

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

SERÉIS MIS TESTIGOS

ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Tema:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL WEB DINÁMICO REVISTA VIRTUAL "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", PARA EL CANTÓN PATATE

DISERTACIÓN DE GRADO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERO DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN.

Autor:

JUAN MANUEL MORENO CASTILLO

Director:

ING. GALO MAURICIO LÓPEZ SEVILLA Msc.

Nº de ingreso: 005429
Precio: $80.00
canje: Donación: X Compra:
Fecha de factura:
Fecha de ingreso: 18082010.

Ambato – Ecuador

Diciembre, 2009



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE-AMBATO

ESCUELA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

HOJA DE APROBACIÓN

TEMA:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL WEB DINÁMICO REVISTA VIRTUAL "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", PARA EL CANTÓN PATATE.

AUTOR:

JUAN MANUEL MORENO CASTILLO

Galo López Ing. Msc.
DIRECTOR DE DISERTACIÓN F:_____

Patricio Medina Ing. Msc.
CALIFICADOR F:_____

Verónica Pailiacho Ing. Msc.
CALIFICADOR F:_____

Santiago Acurio Ing. Msc.
DIRECTOR UNIDAD ACADÉMICA F:_____

Pablo Poveda Ab.
SECRETARIO GENERAL PROCURADOR F:_____

SECRETARIA GENE
PROCURADURIA

DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Moreno Castillo Juan Manuel portador de la cedula de ciudadanía Nº 180378781-9 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniero 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 esta documento son y serán de mi solo y exclusiva responsabilidad legal y académico.



Juan Manuel Moreno Castillo

C.I. 180378781-9

DEDICATORIA

Este trabajo fruto del esfuerzo de mi vida como estudiante, solamente lo puedo dedicar a los seres que más amo en la vida a mis padres Carlos y Gloria, quienes son y serán el ejemplo en mi vida por haberme brindado su amor, cariño y apoyo incondicional en cada momento.

A mis hermanos Maribel, David, Carla, Diego (+) y Alejandro, quienes han puesto en mi el ejemplo a seguir y quienes me brindaron la oportunidad de verlos crecer y apoyarlos, lo que me ayudo a forme como una persona responsable.

RESUMEN

Hoy en día la Internet se ha convertido en la fuente principal para la comunicación a nivel mundial, esta es la razón por la cual se ha decidido crear la Revista Virtual Patate, Ayer, Hoy y Siempre para el Cantón Patate; la misma que permitirá dar a conocer la suficiente información Social, Cultural y Turística del Cantón además de los eventos a realizarse y la ultimas noticias generadas en este lugar.

La Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, fue desarrollada pensando en todas aquellas personas que se dedican a conocer los diferentes lugares turísticos que poseen Tungurahua, Ecuador y el mundo. La metodología que se uso en su diseño es la Metodología de Desarrollo de Proyectos Web, la cual tiene varias etapas para el desarrollo, mismas han permitido generar el presente proyecto de disertación.

Dentro de los contenidos que posee la revista virtual podemos encontrar: información de los Sitios naturales, la Cultura y Tradiciones, los diferentes Establecimientos turísticos, además de otros servicios complementarios que son necesarios para hacer y disfrutar del turismo en Patate.

ABSTRACT

Today the Internet has become the main source of global communication, this is the reason it has decides to create the Virtual Magazine Patate Yesterday, Today and Always for Patate Canton; which will provide enough Social, Cultural and Tourism information of the Canton as well as events to be generated and the latest news in that place.

The Virtual Magazine Patate Ayer, Hoy y Siempre; was developed for all those people who are interested in getting to know the different tourist sites in Tungurahua, Ecuador and the world. The methodology used in its design is the project Development Methodology Web, which has several stages for development, which have allowed the creation of this dissertation.

Within the content of the virtual magazine we can find: information of natural sites, culture and traditions, different tourist establishments, and other complementary services that are necessary to make an enjoy sightseeing in Patate.

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 1
1. 1 Introducción. 1
1.2 Significado del Problema. 2
1.3 Planteamiento del Problema. 2
1.3.1 Problematización. 3
1.3.2 Delimitación del Problema. 4
1.4 Justificación. 5
1.4.1 Importancia. 5
1.5. Objetivos. 6
1.5.1 Objetivo General 6
1.5.2 Objetivos Específicos. 6
1.6 Hipótesis. 7
1.6.1 Formulación de la Hipótesis. 7
1.6.2 Variables e Indicadores. 7

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO 9
2.1 Cómo Surgieron las Revistas Electrónicas? 9
2.1.1 Características de las Revistas Electrónicas. 10
2.1.2 Producción de las Revistas Electrónicas. 12
2.1.3 Características de los documentos electrónicos 13
2.1.4. Formatos de Adquisición. 14
2.1.4.1 Consideraciones Generales. 14
2.1.5 Formatos. 14

BIBLIOTECA

2.2.3.2 Creación de Contenido. 36
2.2.3.3 Gestión de Contenido. 36
2.2.3.4 Presentación. 37
2.2.3.5 Ventajas de un CMS. 38
2.2.4 Sitios Web Dinámicos. 39
2.3. Lenguajes de Programación Web. 41
2.3.1 Lenguaje de programación web PHP. 42
2.3.2 Visión general de PHP. 42
2.3.3 USOS DE PHP. 43
2.3.4 Ventajas de PHP. 44
2.3.5 Base de Datos Web. 44
2.4. Base de Datos Web MySQL. 45
2.4.1 Sistema administrador de base de datos relacionales. 45
2.4.2 Software de Fuente Abierta. 46
2.4.3 Uso de MySQL. 46
2.4.4 Características Técnicas de MySQL. 46
2.4.5 Características principales de MySQL. 47
2.5 PhpMyAdmin. 48
2.5.1 Estado actual. 49
2.5.2 Productos similares. 49
2.6 SWiSH MAX. 49
2.7 Software de Desarrollo Web. 51
2.7.1 Adobe DreamWeaver CS3. 51
2.7.1.1 Principales funciones de Abobe DreamWeaverCS3. 52
2.8 Herramientas para el Desarrollo de Portales Web. 53
2.8.1 XAMPP Server. 53

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DEL PROYECTO. 54
3.1 Metodología de Desarrollo del Portal Web. 54
3.2 Análisis del Portal Dinámico Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre". 56
3.2.1 Población y Muestra. 57
3.2.2 Recolección de la Información. 58
3.2.3 Interpretación de los resultados. 59
3.3 Diseño de Prototipos del Portal Web. 74
3.3.1 Dirección de Equipo para el desarrollo del portal web dinámico. 74
3.3.2 Diseño. 75
3.3.3 Código. 75
3.3.4 Escogitamiento de Herramientas de Diseño. 76
3.4. Diseño de Prototipos del Portal Web. 76
3.4.1 Diagrama de Navegación Web Prototipo N° 1. 77
3.4.2 Maqueta del Portal Web de Prototipo N° 1. 78
3.4.3 Página de Inicio del Portal Web Prototipo N° 1. 79
3.4.4 Diagrama de Navegación Web Prototipo N° 2. 79
3.4.5 Maqueta del Portal Web de Prototipo N° 2. 81
3.4.6 Página de Inicio del Portal Web de Prototipo N° 2. 82
3.5. Desarrollo del Portal Web Revistas Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre". 83
3.5.1 Descripción global. 83
3.5.2 Pre-desarrollo del Portal Web Dinámico. 83
3.5.3 Desarrollo del Portal Web Dinámico 84
3.5.4 Desarrollo de la Base de Datos del portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre" en MySQL. 84
3.5.5 Diagrama de Entidad-Relación de Base de Datos del Portal Web. 85

3.5.6 Creación de la Base de Datos del Portal Web, Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", con PhpMyAdmin.....86

3.5.7 Desarrollo del Cabecera Animada para el Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....91

3.5.8 Diseño y Construcción del Portal Web Dinámico "Patate Ayer, Hoy y Siempre" con el Gestor de Contenidos Joomla.....92

3.5.9 Diagrama General del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....93

3.5.10 Diagrama de distribución del Portal Web en Secciones, Categorías y Artículos.....95

3.5.11 Diagrama Representativo de Secciones, Categorías, Artículos del Portal Web.....96

3.5.12 Diagrama de secuencias de visitas al Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy Y Siempre".....97

3.5.13 Diagrama de alojamiento del Portal Web.....98

3.5.14 Diagrama de Navegación del Menú Principal del Portal Web.....99

3.5.15 Diagrama de Navegación de los Módulos de la Página Principal del Portal Web.....103

3.6. Testing del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....114

3.6.1 Pruebas del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer Hoy y Siempre".....114

3.7 Dominio y Hosting del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....123

3.8 Publicación del portal web dinámico revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....123

3.9 E-Marketing del portal web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....124

3.10 Mantenimiento del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".....125

CAPÍTULO IV

4. VERIFICACIÓN DE RESULTADOS Y VALIDACIÓN 126
4.1 Operación de Variables. 126
4.2. Verificación de la Hipótesis. 127
4.2.1 Formulación de la Hipótesis. 127
4.2.2 Definición del Nivel de Significación. 128
4.2.3 Elección de la Prueba Estadística. 128
4.2.3.2 Frecuencias Observadas. 130
4.2.4 Nivel de Significación y Regla de Decisión. 130
4.2.5 Cálculo Matemático. 131
4.2.6 Representación Grafica. 132
4.2.7 Decisión. 132
4. Validación. 127

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 135
5.1 CONCLUSIONES. 135
5.2 RECOMENDACIONES. 136
BIBIOGRAFÍA. 138
GLOSARIO 143
ANEXOS 14358
Anexo: N° 01. 158
Anexo: N° 02. 161

TABLA DE FIGURAS

Figura 2.1. Producción de los documentos en PDF imagen. 22
Figura 2.2. Proceso PDF texto directamente. 22
Figura 2.3. Proceso de Producción en HTML. 23
Figura 2.4. Proceso de producción a XML. 25
Figura 2.5. Proceso de producción a XML-integrado 26
Figura 2.6. Logo desarrollo web. 32
Figura 2.7 Logo CSS (Cascading Style Sheets) 33
Figura 2.8. Logo de CMS (*Content Management Systems*) 35
Figura 2.9. Logo sitios web dinámicos. 39
Figura 2.10. Logo de PHP 42
Figura 2.11. Estructura general de PHP. 43
Figura 2.12. Logo de MySQL. 45
Figura 2.13. Logo de phpMyAdmin. 48
Figura 2.14. Logo Swish Max 49
Figura 2.15. Logo Adobe DreamWeaver CS3. 51
Figura 2.16 Logo XAMPP Servidor 53
Figura 3.1 Etapas del Modelo de Desarrollo Web. 54
Figura 3.2 Datos de Encuesta-Pregunta N° 01 59
Figura 3.3 Datos de Encuesta-Pregunta N° 02 60
Figura 3.4 Datos de Encuesta-Pregunta N° 03 61
Figura 3.5 Datos de Encuesta-Pregunta N° 04 62
Figura 3.6 Datos de Encuesta-Pregunta N° 05 63
Figura 3.7 Datos de Encuesta-Pregunta N° 06 64
Figura 3.8 Datos de Encuesta-Pregunta N° 07 65
Figura 3.9 Datos de Encuesta-Pregunta N° 08 66
Figura 3.10 Datos de Encuesta-Pregunta N° 09 67
Figura 3.11 Datos de Encuesta-Pregunta N° 10 68
Figura 3.12 Datos de Encuesta-Pregunta N° 11 69
Figura 3.13 Datos de Encuesta-Pregunta N° 12 70

Figura 3.14 Datos de Encuesta-Pregunta N° 13 71
Figura 3.15 Datos de Encuesta-Pregunta N° 14 72
Figura 3.16 Datos de Encuesta-Pregunta N° 15 73
Figura 3.17 Diagrama de navegación web prototipo N° 1. 77
Figura 3.18 Prototipo N° 1 del Portal Web. 78
Figura 3.19 Página de Inicio del Portal Web Prototipo N° 1. 79
Figura 3.20 Diagrama de Navegación Web Prototipo N° 2. 80
Figura 3.21 Prototipo N° 2 del Portal Web. 81
Figura 3.22 Página de Inicio del Portal Web. 82
Figura 3.23 Diagrama Entidad-Relación de Base de Datos 85
Figura 3.24 Pantalla Principal de PhpMyAdmin. 86
Figura 3.25 Pantalla para crear la Base de Datos en PhpMyAdmin. 87
Figura 3.26 Tablas de la Base de Datos del portal Web. 88
Figura 3.27 Tablas de la Base de Datos del portal Web. 89
Figura 3.28 Tablas de la Base de Datos del portal Web. 90
Figura 3.29 Tablas de la Base de Datos del portal Web. 91
Figura 3.30 Animación con fotografías usando Swish. 92
Figura 3.31 Diagrama General del Portal Web 94
Figura 3.32 Diagrama Representativo de Secciones, Categorías, Artículos del portal web. 96
Figura 3.33 Diagrama de visitas al Portal Web. 97
Figura 3.34 Diagrama se secuencia de alojamiento del portal web. 98
Figura 3.35 Diagrama de Navegación Menú Sitios Naturales 99
Figura 3.36 Diagrama de Navegación Menú Cultura y Tradición 100
Figura 3.37 Diagrama de Navegación Menú Establecimientos Turísticos 101
Figura 3.38 Diagrama de Navegación Menú Establecimientos Turísticos 102
Figura 3.39 Diagrama de Encuestas del portal web 103
Figura 3.40 Diagrama de Últimas Noticias del portal web 104
Figura 3.41 Diagrama de Eventos del portal web 105
Figura 3.42 Diagrama Web's Recomendados en portal web 106
Figura 3.43 Diagrama Contáctanos del portal web 107

Figura 3.44 Diagrama Búsquedas Simples y Múltiples en el portal web. 108
Figura 3.45 Diagrama Modulo Hora y Fecha. 109
Figura 3.46 Diagrama Modulo Patate desde el Satélite. 109
Figura 3.47 Diagrama Modulo Mirando a Patate. 110
Figura 3.48 Diagrama Modulo Pie de Página. 110
Figura 3.49 Diagrama Modulo El Clima de Patate. 111
Figura 3.50 Diagrama Modulo Cascadas de Patate. 111
Figura 3.51 Diagrama Modulo Museos de Patate. 112
Figura 3.52 Diagrama Modulo Festividades de Patate. 112
Figura 3.53 Diagrama Modulo Turismo Comunitario en Patate. 113
Figura 3.54 Diagrama Modulo Quien está en Linea.? 113
Figura 3.55 Prueba del Portal Web en Navegador Internet Explorer. 115
Figura 3.56 Prueba del Portal Web en Navegador Opera. 116
Figura 3.57 Prueba del Portal Web en Navegador Google Chrome. 117
Figura 3.58 Prueba del Portal Web en Navegador Mozilla Fire Fox. 118
Figura 3.59 Prueba del Portal Web en Navegador Safari. 119
Figura 3.60 Prueba del Portal Web en Modulo Contáctanos. 120
Figura 3.61 Prueba del Portal Web en Modulo Enviar a un Amigo. 121
Figura 3.62 Prueba del Portal Web en Modulo Enviar a un Amigo. 122
Figura 3.63 Grafico de FileZilla FTP. 124
Figura 4.1 Representación Grafica del Chi-Cuadrado Verificación de Hipótesis. 132

TABLAS

Tabla 2.1. Ciclo de vida de un documento para la revista virtual..... 14
Tabla 2.2. Formatos de conservación y almacenamiento.. 28
Tabla 3.1 Datos de Encuesta-Pregunta N° 01..... 59
Tabla 3.2 Datos de Encuesta-Pregunta N° 02..... 60
Tabla 3.3 Datos de Encuesta-Pregunta N° 03..... 61
Tabla 3.4 Datos de Encuesta-Pregunta N° 04..... 62
Tabla 3.5 Datos de Encuesta-Pregunta N° 05..... 63
Tabla 3.6 Datos de Encuesta-Pregunta N° 06..... 64
Tabla 3.7 Datos de Encuesta-Pregunta N° 07..... 65
Tabla 3.8 Datos de Encuesta-Pregunta N° 08..... 66
Tabla 3.9 Datos de Encuesta-Pregunta N° 09..... 67
Tabla 3.10 Datos de Encuesta-Pregunta N° 10..... 68
Tabla 3.11 Datos de Encuesta-Pregunta N° 11..... 69
Tabla 3.12 Datos de Encuesta-Pregunta N° 12..... 70
Tabla 3.13 Datos de Encuesta-Pregunta N° 13..... 71
Tabla 3.14 Datos de Encuesta-Pregunta N° 14..... 72
Tabla 3.15 Datos de Encuesta-Pregunta N° 15..... 73
Tabla 3.16 División del sitio web en Secciones y Categorías.. 95
Tabla 4.1 Tabla para la Combinacion de Frecuencias..... 129
Tabla 4.2 Tabla para la Combinacion de Frecuencias..... 129
Tabla 4.3 Tabla para la Combinacion de Frecuencias.. 130
Tabla 4.4 Tabla de Frecuencias Esperadas.. 132

Esta nueva propuesta permitirá incrementar el turismo en el Cantón, y, lograra el crecimiento Turístico y Cultural, lo que permitirá un crecimiento sostenible para los Patateños.

1.2 Significado del Problema.

En la actualidad el Cantón Patate cuenta con su página Web, la cual brinda información general del Cantón, y, lo que se lograr con el Web Dinámico (Revista Virtual "PATATE AYER, HOY Y SIEMPRE"), es ofrecer la información turística, social y cultural y a través de este medio, mantener informado sobre los distintos Actos y actividades de interés Local y Nacional, generados por los Personeros del Cantón y la Población Patateña, logrando así, acaparar miradas de propios y extraños en cada actividad a realizarse dentro del Cantón.

Siendo el enfoque principal de este trabajo la Creación e Implementación de un Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER, HOY Y SIEMPRE".

1.3 Planteamiento del Problema.

El Municipio del Cantón Patate, en la actualidad no cuenta con una Revista en el Web, la cual permita: ingresar, editar y transmitir, a la colectividad: los eventos, artículos de interés local, resoluciones tomadas por el Municipio e información turística, social y cultural del Cantón, de una manera automática, dinámica y a la vez virtual, además, la Página Web del Municipio del Cantón Patate no está siendo utilizada a cabalidad, y, por consiguiente la Revista Virtual vendría a ser el medio más idóneo para optimizar los diferentes recursos empleados en la transmisión de dichas informaciones.
Haciendo una sub-problematización tendríamos los siguientes puntos:

- Los artículos importantes de interés general acerca del Cantón Patate, los cuales surgen cotidianamente, pasan por desapercibidos por la colectividad tanto local, nacional y el mundo.

- La distinta Información no es transmitida de una manera atractiva e interactiva para los lectores.

- No se da a conocer a la colectividad en general sobre eventos turísticos, sociales y culturales, artículos de interés local, los mismos que vienen a ser trascendentales para el Cantón.

1.3.1 Problematización.

¿El Cantón Patate cuenta con un medio dedicado específicamente a brindar información Social, Cultural y Turística a la Población y el Mundo?

No, cuenta con un Web, el cual está dedicado a brindar información de Eventos, Artículos de interés local, información Turística, Social y Cultural del Cantón Patate.

¿La Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate es ampliamente difundida Local y Mundialmente?

La información es difundida localmente, pero para resto del mundo hace falta más medios para dicha actividad.

¿La falta de un Medio Virtual ha conllevado a que la explotación de los potenciales turísticos, económicos y culturales sea mínimo en el Cantón Patate?

Si, ya que el Cantón Patate tiene todo el potencial, humano y turístico, para tener un desarrollo a gran escala, ya sea Turístico, Social y Cultural.

¿Qué consecuencias traen la falta de información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate?

Una de las principales consecuencias es que dentro de la Provincia los mismos Tungurahuenses no conocen al Cantón, provocando un desarrollo en pequeñas escalas.

¿Existen alternativas de solución al Problema de la falta de difusión de la Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate?

Si, para el efecto se ha aprobado la creación e implementación de una Revista Virtual denominada "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", la cual estará enfocada toda la información de Eventos, Artículos e información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate.

1.3.2 Delimitación del Problema.

La Revista Virtual tendrá como principal proceso, la de poner a disposición de las personas del medio local y del mundo en general la información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate, la misma que será textual, gráfica, interactiva y animada, y que cumplirá exclusivamente las necesidades, requisitos y especificaciones que el Cantón Patate así lo dictamine. La aplicación estará alojada con el dominio **www.revistavirtualpatate.com**, y, ocupara un servidor independiente, además se contara con la asesoría para la administración del Portal Web y, la asesoría de los catedráticos de la P.U.C.E.S.A.

1.4 Justificación.

A través de la implementación tecnológica aplicada por medio de un portal Web Dinámico (Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE") se pretende ayudar con la ofertación de Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate a nivel Local como Mundial, logrando de esta manera crear un novedoso y dinámico medio de Comunicación que haga del Cantón uno de los pioneros en la implementación de nuevas herramientas tecnológicas para la Comunicación.

Además, lograr que el portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", se consolide como la herramienta principal para la Comunicación Vía Web disminuya al máximo los problemas y costos que tienen el Municipio del Cantón Patate en la promoción de sus diferentes eventos a realizarse dentro del mismo, entonces vista esta necesidad se ha creído conveniente la Creación del Portal Web Dinámico antes mencionado, ya que hasta la actualidad, no existe otro medio que se dedique específicamente a esta tarea (Comunicar Vía Web).

Finalmente la importancia de la creación e implementación de la Revista Virtual será un aporte enorme en las aspiraciones del Cantón Patate en su empeño de fortalecimiento del Turismo dentro del mismo, siendo que la revista virtual será el medio por el cual se dé a conocer al Cantón local y mundialmente.

1.4.1 Importancia.

Sin lugar a duda la Revista Virtual, se convierte en uno de los pilares fundamentales e importantes del Cantón Patate, para dar a conocer a nivel nacional y mundial en lo que se refiere a eventos y a la información Turística, Social y Cultural del Cantón. Es importante también recalcar que con la Creación e Implementación la Revista Virtual, esta lograra disminuir costes y tiempo en relación a la difusión de dicha información, de

manera que se convierta en el medio de comunicación más importante con el que cuente el Cantón Patate.

1.5. Objetivos.

1.5.1 Objetivo General.

Crear e Implementar el Web Dinámico **Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE"** para el Cantón Patate, de manera que se constituya en un Medio de Comunicación Virtual para la población del Cantón, la Provincia, el País y el Mundo.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Estudiar acerca de las Nuevas Tecnologías de desarrollo de Portales Dinámicos Web.
- Difundir la Información Social. Cultural y Turística en la población por medio del Portal web Dinámico, usando tecnologías nuevas de desarrollo de portales.
- Aplicar la tecnología dentro de la Comunicación y que el Portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", sea un medio de Comunicación para el Cantón Patate, a través de la implementación del sitio con PHP y MySQL.

1.6 Hipótesis.

1.6.1 Formulación de la Hipótesis.

Crear e Implementar el portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", dentro del Web del Municipio del Cantón Patate, siendo este un sistema automático de: recolección y envío de información de los Eventos, Artículos de interés general, lo que permitirá mejorar la difusión de los Eventos, observar los Artículos de interés local y obtener: Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate, para: aportar con el incremento del Turismo y el Desarrollo Cultural y Social del Cantón Patate.

1.6.2 Variables e Indicadores.

Variables

Para el presente trabajo se han identificado las siguientes variables:

Variable Independiente.

CREACIÓN e IMPLEMENTACIÓN del portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE".

Variable Dependiente.

Ingresar, Editar y Difundir de la Información de los Eventos, Artículos de interés local e Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate.

Indicadores:

Para el presente trabajo se han identificado los siguientes indicadores:

Indicador de la Variable Independiente.

La variable independiente se la medirá en su real funcionamiento una vez implementado el portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE".

Indicador de la Variable Dependiente.

La variable dependiente se medirá mediante el grado de difusión de la información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate, que el Portal Web Dinámico brinde.
Aumentar el número de posibles turistas que visiten el Cantón Patate.
Reducir los recursos para la promoción local e internacional de eventos a desarrollarse en el Cantón.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Cómo Surgieron las Revistas Electrónicas?

A inicios del siglo XXI se empezó a hablar de una literatura especializada de la denominada *crisis de las revistas*. Dicha crisis ha ocasionado que se produzcan dos grandes problemas interrelacionados entre sí, y que han influido directamente para la decadencia o eliminación paulatina de las revistas impresas.

Los problemas por los que se inicia la decadencia de las revistas impresas son:

1) Los elevados precios de las revistas (mercado reducido, sin competencia real) y

2) Demora entre la fecha en que se escribe un artículo y la publicación de este en la revista.

Estos problemas, sumado la implantación del Internet, ha conllevado a que, la sociedad este modificando de forma rotunda el concepto de cómo acceder a la información. Tal suceso ha puesto en tela de juicio el sistema tradicional de publicación de las revistas, dando paso a una nueva era en donde la información se la obtiene al instante y de una manera más dinámica a la de las revistas impresas, lo que produce ahorro en: tiempo y dinero.

Pues bien en la década de los noventa, se produce el nacimiento de las *revistas electrónicas*, lo que añade nuevos elementos críticos al sistema tradicional de publicación de la información Sin embargo, en relación con las revistas impresas, a más de surgir el concepto de revista electrónica, la mayor parte de las editoriales han optado por el reconvertido de sus revistas editadas en papel a revistas electrónicas, y

gracias a la cultura creada por la Sociedad de la Información que promueve y facilita la interconexión de redes y el intercambio de información y servicios entre instituciones, empresas y público en general.

Sería conveniente que mencionemos algunas de las principales ventajas que diferencian las revistas electrónicas a las impresas, así tendríamos:

- Rapidez de producción y distribución.
- Menores costes, dado que el único coste que se aborda es el de la llamada primera copia.
- Capacidades multimedia.
- Interacción autor-lector. [1]

2.1.1 Características de las Revistas Electrónicas.

Una vez implantado la revista electrónica, la cual nació como complemento a la edición impresa de las publicaciones seriadas, se ha ido expandiendo rápidamente sobre los soportes tradicionales. Además se puede afirmar que, en la actualidad, existen todas las condiciones necesarias para su expansión, es decir, que existen: tecnologías específicas, excelente demanda por parte de los usuarios y suficientes medios para la difusión de una revista electrónica.

Las características más importantes de las revistas electrónicas se las detalla a continuación, mismas que han sido el pilar fundamental para el surgimiento de las revistas electrónicas:

- *Reducción en el plazo de espera para la edición.*- En algunos casos, se presentan los trabajos y/o artículos antes de que estos estén totalmente concluidos (*preprints*).

- *Universalidad y facilidad de acceso de la información.*- Mediante la difusión en Internet las publicaciones están presentes en cualquier lugar del mundo y a cualquier

[1] http://www.crevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas12.htm Ambato Abril/08.

hora, sin los enormes costes que esto supondría de la otra forma. Además puede ser consultada por más de una persona a la vez.

- *Disminución de los costes de edición.*

- *Posibilidad de añadir nuevos elementos a los documentos y/o artículos.*- Debido a que es un medio electrónico y dinámico hay la posibilidad de incluir: vídeos, audio, realidad virtual y diversidad de formatos (impresión, en pantalla).

- *Capacidad de establecer una comunicación bidireccional.*- Permitiendo que el destinatario de la información pueda hacer conocer sus impresiones en tiempo real, haciendo llegar sus consultas, peticiones, sugerencias, etc.

- *El sistema de citas es más rico y extenso que en el formato impreso.*- Existiendo la posibilidad de enlazar con diferentes recursos de información. El sistema de recuperación del artículo a texto completo es inmediato y fácil, debido a que la forma más habitual es que los artículos se encuentren almacenados en bases de datos y su acceso se realiza por los procedimientos habituales de los sistemas de recuperación documentales. Más posibilidades presentan las interfaces de agregadores y otros servicios comerciales, que permiten interrogar distintas publicaciones desde un único formulario.

- *Permiten búsquedas retrospectivas.*

- *Actualización inmediata.*- Tomando en cuenta la rapidez con la que las revistas electrónicas se actualizan, dinamiza la investigación, ya que los resultados de la misma se difunden en el momento.

- *Periodicidad.*- Uno más de los conceptos en los que es necesario profundizar es el tema de la periodicidad de las revistas. Es claro, que para el caso de la edición impresa, al margen de otras consideraciones, como el número de artículos que la revista reciba y decida editar, etc., la metodología del papel implica el establecimiento de plazos fijos para cerrar los números. Dicha filosofía es absolutamente diferente a la de la edición electrónica, debido a que para la edición

de un artículo solo es necesario el resultado de la evaluación del comité editorial o de los pares y su implementación en la red. Dada esta razón, no existe o debe existir ninguna limitación en implementar el artículo en la revista, una vez que dichos procesos se hayan realizado, y por lo tanto el acceso al artículo será con mayor rapidez a la impresa en papel.

- *Independencia de los documentos.*- Ya que no se necesita estar suscrito a una publicación electrónica para poder consultar sus contenidos, ya que existen múltiples servicios que permiten la compra de artículos sueltos.
- *Valor añadido.*- Servicios de alerta, difusión selectiva de la información, personalización de la información, punto de acceso, pre-impresos (Estos servicios ofrecen el acceso en línea a los artículos de algunos de sus títulos antes de que se publiquen).
- *Estadísticas de uso.*- Uno de los servicios añadidos que se ofertan en la actualidad y que más ventajas ofrecen a las bibliotecas son las estadísticas de uso, que en algunos casos pueden ser bastante avanzadas.[2]

2.1.2 Producción de las Revistas Electrónicas.

En el proceso de producción de la revista electrónica se revisarán principalmente dos aspectos básicos en los que se fundamenta el proceso de producción de una revista electrónica, como son:

- Formatos con los que se puede trabajar, y,
- Las metodologías que se adoptaran en la producción la revista electrónica.

De esta manera se constatará las ventajas e inconvenientes que presentan cada una de estas y adoptar el proceso adecuado en base a las necesidades requeridas. A más de estos factores se debe tener en cuenta otros puntos muy importantes como son:

- Las características de los documentos electrónicos,

---

[2] http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas14.htm Ambato Abril/08.

- Formatos de adquisición electrónica, y,
- Etapas de producción de la edición electrónica.

2.1.3 Características de los documentos electrónicos.

Es necesario señalar las diferentes características que deben tener los documentos electrónicos, los cuales serán utilizados como artículos y que brindaran la información en la revista electrónica, y estas son las siguientes:

Características:

- Combinar diferentes unidades de información (texto, imágenes fijas o en movimiento, voz, gráficos, etc.).
- Su contenido puede cambiar de soporte con el tiempo.
- Permitir establecer relaciones con otros documentos mediante el hipertexto.
- Su estructura física carece de importancia.
- Su contenido puede ser modificado rápidamente.
- Facilidad en el proceso de generar copias.
- Admitir múltiples formatos de lectura, variaciones estructurales y estéticas, etc.
- Contener información adicional o metadatos asociados que los describen.
- Permitir búsquedas rápidas.

Inconvenientes frente a los documentos en papel:

- Manejo más incómodo para lectura lineal
- Peor calidad de lectura.
- Necesidad de un dispositivo electrónico para leer.
- La conservación de los documentos.[3]

[3] http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas21.htm Ambato Abril/08.

2.1.4. Formatos de Adquisición.

2.1.4.1 Consideraciones Generales.

Las publicaciones periódicas electrónicas emplean diferentes formatos para la difusión de los artículos que se publican en las mismas. Estos formatos no son excluyentes. A lo largo de su ciclo de vida, un mismo documento puede representarse en múltiples formatos para satisfacer distintas necesidades. De manera que hay que considerar la adquisición de los datos, la producción de la revista, difusión de los mismos en diferentes soportes, la buena lectura por pantalla o por impresión, el sistema de recuperación y la conservación de los archivos.

A continuación se muestra las etapas del ciclo de vida del documento que intervienen en la revista electrónica:

Formatos de Adquisición	»	*Formatos de Producción*	»	*Formatos de Difusión*	»	*Formatos de archivo o de conservación*

Tabla 2.1. Ciclo de vida de un documento para la revista virtual.

Otro factor importante a considerar es si la edición electrónica se va a realizar directamente, es decir sin pasar por una versión en papel, o, si por el contrario se trata de una conversión de un formato impreso, para lo cual se debe recurrir a la digitalización.

2.1.5 Formatos.

Es la manera en la que los autores envían los artículos a la editorial. En la gran mayoría, son documentos procedentes de procesadores de texto: Microsoft Word o WordPad. Los formatos recomendados para texto son: Utilizar el formato RTF o ASCII en el caso de documentos escritos en Microsoft WORD.

Sería conveniente que mencionemos algo de información sobre de que se tratan los formatos ASCII y RTF, esto como cultura general.

El formato ASCII (American Standard Code for Information Interchange / Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información) es un código de caracteres basado en el alfabeto latino tal como se usa en inglés moderno y otras lenguas occidentales. Creado aproximadamente en 1963 por el Comité Estadounidense de Estándares (ASA), define 128 códigos posibles (7 bits de información por código), aunque utiliza menos de la mitad, para caracteres de control, alfabéticos (no incluye minúsculas), numéricos y signos de puntuación. Su principal ventaja, aparte de constituir un estándar, consiste en la ordenación alfabética de los códigos.

El formato RTF (Rich Text Format) es un formato compatible con casi todas las versiones de procesadores de texto, que conserva todas las características del documento original (negrita, centrado, nota al pie, etc.) pero que sólo aparecen en la medida en que el procesador utilizado en cada caso las acepte. Por ejemplo, el WordPad de Windows los lee, pero no aparecen las notas al pie.

Gran parte de las revistas están adoptando sistemas de envío en línea que permiten a los autores enviar los manuscritos y/o solicitudes desde cualquier ordenador conectado a la Red. Gracias a este procedimiento se ahorra dinero y tiempo (gastos de envío y rapidez máxima).

2.1.6 Formatos imagen.

Es menester mencionar que, para que los autores puedan brindar sus artículos se les señale normas y/o características que deben de tener los archivos de imágenes. Dichas normas ayudan a la optimización de los documentos proyectados en la revista electrónica y por mencionarlas serian que: la mínima resolución que se suele aceptar es de 300 puntos por pulgada. En imágenes fotográficas se suele preferir trabajar con Adobe Photoshop, formato EPS. Si la imagen contiene capas se solicita que ésta sea enviada en el formato nativo de Photoshop (PSD). Otra opción recomendada es el envío en formato. TIFF (Tagged Image File Format) .La principal ventaja de este formato de mapa de bits es su algoritmo de compresión que permite tratar las imágenes sin experimentar pérdida de resolución. Para gráficos artísticos, tablas, cuadros y otros

dibujos se suele elegir trabajar con los formatos de herramientas de dibujo como Adobe Illustrator o Macromedia Freehand, Canvas o incluso Adobe PDF o PostScript.

A continuación se describen las diferentes características que contienen los formatos más utilizados por los autores con referencia a imágenes:

JPEG (Joint Photographics Expert Group File Interchange Format).

- Conserva la gama de colores y variaciones de brillo de los originales.
- Comprime el tamaño de archivo con eliminación selectiva de datos (compresión con menos calidad).
- Admite color de 24 bits.
- No admite transparencias de fondo.
- Cuando no se conoce el fondo del web es conveniente usar un formato que admita transparencias de fondo (GIF, PNG).
- Soportado por la mayoría de los navegadores. Recomendado para fotografías.

GIF (Graphic Interchange Format)

- Utiliza color de 8 bits.
- Comprime eficazmente conservando nítidos los detalles.
- Compresión con más calidad.
- No descarta datos durante la compresión.
- Recomendable para gráficos sencillos con pocos colores, logos, textos.
- En la optimización de imágenes de 24 a 8 bits degrada calidad. Admitido por la mayoría de los navegadores.
- Admite transparencia de fondo.

PNG-8 (Portable Network Graphic)

- Utiliza color de 8 bits.
- Comprime eficazmente conservando los detalles nítidos.
- No descarta datos durante la compresión.
- Optimización de imágenes de 24 a 8 bits degrada calidad.

- Admite transparencia de fondo.
- Soportado por pocos navegadores
- En imágenes sencillas gif comprime más eficazmente que PNG-8 (ocupa menos).

PNG-24 (Portable Network Graphic)

- Utiliza color de 24 bits.
- Comprime eficazmente conservando los detalles nítidos.
- Conserva las variaciones de brillo y color de los originales.
- No descarta datos durante la compresión.
- Admite transparencia de fondo. Soportado por pocos navegadores

TIFF (Tagged Image File Format)

- Formato de imágenes de mapa de bits.
- Es un formato de imagen que a pesar de permitir la compresión no produce pérdida de calidad.
- Necesita un visualizador.

BMP (Windows BitMaP)

- Formato de imagen estándar de Windows.
- Formato de imágenes de mapa de bits. Muy sencillo.
- Inconveniente: su gran tamaño. (Ej. Gráficos de Word, Excel).

2.1.7. Formatos de Producción.

Son los formatos en los que se produce la revista electrónica, en función de las características o de los objetivos de la revista, los diferentes formatos que se pueden obtener.

2.1.7.1 Los Lenguajes y Formatos de marcas.

Vamos a retroceder un poco en el tiempo y enfocarnos en la época en que los sistemas informáticos eran propiedad de las empresas que los creaban. A finales de los años 60, IBM encargó a Charles F. Goldbard que diseñara un sistema estándar para la edición y gestión de documentos ya que muchos sistemas IBM no podían comunicarse entre sí, debido al distinto sistema de descripción que utilizaban. Goldfrab y Mosher crearon un lenguaje único de marcado que permitiese entenderse con los diferentes documentos generados por distintos sistemas y plataformas reuniendo en una misma etiqueta el formato y la descripción del contenido. A este desarrollo se le denominó marcado generalizado y de ahí se asumió el término de lenguaje de marcas (Markup Language). Se diría que la idea del marcado era que, cada etiqueta sirviese para describir el formato e indicar el contenido. Así surgió el GML (Generalized Markup Languaje). Una vez que estuvo desarrollado y normalizado por la norma ISO 8879 se denomino SGML (Standard Generalized Markup Language).

2.1.7.2 HyperText Markup Language (HTML).

HTML es la lengua franca de publicación hipertextual en la World Wide Web. Este es un formato no propietario basado en SGML (ISO 8879) y puede ser creado y procesado por un amplio rango de herramientas, desde un simple editor de textos planos. Por Ejemplo: Notepad- a sofisticadas herramientas de autor WYSIWYG.

Su Ventaja:

La facilidad de uso y versatilidad para añadir imágenes y otros objetos multimedia así como para introducir elementos interactivos como enlaces o formularios.

El Inconveniente:

Es que presenta una estructura muy limitada: Tiene un número de etiquetas muy limitado, pensado para dar formato a documentos publicados en la Web. Por tanto, no se puede utilizar para manejar datos estructurados. Esta falta de estructura impide al HTML

su uso para funciones que vayan más lejos de la simple navegación, como reutilización, intercambio y automatización. Esto supone trabajo manual, que es necesario repetir cada vez que cambia la información, lo que ocasiona el encarecimiento del proceso en tiempo y en dinero. También, afecta la posibilidad de intercambio de información y automatización. Internet es un medio ideal para intercambiar datos, pero HTML no lo permite, dado que las etiquetas que utiliza están centradas en determinar la apariencia de los documentos. Frente a estos inconvenientes se presenta XML.

2.1.7.3 Extensible Markup Language (XML).

Se trata de un metalenguaje simple y flexible derivado de SGML (ISO 8879), y por tanto no propietario. Originalmente diseñado para efectuar cambios de amplia escala en documentos electrónicos, XML juega un importante papel en el intercambio de un amplio rango de datos en la Web.

Es un metalenguaje, o sea un lenguaje de marcas capaz de generar otros lenguajes de marcas. De esto radica su importancia ya que es el generador de otros lenguajes específicos como:

- WML, (Wireless Markup Lenguaje, para teléfonos móviles)
- VML, (vector Markup Language, diseño de gráficos vectorial
- SMIL, (Synchronized Multimedia Integration Languaje), para presentaciones multimedia.

Además trabaja muy bien con documentos complejos interactivos, y probablemente será la principal tecnología para ofrecer funcionalidad avanzada a las aplicaciones de Internet, Extranets e Intranets. En este sentido, permite ofrecer información actualizada y segura, con independencia del medio de conexión, ordenadores de sobremesa, PDA, teléfono WAP, etc. XML se va convirtiendo en el formato estándar de intercambio de datos, permitiendo la integración de datos entre entidades y también dentro de la propia entidad entre diversas aplicaciones y bases de datos.

Nota: XML *es el lenguaje universalmente recomendado para la producción de documentos electrónicos, y por tanto de revistas electrónicas.*

2.1.7.4 Portable Document Format (PDF).

Después del HTML, el formato PDF es sin lugar a duda el formato más difundido en Internet. Para poder visualizar los documentos PDF, es necesario tener instalado el visualizador Acrobat Reader, de difusión gratuita.

Una breve historia de Portable Document Format (PDF). El formato PDF surgido en 1993, es una variante del Postscript, lenguaje de programación diseñado para la definición de páginas para sistemas de impresión de alta definición. Por esta razón, los ficheros PDF pueden incluir gráficos vectoriales, de tal forma, que al ampliar la imagen no se pierda calidad. Es un lenguaje de descripción de páginas, su característica más importante es que conserva el aspecto original de un documento. Además, permite realizar índices, hiperenlaces y buscar palabras dentro del mismo documento. Es un formato idóneo para la impresión de documentos. El procedimiento para crear un documento PDF se realiza a través del programa ACROBAT. Prácticamente todos los formatos se pueden convertir directamente a formato PDF. El programa sabe distinguir entre lo que es imagen y lo que es texto.

Las ventajas de este formato se basan en:

- Mantiene aspecto original
- Múltiples páginas en un solo documento
- Posibilidad de zoom
- Diversas opciones de desplazamiento: Miniaturas, Marcadores...
- Creación de enlaces
- Contenido multimedia
- Creación de Formularios
- Opciones de seguridad
- Texto reconocible y editable (incluye módulo de OCR)

- Posibilidad de incorporar comentarios y notas

2.1.7.5 Las imágenes en el proceso de producción.

Así como para los textos se puede optar por diferentes formatos, en general para el caso de la imágenes se realizan su producción convirtiendo los formatos de imágenes en los que tradicionalmente se usan en el proceso de difusión (los que se visualizan en el web): GIF y JPEG. Esto implica que en algunos casos sea necesario convertir formatos, a no ser que la revista indique claramente el tipo de imágenes que los autores deben enviar, que suele ser el caso más común. Sin embargo, a veces la revista demanda a los autores presentar las imágenes en formato TIFF, formato que sólo se emplea como, formato de conservación de documentos digitales.

2.1.7.6 Etapas de producción de la edición electrónica.

A continuación, se presentan diferentes casos para producir una imagen para una revista electrónica de acuerdo con las necesidades y objetivos de la revista.

1.- Caso uno: Producción de los documentos en PDF imagen.

La forma más frecuente: Este es el caso habitual en que se desea digitalizar el retrospectivo de una revista en papel. El procedimiento más simple y barato es digitalizar los documentos en PDF imagen, sin someter a los documentos a un proceso de reconocimiento óptico de caracteres (OCR), dado el alto coste económico que supone esta última operación (sobre todo si es mucho el material a digitalizar). El tipo de formato PDF imagen no permite ni buscar ni extraer el texto. Este proceso es simple, pero requiere bastantes recursos humanos, en función de la cantidad de material que se digitalice.

Esquema del proceso:



Figura 2.1. Producción de los documentos en PDF imagen.

2. - Caso dos: PDF texto directamente.

Este es el caso más sencillo. El equipo editorial recepta los trabajos de los autores, generalmente en Word. Luego, se realizan las correcciones y se maqueta el articulo con un programa como QuarkXPress. Para obtener el PDF, es necesario utilizar el programa Acrobat Distiller. Obteniendo como resultado, un documento en PDF tipo texto, que conserva la misma apariencia que el producido en el proceso de maquetación.

Esquema del proceso:

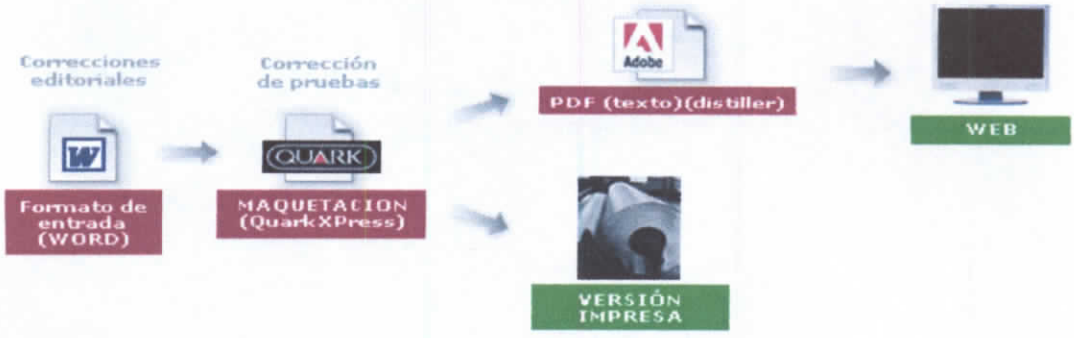


Figura 2.2. Proceso PDF texto directamente.

Inconvenientes:

El PDF es un formato propietario de la casa Adobe. No se tienen previsiones pesimistas de que se deje de utilizar, pero nunca se sabe.

No se pueden incluir las meta-etiquetas de forma automática. Tampoco es buscable por bases de datos.

Ventajas:

Es un procedimiento muy sencillo y rápido (si exceptuamos el proceso de inclusión de la meta-etiqueta).

3.- Caso tres: Producción en HTML.

HTML es sin lugar a duda el formato más extendido en la Red. Razón por la cual, casi todos los programas de texto o de maquetación permiten guardar el documento como HTML. Esto sin duda es positivo, debido al ahorro de trabajo que supone, pero los resultados son bastante frustrantes, ya que se produce gran cantidad de código basura. Si se quiere hacer un buen trabajo, es necesario trabajar estos archivos con programas editores de HTML.

Esquema del proceso:

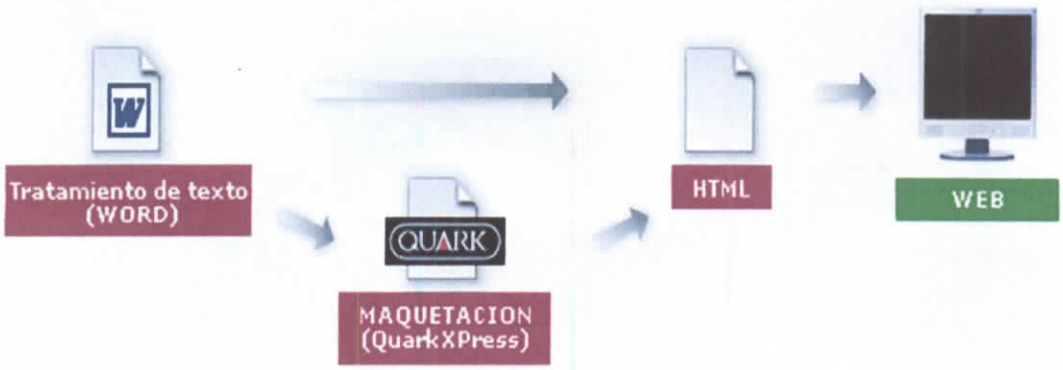


Figura 2.3. Proceso de Producción en HTML.

Ventajas:

Presenta esta modalidad respecto al caso anterior, es que se obtiene un formato no propietario (HTML es ASCII).

La sencillez que supone trabajar con HTML debido a que existen editores muy potentes.

4.- Caso cuatro: XML.

Este caso es muy similar al anterior pero además se desea intercambiar datos e integrarlo en una base de datos. Este procedimiento presenta como ventaja, la conversión a XML, formato no propietario que permite la automatización en la inclusión de meta-etiquetas y la versatilidad para intercambiar información característica del XML. El proceso es el siguiente:

1.- Corrección de errores en el formato Word enviado por los autores
2.- Maquetación con QuarkPress. Una vez maquetado el artículo:
    a) Conversión a XML (programa Avenue Quark, utilidad que presenta el QuarkPress).
    b) Envío al impresor.
    c) Obtención de una versión en PDF texto (programaAcrobat Distiller).

3.- El paso al Web se puede hacer: o bien convirtiendo el formato a PDF texto, o bien convirtiendo por hojas de estilo la versión XML en HTML o DHTML (HTML dinámico).

Esquema del proceso:

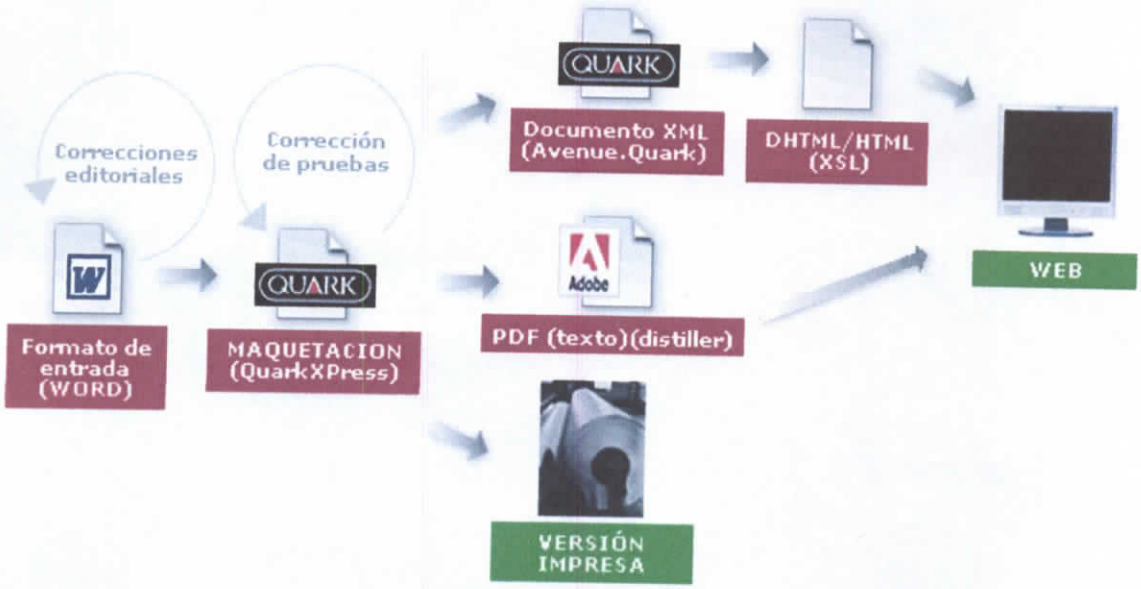


Figura 2.4. Proceso de producción a XML.

En el caso de que la versión electrónica no dependa de la impresa nos encontraremos en XML-integrado.

5.- Caso cinco: XML-integrado.

Este procedimiento, es esencialmente el mismo que el anterior con la única diferencia que la versión electrónica no depende de la impresa.

Las etapas de este procedimiento son las siguientes:

- ✓ Recepción de documentos en Word y etapa de corrección de pruebas.
- ✓ Normalización del documento Word. Consiste en definir los campos, los estilos, la estructura del documento.
- ✓ Conversión a XML: A partir del documento Word corregido, y mediante una aplicación (por ejemplo el programa Omnimark) se genera automáticamente la sintaxis XML y por tanto las meta-etiquetas.

Una vez el documento en XML, se puede:

a) Mediante hojas de estilo pasarlo a HTML (de este paso se pasa directamente al Web)

b) Mediante una aplicación del Quark, maquetarlo. De aquí se pasa al impresor, y/o PDF.

Esquema del proceso:

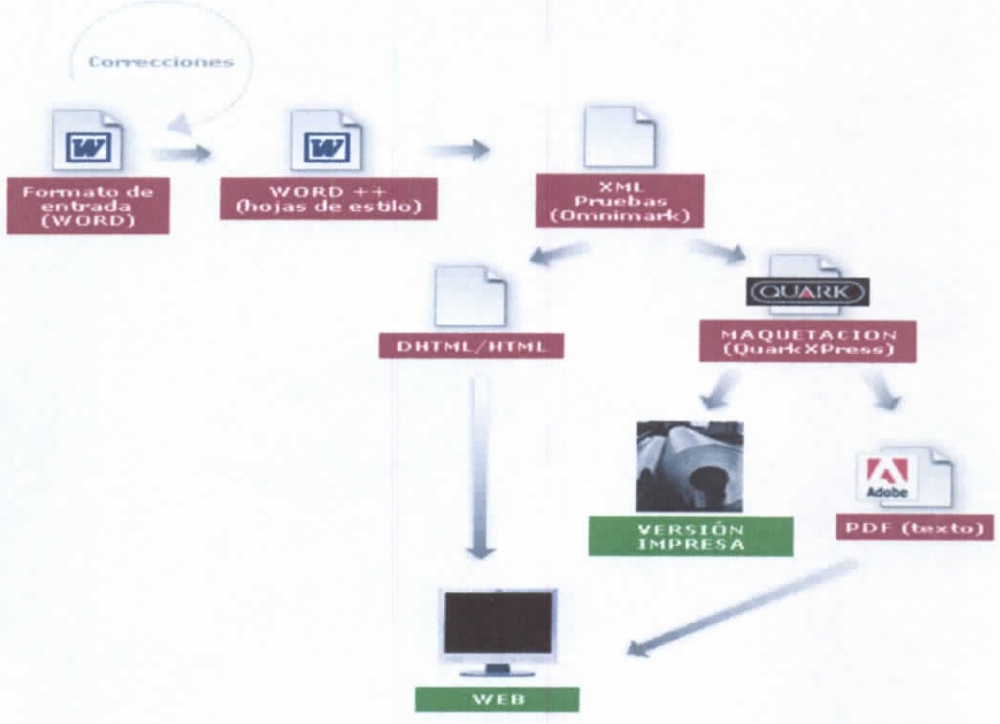


Figura 2.5. Proceso de producción a XML-integrado.

Ventajas de este procedimiento sobre todos los demás:

- La versión electrónica es independiente de la versión en papel.
- El lenguaje utilizado es XML lo que implica que la información está en ASCII, y por tanto no es un formato propietario.
- El tamaño de los archivos es menor en relación con otros formatos.
- Permite todo tipo de intercambio de información: a partir de una fuente a todos los medios.

- Las meta-etiquetas se implementan de forma automática.
- Una vez que el documento se encuentra en XML, el paso a los formatos de difusión vía web como HTML o PDF es sencillo, o bien llevar el documento para la copia en papel.
- Este sistema de producción se justifica para el caso de una editorial con muchas revistas, ya que los costes al principio son muy elevados al requerir personal muy especializado.

2.1.7.7 Formatos de difusión.

Se enfoca a los formatos de visualización en el web. Hoy en día estos formatos son esencialmente dos, HTML y PDF. Tales formatos ya se han mencionado con anterioridad.

La elección entre HTML y PDF se lo realizara en función de la metodología que la revista adopte. Estos formatos no son excluyentes, sino que en una situación ideal, las revistas deberían contar con estos dos formatos: HTML para lectura sobre pantalla y PDF para imprimir el artículo.

Sin embargo, si el formato de producción es XML, es necesario realizar una conversión a HTML, o PDF. En lo que se refiere a las imágenes, como también se ha mencionado, si la versión es HTML, las imágenes se convertirán a los formatos GIF o JPG. Por el contrario si la versión es en PDF, tanto el texto como las imágenes tendrán el formato PDF.

2.1.7.8 Formatos de conservación y almacenamiento.

De acuerdo con lo especificado en la sección de conservación de documentos digitales, los formatos recomendados figuran a continuación:[4]

[4] http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas22.htm Ambato Abril/08.
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas23.htm Ambato Abril/08.

Tipo de archivo	Criterios de elección	Formatos
Archivos texto	Formatos estándard	XML, HTML, TXT
Archivos imagen	Estándard o propietarios abiertos. Sistema de compresión que evita la pérdida de calidad	TIFF, PNG, JPG
Archivos mixtos	Estándard o propietarios abiertos	Postcript, PDF

Tabla 2.2. Formatos de conservación y almacenamiento.

2.1.8 Difusión.

Es evidente, que este objetivo se alcanzará tanto más, cuanto mayor sea la difusión de las revistas electrónicas. Es decir, cuanto más visibles sean éstas. Las revistas aumentan su visibilidad o difusión empleando diferentes métodos:

2.1.9 Presencia en Internet.

Internet en la actualidad es el mayor sistema de difusión para todo tipo de información y la herramienta ideal para comunicarse. Esto se convierte también en un factor importantísimo para las revistas electrónicas y de hecho la gran mayoría de estas se encuentran ya en la red. Sin embargo sería preciso profundizar en este tema, ya que existen muchos factores que repercuten para una mayor adhesión por parte de todos los actores que desempeñan un papel en la edición electrónica y que son quienes en definitiva aumentan drásticamente la difusión de las mismas.

2.1.10 Usuarios.

En este aparado nos referimos a los cibernautas y público en general que accederán a la revista para consultas, descarga de documentos y en si para poder nutrirse de la información que esta proporciona.

Si bien la revista al estar en Internet ya disfruta de la difusión que este medio ofrece, es necesario, si se desea que los usuarios se fidelicen ofrecer un servicio global. Con esto nos referimos a: Poder contar con una plataforma, en la cual el acceso a los artículos se lo realice de forma rápida y fácil. Es decir, el sistema debe contar con un sistema de base de datos para aquellos usuarios que deseen realizar búsquedas rápidas y también que posibilite el acceso a los artículos a través de navegación. Es muy imprescindible contar con un sistema de atención al cliente donde dirigirse para preguntar o sugerir temas o peticiones.

2.1.11 Autores.

Con el objetivo de facilitar al máximo la relación autor- editor, el sistema debería disponer, de una interfaz vía web, es decir un depósito donde los autores pudiesen enviar sus artículos, modificarlos y realizar un seguimiento de la situación en el que se encuentra su artículo (evaluación, etc.) Este depósito, cuenta con las aplicaciones para trabajar en los formatos permitidos por la editorial (PDF, HTML), pudiendo disponer de una serie de plantillas o formularios para escribir los artículos. La mencionada opción agiliza enormemente el trabajo y envío de los artículos a las revistas así como el del grupo editorial.

2.1.12 Posicionamiento en Internet.

El posicionamiento de las páginas web por parte de los buscadores es esencial para facilitar el acceso a las páginas por los internautas. Es decir que los buscadores son la fuente de visitas más importante para todas las páginas en Internet (algunos estudios

arrojan la cifra de un 70% de internautas utilizan los buscadores para localizar la información). Sin embargo, lo necesario no es que los buscadores encuentren la página, sino que por el contrario, esta se encuentre situado entre los primeros puestos de resultados de búsqueda, ya que de acuerdo con las últimas cifras, acapara el 71,5% de uso seguido de Yahoo con un 8,5%.

En consecuencia, el encontrarse en los primeros puestos de búsqueda viene a ser algo difícil ya que se depende de cómo funcione el buscador. Pero, volviendo a Google que en la actualidad es el buscador más utilizado de acuerdo con las estadísticas, y por lo tanto el que más difusión ofrece, además de la posibilidad de pagar por tener un buen posicionamiento, éste también se obtiene en función del número de veces que una página es enlazada por otras, es decir, posiciona por la visibilidad en Internet de la página en cuestión.

Otro factor primordial para el posicionamiento de las páginas depende también de las técnicas de construcción de los webs y de los contenidos. Para este caso sería óptimo observar las normas de usabilidad y accesibilidad, así como también el hecho de incluir meta-etiquetas en todas las páginas y que éstas sean accesibles por navegación para que puedan ser visitadas por los internautas.[5]

2.1.14. Política Editorial.

2.1.14.1 Editor y funciones editoriales.

El editor es la persona o la sociedad que publica la revista, es decir, selecciona, reproduce y distribuye, la obra de un autor. Toda obra se caracteriza como mínimo por un autor y por un editor, generalmente distintos. En inglés se corresponde con el término "Publisher".

El nombre de la editorial así como el de la revista otorga una garantía de calidad, que es posible que el lector reconozca. Las decisiones editoriales implican decidir, entre otros,

[5] http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas4.htm Ambato Abril/08.

sobre aspectos como el programa de publicación, la línea editorial, el idioma de publicación, los objetivos de la revista, el tratamiento de los textos y su corrección o la organización científica de la revisión por pares para aceptar los artículos, así como la organizar el proceso de producción, difusión y financiación.

En cuanto a la organización editorial normalmente una revista consta de Director o Editor y Consejo de Redacción (que ha de ser lo más plural posible). Así mismo, es muy recomendable contar con evaluadores externos.

Resumiendo, las funciones del editor se sintetizan en los puntos siguientes:

- Gestionar el programa de publicación.
- Organizar los sistemas de evaluación de originales.
- Corrección de manuscritos (impresos o electrónicos).
- Dirigir el proceso de producción.

2.1.14.2 Corrección.

Es una parte importante del valor que aportan las sociedades académicas. Existen niveles de corrección con una mayor intervención de expertos, lo que probablemente implica un mayor costo. La más simple supone una mera corrección ortográfica, de acuerdo con las normas de estilo de la casa o empresa, así como precisar las gramática, puntuación y ortografía. Otro paso es comprobar que las referencias e ilustraciones sean correctas y completas (tanto para las versiones impresas como electrónicas)

Otro estadio más elevado, implicaría explicar con claridad los argumentos donde existe falta de claridad de expresión. A veces, incluye un gran trabajo en el texto donde el autor no posee el inglés como lengua materna. La editorial deberá llegar a un acuerdo sobre qué nivel de corrección está ofreciendo y si se realizará de manera interna o externa.[6]

---

[6] http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas51.htm Ambato Abril/08.
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas52.htm Ambato Abril/08.
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas53.htm Ambato Abril/08.

2.2. Software de Desarrollo Web.

En la actualidad existen un sinnúmero de Software para el desarrollo de páginas web, pero para el presente proyecto nos vamos a enfocar en PHP5, MySQL, PhpMyAdmin - 2.10.3, además de DreamWeaver CS3, SWiSH , así como CSS, Gestor de contenidos. Los mencionados software y utilitarios han sido escogidos, revisando su versatilidad y fácil manejo para el desarrollo de páginas web, siendo que hoy en día la mayor parte de Desarrolladores de webs lo utilizan y lo recomiendan por sus múltiples ventajas y beneficios.

2.2.1 Concepto de Desarrollo Web.



Figura 2.6. Logo desarrollo web.

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo.

El diseño es la comunicación textual (contenidos) existente en Internet una faceta visual, sino que obliga a pensar una mejor estructuración de los mismos en este soporte. La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda

posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio Internet.

El diseño web ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de Internet especialmente en la World Wide Web. Asimismo, a menudo la web se utiliza como medio de expresión plástica en sí. Artistas y creadores hacen de las páginas en Internet un medio más para ofrecer sus producciones y utilizarlas como un canal más de difusión de su obra.

Las páginas Web pueden estar escritas en HTML (siglas de Hypertext Markup Language), DHTML o XML (Extended Markup Language), lenguajes de marcado de hipertexto. El protocolo HTTP (siglas de Hypertext Transfer Protocol) es el encargado de hacer llegar las diferentes páginas desde los servidores remotos al equipo del usuario que las solicita. Las comunicaciones de nivel inferior se establecen normalmente mediante TCP/IP (siglas de Transmisión Control Protocol/Internet Protocol), si bien al ser un sistema abierto, admite otros protocolos.[7]

2.2.2. CSS (Cascading Style Sheets).



Figura 2.7 Logo CSS (Cascading Style Sheets).

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets, en español Hojas de estilo en Cascada, y son una tecnología que nos permite crear páginas web de una manera más exacta.

---

[7] http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas53.htm Ambato Abril/08.
http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_web Ambato Abril/08.
http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web Ambato Abril/08

Gracias a las CSS somos mucho más dueños de los resultados finales de la página, pudiendo hacer muchas cosas que no se podía hacer utilizando solamente HTML, como: incluir márgenes, tipos de letra, fondos, colores.

Las Hojas de Estilo en Cascada se escriben dentro del código HTML de la página web, solo en casos avanzados se pueden escribir en un archivo aparte y enlazar la página con ese archivo. Las CSS son la manera más directa de aplicar estilos a los elementos de una página web.

Usar CSS tiene muchas ventajas frente al HTML las cuales se mencionara a continuación:

- Permite definir un estilo más depuradamente.
- Permite definir un estilo concreto para un determinado grupo de elementos.
- Permite realizar estilos diferentes para la misma página (como skins).
- Permite usar el mismo estilo en páginas distintas.

Como desventaja principal que tiene las CSS en la aplicación al diseño de las páginas web, sería el no permitir cambiar el diseño de las demás páginas web, ya que las mismas heredan todas las características del estilo escogido.

2.2.2.1 Como se escribe una CSS.

Para escribir y poder crear un CSS válido para que los navegadores sean capaces de interpretar, para ello tendremos que tener en cuenta tres elementos:

- Atributos - Son una palabra que identifica a que estilo nos referimos.
- Valores - Indican *cómo* queremos que sea ese atributo.
- Selectores - Indican sobre *qué* elementos queremos trabajar.

2.2.2.2 Que es un selector de CSS?

Un selector es la parte de un estilo CSS donde se indica sobre que parte del documento (X) HTML se debe aplicar el estilo, resumiendo, se podría decir que es el nombre del estilo. Una CSS dispone de diferentes tipos de selectores que como es obvio actúan de forma diferente:

- *Selectores*.- Simplemente selectores, hacen referencia a etiquetas de nuestro documento (X)HTML
- *Selectores Descendientes*.- Este selector afectara a una etiqueta hijo de un padre de forma descendiente.
- *Selectores Hermano Adyacentes*.- Este tipo de selector no es muy utilizando pero, a diferencia de otros selectores este no se aplica ni a padres ni a hijos sino a hermanos.
- *Selectores de Atributos.*
- *Selectores de Clases.*
- *Selectores de Id.*
- *Selectores Hijo.*[8]

2.2.3 Gestor de Contenidos.

2.2.3.1 ¿Qué es un CMS?



Figura 2.8. Logo de CMS (*Content Management Systems*).

[8] http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=272 Ambato Mayo/08
http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=338 Ambato Mayo/08

El sistema de gestión de contenidos (*Content Management Systems* o CMS) es un Software que se utiliza principalmente para facilitar la gestión de webs, ya sea en Internet o en una intranet, y por eso también son conocidos como gestores de contenido web (*Web Content Management* o WCM). Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la aplicación de los CMS no se limita sólo a las webs.

2.2.3.2 Creación de Contenido.

Un CMS aporta herramientas para que los creadores sin conocimientos técnicos en páginas web puedan concentrarse en el contenido. Lo más habitual es proporcionar un editor de texto WYSIWYG, en el que el usuario ve el resultado final mientras escribe, al estilo de los editores comerciales, pero con un rango de formatos de texto limitado. Esta limitación tiene sentido, ya que el objetivo es que el creador pueda poner énfasis en algunos puntos, pero sin modificar mucho el estilo general del sitio web. Hay otras herramientas como la edición de los documentos en XML, utilización de aplicaciones ofimáticas con las que se integra el CMS, importación de documentos existentes y editores que permiten añadir marcas, habitualmente HTML, para indicar el formato y estructura de un documento.

Un CMS puede incorporar una o varias de estas herramientas, pero siempre tendría que proporcionar un editor WYSIWYG por su facilidad de uso y la comodidad de acceso desde cualquier ordenador con un navegador y acceso a Internet. Para la creación del sitio propiamente dicho, los CMS aportan herramientas para definir la estructura, el formato de las páginas, el aspecto visual, uso de patrones, y un sistema modular que permite incluir funciones no previstas originalmente.

2.2.3.3 Gestión de Contenido.

Los documentos creados se depositan en una base de datos central donde también se guardan el resto de datos de la web, cómo son los datos relativos a los documentos

(versiones hechas, autor, fecha de publicación y caducidad, etc.), datos y preferencias de los usuarios, la estructura de la web, etc.

La estructura de la web se puede configurar con una herramienta que, habitualmente, presenta una visión jerárquica del sitio y permite modificaciones. Mediante esta estructura se puede asignar un grupo a cada área, con responsables, editores, autores y usuarios con diferentes permisos. Eso es imprescindible para facilitar el ciclo de trabajo (*workflow*) con un circuito de edición que va desde el autor hasta el responsable final de la publicación. El CMS permite la comunicación entre los miembros del grupo y hace un seguimiento del estado de cada paso del ciclo de trabajo.

2.2.3.4 Presentación.

Un CMS puede gestionar automáticamente la accesibilidad del web, con soporte de normas internacionales de accesibilidad como WAI, y adaptarse a las preferencias o necesidades de cada usuario. También puede proporcionar compatibilidad con los diferentes navegadores disponibles en todas las plataformas (Windows, Linux, Mac, Palm, etc.) y su capacidad de internacionalización lo permite adaptarse al idioma, sistema de medidas y cultura del visitante.

El sistema se encarga de gestionar muchos otros aspectos como son los menús de navegación o la jerarquía de la página actual dentro del web, añadiendo enlaces de forma automática. También gestiona todos los módulos, internos o externos, que incorpore al sistema. Así por ejemplo, con un módulo de noticias se presentarían las novedades aparecidas en otro web, con un módulo de publicidad se mostraría un anuncio o mensaje animado, y con un módulo de foro se podría mostrar, en la página principal, el título de los últimos mensajes recibidos. Todo eso con los enlaces correspondientes y, evidentemente, siguiendo el patrón que los diseñadores hayan creado.

2.2.3.5 Ventajas de un CMS.

Las diferentes ventajas que presenta un CMS en el diseño de páginas webs son las siguientes:

- Inclusión de nuevas funcionalidades en el web.- Esta operación puede implicar la revisión de multitud de páginas y la generación del código que aporta las funcionalidades. Con un CMS eso puede ser tan simple como incluir un módulo realizado por terceros, sin que eso suponga muchos cambios en la web. El sistema puede crecer y adaptarse a las necesidades futuras.

- Mantenimiento de gran cantidad de páginas.- En una web con muchas páginas hace falta un sistema para distribuir los trabajos de creación, edición y mantenimiento con permisos de acceso a las diferentes áreas. También se tienen que gestionar los metadatos de cada documento, las versiones, la publicación y caducidad de páginas y los enlaces rotos, entre otros aspectos.

- Reutilización de objetos o componentes.- Un CMS permite la recuperación y reutilización de páginas, documentos, y en general de cualquier objeto publicado o almacenado.

- Páginas interactivas.- Las páginas estáticas llegan al usuario exactamente como están almacenadas en el servidor web. En cambio, las páginas dinámicas no existen en el servidor tal como se reciben en los navegadores, sino que se generan según las peticiones de los usuarios. De esta manera cuando por ejemplo se utiliza un buscador, el sistema genera una página con los resultados que no existían antes de la petición. Para conseguir esta interacción, los CMS conectan con una base de datos que hace de repositorio central de todos los datos de la web.

- Cambios del aspecto de la web.- Si no hay una buena separación entre contenido y presentación, un cambio de diseño puede comportar la revisión de muchas páginas

del estándar CSS (*Cascading Style Sheets* u hojas de estilo en cascada) con lo que se consigue la independencia de presentación y contenido.

- Consistencia de la web.- La consistencia en un web no quiere decir que todas las páginas sean iguales, sino que hay un orden (visual) en vez de caos. Un usuario nota enseguida cuándo una página no es igual que el resto de las páginas de la misma web por su aspecto, la disposición de los objetos o por los cambios en la forma de navegar. Estas diferencias provocan sensación de desorden y dan a entender que el web no lo han diseñado profesionales.

- Control de acceso.- Controlar el acceso a un web no consiste simplemente al permitir la entrada al web, sino que comporta gestionar los diferentes permisos a cada área de los web aplicados a grupos o individuos.[9]

2.2.4 Sitios Web Dinámicos.



Figura 2.9. Logo sitios web dinámicos.

[9] http://www.steptwo.com.au/papers/kmc_evaluate/index.html Ambato Marzo-abril 2008
http://www.steptwo.com.au/papers/kmc_what/index.html Ambato Marzo-abril 2008
http://www.steptwo.com.au/papers/cmb_future/index.html Ambato Marzo-abril 2008
http://usrlib.info/story/2003/2/17/82354/8716 Ambato Mayo 2008

Que es un sitio web?

Una página web es una fuente de información adaptada para la World Wide Web (WWW) y accesible mediante un navegador de Internet. Esta información se presenta generalmente en formato HTML y puede contener hiperenlaces a otras páginas web, constituyendo la *red* enlazada de la World Wide Web.

Las páginas web pueden ser cargadas de un ordenador o computador local o remoto, llamado Servidor Web, el cual servirá de HOST. El servidor web puede restringir las páginas a una red privada, por ejemplo, una intranet, o puede publicar las páginas en el World Wide Web. Las páginas web son solicitadas y transferidas de los servidores usando el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP - Hypertext Transfer Protocol). La acción del Servidor HOST de guardar la página web, se denomina "HOSTING".

Que es un sitio web dinámico?

Los sitios Web dinámicos son aquellos que permiten crear aplicaciones dentro de la propia Web, otorgando una mayor interactividad con el navegante. Aplicaciones dinámicas como encuestas y votaciones, foros de soporte, libros de visita, envío de e-mails inteligentes, reserva de productos, pedidos on-line, atención al cliente personalizada, etc.

El desarrollo de este tipo de Web es más complicado, pues requieren conocimientos específicos de lenguajes de programación así como creación y gestión de bases de datos, pero la enorme potencia y servicio que otorgan este tipo de páginas hace que merezca la pena la inversión y esfuerzo invertidos respecto a los resultados obtenidos.

Además, la ventaja principal que un sitio web dinámico es la posibilidad de trabajar con bases de datos, las cuales puede almacenar cualquier tipo de datos que a usted le interese para posteriormente realizar cualquier tipo de consultas.[10]

[10] www.vsf.es/servicios/webdinamicas.php Ambato Mayo/08.

2.3. Lenguajes de Programación Web.

La programación Web, parte de las siglas WWW, que significan World Wide Web o telaraña mundial.

Para realizar una página con la programación Web, se deben tener claros, tres conceptos fundamentales los cuales son, el URL (Uniform Resource Locators), es un sistema con el cual se localiza un recurso dentro de la red, este recurso puede ser una página web, un servicio o cualquier otra cosa. En resumen el URL no es más que un nombre, que identifica una computadora, dentro de esa computadora un archivo que indica el camino al recurso que se solicita.

El siguiente concepto dentro de la programación Web, es el protocolo encargado de llevar la información que contiene una página Web por toda la red de internet, como es el HTTP (Hypertext Transfer Protocol).

Y por último el lenguaje necesario cuya funcionalidad es la de representar cualquier clase de información que se encuentre almacenada en una página Web, este lenguaje es el HTML (Hypertext Markup Language).

En la programación Web, el HTML es el lenguaje que permite codificar o preparar documentos de hipertexto, que viene a ser el lenguaje común para la construcción de una página Web.

En el presente proyecto que es la creación e implementación de una revista virtual se lo realizara con el lenguaje de programación web PHP, además del gestor de base de datos MySQL, y para crear animaciones tipo flash se utiliza SWiSH, siendo que PHP el lenguaje de programación en sí.[11]

---

www.webandmacros.com/webdinamica.htm Ambato Mayo/08.

[11] http://www.lenguajes-de-programacion.com/programacion-web.shtml Ambato Junio/08.

2.3.1 Lenguaje de programación web PHP.



Figura 2.10. Logo de PHP.

PHP es un lenguaje de programación de estilo clásico, es decir, es un lenguaje de programación con variables, sentencias condicionales, ciclos (bucles), funciones. No es un lenguaje de marcado como podría ser HTML, XML o WML. Está más cercano a JavaScript o a C, para aquellos que conocen estos lenguajes.

2.3.2 Visión general de PHP.

A diferencia de JavaScript que se ejecuta en el navegador, PHP se ejecuta en el servidor, por eso nos permite acceder a los recursos que tenga el servidor como por ejemplo podría ser una base de datos. El programa PHP es ejecutado en el servidor y el resultado enviado al navegador. El resultado es normalmente una página HTML pero igualmente podría ser una página WML.

Al ser PHP un lenguaje que se ejecuta en el servidor no es necesario que su navegador lo soporte, es independiente del browser, pero sin embargo para que las páginas PHP funcionen, el servidor donde están alojadas debe soportar PHP.

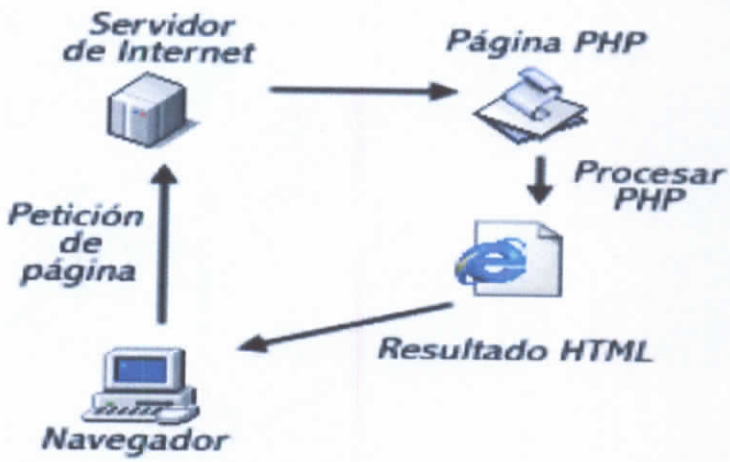


Figura 2.11. Estructura general de PHP.

2.3.3 USOS DE PHP.

PHP puede hacer cualquier cosa que se pueda hacer con un script CGI, como procesar la información de formularios, generar páginas con contenidos dinámicos, o enviar y recibir cookies. Y esto no es todo, se puede hacer mucho más.

Existen tres campos en los que se usan scripts escritos en PHP.

- Scripts del lado del servidor. Este es el campo más tradicional y el principal foco de trabajo. Se necesitan tres cosas para que esto funcione. El intérprete PHP (CGI ó módulo), un servidor web y un navegador. Es necesario correr el servidor web con PHP instalado. El resultado del programa PHP se puede obtener a través del navegador, conectándose con el servidor web.
- Scripts en la línea de comandos. Puede crear un script PHP y correrlo sin ningún servidor web o navegador. Solamente necesita el intérprete PHP para usarlo de esta manera. Este tipo de uso es ideal para scripts ejecutados regularmente desde cron (en *nix o Linux) o el Planificador de tareas (en Windows). Estos scripts también pueden ser usados para tareas simples de procesamiento de texto.

- Escribir aplicaciones de interfaz gráfica. Probablemente PHP no sea el lenguaje más apropiado para escribir aplicaciones gráficas, pero si conoce bien PHP, y quisiera utilizar algunas características avanzadas en programas clientes, puede utilizar PHP-GTK para escribir dichos programas. También es posible escribir aplicaciones independientes de una plataforma. PHP-GTK es una extensión de PHP, no disponible en la distribución principal.

2.3.4 Ventajas de PHP.

PHP puede ser utilizado en cualquiera de los principales sistemas operativos del mercado, incluyendo Linux, muchas variantes Unix, Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS.

PHP soporta la mayoría de servidores web de hoy en día, incluyendo Apache, Microsoft Internet Information Server, Personal Web Server, Netscape e iPlanet, Oreilly Website Pro server, Caudium, Xitami, OmniHTTPd y muchos otros.

PHP tiene módulos disponibles para la mayoría de los servidores, para aquellos otros que soporten el estándar CGI, PHP puede usarse como procesador CGI.

PHP tiene la libertad de elegir el sistema operativo y el servidor de su gusto.[12]

2.3.5 Base de Datos Web.

En el mundo actual nos encontramos base de datos prácticamente en todos los campos. Podemos definir una base de datos como el conjunto de información organizada sistemáticamente. El análisis de una base de datos se lo puede dividir en tres etapas: el análisis conceptual, diseño lógico y el diseño físico. Para organizar esta información de forma que sea de fácil acceso se establecen modelos de base de datos. Existen multitud de gestores de base de datos, pero los más famosos son: Paradox, dBase, Acces, Oracle,

[12] http://www.desarrolloweb.com/articulos/303.php Ambato Junio/08
Tomado de Manuales y Tutoriales de PHP.pdf Ambato Abril/08

Approach, MySQL, que será el gestor con el cual se trabajara en el diseño de la revista virtual.

2.4. Base de Datos Web MySQL.



Figura 2.12. Logo de MySQL.

Una base de datos es un conjunto de datos estructurados. Esto podría ser cualquier cosa, desde una simple lista de compras hasta una galería de pinturas o la gran cantidad de información que se maneja en una corporación. Para agregar, acceder y procesar los datos almacenados en una base de datos computacional, se necesita un sistema administrador de base de datos tal como MySQL. Además los computadores son muy buenos manejando grandes cantidades de datos, el administrador de base de datos juega un rol central en la computación, ya sea como utilidad autónoma o parte de otra aplicación.

2.4.1 Sistema administrador de base de datos relacionales.

Una base de datos relacional almacena datos en tablas separadas, más bien colocando todos los datos en un gran almacén. Esto agrega velocidad y flexibilidad. Las tablas son enlazadas por relaciones definidas haciendo posible combinar datos desde varias tablas solicitadas. El SQL forma parte de MySQL, conocido como Lenguaje de Consultas Estructurado, es el lenguaje estandarizado más común usado para acceder base de datos.

2.4.2 Software de Fuente Abierta.

Fuente abierta significa que es posible que pueda ser usado y modificado por cualquiera, ya que puede ser descargado MySQL desde Internet y ser usado éste sin tener que pagar nada. Además se puede estudiar el código fuente y cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.
MySQL usa el GPL de la GNU, para definir lo que se puede hacer con el software en diferentes situaciones.

2.4.3 Uso de MySQL.

MySQL es muy rápido, seguro y fácil de usar. MySQL también ha desarrollado un conjunto de características muy prácticas, en estrecha cooperación con otros usuarios.
MySQL fue desarrollado para manejar grandes bases de datos mucho más rápido que las soluciones existentes y ha sido usado exitosamente en ambientes de producción con altas demandas, por varios años. Aunque está bajo un desarrollo constante, MySQL siempre ofrece conjunto de funciones muy poderoso y eficiente. La conectividad, velocidad y seguridad hace de MySQL una suite poderosa para acceder a bases de datos en Internet.

2.4.4 Características Técnicas de MySQL.

MySQL es un sistema Cliente/Servidor que consta de un servidor SQL multi-hilo que soporta diferentes backends, variados programas cliente y de librerías, administrador de herramientas y un programa de interface.
Los valores centrales de MySQL son:

- La mejor y más usada base de datos en el mundo.
- Disponible y Accesible para todos
- Fácil de usar
- Se está perfeccionando continuamente mientras permanece rápida y segura.

- Divertida para usar y perfeccionar.
- Libre de molestias.

2.4.5 Características principales de MySQL.

A continuación se describen algunas de las características más importantes de MySQL:

Escrito en C y C++, testado con GCC 2.7.2.1.
Multiproceso, es decir puede usar varias CPU si éstas están disponibles.
Puede trabajar en distintas plataformas y S.O. distintos.
Sistema de contraseñas y privilegios muy flexibles y seguros.
Todas las palabras de paso viajan encriptados en la red.
Registros de longitud fija y variable.
16 índices por tabla, cada índice puede estar compuesto de 1 a 15 columnas o partes de ellas con una longitud máxima de 127 bytes.
Todas las columnas pueden tener valores por defecto.
Utilidad *Isamchk* para chequear, optimizar y reparar tablas.
Todos los datos están grabados en formato ISO8859_1.
Los clientes usan TCP o UNIX Socket para conectarse al servidor.
Todos los comandos tienen -help o -? Para las ayudas.
Soporta diversos tipos de columnas como enteros de 1, 2, 3, 4, y 8 bytes, coma flotante, doble precisión, carácter, fechas, enumerados, etc.
ODBC para Windows 95 (con fuentes), se puede utilizar ACCESS para conectar con el servidor.
Muy rápida usando joins, optimizada para un barrido multi-joins.
Todas las funciones y operadores soportan en el SELECT y WHERE como partes de consultas.[13]

[13] http://www.mysql.net
Tomado del Manual MySQL.pdf

2.5 PhpMyAdmin.



Figura 2.13. Logo de phpMyAdmin.

phpMyAdmin es una herramienta escrita en PHP con la intención de manejar la administración de MySQL a través de páginas webs, utilizando Internet. Actualmente puede crear y eliminar Bases de Datos, crear, eliminar y alterar tablas, borrar, editar y añadir campos, ejecutar cualquier sentencia SQL, administrar claves en campos, administrar privilegios, exportar datos en varios formatos y está disponible en 50 idiomas. Se encuentra disponible bajo la licencia GPL.

Este proyecto se encuentra vigente desde el año 1998, siendo el mejor evaluado en la comunidad de descargas de SourceForge.net. Como esta herramienta corre en máquinas con Servidores Webs y Soporte de PHP y MySQL, la tecnología utilizada ha ido variando durante su desarrollo.

Las ventajas que ofrece phpMyAdmin son múltiples de las cuales se mencionan:

Permite manejar la administración de MySQL a través de páginas webs, utilizando Internet.

Ahorro de tiempo en la creación de la Base de Datos y sus tablas.

Presenta una Interfaz grafica e interactiva.

Incorpora PHP y MySQL.

Utiliza el mismo Servidor de PHP y MySQL.

2.5.1 Estado actual.

El software, en la actualidad está disponible en 52 idiomas, aún se encuentra mantenido por el Proyecto phpMyAdmin bajo responsabilidad de Olivier Müller, Marc Delisle, Alexander M. Turek, Michal Čihař y Garvin Hicking.

2.5.2 Productos similares.

Una herramienta similar es *phpPgAdmin* cual ofrece funcionalidades similares para *PostgreSQL*. Este comenzó como una copia de phpMyAdmin, pero con una base de códigos completamente diferente.

Otra base de datos conocida como phpMinAdmin para el manejo de MySQL, tiene las características más importantes de phpMyAdmin, pero consiste en un único archivo php.[14]

2.6 SWiSH MAX.



Figura 2.14. Logo Swish Max.

Swish es un editor de animaciones Flash pero que no ocupa tanto como Macromedia Flash y con el que se pueden crear animaciones en un momento sin tener ni idea de

[14] www.phpMyAdmin - Wikipedia, la enciclopedia libre.htm Ambato Mayo/08

cómo se utiliza el programa Flash. Simplemente hay que el texto a poner, se lo retoca un poco y se le va añadiendo efectos.

El entorno de trabajo es similar al de Flash. Arriba se nos muestra un marco con la evolución temporal de nuestra animación, en la que vamos insertando distintos objetos y los colocamos en donde nosotros queramos, para que sean reproducidos en un momento u otro. Justo a la izquierda tenemos un pequeño menú que nos permite añadir una acción, entre las cuales se encuentran algunas tan interesantes como reproducir un clip de audio, cargar una URL o añadir un script.

En la parte inferior tenemos un gran marco en el que nuestra película en el instante que se tenga seleccionado en la barra temporal anteriormente descrita. Además se añaden una serie de botones que permiten transformar de la manera que se desee el frame actual. A la izquierda se tiene un marco que muestra a través de un árbol todos los elementos de una animación y como están enlazados entre sí. Y a la derecha, existen las distintas propiedades de los diferentes objetos. Básicamente hay cuatro pestañas:

Película, permite modificar el tamaño de la película, el color de fondo, la velocidad de los fotogramas.
Escena, permite especificar los enlaces fabricados de la película.
Acciones, muestra un listado de los distintos eventos agregados a la película.
Transformar, provee de unos rangos para modificar visualmente los objetos que testan en pantalla, es decir, permite aumentar ancho o disminuir, mas altos o bajos, rotar o desplazarlos por el fondo de la película.

Las características más importantes que posee Swish-Max son:

Swish Max es un programa pensado para hacer animaciones Flash de manera sencilla.
Dispone de unos 230 efectos ya creados que se puede aplicar a las aplicaciones o películas.
Brinda la posibilidad de utilizar un lenguaje parecido a Javascript para incorporar contenido dinámico.

Swish Max es una nueva edición de la familia de Swish Zone del flash, que es autor de las herramientas.

La creación de animaciones de destellos imponentes y de gran alcance sin usar el flash, Swish Max es la herramienta perfecta para este uso.

Swish Max tiene la capacidad de exportar el formato del archivo de SWF usado por Macromedia Flash.

Entre las características más importantes que posee Swish-Max se tendrían:

Facilidad de uso.

No es necesario tener amplios conocimientos de Macromedia Flash para su utilización.

Posee un sinnúmero de efectos que se lo aplica en segundos.

Ahorro de costes y tiempo.

Las animaciones se pueden incorporar en cualquier Página Web o importar en flash.

Las animaciones pueden ser enviadas en un e-mail, ser encajadas en una presentación de Microsoft PowerPoint, etc.[15]

2.7 Software de Desarrollo Web.

2.7.1 Adobe DreamWeaver CS3.



Figura 2.15. Logo Adobe DreamWeaver CS3.

[15] www.elguruprogramador.com.ar/articulos/introduccion-a-swish.htm Ambato Junio/08
www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=444 Ambato Junio/08

Dreamweaver es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web. Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o activos del sitio y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento.

Puede agilizar el flujo de trabajo de desarrollo mediante la creación y edición de imágenes en Macromedia Fireworks o en otra aplicación de gráficos y su posterior importación directa a Dreamweaver, o bien añadir objetos Macromedia Flash. Dreamweaver también ofrece un entorno de codificación con todas las funciones, que incluye herramientas para la edición de código (tales como coloreado de código y terminación automática de etiquetas) y material de referencia de lenguajes sobre hojas de estilos en cascada (CSS), JavaScript, entre otros.

2.7.1.1 Principales funciones de Abobe DreamWeaverCS3.

- Framework de Spry para Ajax.
- Widgest de Spry.
- Efectos de Spray.
- Integración de Photoshop CS3 avanzada.
- Adobe CSS Advisor.
- Diseños CSS.
- Administración de CSS.
- Adobe Device Central.
- Adobe Bridge CS3.[16]

[16] Tomado de la Ayuda de Macromedia DreamWeaver CS3. Ambato Mayo/08

2.8 Herramientas para el Desarrollo de Portales Web.

2.8.1 XAMPP Server.



Figura 2.16 Logo XAMPP Servidor

Xampp es un servidor independiente de plataforma software libre, el cual trae incorporado la Base de datos MySQL, el Servidor Apache, y los lenguajes de script: PHP y Perl. Su nombre proviene del acrónimo de X (para cualquier Sistema Operativo), Apache, MySQL, PHP y Perl.

El presente programa esta liberado bajo la licencia de GNU y trabaja como servidor para web libre, es fácil de usar y capaz de interpretar paginas dinámicas. En la actualidad la versión de Xampp es disponible para Microsoft Windows, GNU/Linux y MacOs.

Característica:

La principal característica que presenta Xampp es que tiene incorporado, tanto un Servidor, una base de datos, lenguajes de script y el administrador de base de datos, como también un modulo de Open SSC, lo cual permite que pueda diseñar páginas web de una forma más fácil. Para su instalación solo hay que descargar y ejecutar el archivo zip, tar o exe, y se tiene que configurar pequeñeces para sus componentes.

Debido a que es un software libre, Xampp regularmente es actualizado para cargar las últimas versiones de Apache, MySQL, PHP y Perl.

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DEL PROYECTO.

3.1 Metodología de Desarrollo del Portal Web.

Para el presente portal web, para completarse de manera exitosa, se usara una metodología probada y basada en la experiencia que guie el proceso de desarrollo hasta alcanzar los objetivos propuestos, siendo la METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE PROYECTOS WEB, la misma que tiene las siguientes epatas:

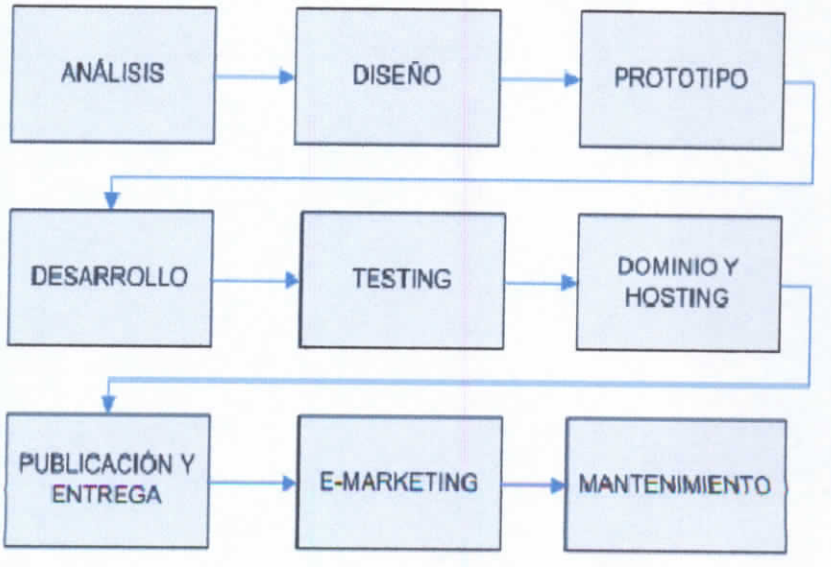


Figura 3.1 Etapas del Modelo de Desarrollo Web.

- **Análisis:** Ya sea de forma presencia, por teléfono o vía correo electrónico, y encuestas, se levanta el requerimiento de las necesidades para el WebSite; definición de secciones de contenido, mapa de navegación, colores e imágenes deseadas y diseños de referencia.
- **Diseño:** Creación de 2 Layouts (Maquetas Visuales) del sitio Web a tamaño real, para seleccionar el de mejor preferencia y hasta 3 rondas de arreglos y modificaciones a la seleccionada.
- **Prototipo:** Se crean Wireframes (Maquetas funcionales) del sitio para definir cómo quedarán estructurados sus contenidos y el funcionamiento de los mismos.
- **Desarrollo:** con el diseño y los Wireframes los programadores crean el código que construye su Sitio Web.
- **Testing:** una vez terminado el desarrollo se hacen pruebas visuales y de funcionamiento, primero por parte del equipo de desarrolladores y luego por parte del cliente, para verificar que el resultado final cumpla con los requerimientos definidos.
- **Dominio y Hosting:** Probado el sitio se procede a crear el Hosting final donde se hospedará, se migra todo el sitio web desde el servidor de desarrollo y se enlaza con el dominio real.
- **Publicación y Entrega:** Una vez el sitio en su Hosting final, se entrega al cliente todos los datos de acceso y capacitación necesaria para el uso del mismo.
- **E-Marketing:** Se le incluyen palabras claves en los títulos y etiquetas para garantizar un buen posicionamiento en buscadores y se da de alta el sitio en Google Analytics para darle al cliente un control estadístico de uso del sitio.
- **Mantenimiento:** Adiciones y modificaciones posteriores a la entrega, apoyo en la publicación de contenidos (este paso es opcional).

3.2 Análisis del Portal Dinámico Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

El presente Portal Web Dinámico Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", permitirá ayudar a incrementar en turismo del Cantón Patate, y como objetivo principal la de brindar la información necesaria de los diferentes eventos, actividades y de los lugares turísticos en el Cantón, obteniendo como resultado la disminución de recursos asignados para tal efecto.

Toda la información que se ubicará en el portal web dinámico estará guardada en una base de datos, para de esta manera permitir que sea más interactiva el mencionado portal, y, conseguir brindar a los usuarios la capacidad tener acceso a tal información. No obstante antes de implementar el portal web dinámico se procederá a recopila información para determinar cuan necesario es la implementación de dicho portal, para este efecto se ha visto conveniente aplicar una encuesta tanto a propios y a turistas que estén de paso por el Cantón.

Finalmente debido a que en la actualidad existe el Internet, dicho Portal Web permitirá tanto a propios y extraños de las diferentes partes de la provincia, país y mundo en general, a que tengan una panorámica general de que actividades y/o lugares visitar cuando visiten el Cantón Patate.

3.2.1 Población y Muestra.

En vista que la afluencia de personas denominadas turistas ó extranjeros es en poca proporción, la recolección de la información se la obtuvo a través de los residentes en el Cantón y lógicamente de aquellos pocos turistas que visitan este. Luego de realizar el respectivo estudio preliminar, la muestra referencial y representativa se la tomo de un total de 346 personas entre patateños y personas visitantes de otros lugares. Para tal efecto se aplico una encuesta sobre la implementación del portal web para dicho Cantón.

Para determinar el número de encuestas que debemos aplicar a nuestro mercado objetivo consideramos la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 PQN}{Z^2 PQ + Ne^2}$$

Donde:

n = Tamaño muestral

Z = nivel de confianza

P = Probabilidad a favor.

Q = Probabilidad en contra

e = Nivel de error

En donde remplazando la fórmula, tenemos:

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(35313)}{(1.96)^2(0.5)(0.5) + 35313(0.05)^2}$$

$$n = 346$$

Obteniendo como resultado que se debe aplicar 346 encuestas en el Cantón Patate con el propósito de fijar si el presente proyecto tendrá la aceptación necesaria para incrementar el turismo en el Cantón.

3.2.2 Recolección de la Información.

La recolección de la información se la realizo aplicando una encuesta de quince (15) preguntas, la misma que fue aplicada a los residentes y turistas que en el momento se encontraban visitando el Cantón.

En dicha encuesta las preguntas permitían dar a conocer la importancia de que se implemente el portal web, para que el mencionado portal ayude a cumplir los objetivos mencionado con antela en el primer Capítulo, y de esta manera contribuir con el Cantón.

3.2.3 Interpretación de los resultados.

1.- Cree Ud. que el Turismo es un factor importante para el desarrollo de los pueblos?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	220	2,245.20	63.58%
VALIDOS POCO	104	1,061.51	30.06%
VALIDOS NADA	22	224.59	6.36%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.1 Datos de Encuesta-Pregunta N° 01.

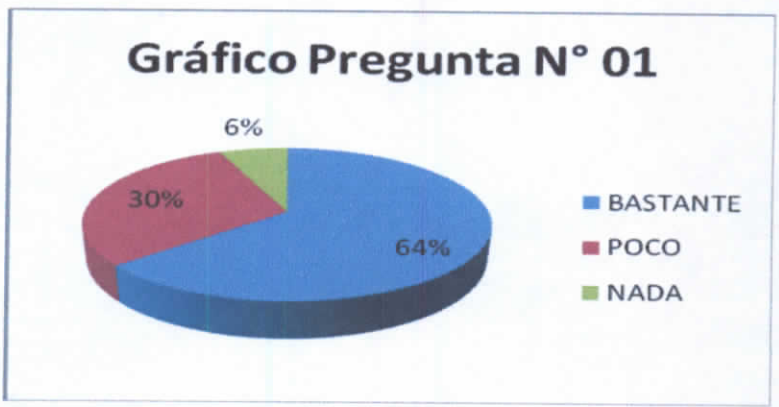


Figura 3.2 Datos de Encuesta-Pregunta N° 01.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 63.58%, que representa a 2,245.20 personas están de acuerdo con que el Turismo, es un factor importante para el desarrollo de los pueblos, el 30.06%, que representa a 1,061.51 personas están poco convencidas con lo planteado, y, el 6.36%, que representa a 224.59 personas, creen que el Turismo definitivamente no es el factor de desarrollo de los pueblos. Considerando tales resultados se determina que el proyecto tiene la suficiente factibilidad, ya que se enfoca en promover información social, cultural y turística del cantón.

2.- Cree Ud. que el Turismo debe ser la principal fuente en el desarrollo para el Cantón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS SI	65	663,39	18,79%
VALIDOS NO	128	1.306,38	36,99%
VALIDOS TAL VEZ	153	1.561,53	44,22%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.2 Datos de Encuesta-Pregunta N° 02.



Figura 3.3 Datos de Encuesta-Pregunta N° 02.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 18,79%, que representa a 663,39 personas si creen que el Turismo debe ser una fuente en el desarrollo para el cantón Patate, mientras que, el 36,99%, que representa a 1.306,38 personas no creen que el Turismo debe ser una fuente en el desarrollo para el cantón Patate, y, el 44,22%, que representa a 1.561,53 personas, están indecisos con tal cuestión. Considerando tales resultados se determinar que el proyecto resultará conveniente aplicarlo, ya que se enfoca en promover información social, cultural y turística del cantón.

3.- Cree Ud. que el Cantón Patate cuenta con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS SI	292	2.980,17	84,39%
VALIDOS NO	39	398,04	11,27%
VALIDOS TAL VEZ	15	153,09	4,39%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.3 Datos de Encuesta-Pregunta N° 03.



Figura 3.4 Datos de Encuesta-Pregunta N° 03.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 84,39%, que representa a 2.980,17 personas cree que el cantón Patate si cuenta con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico, mientras que el 11,27%, que representa a 398,04 personas no cree que el cantón Patate, si cuenta con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico, y, el 4,39%, que representa a 153,09 personas, esta dudosa que el cantón Patate cuente con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto si ayudará a que el cantón Patate incremente el turismo, ya que se enfoca en promover información social, cultural y turística del cantón.

4.- Conoce Ud. los distintos lugares turísticos que posee el Cantón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	16	163,30	4,62%
VALIDOS POCO	291	2969,97	84,10%
VALIDOS NADA	39	398,04	11,27%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.4 Datos de Encuesta-Pregunta N° 04.

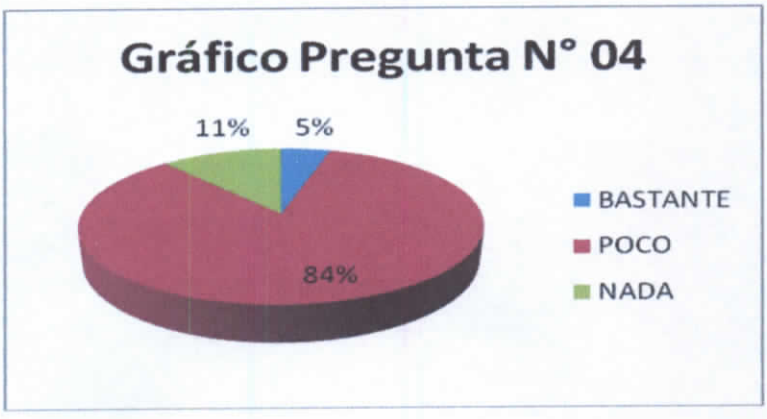


Figura 3.5 Datos de Encuesta-Pregunta N° 04.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 4,62%, que representa a 163,30 personas, si conoce en buen porcentaje todos los lugares turísticos que tiene el cantón Patate, mientras que el 84,10%, que representa a 2969,97 personas, no conocen bien todos los lugares turísticos que tiene el cantón Patate, y, el 11,27%, que representa a 398,04 personas, conoce algunos de los lugares turísticos que tiene el cantón Patate. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto si ayudará para que los turistas y los mismos residentes en el cantón lo conozcan más a fondo, ya que se enfoca en promover información social, cultural y turística del cantón.

5.- Cree Ud. que la información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate es bien difundida?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS SI	5	51,03	1,45%
VALIDOS NO	318	3.245,53	91,91%
VALIDOS TAL VEZ	23	234,74	6,65%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.5 Datos de Encuesta-Pregunta N° 05.

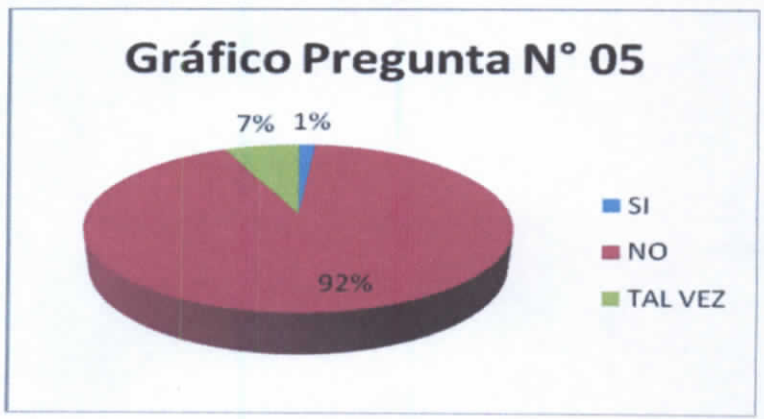


Figura 3.6 Datos de Encuesta-Pregunta N° 05.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 1,45%, que representa a 51,03 personas cree que la información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate si es bien difundida, mientras que el 91,91%, que representa a 3.245,53 personas cree que la información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate no es bien difundida, y, el 6,65%, que representa a 234,74 personas, esta dudosa con que la información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate esté bien difundida. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto ayudará a brindar dicha información de una forma dinámica.

6.- Ud. cree que el turismo que se ha impulsado en el Cantón Patate, aporta con el desarrollo Social, Cultural y Turístico del mismo?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	2	20,41	0,58%
VALIDOS POCO	286	2.918,94	82,66%
VALIDOS NADA	58	591,95	16,76%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.6 Datos de Encuesta-Pregunta N° 06.

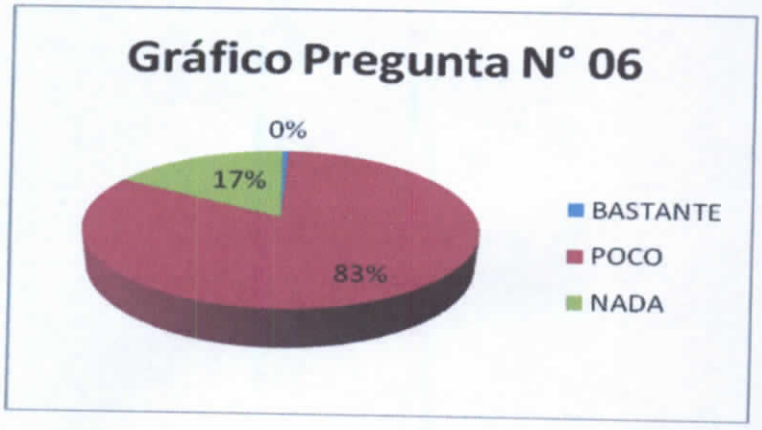


Figura 3.7 Datos de Encuesta-Pregunta N° 06.
FUENTE: Encuesta
AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 0,58%, que representa a 20,41 personas, cree que el turismo que se ha impulsado en el Cantón Patate, si aporta con el desarrollo Social, Cultural y Turístico del mismo, mientras que el 82,66%, que representa a 2.918,94 personas, cree que el turismo que se ha impulsado en el Cantón Patate, no aporta con el desarrollo Social, Cultural y Turístico del mismo, y, el 16,76%, que representa a 591,95 personas, duda a que el turismo que se ha impulsado en el Cantón Patate, aporta con el desarrollo Social, Cultural y Turístico del mismo. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto ayudará a que el turismo en el Cantón Patate, aporte con el desarrollo Social, Cultural y Turístico del mismo.

7.- Cual sería el medio de comunicación que Ud. utilizaría para promocionar el turismo en el Cantón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS INTERNET	108	1.102,26	31,21%
VALIDOS TELEVISIÓN	97	989,99	28,03%
VALIDOS RADIO	58	591,95	16,76%
VALIDOS PRENSA ESC.	83	847,10	23,99%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.7 Datos de Encuesta-Pregunta N° 07.



Figura 3.8 Datos de Encuesta-Pregunta N° 07.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 31,21%, que representa a 1.102,26 personas, utilizaría el Internet para promocionar el turismo en el Cantón Patate, mientras que el 28,03%, que representa a 989,99 personas, utilizaría la televisión para promocionar el turismo en el Cantón Patate, mientras que, el 16,76%, que representa a 591,95 personas, utilizaría la radio para promocionar el turismo en el Cantón Patate, y el 23,99%, que representa a 847,10 personas, utilizaría la radio para promocionar el turismo en el Cantón Patate Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto si tiene aceptación, ya que el Internet es el medio de comunicación más utilizado.

8.- Cree Ud. que quienes visitan el Cantón Patate conocen alguna información turística del Cantón antes de visitarlo?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	4	40,82	1,16%
VALIDOS POCO	287	2929,14	82,95%
VALIDOS NADA	55	561,33	15,90%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.8 Datos de Encuesta-Pregunta N° 08.

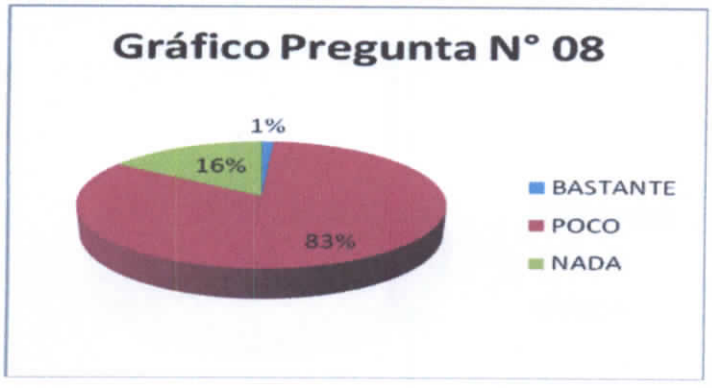


Figura 3.9 Datos de Encuesta-Pregunta N° 08.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 1,16%, que representa a 40,82 personas, cree que quienes visitan el cantón Patate si conocen alguna información turística del Cantón antes de visitarlo, mientras que el 82,95%, que representa a 2929,14 personas, cree que quienes visitan el cantón Patate no cuenta alguna información turística del Cantón antes de visitarlo, y, el 15,90%, que representa a 561,33 personas, duda mucho que quienes visitan el cantón Patate no cuenta alguna información turística del Cantón antes de visitarlo. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto es muy indispensable para en cantón, ya que se enfocara a promover información social, cultural y turística del Cantón.

10.- Con lo que conoce Ud. acerca del Cantón Patate, lo recomendaría este como destino turístico?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS SI	322	3.286,35	93,06%
VALIDOS NO	5	51,03	1,45%
VALIDOS TAL VEZ	19	193,92	5,49%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.10 Datos de Encuesta-Pregunta N° 10.

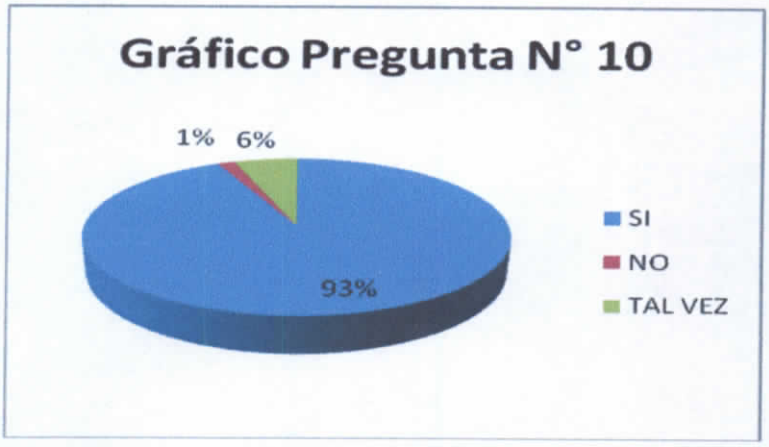


Figura 3.11 Datos de Encuesta-Pregunta N° 10.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 93,06%, que representa a 3.286,35 personas, si recomendaría al cantón Patate como destino turístico, mientras que el 1,45%, que representa a 51,03 personas, no lo haría, y, el 5,49%, que representa a 193,92 personas, no estaría segura de recomendaría al cantón Patate como destino turístico. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto es una buena opción para que propios y extraños recomienden al cantón Patate como destino turístico.

11.- Cree Ud. que el Internet hoy en día, es el principal medio de comunicación para promocionar el turismo?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS SI	331	3.378,21	95,66%
VALIDOS NO	2	20,41	0,58%
VALIDOS TAL VEZ	13	132,68	3,76%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.11 Datos de Encuesta-Pregunta N° 11.

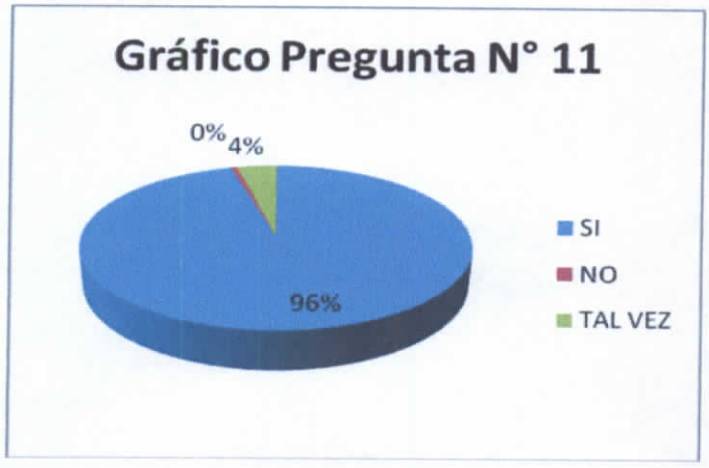


Figura 3.12 Datos de Encuesta-Pregunta N° 11.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 95,66%, que representa a 3.378,21 personas, cree que el Internet, es el principal medio de comunicación para promocionar el turismo, mientras que el 0,58%, que representa a 20,41 personas no cree que el Internet sea el medio idóneo para promocionar el turismo, y, el 3,76%, que representa a 132,68 personas, duda que el Internet sea el medio idóneo para promocionar el turismo. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto tendrá la positiva aceptación para promocionar el turismo del cantón Patate.

12.- Cree Ud. que una Revista Virtual (Página Web), ayudaría a incrementar el turismo en el Catón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	331	3.378,21	95,66%
VALIDOS POCO	12	122,47	3,47%
VALIDOS NADA	3	30,62	0,87%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.12 Datos de Encuesta-Pregunta N° 12.

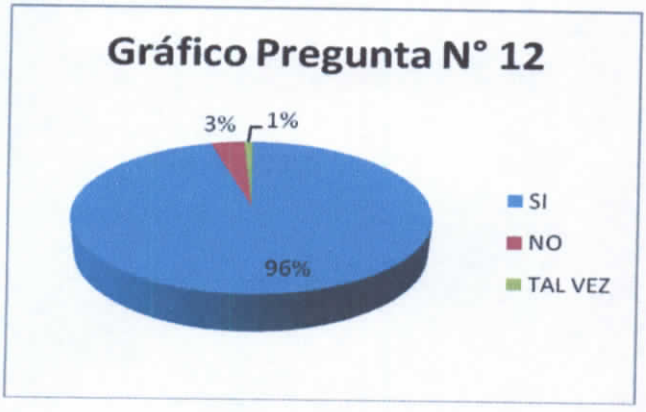


Figura 3.13 Datos de Encuesta-Pregunta N° 12.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 95,66%, que representa a 3.378,21 personas, cree que una la Revista Virtual (Página Web), si ayudaría a incrementar el turismo en el Catón Patate cantón Patate, mientras que el 3,47%, que representa a 122,47 personas, cree que en poco ayudaría una Revista Virtual (Página Web), ayudaría a incrementar el turismo en el Catón Patate el cantón Patate, y el 0,87%, que representa a 30,62 personas, dice que en nada ayudaría la Revista Virtual.. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto es ideal para el cantón Patate, ya que como Revista Virtual, estará destinada a promover información social, cultural y turística del cantón.

13. – Estaría Ud. de acuerdo con que se implemente una Revista Virtual (Pagina Web), para impulsar el turismo del Cantón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS SI	342	3.490,48	98,84%
VALIDOS NO	0	0,00	0%
VALIDOS TAL VEZ	4	40,82	1,16%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.13 Datos de Encuesta-Pregunta N° 13.



Figura 3.14 Datos de Encuesta-Pregunta N° 13.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 98,84%, que representa a 3.490,48 personas, cree que la implementación de una la Revista Virtual (Página Web), ayudaría a incrementar el turismo en el Catón Patate cantón Patate, mientras que el 1,16%, que representa a 40,82 personas, cree que la implementación de una Revista Virtual (Página Web), no ayudaría a incrementar el turismo en el Catón Patate el cantón Patate. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto es ideal para el cantón Patate, ya que como Revista Virtual, estará destinada a promover información social, cultural y turística del cantón.

14.- Cree Ud. que una Revista Virtual (Página Web), se podría convertir en el pilar fundamental para el incremento y fortalecimiento del turismo en el Cantón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	344	3.510,89	99,42%
VALIDOS POCO	0	0,00	0%
VALIDOS NADA	2	20,41	0,58%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.14 Datos de Encuesta-Pregunta N° 14.



Figura 3.15 Datos de Encuesta-Pregunta N° 14.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 99,42%, que representa a 3.510,89 personas, cree una Revista Virtual (Página Web), si se podría convertir en el pilar fundamental para el incremento y fortalecimiento del turismo en el Cantón Patate, mientras que el 0,58%, que representa a 20,41 personas, cree una Revista Virtual (Página Web), difícilmente se podría convertir en el pilar fundamental para el incremento y fortalecimiento del turismo en el Cantón Patate. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto es ideal para el cantón Patate, ya que como Revista Virtual, estará destinada para incrementar y fomentar el turismo del cantón.

15.- Utilizaría Ud. la Revista Virtual (Pagina Web), como una fuente para obtener información turística del Cantón Patate?

RESPUESTA	FRECUENCIA	FRECUENCIA MERCADO OB.	PORCENTAJE
VALIDOS BASTANTE	340	3470,06	98,27%
VALIDOS POCO	1	10,03	0,29%
VALIDOS NADA	5	51,03	1,45%
TOTAL	**346**	**3.531,30**	**100%**

Tabla 3.15 Datos de Encuesta-Pregunta N° 15.



Figura 3.16 Datos de Encuesta-Pregunta N° 15.
FUENTE: Encuesta

AUTOR: Juan Manuel Moreno Castillo.

ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada en el cantón Patate, se puede determinar que del 100% del mercado objetivo que son 3.531,30 personas, el 98,27%, que representa a 3470,06 personas, si utilizaría la Revista Virtual (Pagina Web), como una fuente para obtener información turística del Cantón Patate, mientras que el 0,29%, que representa a 10,03 personas, poco utilizaría la Revista Virtual, y, el 1,45%, que representa a 51,03 personas, no utilizaría la Revista Virtual (Pagina Web), como una fuente para obtener información turística del Cantón Patate, en vista que no tiene acceso al Internet. Considerando tales resultados se puede determinar que el proyecto se ajusta a las necesidades que tiene el cantón Patate para promover el turismo y ser considerado un destino turístico por excelencia.

3.3 Diseño de Prototipos del Portal Web.

3.3.1 Dirección de Equipo para el desarrollo del portal web dinámico.

Para el mencionado proyecto de creación e implementación del portal web dinámico Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, se procederá a escoger personal que estará encargado de tareas específicas dentro del desarrollo e implementación del mismo. De entre quienes estarán conformando el equipo de trabajo tendremos:

Jefe de Proyecto.- Quien estará a cargo de la dirección del proyecto y que se encargara de llevar a efecto la creación e implementación del portal web dinámico Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre para el Cantón Patate, que para el efecto es el Sr. Juan Manuel Moreno Castillo.

Creador de Estructura de la Información.- Sera quien se le asignara la tarea de estructurar el cómo y dónde se presentara la información dentro del portal web dinámico, así como también la estructura de la información dentro de la base de datos, estableciendo para tal efecto secciones y categorías respectivamente, siendo el Sr. Manuel Moreno Castillo, quien ejecute dicha estructura.

Director Creador.- Sera quien se encargue de dirigir como estará creado el portal web dinámico, es decir, que diseño de plantilla se aplicara, colores del portal, herramientas básicas para creación de páginas web. Además será el responsable de corroborar en la implementación del mismo y de hacer que permanezca dentro de la red (Internet), que para el presente proyecto es el Ing. Galo López.

Sin embargo es justo mencionar que a más estas personal que conforman el grupo de trabajo para el proyecto se necesitar personal posterior a la implementación del portal web dinámico, que serán quienes se encarguen del mantenimiento del mismo.

3.3.2 Diseño.

El diseño del portal web dinámico es una tarea complicada y a la vez de gran ayuda para el Cantón Patate, ya ofrecerá grandes ventajas y ayudara a solucionar el problema de promoción del turismo del Cantón Patate, ya sea a propios como a los extranjeros, sin olvidar que este, es el primer portal web dinámico turístico con que cuenta el Cantón.

Para poder diseñar el mencionado portal web dinámico, se ha tomado en cuenta muchos factores relevantes que han conllevado y ayudado a que se decida crear e implementar un medio en el cual los usuarios alrededor del mundo puedan tener acceso a la información que posea este portal web.

Sin embargo no hay que dejar pasar por alto que la información del portal web dinámico debe ser interactiva, para así lograr captar la atención de quien esta navegando dentro de dicho portal web, y hacer que no se convierta en una página sosa de la Internet. La interactividad que encuentre el usuario al navegar dentro del portal web ayudara a que cada día se vaya incrementando el número de visitantes virtuales y por consiguiente se lograra dar a conocer al Cantón Patate y propiciar más turismo.

Finalmente el diseño del web dinámico está sujeto a mejoras continuas dentro de sus módulos que la componen, para de esta manera dar al cliente un mejor producto web para su entretenimiento.

3.3.3 Código.

En cuestión de código para el portal web dinámico especificaremos la necesidad de contar con personal que se les asignara del diseño en si del portal web, y de entre ellas se ha creído necesario contar con lo que es:

Programador Web.- Esta persona estará a cargo de realizar la codificación de los diferentes módulos con los que contara el portal web. Además de estar atento de los

problemas que se puedan suscitar con el portal web, para así mantener el portal web en la Internet.

*Diseñador de Base de Datos.*_ Sera el personero que realice el diseño e implementación de la base de dato para el portal web, teniendo en cuenta que dicha información albergada en la base datos deberá y podrá ser modificada según sea las necesidades tenga el portal.

Generador de Pruebas de Calidad.- Sera quien se encargue de realizar las respectivas pruebas de funcionamiento y maniobrabilidad del portal web, esta tarea permitirá ofrecer un proyecto en óptimas condiciones y de calidad para los usuarios que la visiten y se nutran de la misma.

3.3.4 Escogitamiento de Herramientas de Diseño.

Para efecto de la creación e implementación del Web Dinámico Revista Virtual "Patate Ayer Hoy y Siempre", se ha tomado en cuenta que se necesitara del siguiente software que serán el soporte para el presente proyecto:

- *Xampp.*- Es un servidor independiente de plataforma software libre,
- PhpMyAdmin.- Trae incorporado el MySQL, que es en donde se creara la base de datos y guardara la información para el portal.
- *Joomla.*- Para la gestión y administración del portal web.
- *Swish.*- Para realizar animaciones tipo flash.

3.4. Diseño de Prototipos del Portal Web.

Para la elaboración del portal web se han creado dos maquetas las mismas que fueron presentadas en el municipio del Cantón Patate, de entre las cuales se decidió decidió la segunda opción.

3.4.1 Diagrama de Navegación Web Prototipo N° 1.

Diagrama de Navegación de primer prototipo del Portal Web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, misma que se fue presentada para su evaluación y aprobación.

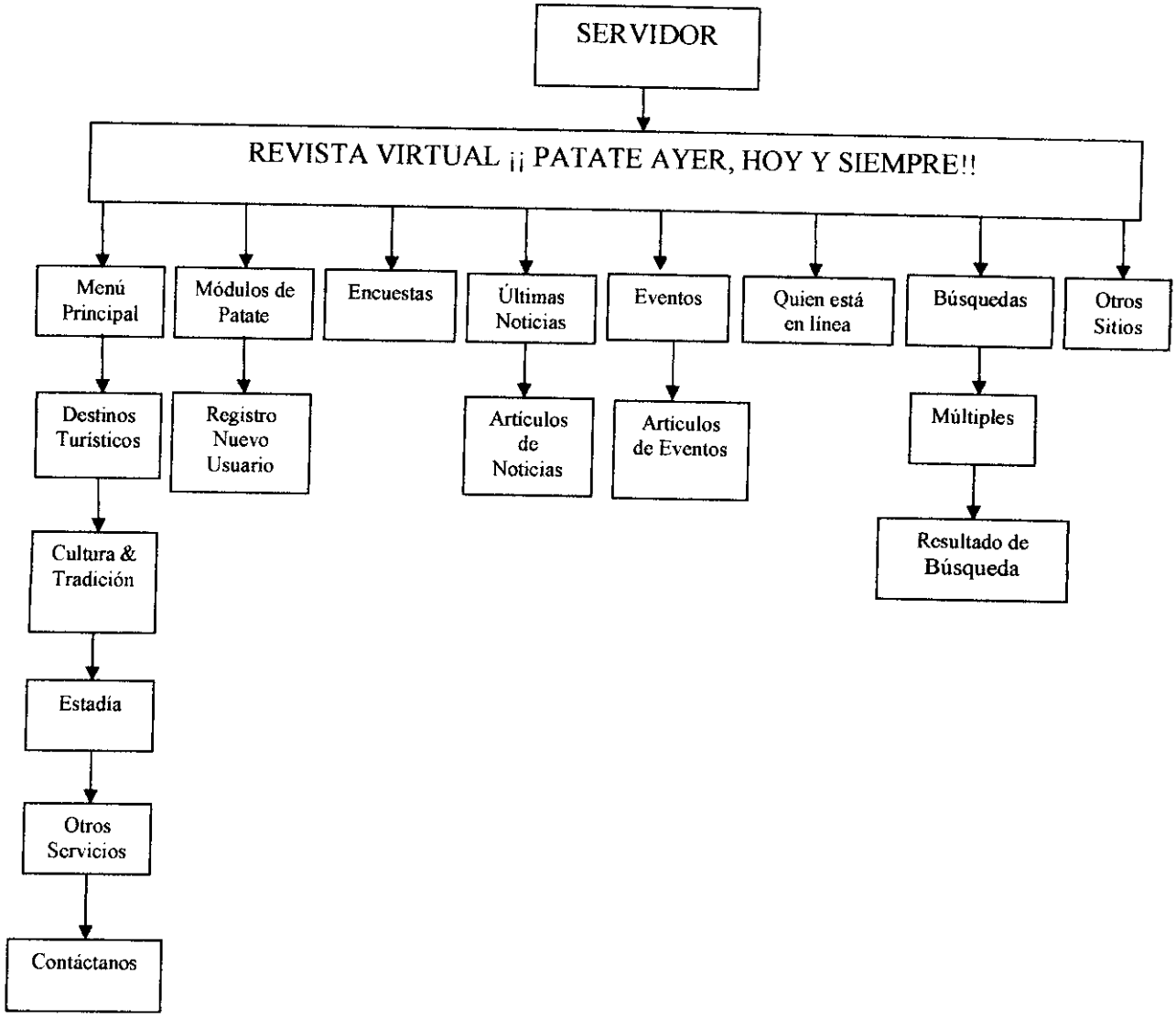


Figura 3.17 Diagrama de navegación web prototipo N° 1.

3.4.2 Maqueta del Portal Web de Prototipo Nº 1.

Primer prototipo del Portal Web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, misma que se fue presentada para su evaluación y aprobación.

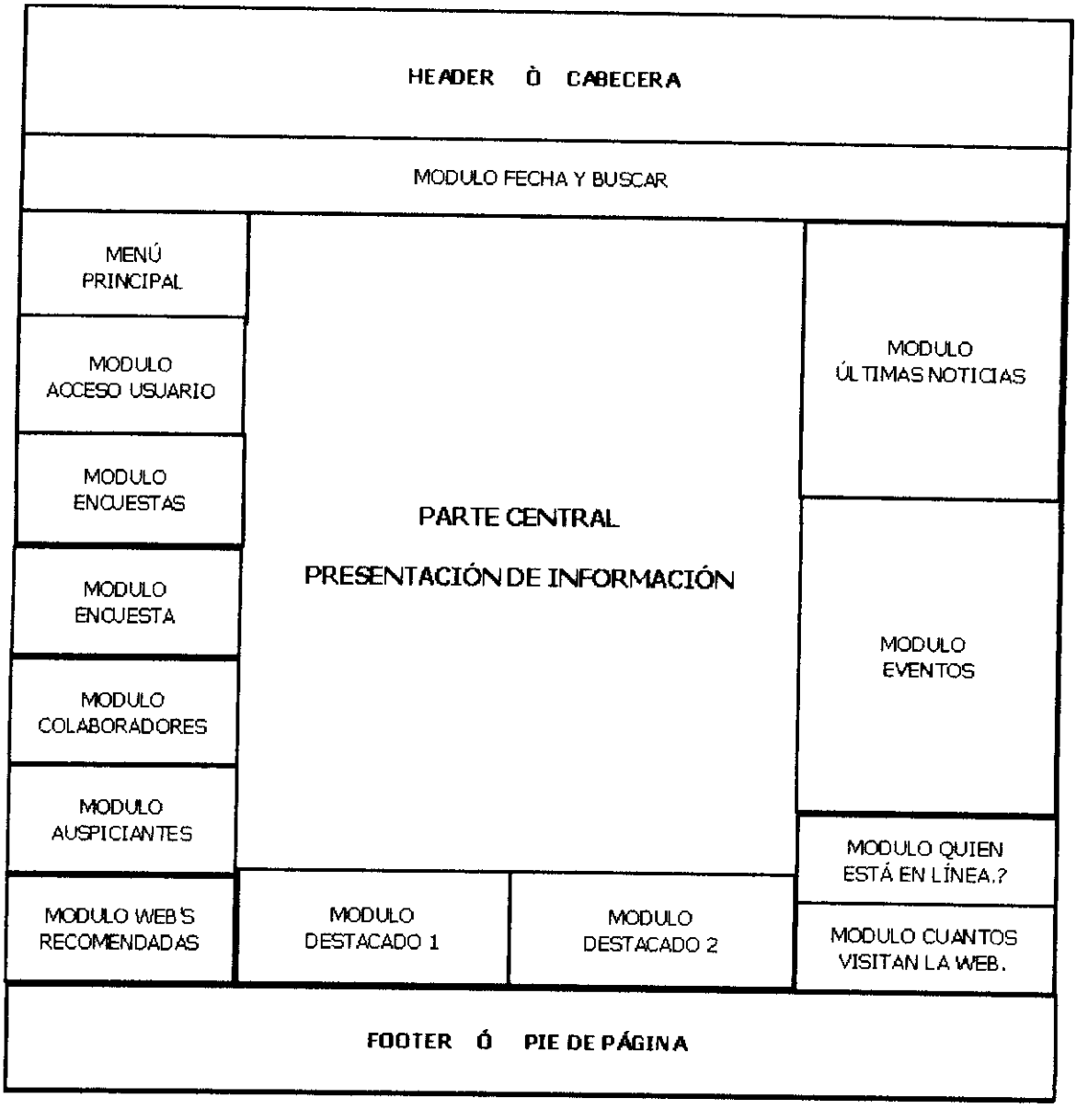


Figura 3.18 Prototipo Nº 1 del Portal Web.

3.4.3 Página de Inicio del Portal Web Prototipo Nº 1.

Página de Inicio de Prototipo Nº 1, del Portal Web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, misma que se fue presentada para su evaluación y aprobación. Para este prototipo utilizo un template con su respectivo CSS cuyo nombre es "jo_newone".

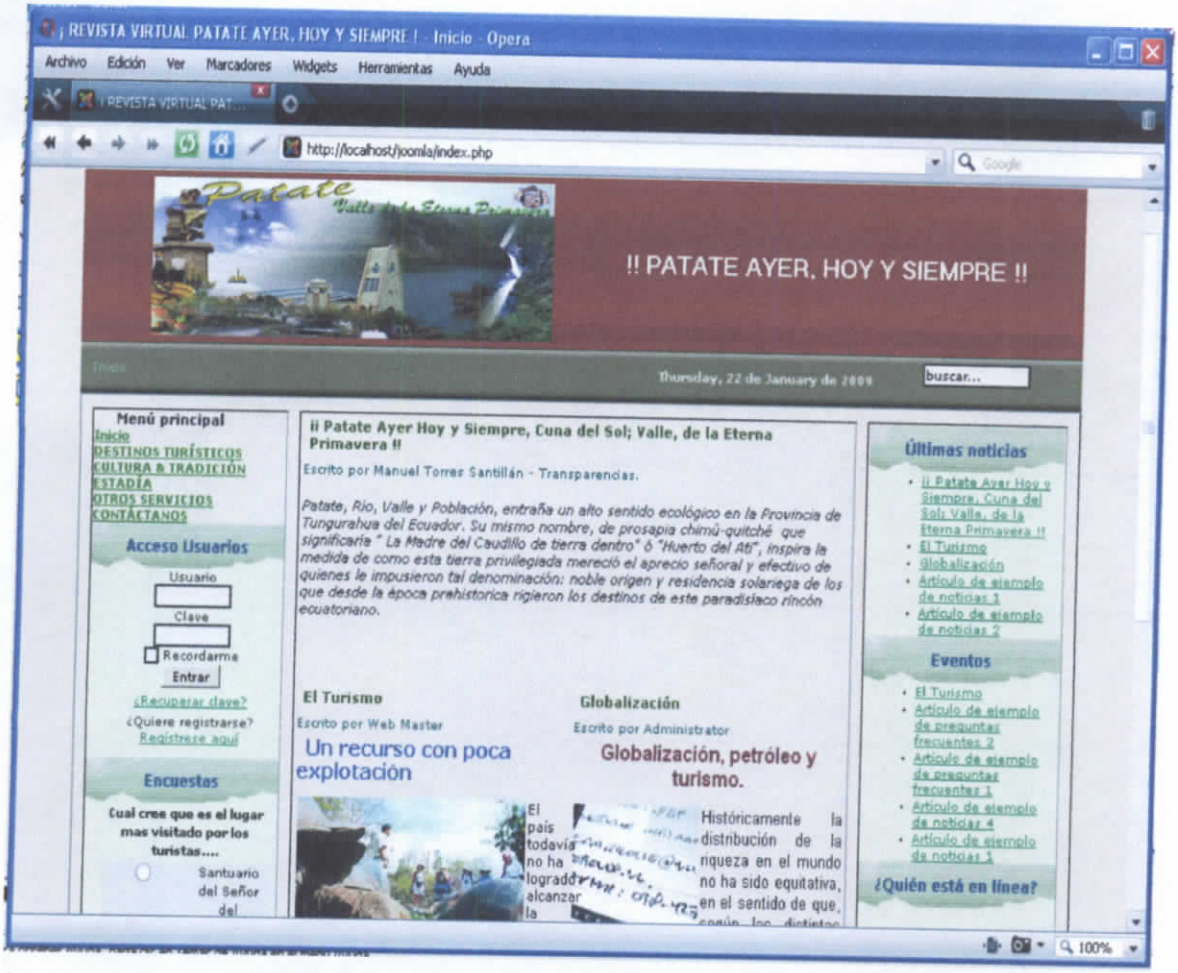


Figura 3.19 Página de Inicio del Portal Web Prototipo Nº 1.

3.4.4 Diagrama de Navegación Web Prototipo Nº 2.

Diagrama de Navegación de segundo prototipo del Portal Web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, que se fue evaluado y aprobado para su implementación.

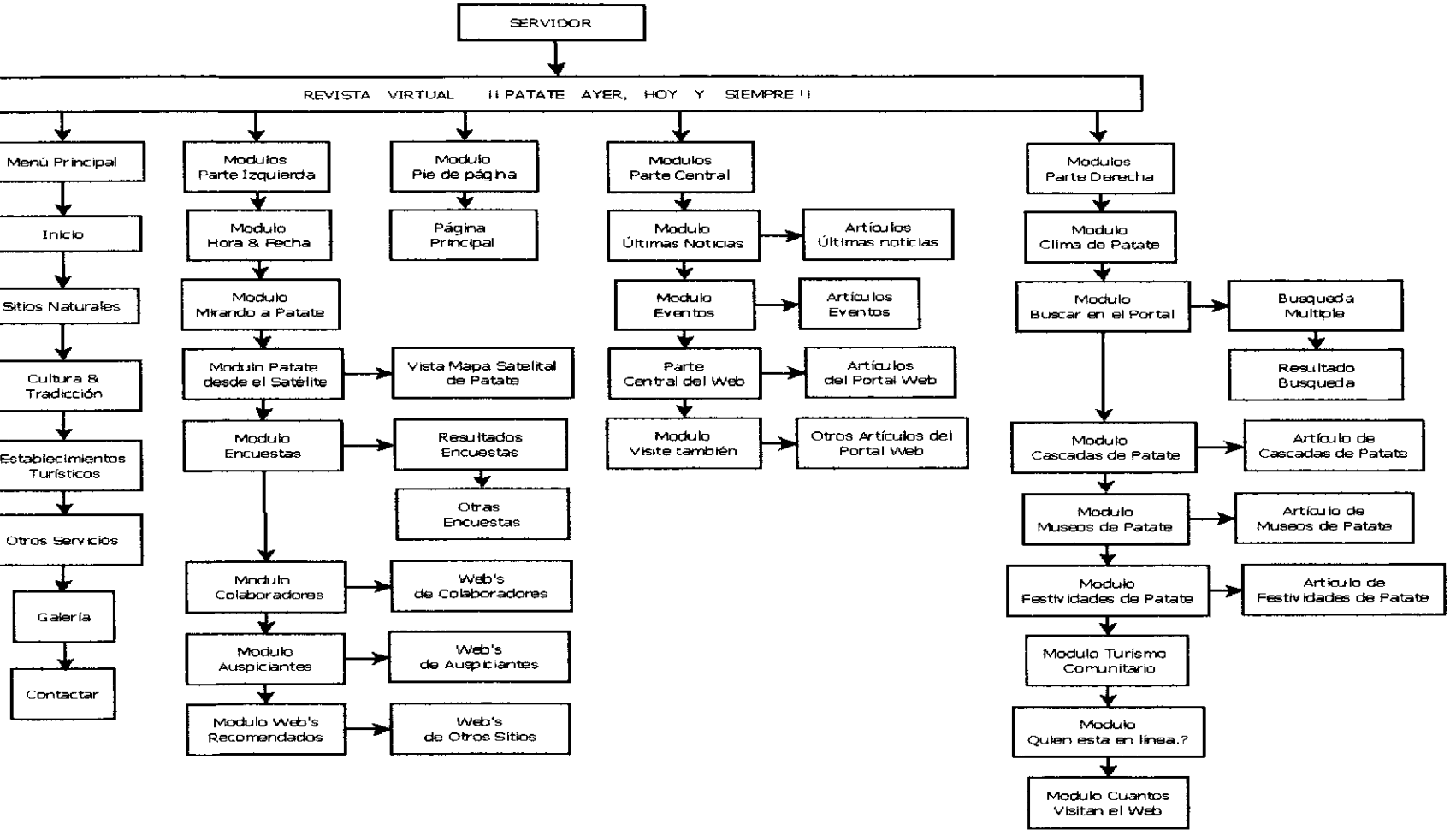


Figura 3.20 Diagrama de Navegación Web Prototipo Nº 2.

3.4.5 Maqueta del Portal Web de Prototipo Nº 2.

Segundo prototipo del Portal Web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, misma que se fue presentada para su evaluación y aprobación.

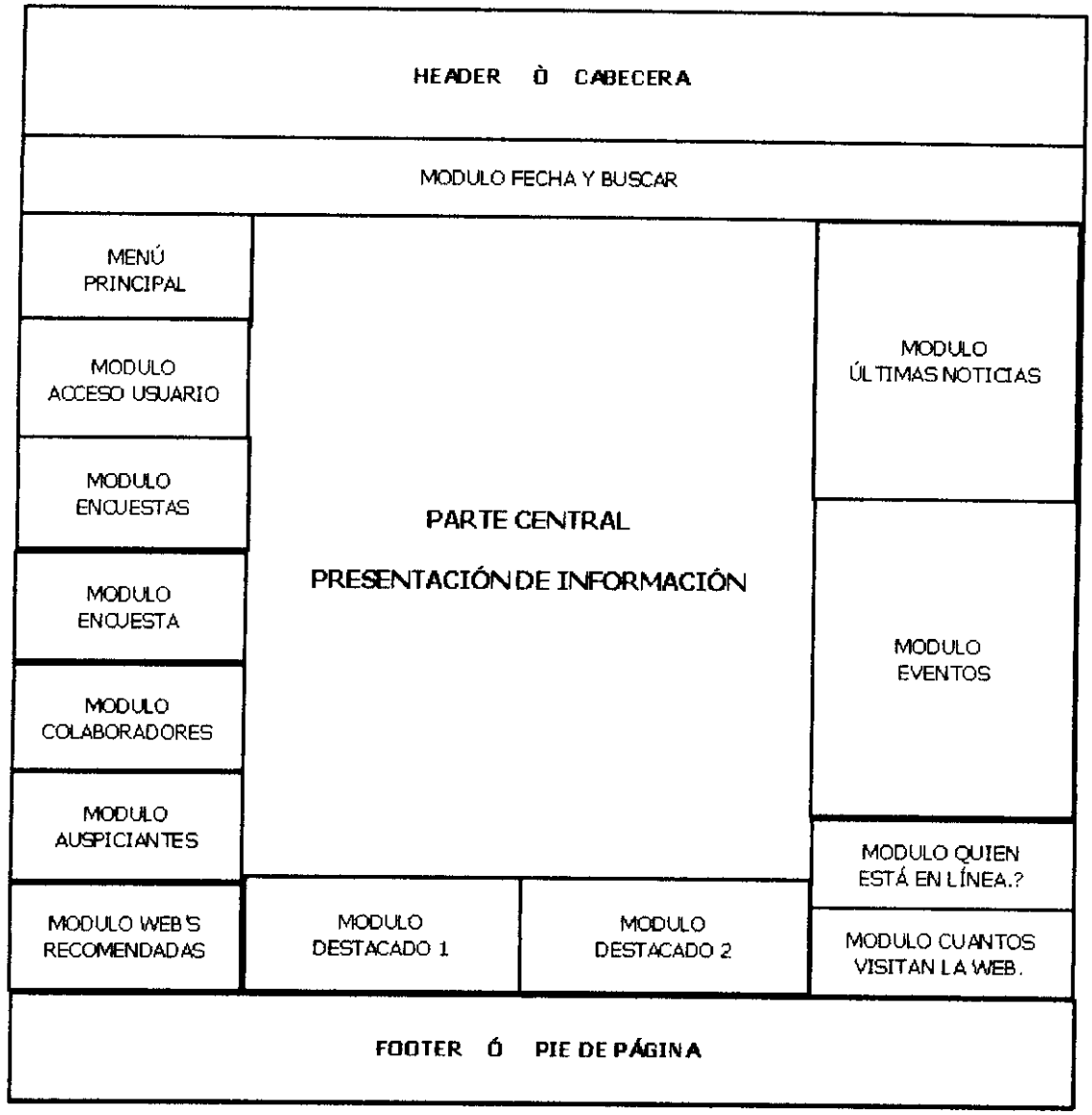


Figura 3.21 Prototipo Nº 2 del Portal Web.

3.4.6 Página de Inicio del Portal Web de Prototipo Nº 2.

Página de inicio de la primera maqueta del Portal Web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, misma que se fue presentada para su evaluación y aprobación Para este prototipo utilizo un template con su respectivo CSS, llamado "td_dimje".



Figura 3.22 Página de Inicio del Portal Web.

3.5. Desarrollo del Portal Web Revistas Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

Una vez presentado los dos prototipos del portal web, de entre los cuales se escogió el Segundo prototipo, se llevara a cabo el desarrollo de éste.

3.5.1 Descripción global.

El presente portal web ha sido desarrollado mediante la herramienta que permite crear sitios web denominada Gestor de Contenidos Joomla. Para obtener la información que abastecerá al portal se ha creado una base de datos mediante PHPMyAdmin; usando el motor de gestión de base de datos MySQL. Para la animación que contiene el portal web se utilizó Swish.

El portal está diseñado para que el usuario pueda navegar fácil e interactivamente a través de este, logrando de esta manera hacer que la información que se ofrece, tenga una buena presentación, para de esta manera lograr que el cybernauta tenga una experiencia satisfactoria en la indagación a través del portal, y, a la vez dar a conocer al Cantón Patate, lo que contribuye y ayudara a incrementar el turismo en el.

3.5.2 Pre-desarrollo del Portal Web Dinámico.

Para la creación e implementación del presente portal web dinámico ha implicado el estudio de las diferentes herramientas para creación de páginas web, así como la colaboración de varios docentes que ayudaron a formar un grupo de trabajo para tal efecto. Una vez estudiado las diferentes herramientas se ha puesto en marcha el desarrollo del portal web, mediante el cual se dará cumpliendo las expectativas creadas por el Gobierno Municipal del Cantón Patate y sus habitantes.

Se ha tomado en cuenta la interactividad que debe tener dicho portal web ya que esto permitirá ganar posicionamiento de visitas dentro de la Internet, y poder convertirse en una herramienta fomentadora de turismo para el Cantón Patate. Además en referencia al

alojamiento, el portal web contara con un dominio propio y su alojamiento se lo realizara en un servidor independiente.

3.5.3 Desarrollo del Portal Web Dinámico.

Para hacer que el portal web sea dinámico se ha visto conveniente la utilización de una base de datos que para el presente portal se la ha llamado "revista_virtual_patate", de donde se alimentara y proyectara la información dentro del mismo.
El hecho de que el portal sea dinámico permitirá realizar los cambios en la información sin tener que suspender el sitio web, lo que causaría molestia en los usuarios que la utilicen, razón por la cual se ha decidido aplicar el dinamismo para portales web y de esta manera desarrollar e implementar un producto de alta calidad y eficiencia que estará al servicio de todo el mundo.

3.5.4 Desarrollo de la Base de Datos del portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre" en MySQL.

Para la creación e implementación del portal web se ha utilizado la herramienta software Xampp, el cual ofrece el servicio de Servidos Local, conjuntamente con este viene el motor de base de datos MySQL, y la herramienta PhpMyAdmin en donde se creó la Base de Datos.
La Base de datos creada para alimentar con la información necesaria al portal web está establecida de la siguiente manera:

- Nombre de Base de datos: revista_vitual_patate.
- Numero de tablas: 69

3.5.5 Diagrama de Entidad-Relación de Base de Datos del Portal Web.

Es preciso mencionar que el portal web usara la base de datos que el gestor de contenidos Joomla ha desarrollado, de allí su diagrama Entidad-Relación.

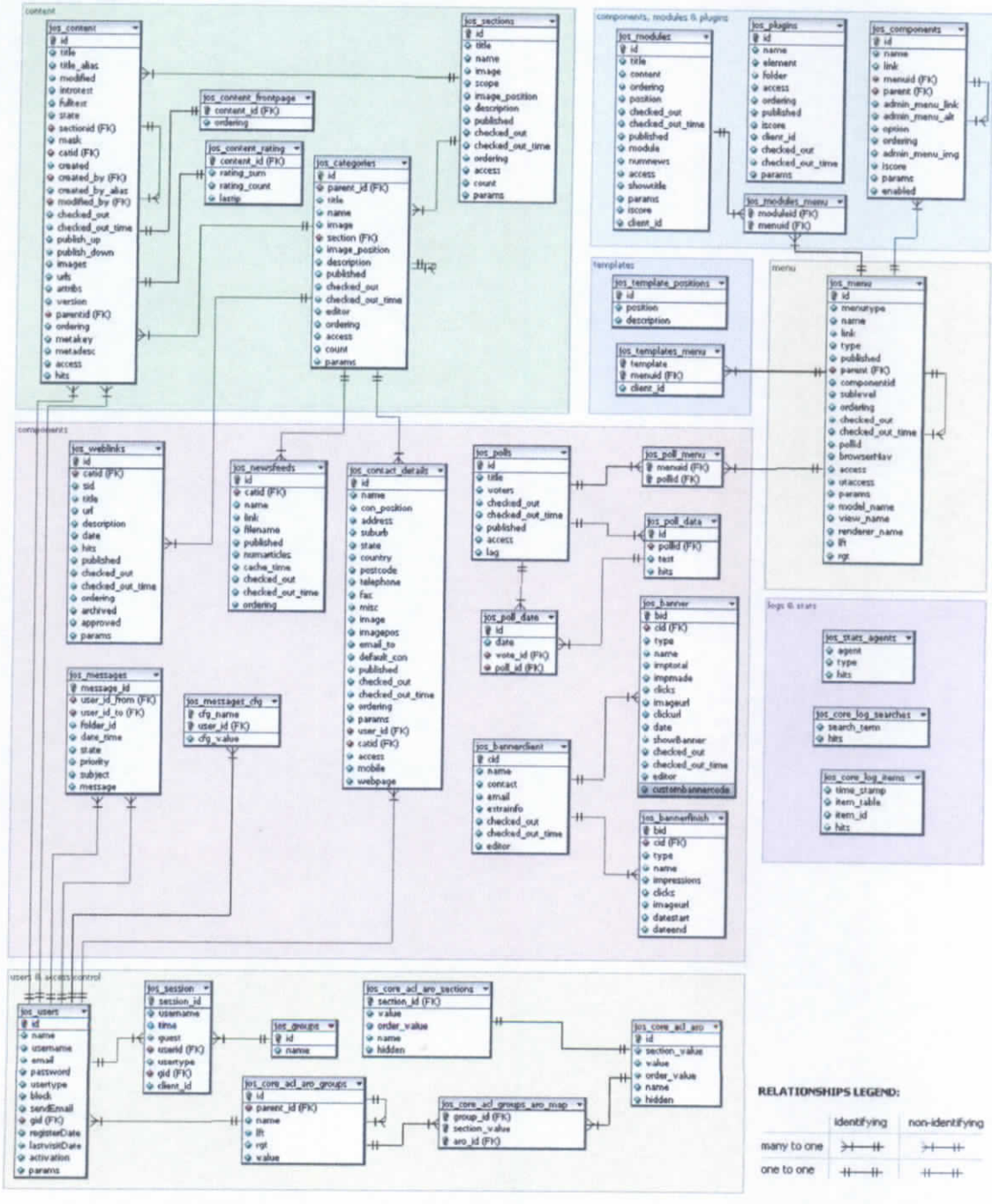


Figura 3.23 Diagrama Entidad-Relación de Base de Datos.

3.5.6 Creación de la Base de Datos del Portal Web, Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", con PhpMyAdmin.

Para poder crear la base de datos se ha usado la herramienta PhpMy Admin, la misma que de una forma grafica e interactiva permite realizar la mencionada actividad.

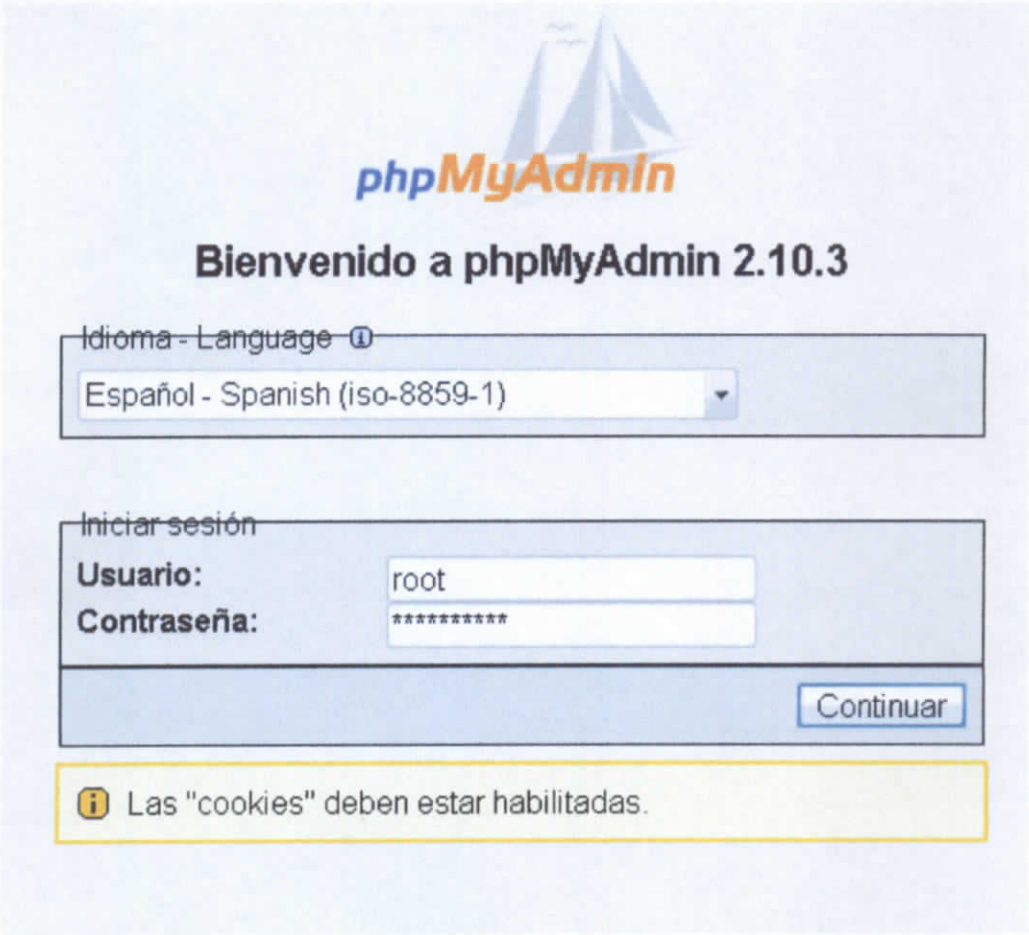


Figura 3.24 Pantalla Principal de PhpMyAdmin.

En donde mediante un usuario que para el caso será root, y su respectiva contraseña tendrá el acceso para crear la base de datos del portal web.

En esta sección escribimos el nombre y luego crear.

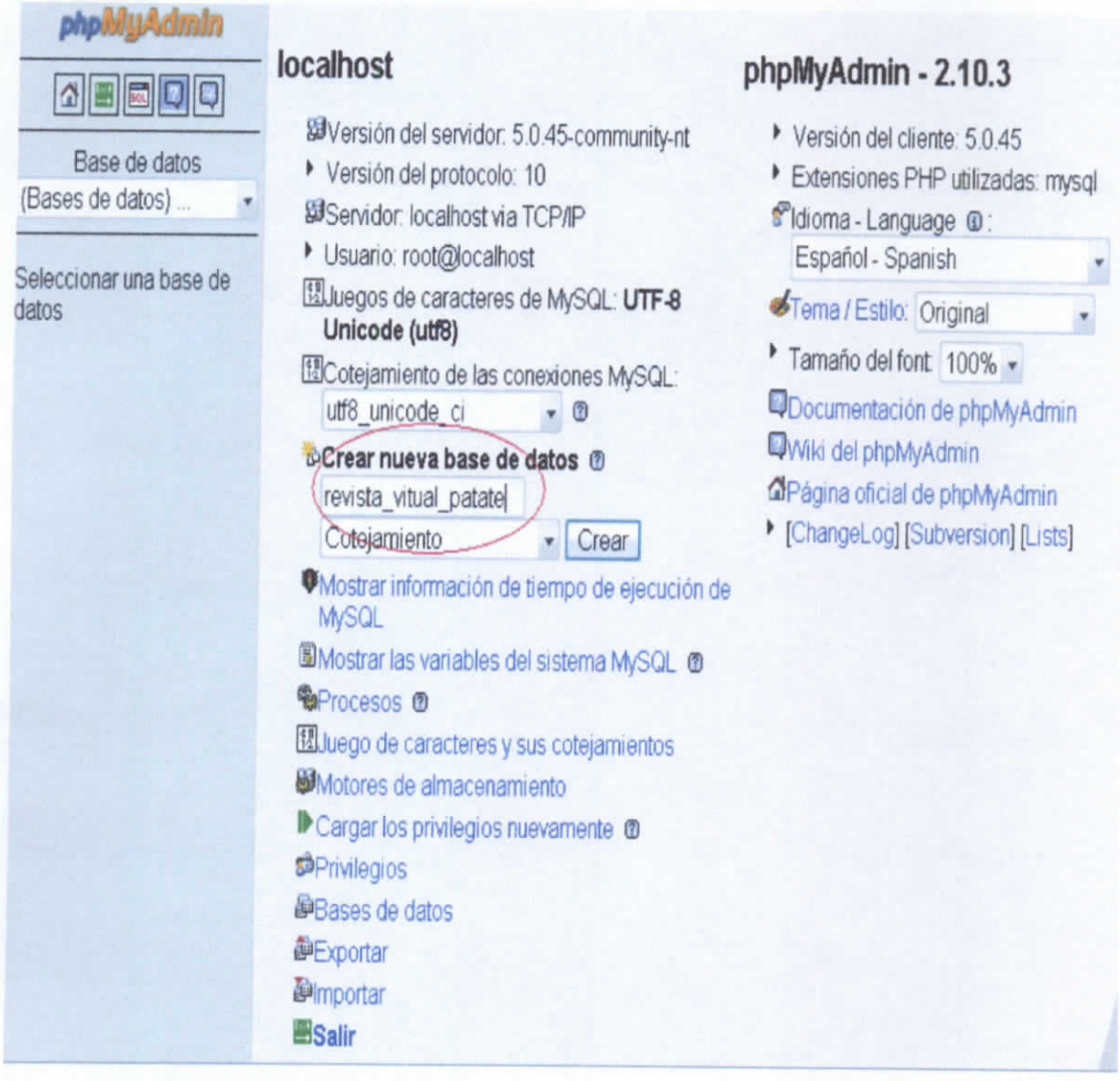


Figura 3.25 Pantalla para crear la Base de Datos en PhpMyAdmin.

Una vez creado se tiene lista la base de datos para el portal la misma que contendrá las tablas de donde se proveerá de información para la misma. **Parte I.**

Tabla	Acción	Registros	Tipo	Cotejamier
jos_banner		10	MyISAM	latin1_genera
jos_bannerclient		13	MyISAM	latin1_genera
jos_bannerfinish		0	MyISAM	latin1_genera
jos_categories		39	MyISAM	latin1_genera
jos_components		69	MyISAM	latin1_genera
jos_contact_details		1	MyISAM	latin1_genera
jos_content		58	MyISAM	latin1_genera
jos_content_frontpage		4	MyISAM	latin1_genera
jos_content_rating		2	MyISAM	latin1_genera
jos_core_acl_aro		1	MyISAM	latin1_genera
jos_core_acl_aro_groups		11	MyISAM	latin1_genera
jos_core_acl_aro_sections		1	MyISAM	latin1_genera
jos_core_acl_groups_aro_map		1	MyISAM	latin1_genera
jos_core_log_items		259	MyISAM	latin1_genera
jos_core_log_searches		4	MyISAM	latin1_genera
jos_docman		0	MyISAM	latin1_genera
jos_docman_groups		0	MyISAM	latin1_genera

Figura 3.26 Tablas de la Base de Datos del portal Web.

Base de datos creada en PhpMyAdmin. **Parte II.**

jos_docman_history	0	MyISAM	latin1_genera
jos_docman_licenses	0	MyISAM	latin1_genera
jos_docman_log	0	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_containers	0	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_files	0	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_log	0	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_repository	1	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_reviews	0	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_structure	0	MyISAM	latin1_genera
jos_downloads_temp	0	MyISAM	latin1_genera
jos_easygb	0	MyISAM	latin1_genera
jos_easygb_captcha	0	MyISAM	latin1_genera
jos_groups	3	MyISAM	latin1_genera
jos_guestbook	0	MyISAM	latin1_genera
jos_liveshoutbox	1	MyISAM	latin1_genera
jos_mambots	23	MyISAM	latin1_genera
jos_menu	121	MyISAM	latin1_genera
jos_messages	0	MyISAM	latin1_genera
jos_messages_cfg	3	MyISAM	latin1_genera
jos_migrator_tasks	0	MyISAM	latin1_genera
jos_modules	87	MyISAM	latin1_genera
jos_modules_menu	58	MyISAM	latin1_genera

Figura 3.27 Tablas de la Base de Datos del portal Web.

Base de datos creada en PhpMyAdmin. **Parte III.**

jos_newsfeeds	10	MyISAM	latin1_general
jos_polls	1	MyISAM	latin1_general
jos_poll_data	12	MyISAM	latin1_general
jos_poll_date	2	MyISAM	latin1_general
jos_poll_menu	1	MyISAM	latin1_general
jos_rsgallery2_comments	0	MyISAM	latin1_general
jos_rsgallery2_config	42	MyISAM	latin1_general
jos_rsgallery2_files	0	MyISAM	latin1_general
jos_rsgallery2_galleries	1	MyISAM	latin1_general
jos_sections	10	MyISAM	latin1_general
jos_session	0	MyISAM	latin1_general
jos_stats_agents	0	MyISAM	latin1_general
jos_templates_menu	3	MyISAM	latin1_general
jos_template_positions	33	MyISAM	latin1_general
jos_users	1	MyISAM	latin1_general
jos_usertypes	7	MyISAM	latin1_general
jos_visualrecommend	0	MyISAM	latin1_general
jos_visualrecommend_item_points	0	MyISAM	latin1_general
jos_visualrecommend_user_points	0	MyISAM	latin1_general
jos_weblinks	6	MyISAM	latin1_general
jos_xmap	13	MyISAM	latin1_general
jos_xmap_ext	1	MyISAM	latin1_general

Figura 3.28 Tablas de la Base de Datos del portal Web.

Base de datos creada en PhpMyAdmin. **Parte IV.**



Figura 3.29 Tablas de la Base de Datos del portal Web.

3.5.7 Desarrollo del Cabecera Animada para el Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

La animación de la cabecera tipo Flash del sitio web esta creada en Swish, la cual tiene un entorno parecido a Macromedia Flash. La mencionada cabecera está formada por una serie de imágenes del Cantón Patate, así como con una animación con figuras geométricas, que dan una mejor presentación.

Ejemplo de la utilización de Swish:

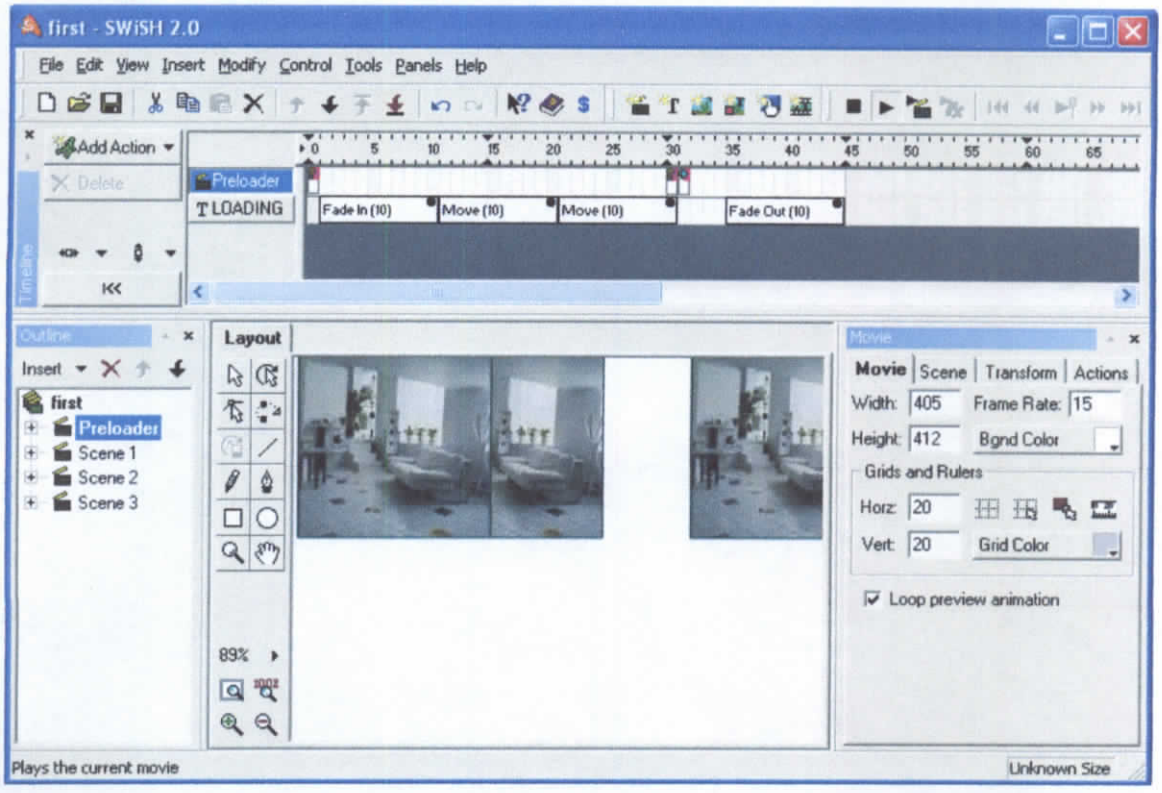


Figura 3.30 Animación con fotografías usando Swish.

3.5.8 Diseño y Construcción del Portal Web Dinámico "Patate Ayer, Hoy y Siempre" con el Gestor de Contenidos Joomla.

Para el desarrollo del Portal Web se ha utilizado Joomla CMS, en donde se ha distribuido mediante secciones que contienen categorías, los cuales a su vez tienen los artículos con la información Turística, Social y Cultural del Cantón Patate.

3.5.9 Diagrama General del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

El portal Web Revista Virtual "Patate Ayer Hoy y Siempre", está formado por módulos, de entre los cuales tenemos: modulo de cabecera, modulo pie de página, módulos izquierda, módulos derecha, modulo arriba, modulo de usuario1, modulo usuario2 y el espacio central, en donde se muestran los contenidos del portal. De allí que podemos describir al portal de la siguiente manera:

- Header o Cabecera: Se muestra una animación flash que muestra un collage de imágenes del Cantón Patate y el titulo del portal web.
- Modulo Arriba o Top: Se muestra el Menú Principal para la navegación dentro del portal.
- Modulo Left o Izquierda, lo componen:

  - ✓ Hora y Fecha en Patate.
  - ✓ Mirando Patate.- Un conjunto de imágenes de Patate.
  - ✓ Patate desde el Satélite.- Una imagen vista desde el satélite.
  - ✓ Ayúdanos con la Encuesta.- Una encuesta para los visitantes.
  - ✓ Colaboradores.- Imágenes de instituciones colaboradores del portal Web.
  - ✓ Auspiciantes.- Imágenes de instituciones que auspician el portal Web.
  - ✓ Web's Recomendados.- Links de direcciones dedicadas a promover el Turismo e interés general.

- Modulo Right o derecho, lo componen:

  - ✓ El clima en Patate.- Muestra la predicción del clima para Patate.
  - ✓ Buscar en el Portal.- permite hacer búsquedas dentro del portal.
  - ✓ Cascadas de Patate.- Muestra el articulo de las Cascadas de Patate.
  - ✓ Museos de Patate.- Muestra el articulo de los Museos de Patate
  - ✓ Festividades de Patate.- Muestra el articulo de las Festividades de Patate.
  - ✓ Turismo Comunitario.- Muestra el artículo acerca de donde hacer Turismo Comunitario en Patate.

- ✓ Quien está en línea.- Muestra información de cuantos están visitando el portal web.
- ✓ Cuantos Visitaron el Web.- Muestra información de cuantos han visitando el portal web.

➢ Pie de Página o Footer: Se muestra una imagen acerca del cantón Patate.

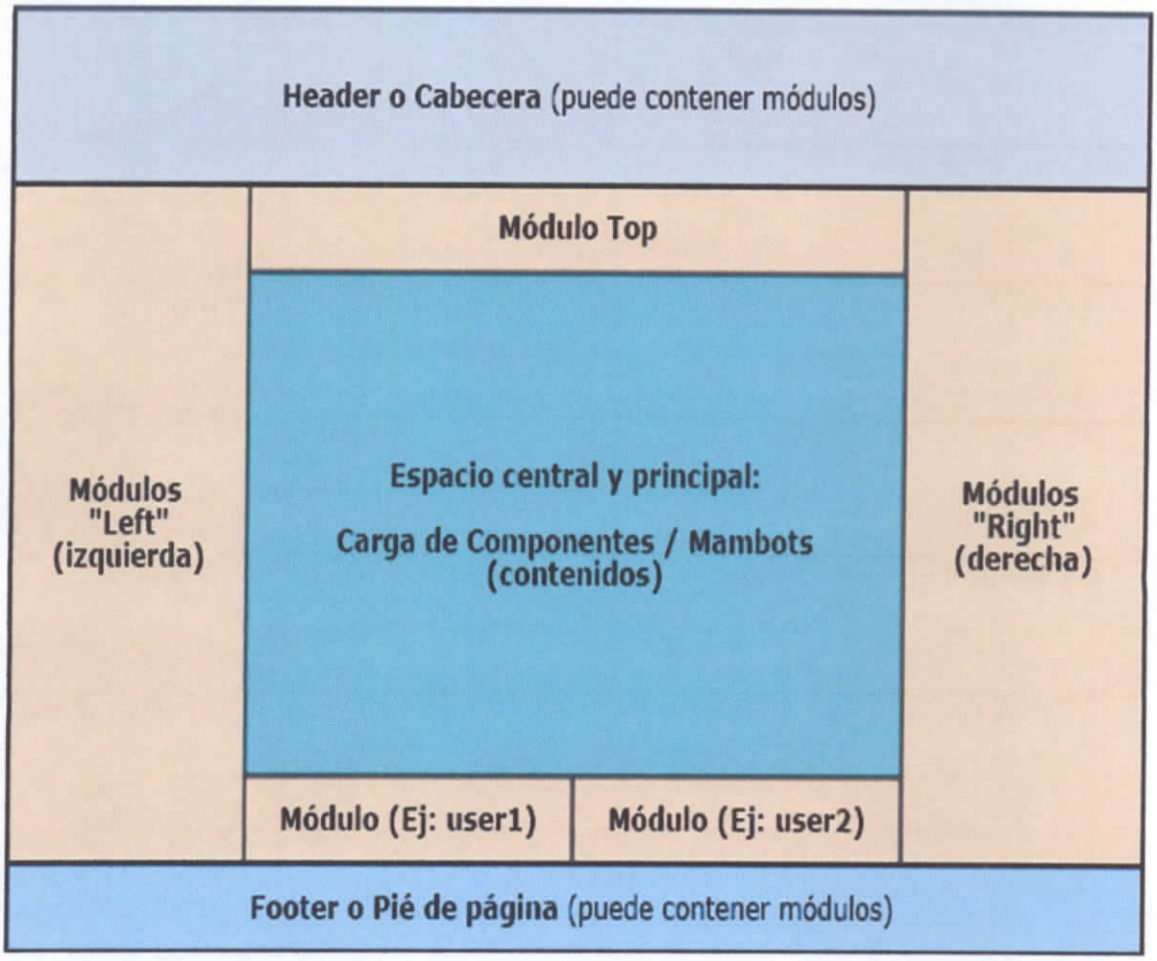


Figura 3.31 Diagrama General del Portal Web.

3.5.10 Diagrama de distribución del Portal Web en Secciones, Categorías y Artículos.

El portal web dinámico Revista Virtual "Patate Ayer Hoy y Siempre" esta divido en Secciones, Categorías y Artículos. En la clasificación del sitio web de divide así:

SECCIONES	CATEGORÍAS
Sitios Naturales	➢ Cascadas ➢ Lagunas ➢ Parque Nacional LLanganates
Cultura y Tradición	➢ Historias ➢ Tradiciones ➢ Festividades ➢ Gastronomía ➢ Arquitecturas Religiosas ➢ Museos ➢ Parques Turísticos ➢ Pintura
Establecimientos Turísticos	➢ Complejos Turísticos ➢ Hosterías ➢ Hostales ➢ Restaurantes ➢ Fincas Turísticas
Otros Servicios	➢ Transportes ➢ Cooperativas y Cajeros Automáticos ➢ Operadoras Turísticas ➢ Salud
Otras Secciones	➢ Turismo Comunitario ➢ Aviturismo ➢ Deportes y Aventura

Tabla 3.16 División del sitio web en Secciones y Categorías.

Los Artículos que contiene la información del portal web, llevan en mismo nombre que de las Categorías para una mejor identificación con las mismas, para de esta manera ayudar en la administración de estos.

3.5.11 Diagrama Representativo de Secciones, Categorías, Artículos del Portal Web.

En la figura que se presenta a continuación es la representación de la forma en que el Gestor de Contenidos Joomla, realiza para desarrollar los portales web, haciendo una breve explicación se diría que Joomla CMS considera como un armario, en el cual las *Secciones* son como los *Cajones* del armario; las *Categorías* son como las *Carpetas* que contienen los cajones; y los *Artículos* Son los como los *Documentos* que contienes las carpetas.

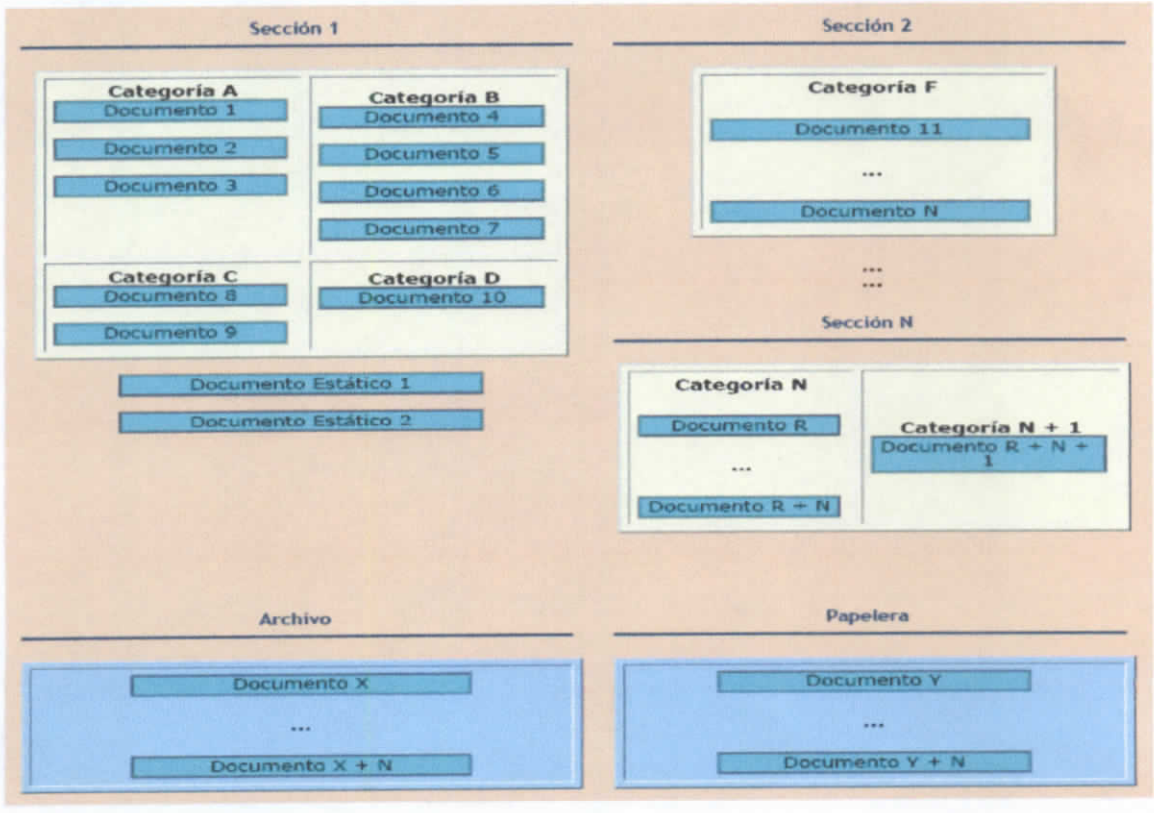


Figura 3.32 Diagrama Representativo de Secciones, Categorías, Artículos del portal web.

3.5.12 Diagrama de secuencias de visitas al Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy Y Siempre".

En la presente figura se determina el cómo está estructurado la navegación del portal web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", con el servidos en el que está alojado, como fluye las peticiones de información, para de esta manera tener un panorama más claro del cómo es la secuencia de navegación Usuario-Servidor.

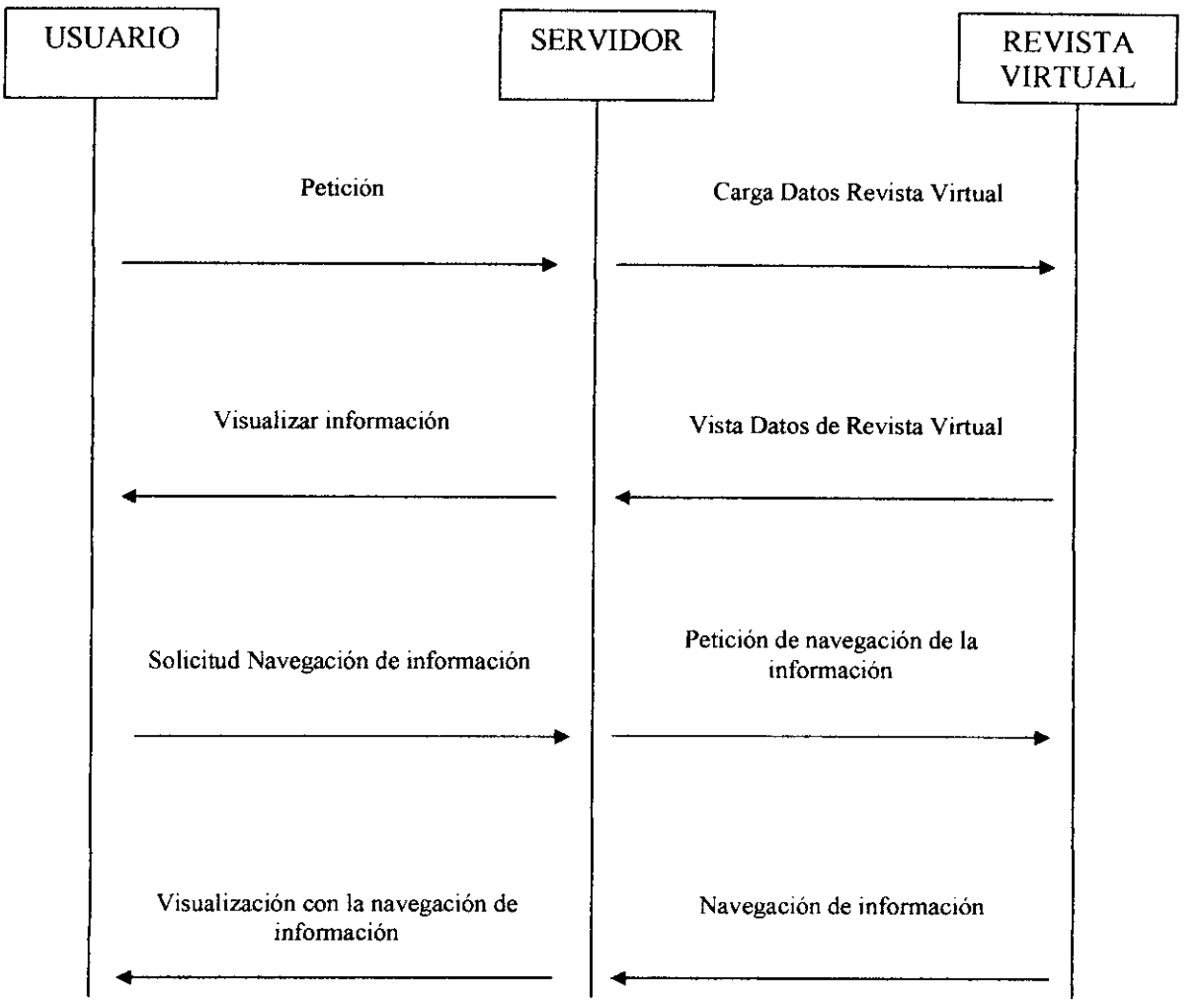


Figura 3.33 Diagrama de visitas al Portal Web.

3.5.13 Diagrama de alojamiento del Portal Web.

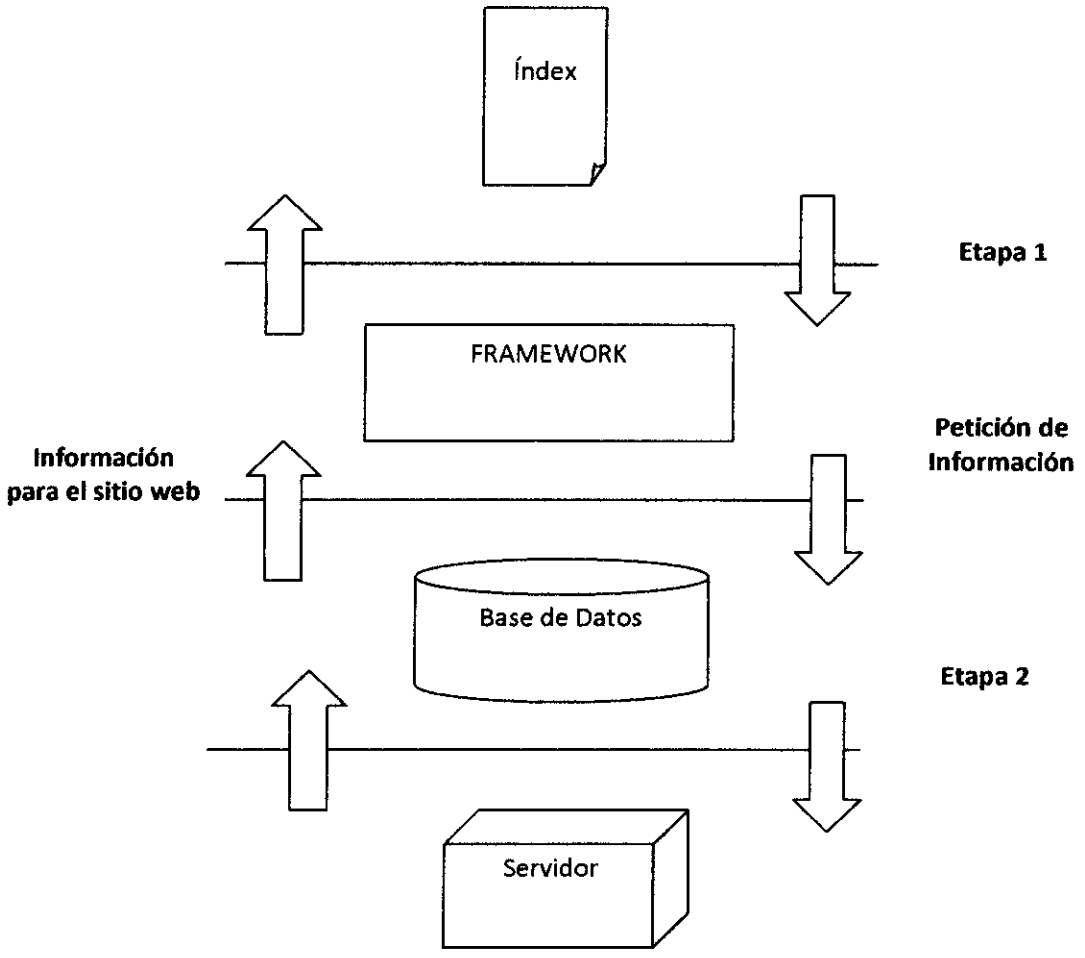


Figura 3.34 Diagrama se secuencia de alojamiento del portal web.

En la presente figura se ilustra el proceso mediante el cual se da el alojamiento y el flujo se la información del portal web desde y hacia la Base de Datos y el Servidor

3.5.14 Diagrama de Navegación del Menú Principal del Portal Web.

Para el presente portal web se ha diseñado un Menú Principal el cual permite la navegación dentro del mismo.

- Diagrama de Navegación del Menú Sitios Naturales.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Menú Sitios Naturales del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

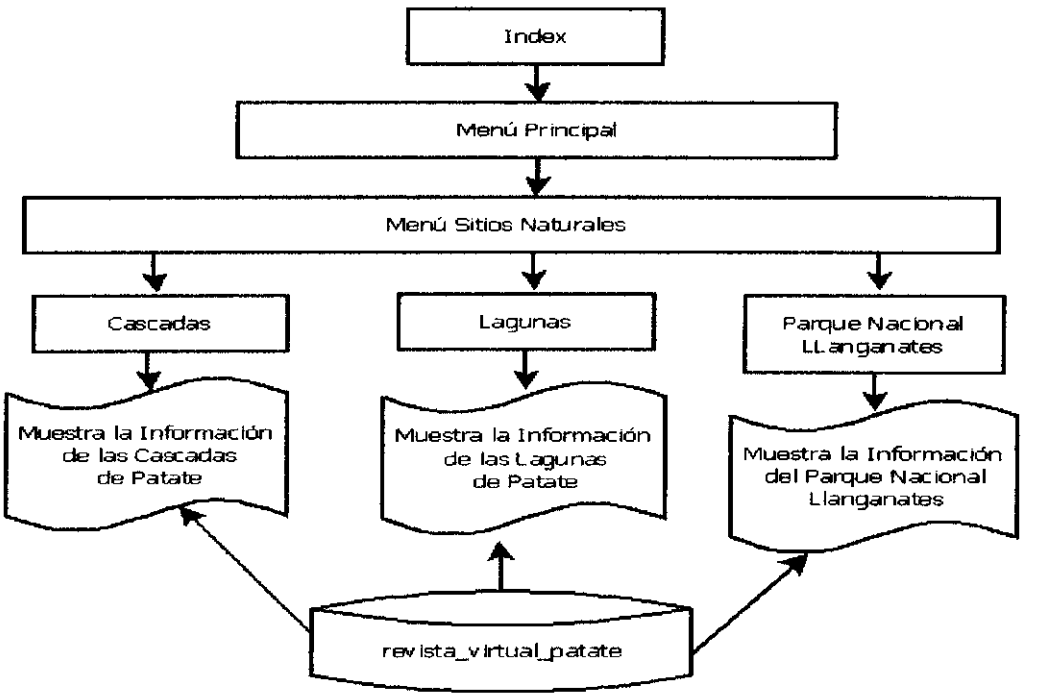


Figura 3.35 Diagrama de Navegación Menú Sitios Naturales.

- Diagrama de Navegación del Menú Cultura y Tradición.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Menú Cultura y Tradición del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

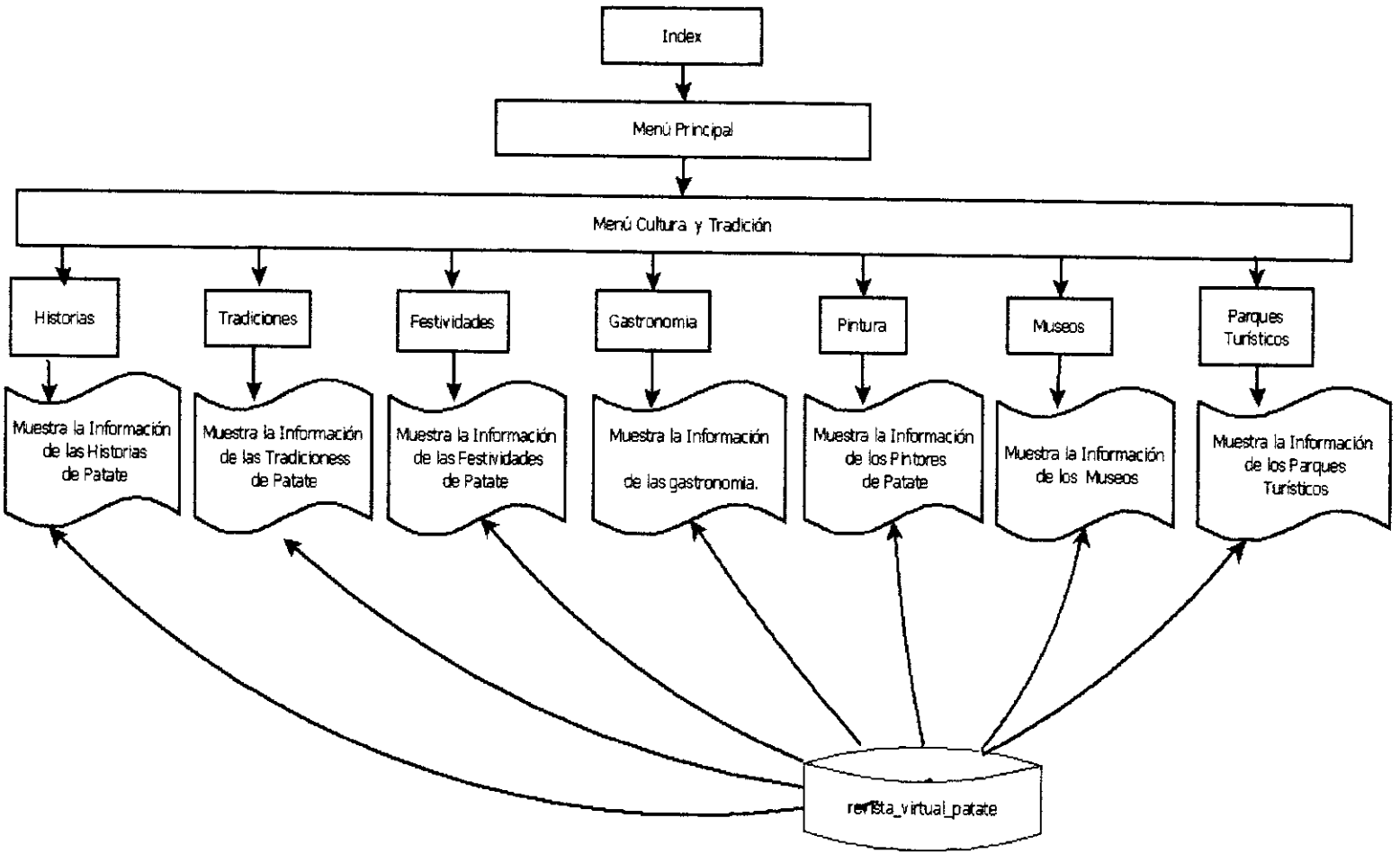


Figura 3.36 Diagrama de Navegación Menú Cultura y Tradición.

➢ Diagrama de Navegación del Menú Establecimientos Turísticos.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Menú Establecimientos Turísticos del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

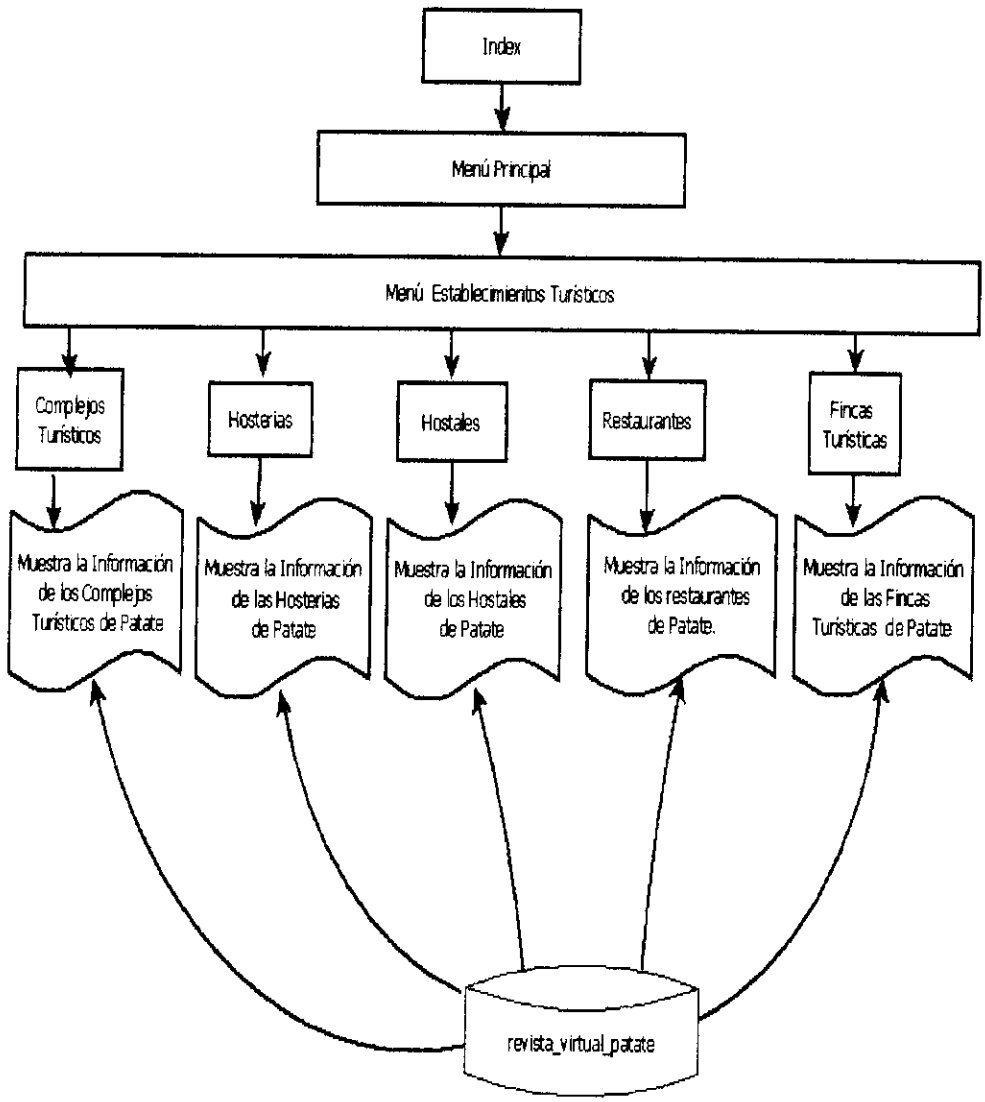


Figura 3.37 Diagrama de Navegación Menú Establecimientos Turísticos.

➢ Diagrama de Navegación del Menú Otros Servicios.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Menú Otros Servicios del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

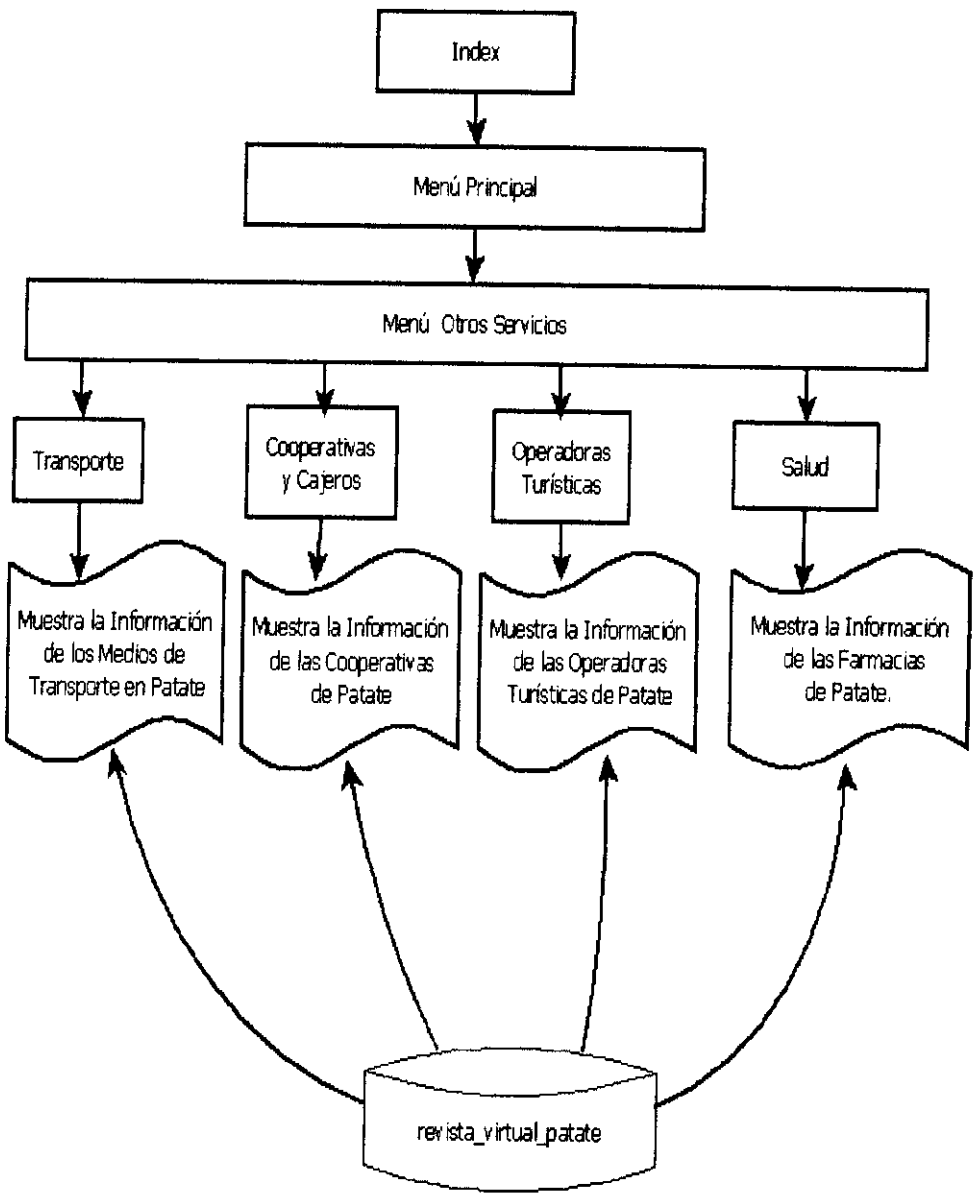


Figura 3.38 Diagrama de Navegación Menú Establecimientos Turísticos.

3.5.15 Diagrama de Navegación de los Módulos de la Página Principal del Portal Web.

Para el presente portal web se ha diseñado con un conjunto de Módulos, los cuales permite la navegación dentro del mismo y fuera del portal web en algunos casos.

- Modulo Encuestas del Portal Web.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Encuestas del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

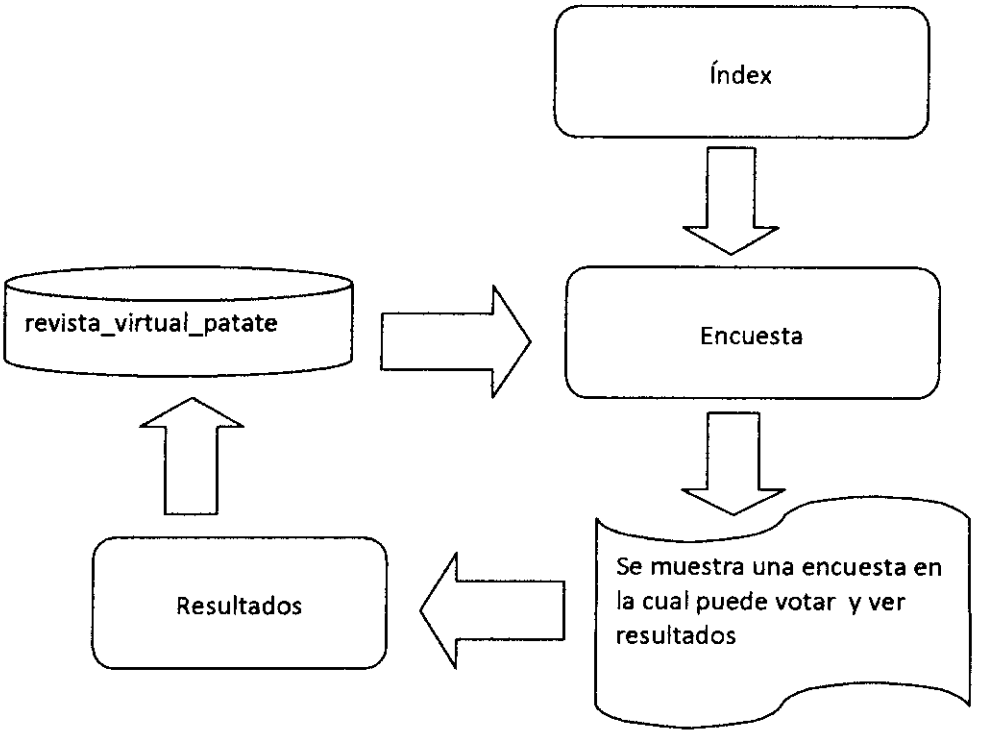


Figura 3.39 Diagrama de Encuestas del portal web.

- Modulo Últimas Noticias.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Últimas Noticias del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

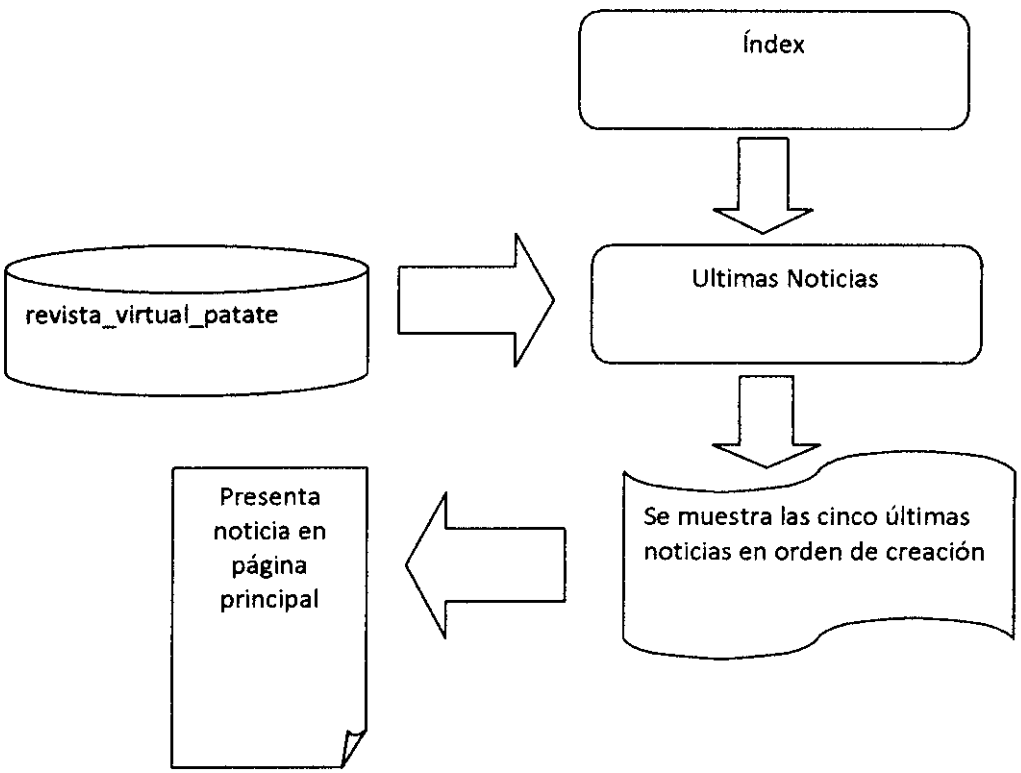


Figura 3.40 Diagrama de Últimas Noticias del portal web.

- Modulo Eventos en el Sitio Web.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Eventos del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

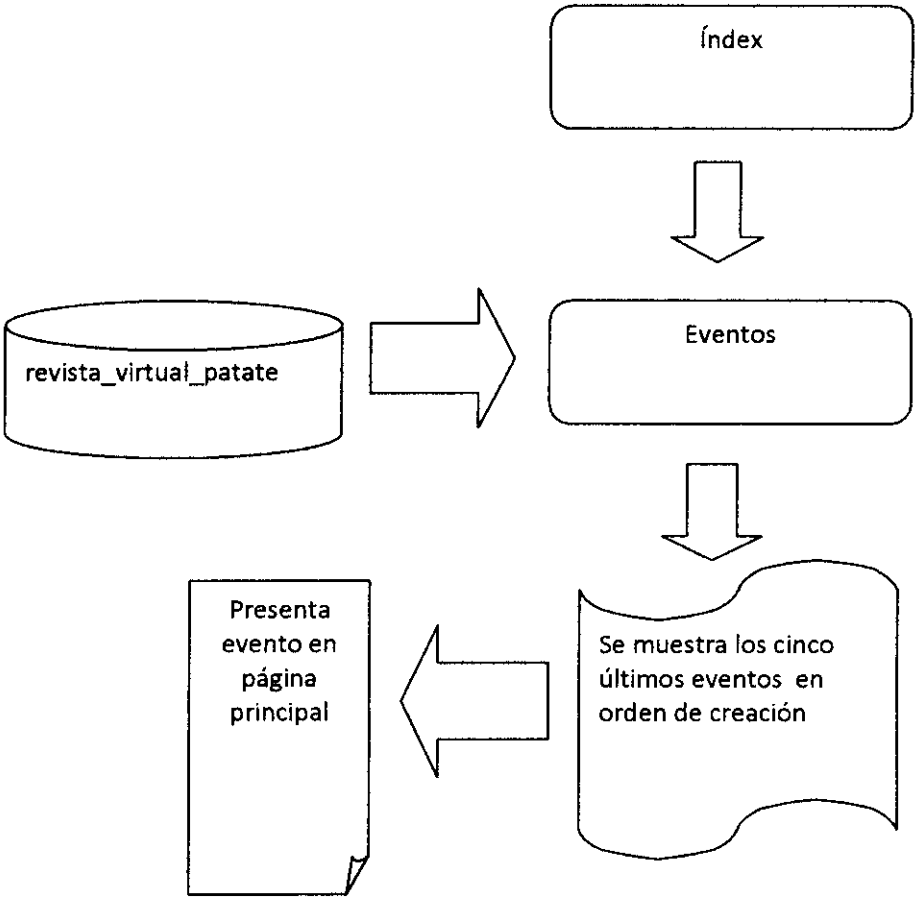


Figura 3.41 Diagrama de Eventos del portal web.

- Modulo Web's Recomendados.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Web's Recomendados del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

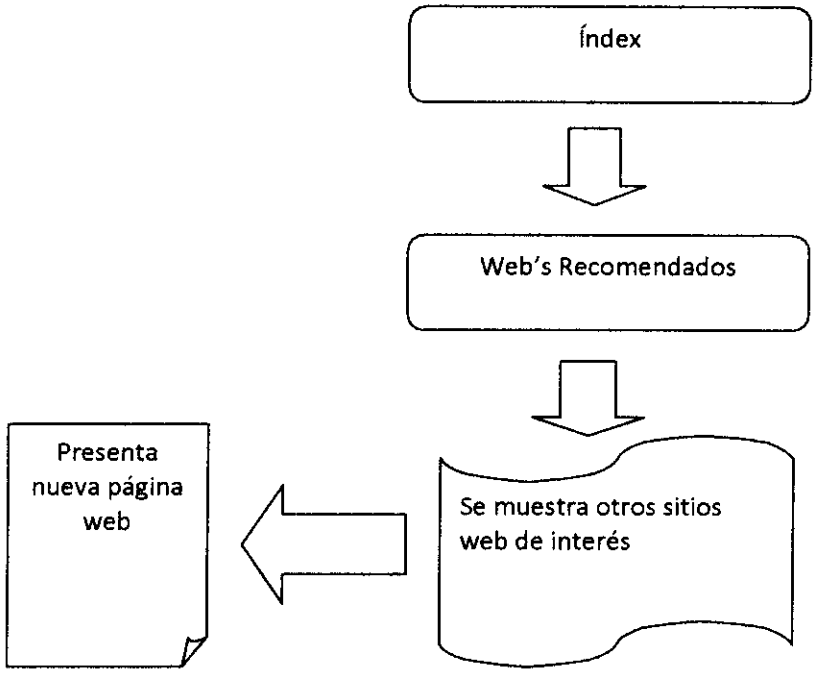


Figura 3.42 Diagrama Web's Recomendados en portal web.

- Modulo Contáctanos.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Contáctanos del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

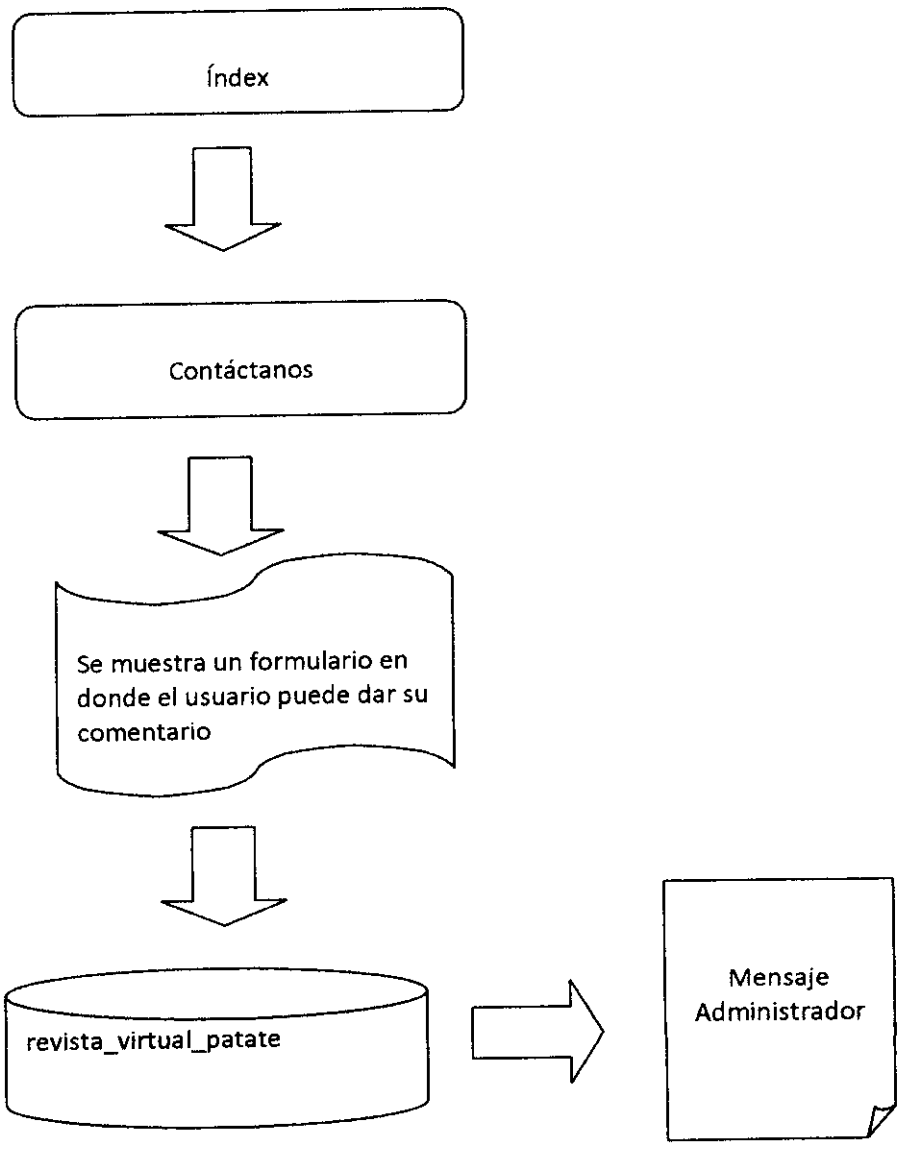


Figura 3.43 Diagrama Contáctanos del portal web.

- Modulo Búsquedas Simples, Múltiples y Resultados.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Buscar del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

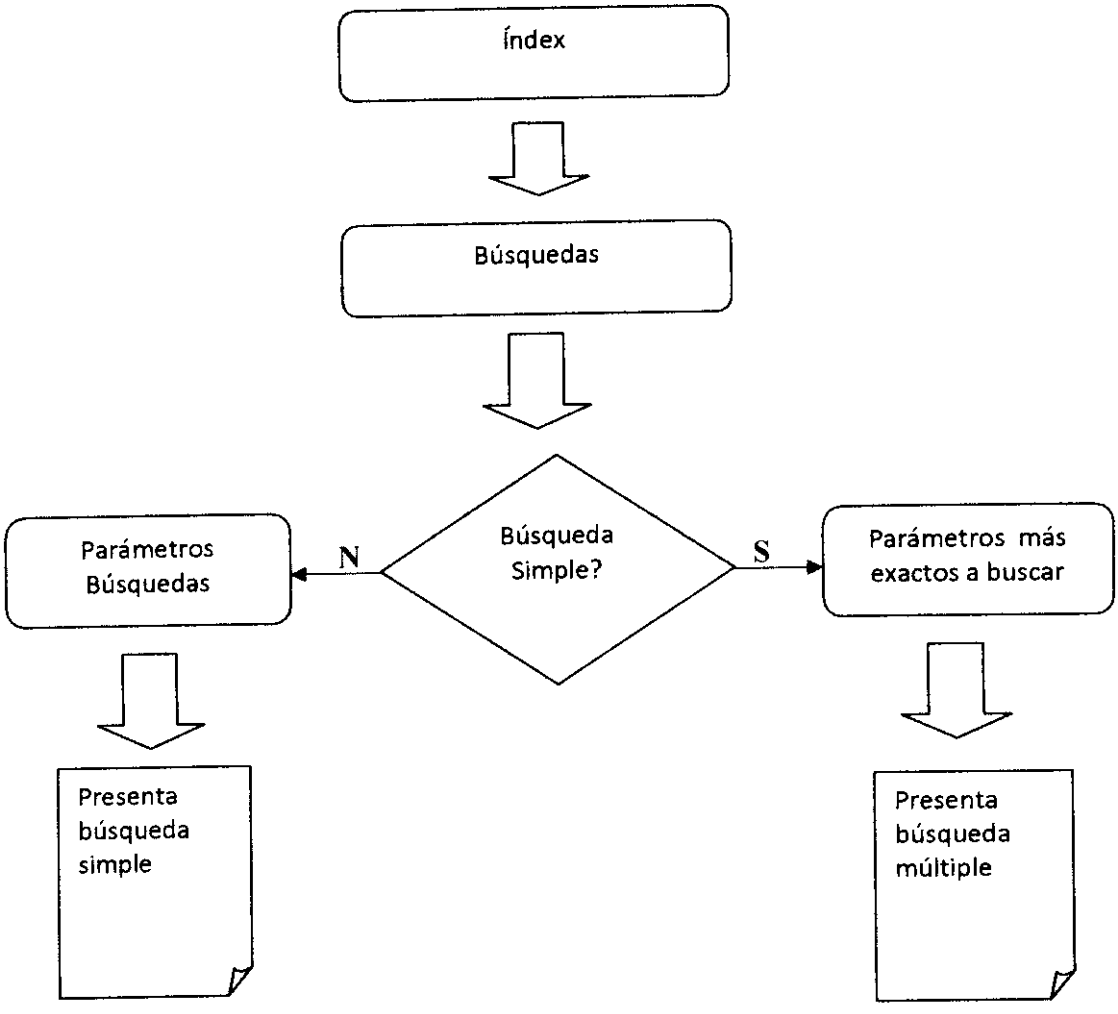


Figura 3.44 Diagrama Búsquedas Simples y Múltiples en el portal web.

- Modulo Hora y Fecha.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Hora y Fecha del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

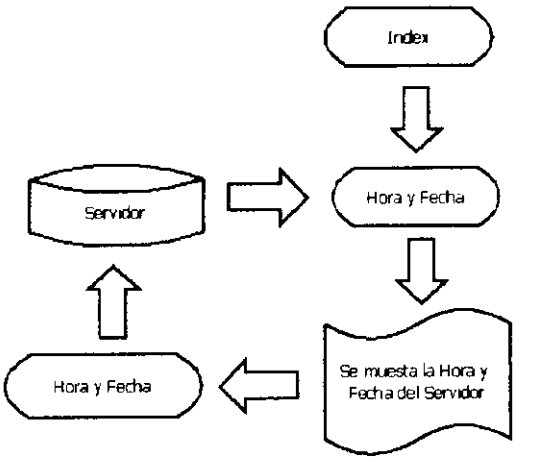


Figura 3.45 Diagrama Modulo Hora y Fecha.

- Modulo Patate desde el Satélite.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Hora y Fecha del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

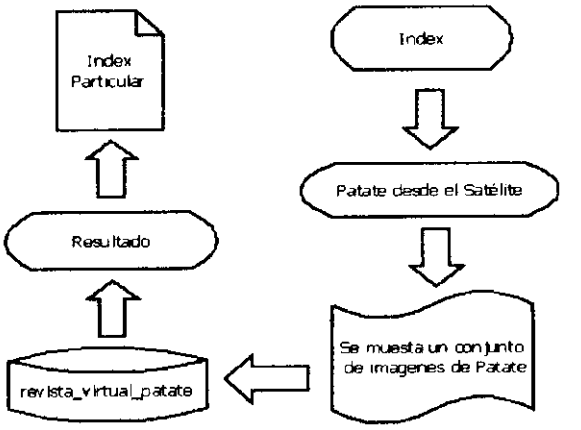


Figura 3.46 Diagrama Modulo Patate desde el Satélite.

- Modulo Mirando a Patate.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Mirando a Patate del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

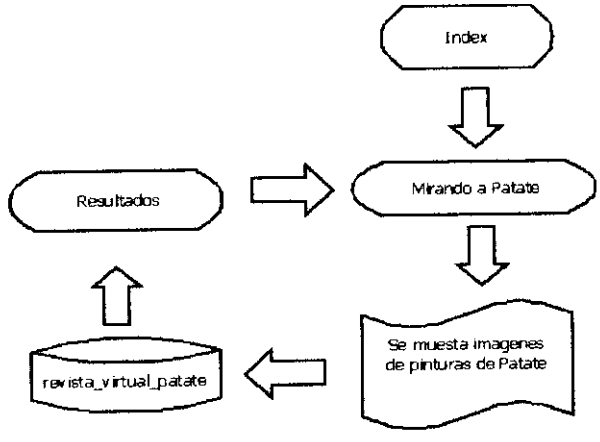


Figura 3.47 Diagrama Modulo Mirando a Patate.

- Modulo Pie de Página.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Footer o Pie de Página del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

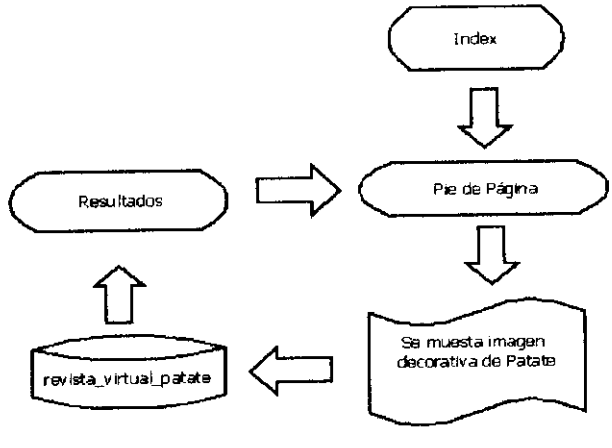


Figura 3.48 Diagrama Modulo Pie de Página.

- Modulo El Clima de Patate.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo El Clima de Patate del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

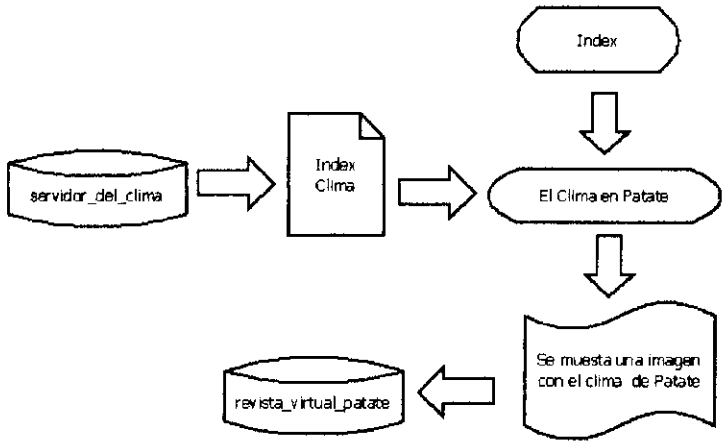


Figura 3.49 Diagrama Modulo El Clima de Patate.

- Modulo Cascadas de Patate.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Cascadas de Patate del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

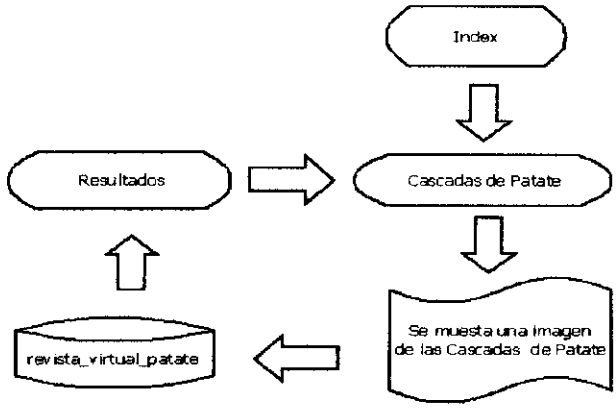


Figura 3.50 Diagrama Modulo Cascadas de Patate.

- Modulo Museos de Patate.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Museos de Patate del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

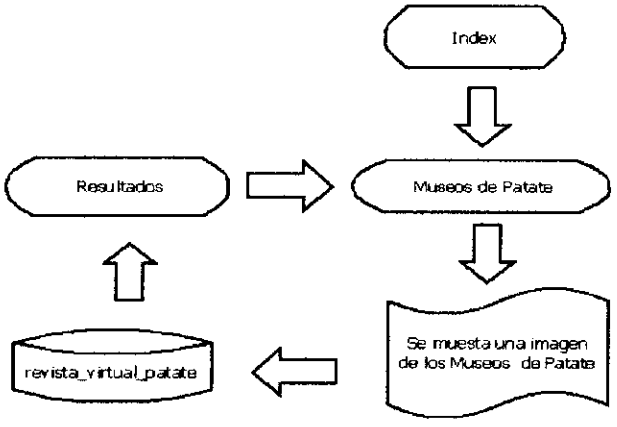


Figura 3.51 Diagrama Modulo Museos de Patate.

- Modulo Festividades de Patate.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Festividades de Patate del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

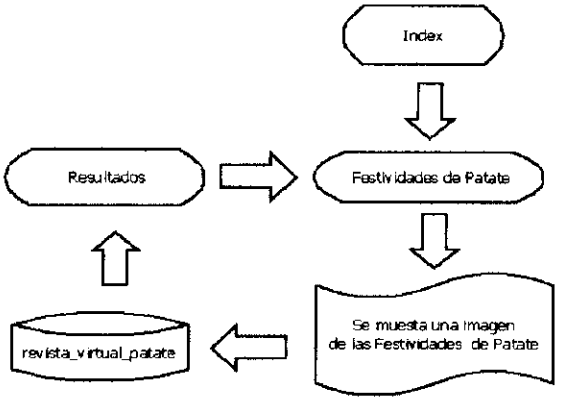


Figura 3.52 Diagrama Modulo Festividades de Patate.

➢ Modulo Turismo Comunitario en Patate.

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Turismo Comunitario en Patate del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

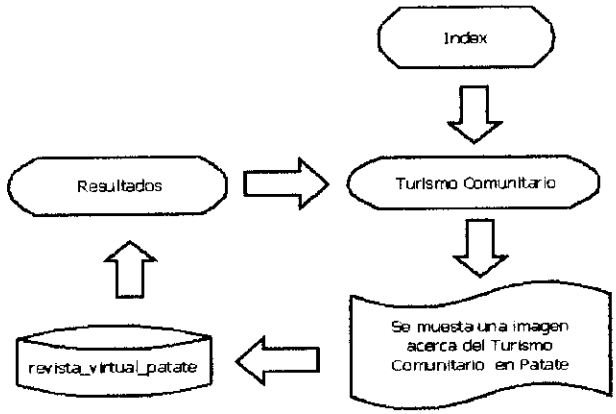


Figura 3.53 Diagrama Modulo Turismo Comunitario en Patate.

➢ Modulo Quien está en Línea?

La presente figura ilustra el flujo de la información desde el Modulo Quien está en Línea? del portal web hacia la base de datos del mismo, y además como se presenta dicha información.

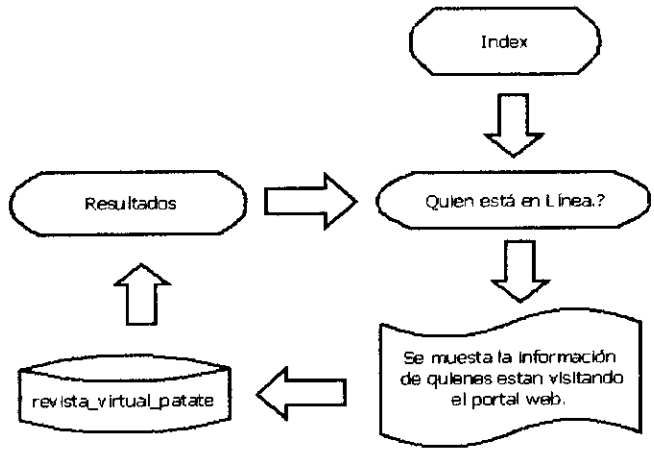


Figura 3.54 Diagrama Modulo Quien está en Linea.?

3.6. Testing del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

Para proceder con el testing, previamente se reunió con el Docente Director de Tesis, quien fue la primera persona en aprobar el portal web, así mismo se presento ante los lectores del proyecto de tesis, quienes de la misma forma aprobaron el diseño y desarrollo de la Revista Virtual para Patate.

Seguidamente se procedió a someter el proyecto a la evaluación por parte del Departamento de Turismo y el Departamento de Turismo del Cantón Patate, obteniendo la aprobación respectiva para el Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

3.6.1 Pruebas del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer Hoy y Siempre".

Una vez terminado el desarrollo y de que tuvo la aprobación respectiva por todos los involucrados en el Testing, se procede a elaborar las pruebas de los contenidos de la información, para tal efecto se ha creyo conveniente realizar tres clases de pruebas:

1. Primer caso de Pruebas del Portal Web.

Cargar el portal web dinámico revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre" en varios Navegadores de Internet como son *INTERNET EXPLORER, GOOGLE CHROME, OPERA, SAFARI y MOZILLA FIRE FOX.* para poder determinar que no existe alteraciones en el diseño y presentación de la información del portal sea cual fuese el navegador de preferencia del cibernauta.

✓ Carga del sitio web dinámico en Navegador *INTERNET EXPLORER.*



Figura 3.55 Prueba del Portal Web en Navegador Internet Explorer.

Como se puede apreciar en la figura al cargar en el navegador Internet Explorer, no sufre ninguna alteración en su diseño y presentación de la información, esta prueba se la realizo, ya que gran parte de usuarios utilizan Internet Explorer.

✓ Carga del sitio web dinámico en Navegador *OPERA*

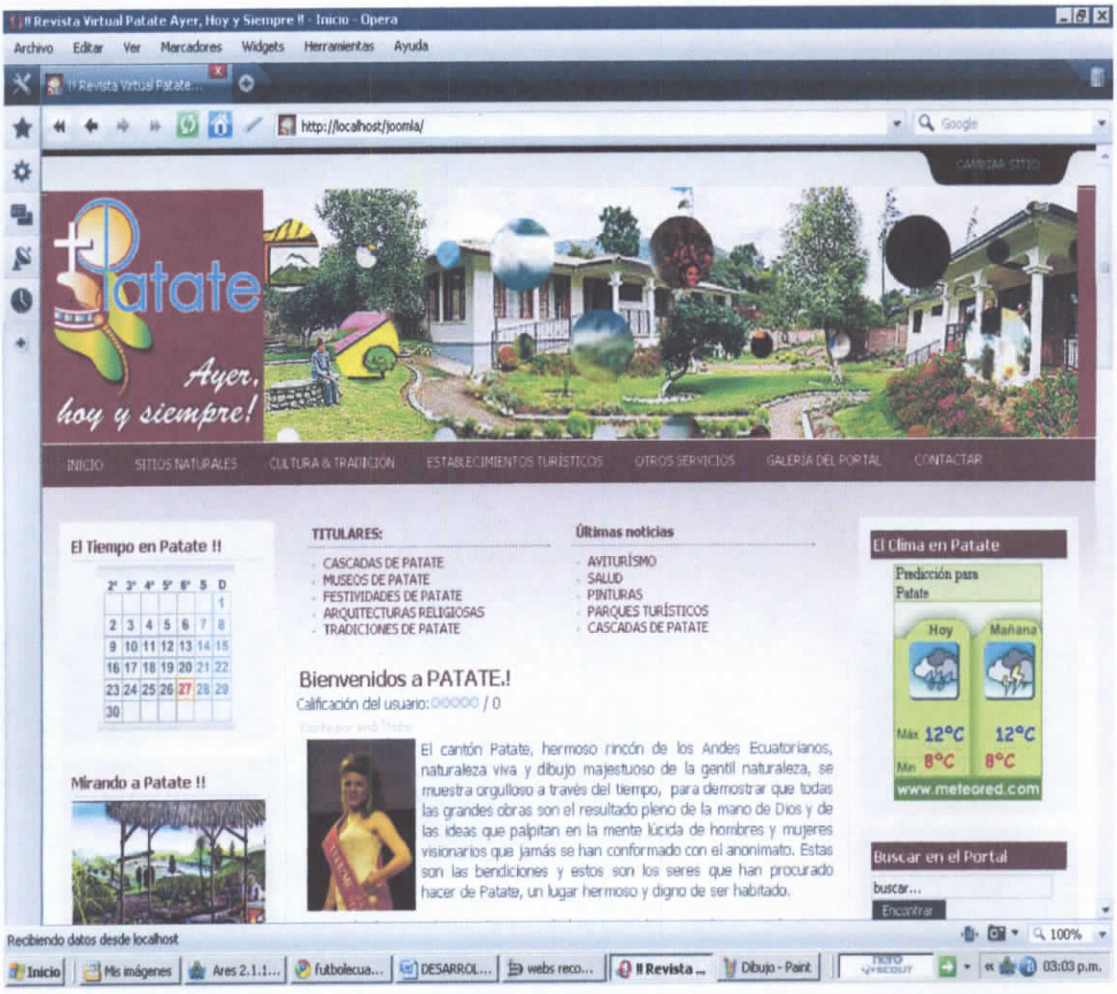


Figura 3.56 Prueba del Portal Web en Navegador Opera.

Como se puede apreciar en la figura al cargar en el navegador Opera, de la misma forma que la anterior, no sufre ninguna alteración en su diseño y presentación de la información.

✓ Carga de Portal Web con el Navegador *GOOGLE CHROME*.

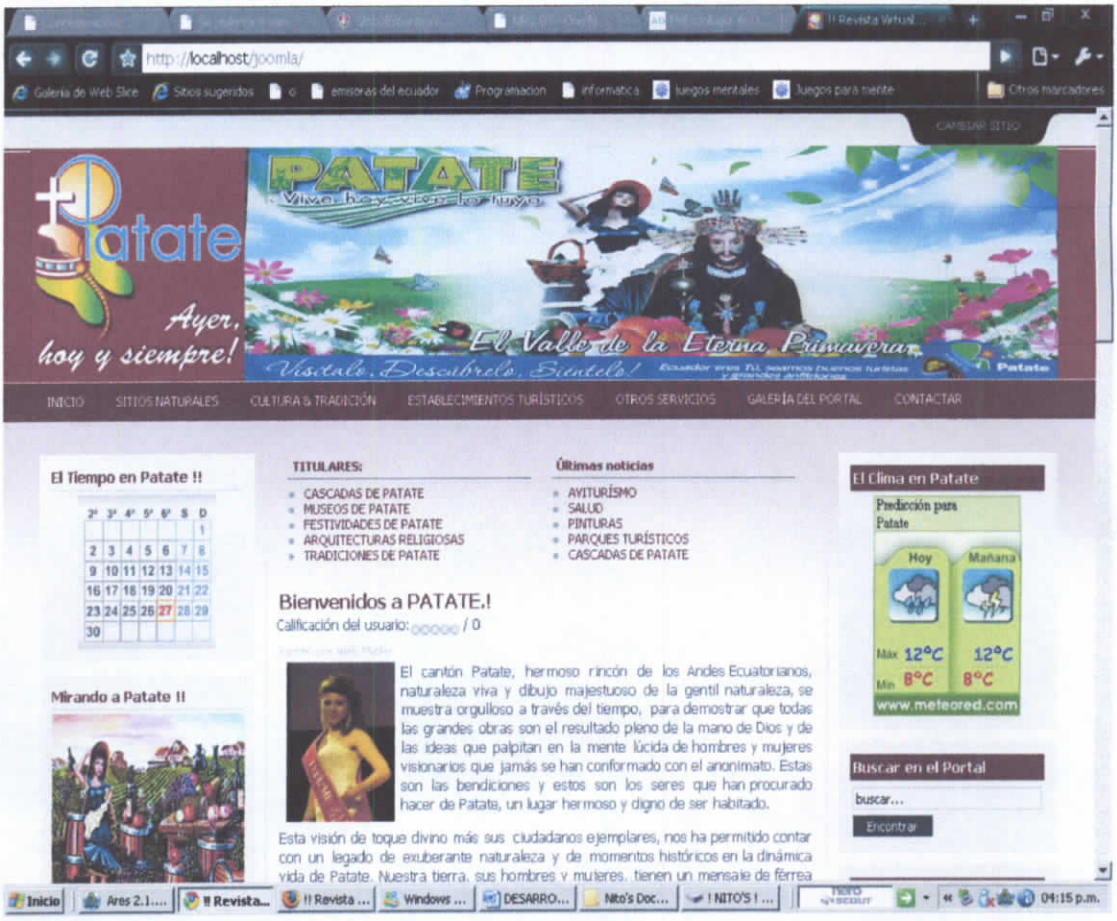


Figura 3.57 Prueba del Portal Web en Navegador Google Chrome.

Como se puede apreciar en la figura al cargar en el navegador Google Chrome, de la misma forma que la anterior, no sufre ninguna alteración en su diseño y presentación de la información.

✓ Carga del Portal Web en el Navegador *MOZILLA FIRE FOX.*

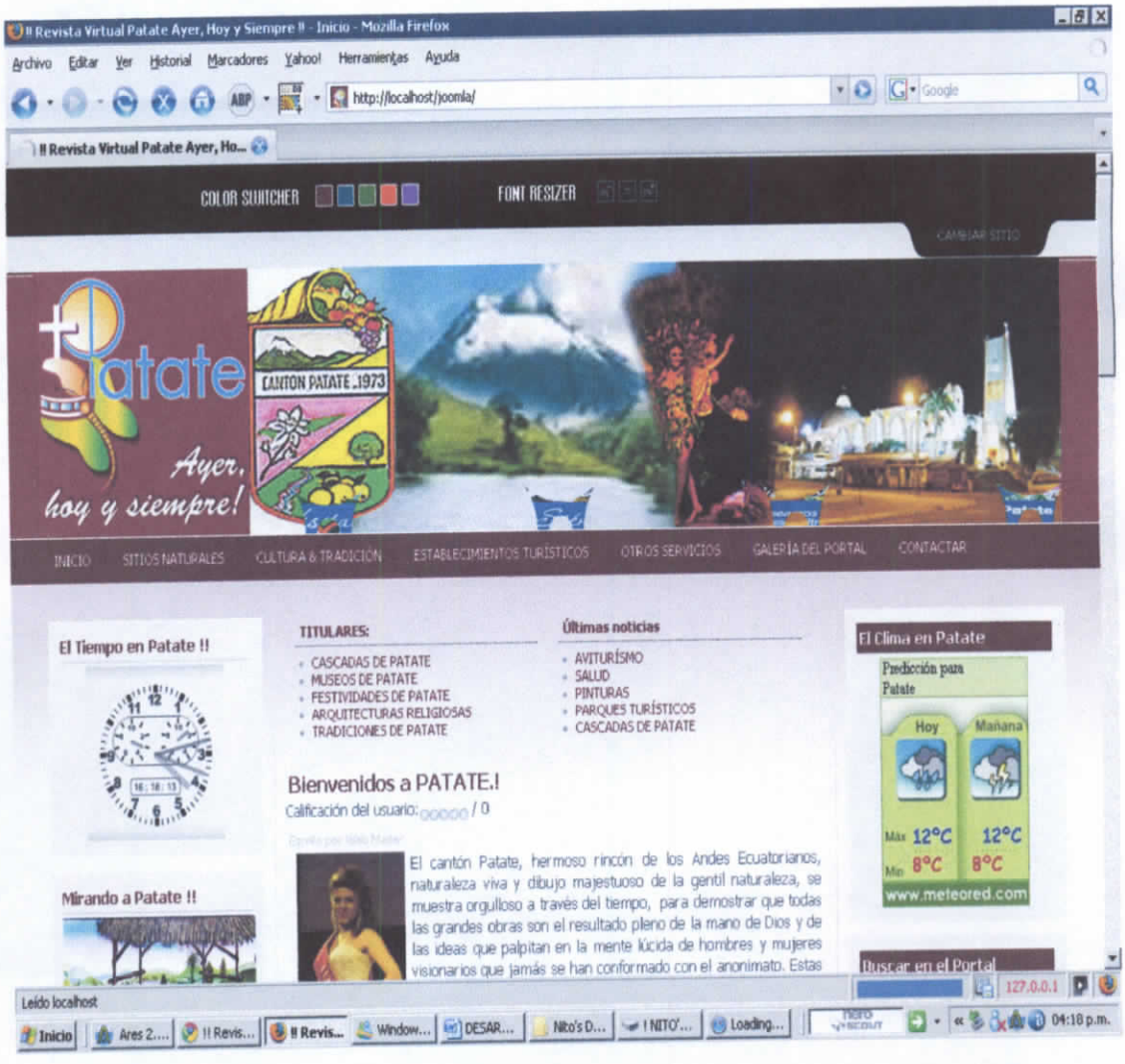


Figura 3.58 Prueba del Portal Web en Navegador Mozilla Fire Fox.

Como se puede apreciar en la figura al cargar en el navegador Mozilla Fire Fox, de la misma forma que la anterior, no sufre ninguna alteración en su diseño y presentación de la información.

✓ Carga del Portal Web en el Navegador *SAFARI*.



Figura 3.59 Prueba del Portal Web en Navegador Safari.

Como se puede apreciar en la figura al cargar en el navegador Safari, de la misma forma que la anterior, no sufre ninguna alteración en su diseño y presentación de la información.

2. Segundo Caso de Pruebas del Portal Web.

Constatar que cuando se llena formularios el modulo Contáctanos o Enviar Articulo a un Amigo, no sé de paso a enviar la información, sin antes llenar el respectivo formulario es decir, querer enviar los campos en blanco.

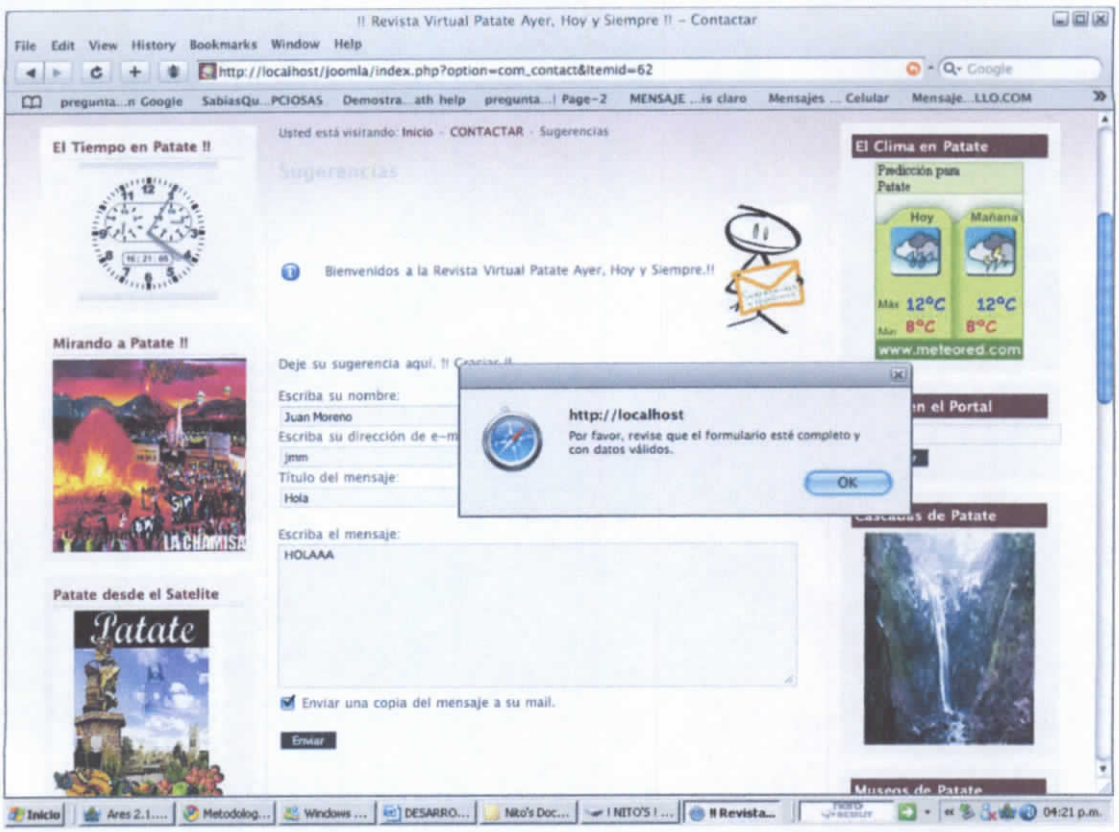


Figura 3.60 Prueba del Portal Web en Modulo Contáctanos.

Como se puede apreciar en la figura al tratar de enviar la información sin llenar completamente los diferentes campos requeridos no da paso, a tal proceso.

Prueba del Portal Web en Google Crome, usando el modulo Enviar Articulo a un Amigo. **Parte I.**



Figura 3.61 Prueba del Portal Web en Modulo Enviar a un Amigo.

Prueba del Portal Web en Google Crome, usando el modulo Enviar Articulo a un Amigo. **Parte II**.

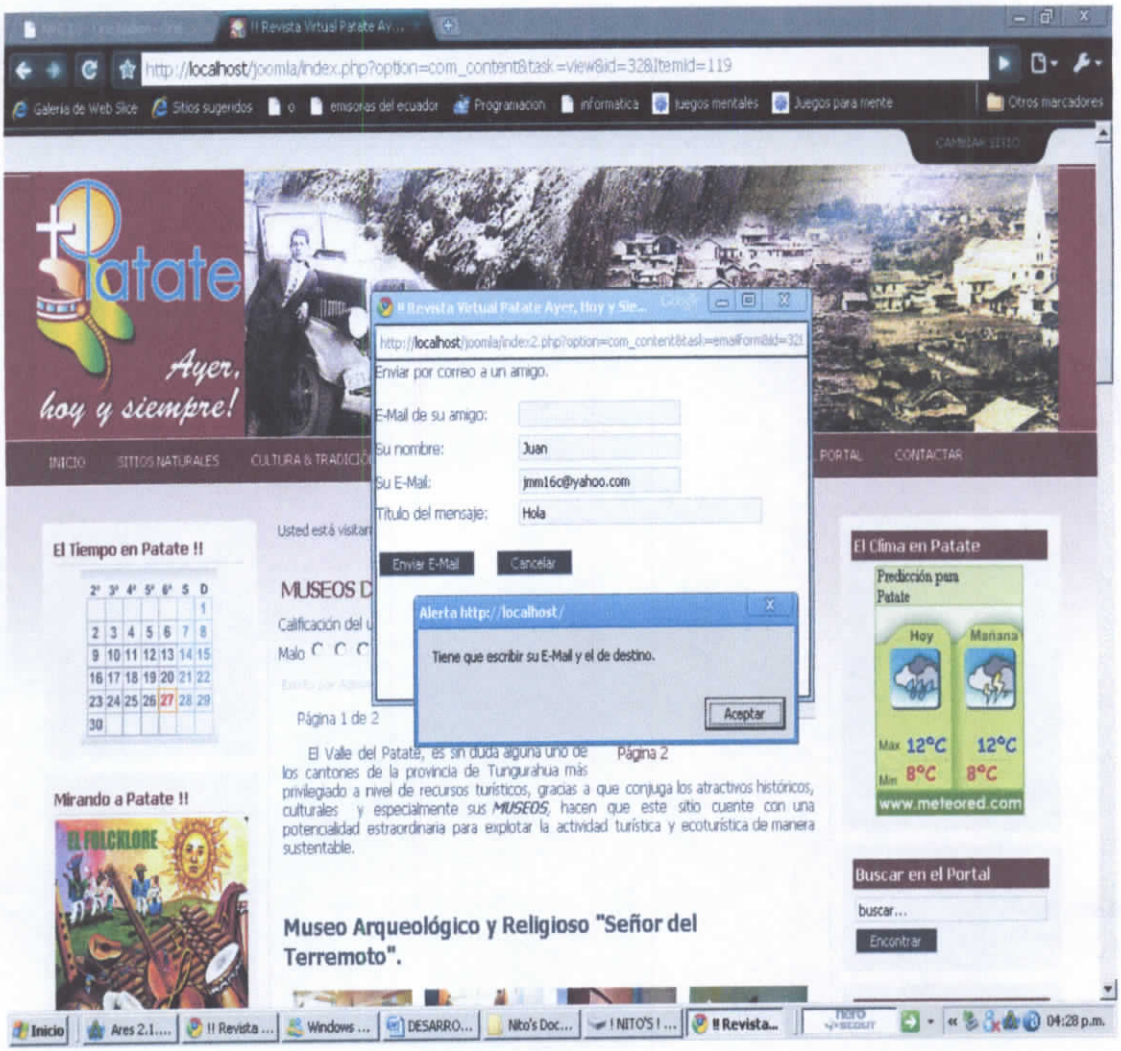


Figura 3.62 Prueba del Portal Web en Modulo Enviar a un Amigo.

En la presente figura muestra el error ocasionado, y que la información no puede ser enviada ya que el formulario no está llenado por completo o los datos están mal escritos.

3. Tercer Caso de Pruebas del Portal Web.

Se abrió varias ventanas para uso del modulo Contactar y Enviar Articulo A un Amigo al mismo tiempo, para de esta forma verificar la viabilidad del envío de la información con dicha tarea obteniendo como resultado la fluidez de la información y la no saturación del sitio web.

3.7 Dominio y Hosting del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

El portal web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", estará regido bajo el dominio http://www.revistavirtualpatate.com, y el hosting, para esta será independiente, los cuales permitirán tener en línea (Internet) a la Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre para el Cantón Patate.

3.8 Publicación del portal web dinámico revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

Para la implementación del portal web revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", en el servidor se utilizara un software para la transmisión de datos vía FTP, se utilizo para tal efecto ***FileZilla FTP,*** en donde se realizara una conexión directa, logrando establecer la respectiva conexión a través de una cuenta de usuario y contraseña, iniciando la sesión y el acceso al servidor, desde donde se transmitirá los datos hacia la carpeta "www", predefinida para la publicación del portal web.

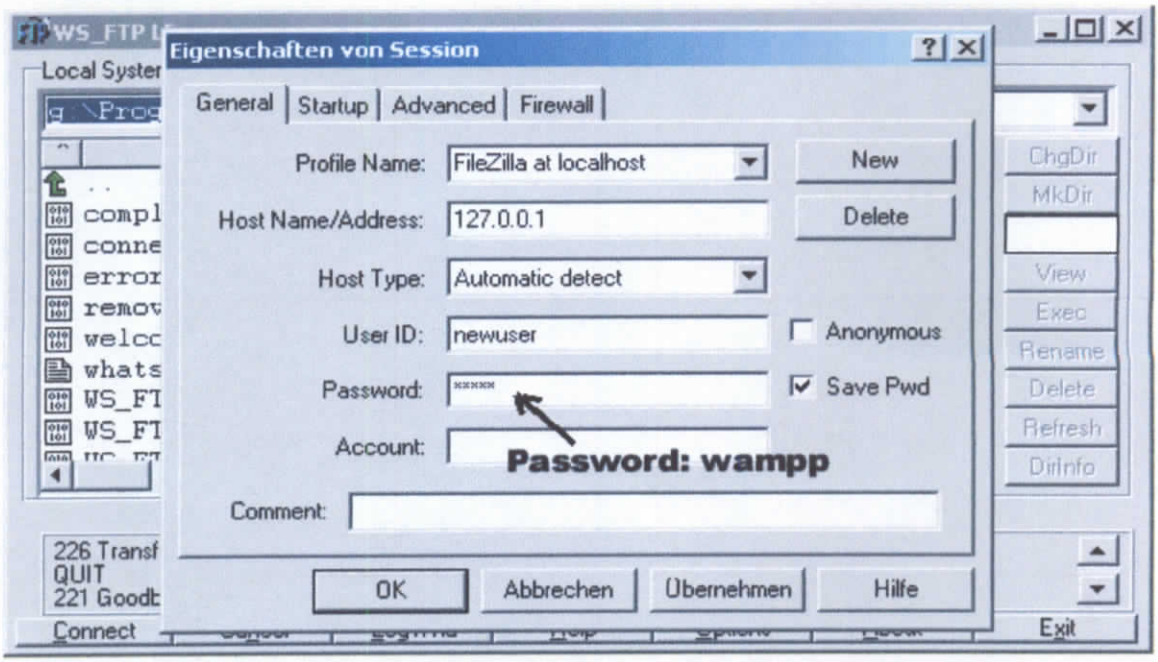


Figura 3.63 Grafico de FileZilla FTP.

Para efecto de cargar la Base de Datos, simplemente se creó la base de datos en el servidor mediante PHPMyAdmin con el nombre "revista_virtual_patate", seguidamente se exportara las tablas en las que se almacena la información y desde el servidor pedirá la importación de tablas en formato SQL.

3.9 E-Marketing del portal web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

Para aplicar el E-Marketing al portal web Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, se lo realizara a través de los correos electrónicos del modulo Contáctanos ya que todos los e-mail llegan a ala cuenta del administrador, esto con el ánimo de dar a conocer sobre los eventos y Ultimas Noticias del portal web. Con este método de e-marketing existe la oferta personalizada y exclusiva a cada persona que ha enviado su sugerencia. D e allí los resultados más relevantes tenemos:

- El coste del medio empleado, en este caso el correo electrónico, para hacer llegar la información es muy reducido.

- Los resultados se pueden medir casi inmediatamente, como máximo dos días.

Adicionalmente de este proceso de e-marketing se aplicara con otras web amigas en donde se ponga una imagen con un link hacia el portal, para así promocionar aun más la Revista Virtual "Patate Ayer Hoy y Siempre", y de esa manera garantizar un buen posicionamiento dentro de los buscadores en la Internet.

3.10 Mantenimiento del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

El mantenimiento del portal web lo realizara el creador del mismo, o en su defecto patateños residentes en el Cantón y que tengan los conocimientos respectivos del uso de la administración del portal; se lo realizará en un tiempo prudencial de 15 días, o cuando la necesidad de publicar un evento y/o noticia informativa así lo amerite.

El mantenimiento se lo realizara en los diferentes aspectos:

- Creación y publicación de nuevos artículos de Eventos y/o Ultimas Noticias.
- Modificación del texto y/o fotografías de los artículos existentes.
- Creación de Galerías de Fotografías.
- Implementación de nuevos Módulos.
- Implementación de nuevos Componentes.
- Implementación nuevos Plugin's.

CAPÍTULO IV

4. VERIFICACIÓN DE RESULTADOS Y VALIDACIÓN.

4.1 Operación de Variables.

Para el presente proyecto de tesis se ha determinado las siguientes variables, las mismas que permitirán el respectivo estudio estadístico, y de esta manera la aplicabilidad que tendrá el mismo.

A continuación se detalla la Variable Independiente y la Variable Independiente:

VARIABLE INDEPENDIENTE

La Creación e Implementación del portal Web Dinámico **Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE".**

VARIABLE DEPENDIENTE

- Aumentar el número de posibles turistas en el Cantón Patate.
- Reducir gastos de promoción de los diferentes eventos y actividades a desarrollarse en el Cantón.
- Ingresar, Editar y Difundir de la Información de los Eventos, Artículos de interés local e Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate.

4.2. Verificación de la Hipótesis.

En el presente proyecto se ha propuesto la siguiente hipótesis, la misma que será el objeto del estudio estadístico.

Hipótesis: Crear e Implementar el portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", dentro del Web del Municipio del Cantón Patate, siendo este un sistema automático de: recolección y envío de información de los Eventos, Artículos de interés general, lo que permitirá mejorar la difusión de los Eventos, observar los Artículos de interés local y obtener: Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate, para: aportar con el incremento del Turismo y el Desarrollo Cultural y Social del Cantón Patate.

4.2.1 Formulación de la Hipótesis.

La hipótesis planteada presenta dos casos:

H0= Para el caso que la hipótesis NO cumpla el objetivo.

H1= Para el caso que la hipótesis SI cumpla el objetivo.

Entonces los dos casos de la hipótesis son:

H0: La Creación e Implementación el portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", dentro del Web del Municipio del Cantón Patate, **no** será siendo un sistema automático de: recolección y envío de información de los Eventos, Artículos de interés general, lo cual **no** permitirá mejorar la difusión de los Eventos, observar los Artículos de interés local y obtener: Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate, para: aportar con el incremento del Turismo y el Desarrollo Cultural y Social del Cantón Patate.

H1: La Creación e Implementación del portal Web Dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", dentro del Web del Municipio del Cantón Patate, siendo este un sistema automático de: recolección y envío de información de los Eventos, Artículos de interés general, lo cual **si** permitirá mejorar la difusión de los Eventos, observar los Artículos de interés local y obtener: Información Social, Cultural y Turística del Cantón Patate, para: aportar con el incremento del Turismo y el Desarrollo Cultural y Social del Cantón Patate.

4.2.2 Definición del Nivel de Significación.

Para el presente proyecto el nivel de significación con el que se procederá a trabajar es de 5%.

4.2.3 Elección de la Prueba Estadística.

La prueba estadística que se ha escogido para el presente proyecto es la de Ji-Cuadrado o Chi Cuadrado:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O - E^2)}{E} \right]$$

En donde sus componentes son:

X^2 = Chi Cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada Teórica

4.2.3.1 Combinación de Frecuencias.

Para la combinación de frecuencias se tomaran al azar dos preguntas que constan en la encuesta aplicada.

Pregunta # 3. Cree Ud. que el Cantón Patate cuenta con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico?

CARÁCTER	FRECUENCIA	PORCENTAJE
VALIDOS SI	292	84,39%
VALIDOS NO	39	11,27%
VALIDOS TAL VEZ	15	4,39%
TOTAL	**346**	**100%**

Tabla 4.1 Tabla para la Combinación de Frecuencias.

Pregunta # 11.- Cree Ud. que el Internet hoy en día, es el principal medio de comunicación para promocionar el turismo?

CARÁCTER	FRECUENCIA	PORCENTAJE
VALIDOS SI	331	95,66%
VALIDOS NO	2	0,58%
VALIDOS TAL VEZ	13	3,76%
TOTAL	**346**	**100%**

Tabla 4.2 Tabla para la Combinación de Frecuencias.

4.2.3.2 Frecuencias Observadas.

A continuación se muestran una tabla con las frecuencias observadas en las dos preguntas para el análisis.

Respuesta / Encuesta	SI	NO	TAL VEZ	TOTAL
Cree Ud. que el Cantón Patate cuenta con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico?	292	39	15	346
Cree Ud. que el Internet hoy en día, es el principal medio de comunicación para promocionar el Turismo?	331	2	13	346
TOTAL	623	41	28	692

Tabla 4.3 Tabla para la Combinación de Frecuencias.

4.2.4 Nivel de Significación y Regla de Decisión.

Se definirá el nivel de significación que se aplicara en el proyecto en desarrollo.

Grado de Libertad:

$G1 = (C-1)(H-1)$

En donde se tiene:

G1 = Grado de libertad

C = Columna de la tabla

H = Hilera de la tabla

Remplazando en la fórmula tenemos:

G1= (2-1)(2-1)

G1= (1)(1)

G1= 1

Grado de Significación:

$\alpha = 0.05$

Además tenemos:

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

Los datos de la Tabla 4.3 (Tabla para la Combinación de Frecuencias), nos ayudara para calcular la frecuencia esperada, para cada casillero y se calcula de la siguiente manera:

Se multiplica el valor de cada casillero por el total horizontal, para el total vertical de cada columna hilera como se menciono anteriormente.

Luego se divide para el total general.[17]

4.2.5 Cálculo Matemático.

En el cálculo matemático se procede a evaluar la hipótesis nula, de esta manera se verificara si existe o no asociación entre las dos variables.

Para tal efecto se calcula el Chi Cuadrado, y se comprueban los valores obtenidos, poniendo énfasis en aquellos datos que poseen una distribución teórica, dados los totales obtenidos en los cuales no exista ninguna asociación entre las variables.

[17] STEVENSON William J. Estadística para Administración y Economía. México, HARLA S.A, 1981

Frecuencias Esperadas.

O	E	O-E	$(O-E)^2$	$(O-E)^2/E$
292	265	27	729	2,75
331	270	61	3,721	13,78
340	310	30	900	2,90
			TOTAL	19,44

Tabla 4.4 Tabla de Frecuencias Esperadas.

4.2.6 Representación Grafica.

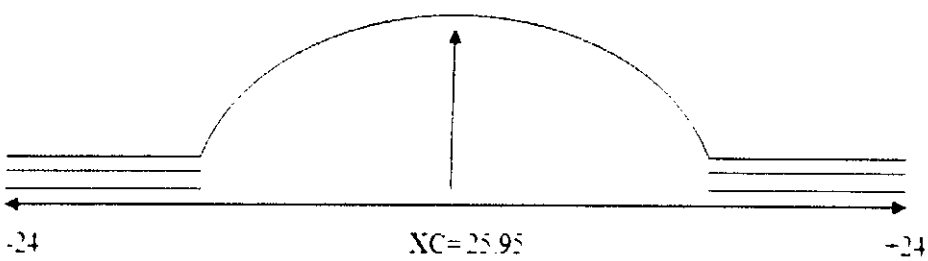


Figura 4.1 Representación Grafica del Chi-Cuadrado Verificación de Hipótesis.

4.2.7 Decisión.

Una vez realizado los respectivos cálculos y análisis se obtuvo el valor de Xt= 24.95 < X^2 = 25.95; y de acuerdo a lo establecido, se acepto la hipótesis alterna, es decir que con la creación e implementación del portal web dinámico Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", se conseguirá cumplir con el objetivo principal que es el de brindar información acerca del Cantón Patate para de esta manera ayuda a incrementar el turismo dentro del mismo.

4.3 VALIDACIÓN.

VALIDACIÓN

Patate a, 04 de diciembre del 2009.

Dando paso al oficio Nº PUCESA-EIS-270-09 con fecha 03 de diciembre del 2009, en el cual se me solicita realizar la validación de la disertación de grado cuyo tema es "DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DEL WEB DINÁMICO REVISTA VIRTUAL PATATE, AYER, HOY Y SIEMPRE PARA EL CANTÓN PATATE", elaborada por el señor Juan Manuel Moreno Castillo, paso a desarrollar el respectivo informe con los parámetros que me son solicitados:

VALIDEZ

La Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, es de gran ayuda para el Cantón Patate, ya que cuenta con una cuantiosa cantidad de información Turística, Social y Cultural, la misma que colabora en la promoción del Turismo de este Cantón, además que sirve como medio de comunicación.

CARACTERÍSTICAS DESTACABLES

- ✓ Cuenta con la suficiente información acerca del Cantón Patate para promocionar este turísticamente.
- ✓ Las nuevas tecnologías para desarrollo de páginas web con las cuales fue desarrollado el portal (Gestor de Contenidos Joomla), cumple excelentemente con los objetivos propuestos.
- ✓ Debido al uso de Joomla, Gestor de Contenidos, el diseño y presentación pueden ser modificados de una forma dinámica, y con poco esfuerzo.
- ✓ Es una web ideal para generar e incrementar el turismo del Cantón.
- ✓ Es imprescindible el uso del mismo para el Cantón Patate.

CORRECTO FUNCIONAMIENTO

Una vez revisado su funcionamiento, el mismo se encuentra en prefectas condiciones y es correcta la presentación de la información que ofrece sobre el Cantón.

Por lo que en calidad de Jefe de la Sección de Informática del Gobierno Municipal del Cantón Patate, procedo a dar fe y **VALIDAR** la presente disertación de tesis de grado: "DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DEL WEB DINÁMICO REVISTA VIRTUAL PATATE, AYER, HOY Y SIEMPRE PARA EL CANTÓN PATATE".

Particular que pongo a disposición del señor Juan Manuel Moreno Castillo, para los fines pertinentes.

Atentamente;

Ing. Víctor Hugo Soria
JEFE DE LA SECCIÓN
DE INFORMÁTICA

GOBIERNO MUNICIPAL DE PATATE
SISTEMAS

INFORMÁTICA
Ext: 102
vsoria@Patate.gov.ec

Dirección: Av. Ambato y Juan Montalvo
Telefax: (03)2870214 / (03)2870523 (03)2870509
www.patate.gov.ec

VALIDACIÓN

Patate, 15 de diciembre del 2009.

Dando paso al oficio N° PUCESA-EIS-280-09 con fecha 04 de diciembre del 2009, en el cual se me solicita realizar la validación de la disertación de grado cuyo tema es "DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DEL WEB DINÁMICO REVISTA VIRTUAL PATATE, AYER, HOY Y SIEMPRE PARA EL CANTÓN PATATE", elaborada por el señor Juan Manuel Moreno Castillo, paso a desarrollar el respectivo informe con los parámetros que me son solicitados:

VALIDEZ

La Revista Virtual Patate Ayer, Hoy y Siempre, es de gran ayuda para el Cantón Patate, ya que cuenta con una cuantiosa cantidad de información Turística, Social y Cultural, la misma que colabora en la promoción del Turismo de este Cantón, además que sirve como medio de comunicación.

CARACTERÍSTICAS DESTACABLES

- ✓ Es la herramienta que apoyara al desarrollo social, turístico y cultural del Cantón Patate.
- ✓ La Revista Virtual a parte de ser un medio de comunicación servirá para el conocimiento de la gente que utiliza el servicio de Internet, y fomentara la promoción del Cantón en los diferentes ámbitos.
- ✓ Es un trabajo asumido con la mayor responsabilidad
- ✓ Se utilizo datos reales y que están validados por la Unidad de Turismo del Gobierno Municipal de Patate.

CORRECTO FUNCIONAMIENTO

Una vez revisado su funcionamiento, el mismo se encuentra en prefectas condiciones y es correcta la presentación de la información que ofrece sobre el Cantón.

Por lo que en calidad de Director del Departamento de Desarrollo Social del Gobierno Municipal del Cantón Patate, procedo a dar fe y **VALIDAR** la presente disertación de tesis de grado: "DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DEL WEB DINÁMICO REVISTA VIRTUAL PATATE, AYER, HOY Y SIEMPRE PARA EL CANTÓN PATATE".

Particular que pongo a disposición del señor Juan Manuel Moreno Castillo, para los fines pertinentes.

Atentamente,

Bernardo Tuza
DIRECTOR DEPARTAMENTO DE DESARROLLO SOCIAL

GOBIERNO MUNICIPAL DE PATATE
DPTO. DESARROLLO SOCIAL

Dirección: Av. Ambato y Juan Montalvo
Telefax: (03)2870214 / (03)2870523 (03)2870509
www.patate.gov.ec

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.

Una vez que se ha creado e implementado el sitio web dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", y una vez que se realizaron las respectivas pruebas del caso se llego a concluir que:

- El Cantón Patate con su Portal Web, crea una nueva vía de comunicación para dar a conocer la información de los atractivos turísticos con los que cuenta, ocasionando de esta manera contribuir en el incremento de la actividad turística en el mismo.
- La creación e implementación del portal web dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", ha permitido el estudio acerca de las Nuevas Tecnologías de desarrollo de Portales Dinámicos Web, como es el Gestor de Contenidos o CMS, que para tal efecto es Joomla Versión 1.0.15, así como también estilos de cascada CSS para sitios web, PHP y My SQL, todas estas herramientas de licencia libre.
- Ya que se realizó una exhaustiva investigación se logró crear una valoración del potencial turístico del cantón Patate de la Provincia de Tungurahua, lo cual permite poner de manifiesto la potencialidad que posee el cantón Patate en el ámbito turístico, mismo que debe ser explotado de una forma racional, aprovechando los recursos existentes siempre y cuando se tenga presente la sustentabilidad y sostenibilidad que engloba lo que es la práctica del Ecoturismo y que mediante la informatización de la misma lograra contribuir al desarrollo turístico, social y económico de este noble cantón de la provincia de Tungurahua.

- Mediante la puesta en marcha del portal web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", los atractivos turísticos del cantón Patate serán conocidos a nivel mundial, lo que permite, valorar las condiciones, mejorar el estado y el entorno de los atractivos, por parte del Gobierno Municipal y así mejorar la actividad turística en el Cantón.
- La administración del Portal Web para la actualización de la información que contiene el mismo, la debe realizar una persona Patateña que resida en el cantón y que sean profesionales en el campo informático.
- Se puede realizar la respectiva actualización, modificación de los artículos que contienen la información del portal web, esto en poco tiempo y con el mínimo de esfuerzo, y sin tener que suspender el funcionamiento en línea del mismo.

5.2 RECOMENDACIONES.

Una vez que se ha creado e implementado el sitio web dinámico Revista Virtual "PATATE AYER HOY Y SIEMPRE", para mantener o contribuir con el buen desenvolvimiento del sitio web se recomienda:

- Que al administrador del portal web realice las respectivas actualizaciones de la los datos que brinda el portal web, ya que trabaja con gran cantidad de información y fotografías de los diferentes atractivos turísticos, ya que están sometidos a cambios dentro de su entorno, así como en su estructura.
- Que a quienes se les asigne para dar mantenimiento ya sea el administrador como los proveedores de la información para nutrir el portal web, sean Patateños profesionales en los diferentes campos de acción.
- La duración de la Revista Virtual "PATATE; AYER, HOY Y SIEMPRE", sea INDEFINIDA, siempre y cuando exista los recursos humanos y económicos necesarios para su mantenimiento.

- Que de acuerdo con el avance de las nuevas tecnologías de desarrollo de portales web dinámicos, estos se los vaya incorporando al mismo, para de esta manera mejorar y potencializar el portal web, ya que este es un medio de comunicación para el mundo que ayudara para el desarrollo turístico, social y cultural del cantón Patate.
- Que la asesoría técnica en el mejor de los casos lo realice la persona que estuvo a cargo del desarrollo de dicho portal, que para tal hecho es el Sr. Juan Manuel Moreno Castillo.
- Utilizar herramientas de software libre en el diseño y modificación del portal web, lo que permitirá no tener problemas de incompatibilidad y ayudara al ahorro en compra de licencias de uso de las mismas.

BIBIOGRAFÍA.

LIBROS:

DE LA CRUZ Villar Joel. "PHP y MySQL". Grupo Editorial Megabyte. Primera Edición. Julio 2004

GUTIÉRREZ Rodríguez Abraham. "PHP 5 a través de Ejemplos". Alfaomega Grupo Editor. Primera Edición. México, junio 2005

PASCUAL González Francisco. "Macromedia Dreamweaver". Alfaomega Grupo Editor. Primera Edición. México, Agosto 2006

SLKAR David. "Introducción a PHP 5". Editorial Grupo Anaya S.A. Primera Edición. España, 2005

INTERNET:

PHP y phpMyAdmin

http://www.programacion.com/articulos/php_windows.php
http://www.planetalinux.com.ar/article.php?aid=51&page=0
http://bulmalug.net/body.phtml?nIdNoticia=215&nIdComentario=-1
http://www.portalmw.com/cursos/php/index.php
http://www.webestilo.com/php/
http://www.php.net/manual/es/manual.php
http://www.desarrolloweb.com/articulos/303.php
http:// www.php.net
http://www.php.net/manual/es/introduction.php
www.phpMyAdmin - Wikipedia, la enciclopedia libre.htm

MySQL

http://www.sorgonet.com/linux/mysql/index_es.php
http://www.arrakis.es/~chessy/docs/teoria/instalacion-mysql.html
http://www.arrakis.es/~chessy/docs/teoria/Tutorial-MySQL.html
http://www.mysql.com/documentation/mysql/bychapter/
http://otri.us.es/recursosPHP/manual/index.htm
http://www.elguruprogramador.com.ar/tutoriales/tutorial_php.asp
http://www.mysql.com/doc/F/u/Fulltext_Search.html
http://www.mysql.com/doc/I/n/Indexes.html
http://www.mysql.com/doc/C/R/CREATE_TABLE.html

REVISTAS CIENTÍFICAS

http://www.msinfo.info/propuestas/documentos/documentos_digitales.html
http://www.monografias.com/trabajos7/delec/delec.shtml
http://es.wikipedia.org/wiki/Documento
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas12.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas14.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas21.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas22.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas23.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas4.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas51.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas52.htm
http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas53.htm

DESARROLLO DE PÁGINAS WEB, CSS, CMS, SWiSH MAX.

http://www.erevistas.csic.es/portal/especial_revistas/revistas53.htm
http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_web
http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web
http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=272
http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=338
http://www.steptwo.com.au/papers/kmc_evaluate/index.html
http://www.steptwo.com.au/papers/kmc_what/index.html
http://www.steptwo.com.au/papers/cmb_future/index.html
http://usrlib.info/story/2003/2/17/82354/8716
www.vsf.es/servicios/webdinamicas.php
www.webandmacros.com/webdinamica.htm
www.elguruprogramador.com.ar/articulos/introduccion-a-swish.htm
www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=444
http://alexsancho.name/archives/2005/05/elegir-gestor-de-contenidos/
http://www.desarrolloweb.com/articulos/1964.php
http://sourceforge.net/projects/mambo/
http://ariadne.muze.nl/download/
ftp://ftp.snt.utwente.nl/pub/software/ariadne/
http://sourceforge.net/project/downloading.php?group_id=25577&use_mirror=ufpr&file
name=MamboV4.6.2.zip&3150830
http://mcyra.ath.cx/dl/download.php
http://drupal.org/
http://www.elevateit.org/download/download
http://www.postnuke.com/module-pages-display-pid-5.html
http://joomla.uptodown.com/descargar-gratis/
www.desarrolloweb.com/articulos/453.php
www.desarrolloweb.com/manuales/swishmax.html
www.elguruprogramador.com.ar/articulos/introduccion-a-swish.htm
www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=444

www.ciao.es/Swish__Opinion_780379

www.emagister.com/tutorial-swish-espanol-cursos-1027415.htm

http://www.programacionweb.net/articulos/articulo/?num=446

OTROS WEB

http://www.desarrolloweb.com/scripts/1112.php

http://jpinedo.webcindario.com/articulos/paginator

http://www.desdeguate.com/blog/2005/10/06/fckeditor-editor-de-textos

http://www.elrinconcito.com/diccionario.php

http://www.spip-contrib.net/Integracion-de-FCKeditor-2-FC-con

http://jcay.com/sp/javascripts-and-programs/wysiwygeditors/htmlarea.html

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

http://www.php.net/manual/es/introduction.php

http://www.mundotutoriales.com/index.php

MANUALES Y TUTORIALES.

GONZÁLEZ Estrada Joel. "Desarrollo Web Con Php y Mysql"

GONZÁLEZ Estrada Joel. "MsSQL-1"

Classroom.in.a.Book. "Adobe.Press.Adobe.Dreamweaver.CS3." eBook. May.2007

"Cs3 intro". Archivo PDF

"Manual Imprescindible de PHP 5". Archivo PDF

"php_manuales". Archivo PDF

"Primeros pasos Dreamweaver 8" Archivo PDF

"Html%20Tutorial". Archivo PDF

"Swish Nivel Iniciación". Archivo PDF

"Swish Nivel Avanzado". Archivo PDF

GLOSARIO

A

Adobe CSS Advisor.- Denominado como el Consejero de Css, para ayudar a recolectar todos los conocimientos sobre CSS y compartirlos. El usuario podrá dar y recibir ayuda sobre cualquier duda que se tenga sobre el uso de las hojas de estilo

Adobe Freehand.- FreeHand MX es un programa para el diseño creativo, los guiones gráficos, la producción de documentos y la edición con un conjunto de herramientas de diseño creativo sin parangón. Cambie la finalidad de sus diseños fácilmente para la impresión, Internet o Adobe Flash.

Adobe Illustrator.- Utilitario de la familia de Adobe que permite trabajar y manipular imágenes.

Adobe PDF.- Utilitario de la familia de Adobe que permite convertir los documentos archivos formato PDF.

Adobe Photoshop.- Es una aplicación en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un *"lienzo"* y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes bitmap, jpeg, gif, etc, elaborada por la compañía de software Adobe Systems inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

Ajax.- AJAX, acrónimo de Asynchronous JavaScript *And XML* (Java Script asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Éstas se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios y mantiene comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre la misma página sin necesidad de recargarla. Esto significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en la misma.

Apache.- Servidor para páginas web que es utilizado por PHP y MySQL.

Approach.- Nombre de la base de datos desarrollada por Lotus.

ASCII.- (American Standard Code for Information Interchange / Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información) es un código de caracteres basado en el alfabeto latino tal como se usa en inglés moderno y otras lenguas occidentales.

Atributos.- Dícese de las características tipográficas que hemos establecido para una porción o para la totalidad del texto sobre el que estamos trabajando. Estas características pueden ser en cuanto al tamaño del carácter, al tipo de caracteres escogido, al estilo, etc.

Avenue Quark.- Programa, utilidad que presenta el QuarkXPress.

B

Backends.- El front-end es la parte del software que interactúa con el o los usuarios y el back-end es la parte que procesa la entrada desde el front-end. La separación del sistema en "front ends" y "back ends" es un tipo de abstracción que ayuda a mantener las diferentes partes del sistema separadas. La idea general es que el front-end sea el responsable de recolectar los datos de entrada del usuario, que pueden ser de muchas y variadas formas, y procesarlas de una manera conforme a la especificación que el back-end pueda usar. La conexión del front-end y el back-end es un tipo de interfaz.

Bidireccional.- Característica de algunas impresoras que nos indica que es capaz de escribir en las dos direcciones, es decir, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Bit.- Palabra que proviene de la contracción de *binary digit,* es la unidad binaria de cantidad de información. Puede tomar dos valores: 0 ó 1. Su agrupación de ocho en ocho constituye lo que se llama *byte* u octeto.

BMP. - Extension de los ficheros de mapa de bits. Formato de imagen estándar de Windows.

Buscador.- En el mundo del Internet recibe el nombre de buscador la aplicación informática que se encarga de hallar las direcciones de Internet que le hemos indicado.

C

C++.- Versión desarrollada por Bjame Stroustrup del lenguaje de programación C, orientada a objetos.

Canvas.- Es una aplicación de diseño muy particular. Canvas no ofrece la calidad que presentan los líderes del campo de edición como Photoshop, pero igualmente resulta excelente en varios aspectos.

Caudium.- Servidos Web que permite trabajar con programas para páginas web como PHP y MySQL.

CGI.- Acrónimo de *Computer Graphics Metafiles*(Interfaz gráfica de los ordenadores).Recibe este nombre una de las normas ISO aplicadas a la transmisión de gráficos.

Click.- Acción consistente en pulsar y soltar rápidamente uno de los botones del mouse.

CMS.- (Sistema de Gestión de Contenidos), Software que se utiliza principalmente para facilitar la gestión de webs, ya sea en Internet o en una intranet.

CPU.- Acrónimo de Central Processing Unit (Unidad Central de Proceso), recibe este nombre el conjunto de circuitos electrónicos, cuya misión es realizar las funciones básicas del ordenador.

CSS.- Cascading Style Sheets (Hojas de estilo en Cascada.), y son una tecnología que nos permite crear páginas web de una manera más exacta. Gracias a las CSS somos mucho más dueños de los resultados finales de la página, pudiendo hacer muchas cosas que no se podía hacer utilizando solamente HTML, como: incluir márgenes, tipos de letra, fondos, colores.

D

dBase.- Nombre que recibe el programa desarrollado por Asthon tate, y permite la gestión de Bade de Datos. El tipo de base de datos que utiliza son las de estructura relacional.

DTHML.- El HTML Dinámico o DHTML (del inglés *Dynamic HTML*) designa el conjunto de técnicas que permiten crear sitios web interactivos utilizando una combinación de lenguaje HTML estático, un lenguaje interpretado en el lado del cliente (como JavaScript), el lenguaje de hojas de estilo en cascada (CSS) y la jerarquía de objetos de un DOM.

E

EPS.- Extensión de los archivos de *encapsulated* postscript, que permite definir una imagen o una página y se encuentran contenidos dentro de un archivo.

Estándares.- Nombre con el que designamos a todo aquello que está conforme a la norma. Esto concierne tanto a los elementos de hardware como a los lenguajes de programación a las diferentes aplicaciones de software.

Extranets.- Una **extranet** (*extended intranet*) es una red privada virtual que utiliza protocolos de Internet, protocolos de comunicación y probablemente infraestructura

pública de comunicación para compartir de forma segura parte de la información u operación propia de una organización con proveedores, compradores, socios, clientes o cualquier otro negocio u organización. Se puede decir en otras palabras que una extranet es parte de la Intranet de una organización que se extiende a usuarios fuera de ella. Usualmente utilizando el Internet.

F

Frame.- Pantalla de datos. En el entorno de la autoedición, dícese de la caja, con texto o imagen, que puede tener diferentes dimensiones y moverse.

G

GIF.- Extensión de los archives GIF. Utiliza color de 8 bits. Comprime eficazmente conservando nítidos los detalles. Compresión con más calidad. No descarta datos durante la compresión. Recomendable para gráficos sencillos con pocos colores, logos, textos.

GML.- Generalized Markup Language, o *Lenguaje de Marcado Generalizado* Geography Markup Language, o *Lenguaje de Marcado Geográfico.* Está destinado al modelaje, transporte y almacenamiento de información geográfica. Graph Modelling Language. Formato de archivo ASCII para la descripción de grafos. Game Maker Language. Lenguaje de programación usado en el programa de Game Maker.

GNU.- Conjunto de aplicaciones y herramientas distribuidas libremente y que fueron dpropuestas como reemplazante de UNIX.

GPL.- Acrónimo de General Public Licence (Licencia pública general), dícese de las licencias que llevan los paquetes de software distribuidos por internet y que otorgan los derechos de uso y reproducción a todos los usuarios.

H

Hipertexto.- Nombre que se conoce al sistema de presentación de la información en el cual el texto, las imágenes, los sonidos y las acciones están enlazados mediante una red compleja y no secuencial de asociaciones que posibilitan al usuario a examinar los distintos temas que se están tratando.

Host.- Anfitrión. Dícese del ordenador central del cual están enganchadas las líneas de la red.

HTML.- HyperText Markup Language. HTML es la lengua franca de publicación hipertextual en la World Wide Web. Este es un formato no propietario basado en SGML (ISO 8879) y puede ser creado y procesado por un amplio rango de herramientas, desde un simple editor de textos planos.

I

IBM.- Acrónimo de International Business Machines. Empresa estadounidense de fabricación de ordenadores y equipos asociados.

Interfaces.- Parte del software del ordenador que tiene por misión la comunicación con el usuario. Existen dos tipos de interface: las graficas y las de texto.

iPlanet.- Programa navegador del Web compatible con Macintosh y X-Windows. Fue desarrollado por Sun Solaris.

ISO.- Acrónimo de International Organization for Standarization (Organización Internacional para la Estandarización). Organización internacional no gubernamental que está encargada de coordinar y unificar las normas relativas a todo los dominios técnicos, excepto los eléctricos y de electrotecnia.

J

JavaScript.- JavaScript 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.

Join.- La sentencia **JOIN** en SQL permite combinar registros de dos o más tablas en una base de datos relacional. En el Lenguaje de Consultas Estructurado (SQL), hay tres tipos de *JOIN*: interno, externo, y cruzado.

Joomla CMS.- Vease CMS.

JPEG.- Acrónimo de Joint Photographic Experts Group (Grupo conjunto de expertos en fotografía). Nombre que recibe el estándar creado por la CCITT y al ISO y que define el algoritmo de compresión/descompresión de imágenes.

L

Linux.- Software de libre disposición que permite la implementación de UNIX para los PC compatibles con IBM.

M

Mac.- Acrónimo de Media Acces Control (Conjunto de acceso al medio) Apelativo para designar a los ordenadores Macintosh.

Macromedia DreamWeaver.- Es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web.

Macromedia Flash.- Programa que permite el desarrollo de aplicaciones animadas.

Metadatos.- Los metadatos consisten en información que caracteriza datos. Los metadatos son utilizados para suministrar información sobre datos producidos. En esencia, los metadatos intentan responder a las preguntas quién, que, cuando, donde, por qué y cómo, sobre cada una de las facetas relativas a los datos que se documentan en un proyecto.

Meta-Etiquetas.- Permiten optimizar la página WEB o sitio frente a los buscadores. En realidad no son más que instrucciones HTML insertadas en la cabecera de cada una las páginas, que el usuario no verá directamente, pero que los buscadores consultarán para clasificar el sitio.

Microsoft Acces.- Utilitario del paquete Microsoft Office, que permite generar y motitorear Base de Datos.

Microsoft Internet Information Server.- Servicios de Internet Information Server (IIS) simplifica la publicación de información en Internet o en la Intranet. IIS incluye una amplia gama de funciones administrativas para controlar sitios Web y el servidor Web. Con funciones de programación como páginas Active Server (ASP), puede crear e implementar aplicaciones Web flexibles y escalables.

Microsoft Word.- Utilitario del paquete Microsoft Office, que permite editar texto, más conocido como Editor de Textos.

ML.- Lenguaje de Marcas. Lenguaje que permite entenderse con los diferentes documentos generados por distintos sistemas y plataformas reuniendo en una misma etiqueta el formato y la descripción del contenido.

Multi-hilo.- Es una característica que permite a una aplicación realizar varias tareas concurrentemente. Los distintos hilos de ejecución comparten una serie de recursos tales

como el espacio de memoria, los archivos abiertos, situación de autenticación, etc. Esta técnica permite simplificar el diseño de una aplicación que debe llevar a cabo distintas funciones simultáneamente.

MySQL.- Sistema administrador de base de datos. Una base de datos relacional almacena datos en tablas separadas, más bien colocando todos los datos en un gran almacén. Esto agrega velocidad y flexibilidad. Las tablas son enlazadas por relaciones definidas haciendo posible combinar datos desde varias tablas solicitadas.

N

Navegador.- Término de jerga de Internet con el que designa a los programas que se utilizan a través de la red. Facilitan el acceso a las páginas web y a desplazarse por ellas.

Nestcape.- Programa navegador del Web compatible con Windows, Macintosh y X-Windows. Este programa compite en el entorno de los navegadores con el Internet Explores de Microsoft.

O

OCR.- Acrónimo de Optical Cgaracter Recognition(Reconocimiento óptico de caracteres). Mediante la utilización de un escáner un programa OCR es capaz de leer texto impreso y traspasarlo al disco duro en Formato ASCII o cualquier otro formato de texto que pueda ser manipulado.

ODBC.- Nombre de la biblioteca dinámica de Windows cuya misión el al de facilitar el acceso a un tipo especifico de SGBD.

OmniHTTPd.- OmniHTTPd es una industria de uso múltiple poderosa servidor de web dócil construido expresamente para el Windows 95/98/NT4 plataforma.Para la interpretación máxima, OmniHTTPd es tanto 32 bites como multienhebrado.

OS X.- Término que se utiliza para referirse al programa o más bien al conjunto de programad interrelacionados, que se dedican a controlar las funciones básicas del sistema.

P

Paradox.- Nombre comercial de un sistema de gestión de base de datos desarrollado por Borland y que en la actualidad se incluye dentro del paquete de programas de oferta de Corel.

PDA.- Acrónimo de Personal Digital Assistant (Asistente Personal Digital) nombre con que se le conoce a pequeños ordenadores que caben en la palma de la mano y que tienen ciertas funciones básicas, como son la de agenda, block de notas, directorio de direcciones, etc.

PHP.- Lenguaje de programación de estilo clásico, es decir, es un lenguaje de programación con variables, sentencias condicionales, ciclos (bucles), funciones. No es un lenguaje de marcado como podría ser HTML, XML o WML. Está más cercano a JavaScript o a C, para aquellos que conocen estos lenguajes.

PHP-GTK.- Es una extensión para el lenguaje de programación PHP que permite la utilización de GTK+. Provee una interface orientada a objetos a las clases y funciones de GTK+ permitiendo simplificar la creación de programas multiplataforma con interfaz gráfica.

PHPMyAdmin.- PhpMyAdmin es una herramienta escrita en PHP con la intención de manejar la administración de MySQL a través de páginas webs, utilizando Internet.

PNG-24.- Portable Network Graphic (Gráficos de red portables). Comprime eficazmente conservando los detalles nítidos. No descarta datos durante la compresión. No descarta datos durante la compresión. Admite transparencia de fondo. Soportado por pocos navegadores. Admite transparencia de fondo. Soportado por pocos navegadores

PNG-8.- Portable Network Graphic (Gráficos de red portables).Utiliza color de 8 bits. Comprime eficazmente conservando los detalles nítidos. No descarta datos durante la compresión. Optimización de imágenes de 24 a 8 bits degrada calidad. Admite transparencia de fondo. Soportado por pocos navegadores.

PostScript.- Nombre que recibió el lenguaje de descripción de paginas desarrollado por Charles Gescheke para la empresa adobe.

Preprints.- Documentos para ser revisados por los editores, esperando la aprobación para ser impresos.

PSD.- Se trata de la versión light del Internet Information Server utilizada en entorno W95 y 98. Ambos son aplicaciones que permiten el hacer de nuestros PCs auténticos servidores web.

Publisher.- Programa que ayuda a crear, personalizar y compartir una amplia gama de publicaciones y materiales de marketing internos. Sus capacidades nuevas y mejoradas le guiarán a través del proceso de creación y distribución en copias impresas, Web y correo electrónico para poder crear una marca, administrar listas de clientes y realizar un seguimiento de las campañas de marketing internamente.

Q

QuarkXpress.- Nombre comercial de uno de los programas de auto edición más extendidos que existen.

R

RISC OS.- Ordenador con un conjunto reducido de instrucciones). Nombre con el que se conoce a la arquitectura de construcción de procesadores.

RTF.- Rich Text Format, formato compatible con casi todas las versiones de procesadores de texto, que conserva todas las características del documento original (negrita, centrado, nota al pie, etc.) pero que sólo aparecen en la medida en que el procesador utilizado en cada caso las acepte.

S

Scripts.- Lista de comandos. Dícese de la serie de instrucciones que realizan ejecutan una función determinada. Estas listas se utilizan, por lo general, con lenguajes de macros o por lotes.

Select.- En el entorno de base de datos, dícese de la acción consistente en la extracción de los registros que son concordantes con un criterio especifico.

Servidor.-Termino con el que se designa al ordenador o a la aplicación que se encarga de suministrar información u otros recursos a aplicaciones cliente que se conectan a él.

SGML.- Acrónimo de Standard Generalized Markup Languaje (Estándar generalizado del lenguaje de marcas).dícese del lenguaje de formatos que ha sido diseñado para mostrar las relaciones lógicas entre los textos. El lenguaje HTML es un lenguaje perteneciente a SGML.

SML.- Synchronized Multimedia Integration Languaje, para presentaciones multimedia.

SO.- Acrónimo de Significant Other(Otro importante). En el entorno de Usenet, término que se utiliza para designar a un socio, cónyuge, etc.

Software.- Conjunto de programas o aplicaciones que se utilizan en un sistema informático. Es decir es la parte intangible del computador.

Spry.- Spry facilita a los no expertos la creación de aplicaciones web que hagan uso de AJAX. En este artículo veremos cómo crear una vista maestro/detalle a partir de un archivo XML es realmente sencillo.

Swf.- Extensión que reciben los archivo animados en Macromedia Flash.

Swish.- Es un editor de animaciones Flash pero que no ocupa tanto como Macromedia Flash y con el que se pueden crear animaciones en un momento sin tener ni idea de cómo se utiliza el programa Flash.

T

TCP/IP.- Acrónimo de Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (Protocolo de control de transmisión/ protocolo de internet). Conjunto de protocolos que han sido diseñados para conectar entre sí redes diferentes en el cual se basa internet.

TIFF.- Tagged Image File Format, formato de imágenes de mapa de bits. Es un formato de imagen que a pesar de permitir la compresión no produce pérdida de calidad. Necesita un visualizador.

TXT.- Extensión que denota a los archivos que tienen formato texto, es decir solo poseen un conjunto de caracteres ASCII.

U

URL.- Acrónimo de Univerasl Resourse Locator (Localizador de recursos uniformes). En el entorno del internet, término que se utiliza para referirse a una dirección Web.

V

VML .- Vector Markup Language, diseño de gráficos vectorial.

W

WAI.- Introducción a la Accesibilidad Web significa que personas con algún tipo de discapacidad van a poder hacer uso de la Web. En concreto, al hablar de accesibilidad Web se está haciendo referencia a un diseño Web que va a permitir que estas personas puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidos.

WCM-Web. - Web Content Management (Sistema de gestión de contenidos). Ver CMS.

Web.- Término que utiliza para referirse de forma abreviada a la World Wide Web.

Where.- La cláusula WHERE puede usarse para determinar qué registros de las tablas enumeradas en la cláusula FROM aparecerán en los resultados de la instrucción SELECT.

Widgest.- En informática, un widget es una pequeña aplicación o programa, usualmente presentado en archivos o ficheros pequeños que son ejecutados por un motor de widgets o Widget Engine. Entre sus objetivos están los de dar fácil acceso a funciones frecuentemente usadas y proveer de información visual. Sin embargo los *widgets* pueden hacer todo lo que la imaginación desee e interactuar con servicios e información distribuida en Internet.

WML.- Wireless Markup Lenguaje, para teléfonos móviles.

WordPad.- Procesador básico de textos parecido al Microsoft Word, pero no posee todas la herramientas del MS Word.

Workflow.- El Flujo de trabajo (workflow en inglés) es el estudio de los aspectos operacionales de una actividad de trabajo: cómo se estructuran las tareas, cómo se

realizan, cuál es su orden correlativo, cómo se sincronizan, cómo fluye la información que soporta las tareas y cómo se le hace seguimiento al cumplimiento de las tareas. Generalmente los problemas de flujo de trabajo se modelan con redes de Petri.

WWW.-Acrónimo de World Wide Web (Red de amplitud mundial), también conocido como Web, está compuesta por un conjunto de documentos de hipertexto interconectados que se encuentran en diferentes servidores web y otros documentos, menús, base de datos que se encuentran disponibles a través de los URL.

WYSIWYG.- What You See Is What You Get.

X

Xitami.- Xitami es un servidor de http y ftp. Se trata de un servidor que consume pocos recursos y con una interface de configuración altamente intuitiva: como la de los routers.

XML.- XML, sigla en inglés de *Extensible* **M**arkup **L**anguage («lenguaje de marcas extensible»), es un metalenguaje extensible de etiquetas desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C). Es una simplificación y adaptación del SGML y permite definir la gramática de lenguajes específicos (de la misma manera que HTML es a su vez un lenguaje definido por SGML). Por lo tanto XML no es realmente un lenguaje en particular, sino una manera de definir lenguajes para diferentes necesidades.

ANEXOS

Anexo: N° 01.

Modelo de Encuesta

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE-AMBATO

Encuesta para determinar el Turismo en el Cantón Patate.

La presente encuesta, está dirigida a las personas residentes y/o que están visitando el Cantón Patate, teniendo como objetivo de la encuesta establecer datos estadísticos acerca del Turismo en el Cantón Patate y de esta manera ayudar con el incremento del mismo.

1.- Cree Ud. que el turismo es un factor importante para el desarrollo de los pueblos?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

2.- Cree Ud. que el Turismo debe ser la principal fuente en el desarrollo para el Cantón Patate?

SI ☐ NO ☐ Tal Vez ☐

3.- Cree Ud. que el Cantón Patate cuenta con todos los potenciales necesarios para ser considerado como lugar turístico?

SI ☐ NO ☐ Tal Vez ☐

4.- Conoce Ud. los distintos lugares turísticos que posee el Cantón Patate?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

5.- Cree Ud. que la información Social, Cultural y turística del Cantón Patate es bien difundida?

SI ☐ NO ☐ Tal Vez ☐

6.- Ud. cree que el turismo que se ha impulsado en el Cantón Patate, aporta con el desarrollo Social, Cultural y Turístico del mismo?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

7.- Cual sería el medio de comunicación que Ud. utilizaría para promocionar el turismo en el Cantón Patate?

- ☐ Internet(Páginas Web)
- ☐ Televisión
- ☐ Prensa Habla(Radio)
- ☐ Prensa Escrita(Periódicos)

8.- Cree Ud. que quienes visitan el Cantón Patate conocen alguna información turística del Cantón antes de visitarlo?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

9.- Cree que la información ubicada al interior del Cantón Patate, es suficiente como guía para conocer Patate?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

10.- Con lo que conoce Ud. acerca del Cantón Patate, lo recomendaría este como destino turístico?

SI ☐ NO ☐ Tal vez ☐

11.- Cree Ud. que el Internet hoy en día, es el principal medio de comunicación para promocionar el turismo?

SI ☐ NO ☐ Tal vez ☐

12.- Cree Ud. que la Revista Virtual (Pagina Web), ayudaría a incrementar el turismo en el Catón Patate?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

13. – Estaría Ud. de acuerdo con que se implemente una Revista Virtual (Pagina Web), para impulsar el turismo del Cantón Patate?

SI ☐ NO ☐ Tal Vez ☐

14.- Cree Ud. que la Revista Virtual (Pagina Web), se podría convertir en el pilar fundamental para el incremento y fortalecimiento del turismo en el Cantón Patate?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

15.- Utilizaría Ud. la Revista Virtual (Pagina Web), como una fuente para obtener información turística del Cantón Patate?

Bastante ☐ Poco ☐ Nada ☐

Sugerencias:

.....

.....

.....

.....

¡Gracias por su Colaboración!

Anexo: Nº 02.

MANUAL DE ADMINISTRACIÓN.

REVISTA VIRTUAL



INDICE

Requerimientos de Servidor para Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre" 1
Datos que necesita de su servidor remoto para instalar Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre" 1
Administración del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre" 2
Configuración Global desde la administración de Joomla 3
Pantalla Principal de la Administración 9
Administrar Contenido 12
Administración de Secciones 12
Administrar Artículos de Contenido 13
Administración de Artículos 14
Administrar Página de Inicio 15
Administrar Archivo 16
Administrar Componentes 18
Instalar/Desinstalar Componentes, Módulos, Mambots y Plantillas 19
Administración de Módulos 20
Administración de Mambots 21
Administración de Plantillas 22
Banners 22
Administrador de Clientes 22
Administrador de Banners 23
Administrar Menús 24
Administrador de Galería de Fotos 25

1. Requerimientos de Servidor para Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

El portal web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre", estará alojado en un servidor comercial de producción (hosting), para los cual es necesario tener en cuenta algunas consideraciones para su correcto funcionamiento:

El portal web funcionará siempre mejor en servidores web con plataforma Unix/Linux y el trió Apache/PHP/Mysql (los dos últimos programas son absolutamente necesarios). , además debe brindrar un panel de control Cpanel.

1.1 Datos que necesita de su servidor remoto para instalar Revista Virtual"Patate Ayer, Hoy y Siempre".

Normalmente estos datos se lo envían en el e-mail de bienvenida cuando contrata un plan de hosting. Si no es así, envíe un mensaje al soporte técnico de su servidor para que te los provean.

a) Datos de acceso al servidor de FTP (File Transfer Protocol):

- Servidor (host) de FTP.
- Nombre de usuario asociado a tu cuenta
- Contraseña del usuario

b) Panel de control (vía HTTP): (algunos servidores no lo poseen)

- Nombre de usuario.
- Contraseña.

c) Acceso a la base de datos mysql:

Alternativamente, si no posee el servidor un panel de control donde administrar y crear las bases de datos debes solicite al soporte técnico que creen ellos una base de datos Mysql y que le envíen los datos de acceso:

- URL de acceso remoto a phpMyAdmin (o algún administrador de bases de datos mysql).
- host de la bd mysql (comunmente "localhost")
- Usuario de la base de datos mysql
- Password del usuario de la base de datos
- Nombre de la base de datos

Acceso SSH (Secure shell): (solo para usuarios linux experimentados)

- Usuario
- Contraseña

2. Administración del Portal Web Revista Virtual "Patate Ayer, Hoy y Siempre".

Para poder acceder a la administración del portal web es necesario ingresar a través de un usuario y un administrador, como se muestra en la figura siguiente.

Para tal efecto el nombre de usuario siempre será "**admin**", y su contraseña la combinación de varios caracteres, que por seguridad no se lo puede indicar. Dicho link se encuentra en la página principal del portal web, en la sección de Web's Recomendadas, la opción *Administración Web*; ó a su vez tipeando la siguiente dirección en la respectiva barrad e direcciones de cualquier navegador de internet a través de la dirección:

http://www.revistavirtualpatate.com/administrator

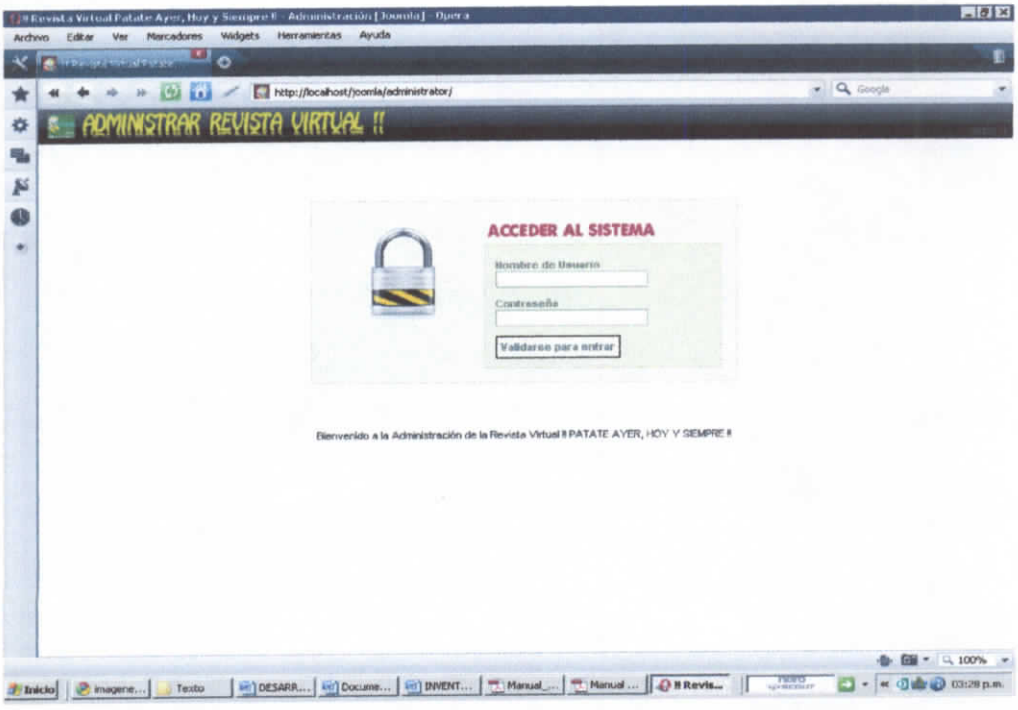


Figura 01 Ventana de Ingreso a la Administración del Portal Web.

3. Configuración Global desde la administración de Joomla.

En esta interfaz administrativa seteamos los valores de la configuración global. Cuando hacemos esto, Joomla escribe el archivo **configuration.php** con los valores que nosotros predeterminamos en este panel. Es muy importante que el archivo esté **Writable** para que Joomla pueda escribir en él. Si no es así podemos darle permisos 777 desde el FTP o panel de control.



Tenemos también una opción **"Make unwriteable after saving".** Si marcamos esta opción, al guardar los cambios el archivo **configuration.php** se hará "no escribible"

La lengüeta "Site"

Site Offline: cuando queremos poner el sitio Joomla offline (para hacer mantenimiento por ejemplo) seleccionamos la opción "si" y aplicamos el cambio haciendo click en el ícono de guardar arriba a la derecha.

Offline Message: cuando hemos desactivado el sitio Joomla con la opción anterior se mostrará este mensaje a los usuarios que intenten acceder a él. Puede editarse.

System Error Message: cuando Joomla no puede conectarse con la base de datos este es el mensaje que se mostrará a los usuarios. Al igual que en el caso anterior puede editarse a gusto.

Site Name: Nombre del sitio. Esto aparecerá en todos los títulos de las páginas mostradas por Joomla.

Show unauthorized links (Mostrar enlaces no autorizados): Si está seteada en "si" se permite a los visitantes anónimos del sitio ver los enlaces hacia contenidos que requieren de registración de usuario. Solamente verán los enlaces, ya que para ver sus contenidos tendrán que registrarse como usuarios del sitio.

Allow User Registration (Permitir registro de usuarios): si esta opción está deshabilitada, los usuarios no podrán registrarse en el sitio Joomla, sin embargo vos podrás registrar usuarios desde el panel de administración (esta opción es buena para cuando necesitamos un sitio con información privada destinada a usuarios a los cuales nosotros decidimos mostrarla)

Use New Account Activation (Usar activación de cuenta): envía un email a la casilla del usuario que se suscribe en nuestro sitio Joomla para que este active su cuenta haciendo click (o copiando y pegando en su navegador) el código de activación generado automáticamente por el sistema.

Require Unique Email (Requerir único Email): esta opción impide a cada usuario compartir una única cuenta de email con otros usuarios.

Debug Site (Depuración del sitio): esta opción permite activar o desactivar la visualización de las sentencias ejecutadas a la base de datos (con sus errores o fallos). Es conveniente activar esto solamente si el sitio Joomla no está funcionando bien.

Default WYSIWYG Editor: es el editor html predeterminado que se utiliza en Joomla para crear el contenido o editarlo. Cada vez que se instale un nuevo editor hay que volver aquí a seleccionarlo "por defecto" para su uso.

List Length (Tamaño de lista): esto es simplemente para configurar el tamaño de lista de los elementos publicados (entre 5 y 50 elementos). Siempre conviene setear esta opción a 50.

Lengüeta "Locale"

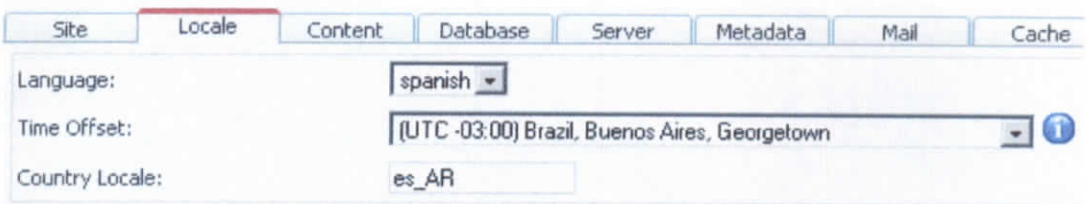


Figura 02 Imagen de Lengüeta Locale de la administración portal web.

Language (idioma): Este es el idioma por defecto del sitio Joomla. Ten en cuenta que este idioma NO es el de los contenidos, sino el de los mensajes del sistema.
Country Locale (país local): Esto define la etiqueta meta lenguaje, por ejemplo para Argentina es: ES_AR. (Español -Argentina)
Time offset se refiere a la diferencia horaria entre el sistema y el horario que se desea configurar. Por ejemplo, al pasar el mouse sobre la *i* mostrará la configuración horaria del sistema, luego con el menú desplegable podemos quitar o agregar horas a esa configuración. Esto es muy útil cuando el sitio se destina a otras zonas geográficas con diferente huso horario, o cuando Joomla corre en un servidor ubicado en otro país.

Lengüeta "Content"

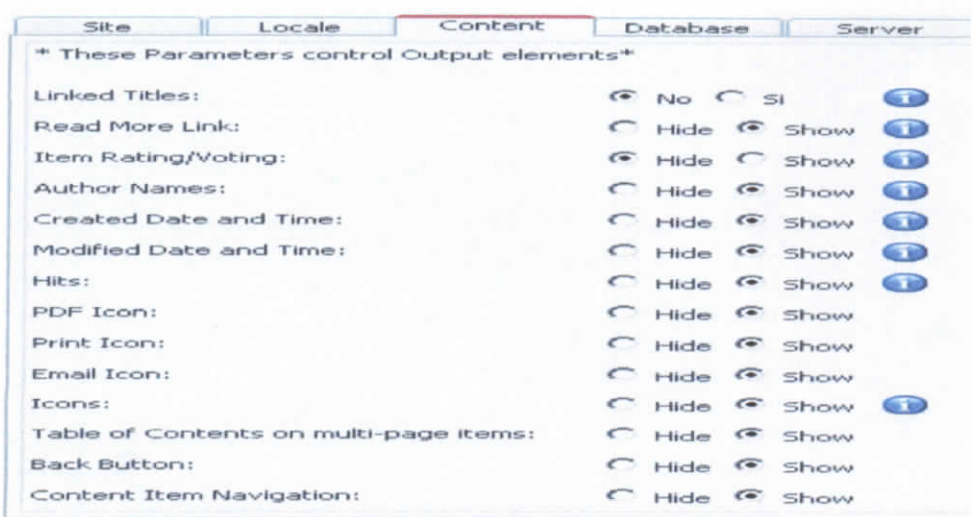


Figura 03 Imagen de Lengüeta Content de la administración portal web.

Aquí se configura la información adicional y otras características de los items de ontenido que estarán disponibles a los visitantes del sitio Joomla.

Hide: esconde el elemento en cuestión

Show: lo muestra.

Lengüeta "Database"

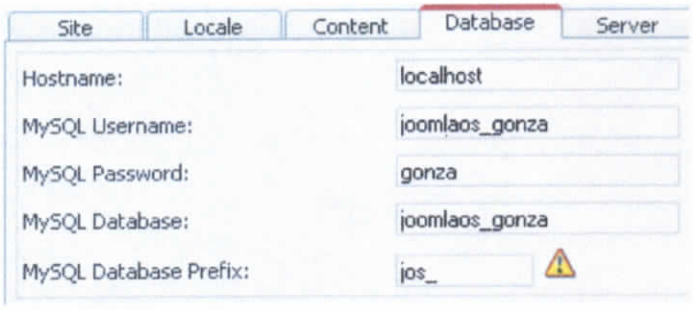


Figura 03 Imagen de Lengüeta Database de la administración portal web.

ATENCIÓN: no toques nada aquí a excepción de que sepas muy bien lo que estás haciendo!

Lengüeta "Server"

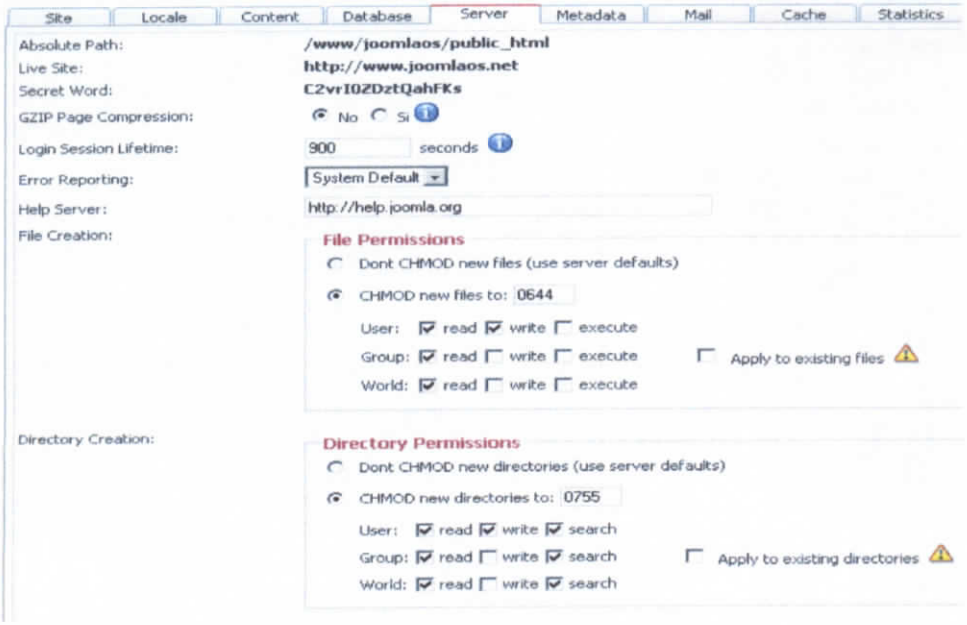


Figura 03 Imagen de Lengüeta Servidor de la administración portal web.

Absolute Path: Ruta absoluta en el servidor hacia el directorio donde está Joomla

Live Site: Esta es la URL del sitio Joomla, accesible desde el navegador

GZIP Page Compression: Compresión Gzip de la salida (generada por Joomla) en el búfer.

Login Session Lifetime: Tiempo en que caducan las sesiones después X segundos de inactividad.

Error Reporting: Nivel del reporte de errores de PHP (conviene dejar "por defecto")

File Creation: Permisos predeterminados en la creación o subida de nuevos archivos mediante la administración de Joomla (Conviene dejar esto en 0644)

Directory Creation: Permisos predeterminados en la creación de nuevos directorios mediante la administración de Joomla (Conviene dejar esto en 0755)

IMPORTANTE: Con respecto a estas dos últimas opciones es preferible no crear una combinación diferente de permisos porque el sitio puede quedar inoperativo.

Lengüeta "Metadata"

Aquí van a escribirse los metatags de descripción y keywords de la página principal de Joomla, para que puedan ser leidas por los robots buscadores.

Por ejemplo, en el código fuente de la cabecera de la página principal podemos ver estas etiquetas así:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />

<base href="http://www.joomlaos.net/" />

<title>Joomlaos.net - Joomla CMS - Home</title>

<meta name="description" content="Joomla CMS en Español" />

<meta name="keywords" content="Joomla, joomla" />

<meta name="Generator" content="Joomla! - Copyright (C) 2005 Open Source Matters. All rights reserved." />

<meta name="robots" content="index, follow" />

<link rel="shortcut icon" href="http://www.joomlaos.net/images/favicon.ico" />

Lengüeta "Mail"

Aquí se configura la forma en que Joomla enviará emails a los usuarios. Puede utilizarse la función de PHP que viene por defecto o puede utilizarse un servidor SMTP o Sendmail si sabemos los datos de configuración de nuestro servidor de email.

Estos datos pueden ser consultados al administrador / soporte de nuestro servidor de hosting.

Lengüeta "Cache"

Aquí indicaremos al sistema si deseamos que se guarden en la cache de Joomla los documentos generados y también cada cuánto tiempo debe renovarse esta cache. Esto hace que el sistema se vuelva más rápido, ya que cada vez que se realiza una petición se muestran los archivos de la cache sin necesidad de estar conectándose a la base de datos constantemente. El directorio donde se van a guardar los archivos de cache debe ser **writable**, para que Joomla pueda crear y borrar archivos en él. También tenemos el tiempo que determina cada cuanto se realiza el cacheo de archivos, en segundos.

Lengüeta "Statistics"

Statistics: Aquí podemos indicar al sistema Joomla si queremos que se guarde un registro de las visitas al sitio, que luego podremos ver en: **Site>> Statistics** del menú de administrador de Joomla

Log Content Hits by Date: guarda un log con los accesos día a día (es recomendable no tenerlo activado ya que se almacena gran cantidad de datos)

Log Search Strings es simplemente un log (registro) con las búsquedas que los visitantes hicieron desde el buscador interno del sitio

Lengüeta "SEO" - Search Engine Optimization

Search Engine Friendly URLs: esta opción es exclusiva de servidores Apache, con el módulo "MOD REWRITE" activado. Permite reescribir las urls para ser más amigables a los motores de búsqueda.

Ejemplos:

URL NO AMIGABLE:

http://www.joomlaos.net/index.php?option=com_content&task=section&id=1&Item id=2

URL OPTIMIZADA

:http://www.joomlaos.net/tutoriales-de-joomla/instalar-componentes.htm

En caso de setear en "si" la opción *Search Engine Friendly URLs*, debe renombrarse el fichero *htaccess.txt* ubicado en el directorio donde está instalado Joomla, por *.htaccess*, para que el servidor pueda comprender las instrucciones en dicho archivo de reescribir las urls.

Dynamic Page Titles: deberíamos setearlo a "si", para que el título de la página actual se corresponda con su contenido visualizado.

4. Pantalla Principal de la Administración:

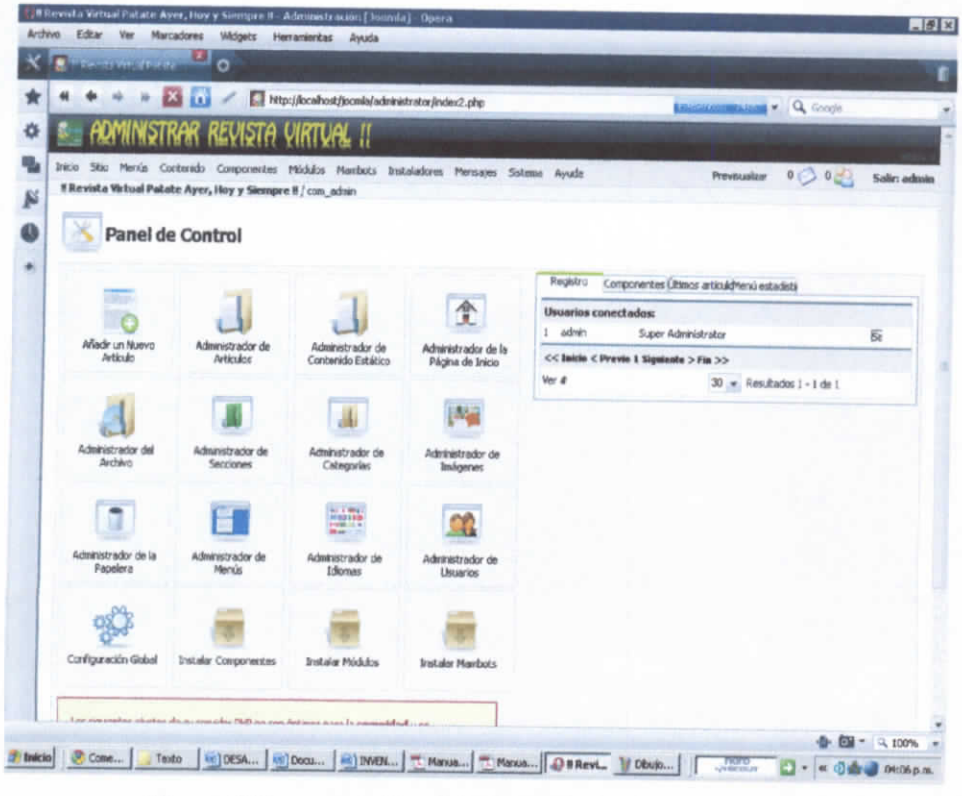


Figura 04 Imagen de Panel de Control de administración portal web.

Aquí podemos encontrar la barra de titulo, menús, el panel de control, los usuarios conectados al portal web y el cierre de la sesión, respectivamente.

5. Administrar Imágenes.

Se mostrará la pantalla Administrador de Imágenes.

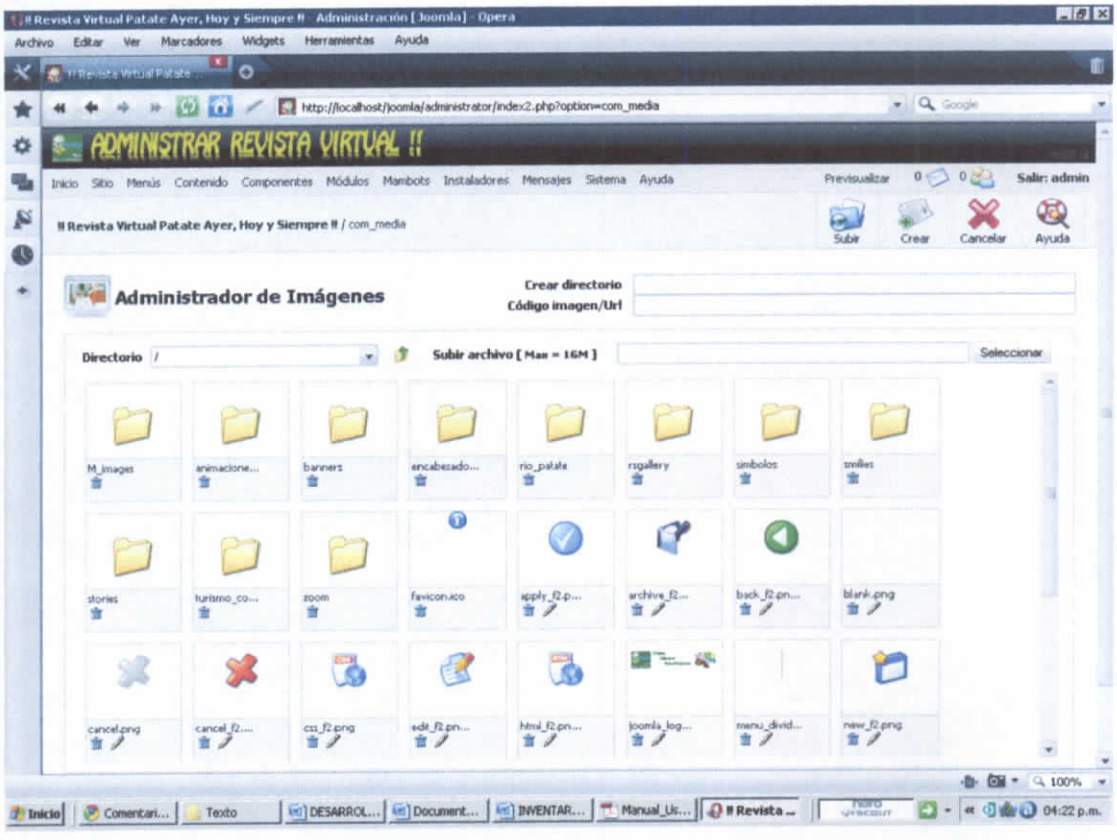


Figura 05 Imagen de administración de imágenes.

Esta pantalla muestra la carpeta global de imágenes, ejemplo: www.sudominio.com/images.

Le será útil recordar la estructura de esta pantalla para seleccionar la sub-carpeta de imágenes correcta cuando suba imágenes durante la edición de Artículos de Contenidos.

Normalmente, podrá observar las siguientes sub-carpetas dentro de la carpeta images:

- M_images: contiene las imágenes prediseñadas de Joomla!.
- banners: carpeta para almacenar las imágenes de banners o anuncios del sitio.
- smilies: imágenes de emoticonos utilizadas por el editor de texto.
- stories: usada para almacenar las imágenes de los Artículos de Contenido.

Además verá varias imágenes en la propia carpeta 'images'.

Algunos componentes de terceras partes, por ejemplo *Zoom Gallery*, crean sus propias subcarpetas dentro de la carpeta images.

Use el icono **Subir** para desplazarse arriba en la estructura de carpetas y subcarpetas.

Nota: Las imágenes a usar en los Artículos de Contenido se almacenan en la sub-carpeta 'stories'. Se recomienda organizar sus imágenes creando nuevas sub-carpetas en base a un orden lógico (de lo contrario se almacenarían todas las imágenes juntas, lo que podría llegar a complicar en gran medida su localización).

Ahora explicaremos las siguientes funciones:

- Crear una sub-carpeta.
- Subir una imagen.
- Eliminar una imagen.
- Usar el código URL de la Imagen.

Crear una Sub-carpeta

Pulse el icono de la sub-carpeta stories, o seleccione la carpeta en la lista del 'Directorio'.



Figura 06 Imagen de Panel de Control para crear una sub-carpeta .

Introduzca un nombre en el campo 'Crear Directorio'.

Nota: Lo ideal es escribir todo en minúsculas, sin espacios o con un guión bajo y de forma breve, por ejemplo: articulos_noticias.

Luego, pulse el icono **Crear.** Cuando se refresque la pantalla, se mostrará la nueva carpeta añadida a la sub-carpeta images/stories.

Subir y Eliminar una Imagen

Ahora que ha creado una sub-carpeta, suba una imagen. Use el botón Examinar para localizar la imagen que desea subir.

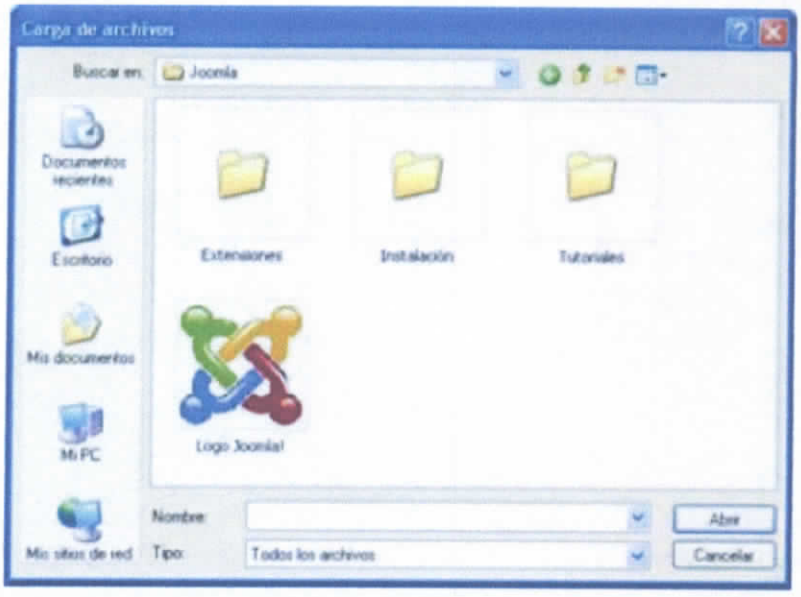


Figura 07 Imagen para subir una imagen.

Desde la ventana **Carga** de Archivos pulse la imagen seleccionada y pulse **Abrir**. Se mostrará el nombre de la ruta de la imagen seleccionada en la casilla 'Subir Imagen'. Luego pulse el icono **Subir.**

Al finalizar la subida del archivo se mostrará un mensaje de confirmación, 'Subida completada', y podrá observar una miniatura de la imagen en /stories sub-carpeta. Esta miniatura presentará dos iconos:

1. El icono **Eliminar** le permite eliminar la imagen de la carpeta.
2. El icono **Editar** le permite editar el nombre de la imagen.

6. Administrar Contenido.

Introducción.

En el Sistema de Gestión de Contenido Joomla!, existe una jerarquía de organización del contenido en tres niveles:

1. **Secciones**: Contenedores principales; en su interior están las Categorías.

2. **Categorías**: Contenedores secundarios; en su interior están los Artículos de Contenido.

3. **Artículos de Contenido:** Son los textos e imágenes que usted muestra en una página.

Debe tener en cuenta que no podrá crear un Artículo de Contenido a menos que tenga creadas una Sección y una Categoría en donde incluirlo.

Puede imaginar esta estructura como una jerarquía en la que: las Secciones son cajones, las Categorías son carpetas y los Artículos de Contenido son documentos de papel.

- Si usted tiene los documentos de papel desperdigados por cualquier parte de su habitación, esto resultaría en un gran desorden. Si tiene los documentos distribuidos en carpetas, pero las carpetas están desperdigadas por la habitación, no sería mucho mejor. Si tiene los documentos en un cajón, pero sin organizarlos en carpetas, tampoco sería mejor.
- Por lo tanto, mantenga las cosas organizadas, ponga sus documentos (Artículos de Contenido) dentro de carpetas (Categorías) y éstas dentro de cajones (Secciones).

Un aspecto importante es que, al organizar los documentos en Secciones y Categorías, les podrá asignar diferentes plantillas.

6.1 Administrar Secciones.

En este apartado, se describirá como:

- Crear una nueva Sección.
- Copiar una Sección.
- Eliminar una Sección.

Se mostrara la pantalla **Administrar Secciones.**

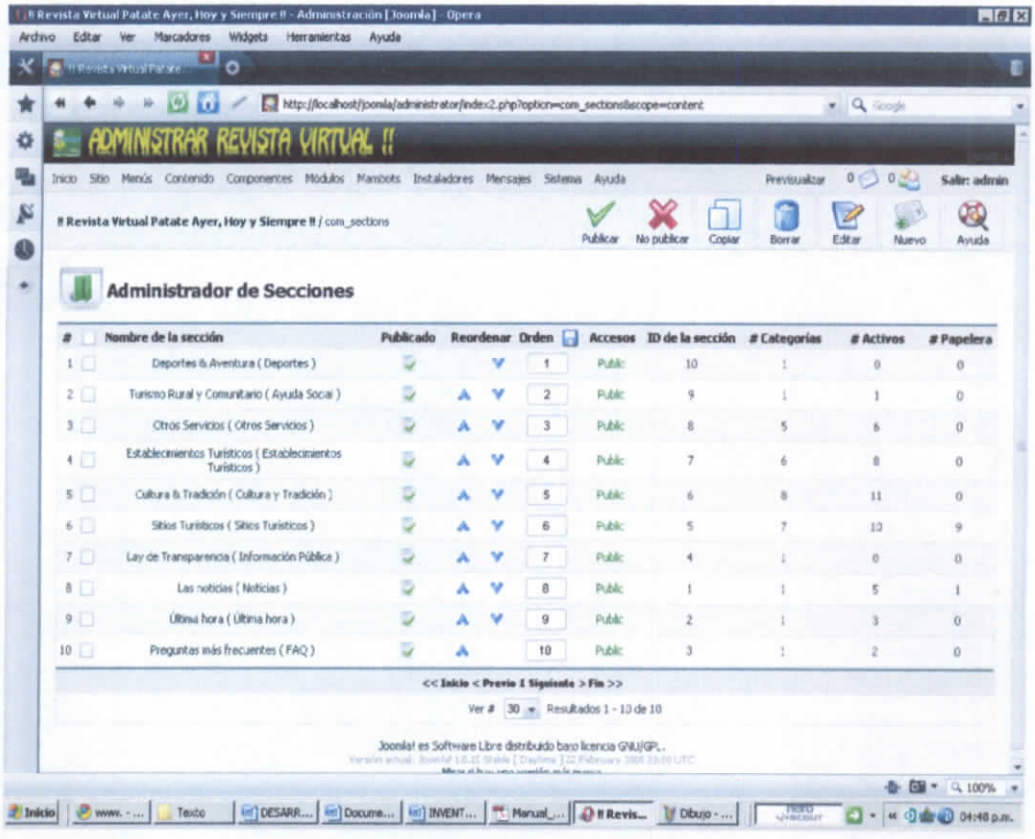


Figura 08 Imagen de Administración de Secciones.

En este apartado se puede realizar la administración de las secciones que contiene el portal web, además se puede crear nuevas, eliminar (no recomendado), copiar, publicar, no publicar.

7. Administrar Artículos de Contenido

Introducción

Los Mánagers, Administradores y Súper-Administradores pueden crear, editar y gestionar los Artículos de Contenido desde el Administrador (Back-end) o desde el Sitio (Front-end).

En este apartado, se describirá como:

- Crear un nuevo Artículo de Contenido.
- Mover un Artículo de Contenido.
- Copiar un Artículo de Contenido.
- Archivar un Artículo de Contenido.

7.1 El Administrador de Artículos.

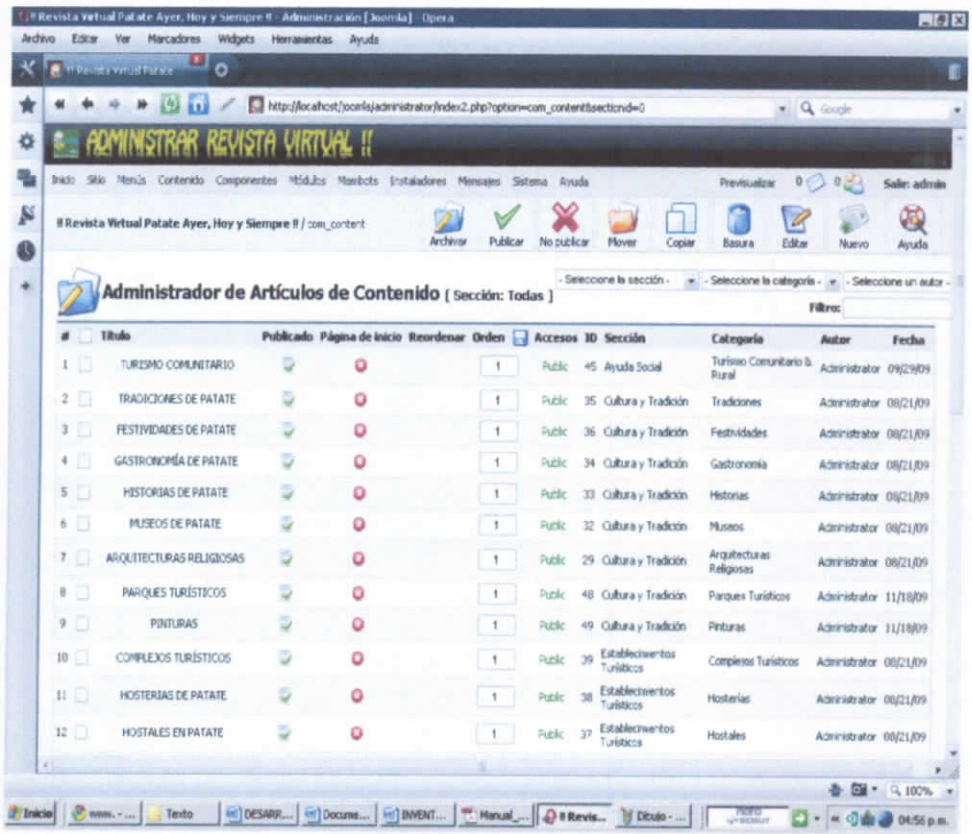


Figura 08 Imagen de Administración de Artículos.

En este apartado se puede realizar la administración de los artículos que contiene el portal web, además se puede crear nuevos, editar, eliminar (no recomendado), copiar, publicar, no publicar, pagina en página principal y lo esencial asignarle a una sección y categoría antes creadas. Es preciso mencionar que existen dos tipos de artículos:

- Artículos de Contenido.- Que se puede realizar todas las actividades antes mencionadas.
- Artículos de Contenido.- Que se puede realizar todas las actividades antes mencionadas, menos: Asignar una sección o categoría, publicar en la página principal, dividir el texto en texto de introducción y principal.

8. Administrar Página de Inicio.

Se mostrara la pantalla Administrador de Página de Inicio.

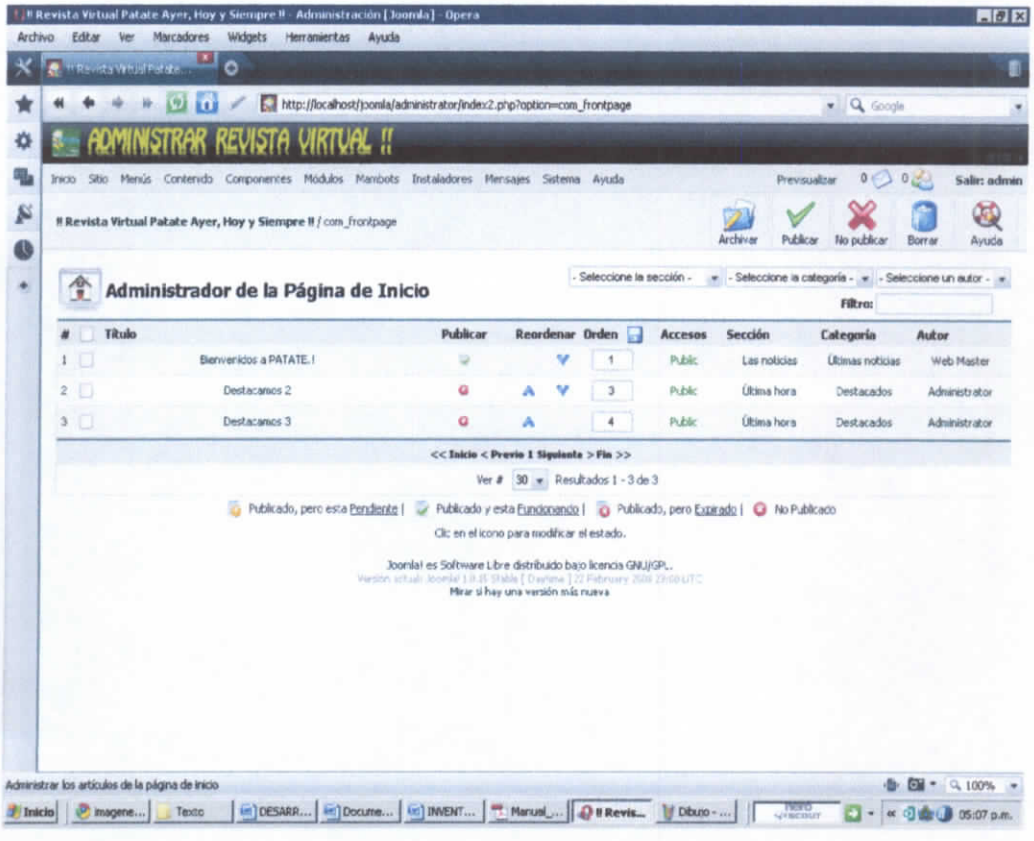


Figura 09 Imagen de Administración de Artículos.

En este apartado se puede realizar la administración de los artículos que aparecerán en la página principal del portal web, pudiendo crearlos pero no publicarlos.

9. Administrar Archivo.

En este apartado, se describirá como:

- Desarchivar un Artículo de Contenido Archivado.
- Eliminar un Artículo de Contenido Archivado.

Se mostrara la pantalla Administrador de Archivo.

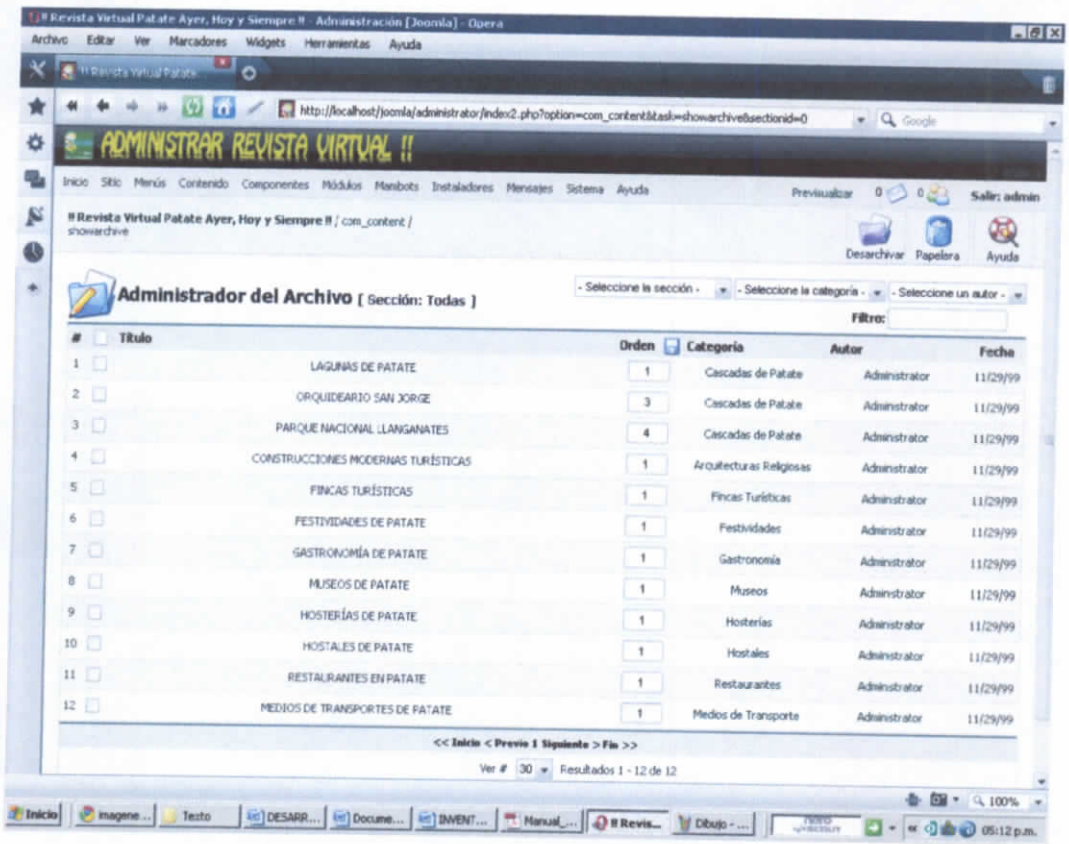


Figura 10 Imagen de Administración de Archivos.

Esta página muestra una lista de todos los Artículos de Contenido Archivados.

10. Administrar Componentes

Introducción de Componente.

Los Componentes son elementos funcionales del núcleo de Joomla! y se muestran en el cuerpo principal de la plantilla del sitio web, Ejemplo: mainbody.php. Dependiendo del diseño de la plantilla en uso, podrán situarse en el centro de la página web o en cualquier otro lugar determinado.

Una instalación típica de Joomla! contiene los componentes: Banners, Contactos, Noticias Externas, Encuestas, Enlaces Web y Zoom Gallery.

Mambot.

Introducción

Son unidades funcionales de código que soportan las operaciones de Joomla!

Tienen diferentes objetivos y funciones, y están agrupados juntos para su fácil gestión.

Por ejemplo, existen Mambots que sólo operan sobre Artículos de Contenido, otros proporcionan posibilidades de búsqueda... En algunos grupos, puede publicarse cualquier número de Mambots a la vez, mientras que en otros (por ejemplo, los editores WYSIWYG) solo puede estar uno activo.

En algunos grupos es importante el orden, por ejemplo, en el grupo de contenido, el Mambot de Imagen [mosimage} debe ser el primero (debe estar en la parte superior de la lista), y el Mambot Paginación {mospagebreak} debe ser el último.

Puede descargar e instalar nuevos mambots, para añadir nuevas características a Joomla!.

Modulos.

Introducción

Los Módulos se utilizan para mostrar diversa información o características interactivas en un sitio Joomla!. Un Módulo puede contener cualquier cosa desde texto plano, a HTML, hasta aplicaciones de terceros autónomas. Los Módulos también pueden mostrar contenido interactivo, como encuestas, últimas noticias, noticias externas...

Los Módulos del Sitio se diferencian de los Módulos del Administrador, ya que mientras los primeros muestran contenido en el Front-end de su sitio, los segundos están relacionados con tareas o características propias del Back-end.

Puede crear sus propios Módulos Personalizados, o descargar e instalar módulos creados por terceros. Puede encontrar muchos módulos disponibles para la descarga en el creciente Directorio de Extensiones de Joomla!

Plantillas.

Introducción

Existen dos tipos de plantillas, las **Plantillas del Sitio** y las **Plantillas del Administrador**.

Las Plantillas del Sitio controlan la apariencia del Front-end de su sitio web Joomla!, mientras que las Plantillas del Administrador controlan la apariencia del área de Administración (Backend) de su sitio web Joomla!.

En este apartado, se tratará:

- El Administrador de Plantillas y las funciones asociadas (Sitio y Administrador)
- La instalación y desinstalación de plantillas (Sitio y Administrador)
- La asignación de una plantilla (Sitio)
- La edición del archivo HTML de una plantilla (Sitio y Administrador)
- La edición de los archivos CSS de una plantilla (Sitio y Administrador)
- Las Posiciones de los Módulos

10.1 Instalar/Desinstalar Componentes, Modulos, Mambots y Plantillas.

Se mostrara la pantalla Instalar componentes:

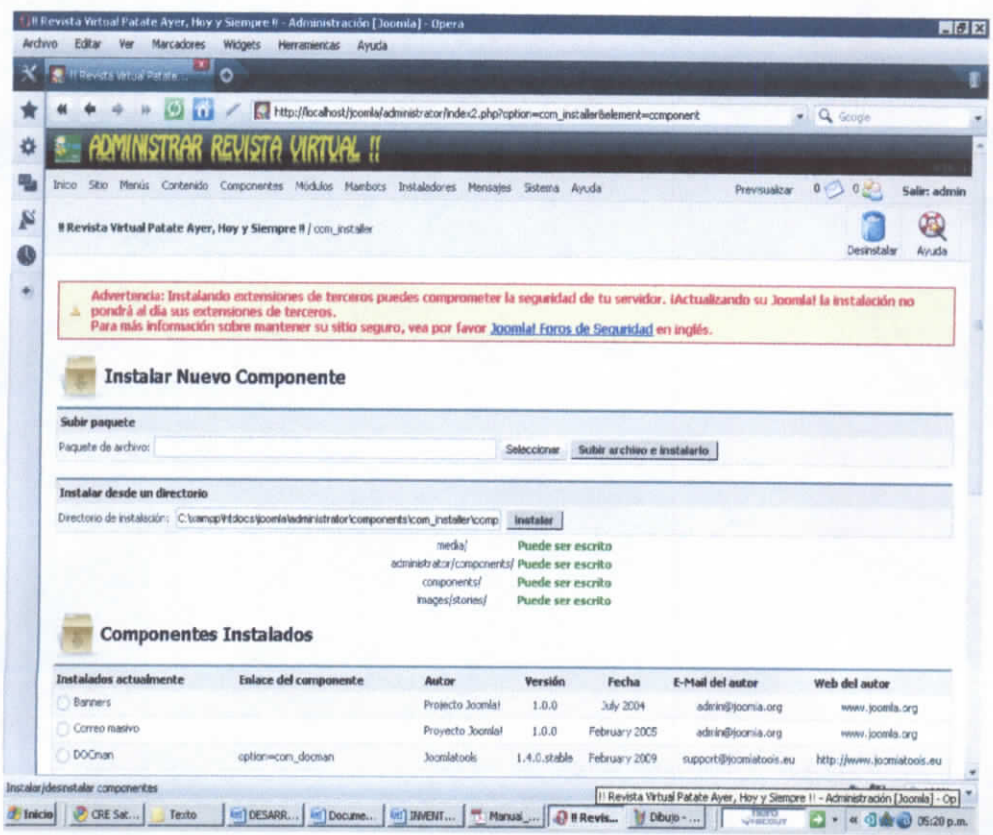


Figura 11 Imagen de Instalar/Desinstalar Componentes.

Esta pantalla se divide en dos partes: una superior y otra inferior. La parte superior se usa para instalar Componentes/Módulos/Mambots/Plantillas y la parte inferior muestra un listado de los Componentes que están instalados y que se pueden desinstalar.

10.2 Administrador de Módulos.

Se muestra pantalla de Administración Módulos.

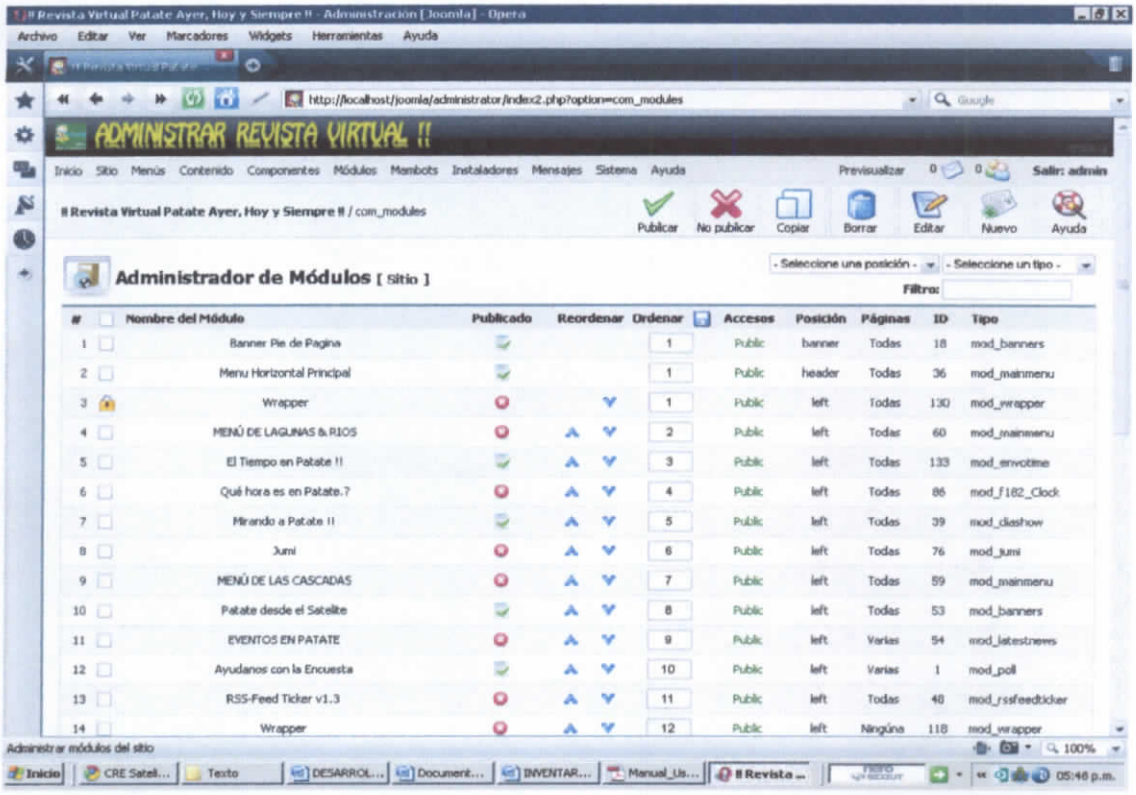


Figura 12 Administración de Módulos.

En este apartado se puede realizar la administración de los módulos que contiene el portal web, pudiendo crear, eliminar (no recomendado), copiar, publicar, no publicar. Existen Módulos del portal y de administración que son los que conforman la administración del portal.

10.3 Administrador de Mambots.

Se muestra pantalla de Administración de Mambots

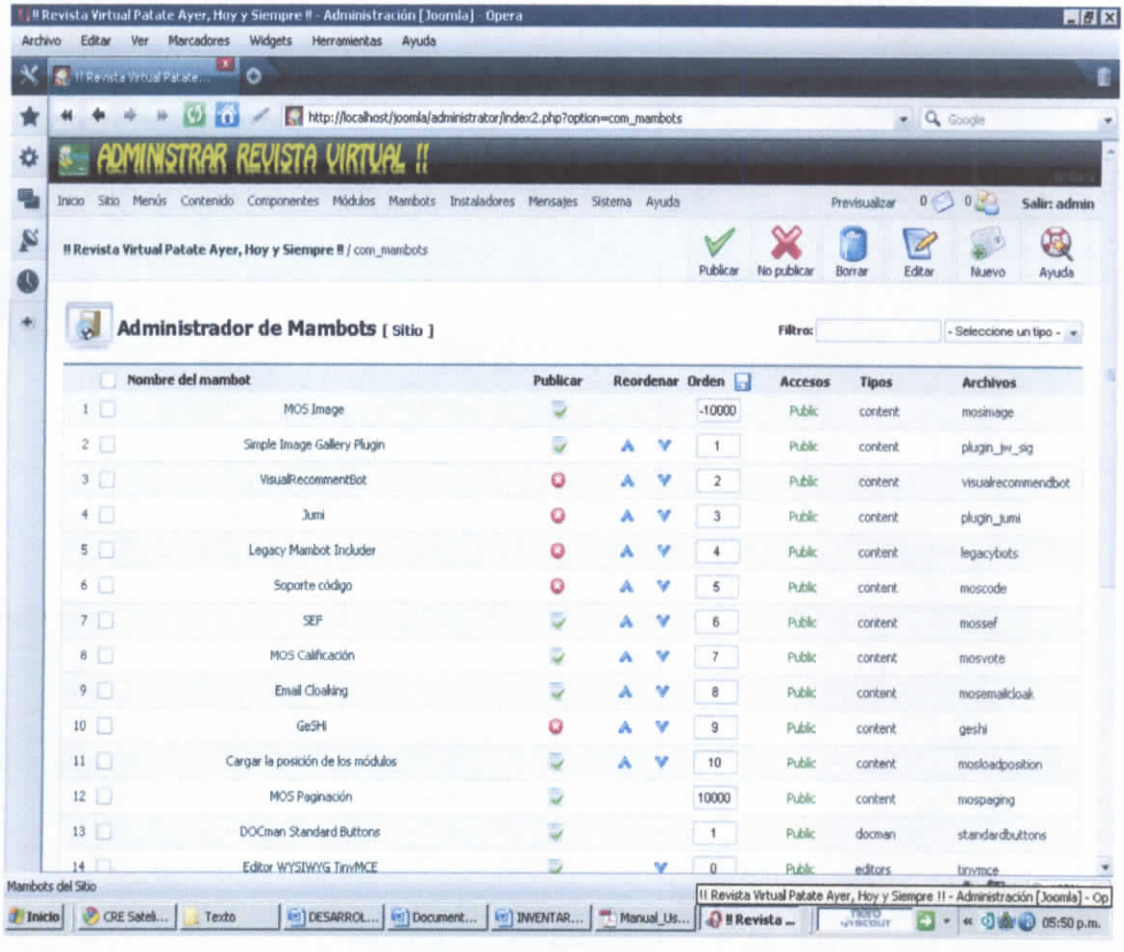


Figura 13 Administración de Mambots.

En este apartado se puede realizar la administración de los mambots que contiene el portal web, pudiendo crear, eliminar (no recomendado), copiar, publicar, no publicar.

10.4 Administrador de Plantillas.

Se muestra una pantalla de la Administración de Plantillas.

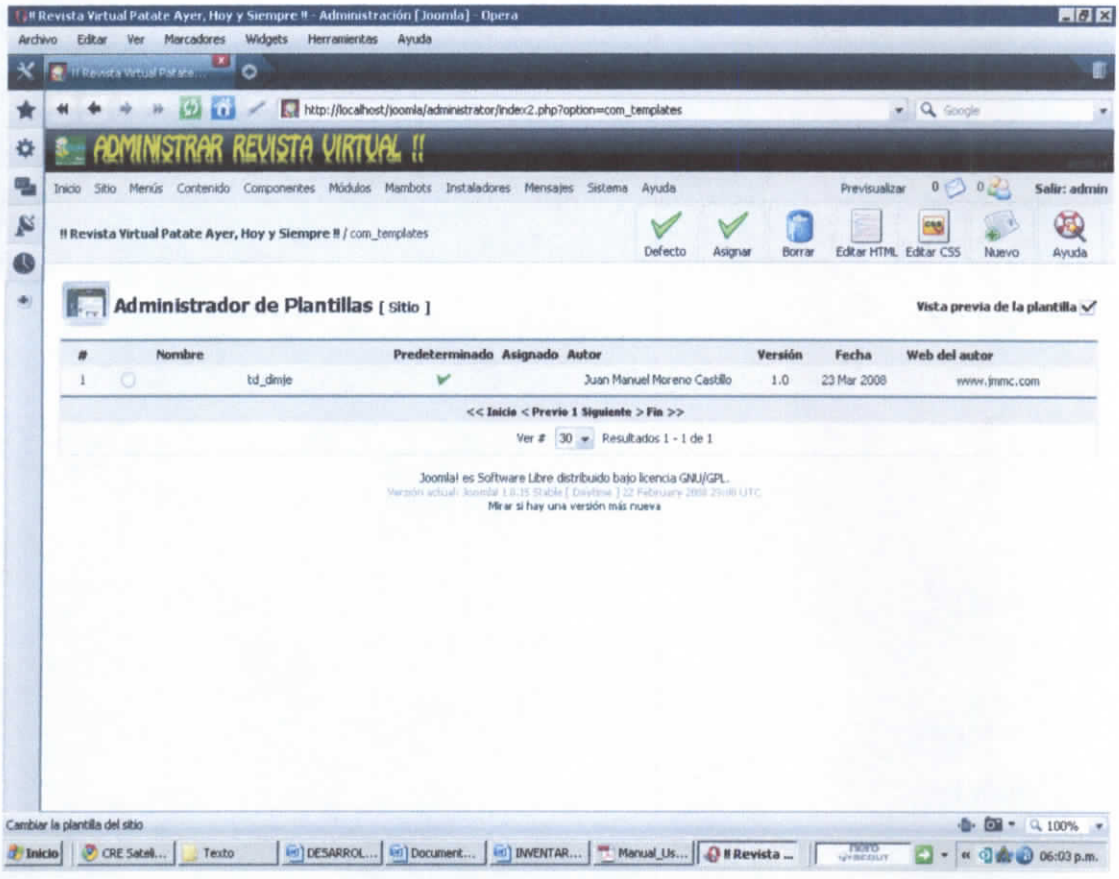


Figura 14 Administración de Plantillas.

En este apartado se puede realizar la administración de las plantillas que contiene el portal web, pudiendo crear, eliminar (no recomendado), asignar, elegir para el portal, editar el código de la pagina (index), edital el estilo de la página (CSS). Existen Plantillas del portal y de administración que es la que forman la administración del portal.

11. Banners

Este Componente permite mostrar banners (anuncios) en su sitio. También permite gestionar algunas características avanzadas como impresiones de los banners y código personalizado.

Los banners pueden mostrarse en el sitio web simplemente publicando el banner una vez a través del siguiente proceso. Su localización dependerá del diseño de la plantilla utilizada. El Componente Banners consta de dos opciones, **Administrador de Clientes** y **Administrador de Banners**.

11.1 Administrador de Clientes

Antes de configurar un banner, debe tener un cliente de banners.

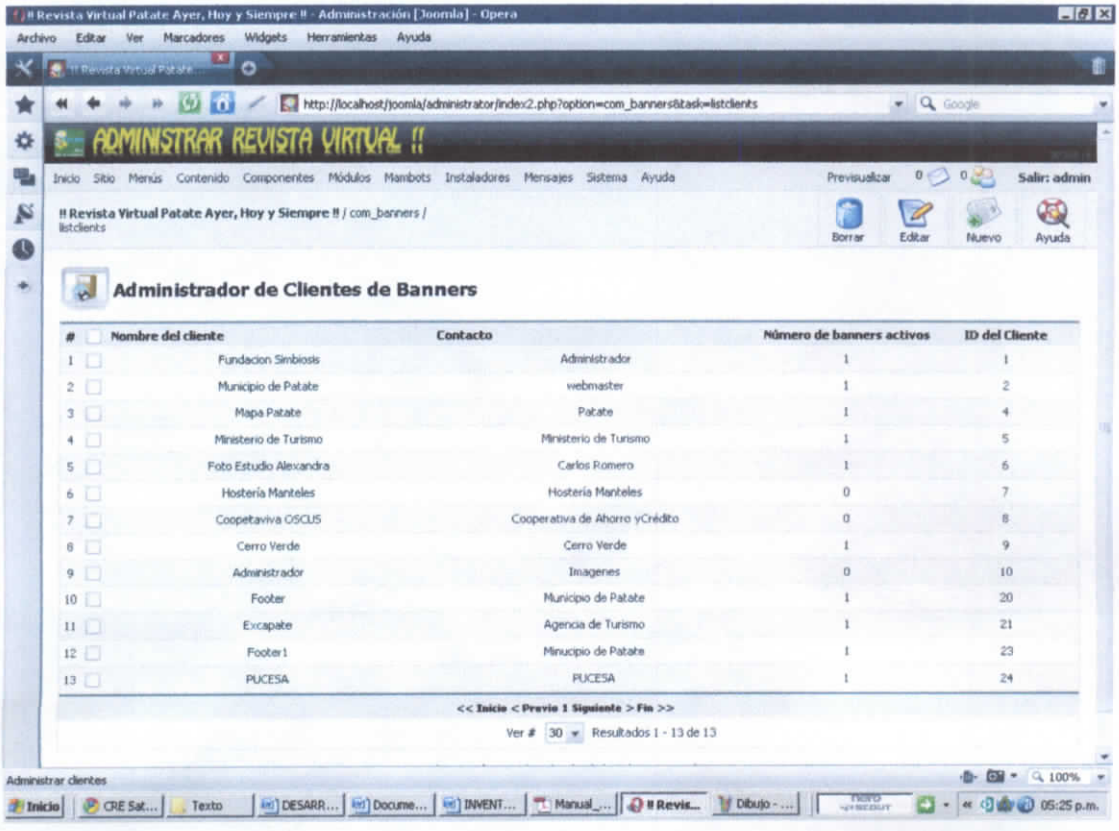


Figura 15 Imagen de administración de Clientes de banners.

En esta apartado se puede crear, editar, borrar los clientes dueños de los banners, es decir logos de sus empresas que serán implementadas y proyectadas en el portal web.

11.2 Administrador de Banners:

En esta pantalla aparecerá el Administrador de Banners:

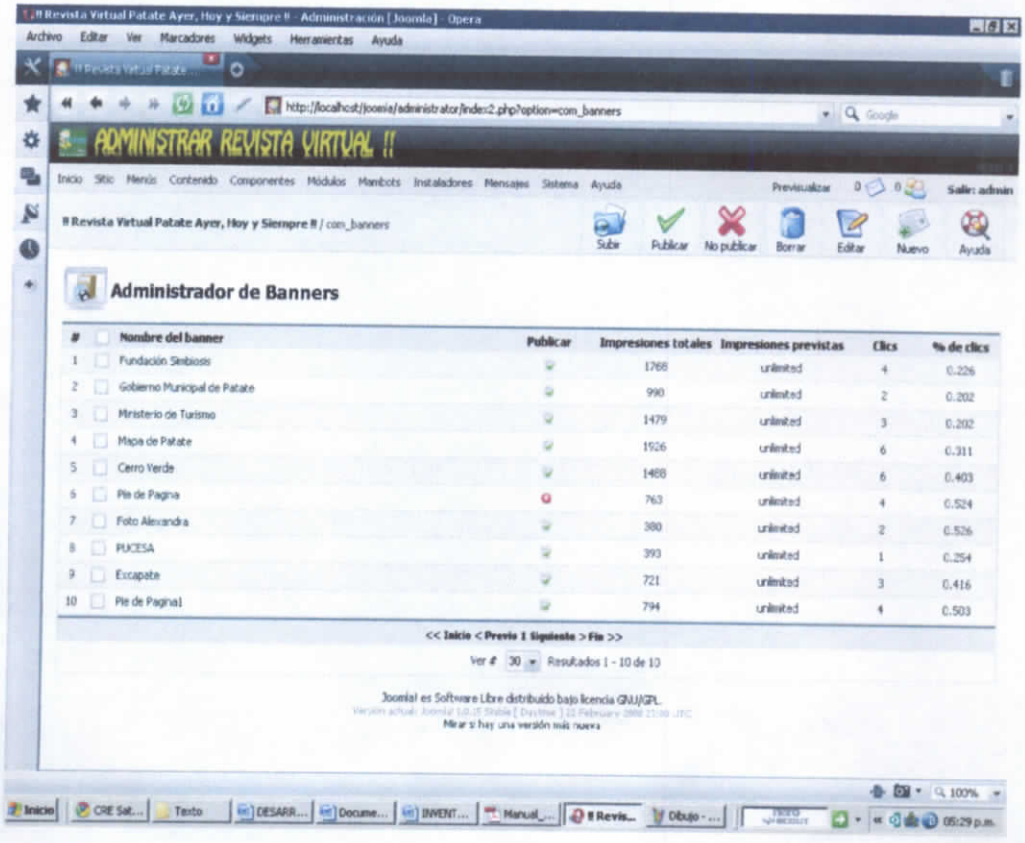


Figura 16 Imagen de administración de banners.

En este apartado se puede crear, editar, borrar, publicar, no publicar los banners, decir logos de las empresas de los clientes, que serán implementadas y proyectadas en el portal web.

12. Administrador de Menús.

La pantalla muestra la Administración de Menús.

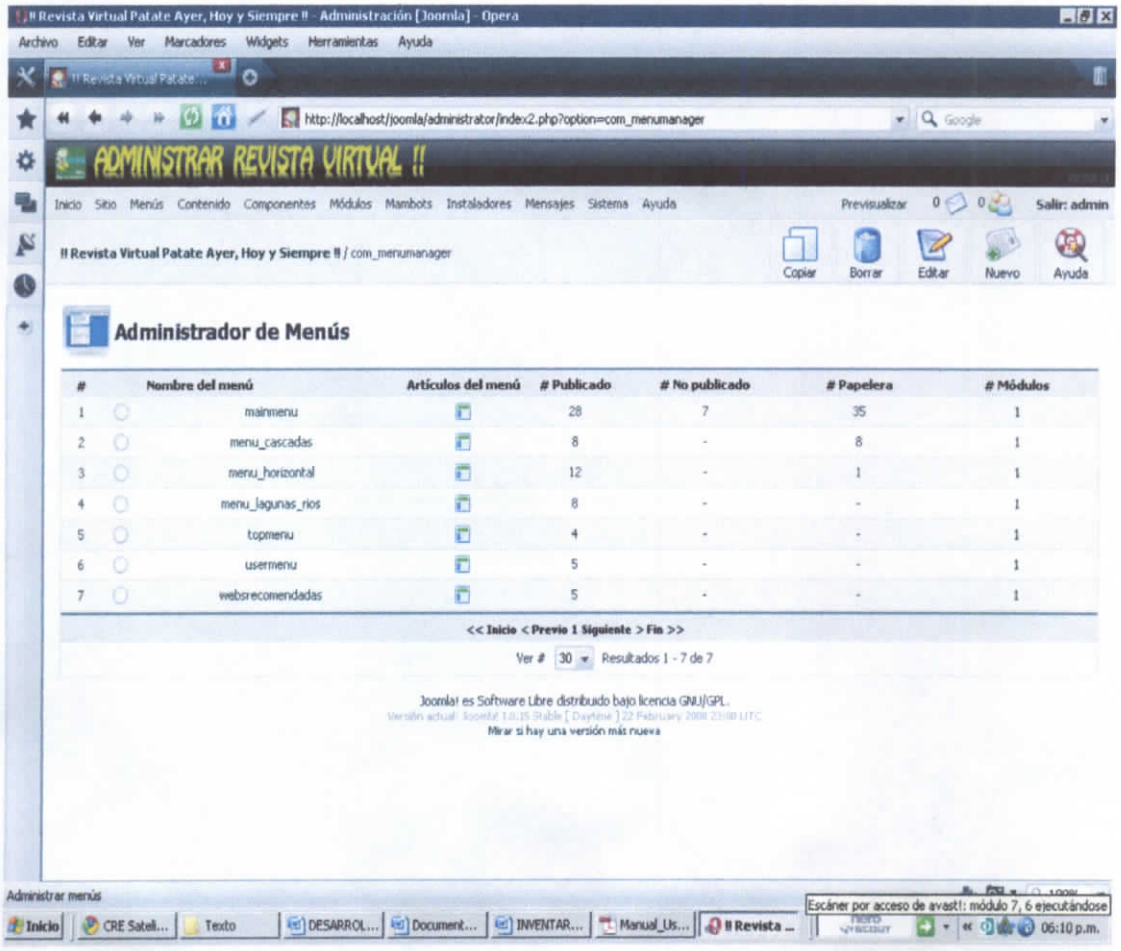


Figura 17 Administración de Menús.

En este apartado se puede crear, copiar, borrar (por nada eliminar el menú principal o main_menu), editar, que serán proyectados en el portal web.