y el cliente el trabajo de manera conjunta, a lo largo del proyecto.

Construir el proyecto en torno a individuos motivados. Darles el entorno y el apoyo que necesitan y confiar en ellos para conseguir finalizar el trabajo.

La funcionalidad del software es la medida principal de progreso.

Los procesos ágiles promueven un desarrollo sostenible.

Y los métodos de investigación son:

1.8.1.1 Métodos de Análisis

Para la investigación se realizará revisión de bibliografía, la misma que requerirá del análisis e interpretación para la aplicación práctica.

1.8.1.2 Método Inductivo:

Utilizado para el estudio de los fenómenos o problemas desde las partes hacia el todo, es decir analiza los elementos del todo para llegar a un concepto o ley.

1.8.1.3 Método Deductivo:

Estudia un fenómeno o problema desde el todo hacia las partes, es decir analiza el concepto para llegar a los elementos de las partes del todo.

1.8.1.4 Método Experimental

La investigación experimental está integrada por un conjunto de actividades metódicas y técnicas que se realizan para recabar la información y datos necesarios sobre el tema a investigar y el problema a resolver.

Su diferencia con los otros tipos de investigación es que el objetivo de estudio y su tratamiento dependen completamente del investigador, y de las decisiones que tome para manejar su experimento.

El experimento es una situación provocada por el investigador para introducir determinadas variables de estudio manipuladas por él para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas.

En el experimento, el investigador maneja de manera deliberada la variable experimental y luego observa lo que ocurre en condiciones controladas.

CAPITULO II

2 MARCO TEORICO

2.1 Portal web

Un portal es un lugar central desde el que se puede poner todo tipo de información a disposición de un público muy diverso. Los portales se pueden dividir en dos clases principales: portales de información de empresa y portales de gestión de contenido.

Los portales de información de empresa están destinados principalmente a consolidar una gran cantidad de información de orígenes diversos en una sola pantalla. Los usuarios de esta información no suelen publicar en este tipo de portal, sino que más bien son los consumidores de la información que otros han preparado y publicado. Por ejemplo, un portal corporativo que ofrezca acceso a:

- Anuncios de programas corporativos, eventos, informes trimestrales de ganancias, entre otros.
- Informes que permiten a los usuarios adquirir información y/o tomar decisiones claves para su negocio
- Noticias, meteorología y cotizaciones procedentes de servicios de contenido de mediación
- Disponibilidad de herramientas de correo electrónico, calendario, planificación de reuniones y otras aplicaciones de gran uso en los negocios

- Acceso a portales más pequeños creados y mantenidos por departamentos independientes dentro de la compañía

La presentación de esta información suele contar con los servicios típicos de los portales, como la personalización (posibilidad de los usuarios de especificar su propio contenido de una página), además de un sistema de búsqueda sofisticado para ayudar a los usuarios a localizar rápidamente información importante.

Un portal de información de empresa puede soportar miles de usuarios o sólo unos pocos.

Los portales de gestión de contenido están diseñados para mejorar el acceso y el uso compartido de la información. En un portal de gestión de contenido, las funciones de publicación en autoservicio permiten a los usuarios finales publicar y compartir cualquier tipo de documento o contenido Web con otros usuarios, incluso los más distantes geográficamente. Por ejemplo, en un grupo de desarrollo que conste de ingenieros, gestores de productos e ingenieros de control de calidad que trabajen en ubicaciones dispersas por todo el mundo.

Cada uno tiene documentos que necesita compartir con los miembros de su propio equipo y con los de otros grupos. Prácticamente todos los usuarios pueden agregar documentos al portal, determinados usuarios tienen privilegios para modificar los documentos producidos por otros usuarios o grupos. Contrariamente a los portales de información de empresa, en este tipo de portal la mayor parte de los usuarios tienen la capacidad de publicar y recuperar información dentro del marco del portal.

“ Los usuarios de un portal de gestión de contenido suelen necesitar servicios como:

- Capacidades de bloqueo y liberación de bloqueo, para que los usuarios no sobrescriban los cambios efectuados por otros.
- Control de versiones, para poder conservar o sobrescribir las versiones sucesivas de un elemento determinado.
- Mecanismo de seguridad para la protección del contenido ante visualizaciones o manipulaciones no autorizadas.
- Flujo de trabajo, que establece un proceso mediante el cual un documento o una solicitud se transmite entre los usuarios.
- Mecanismos de organización para crear una estructura de contenido que el usuario del portal pueda examinar de forma fácil.

Esta lista de servicios no se aplica solo a los portales de gestión de contenido, sino que algunos de ellos también pueden resultar útiles para los creadores de portales de información de empresa”. (<http://indigo.com.mx>)

2.2 Interacción en Tiempo Real

La Interacción es una acción recíproca que se ejerce entre varios objetos, personas, o grupos, la mecánica cuántica demostró en 1927, con el principio de incertidumbre de Heisenberg, que no es posible observar sin ejercer una influencia en el sistema.

Y la interactividad es un neologismo con el que se designa normalmente la interacción entre una persona y un computador.

“Al hablar de tiempo real lo definimos por la creación o control de respuestas del sistema interactivo con una rapidez que se perciba como simultánea, es así que cuando hablamos de interacción estamos haciendo referencia a que esta se desarrolla en tiempo real. De entre todas estas definiciones podemos decir que la multitud de tecnologías de posible aplicación que posibilitan la interactividad en el campo de la colaboración, la que más futuro tiene es la videoconferencia.” (<http://zaragoza.es>)

2.2.1 Qué es la Video conferencia?

La Video Conferencia es un sistema interactivo que permite a varios usuarios mantener una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de Internet. Estos sistemas están especialmente diseñados para llevar a cabo sesiones de capacitación, reuniones de trabajo, demostraciones de productos, entrenamiento, soporte, atención a clientes, marketing de productos, etc. La video conferencia rompe barreras geográficas y del tiempo, permitiendo estar en varios lugares al mismo tiempo, tiene enormes posibilidades pues hace posible el proceso de comunicación sin necesidad de desplazamiento físico alguno.

En el ambiente empresarial es necesario trabajar, comunicar, decidir y enseñar a través de videoconferencia esto supone un cambio en cuanto a la metodología tradicional aplicada en los sistemas de comunicación.

“Los resultados serán el crecimiento y desarrollo de la gente y los equipos de trabajo que operan en una empresa además que obtendrán los siguientes beneficios:

- Recuperación de la inversión inmediatamente - hasta en un 90% en traslados y viáticos.

- Potenciar la generación de conocimiento al poder participar de un mercado más global.
- Toma de decisiones instantáneas, haciendo más rápida la organización.
- Los procesos de capacitación y educación, externos o internos se vuelven una realidad.
- Se da un primer paso en el desarrollo de la competitividad organizacional, al tener grupos y proyectos más comunicados y coordinados.

Finalmente la unificación de agencias o sucursales será posible con esta tecnología, que ya se encuentra al alcance de negocios, pequeñas y medianas empresas.” (<http://e-abclearning.com>)

2.3 Php

PHP es un lenguaje de programación usado frecuentemente para la creación de contenidos para sitios web con los cuales se puede programar las páginas HTML y los códigos fuente. PHP es un acrónimo recursivo que significa PHP Hypertext Pre-processor y se trata de un lenguaje interpretado usado para la creación de aplicaciones para servidores, o creación de contenido dinámico para sitios web.

Este es un lenguaje multiplataforma, completamente orientado al desarrollo de aplicaciones web dinámicas con acceso a información almacenada en una base de datos.

El código fuente escrito en PHP es invisible al navegador y al cliente ya que es el servidor el que se encarga de ejecutar el código y enviar su resultado HTML al navegador. Esto hace que la programación en PHP sea segura y confiable. La capacidad

de conexión con la mayoría de los motores de base de datos que se utilizan en la actualidad, destaca su conectividad con MySQL y PostgreSQL.

“PHP puede hacer cualquier cosa que se pueda hacer con un script CGI (Common Gateway Interface método utilizado para la transmisión de información hacia un compilador instalado en el servidor. Su función principal es la de añadir una mayor interacción los documentos web que por medio del HTML se presentan de forma estática), es decir se puede procesar la información de formularios, generar páginas con contenidos dinámicos, o mandar y recibir cookies.

Quizás la característica más potente y destacable de PHP es su soporte para una gran cantidad de bases de datos.

Escribir un interfaz vía web para una base de datos es una tarea simple con PHP. También soporta el uso de otros servicios que usen protocolos como IMAP, SNMP, NNTP, POP3.” (<http://creativosonline.org>)

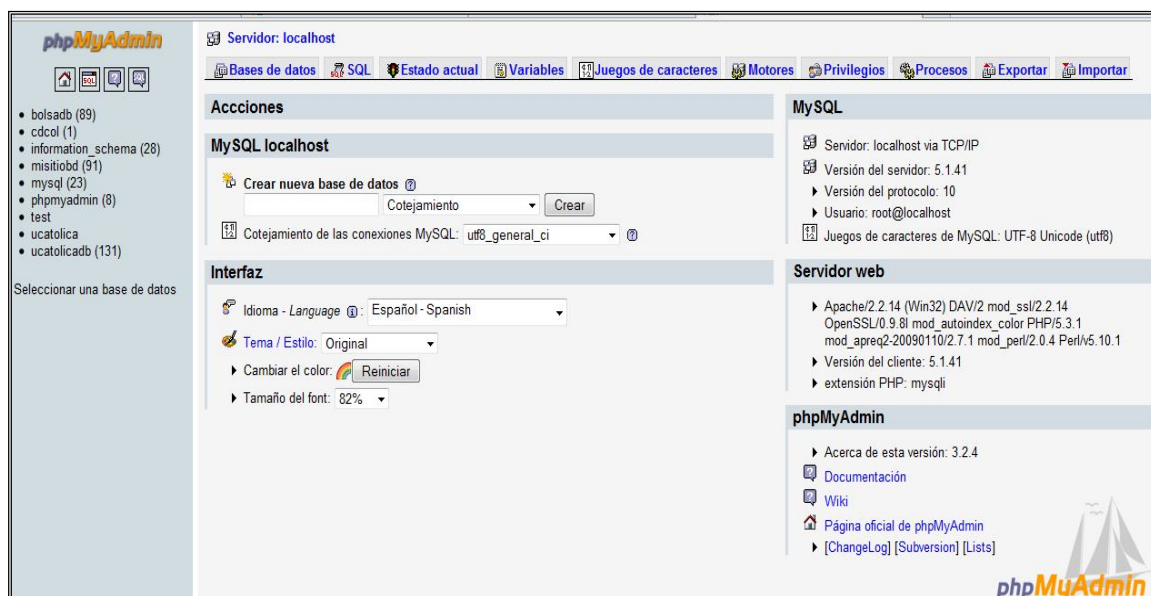
2.3.1 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin es un programa de libre distribución en PHP, creado por una comunidad sin lucro, que sólo trabaja en el proyecto por amor al arte. Es una herramienta muy completa que permite acceder a todas las funciones típicas de la base de datos MySQL a través de una interfaz web muy intuitiva.

La aplicación en si no es más que un conjunto de archivos escritos en PHP que podemos copiar en un directorio de nuestro servidor web, de modo que, cuando accedemos a esos archivos, nos muestran unas páginas donde podemos encontrar las bases de datos a las

que tenemos acceso en nuestro servidor de bases de datos y todas sus tablas. La herramienta nos permite crear tablas, insertar datos en las tablas existentes, navegar por los registros de las tablas, editarlos y borrarlos, borrar tablas, incluso ejecutar sentencias SQL y hacer un backup de la base de datos.

Imagen 2.1: Pantalla de PhpMyAdmin



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

2.3.2 Pantalla de Administración PhpMyAdmin

En esta sección podemos encontrar nuestra base de datos que estamos utilizando, conjuntamente con las tablas creadas. Aquí también encontraremos las siguientes opciones como son: la Estructura, CódigoSql, Búsquedas, Opción de Generar una Consulta, Exportar, Importar, Diseñador, Operaciones, Privilegios de las tablas creadas.

Este administrador nos permitirá tener un control de la información creada, y realizar las modificaciones respectivas en caso de ser necesario.

Cada una de la tablas han sido creadas con su respectivo nombre, tipo de datos, cotejamiento, entre otras para tener un mejor manejo de los datos ingresados.

Imagen 2.2: Pantalla de Administración de PhpMyAdmin

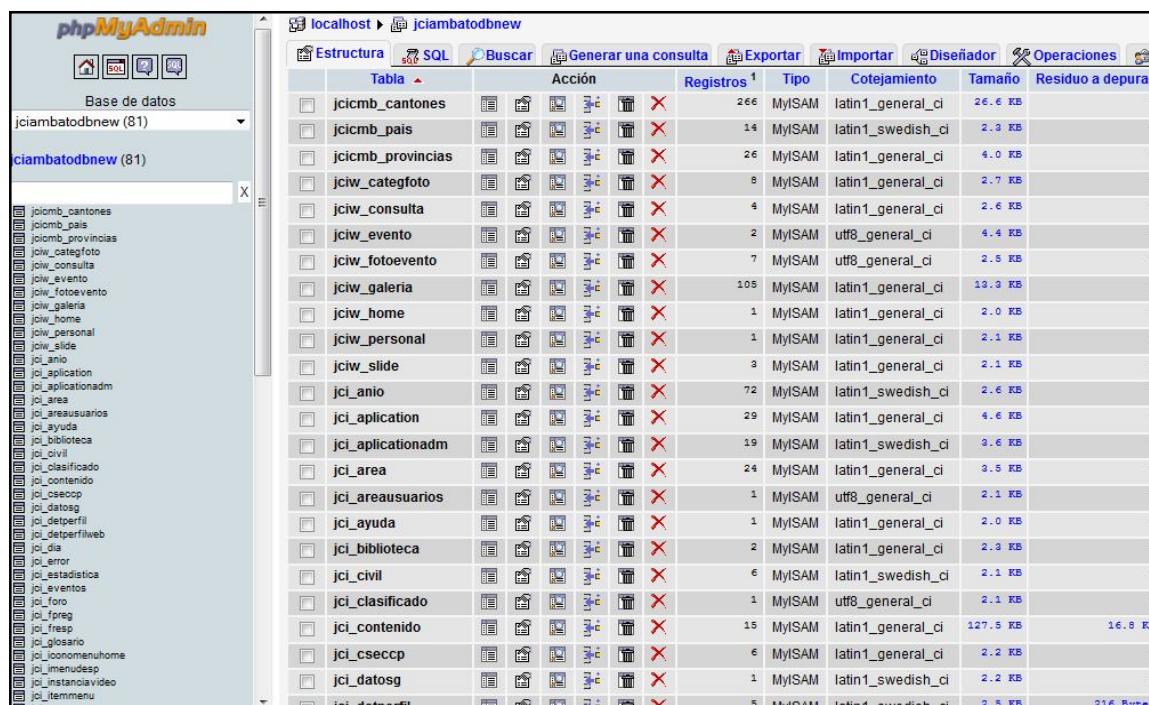


Tabla	Acción	Registros	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depura
jciamb_cantones		266	MyISAM	latin1_general_ci	26.6 KB	
jciamb_pais		14	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.3 KB	
jciamb_provincias		26	MyISAM	latin1_general_ci	4.0 KB	
jciw_categfoto		8	MyISAM	latin1_general_ci	2.7 KB	
jciw_consulta		4	MyISAM	latin1_general_ci	2.6 KB	
jciw_evento		2	MyISAM	utf8_general_ci	4.4 KB	
jciw_fotoevento		7	MyISAM	utf8_general_ci	2.5 KB	
jciw_galeria		105	MyISAM	latin1_general_ci	13.3 KB	
jciw_home		1	MyISAM	latin1_general_ci	2.0 KB	
jciw_personal		1	MyISAM	latin1_general_ci	2.1 KB	
jciw_slide		3	MyISAM	latin1_general_ci	2.1 KB	
jci_anio		72	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.6 KB	
jci_aplicacion		29	MyISAM	latin1_general_ci	4.6 KB	
jci_aplicacionadm		19	MyISAM	latin1_swedish_ci	3.6 KB	
jci_area		24	MyISAM	latin1_general_ci	3.5 KB	
jci_areausuarios		1	MyISAM	utf8_general_ci	2.1 KB	
jci_ayuda		1	MyISAM	latin1_general_ci	2.0 KB	
jci_biblioteca		2	MyISAM	latin1_general_ci	2.3 KB	
jci_civil		6	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.1 KB	
jci_clasificado		1	MyISAM	utf8_general_ci	2.1 KB	
jci_contenido		15	MyISAM	latin1_general_ci	127.5 KB	16.8 KB
jci_cseccp		6	MyISAM	latin1_general_ci	2.2 KB	
jci_datosg		1	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.2 KB	
jci_datosg		5	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.5 KB	21.6 KB

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

2.3.4 Que es Código Php

“PHP (acrónimo de PHP: Hypertext Preprocessor), es un lenguaje interpretado de alto nivel embebido en páginas HTML y ejecutado en el servidor. El PHP inició como una modificación a Perl escrita por Rasmus Lerdorf a finales de 1994. Su primer uso fue el de mantener un control sobre quien visitaba su curriculum en su web.

En los siguientes tres años, se fue convirtiendo en lo que se conoce como PHP/FI 2.0. Esta forma de programar llego a muchos usuarios, pero el lenguaje no tomo el peso

actual hasta que ZeevSurasky y AndiGutmans le incluyeron nuevas características en 1997, que dio por resultado el PHP 3.0.

Con PHP se puede hacer cualquier cosa que podemos realizar con un script CGI, como el procesamiento de información en formularios, foros de discusión, manipulación de cookies y páginas dinámicas. Un sitio con páginas dinámicas es el que permite interactuar con el visitante, de modo que cada usuario que visita la pagina vea la información modificada para requisitos articulares. Las aplicaciones dinámicas para el Web son frecuentes en los sitios comerciales (e-commerce), donde el contenido visualizado se genera de la información alcanzada en una base de datos u otra fuente externa.” (ALVAREZ, 2002, pp84)

2.3.5 Soporte para bases de datos:

Una de sus características más potentes es su soporte para gran cantidad de bases de datos. Entre su soporte pueden mencionarse InterBase, mSQL, MySQL, Oracle, Informix, PosgreSQL, entre otras. PHP también ofrece la integración con las varias bibliotecas externas, que permiten que el desarrollador haga casi cualquier cosa desde generar documentos en Pdf hasta analizar código XML. Su sintaxis es muy similar a la del ASP, pues el código PHP va incrustado dentro del código HTML.

PHP ofrece una solución simple y universal para las paginaciones dinámicas del Web de fácil programación. Su diseño elegante lo hace perceptiblemente más fácil de mantener y ponerse al día, comparando con otros lenguajes. Debido a su amplia distribución PHP está perfectamente soportado por una gran comunidad de desarrolladores.

2.3.6 Código abierto

Como producto de código abierto, PHP goza de la ayuda de un gran grupo de programadores, permitiendo que los fallos de funcionamiento se encuentren y se reparan rápidamente. El código se pone al día continuamente con mejoras y extensiones de lenguaje para ampliar las capacidades de PHP. Es utilizado en aplicaciones Web-relacionadas por algunas de las organizaciones más prominentes tales como Mitsubishi, Redhat, Der Spiegel, MP3-Lycos, Ericsson y NASA.

PHP es la opción natural para los programadores en máquinas con Linux que ejecutan servidores web con Apache, pero funciona igualmente bien en cualquier otra plataforma de UNIX o de Windows, con el software de Netscape o del web server de Microsoft. PHP también utiliza las sesiones de HTTP, conectividad de Java, expresiones regulares, LDAP, SNMP, IMAP, protocolos de COM (bajo Windows).

2.3.7 Ventajas de PHP

Las razones de utilizar este lenguaje se deben a su poder. PHP bien es un software libre, no es necesario pagar para poder utilizarlo (como lo es con asp) y una de sus grandes cualidades es su versatilidad al momento de escribir código, su sencillez en la sintaxis, e inclusive su seguridad.

Por lo tanto las razones:

- Costo: Primero que nada es gratuito, y con documentación muy amplia en internet, por lo general no tardamos en encontrar tutoriales y guías gratuitas acerca de cómo utilizar este lenguaje.

- Sencillez y Versatilidad: PHP es un lenguaje de una sintaxis muy simple, y fácil de aprender, además posee una gran variedad de funciones que pueden ser utilizadas para mejorar el rendimiento de nuestros programas.
- Seguridad: PHP es un lenguaje de uso muy común en la web, además de ser libre, esto significa que una inmensa comunidad de programadores que utilizan este lenguaje están cooperando para la mejora del motor de PHP, por lo cual es cada vez más seguro y estable a medida que pasa el tiempo y aumenta su versión,
- Entre otras cosas podemos encontrar el soporte para bases de datos, flash, y dinamismo en páginas web, que a pesar de que también encontramos estas características en otros lenguajes, Php hace más fácil la implementación de ellas, por su versatilidad y sencillez.
- Es un lenguaje multiplataforma.
- Orientado al desarrollo de aplicaciones web dinámicas con acceso a información almacenada en una base de datos.
- El código fuente escrito en PHP es invisible al navegador web y al cliente ya que es el servidor el que se encarga de ejecutar el código y enviar su resultado HTML al navegador. Esto hace que la programación en PHP sea segura y confiable.
- Capacidad de conexión con la mayoría de los motores de base de datos que se utilizan en la actualidad, destaca su conectividad con MySQL y PostgreSQL.

- Capacidad de expandir su potencial utilizando módulos (llamados ext's o extensiones).
- Posee una amplia documentación en su sitio web oficial, entre la cual se destaca que todas las funciones del sistema están explicadas y ejemplificadas en un único archivo de ayuda.
- Es libre, por lo que se presenta como una alternativa de fácil acceso para todos.
- Permite aplicar técnicas de programación orientada a objetos.
- Biblioteca nativa de funciones sumamente amplia e incluida.
- No requiere definición de tipos de variables aunque sus variables se pueden evaluar también por el tipo que estén manejando en tiempo de ejecución.
- Tiene manejo de excepciones (desde PHP5).
- Si bien PHP no obliga a quien lo usa a seguir una determinada metodología a la hora de programar (muchos otros lenguajes tampoco lo hacen), aun haciéndolo, el programador puede aplicar en su trabajo cualquier técnica de programación o de desarrollo que le permita escribir código ordenado, estructurado y manejable. Un ejemplo de esto son los desarrollos que en PHP se han hecho del patrón de diseño Modelo Vista Controlador (MVC), que permiten separar el tratamiento y acceso a los datos, la lógica de control y la interfaz de usuario en tres componentes independientes.

2.3.8 Inconvenientes

- “Como es un lenguaje que se interpreta en ejecución, para ciertos usos puede resultar un inconveniente que el código fuente no pueda ser ocultado. La ofuscación es una técnica que puede dificultar la lectura del código pero no la impide y, en ciertos casos, representa un costo en tiempos de ejecución.
- No posee una abstracción de base de datos estándar, sino bibliotecas especializadas para cada motor (a veces más de una para el mismo motor).
- No posee adecuado manejo de internacionalización, unicode, etc.
- Por su diseño dinámico no puede ser compilado y es muy difícil de optimizar.
- Por sus características favorece la creación de código desordenado y complejo de mantener.
- Si bien PHP no obliga a quien lo usa a seguir una determinada metodología a la hora de programar (muchos otros lenguajes tampoco lo hacen), aún estando dirigido a alguna en particular, el programador puede aplicar en su trabajo cualquier técnica de programación y/o desarrollo que le permita escribir código ordenado, estructurado y manejable.
- Un ejemplo de esto son los desarrollos que en PHP se han hecho del patrón de diseño Modelo Vista Controlador (o MVC), que permiten separar el tratamiento y acceso a los datos, la lógica de control y la interfaz de usuario en tres componentes independientes.” (<http://es.wikipedia.org>)

2.4 My Sql

Es un sistema de gestión de datos, se encuentra bajo la licencia GPL, por lo tanto es un software libre, pero empresas que quieran incorporarlo en productos privativos pueden comprar a la empresa una licencia que les permita ese uso.

My SQL funciona sobre múltiples plataformas, incluyendo AIX, BSD, FreeBSD, GNU/Linux, Mac OS X, NetBSD, Novell Netware, Open BSD, IRIX, Solaris, SunOS, Windows 95, Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7.

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.

También es muy destacable, la condición de open source de MySQL, que hace que su utilización sea gratuita e incluso se pueda modificar con total libertad, pudiendo descargar su código fuente. Esto ha favorecido muy positivamente en su desarrollo y continuas actualizaciones, para hacer de MySQL una de las herramientas más utilizadas por los programadores orientados a Internet.

2.4.1 Introducción a MySQL

MySQL es un gestor de base de datos sencillo de usar y increíblemente rápido. También es uno de los motores de base de datos más usados en Internet, la principal razón de esto es que es gratis para aplicaciones no comerciales.

2.4.2 Que es MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, licenciado bajo la GPL de la GNU. Su diseño multihilo le permite soportar una gran carga de forma muy eficiente. MySQL fue creada por la empresa sueca MySQL AB, que mantiene el copyright del código fuente del servidor SQL, así como también de la marca.

Aunque MySQL es software libre, MySQL AB distribuye una versión comercial de MySQL, que no se diferencia de la versión libre más que en el soporte técnico que se ofrece, y la posibilidad de integrar este gestor en un software propietario, ya que de no ser así, se vulneraría la licencia GPL.

Este gestor de bases de datos es, probablemente, el gestor más usado en el mundo del software libre, debido a su gran rapidez y facilidad de uso. Esta gran aceptación es debida, en parte, a que existen infinidad de librerías y otras herramientas que permiten su uso a través de gran cantidad de lenguajes de programación, además de su fácil instalación y configuración.

2.4.3 Historia de MySQL

MySQL surgió como un intento de conectar el gestor mSQL a las tablas propias de MySQL AB, usando sus propias rutinas a bajo nivel. Tras unas primeras pruebas, vieron

que mSQL no era lo bastante flexible para lo que necesitaban, por lo que tuvieron que desarrollar nuevas funciones. Esto resultó en una interfaz SQL a su base de datos, con una interfaz totalmente compatible a mSQL.

Se comenta en el manual [MySQL_Manual] que no se sabe con certeza de donde proviene su nombre. Por un lado dicen que sus librerías han llevado el prefijo 'my' durante los diez últimos años. Por otro lado, la hija de uno de los desarrolladores se llama My. No saben cuál de estas dos causas (aunque bien podrían tratarse de la misma), han dado lugar al nombre de este conocido gestor de bases de datos.

La versión estable de este gestor a días de hoy es la 3.23.49. Se puede encontrar más información sobre este gestor en el manual [MySQL_Manual].

2.4.4 Características de MySQL

Es un gestor de base de datos. Una base de datos es un conjunto de datos y un gestor de base de datos es una aplicación capaz de manejar este conjunto de datos de manera eficiente y cómoda.

“Las principales características de este gestor de bases de datos son las siguientes:

- Es una base de datos relacional. Una base de datos relacional es un conjunto de datos que están almacenados en tablas entre las cuales se establecen unas relaciones para manejar los datos de una forma eficiente y segura. Para usar y gestionar una base de datos relacional se usa el lenguaje estándar de programación SQL.

- Es Open Source. El código fuente de MySQL se puede descargar y está accesible a cualquiera, por otra parte, usa la licencia GPL para aplicaciones no comerciales.
- Es una base de datos muy rápida, segura y fácil de usar. Gracias a la colaboración de muchos usuarios, la base de datos se ha ido mejorando optimizándose en velocidad. Por eso es una de las bases de datos más usadas en Internet.
- Existe una gran cantidad de software que la usa.” (GARCÍA, 2005, pp19)

2.5 Java script

Java Script es un lenguaje de programación interpretado, es decir, que no requiere compilación, utilizado principalmente en páginas web, con una sintaxis semejante a la del lenguaje Java y el lenguaje C.

Al igual que Java, Java Script es un lenguaje orientado a objetos propiamente dicho, ya que dispone de Herencia, si bien esta se realiza siguiendo el paradigma de programación basada en prototipos, ya que las nuevas clases se generan clonando las clases base (prototipos) y extendiendo su funcionalidad. Es simple, no hace falta tener unos amplios conocimientos de programación para poder hacer un programa en JAVA Script.

Está orientado a objetos de forma limitada ya que no maneja los conceptos como la herencia, los métodos como el C++. Pero al fin y al cabo podemos definir un objeto dentro de nuestra página web y sobre ese objeto definimos diferentes eventos que producirán una salida, como por ejemplo: presionar un botón, pasar el puntero del mouse

sobre un determinado texto o el simple hecho de cargar la página web, eventos que nos darán una gran versatilidad a la hora de crear programas en JAVA Script.

JAVA Script lo que hace es responder a eventos, esos eventos son producidos por el propio usuario y el JAVA Script reacciona a ellos en tiempo real. Por ejemplo, podemos cambiar totalmente el aspecto de nuestra página al gusto del usuario, evitándonos tener en el servidor una página para cada gusto, hacer cálculos en base a variables cuyo valor es determinado por el usuario.

2.5.1 Características de Java Script

- Es simple, no hace falta tener conocimientos de programación para poder hacer un programa en Java Script.
- Maneja objetos dentro de nuestra página Web y sobre ese objeto podemos definir diferentes eventos. Dichos objetos facilitan la programación de páginas interactivas, a la vez que se evita la posibilidad de ejecutar comandos que puedan ser peligrosos para la máquina del usuario, tales como formateo de unidades, modificar archivos etc.
- Java Script comparte muchos elementos con otros lenguajes de alto nivel. Hay que tener en cuenta que este lenguaje es muy semejante a otros como C, Java o PHP, tanto en su formato como en su sintaxis, aunque por supuesto tiene sus propias características definitorias.

- Java Script es un lenguaje que diferencia entre mayúsculas y minúsculas, por lo que si escribimos alguna expresión en minúsculas, deberemos mantener esa expresión en minúsculas a lo largo de todo el programa. Si escribimos esa misma expresión en mayúsculas, será una expresión diferente a la primera. Esto es así en la mayoría de los lenguajes de este tipo, como PHP.
- Otra característica es que podemos encerrar las expresiones que escribamos con una serie de caracteres especiales. Estos caracteres se denominan operadores y sirven tanto para encerrar expresiones como para realizar trabajos con ellas, como operaciones matemáticas o de texto. Los operadores que permiten encerrar expresiones deben cerrarse siempre. '(', '{' y '[' deben cerrarse con sus correspondientes ')', '}' y ']', respectivamente.
- Como Java Script es un lenguaje de formato libre, podemos escribir las líneas de código de la forma que consideremos mejor, aunque por supuesto debemos escribir siempre de la forma correcta
- Es dinámico, responde a eventos en tiempo real. Eventos como presionar un botón, pasar el puntero del mouse sobre un determinado texto o el simple hecho de cargar la página o caducar un tiempo. Con esto podemos cambiar totalmente el aspecto de nuestra página al gusto del usuario, evitándonos tener en el servidor un página para cada gusto, hacer cálculos en base a variables cuyo valor es determinado por el usuario. (PÉREZ, 2007, pp31)

2.6 Html

HTML es el lenguaje con el que se definen las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web. Este lenguaje indica a los navegadores cómo deben mostrar el contenido de una página web.

El lenguaje HTML contiene dos partes: el contenido, que es el texto que se verá en la pantalla de un ordenador, y las etiquetas y atributos que estructuran el texto de la página web en encabezados, párrafos, listas, enlaces, entre otros, y normalmente no se muestra en pantalla. Las etiquetas, que son un conjunto de caracteres que rodean partes del documento, están formadas por el símbolo HTML, es importante nombrar las versiones que se ha tenido con este lenguaje, la idea de Berners-Lee surgió hacia el 1989 y en los dos años siguientes definía el HTML como un subconjunto del SGML (Standard Generalized Markup Language - Lenguaje de Marcado de Anotaciones Generales) al que más tarde llamaría nivel 0.

Esta primera versión solamente marcaba encabezados, listas y anclas pero fue suficiente para que se creara la World Wide Web. Surgieron varias versiones de este primer HTML pero ninguna de ellas llegaría a convertirse en el estándar oficial. Lo más cercano fue el HTML 2.0, al cual se le puso el nombre para distinguirlo de la colección de estándares no oficiales que iban surgiendo. Tim Berners fundaría el W3C (World Wide Web Consortium) en 1995 y poco después surgió el borrador de la tercera versión, HTML 3.0. Éste daba mucha más libertad de creación al diseñador web, facilitaba la creación de tablas, el texto podía fluir alrededor de las figuras y se mostraban elementos

matemáticos complejos. Sus creadores pretendían que fuera compatible con la versión anterior pero era demasiado complejo como para que lo soportaran los navegadores de la época.

En septiembre de ese mismo año se abandonó el proyecto debido a la falta de apoyo de los fabricantes de navegadores web. La siguiente versión tampoco llegó a ser propuesta oficialmente.

Una nueva versión, el HTML 3.2 abandonaba muchos de los elementos que se habían introducido en el HTML 3.0 a cambio de acoger los elementos que habían desarrollado los fabricantes de navegadores web como Netscape y Mosaic.

La última versión es el HTML 4.0, que también incluye muchos elementos específicos que habían sido desarrollados para un navegador web determinado pero que, a su vez, calificó a muchos de ellos como “desaprobados”.

El camino evolutivo del HTML ha sido complejo, se ha tenido que lidiar con muchas partes y finalmente ha cesado. Pero las tecnologías continúan avanzando y su heredero ahora es el XHTML.

La base y el objetivo son los mismos pero esta vez entra un elemento nuevo en escena, el XML. Otro estándar que se asemeja en funcionalidad al SGML pero que es más sencillo y más joven. Así pues de la “fusión” de estos dos estándares, XML y HTML, surge el XHTML. (<http://maestrosdelweb.com>)

2.7 Ajax

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

Ajax es una tecnología asíncrona, en el sentido de que los datos adicionales se requieren al servidor y se cargan en un segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página. JavaScript es el lenguaje interpretado en el que normalmente se efectúan las funciones de llamada de Ajax mientras que el acceso a los datos se realiza mediante XML, objeto disponible en los navegadores actuales. En cualquier caso, no es necesario que el contenido asíncrono esté formateado en XML. Ajax es una técnica válida para múltiples plataformas y utilizable en muchos sistemas operativos y navegadores dados que está basado en estándares abiertos como JavaScript y Document Object Model (DOM). (<http://ajax.org>)

2.9 JQuery

JQuery es un framework Java script, este es un producto que sirve como base para la programación avanzada de aplicaciones, que aporta una serie de funciones o códigos para realizar tareas habituales. Por decirlo de otra manera, frameworks son unas librerías de código que contienen procesos o rutinas ya listos para usar.

Los programadores utilizan los frameworks para no tener que desarrollar ellos mismos las tareas más básicas, puesto que en el propio frameworks ya hay implementaciones que están probadas, funcionan y no se necesitan volver a programar. JQuery lo podemos encontrar en el lema de su propia página web: “La librería Java Script para escribir menos y hacer más”. Ampliando algo más esta definición, dejémoslo en que es una forma de convertir el desarrollo de la parte de cliente de una aplicación web en algo mucho más divertido, rápido y sencillo, facilitando la interacción con los elementos del árbol de documento, el manejo de eventos, el uso de animaciones, etc. Con algo más de 4 años de vida, jQuery se ha convertido en la librería Java Script más utilizada actualmente, y es que, además, es gratuita, de código abierto (bajo licencia MIT y GPL v2) e increíblemente ligera. Entre sus usuarios podemos encontrar a Google, Microsoft, IBM, Amazon, Twitter, WordPress, Mozilla o Drupal.

Para poder utilizar esta librería lo primero que tendremos que hacer será incluir su código en nuestro proyecto. Podemos descargar el script desde su página web, subirlo a nuestro servidor, y ejecutarlo con la etiqueta script.(<http://desarrolloweb.com>)

2.10 Dreamweaver

Es una aplicación en forma de estudio (basada en la forma de Adobe Flash) enfocada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su

principal competidor es Microsoft Expression Web y tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras. Hasta la versión MX, fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia sólo válido para Internet Explorer, y no validaba como HTML estándar. Esto se ha ido corrigiendo en las versiones recientes. La gran ventaja de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que en este programa, sus rutinas (como la de insertar un hipervínculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Javascript-C, lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sean instrucciones de C++ sino, rutinas de Javascript que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

Las versiones originales de la aplicación se utilizaban como simples editores WYSIWYG. Sin embargo, versiones más recientes soportan otras tecnologías web como CSS, JavaScript y algunos frameworks del lado del servidor.

Dreamweaver ha tenido un gran éxito desde finales de los 90 y actualmente mantiene el 90% del mercado de editores HTML. Esta aplicación está disponible tanto para la plataforma Mac como para Windows, aunque también se puede ejecutar en plataformas basadas en UNIX utilizando programas que implementan las API's de Windows.(<http://desarrolloweb.com>)

2.11 Hojas de Estilos

Las hojas de estilo CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML. El W3C (World Wide Web

Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación. La información de estilo puede ser adjuntada tanto como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último caso podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo "style".

Los navegadores permiten a los usuarios especificar su propia hoja de estilo local que será aplicada a un sitio web, con lo que aumenta considerablemente la accesibilidad. Por ejemplo, personas con deficiencias visuales pueden configurar su propia hoja de estilo para aumentar el tamaño del texto o remarcar más los enlaces.

Una página puede disponer de diferentes hojas de estilo según el dispositivo que la muestre o incluso a elección del usuario. Por ejemplo, para ser impresa, mostrada en un dispositivo móvil, o ser "leída" por un sintetizador de voz.

El documento HTML en sí mismo es más claro de entender y se consigue reducir considerablemente su tamaño (siempre y cuando no se utilice estilo en línea).

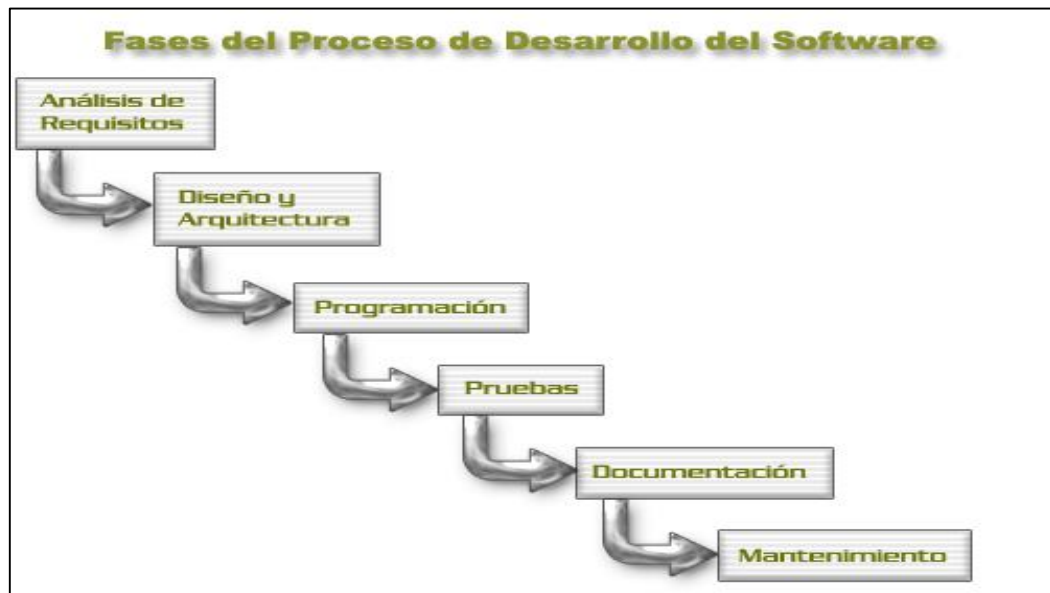
2.12 Metodologías de Desarrollo de Software

Son los procesos y metodologías, que son sistemáticas, predecibles y repetibles, a fin de mejorar la productividad en el desarrollo y la calidad del producto de software.

2.12.1 Etapas del proceso de desarrollo de software

Las etapas más comunes utilizadas en el desarrollo del software son las siguientes:

Imagen 2.3: Fases del Proceso de Desarrollo del Software



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

2.12.1.1 Análisis de Requisitos

Es la recopilación de todos los requisitos del producto del software. Esta es la primera etapa para su desarrollo y es clave ya que necesita obtener la mayor cantidad de información para que el producto final cumpla con todas las exigencias y expectativas del negocio. A pesar que el usuario final cree saber todo lo que el software tiene que hacer, se requiere de habilidad y experiencia de la ingeniería de software para reconocer requisitos incompletos, ambiguos. El resultado del análisis de requisitos con el cliente se refleja en un documento llamado Especificación de Requisitos del Sistema, o ERS este puede variar su estructura ya que además de estar definida por varios estándares puede

incluir anexos del Ingeniero de Software como es el caso de los diagramas Entidad-Relación entre otros.

2.12.1.2 Especificación

En esta fase se determina el comportamiento esperado en el software una vez desarrollado, la gran parte del éxito del proyecto de software radica en la identificación de las necesidades del negocio, así como la interacción con los usuarios funcionales para la recolección, clasificación, identificación y especificación de los requerimientos del software, esta información es la pauta inicial para la elaboración del sistema.

Toda la información recolectada en el análisis es depurada y estructurada de acuerdo a las necesidades del negocio para esto, la especificación hace uso de algunas técnicas. Sin embargo entre las utilizadas están los Casos de Usos, historias de usuarios, entre otras.

2.12.1.3 Diseño o Arquitectura del software

El diseñador del software es la persona que agrega valor a los procesos de negocios gracias a su valioso aporte de soluciones tecnológicas.

La arquitectura de sistemas en general, es una actividad de planeación, ya sea a nivel de infraestructura de red y hardware, o de software. La arquitectura del software consiste en el diseño, de ahí su otro nombre, de componentes de una aplicación conocidas como entidades del negocio, generalmente utilizando patrones de arquitectura.

La integración de infraestructura, desarrollo de aplicaciones, bases de datos y herramientas gerenciales, requieren de capacidad y liderazgo para poder ser

conceptualizados y proyectados a futuro, solucionando los problemas del proyecto y el negocio.

El diseño del software debe permitir visualizar la interacción entre las entidades del negocio y además poder ser validado, por ejemplo por medio de diagramas de secuencia.

Un diseño arquitectónico describe en general el cómo se construirá una aplicación de software. Para ello se documenta utilizando diagramas, como los Diagramas de clases, Diagramas de base de datos, Diagramas de despliegue plegados también conocidos como Diagramas de secuencia multidireccional, y Diagramas de infraestructura química

Los dos primeros siempre deben estar presentes para describir la arquitectura o diseño de un proyecto para luego ser codificado. Los diagramas a elaborar dependerán del criterio de la persona que diseña el sistema y también del tamaño y complejidad del proyecto.

2.12.1.4 Codificación

En esta etapa se transforma el diseño a código computacional, esta puede ser la etapa más obvia del trabajo de ingeniería de software pero no necesariamente es la que demanda tiempo y trabajo y tampoco es mucho más complicada.

La complejidad y la duración de esta etapa esta estrechamente relacionada a los lenguajes de programación utilizados, así como también el diseño antes realizado, tomando en cuenta que a medida que el tiempo transcurre los generadores de código son más eficaces y eficientes, siempre y cuando el diseño sea optimo.

2.12.1.5 Pruebas

Esta fase consiste en comprobar que el software realice las tareas indicadas en la especificación del problema. Existen varias formas o técnicas para poder realizar las pruebas al software una de ellas es la prueba por separado de cada módulo del software, y luego probarlo de forma integral, para así llegar al objetivo. Se considera una buena práctica el que las pruebas sean efectuadas por alguien distinto al desarrollador que la programó ya que él se puede dar cuenta de errores que se puedan suscitar, adicionalmente de las pruebas que las hace el desarrollador.

Es altamente recomendable que se conforme un área de pruebas dividido en dos, la primera es que esté compuesta por personal inexperto y que desconozca del tema de pruebas por ejemplo un usuario final, de esta forma se evalúa que la documentación entregada sea de calidad, que los procesos descritos son tan claros que cualquiera puede entenderlos y el software hace las cosas tal y como están descritas.

El segundo enfoque es tener un área de pruebas conformada por programadores con experiencia, personas que saben sin mayores indicaciones en qué condiciones puede fallar una aplicación y que pueden poner atención en detalles que personal inexperto no consideraría para ello se pueden aplicar pruebas de caja negra y caja blanca. Una prueba de caja negra consiste en el enfoque de las entradas que recibe y las salidas o respuestas que produce un programa, sin tener en cuenta su funcionamiento interno. Se denomina pruebas de caja blanca a un tipo de pruebas de software que se realiza sobre las funciones internas de un módulo. Siempre se realizan primero las pruebas de caja blanca sobre las de caja negra.

2.12.1.6 Documentación

La fase de documentación es lo concerniente a la documentación del propio desarrollo del software y de la gestión del proyecto, pasando por modelaciones (UML), diagramas, pruebas, manuales de usuario, manuales técnicos, etc.; todo con el propósito de eventuales correcciones, usabilidad, mantenimiento futuro y ampliaciones al sistema.

2.12.1.7 Mantenimiento

Esta es la última etapa, el mantenimiento, aunque esté fuera del desarrollo siempre está contemplada en el proyecto. Mantener y mejorar el software ayuda a enfrentar errores descubiertos y nuevos requisitos del negocio. Esto puede llevar más tiempo incluso que el desarrollo inicial del software. Se dice que toma alrededor de dos tercios de toda la ingeniería de software. Una pequeña parte de este trabajo consiste en arreglar errores. La mayor parte consiste en extender el sistema para implementar nuevas funcionalidades.

2.13 Herramientas para Desarrollo

Las herramientas de ayuda al Desarrollo de Sistemas de Información, fueron creadas para intentar dar solución a los problemas inherentes a los proyectos de generación de aplicaciones informáticas como son Plazos y presupuestos incumplidos, insatisfacción del usuario, escasa productividad y baja calidad de los desarrollos. Algunas de estas herramientas se dirigen principalmente a mejorar la calidad, otras van dirigidas a mejorar la productividad durante la fase de construcción.

2.14 Servidor Web Local XAMPP

“XAMPP nos permite instalar de una forma extremadamente simple nuestro propio servidor web. Normalmente se utiliza para fines de desarrollo, de forma que podemos crear un sitio web que utilice PHP, Perl, MySQL, etc. y probarlo localmente antes de publicarlo en Internet.

Sin embargo, desde hace ya tiempo, el equipo que lo desarrolla se ha centrado en la seguridad, y cada vez más usuarios lo utilizan también como servidor de explotación, al que puede acceder cualquiera a través de Internet. A menos que usemos un paquete que nos permita instalar rápida y fácilmente un servidor web local y así poder alojar sitios web desde nuestra computadora. Y ese paquete puede ser XAMPP.” (<http://javipas.com>)

2.14.1 Características Xampp

Entre sus características más destacables podemos nombrar las siguientes:

- Es independiente de la plataforma, lo que nos permite instalarlo en Microsoft Windows, GNU/Linux, Solaris, y MacOS X.
- Es software libre, publicado bajo licencia GNU.
- Es muy fácil de usar ya que sólo hay que descargarlo y descomprimirlo o ejecutar un programa de instalación (según el sistema donde lo instalemos).
- Puede servir páginas dinámicas.

“XAMPP es un paquete que cuenta con una colección de aplicaciones entre las cuales podemos encontrar:

- Apache
- MySQL
- PHP
- PhpMyAdmin
- Webalizer
- FileZilla FTP Server
- PEAR
- OpenSSL, entre otras.

Lo que logra XAMPP es instalar todo en conjunto y configurarlo para que nosotros no tengamos que complicarnos la vida, así que si estas comenzando a trabajar con PHP, XAMPP podría resultarte de mucha ayuda.

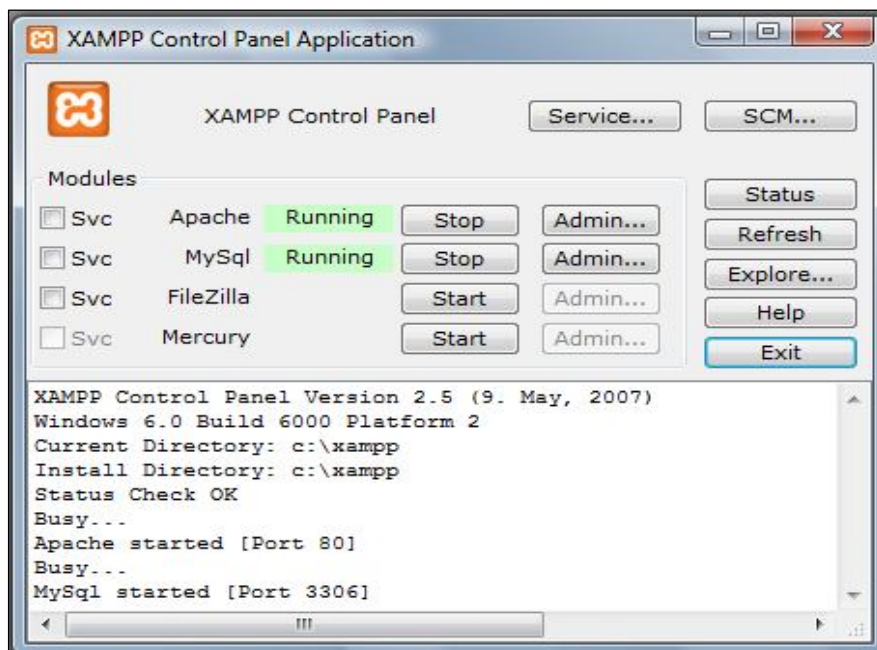
Otra utilidad que puede tener XAMPP es por ejemplo cuando queremos cambiar la plantilla o el theme de nuestro sitio web. Para no tener que estar haciendo pruebas online puedes hacer uso de este paquete de aplicaciones y hacer las pruebas”localmente”, así no molestas a tus visitantes, y además no hay tanto problema si algo sale mal.” (MEJÍA, 2010, pp 70)

2.14.2 Panel de Control

Luego de un par de siguientes y hacer clic en finalizar, el instalador te va a preguntar si deseas abrir el panel de control. Desde esa nueva ventana es que vas a poder prender y

apagar el servidor Apache y MySQL (PHP se inicia cuando inicias Apache) cada vez que lo necesites.

Imagen 2.4: Pantalla del Panel de Control del Xampp



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

2.15 Flash Media Server

Flash Media Server (FMS) es un servidor propietario para información y contenido interactivo de Adobe Systems (originalmente un producto de Macromedia). Este servidor trabaja con Flash Player para crear RIAs multi-usuario (Rich Internet Applications). Para el desarrollo de la aplicación servidor, FMS usa ActionScript 1, un lenguaje de scripting basado en ECMAScript. Previa a la versión 2, este era conocido como Flash Communication Server. “Flash Media Server es un conector.

Las aplicaciones Flash se conectan a FMS usando Real Time Messaging Protocol (RTMP). Este servidor puede enviar y recibir datos de los usuarios conectados. Los clientes conectados pueden realizar llamadas a procedimientos remotos (RPC) a la aplicación servidor y ésta a su vez puede llamar métodos de los clientes. También puede usarse un SharedObject (objetos compartidos) para sincronizar estructuras de datos complejas y llamar métodos remotos en múltiples clientes, al tener a ellos suscriptos a un objeto compartido determinado. Objetos ActionScript son transportados a través de la conexión usando Action Message Format (AMF) que es manejado de forma transparente por Adobe Flash Player y Adobe Flash Media Server. El servidor también permite a los usuarios realizar streaming de audio y video.” (<http://macromedia.com>)

Imagen 2.5: Pantalla Administrador de la Consola para video conferencia



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

CAPITULO III

3 DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Antecedentes

La Cámara Junior es una institución formada por jóvenes empresarios que se reúnen todos los días Jueves en su sede ubicada en el Hotel de las Flores, dicha institución solicito formalmente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato que a través de la Escuela de Ingeniería en Sistemas se gestione la creación e implementación de un portal web en el cual se puedan registrar sus usuarios y que a la vez exista una área interactiva en la cual se puedan mantener reuniones en tiempo real.

Ante dicha solicitud nace la creación del portal web con el uso de varias tecnologías y la interacción en tiempo real aplicado a la Cámara Junior Internacional Ambato.

Las reuniones previas al diseño y creación del portal web se las realizaron en la Sede de la Cámara Junior, y en ella se definieron factores como: Requerimientos, Diseño e Interfaz, Área Administrable, Área de Socios, Contenidos de la institución, Dominio, Servidores, entre otros. La metodología definida para la implementación del portal web es la metodología Orientada a Objetos UML, en la cual se describe especificar, construir, visualizar y documentar los artefactos de un sistema de software orientado a objetos, un artefacto es una información que es utilizada o producida mediante un proceso de desarrollo de software.

3.2 Análisis del Método de interacción de socios web de la Cámara

Junior Internacional Ambato

El método actual de interacción y suscripción de socios de la Cámara Junior Internacional Ambato se lo realiza de forma manual, sus datos son llenados por la secretaría de la Cámara quien archiva todos los datos, en ella llenan un formulario de ingreso que contiene el nombre de la empresa a la que pertenecen, sus principales datos personales, posteriormente el proceso de interacción se lo realiza semanalmente él en lugar definido por los socios este puede ser el Hotel de las Flores u otros, en estas reuniones se van integrando ideas, proyectos y sugerencias que son organizados y planificados por los socios, con dichas instancias pueden debatir, sugerir y concretar proyectos, sin embargo no pueden ser difundidos a los socios que por algún motivo no asistieron a dicha convocatoria o que simplemente quisieran recordar de que fue lo que se habló. La implementación del Portal web con el uso de varias tecnologías automatizará el proceso de interacción y suscripción de los socios Junior y permitirá que se almacenen todos sus datos en una base segura y certera, a la vez ofrece la posibilidad de interactuar en tiempo real si así desea el Socio Junior.

Por otro lado no cuentan con el presupuesto contemplado para desarrollar un portal web, capaz de ser utilizado por los miembros de la JCI Ambato.

3.2.1 Análisis preliminar y diseño del portal web con el uso de varias tecnologías aplicado a la Cámara Junior Internacional Ambato

El diseño y desarrollo del portal web con es uso de varias tecnologías, se ha llevado a cabo a través de diferentes fases las cuáles se describen a continuación:

3.2.2 Análisis de Viabilidad

El personal de desarrollo del portal web cuenta con los recursos suficientes para iniciar y concluir el proyecto en cuanto a recursos materiales se refiere, y en cuanto al alojamiento del portal web será sustentado en un inicio (3 meses) por la desarrolladora y posterior y permanentemente por la Cámara Junior Internacional Ambato, es así que se cuenta con los recursos de hardware y software necesarios para el desarrollo y implementación del portal web.

3.2.3 Identificación de problemas

Para el desarrollo del portal web de la Cámara Junior Internacional Ambato se realizó un previo análisis en el cuál se determinó lo siguiente:

- Carencia de un portal web provincial que brinde información a la ciudadanía y a los socios de la Cámara Junior Internacional Ambato.
- Falta de una Base de Datos con la información de los socios de la Cámara Junior.
- Falta de interacción en tiempo real y virtual a través de foros, eventos, y video conferencia.
- Falta de fortalecimiento entre los socios y nuevos socios de la Cámara Junior.
- Carencia de un espacio automatizado exclusivo para los socios Junior.

3.2.3.1 Determinación de los requerimientos

Se identificaron los siguientes requerimientos que la Cámara Junior necesita atender, así como sus características, esta fase de análisis incluyó los siguientes aspectos:

- Definición de la forma de difundir la Cámara Junior a nivel provincial.
- Identificación del proceso de suscripción de los socios web.
- Definición de los módulos a desarrollar.
- Definición de las características para el acceso de usuarios al sistema y portal web en los diferentes ambientes (PC, Internet).
- Definición previas reuniones de hardware y software para el desarrollo. (Diseño, Colores, Logotipo, entre otros).

3.2.3.2 Requerimientos Funcionales

Los requerimientos que el sistema y portal web deben atender son los siguientes:

Tabla 3.1: Requerimientos Funcionales del Sistema

Código	Requerimiento
R1	Registro de Asignación de los Usuarios Administrador y Súper Administrador
R2	Registro de Información aspirantes a Socios Web
R3	Aprobación de Información de los socios web
R4	Activación de los registros de los socios web dentro del área de usuarios.
R5	Acceso al portal web para el uso de usuario y contraseña

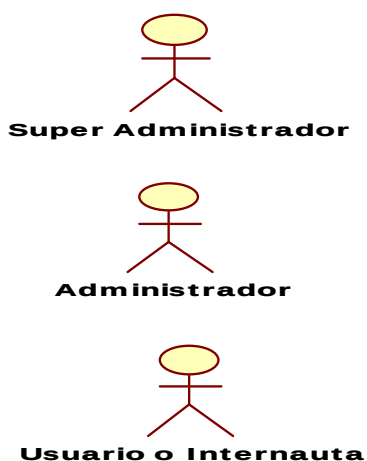
Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.3 Identificación de Actores

En la imagen 3.1 se presenta los diferentes actores del sistema y sus nombres correspondientes.

Gráfico 3.1: Identificación de actores del Sistema



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.4 Diccionario de Actores

Tabla 3.2 Diccionario de Actores

Actores	Súper Administrador, Administrador, Usuario o Internauta
Súper Administrador	El usuario súper administrador tendrá acceso a todas las opciones del sistema, tanto a nivel de contenidos como a nivel de diseño. Este usuario es el único que puede administrar los perfiles y usuarios del sistema, de manera que es él quien define los roles necesarios para el sistema, y solo existe un usuario súper administrador.
	Este usuario tiene acceso sólo a los servicios de Administración de contenidos que a través de sub secciones permiten la creación, actualización y eliminación de los contenidos del portal web. Además activará a los socios Junior que se hayan registrado a través de la página web verificando sus datos y que pertenezcan a

Administrador	la cámara Junior Ambato.
Usuario – Internauta	Persona que navega en el portal web y que obtiene información del mismo y a la vez interactúa con otras personas <u>compartiendo archivos</u> , discusiones en <u>foros</u> , y video conferencia.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.5 Diagramas Casos de Usos

3.2.3.5.1 Diagrama de caso de uso para ingresar al Sistema

Gráfico 3.2: Diagrama de caso de uso Ingreso al sistema

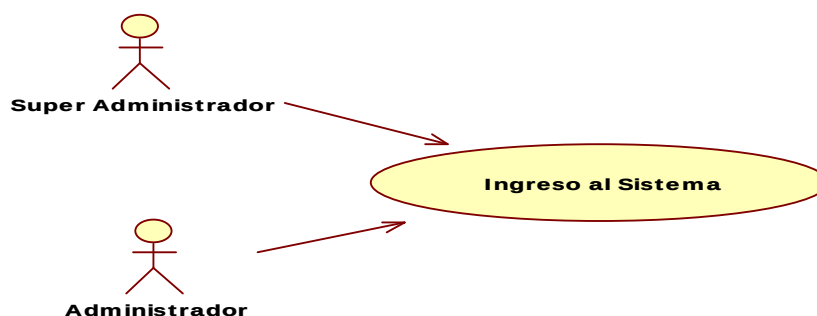


Tabla 3.3: Descripción caso de uso Ingreso al sistema

Caso de Uso: Ingreso al Sistema
Actor: Súper Administrador, Administrador
Descripción: <u>Súper Administrador</u> ingresa al sistema con su clave personal, y tiene acceso inmediato a todas las opciones del portal web. <u>Administrador</u> ingresa al sistema con su clave personal y tiene acceso solo a las opciones Administración de contenidos y Socios web.
Referencias: Gráfico 3.2 Diagrama de caso de uso Ingreso al sistema
Pre – condiciones: Registro previo de cada uno de los usuarios Súper y Administrador.
Pos – condiciones: El sistema activa el portal administrable de acuerdo a las

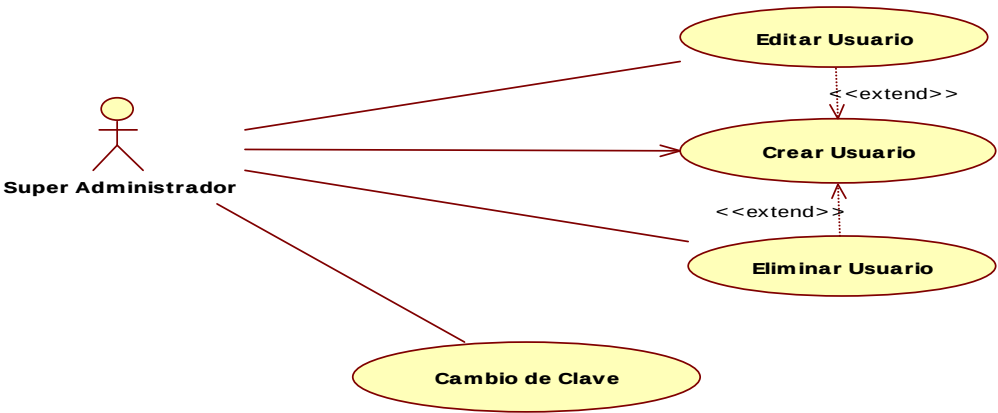
características del usuario.		
Flujo Básico de Eventos: Ingreso al sistema		
Paso	Actor /es	Sistema
FB 1	El usuario registra sus datos en el sistema y los guarda para el posterior ingreso al mismo.	
		Crea a los usuarios Súper y Administrador.
FB 2	El actor digita su nombre de usuario y contraseña en la página inicial y presiona aceptar.	
		Muestra un mensaje de acceso permitido.
Flujo de Error del Evento: Ingreso al Sistema		
Paso	Actor /es	Sistema
FE 1	El usuario digita incorrectamente su nombre de usuario y contraseña.	
		El sistema despliega un mensaje de “Acceso negado”
FE 2	El usuario no recuerda su contraseña.	
		Se verifica datos en la cuenta Súper Administrador y se recuerda su clave al Administrador.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.5.2 Diagrama de caso de uso Súper Administrador Gestión de Usuarios

Gráfico 3.3: Diagrama de caso de uso Gestión de Usuarios



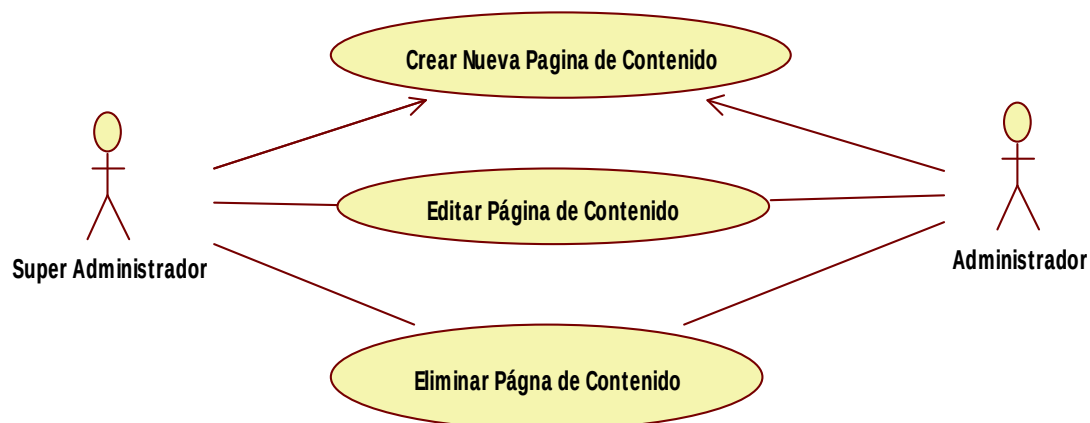
Fuente: Investigación
Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.4: Descripción caso de uso Gestión de Usuarios

Caso de Uso: Registro de Usuario		
Actor: Súper Administrador		
Descripción: Permite al Súper administrador del Portal Web ingresar y gestionar el menú <u>Usuario</u> , en donde puede Crear, Editar y Eliminar un usuario del sistema.		
Referencias: Gráfico 3.3 Diagrama de Caso de Uso Gestión de Usuarios		
Pre – condiciones: Que se haya ingresado al Sistema correctamente.		
Pos – condiciones: El sistema haya validado los datos del Súper Administrador		
Flujo Básico: Escenario 1: Usuarios		
Paso	Actor /es	Sistema

3.2.3.5.3 Diagrama de Caso de Uso Súper Administrador y Administrador Gestión de Secciones Contenidos Web

Gráfico 3.4: Diagrama de caso de uso Gestión de Contenidos Web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.5: Descripción caso de uso Gestión de Contenidos Web

Caso de Uso: Gestión de contenidos web		
Actor: Súper Administrador – Administrador		
Descripción: Permite a los usuarios Súper y Administrador manejar los contenidos del portal web, estos contenidos pueden ser creados, editados, guardados y eliminados por los 2 usuarios y se encuentran divididos en seis secciones, del portal administrable.		
Referencias: Gráfico 3.4 Diagrama de caso de uso Gestión de Contenidos Web		
Pre – condiciones: Que se haya ingresado al Sistema correctamente.		
Pos – condiciones: El sistema haya validado los datos del Súper y Administrador		
Flujo Básico: Escenario 1: Crear o Editar contenidos del portal web		
Paso	Actor /es	Sistema
FB 1	El súper administrador selecciona del menú	

JCI Portal Web el submenú Secciones Web.	
FB 2	Muestra el registro jciambato.org
FB3	Selecciona el registro y elige la sub- Sección deseada y presiona el botón Páginas contenido.
FB4	Elige la sección a ser Creada o modificada Y la llena de acuerdo a su Nuevo contenido. de acuerdo al contenido deseado por el usuario.
FB 5	El administrador guarda la nueva informa- ción creada o modificada.
FB 6	Actualiza los cambios.
FB 7	Ingresa al portal web y verifica que se hayan modificado los cambios caso contrario presiona la tecla “F5” para actualizarlos.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.5.4 Diagrama de Caso de uso Súper Administrador administrador gestión Socios Web.

Gráfico 3.5: Diagrama de caso de uso Gestión Socios Web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.6: Descripción caso de uso caso de uso Gestión Socios Web

Caso de Uso: Gestión Socios Web		
Actor: Súper Administrador - Administrador		
Descripción: Permite al Súper y Administrador del Portal Web, verificar los datos ingresados en el sistema por el socio web y activarlo si el socio es miembro activo de la JCI Ambato.		
Referencias: Gráfico 3.5 Diagrama de caso de uso de Gestión Socios Web		
Pre – condiciones: Que se haya ingresado al Sistema correctamente.		
Pos – condiciones: Registro correcto del usuario a través del portal web.		
Flujo Básico: Escenario 1: Verificar datos en el sistema socio web		
Paso	Actor /es	Sistema
FB 1	Selecciona del menú principal la opción JCI portal web – socios web.	
FB 2	Muestra una plantilla en la	

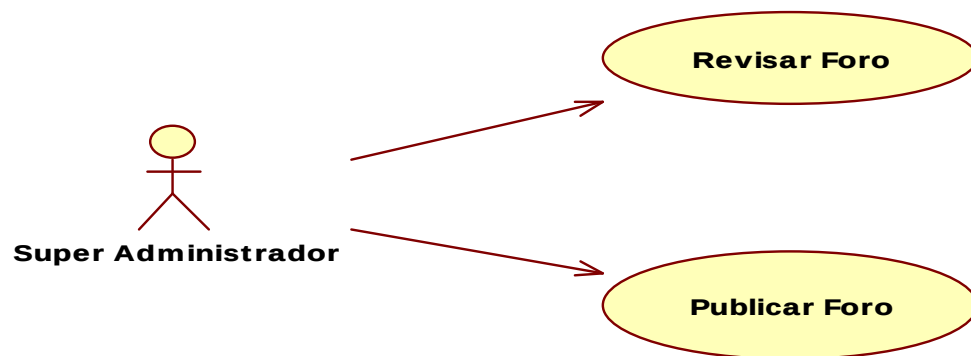
		cuál el socio web ha ingresado correctamente sus datos personales y su nombre de usuario y contraseña, a la vez muestra la opción de activar o no al socio registrado.
FB 3	Verifica en sus registros de la JCI si el usuario es miembro activo de la cámara Junior y lo activa.	
FB 4		Activa en el portal web al socio web registrado envía un email de confirmación.
Flujo de Error del Evento: Verificar datos en el sistema socio web		
Paso	Actor /es	Sistema
FE 1	Verifica en sus registros de la JCI si el usuario es miembro activo de la cámara junior y verifica que no lo es por tanto no lo activa.	
		El sistema guarda el registro con los datos del socio web pero no lo activa.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.5.5 DIAGRAMA DE CASO DE USO SÚPER ADMINISTRADOR GESTIÓN FORO

Gráfico 3.6: Diagrama de caso de uso Gestionar Foro



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.7: Descripción caso de uso caso de uso Gestionar Foro

Caso de Uso: Gestionar Foro
Actor: Súper Administrador
Descripción: Permite al Súper administrador del Portal Web revisar la interacción de los usuarios en el foro, si estas no contienen un lenguaje inapropiado siempre estarán activas.
Referencias: Gráfico 3.6 Diagrama de caso de uso Gestionar Foro
Pre – condiciones: Que se haya ingresado al Sistema correctamente.

Pos – condiciones: Buen manejo del Foro dentro del sistema		
Flujo Básico: Escenario 1: Revisión del Foro		
Paso	Actor /es	Sistema
FB 1	Elige del menú del Sistema la opción Foro.	
FB 2		Muestra los comentarios del Foro.
FB 3	Desactiva si es necesario a un socio web del foro.	
FB 4		Mantiene inactivo al socio.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.5.6 Diagrama de Casos de Uso Administrador Gestión Quejas y Sugerencias

Gráfico 3.7: Diagrama de caso de uso Gestión Quejas y Sugerencias

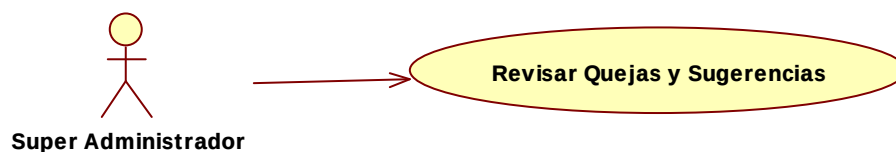


Tabla 3.8: Descripción caso de uso Gestión Quejas y Sugerencias

Caso de Uso: Gestión Quejas y Sugerencias
Actor: Súper Administrador
Descripción: Permite al Súper administrador del Portal Web ingresar al sistema y revisar

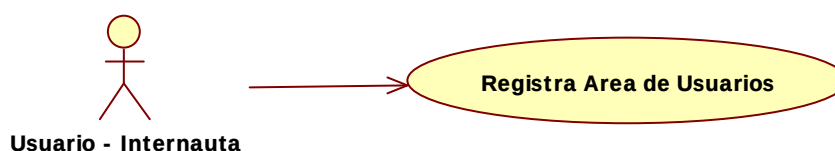
las respectivas Quejas y Sugerencias vertidas en el mismo.		
Referencias: Gráfico 3.7 Diagrama de caso de uso Gestión Quejas y Sugerencias		
Pre – condiciones: Que se haya ingresado al Sistema correctamente.		
Pos – condiciones: El sistema almacena las respectivas quejas y sugerencias.		
Flujo Básico: Revisión Quejas y Sugerencias		
Paso	Actor /es	Sistema
FB 1	Elige la opción JCI Portal Web - Quejas y Sugerencias.	
FB 2		Muestra las quejas y sugerencias realizadas en el portal web.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.5.7 Diagrama de Caso de uso Usuario – Internauta Gestión Navega en el Portal

Gráfico 3.8: Diagrama de caso de uso Gestión Internauta – Registra Usuario



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.9: Descripción caso de uso Gestión Internauta – Registra Usuario

Caso de Uso: Navegación en el Portal Web		
Actor: Usuario – Internauta		
Descripción: Permite al Usuario – Internauta ingresar al Portal web de la Jci Ambato y conocer sobre sus ventajas, opciones y maneras de ser parte de ellos.		
Referencias: Gráfico 3.8 Diagrama de caso de uso Gestión Internauta Registra Usuario		
Pos – condiciones: El portal web ha mostrado todos sus beneficios		
Flujo Básico: Escenario 1: Usuario – Internauta		
Paso	Actor /es	Portal Web
FB 1	Ingresa a la dirección www.jciambato.org	
FB 2		Muestra el inicio de nuestro Portal Web y sus secciones.
FB 3	Presiona el área de usuarios puede registrarse si así lo desea.	
FB 4		Almacena la información ingresada por el usuario

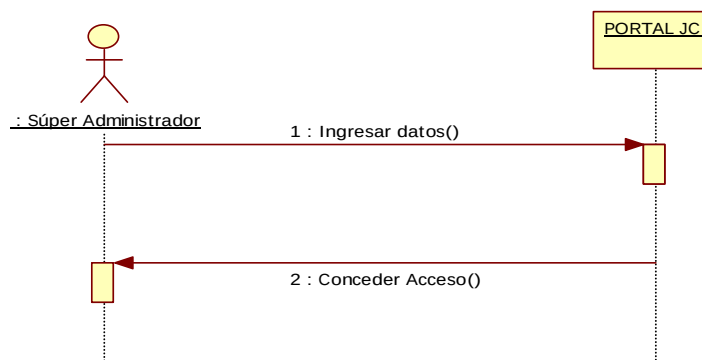
Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6 DIAGRAMAS DE SECUENCIA

3.2.3.6.1 Diagrama de Secuencia Ingreso al Sistema

Gráfico 3.9: Diagrama de Secuencia Ingreso al Sistema

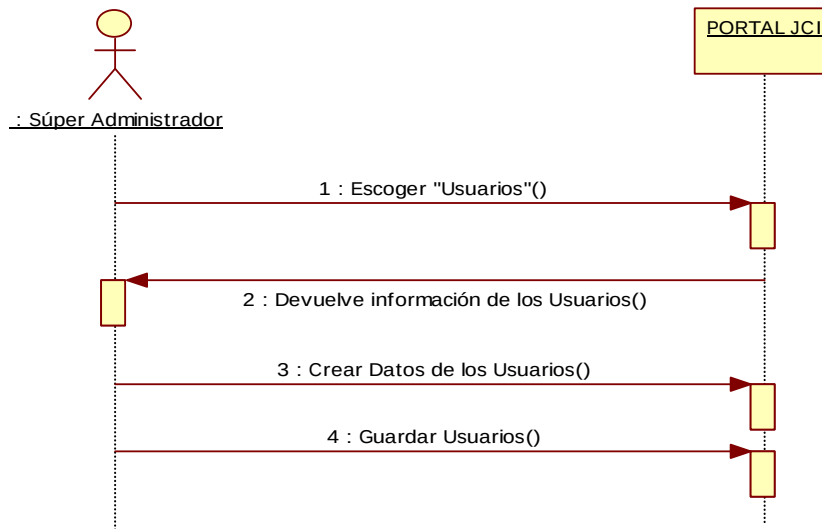


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6.2 Diagrama de Secuencia Administración Gestión de Usuario – Crear Usuarios

Gráfico 3.10: Diagrama de Secuencia Crear Usuario

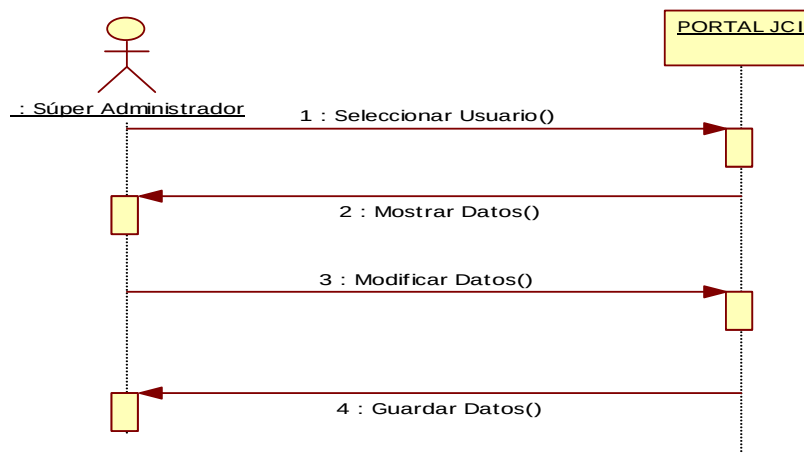


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6.3 Diagrama de Secuencia Administración Usuario – Editar Usuarios

Gráfico 3.11: Diagrama de Secuencia Editar Usuario

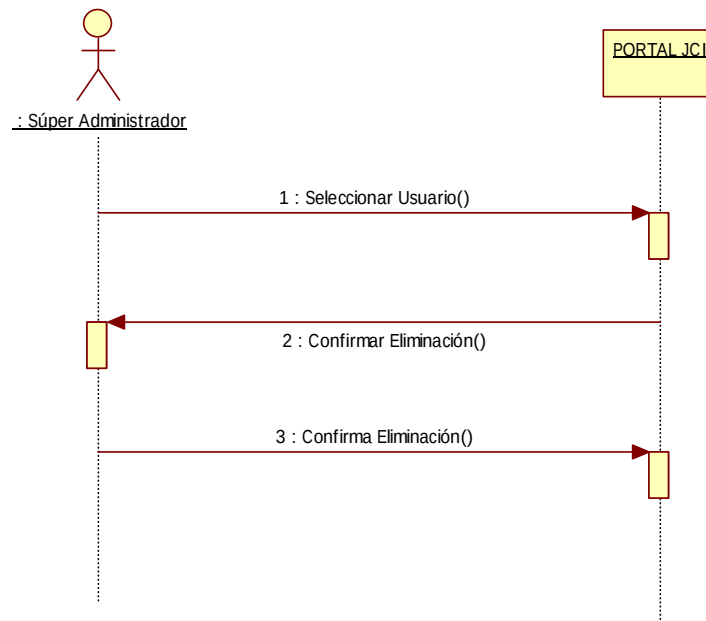


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6.4 Diagrama de Secuencia Administración Gestión de Usuario – Eliminar Usuario

Gráfico 3.12: Diagrama de Secuencia Eliminar Usuario



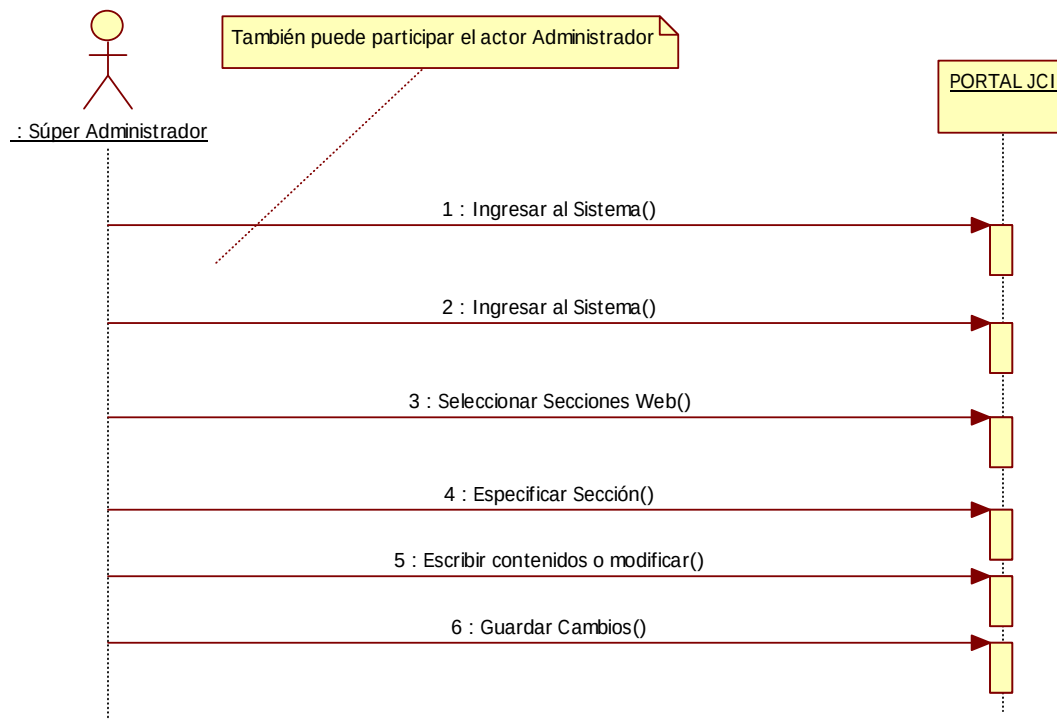
Nota: El usuario ADMINISTRADOR también puede participar

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6.5 Diagrama de Secuencia Administración Gestión de Contenidos Web

Gráfico 3.13: Diagrama de Secuencia Gestión de Contenidos Web

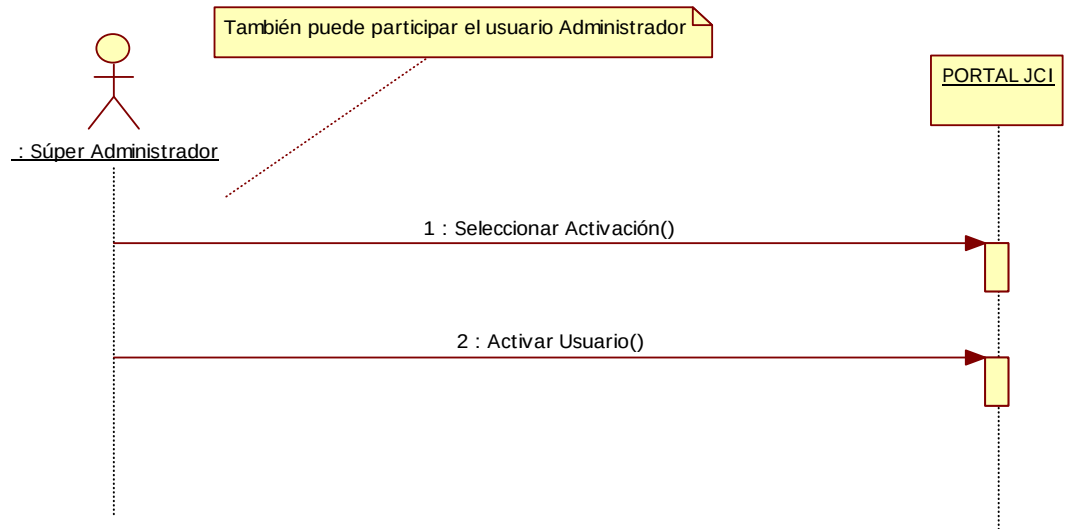


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6.6 Diagrama de Secuencia Administración Gestión Socios Web

Gráfico 3.14: Diagrama de Secuencia Gestión Socios Web

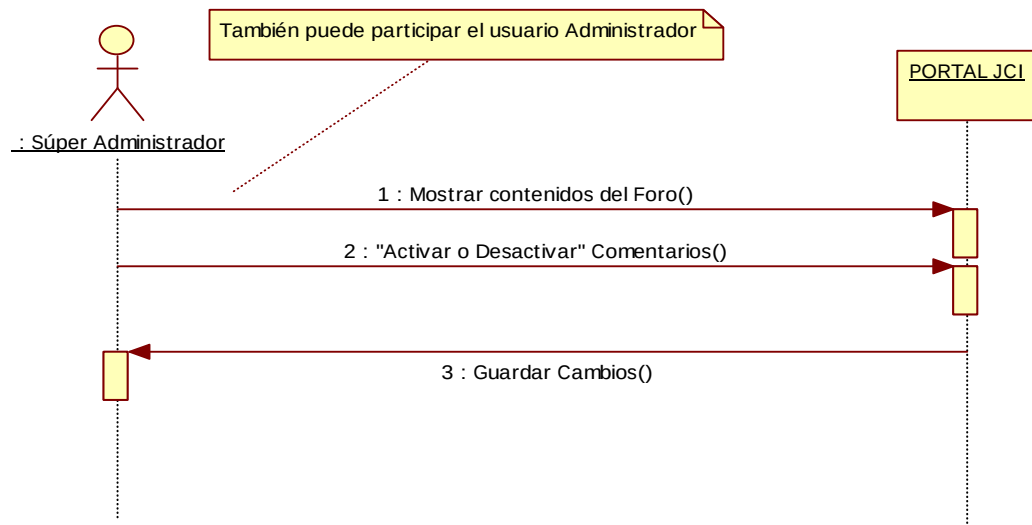


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa,

3.2.3.6.7 Diagrama de Secuencia Administración Foro

Gráfico 3.15: Diagrama de Secuencia Gestión Foro

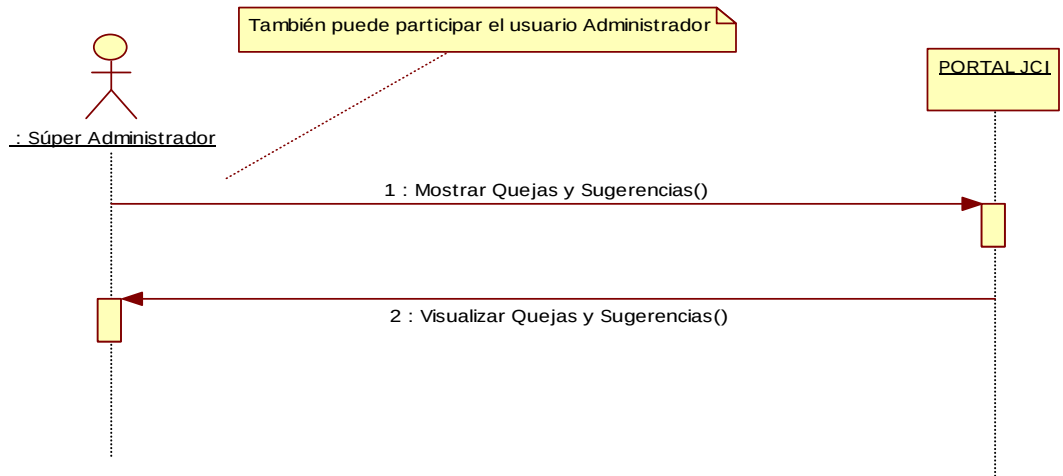


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa,

3.2.3.6.8 Diagrama de Secuencia Administración Quejas y Sugerencias

Gráfico 3.16: Diagrama de Secuencia Gestión Quejas y Sugerencias

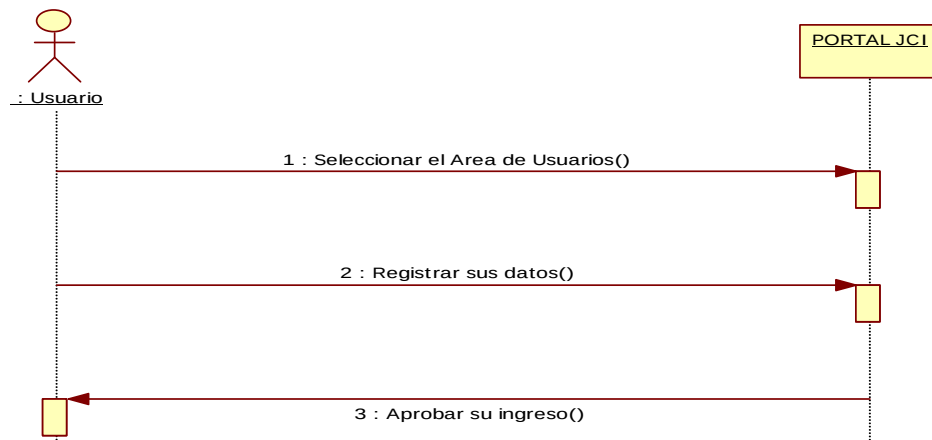


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.2.3.6.9 Diagrama de Secuencia Administración Navegación Portal web

Gráfico 3.17: Diagrama de Secuencia Gestión Navegación Portal web



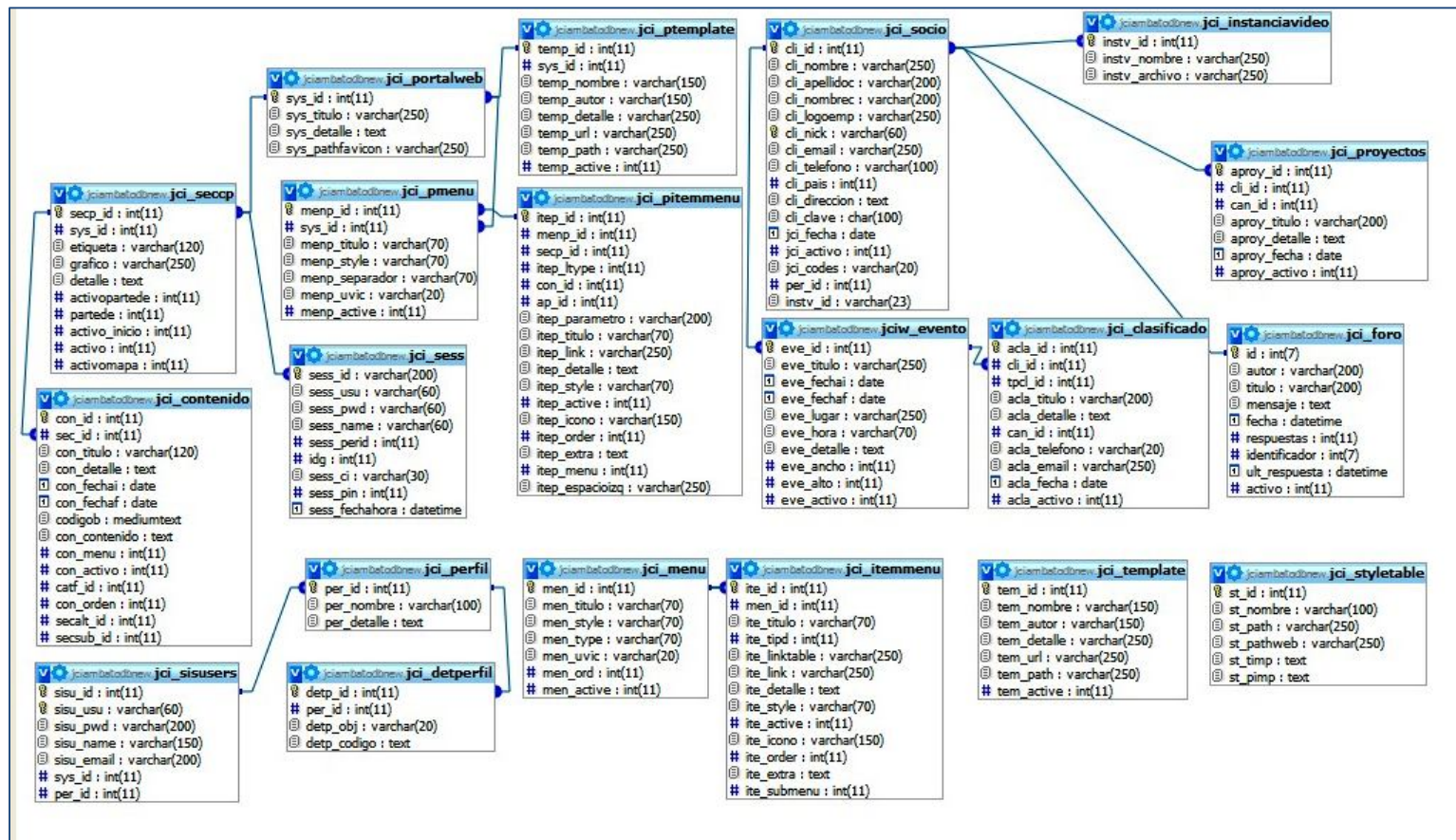
Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3 Diseño

3.3.1 Diseño de Datos

Gráfico 3.18: Diseño de Datos



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.2 DICCIONARIO DE DATOS

Tabla 3.10: Diseño de datos Tabla Registro Usuario en el sistema - Tabla jci_sisusers

Nombre de la tabla: jci_sisusers		
Campo Principal: <u>sisu_id</u>		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
sisu_usu	Varchar	60
sisu_pwd	varchar	200
sisu_name	varchar	150
sisu_email	varchar	200
sys_id	int	11
per_id	int	11
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.11: Diseño de datos Tabla Perfil Usuarios del Sistema - Tabla jci_perfil

Nombre de la tabla: jci_perfil		
Campo Principal: <u>per_id (int 11)</u>		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
per_nombre	Varchar	100
per_detalle	Text	-
Fuente: Tabla principal		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.2: Diseño de datos Tabla Administrador Portal Web

Nombre de la tabla:	jci_portalweb	
Campo Principal:	<u>sys_id</u>	
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
sys_titulo	Varchar	250
sys_detalle	Text	-
Fuente:	Tabla principal	
Alias:	Ninguno	
Campo Principal Obligatorio:	Si	
Valor por Defecto del Campo	Auto numérico incremental 1	

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.13: Diseño de datos Tabla Template JCI Portal Web - Tabla jci_ptemplate

Nombre de la tabla:	jci_template	
Campo Principal:	<u>tem_id</u>	
Campo	Tipo de Dato	Tamaño
tem_nombre	Varchar	150
tem_detalle	varchar	250
tem_url	varchar	250
tem_path	varchar	250
tem_active	int	1
Fuente:	Tabla principal	
Alias:	Ninguno	
Campo Principal Obligatorio:	Si	
Valor por Defecto del Campo	Auto numérico incremental 1	

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.14: Diseño de datos Tabla Secciones Portal Web - Tabla jci_seccp

Nombre de la tabla:	jci_seccp	
Campo Principal:	<u>secp_id</u>	
Campo	Tipo de Dato	Tamaño

sys_id	Int	11
etiqueta	varchar	120
grafico	varchar	250
detalle	text	-
activo_inicio	int	11
activo	int	11
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.35: Diseño de datos Tabla Contenido Administrador JCI Portal Web - Tabla jci_contenido

Nombre de la tabla: jci_contenido		
Campo Principal: <u>con_id</u>		
Campo	Tipo de Dato	Tamaño
sec_id	Int	11
con_titulo	varchar	120
con_detalle	text	-
con_contenido	text	-
con_fechai	date	-
con_fechaf	date	-
con_menu,	int	11
con_activo.	int	11
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		

Valor por Defecto del Campo	Auto numérico incremental 1
-----------------------------	-----------------------------

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.46: Diseño de datos Tabla Secciones Contenidos - Tabla jci_cseccp

Nombre de la tabla: jci_cseccp		
Campo Principal: <u>csecc_id</u>		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
secp_id	Int	11
csecc_type	varchar	100
csecc_codem	int	11
csecc_uvic	varchar	10
csecc_order	int	11
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.17: Diseño de datos Tabla Menú - Tabla jci_pmenu

Nombre de la tabla: jci_pmenu		
Campo Principal: <u>menp_id</u>		
Campos	Tipo de dato	Tamaño
sys_id	Int	11
menp_titulo	varchar	70
memp_style	varchar	70
memp_separador	varchar	70
memp_active	varchar	20

Fuente:	Tabla principal
Alias:	Ninguno
Campo Principal Obligatorio:	Si
Valor por Defecto del Campo	Auto numérico incremental 1

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3. 18: Diseño de datos Tabla Item Menú - Tabla jci_pitemmenu

Nombre de la tabla: jci_pitemmenu		
Campo Principal: <u>itep_id</u>		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
menp_id	Int	11
secp_id	int	11
itep_type	int	11
itep_titulo	varchar	200
itep_detalle	text	-
itep_style	varchar	70
itep_active	int	11
itep_icono	varchar	150
itep_order	int	11
itep_menu	int	11
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo : Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.5: Diseño de datos Tabla Registro Socio web - Tabla jci_socio

Nombre de la tabla:	jci_socio
---------------------	-----------

Campo Principal: <u>cli_id</u>		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
cli_nombre	Varchar	250
cli_apellido	varchar	200
cli_nombre	varchar	200
cli_email	varchar	250
cli_telefono	varchar	100
cli_direccion	text	-
jci_fecha	date	-
jci_activo	int	11
jci_codes	varchar	20
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.20: Diseño de datos Tabla Area de Usuarios - Tabla jci_areausuarios

Nombre de la tabla: jci_areausuarios		
Campo Principal: <u>accw_id</u>		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
sys_id	Int	11
tab_id	Inr	11
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Tabla 3.21: Diseño de datos Tabla Area de Usuarios - Tabla jci_foro

Nombre de la tabla: jci_foro		
Campo Principal: Id		
Campos	Tipo de Dato	Tamaño
autor	Varchar	200
titulo	varchar	200
mensaje	text	-
fecha	datetime	-
respuestas	int	11
identiicador	int	7
ult_respuesta	datetime	.
activo	int	11
Fuente: Tabla principal		
Alias: Ninguno		
Campo Principal Obligatorio: Si		
Valor por Defecto del Campo Auto numérico incremental 1		

Fuente: Investigación

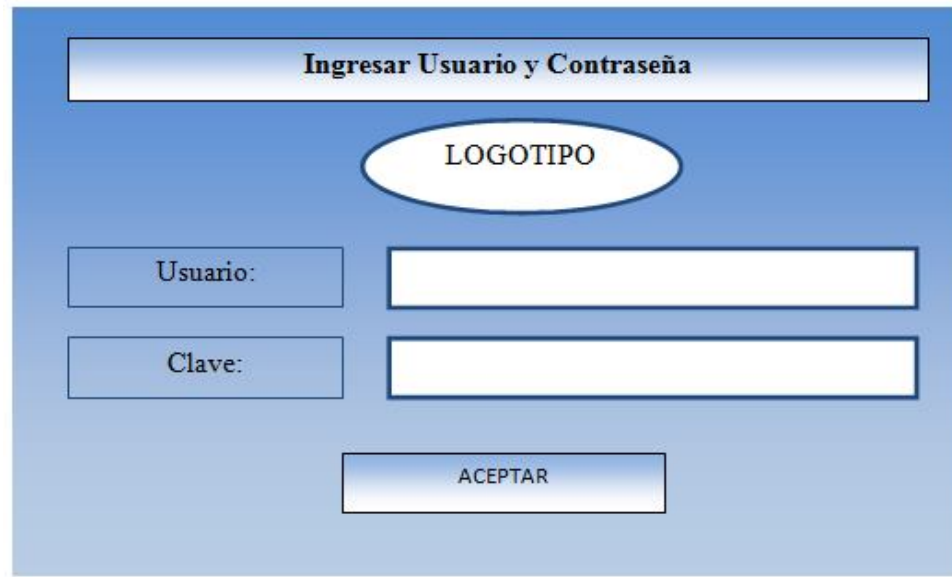
Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.3 Diseño de Interfaz

Los requerimientos y el análisis del sistema llevaron al siguiente diseño que debe mostrar la interfaz final.

3.3.3.1 Diseño de la Pantalla de Inicio de Sesión sistema Administrable

Gráfico 3.19 Pantalla Inicio de Sesión



A login form diagram with a blue background. At the top is a rectangular box labeled "Ingresar Usuario y Contraseña". Below it is an oval labeled "LOGOTIPO". To the left of the input fields are labels "Usuario:" and "Clave:". To the right are two empty rectangular input boxes. At the bottom center is a rectangular button labeled "ACEPTAR".

Ingresar Usuario y Contraseña

LOGOTIPO

Usuario:

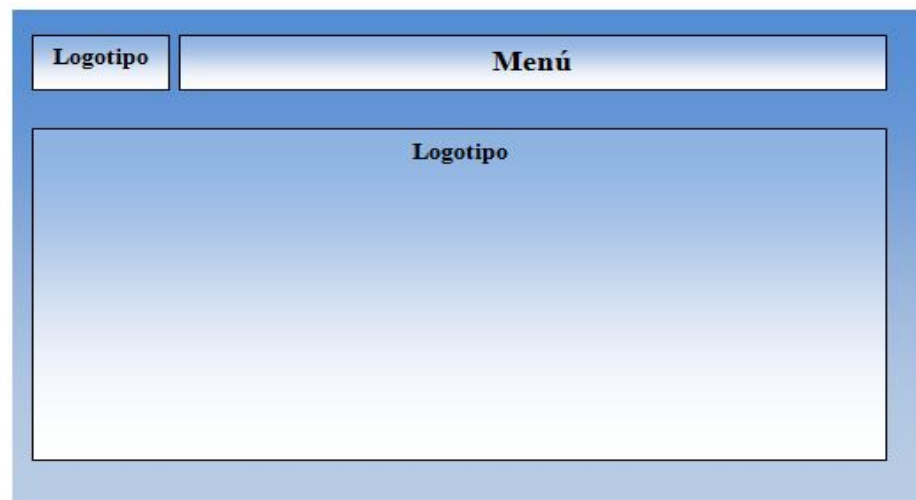
Clave:

ACEPTAR

Fuente: Investigación
Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.3.2 Diseño de la Pantalla General del Súper y Administrador del Sistema

Gráfico 3.20 Pantalla General del Administrador

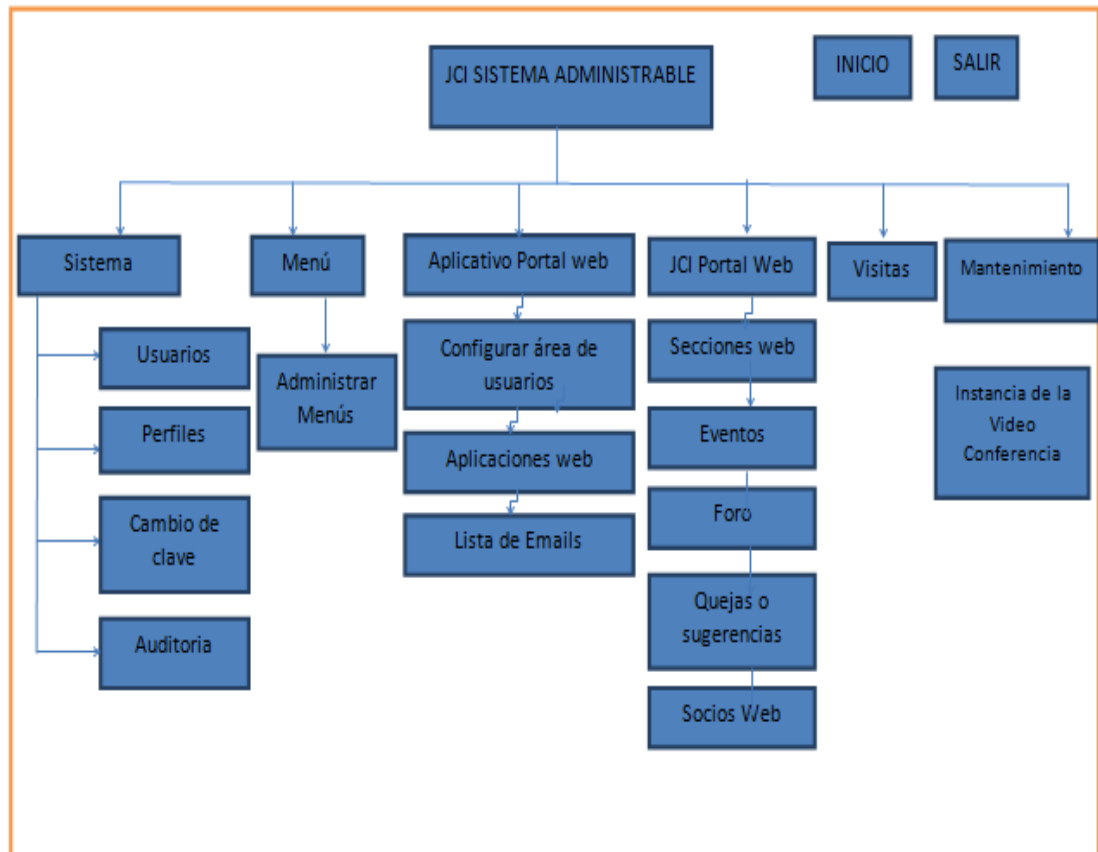


Fuente: Investigación
Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.4 Diagrama de Navegación Web

3.3.4.1 Administrador del Sistema

Gráfico 3.21 Diagrama del Sistema Administrable

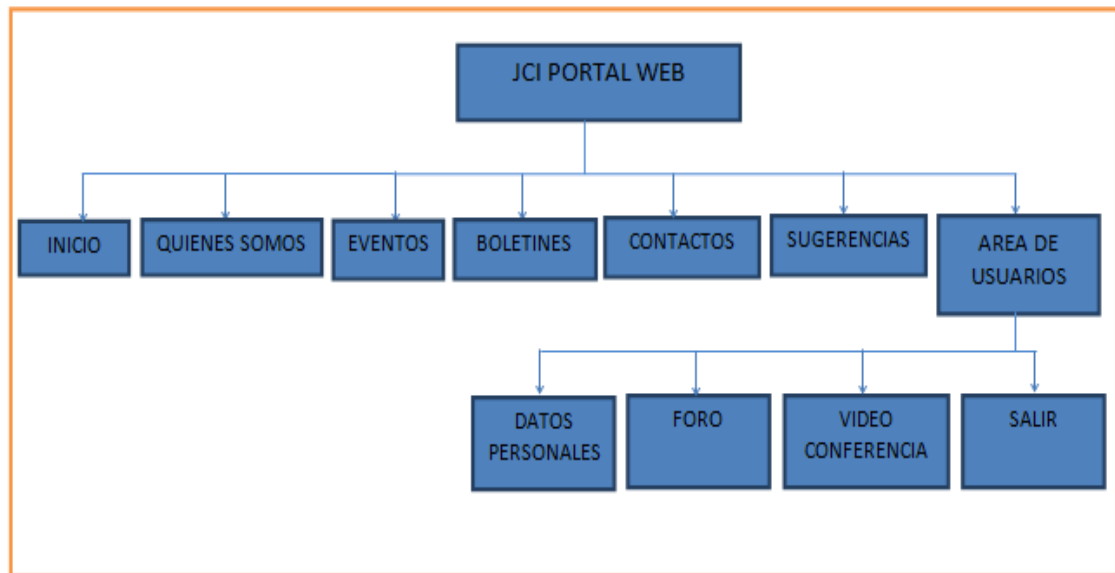


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.4.2 Portal Web

Gráfico 3.22 Diagrama del Portal Web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Diseño de Interfaz

Pantalla Inicial del Sistema Administrable

El sistema para los usuarios Súper y Administrador se lo ha realizado de forma sencilla, tomando en cuenta que será utilizado únicamente por los Usuarios Súper y Administrador, y será básicamente el gestor de contenidos y de activación de Usuarios.

Gráfico 3.23 Diseño Inicial del sistema



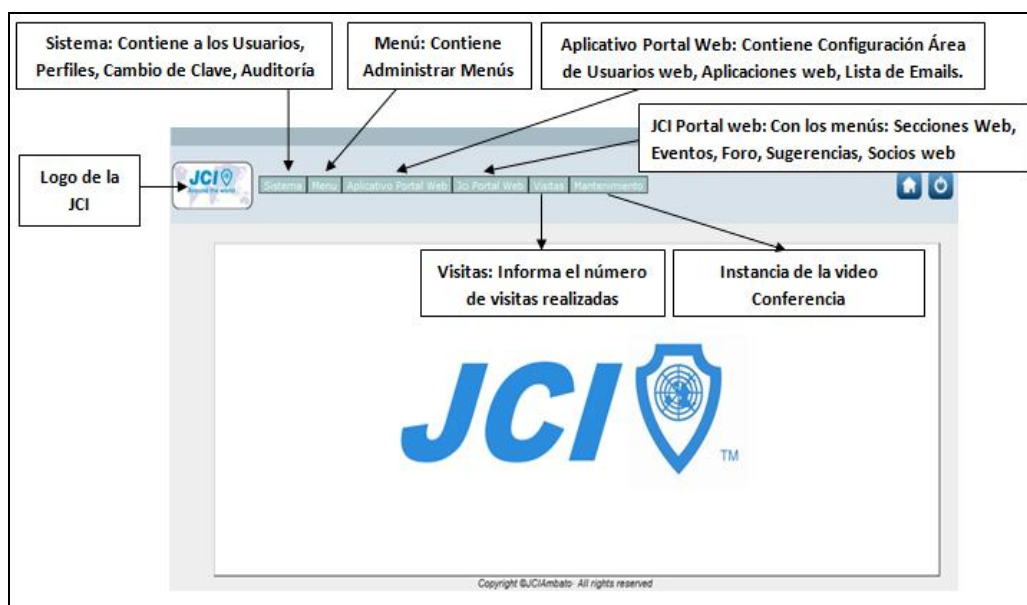
Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.4.3 Pantalla General del Sistema para el Usuario Súper Administrador

El diseño general del sistema administrable incluye las opciones más importantes que configuran el portal web, este será administrado correctamente por el Usuario Súper Administrador.

Gráfico 3.24 Diseño del sistema Administrable Súper Administrador



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.4 Pantalla General del Sistema para el Usuario Administrador

El diseño general del sistema a ser utilizado por el administrador que en este caso puede ser la secretaria de la Cámara Junior incluirá:

Gráfico 3.25 Diseño del sistema Portal Web Usuario Administrador



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.5 Diseño del Portal Web

Para el diseño del portal web se ha utilizado el programa Dreamweaver, ya que es la aplicación más usada en el sector de diseño y programación web. Posee, excelentes funcionalidades e integración con otras herramientas. La aplicación permite crear sitios web de forma totalmente gráfica, y dispone de funciones para acceder al código HTML

generado. Permite la conexión a un servidor, a base de datos, soporte para programación en ASP, PHP, Java script, necesarias para el portal.

Además se ha tomado en cuenta los colores principales de la JCI INTERNACIONAL que son Azul, Blanco y Naranja y su forma estandarizada de mantener las páginas web de los diferentes países y ciudades, en cuanto a las imágenes se utilizó la herramienta Macromedia Fireworks para su respectiva edición.

3.3.6 Descripción del Diseño de la Página de Inicio

Encabezado del Portal Web:

Contiene el fondo de color azul de la Cámara Junior Internacional, las siglas en la parte izquierda que representan el nombre de la organización y su logotipo, en el centro el título del portal web Cámara Junior Ambato y el símbolo más representativo de nuestra ciudad que es la Catedral de Ambato.

Gráfico 3.26 Diseño del sistema Encabezado del Portal Web



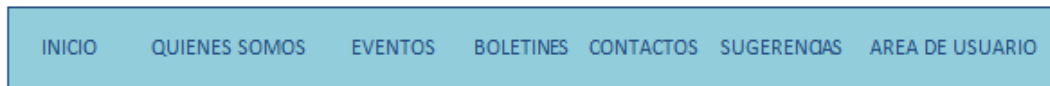
Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.7 Menú Top:

Contiene las opciones correspondientes al Portal Web, estas son:

Gráfico 3.27 Menú Top Portal Web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.8 Animaciones Portal Web:

Contiene gráficos en movimiento de personas jóvenes realizando negocios y conversaciones empresariales y un fondo – banner empresarial.

Gráfico 3.28 Imagen central Portal Web – Personas



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Gráfico 3.29 Banner empresarial central Portal Web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.9 Contenido central del Inicio:

Contiene la sección de Bienvenidos a Nuestro Portal Web, un gráfico que hace mención a que forman parte de una organización Humana y la Misión - Visión de la JCI.

Gráfico 3.30 Contenido Home Portal Web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.10 Descripción del Diseño de Contenido

La parte inicial se mantiene igual al diseño del Home: Encabezado, Menú Top y Animaciones, la sección de contenido es diferente.

Contenido central de las páginas:

Contiene la descripción de cada uno de botones y nos lleva a conocer y ver información de la institución Cámara Junior.

Gráfico 3.32 Contenido central del portal web



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.11 Botones:

Botón Inicio

INICIO

Hace referencia a la página principal del portal web y da la bienvenida al mismo.

Botón Quiénes Somos

QUIENES SOMOS

Este botón nos lleva a la página en la cual se habla de Qué es la JCI, su propósito, principios, logotipo, eslogan, historia y los funcionarios de los últimos años.

Gráfico 3.33 Contenido del Botón Quienes Somos



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Botón Eventos

EVENTOS

Nos muestra los eventos de la Cámara Junior a nivel Internacional y Nacional.

Gráfico 3.34 Contenido del Botón Quienes Somos



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Botón Boletines

BOLETINES

Hace referencia a los Boletines que emiten trimestralmente los presidentes de la JCI a los miembros Internacionales, el boletín es un PDF informativo que contiene las actividades realizadas por los socios de la Cámara Junior.

Gráfico 3.35 Contenido del Botón Boletines

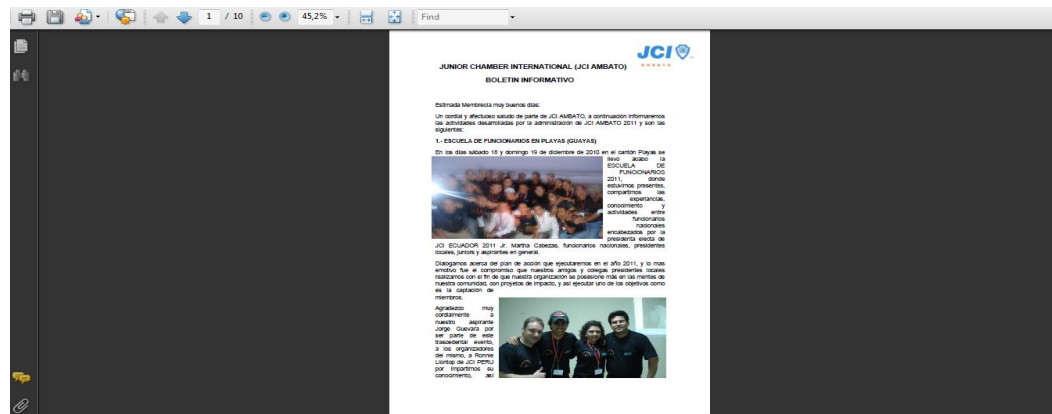


Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Al hacer clic en el link nos muestra el **BOLETÍN** en formato PDF como se observa a continuación:

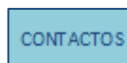
Gráfico 3.36 PDF Informativo de los Boletines



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Botón Contactos



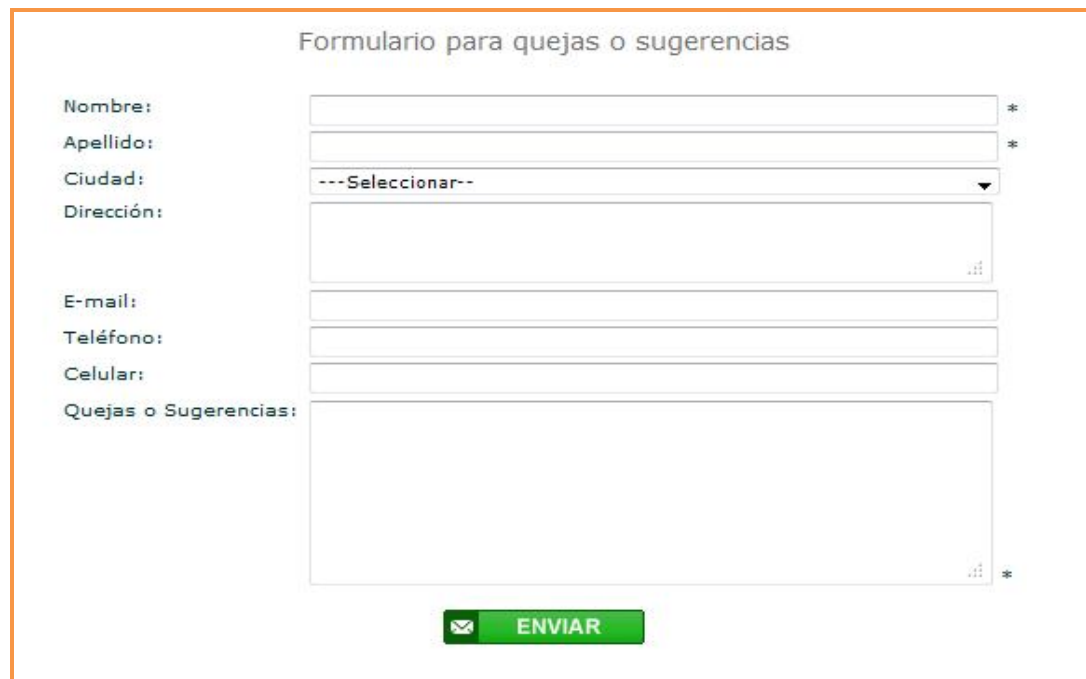
Muestra una lista de contactos de los miembros de la Cámara Junior.

Botón Sugerencias



Proporciona un formulario de Quejas y Sugerencias para el usuario.

Gráfico 3.37 Formulario para Quejas y Sugerencias



Formulario para quejas o sugerencias

Nombre: *

Apellido: *

Ciudad: ▼

Dirección:

E-mail:

Teléfono:

Celular:

Quejas o Sugerencias: *

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Botón Área de Usuarios

Nos lleva al área principal de los socios web, en donde interactúan con sus ideas, proyectos y pueden a la vez pueden interactuar en el chat y la video conferencia.

Para acceder al área de usuarios un nuevo usuario debe registrarse presionando el botón “Área de Usuarios” luego seleccionar el botón Regístrate, y en llenar correctamente los datos solicitados.

Gráfico 3.38 Formulario para registro de Usuarios

Si no esta registrado, introduzca sus datos personales y procederemos a crear una cuenta de usuario para usted.

Empresa:
 Apellidos: *
 Nombres: *
 Usuario: *
 E-mail: *
 Teléfonos:
 País: ---Seleccionar--
 Dirección:
 Clave de acceso: *
 Confirmación: *

Código de validación. Ingrese en el campo codigo el codigo que aparece en la imagen.
 9 d w 1 w r

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

El usuario será activado por el administrador y podrá acceder al Área de Usuarios con su nombre de Usuario y Contraseña.

Gráfico 3.39 Formulario de Ingreso al Portal Web – Usuario Socio Junior

Ingresar con su cuenta con el cual se registró y contraseña.

Usuario:

 Clave:

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Al ingresar al área de usuarios se puede seleccionar entre los siguientes botones:

- Datos Personales
- Foro
- Video Conferencia
- Salir

Botón Datos Personales

Datos personales

Muestra los datos personales del usuario que se encuentra dentro del Área de Usuarios

Gráfico 3.40 Datos personales del Usuario Registrado

The screenshot displays a web form for updating user information. The fields are as follows:

Empresa:	cebi	
Apellidos:	amaluisa	*
Nombres:	rendon	*
Usuario:	Katty	*
E-mail:	a_katty@hotmail.com	*
Teléfonos:	2422203	*
País:	Ecuador	
Dirección:	San Antonio	
Clave de acceso:	*****	*
Confirmación:	*****	*

An 'Actualizar' button is located at the bottom right of the form.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Botón Foro

Foro

Muestra y permite la publicación de foros de sumo interés para los socios, los temas pueden ser diversos sin restricción alguna.

Gráfico 3.41 Foro Área de Usuarios

JCIAMBATO.COM			
[Inicio] [Nuevo Tema]			
Título	Autor	Respuestas	Últ. Mensaje
- Las empresas	Por Katty el 2012-05-17 14:30:15	0	2012-05-17 14:30:15
Foro			

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Si desea plantear un nuevo tema de discusión dentro del foro se deberá presionar **Nuevo Tema** y escribir a continuación

Gráfico 3.42 Nuevo Tema de Foro

JCIAMBATO.COM	
[Inicio] [Nuevo Tema]	
Autor	Katty
Título	
Mensaje	
Enviar Mensaje	

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Botón Video Conferencia

Video conferencia

Permite ingresar a la sala de Video Conferencia, en ella podemos activar la video conferencia y observar a la vez a los socios que se encuentran conectados.

Gráfico 3.43 Pantalla inicial antes de activar la video conferencia



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Esperamos que 2 o más socios se encuentren conectados y activamos la video conferencia presionando el icono de la cámara que me aparece al lado derecho, verídico que la señal fue enviada y que el otro usuario también haya iniciado la conversación. El resultado será establecer una conversación entre socios

Para realizar conversaciones en línea, es decir activar el Chat seleccionamos la opción ingresar y escribimos un mensaje en el chat y lo enviamos, esperamos la respuesta, lo respondemos comunicarnos la interacción continua.

Gráfico 3.44 Sección Chat dentro de la Video Conferencia



Fuente: Investigación
Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

3.3.13 CODIGO FUENTE

Ingreso al Sistema

```
<?php
class acceso_system{
var $resultado;
var $user;
var $pass;
var $name;
var $iduser;
function acept_session($sisusu,$pwdusu)
{
$sisusu = addslashes (trim ($sisusu));
$pwdusu = addslashes (trim ($pwdusu));
$selecmenu="select * from jci_sisusers,jci_perfil where
jci_sisusers.per_id=jci_perfil.per_id and sisu_usu like '$sisusu' and sisu_pwd like '$pwdusu'";
$resultado = mysql_query($selecmenu);
while($row = mysql_fetch_array($resultado))
{
$this->user=$row[sisu_usu];
                                $this->iduser=$row[sisu_id];
                                $this->pass=$row[sisu_pwd];
                                $this->name=$row[sisu_name];
                                }
}
}
?>
```

Aplicativo Portal Web

```
<?php
//panel de manejo para aplicaciones
if ($apl)
{
    $sqlnom = "select * from jci_aplicationadm where ap_id=$apl";
    $resultnom = mysql_query($sqlnom);
    if ($resultnom)
    {
        while ($rownom = mysql_fetch_array ($resultnom))
```

```

        {
            $ap_path=$rownom[ap_path];
            $ap_activo=$rownom[ap_activo];
            $ap_protec=$rownom[ap_protec];
        }
        mysql_free_result($resultnom);
    }
    if ($ap_activo==1)
    {
        if ($ap_protec==1)
        {
            if ($sessid)
            {
                include($ap_path."index.php");
            }
            else
            {
                class=titulo>
Para ingresar a esta sección debe estar registrado</div>";
            }
        }
        else
        {
            include ($ap_path."index.php");
        }
    }
    else
    {
        include("msg/inactive.php");
    }
}
else
{
    include("msg/inactive.php");
}
?>

```

Template

```

<?php
class templateform{
var $titulo_tabla;
var $tab_mdobuscar;
var $tabla_activa;
var $path_templateform;
function select_templateform($table)
{
    $selecmenu1="select * from jci_sistable,jci_styletable where
jci_sistable.st_id=jci_styletable.st_id and tab_name like '$table'";
    $resultado1 = mysql_query($selecmenu1);
    while($row1 = mysql_fetch_array($resultado1))

```



```

        {
$this->path_templateform=$row1["st_path"];
        $this->tabla_activa=$row1["tab_actv"];
        $this->tab_mdobuscar=$row1["tab_mdobuscar"];
$this->titulo_tabla=strtoupper($row1["tab_title"]);
        $this->timp=$row1["st_timp"];
        $this->pimp=$row1["st_pimp"];
        $this->tab_nlista=$row1["tab_nlista"];

```

Contenido Portal Web:

```

var xmlhttpcontenido
function showUsercontenido(str,str1,str2,str3,str4,str5,str6,str7,str8,str9,str10)
{
xmlhttpcontenido=GetXmlHttpRequestObjectcontenido()
if (xmlhttpcontenido==null)
{
    alert ("Browser does not support HTTP Request")
    return
}
var url="templates/acerotmp/combo_contenido.php"
url=url+"?q="+str+"&q1="+str1+"&q2="+str2+"&q3="+str3+"&q4="+str4+"&q5="+
str5+"&q6="+str6+"&q7="+str7+"&q8="+str8+"&q9="+str9+"&q10="+str10
url=url+"&sid="+Math.random()
xmlhttpcontenido.onreadystatechange=stateChangedcontenido
xmlhttpcontenido.open("GET",url,true)
xmlhttpcontenido.send(null)
}
function stateChangedcontenido()
{
    document.getElementById("txtHintcontenido").innerHTML="<span
class=stlmsg><br><br>Espere un momento porfavor...</span>"
    if (xmlhttpcontenido.readyState==4 || xmlhttpcontenido.readyState=="complete")
    {
        document.getElementById("txtHintcontenido").innerHTML=xmlhttpcontenido.respon
seText
    }
}
function GetXmlHttpRequestObjectcontenido()
{
    var xmlhttpcontenido=null;
    try
    {
        // Firefox, Opera 8.0+, Safari
        xmlhttpcontenido=new XMLHttpRequest();
    }
    catch (e)
    {

```

```
//Internet Explorer
try
{
    xmlHttpcontenido=new ActiveXObject("Msxml2.XMLHTTP");
}
catch (e)
{
    xmlHttpcontenido=new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
}
return xmlHttpcontenido;
}
```

Index

```
<?php
//Encabezado
if ((session_is_registered ('nov_ususer')==true))
{
    session_cache_limiter('nocache,private');
    session_name;
    session_start();
    session_register('verif');
    session_register('buscardb');
    session_register('iduser');
}
?>
<?php

/**VARIABLES POR GET ***/
$numero = count($_GET);
$tags = array_keys($_GET);// obtiene los nombres de las variables
$valores = array_values($_GET);// obtiene los valores de las variables
// crea las variables y les asigna el valor
for($i=0;$i<$numero;$i++){
    $$tags[$i]=$valores[$i];
}
/**VARIABLES POR POST ***/
$numero2 = count($_POST);
$tags2 = array_keys($_POST); // obtiene los nombres de las variables
$valores2 = array_values($_POST);// obtiene los valores de las variables
// crea las variables y les asigna el valor
for($i=0;$i<$numero2;$i++){
    $$tags2[$i]=$valores2[$i];
}
?>
<?php
{
    $_SESSION['nov_pwd']="";
```

```

        $_SESSION['nov_name']='';
        $_SESSION['iduser']='';
    }
    $objacceso_session->guarda_naveg($sessid,$csearch,$stable,$apl,$opcion,$idab);
    $objacceso_session->select_session($sessid);
    $objacceso_session->select_perfil($objacceso_session->sess_perid);

    if ($objacceso_session->sess_user and $_SESSION['nov_ususer'])
    {
        $permisotabla=strchr($objacceso_session->sess_tabla,strval("rx".$stable));
        if ($permisotabla)
        {
            $stable="";
        }
        $objformulario->geamv=$geamv;
        if (!$objformulario->geamv)
        {
            include($objtemplate->path_template."index.php");
        }
        else
        {
            $objtemplate->path_template="templates/base/";
            include($objtemplate->path_template."index.php");
        }
    }
    else
    {
        //-----
        if ($ocacceso==1)
        {
            $objacceso_system->accept_session($sisusu,$pwdusu);
            $sessid=$objacceso_session->create_session($objacceso_system->user,$objacceso_system->pass,$objacceso_system->name,$objacceso_system->perid);
            if ($objacceso_system->user)
            {
                $_SESSION['nov_ususer']=$objacceso_system->user;
                $_SESSION['nov_pwd']=$objacceso_system->pass;
                $_SESSION['nov_name']=$objacceso_system->name;
                $_SESSION['oficinausu']=$objacceso_system->oficina;
                $_SESSION['iduser']=$objacceso_system->iduser;
                include ("acces.php");
            }
            else
            {
                $mensajeacc="Acceso negado...";
                include("modules/acces.php");
            }
        }
    }
}

```

```

else
{
    include ("modules/acces.php");
}
//-----
}
?>

```

Conexión a la base de datos

```

$objBd = new conec();
$objBd->conectadb($basededatos,$host,$userdb,$passwdb);
$objformulario = new formulario();
$link = $objBd->enlace;
//Valores globales
?>
<?php
$detallesql="select * from jci_ayuda where ayu_id=".$idayuda;
$resultadod = mysql_query($detallesql);
    while($rowd = mysql_fetch_array($resultadod))
    {
        $tituloayu=$rowd[ayu_titulo];
        $detalleayu=$rowd[ayu_detalle];
    }
?>
<div align="center">
    <table width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
        <tr>
            <td></td>
        </tr>
    </table>
    <p class="Estilo2">
        <br>
    </p>
</div>
<table width="100%" border="0" cellspacing="1" cellpadding="0">
    <tr>
        <td bgcolor="#F0F5F7"><div align="center"><span class="factd9"><?php
echo $tituloayu ?></span></div></td>
    </tr>
    <tr>
        <td bgcolor="#FBFCFD"><span class="factd8"><?php echo $detalleayu ?>
</span></td>
    </tr>
</table>
?php
/*
#####

```

```

#      Conexión a la base de datos
#####
*/
//Objeto conexión, Conecta a la base de datos Mysql
class conec{
    //Atributos Basicos de la clase
    var $servidor; //host
    var $nombredb; //Nombre de la Base de Datos
    var $nombreu; //Nombre del usuario autorizado para entrar a la Base de Datos
    //Atributos Modificados
    var $enlace; //Almacena el enlace con la Base de Datos una vez establecido
    var $resultado; //Almacena el resultado obtenido por la consulta a la BD
    var $consulta; //Almacena la consulta realizada con el metodo consultaBD();
        //Usuarios
        var $usuario;
        var $clave;
        var $privilegios;
    var $descuento;
Function ($servidor,$nombredb,$nombreu)
{
    $this->servidor=$servidor;
    $this->nombredb=$nombredb;
    $this->nombreu=$nombreu;
}
//Funcion de conexión
function conectardb($basededatos,$host,$userdb,$passwdb)
{
    if($this->enlace=mysql_connect($host,$userdb,$passwdb))
    //if($this->enlace=mysql_connect("localhost","sistema","sistemadb"))
    {
        if(mysql_select_db($basededatos,$this->enlace))
        {
        }
        else
        {
            echo "Error al seleccionar la base de datos!";
            exit();
        }
        else
        {
            echo "Error al enlazar al Servidor!";
            exit();
        }
    }
}
}
?>

```

3.3.14 PRUEBAS DE FUNCIONAMIENTO

Se realizaron diferentes pruebas de funcionamiento del sistema y del portal web, tomando en cuenta los accesos del Súper y Administrador, estas pruebas fueron realizadas localmente con un servidor Xampp v. 1.7.4. Las pruebas realizadas fueron de ingreso de contenidos del portal web, y de la activación de Socios web, en primera instancia tenemos la prueba de ingreso al sistema como Súper Administrador y la respectiva gestión de contenidos.

Gráfico 3.45: Prueba Ingreso al Sistema Súper Administrador

The image shows a login form for the JCI system. At the top, there is a logo with the letters 'JCI' in a large, blue, stylized font, followed by a blue shield icon containing a white globe and the letters 'TM'. Below the logo, there is a login box with two input fields: 'Usuario:' with the text 'sadmin' and 'Clave:' with masked characters '.....'. At the bottom of the login box is a blue button with the word 'ACEPTAR' in white capital letters. The entire login box is enclosed in an orange border.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Para el ingreso de contenidos seleccionamos la opción del portal web a ser llenada, y que se encuentra almacenada en el jciambato.org como lo observamos a continuación:

Gráfico 3.46: Prueba Selección de contenido

ID seccion	Sistema/Portal	Etiqueta	Grafico	Activar ser parte de seccion	Es parte de la seccion	Activo Mostrar Inicio	Activo
12	jciambato.org	Home		Si		Si	Si
23	jciambato.org	La institución					Si
24	jciambato.org	Boletín					Si
25	jciambato.org	Aplicativos					Si

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Seleccionamos una sección en este caso el Home y llenamos el contenido necesario a ser publicado, como se observa en el gráfico el registro pide llenar los campos de detalle que hace referencia a un corto resumen del tema, las fechas en las que se realizan los cambios de los contenidos (opcional) , el ingreso del contenido a través de un editor que lo he hecho similar a un procesador de palabras, en donde tiene opciones de Formato para Cambiar el tipo de Fuente, Establecer el color de la fuente, Tamaño de Fuente, Subir gráficos, Hipervincular textos, entre otras opciones y lo activamos para su publicación.

Gráfico 3.47: Prueba Gestión de Contenidos – Home



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

La siguiente prueba se la ha realizado para el ingreso de Socios Web a través del portal para lo cuál el usuario – internauta ingresa al sitio local: **www.jciambato.org** y presiona la tecla enter, luego presiona Área de Usuarios, y se observa la siguiente página:

Gráfico 3.49: Prueba de ingreso Área de Usuarios

The screenshot displays the website for the JCI Cámara Junior Ambato. The header features the JCI logo and the text 'Cámara Junior Ambato' on a blue background. Below the header is a navigation menu with links: INICIO, QUIENES SOMOS, EVENTOS, BOLETINES, CONTACTOS, and AREA DE USUARIOS. The main content area shows a video player with a thumbnail of three people in business attire looking at a laptop. Below the video player is a login form with the following elements:

Ingresar con su cuenta con el cual se registró y contraseña.

Usuario:

Clave:

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Aquí el usuario internauta presiona el botón Registrarse y le aparece el siguiente formulario:

Gráfico 3.50: Prueba visualización de formulario de ingreso nuevo socio


Si no esta registrado, introduzca sus datos personales y procederemos a crear una cuenta de usuario para usted.

Empresa:
 Apellidos: *
 Nombres: *
 Usuario: *
 E-mail: *
 Teléfonos:
 País: ▾
 Dirección:
 Clave de acceso: *
 Confirmación: *

Código de validació. Ingrese en el campo *codigo* el codigo que aparece en la imagen.

4 e z y t u

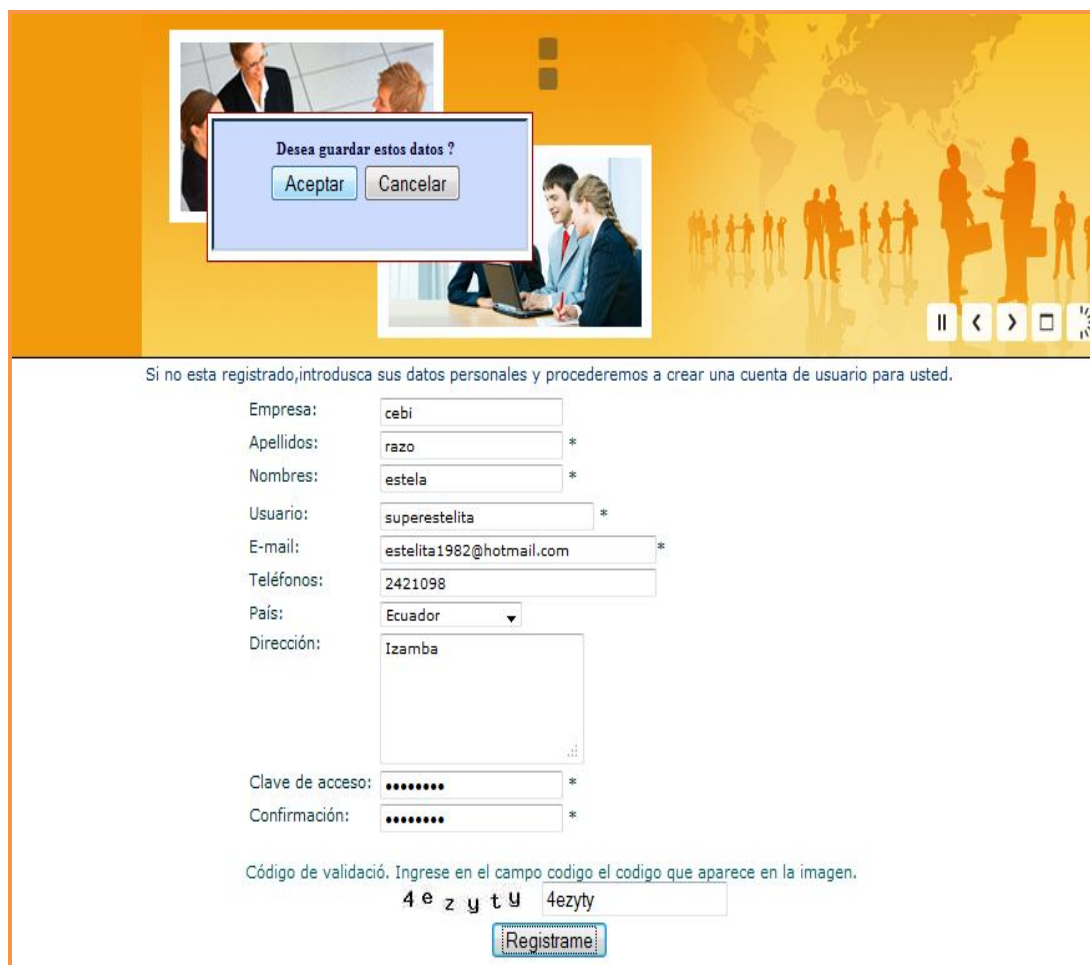
Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

El usuario comienza a llenar sus datos que tiene los siguientes campos, Empresa hace referencia a la empresa a la cuál pertenece el socio junior, Apellido a su apellido, Nombre a su nombre, Usuario al nombre de usuario, Email a su dirección de correo,

Teléfono a su número telefónico, País a su país natal, Dirección domiciliaria, Clave su contraseña exclusiva para el ingreso al Área de Usuarios.

Gráfico 3.51: Prueba visualización llenado formulario Ingreso de Usuario



The screenshot shows a web application interface for user registration. At the top, there is a confirmation dialog box with the text "Desea guardar estos datos ?" and two buttons: "Aceptar" and "Cancelar". Below the dialog, the registration form is displayed. The form includes fields for "Empresa", "Apellidos", "Nombres", "Usuario", "E-mail", "Teléfonos", "País", and "Dirección". The "País" field is a dropdown menu set to "Ecuador". The "Dirección" field is a text area containing "Izamba". Below these fields are "Clave de acceso" and "Confirmación" fields, both masked with dots. A validation code "4 e z y t y" is shown, with the instruction "Código de validació. Ingrese en el campo codigo el codigo que aparece en la imagen." and a "Regístrate" button.

Desea guardar estos datos ?

Aceptar Cancelar

Si no esta registrado,introduzca sus datos personales y procederemos a crear una cuenta de usuario para usted.

Empresa: cebi

Apellidos: razo *

Nombres: estela *

Usuario: superestelita *

E-mail: estelita1982@hotmail.com *

Teléfonos: 2421098

País: Ecuador

Dirección: Izamba

Clave de acceso: *

Confirmación: *

Código de validació. Ingrese en el campo codigo el codigo que aparece en la imagen.

4 e z y t y 4ezyty

Regístrate

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Pantalla de confirmación que observa el usuario después de haber registrado correctamente sus datos.

Gráfico 3.52: Prueba confirmación del llenado correcto del formulario



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Ahora vamos a activar al socio registrado en nuestro portal web, para hacerlo ingreso al sistema, y selecciono la opción Socios Web en donde ya se visualiza el formulario llenado de la siguiente manera:

Gráfico 3.53 : Prueba en el sistema registro de usuario y su activación

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

El registro del nuevo usuario también es visualizada en el sistema:

Gráfico 3.54: Prueba registro de usuario

ID	Empresa	Apellidos	Nombres	Usuario	Teléfonos	Clave de acceso	Fecha registro	Activo	Codes
23	cebi	razo	estela	superestelita	2421098	estelita	2012-05-30	Si	7375270
20	cebi	amaluisa	rendon	Katty	2422203	katyta	2012-05-17	Si	0430498
21	atenas	nuñez	lorena	lore	2856789	lorenita	2012-05-28	Si	7407929

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Si el usuario ya se encuentra **Activado** puede hacer uso exclusivo al área de usuarios ingresando sus datos de usuario:

Gráfico 3.55: Prueba ingreso de usuario activado

INICIO QUIENES SOMOS EVENTOS BOLETINES CONTACTOS AREA DE USUARIOS

Ingresar con su cuenta con el cual se registró y contraseña.

Usuario:
superstelita

Clave:
●●●●●●

Ingresar

Perdió su Clave Regístrate

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Al ingresar al área de usuario se observa la siguiente página, que contiene los Datos Personales del Usuario, Anuncios Clasificados de su empresa en donde la puede promocionar, la sección Foro en donde puede escribir temas y lo pueden comentar, la instancia de la Video Conferencia, y la opción Salir del Área de Usuarios.

Gráfico 3.56: Prueba Área de Usuarios

The screenshot displays a web application interface. At the top, a navigation bar contains links: INICIO, QUIENES SOMOS, EVENTOS, BOLETINES, CONTACTOS, and AREA DE USUARIOS. Below this is a video player showing three business professionals in a meeting. Under the video player is a tabbed menu with options: Datos personales, Clasificados, Foro, Video conferencia, and Salir. The 'Datos personales' tab is active, showing a form with the following fields:

Empresa:	cebi	
Apellidos:	razo	*
Nombres:	estela	*
Usuario:	superestelita	*
E-mail:	estelita1982@hotmail.com	*
Teléfonos:	2421098	
País:	Ecuador	
Dirección:	Izamba	
Clave de acceso:		*
Confirmación:		*

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Página del Foro en donde el usuario puede escribir sobre varios temas y publicarlos, estos temas a la vez pueden ser comentados por los demás usuarios.

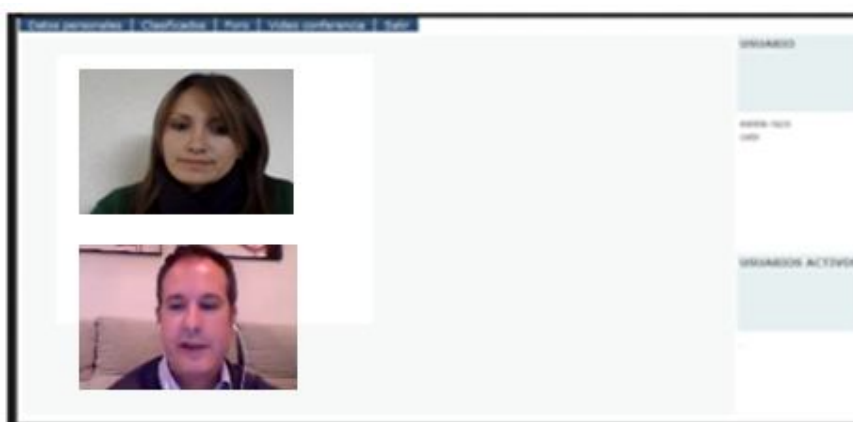
Gráfico 3.57: Prueba Foro



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Gráfico 3.58: Prueba Video Conferencia Instancia de 2 Socios conectados



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

CAPITULO IV

4 CONCLUSIONES

4.1 CONCLUSIONES

- El portal web de la Jci Ambato cumple con los objetivos propuestos al inicio del desarrollo del proyecto.
- La forma de conocer a la Cámara Junior Internacional capítulo Ambato será más accesible para las personas que antes no la conocían.
- Se mejorará la comunicación y la interacción en tiempo real entre los socios de la cámara al manejar temas de interés institucional en exclusiva de socios.
- La Cámara Junior cuenta con un portal web Administrable que puede ser utilizado por un usuario miembro de la Cámara, el cuál podrá realizar los cambios necesarios de los contenidos y activar a los respectivos Socios Web.
- Se implementó el sistema en un servidor local Xampp, para realizar el desarrollo, esto nos ayuda de una forma más ágil y rápida ver los resultados y nos ayuda a disminuir costos.
- Se realizaron las respectivas pruebas de funcionamiento en la cuál se verifico que la el portal web esta funcionando correctamente dentro del servidor alojado.

- Las herramientas utilizadas fueron programables, en un 90% software libre que me ayudo a trabajar de forma local hasta alojar el portal web en un servidor pagado.

4.2 RECOMENDACIONES

- Realizar la asignación de usuario y contraseña al usuario Súper y Administrador.
- Analizar y revisar diariamente la sección del Administrador para poder activar a los usuarios socios web registrados.
- Difundir la implementación del portal web a todos los socios de la Cámara Junior Ambato para incentivarles a su utilización y a la vez comunicar a la JCI Ecuador que Ambato ya cuenta con su propio Portal Web para su uso.
- Actualizar frecuentemente los contenidos del portal web para que no deje de ser interesante y actual para nuestros socios web e internautas.
- Realizar una evaluación después de 6 meses de utilización del portal web para saber si mejoró la interacción entre socios, la forma de comunicarse y la forma en la que se ha dado a conocer la JCI en la ciudad.
- Dar a conocer el portal web a nivel Internacional.

4.3 BIBLIOGRAFIA

LIBROS:

- Stevens, Perdita, and Pooley Rob. Utilización de UML en Ingeniería del Software con Objetos y Componentes. 1era. Edición. España. A Mc Graw. 2003.
- Phillip De la Cruz. PHP y Mysql. 2nda Edición. México. Ra-ma editorial. 2002.
- Craig Larman. UML y Patrones 2nda Edición. España. Prentice Hall. 2006.
- James McGraw. PHP Manual 1era Edición. España. Ediciones Mc Graw Hil 2006.
- Ratschiller Tailor, and Gerken Thompson. Creación de aplicaciones Web con PHP . 4ta Edición. Canadá. Ediciones Prentice Hall. 2000.
- Pressman Richard Ingeniería del Software, un Enfoque Práctico. 2nda Edición. España. Ediciones Mc Graw-Hill. 1993.
- Mediactive. Aprender Dreamweaver CS4. 4ta Edición. México. Ediciones Marcombo S.A .2009.

LINKOGRAFÍA:

- Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson, Modelado Uml; Unified Modeling Language. New York. ADDISON WESLEY, Primera Edición Octubre 20, 1998 <http://www.omg.org/uml>
- Delfín Carbonell Basset, MySQL. New York. SERBAL, Primera Edición Febrero 12, 2000. <http://www.mysql.com>
- Henry Blake, PHP. BRESLY, Tercera Edición, 4 Marzo, 2003. <http://www.lsi.us.es/cursos/cursophp>
- Joyce Deireman, PHP. SEIMAN, Primera Edición, 2012. <http://php.net/manual/es/book.mysql.php>
- Larry Page y Sergey Brin, Dreamweaver y PHP, Primera Edición Enero 17, 2004. <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/phpmysqlap/>

ANEXOS

ANEXO 1:

MANUAL DE USUARIO ADMINISTRADOR

Introducción

Gracias por formar parte del Sistema Administrable de la JCI Ambato, para utilizar el sistema, es necesario la designación correspondiente de usuario y su clave, acción realizada por el Usuario Súper Administrador y la configuración previa en el servidor.

Inicio de sesión en el sistema

Para ingresar al sistema se necesita abrir un navegador web y cargar la pantalla de inicio de sesión del sistema <http://127.0.0.1:56/jciambato/administrador/> y se visualiza el siguiente Gráfico 1.

The image shows a login interface for the JCI Ambato system. At the top, there is a logo consisting of the letters 'JCI' in a bold, blue, sans-serif font, followed by a blue shield icon containing a white globe with latitude and longitude lines. Below the logo, there is a white rectangular box with a thin grey border. Inside this box, there are two input fields: the first is labeled 'Usuario:' and the second is labeled 'Clave:'. Below these fields is a blue rectangular button with the word 'ACEPTAR' in white, uppercase letters.

Gráfico 1: Inicio de Sesión

Menú Principal

El menú principal se genera después de haber digitado correctamente el nombre de usuario y clave en el inicio del Sistema, ahora accedemos al menú principal que contiene todas las aplicaciones necesarias para la buena Administración del Portal Web.

Gráfico 2: Menú Principal



Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Menú – Menú

Maneja el control de Menús del Portal web y del sistema administrable, este menú no estará activado para el Administrador, en caso de necesitar algún cambio deberá solicitarlo al administrador y de igual manera para el diseño.

Menú – JCI Portal Web

Esta es la sección que maneja la Administración de contenidos del portal web, al ingresar en el se muestran todas las secciones de los botenes del portal web, en el puedo llenar el Home como se observa en la plantilla de contenido del Home:

Gráfico 3: Plantilla de llenado Home

The screenshot displays a web-based content management system interface. At the top, there is a toolbar with various icons for text formatting (bold, italic, underline, text color, background color), alignment, and other editing functions. Below the toolbar, the main content area is divided into sections. The first section is titled "Misión:" in orange, followed by a blue text block: "Contribuir al adelanto de la comunidad mundial proporcionando a las personas jóvenes la oportunidad de desarrollar la capacidad de liderazgo, la responsabilidad social, el espíritu empresarial y el compañerismo necesarios para crear cambios positivos." Below this is another section titled "Visión:" in orange, followed by a blue text block: "Ser la principal red mundial de jóvenes líderes". At the bottom of the main content area, there is a section titled "NUESTRO CREDO" in orange. To the left of the main content area, there is a sidebar with several dropdown menus and input fields for configuring the content: "Menu" (---Seleccionar--), "Activo" (Si), "Galeria Fotos" (---Seleccionar--), "Orden:" (0), "Ir a esta seccion:" (---Seleccionar--), "Asignar Sub Seccion:" (---Seleccionar--), and "Seccion:".

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

La siguiente sección a ser llenada será el Quiénes somos con la plantilla de contenido igual a la del Home y de igual manera para eventos.

En la sección de Boletines enlaremos a través de un hipervínculo al PDF deseado.

Gráfico 4: Pantalla JCI Portal Web – Contenido vinculado a un PDF

Contenido

Fuente HTML

userfiles/file/BOLENTIN%20INFORMATIVO%201.pdf

Menu: ---Seleccionar---

Activo: ---Seleccionar---

Galeria Fotos: ---Seleccionar---

Orden: 0

Ir a esta seccion: Boletín

Asignar Sub Seccion: Boletín

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Para el contáctanos podemos observar las sugerencias e inquietudes almacenadas en el portal web, y las podremos mantener o no activas.

Gráfico 5: Pantalla JCI Portal Web – Contenido Contáctanos

Nombre:	katty
	*
Apellido:	amaluisa
	*
Ciudad:	AMBATO
Dirección:	centro
E-mail:	a_katty@hotmail.com
Teléfono:	2425566
Celular:	092636879
Quejas o Sugerencias:	Quisiera que publicaran mas eventos para la web
	*

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

La instancia del foro también podrá ser activada o no desde nuestro sistema

Gráfico 6: Pantalla JCI Portal Web – Contenido Foro

FOROS

NUEVO GUARDAR BORRAR BUSCAR IMPRIMIR

Autor: Katty *

Titulo: Las empresas *

Mensaje: Hola hoy les escribo para felicitarles ya que estan promocionando la camara Junior de la Provincia que es de bastante ayuda para pequeñas y medianas empresas.

Fecha: 2012-05-17 14:30:15

Respuestas: 0

Identificador: 0

Ult_respuesta: 2012-05-17 14:30:15

Activo: Si

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra

Y la aplicación más importante es la activación de los socios web, verificando si pertenecen o no a la JCI Ambato y su activación a la video conferencia.

ID:	23
Empresa:	cebi
Apellidos:	razo *
Nombres:	estela *
Usuario:	superestelita *
E-mail:	estelita1982@hotmail.com *
Teléfonos:	2421098
País:	Ecuador ▼
Dirección:	Izamba
Clave de acceso:	
Confirmación Clave de acceso:	
Fecha registro:	2012-05-30
Activo:	Si ▼ *
Codes:	7375270
Perfil:	---Seleccionar--- ▼
Instancia video conferencia:	---Seleccionar--- ▼

Fuente: Investigación

Elaborado por: Amaluisa, Alexandra