

SITIO WEB PARA LA GALERIA VILLA DE ARTE PRADOMAR

**ALCIDES RODRIGUEZ
ALEXIS GARCIA
EDGAR MARQUEZ
OLIVER SIERRA BARBOSA**

**TUTOR DEL PROYECTO:
ING. ENRIQUE MARTELO**

**UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
FACULTAD INGENIERIA DE SISTEMAS
VIII SEMESTRE B DIURNO
BARRANQUILLA
DICIEMBRE DE 2007**

INTRODUCCIÓN.



El sitio Web es un medio virtual mediante el cual se presenta información de gran interés para el usuario que lo visita.

Por tal razón se busca diseñar un sitio Web para la galería VILLA DE ARTE Pradomar, que permita así de manera rápida y eficiente acceder a información detallada de todo lo relacionado con el arte ofrecida por la galería, modalidades de pago, suscripción a la galería y las diversas actividades que se efectúan en ella.

Contribuyendo así a que el cliente obtenga una mejor información sin tener que desplazarse al lugar.

Por consiguiente el sitio Web le daría una ventaja competitiva hacia el mercado artístico puesto que sus obras serían más vistas por los clientes nacionales e internacionales y en consecuencia se obtendría mayor demanda.

La aplicación de este sitio Web pondrían a prueba todos los conocimientos alcanzados en los semestres cursados, obteniendo así un perfil creativo e investigativo en toda la carrera profesional.

CONTENIDO

1. Planteamiento Del Problema.

1.1. Descripción Del Problema.

1.2. Formulación Del Problema.

1.3. Sistematización Del Problema.

2. Objetivos.

2.1 Objetivo General.

2.2 Objetivos Específicos.

3. Justificación Del Proyecto.

4. Marco De Referencia.

4.1. Marco Teórico.

4.2. Marco Conceptual.

4.3. Marco Espacial.

4.4. Marco Temporal.

4.5. Marco Legal.

5. Metodología.

5.1. Tipo De Estudio Y Método De Estudio.

5.1.1. Tipo De Estudio.

5.1.2. Método De Estudio.

5.2. Línea De Investigación.

5.3. Población.

5.4. Recolección De La Información.

6. Recursos.

6.1. Recursos Humanos.

6.2. Recursos Del Entorno.

6.3. Recursos Financieros.

7. Cronogramas.

7.1. Cronograma De La Propuesta (Año 2006-1).

7.2. Cronograma Del Prediseño (Año 2006-2).

7.3. Cronograma Del Diseño (Año 2007-1).

7.4. Cronograma De La Instalación Y Pruebas (Año 2007-2).

8. Ingeniería de requisitos

8.1. Descripción del sistema actual

8.2. Diagrama de flujo del sistema actual

8.3. Identificación de requisitos

8.4. Análisis de requisitos

8.5. Especificación de requisitos

9. Ingeniería de información

9.1. Misión

9.2. Visión

9.3. Historia

10. Análisis del sistema

10.1. Especificación de entidades

10.2. Análisis de contenido

10.2.1. Matrices de contenido

10.3. Análisis de iteración

10.3.3. Diagrama de casos de usos

10.4. Análisis funcional

10.5. Análisis configuracional

10.6. Diagrama de flujo de datos del proyecto.

10.7. Modelo entidad – relación.

10.8. Modelo relacional.

10.9. Diagrama de clases

10.10. Diccionario de datos

11. Diseño del sistema

11.1. Estructura funcional

11.2. Descripción de los componentes de la estructura funcional.

Bibliografía.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A continuación se presentaran los ítems que conforman el planteamiento del problema del diseño de un sitio Web para la galería VILLA DE ARTE Pradomar.

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

La galería VILLA DE ARTE Pradomar cuenta con un amplio inventario de obras (artísticas, cuadros, esculturas etc.) que suplen las necesidades de todos los clientes.

Sus instalaciones se encuentran ubicadas en el municipio de puerto Colombia en el atlántico, lo que ha generado la necesidad de contar con un sitio en la Web, para permitir que el cliente obtenga mayor información sin tener que desplazarse al lugar. En consecuencia este servicio tendrá una ventaja puesto que los productos ofrecidos por la galería se darían a conocer a nivel nacional e internacional y se obtendrían nuevos clientes para así obtener mayor demanda.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo diseñar un sitio Web para la galería VILLA DE ARTE Pradomar?

1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.

- ¿Qué tipo de herramientas utilizar para llevar a cabo el desarrollo del sitio Web en la galería VILLA DE ARTE Pradomar?
- ¿Qué componentes adherirle al sitio Web para suplir las necesidades de la galería VILLA DE ARTE Pradomar?
- ¿Cómo manejar las solicitudes y pedidos de los clientes estimando tiempo y establecer las condiciones de entrega en la galería VILLA DE ARTE Pradomar?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sitio Web para la galería VILLA DE ARTE Pradomar.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estandarizar solicitudes y pedidos de los clientes estimando tiempo y estableciendo las condiciones de entrega en la galería VILLA DE ARTE Pradomar.
- Determinar los componentes necesarios al sitio Web para suplir las necesidades de la galería VILLA DE ARTE Pradomar.
- Definir las herramientas adecuadas para llevar a cabo el desarrollo del sitio Web en la galería VILLA DE ARTE Pradomar.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

En la actualidad la publicidad lleva la delantera en el mundo de los negocios, los cuales ofrecen sus productos de muchísimas formas a una gran variedad de clientes, los cuales necesitan acceder a la información lo más cómoda y rápidamente posible, sin importar en donde se encuentren.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado es importante para la galería VILLA DE ARTE Pradomar el diseño y publicación de un sitio Web, para tener mayor oportunidad de venta para sus productos a nivel nacional e internacional con acceso a toda la población interesada. Ahora bien, para los potenciales clientes será de gran facilidad conocer el arte promocionado por su diseñador de una manera rápida completa. Y, para el grupo investigador será de gran utilidad el diseño de dicho sitio ya que permitirá afianzar los conocimientos obtenidos durante los semestres cursados y para promocionar todas las habilidades adquiridas con respecto al tema.

Para la UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR este proyecto significa el orgullo y satisfacción de que los estudiantes en formación están afianzando las fortalezas y superando las debilidades que ellos pretenden inculcar, además del prestigio y calidad de su trabajo.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. MARCO TEORICO

Luego de la primera mitad del siglo XX la agencia de proyectos de investigación avanzada de defensa (DARPA) desarrolló un sistema de comunicación remota a la que llamo ARPANET, para mantener la información descentralizada, además lo estructuró de tal forma que existieran diversos caminos para acceder a un punto específico, y por si fuera poco, implementó un sistema que detectara si ocurría un error y para este generara una solución. En principio esta red estaba conformada por base militares, universidades y compañías contratadas por el departamento de defensa de los estados unidos.

La Internet se volvía tan popular que las autoridades decidieron dividir la red en dos partes interconectadas y surgió una subred estrictamente militar llamada MILNET y la ya conocida ARPANET. Esta conexión entre diversas computadoras se dio gracias al desarrollo de dos protocolos, el protocolo IP y el protocolo TCP, el primero se utilizó para asignarles direcciones a las computadoras y el segundo regulaba la comunicación entre estas. Estos protocolos fueron desarrollados por el informático estadounidense Vinton Cerf y el ingeniero Robert Kahn.

A los nodos (Componentes) ya existente se le unieron otros desde Europa y luego desde el resto del mundo. En 1990 ARPANET deja existir para darle paso a la World Wide Web, una idea del británico Tim Berners-Lee que le surgió al observar una libreta que el usaba para añadir y mantener referencia de cómo funcionaba los ordenadores en el CERN.¹

Antes de esta concepción, obtener información de la red era muy complicado ya que existían diversas formas de hacerlo además se debían conocer variedad de aplicaciones y sistemas operativos. Con la Web establecida surge el concepto de lectura comercial consistente en que luego que la información se encuentra disponible esta se puede obtener desde cualquier ordenador utilizando un programa simple. Para lograr este objetivo surgen varios conceptos y métodos, el más conocido es el hipertexto.

El hipertexto tiene como finalidad crear referencias cruzadas así una persona que lea un artículo podrá desviarse hacia lo que realmente le importa obviando el carácter lineal que tenían las lecturas en el pasado. El hipertexto no sólo permite crear hipervínculos utilizando texto sino que también se puede hacer mediante un gráfico, un sonido o una secuencia de video, a esta versatilidad se le conoce como hipermedia.

¹ Cfr: <http://ingteleco.webcindario.com/Redes/Redes1.php> Autor: Lora verónica lorvero@aol.com

Una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario y la información, la página responderá a sus acciones, por ejemplo: formularios, acceder y manejar base de datos de todo tipo, participar en los juegos interactivos, sistemas de búsqueda. Una empresa a través de un sitio Web puede proveer a clientes información acerca de sus productos y actualizarla a medida que se van desarrollando nuevos aspectos de ellos, evaluar a sus clientes actuales y desarrollar nuevas oportunidades de negocio y por ultimo otorgar información detallada de sus productos y de los procesos de comercialización de los mismos.

Entre los principales creadores de la Web tenemos a Vinton Cerf, Robert Kahn y Tim Berners-Lee. Mencionados anteriormente, sus principales aportes fueron:

Robert Kahn. Nacido en 1938 en Nueva York, es el coinventor de los protocolos TCP/IP, y se encargó de la puesta en marcha del programa de Internet de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados para la Defensa de los Estados Unidos (DARPA). Asimismo, ha desarrollado el concepto de infraestructura de objeto digital como elemento intermedio clave de la Infraestructura de Información Nacional, que proporciona un marco para la interoperabilidad de sistemas de información heterogéneos. En la actualidad, preside la Corporation for National Research Initiatives. Es

miembro de la Academia Nacional de Ingeniería y del comité asesor sobre tecnologías de la información del presidente de los Estados Unidos.²

Vinton G. Cerf. Nacido en 1943 en Connecticut (Estados Unidos), se graduó en Matemáticas en la Universidad de Stanford y se doctoró en Informática en la de California. Diseñó, junto a Robert Kahn, los protocolos informáticos TCP/IP, con el fin de conectar ordenadores con independencia del tipo de conexión -estaciones de radios, satélites y líneas telefónicas- para la red militar ARPANET. Entre 1982 y 1986 diseñó el MCI MAIL, primer servicio de e-mail conectado a Internet. Entre sus últimos trabajos figura un proyecto de Internet interplanetaria, cuya denominación abreviada es InterPlanetNet. En la actualidad es vicepresidente de Internet Architecture and Technology de la WorldCom Corporation.³

Tim Berners-Lee. Nacido en 1955 en el Reino Unido, se licenció en Física en 1976 en el Queen's College de la Universidad de Oxford. Trabajando como investigador en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN) de Ginebra, concibió la idea de un proyecto de hipertexto global, que años más tarde se convertiría en la world wide web. En 1990 creó un prototipo y, en

² Tomado de: Web Fundación Príncipe de Asturias <http://www.fundacionprincipedeasturias.org>

³ <http://www.fundacionprincipedeasturias.org>

1991, la Web comenzó a transformar trascendentalmente el antiguo entorno de Internet, logrando que toda la población mundial pueda acceder fácilmente a la red. En 1994 Berners-Lee se trasladó a EE.UU. y puso en marcha el W3C, que dirige actualmente, un organismo dependiente del Instituto de Tecnología de Massachussets que actúa no sólo como depositario de información sobre la red sino también como su guardián, al defender su carácter abierto frente a empresas que tratan de introducir software sujeto a derechos de propiedad.⁴

Los elementos de la investigación son muchos, y los más importantes se refieren a diferentes conceptos, definiciones y herramientas, como:

World Wide Web o la Web

La Web World Web consiste en ofrecer una interfase simple y consistente para acceder a la inmensidad de los recursos de Internet. Es la forma mas moderna de ofrecer información, esta información se ofrece en forma de paginas electrónicas.

El World Wide Web o WWW o W3 o simplemente Web, permite saltar de un lugar a otro en pos de lo que no interesa, lo mas interesante es que con unas

⁴ <http://www.fundacionprincipedeasturias.org>

pocas ordenes se puede mover por toda la Internet. Para entender lo que es Web debemos tener una idea de lo que es hipertexto.

Hipertexto

Hipertexto son datos que contienen enlaces (links) a otros datos, cada enlace tiene una marca que lo destaca, puede estar resaltado, subrayado o puede estar identificado por un numero.

El hipertexto no esta limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o video referido al tema. El texto debe ser diseñado para ser explorado libremente y así se consigue una comunicación de ideas más eficiente.

Procesos y Metodología

Fase de Levantamiento de información

- Plan de trabajo
- Levantamiento de información con los usuarios funcionales
- Documentación funcional
- Restricciones
- Seguridad

Fase de Diseño

- Investigación
- Diseño funcional
- Elaboración de propuesta
- Evaluación de factibilidad
- Elaboración de prototipos
- Diseño grafico de la aplicación

Fase de Desarrollo

- Desarrollo de la aplicación o portal por secciones

Fase de Documentación

- Manual de usuario
- Ayuda en línea
- Manual del sistema

Pruebas e Implementación

- Configuración del ambiente de producción
- Implantación del sistema
- Pruebas funcionales
- Aseguramiento de Calidad
- Soporte Post Producción

Metodología de Desarrollo

- Elaboración de un Plan de Trabajo
- Levantamiento de información
- Análisis de la solución (OOA “*Object Oriented Analysis*”)
- Diseño de la solución (OOD “*Object Oriented Design*”)
- Evaluación de factibilidad
- Elaboración de prototipo
- Desarrollo de la solución
- Implementación de la solución
- Documentación
- Pruebas funcionales
- Aseguramiento de a Calidad (*Principios de Nilsen*)
- Puesta en Producción
- Soporte Post Producción

Modelo de análisis, diseño y desarrollo basado en UML “Unified Modeling Language”

- Modelo de aplicaciones basado en múltiples capas
- Se realizan diseños:
 - Escalables
 - Robustos
 - Seguros

- De fácil mantenimiento
- Se entregan modelos
 - PIM “Platform-Independent Models”
 - MDA “Model Driven Application”

Diagramas para documentar desarrollos Web

- Diagramas Estructurales
 - Modelo de Clases
 - Modelo de Objeto
 - Diagrama de Componentes
 - Diagrama de Implantación
- Diagrama de Comportamientos
 - Modelo de Casos

Lenguajes Web

Existen muchos lenguajes para la programación web, podemos dividirlos en dos de acuerdo en el lado en que se ejecuten, Cliente o Servidor:

Lenguajes web de cliente

Javascript

Se trata de un lenguaje de programación del lado del cliente, porque es el navegador el que soporta la carga de procesamiento. Gracias a su compatibilidad con la mayoría de los navegadores modernos, es el lenguaje de programación del lado del cliente más utilizado.

Con Javascript podemos crear efectos especiales en las páginas y definir interactividades con el usuario. El navegador del cliente es el encargado de interpretar las instrucciones Javascript y ejecutarlas para realizar estos efectos e interactividades, de modo que el mayor recurso, y tal vez el único, con que cuenta este lenguaje es el propio navegador.

Javascript es el siguiente paso, después del HTML, que puede dar un programador de la web que decida mejorar sus páginas y la potencia de sus proyectos. Es un lenguaje de programación bastante **sencillo y pensado para hacer las cosas con rapidez**, a veces con ligereza. Incluso las personas que no tengan una experiencia previa en la programación podrán aprender este lenguaje con facilidad y utilizarlo en toda su potencia con sólo un poco de práctica.

Entre las acciones típicas que se pueden realizar en Javascript tenemos dos vertientes. Por un lado los **efectos especiales** sobre páginas web, para crear contenidos dinámicos y elementos de la página que tengan movimiento, cambien de color o cualquier otro dinamismo. Por el otro, javascript nos

permite ejecutar instrucciones como respuesta a las acciones del usuario, con lo que podemos crear **páginas interactivas** con programas como calculadoras, agendas, o tablas de cálculo.

Javascript es un lenguaje con muchas posibilidades, permite la programación de pequeños scripts, pero también de programas más grandes, orientados a objetos, con funciones, estructuras de datos complejas, etc. Además, Javascript pone a disposición del programador todos los elementos que forman la página web, para que éste pueda acceder a ellos y modificarlos dinámicamente.

Con Javascript el programador, que se convierte en el verdadero dueño y controlador de cada cosa que ocurre en la página cuando la está visualizando el cliente.

CSS

CSS, es 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 y colores.

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets, en español Hojas de estilo en Cascada.

Lenguajes web de servidor

CGI, Common Gateway Interface

Es el sistema más antiguo que existe para la programación de las páginas dinámicas de servidor. Actualmente se encuentra un poco desfasado por diversas razones entre las que destaca la dificultad con la que se desarrollan los programas y la pesada carga que supone para el servidor que los ejecuta.

Los CGI se escriben habitualmente en el lenguaje Perl, sin embargo, otros lenguajes como C, C++ o Visual Basic pueden ser también empleados para construirlos.

El funcionamiento básico de un programa CGI es parecido al apuntado para el conjunto de las páginas dinámicas del servidor, con algunas particularidades.

1. Se realiza una petición http, a la que pueden acompañar datos llegados o bien por un formulario o bien a través de la URL.
2. El servidor ejecuta los programas CGI a los que se accede y trabaja con los recursos necesarios para llevar a cabo las acciones, como por ejemplo bases de datos.

3. El programa CGI va escribiendo en la salida estándar el resultado de la ejecución del CGI, que incluye etiquetas HTML, ya que lo que se escribe es una página web.

Algunas desventajas de la programación en CGI son las siguientes:

- Los resultados se escriben directamente con el CGI, así que el código del programa se mezcla con el del HTML haciendo difícil su comprensión y mantenimiento.
- Cada programa CGI que se pone en marcha lo hace en un espacio de memoria propio. Así, si tres usuarios ponen en marcha un CGI a la vez se multiplicará por tres la cantidad de recursos que ocupe ese CGI.

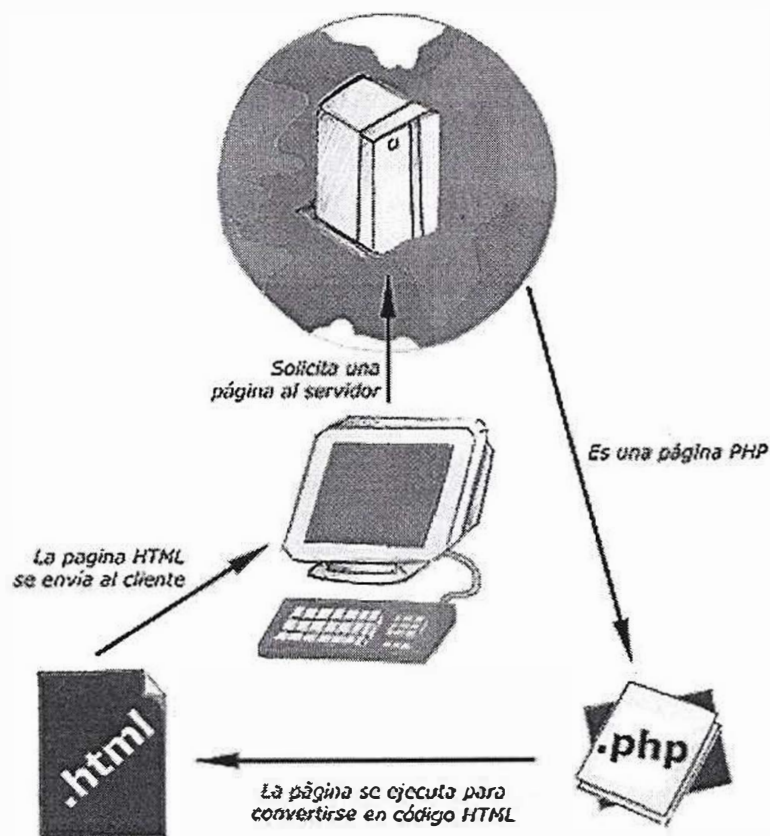
Esto significa una grave ineficiencia.

Para completar esta información sería interesante acceder a la sección CGI de nuestro directorio de enlaces, donde podemos encontrar sitios en Internet que ofrecen tutoriales sobre la tecnología y directorios de programas CGI ya creados para hacer cosas tan variadas como tiendas, foros, envío de formularios, etc.

PHP, Hypertext Preprocesor

Un lenguaje del lado del servidor es aquel que **se ejecuta en el servidor web**, justo antes de que se envíe la página a través de Internet al cliente. Las

páginas que se ejecutan en el servidor pueden realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la página final que verá el cliente. El cliente solamente recibe una página con el código HTML resultante de la ejecución de la PHP. Como la página resultante contiene únicamente código HTML, es compatible con todos los navegadores. Podemos saber algo más sobre la programación del servidor y del cliente en el artículo qué es DHTML.



Esquema del funcionamiento de las páginas PHP.

Una vez que ya conocemos el concepto de lenguaje de programación de scripts del lado del servidor podemos hablar de PHP. **PHP se escribe dentro del código HTML**, lo que lo hace realmente fácil de utilizar, al igual que ocurre con el popular ASP de Microsoft, pero con algunas ventajas como su gratuidad, independencia de plataforma, rapidez y seguridad. Cualquiera puede descargar a través de la página principal de PHP www.php.net y de manera gratuita, un módulo que hace que nuestro servidor web comprenda los scripts realizados en este lenguaje. Es independiente de plataforma, puesto que existe un módulo de PHP para casi cualquier servidor web. Esto hace que cualquier sistema pueda ser compatible con el lenguaje y significa una ventaja importante, ya que permite portar el sitio desarrollado en PHP de un sistema a otro sin prácticamente ningún trabajo.

PHP, en el caso de estar montado sobre un servidor Linux u Unix, es más rápido que ASP, dado que se ejecuta en un único espacio de memoria y esto evita las comunicaciones entre componentes COM que se realizan entre todas las tecnologías implicadas en una página ASP.

Por último señalábamos la seguridad, en este punto también es importante el hecho de que en muchas ocasiones PHP se encuentra instalado sobre servidores Unix o Linux, que son de sobra conocidos como más veloces y seguros que el sistema operativo donde se ejecuta las ASP, Windows NT o

2000. Además, PHP permite configurar el servidor de modo que se permita o rechacen diferentes usos, lo que puede hacer al lenguaje más o menos seguro dependiendo de las necesidades de cada cual.

Fue creado originalmente en 1994 por Rasmus Lerdorf, pero como **PHP está desarrollado en política de código abierto**, a lo largo de su historia ha tenido muchas contribuciones de otros desarrolladores. Actualmente PHP se encuentra en su **versión 4, que utiliza el motor Zend**, desarrollado con mayor meditación para cubrir las necesidades de las aplicaciones web actuales.

Este lenguaje de programación está preparado para realizar muchos tipos de aplicaciones web gracias a la extensa librería de funciones con la que está dotado. La librería de funciones cubre desde cálculos matemáticos complejos hasta tratamiento de conexiones de red, por poner dos ejemplos.

Algunas de las más importantes capacidades de PHP son: **compatibilidad con las bases de datos** más comunes, como MySQL, mSQL, Oracle, Informix, y ODBC, por ejemplo. Incluye funciones para el **envío de correo electrónico**, **upload de archivos**, crear **dinámicamente en el servidor imágenes en formato GIF**, incluso animadas y una lista interminable de utilidades adicionales.

Alojamiento web

El alojamiento web (en inglés *web hosting*) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía Web. Los Web Host

Tipos de Alojamiento Web

El alojamiento web se divide en seis tipos: gratuitos, compartidos, revendedores, servidores virtuales, servidores dedicados y de co-locación.

- Alojamiento gratuito: El alojamiento gratuito es extremadamente limitado cuando se lo compara con el alojamiento de pago. Estos servicios generalmente agregan publicidad en los sitios y tienen un espacio y tráfico limitado.
- Alojamiento compartido (*shared hosting*): En este tipo de servicio se alojan clientes de varios sitios en un mismo servidor, gracias a la configuración del programa servidor web. Resulta una alternativa muy buena para pequeños y medianos clientes, es un servicio económico y tiene buen rendimiento.
- Alojamiento de Imágenes: Este tipo de hospedaje se ofrece para guardar tus imágenes en internet, la mayoría de estos servicios son gratuitos y las páginas se valen de la publicidad colocadas en su página al subir la imagen.

Formas de obtener

Por lo general, se distingue entre servicios pagados y servicios gratuitos.

Servicios Pagados

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

Otro medio de obtención es contratando algún servicio de una empresa no dependiente de la conexión a internet, las cuales ofrecen según las capacidades de sus servidores o de su espacio. Casi siempre a la par, entregan servicios añadidos, como la ejecución de tareas automáticas o cuentas de correo electrónico gratuitas.

Normalmente las transacciones son electrónicas, por tarjeta de crédito o por sistemas de pagos (paypal).

Servicios Gratuitos

Este tipo de servicio viene dado por la base de ser gratuito, y sin costo alguno al suscriptor. Sin embargo, quienes usan este servicio, por lo general son páginas de bajos recursos de mantención o aquellas que los dueños no poseen suficiente dinero para ser mantenida.

Como medio de financiamiento, el servidor coloca avisos de publicidad de AdSense (Google) u otras empresas, haciendo que la página se llene de publicidad en algún punto.

Otra limitación de estas ofertas es que tiene un espacio limitado y no se puede usar como almacén de datos, ni pueden alojar páginas suversivas o de contenido adulto o no permitido.

De todas maneras, existe una amplia oferta de alojamientos gratuitos con características muy diferentes y que pueden satisfacer las necesidades de programadores que desean un lugar donde hacer pruebas o que mantienen una web con un número no muy elevado de visitas.

Servidores y Servicios

Un alojamiento web se puede diferenciar de otro por el tipo de sistema operativo, uso de bases de datos y motor de generación de páginas webs exista en él. La combinación más conocida y extendida es la del tipo LAMP (Linux, Apache, MySQL y PHP), aunque se está comenzando a usar una combinación con Java.

Algunos de los servicios más comunes que se pueden entregar son lo de FTP, manejo por página web y múltiples clientes en las bases de datos.

Dominios

Algunos planes de alojamiento (pero no los gratuitos) incluyen un nombre de dominio para que sea más fácil acceder a la página. Si no viene incluido, es el usuario quien tiene que registrar un dominio mediante un registrador o bien usar un subdominio de la misma compañía.

4.2. MARCO CONCEPTUAL

Entre los términos mas utilizados en la investigación y que pueden generar dudas, encontramos el primero y mas importante que es el de **Informática**, que es la ciencia del tratamiento automático de la información mediante un computador (llamado también ordenador o computadora). Así mismo se puede aclarar el concepto de **Protocolo** que es una descripción formal de formatos de mensaje y de reglas que dos computadoras deben seguir para intercambiar dichos mensajes.

Ya que nuestra investigación se desarrollará sobre el Internet, cabe citar conceptos como el de **Red**, que se refiere a un grupo de computadoras y otros dispositivos periféricos conectados unos a otros para comunicarse y transmitir datos entre ellos. **Web**, mencionada anteriormente, que es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza una aplicación llamada navegador Web para extraer elementos de información (llamados "documentos" o "páginas Web") de los servidores Web (o "sitios") y mostrarlos en la pantalla del usuario.

Hipertexto, es un documento digital que se puede leer de manera no secuencial. Un hipertexto tiene los siguientes elementos: secciones, enlaces y anclajes. Las secciones o nodos son los componentes del hipertexto o

hiperdocumento. Los **enlaces** (Links) son las uniones entre nodos que facilitan la lectura secuencial o no secuencial del documento. Los anclajes son los puntos de unión entre nodos. La palabra **«acrónimo»** designa, por un lado, el término formado por la unión de elementos de dos o más palabras, constituido normalmente por el principio de la primera y el final de la segunda o, también, por otras combinaciones. Estos son elementos esenciales para hablar de sitios Web.⁵

⁵ Cfr: Conceptos de Google y Enciclopedia Encarta

4.3. MARCO ESPACIAL

El sitio Web esta propuesto para la galería VILLA DE ARTE Pradomar que esta ubicada en el departamento del atlántico específicamente en el municipio de Pradomar en la Calle 2 # 20-42, por consiguiente la ubicación fue una de las razones que impulso la creación este medio virtual, porque, debido a su distanciamiento de la ciudad muchos clientes y curiosos no se dirigen hacia este lugar, por tal razón nuestro objetivo es diseñar un medio que permita al usuario obtener información relacionada con la obras de la galería. Por otra parte al diseñar e implementar este medio la galería VILLA DE ARTE Pradomar obtendrá competitividad frente al mercado al que se dirige.

De tal manera este medio es de mucha importancia para la galería VILLA DE ARTE Pradomar puesto que sus exposiciones estarán proyectadas para nuevos clientes nacionales e internacionales, además permitirá a la galería incrementar sus ventas y obtener mayor demanda.

4.4. MARCO TEMPORAL

Este proyecto será desarrollado en aproximadamente dos años basándose en el periodo de investigación y el esquema básico de desarrollo de sitios Web el que consta de tres fases básicas, Prediseño, Diseño, Instalación y Pruebas. Estas ultimas dos son en realidad una sola, ya que son casi simultaneas.

Lo Primero, es la investigación, que toma unos cuatro meses, desde la segunda semana de Febrero hasta la última de Mayo d e2006, en los que se desarrollan:

1. Escogencia del Tema (una semana).
2. Introducción (una semana).
3. Planteamiento del Problema (cuatro semanas).
4. Objetivos (una semana).
5. Justificación (una semana).
6. Marco de Referencia (cuatro semanas).
7. Metodología (una semana).
8. Recursos (una semana).
9. Bibliografía (una semana).

La fase de Prediseño, es la etapa de conceptualización “Planificar la Web” que se extiende aproximadamente cuatro meses desde la segunda semana de Agosto hasta la cuarta de Noviembre de 2006, con sus diferentes aspectos a tratar; Objetivos (dos semanas), Público (dos semanas), Contenido (cuatro semanas), Estructura (cuatro semanas) y Visualización (tres semanas). Los Objetivos deben ser bien establecidos, “A qué queremos llegar” delimitando puntos específicos. El público, cobija a las personas a las que les queremos exponer el contenido, que es todo lo que llevara el sitio. También debemos diseñar una estructura para la correcta organización de los contenidos, y por ultimo, la visualización. “como se verá” para saber de que forma se llevara a cabo.

En el diseño, se realizará el armado de páginas y configuración del sitio “Hacer la Web”. Esta fase se llevara otros cuatro meses, desde la segunda semana de Febrero hasta la ultima de Mayo de 2007 y en este diseñaremos los gráficos que “adornaran” y proporcionaran la correcta presentación de la información; Las páginas, que dividirán las diferentes secciones del sitio; y los enlaces que entrelazaran estas páginas con sus gráficos y con otras páginas. Durante estos procesos tendremos la opción de incluir multimedia y archivos a disponibilidad del usuario. Los ítems a desarrollar son:

1. Diseño de Gráficos (dos semanas).

2. Diseño de Páginas (cuatro semanas).
3. Establecer Links (tres semanas).
4. Incorporar Multimedia (tres semanas).
5. Incorporar Archivos (tres semanas).

Terminando, con la instalación y las pruebas “Hacer que todo funcione” en tres meses aproximadamente probaremos los enlaces en todo el sitio (dos semanas), los elementos multimedia (cuatro semanas), los archivos, formularios, buscadores y demás componentes de la Web (seis semanas).

4.5. MARCO LEGAL

En este mercado donde las nuevas tecnologías están al orden del día debemos ser conocedores de las distintas normativas que legislan este sector, así como, qué hacer cuando surge un conflicto jurídico. Asimismo, estamos ante la globalización, mercados globales que deben legislarse, donde se debe aprender a realizar contratos con otros países, donde su cultura, política e incluso fiscalidad son totalmente diferentes a las nuestras; en un momento donde los datos de los usuarios son sumamente importantes y hay que salvaguardarlos.

Los objetivos se centran así en saber qué hacer para registrar un nombre de dominio genérico, así como si surge un conflicto jurídico; aprender cómo resguardar y proteger el tratamiento de datos personales; analizar el régimen jurídico en Internet en lo concerniente a publicidad, identificar y analizar los contratos que hay que llevar a cabo en las transacciones electrónicas y estudiar los diferentes métodos para garantizar la identidad del signatario y evitar el rechazo.⁶

4.5.1. FUNDAMENTO LEGAL: Este sitio Web será diseñado e implementado bajo el respaldo de la Ley 44 de 1993, por medio de la cual se modifica la

⁶ Marco Legal de Internet, <http://www.empresa.ubvirtual.com/entorno/servlet/infocurso507-es.html>.

Ley 23 de 1982, la Decisión 351 de la Comisión del Acuerdo de Cartagena, sobre Derechos de Autor y derechos conexos, y la Ley 170 de 1994, Ley 170 de 1994 "Por medio de la cual se autoriza al Gobierno Nacional para suscribir la adhesión de Colombia al Acuerdo sobre los aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio, firmado el 15 de diciembre de 1993 en la "Ronda Uruguay", aprobatoria del acuerdo por el que se establece la "Organización Mundial del Comercio", en particular el Anexo 1C (ADPIC).

Los Derechos de Autor, son aquellos que recaen sobre las obras literarias, artísticas o científicas, así como las nuevas tecnologías a las que se ha extendido el derecho autoral, como el software y el caso de los sitios Web.

La ley colombiana prohíbe hacer copias de software sin la autorización previa del titular de los derechos de autor. De acuerdo con la ley es también ilegal distribuir, poner en circulación o importar copias o reproducciones ilegales⁷.

En Colombia rige una amplia normatividad que protege los derechos de autor y los derechos conexos en todas sus formas de expresión; algunas de carácter penal, como las previstas por la Ley 44 de 1993, en las que precisamente se apoyará la Dirección de Aduanas. El Artículo 51 de dicha Ley establece:

⁷ RAMÍREZ ACUÑA, Ricardo. *Legislación de derecho de autor aplicable en Colombia*, Instrucción Administrativa No. 22 diciembre 1998. <http://www.banrep.gov.co/blaavirtual/letra-d/derautor/insadm.htm>.

"ARTICULO 51. Incurrirá en prisión de dos a cinco años y multa de cinco a veinte salarios mínimos mensuales:

3. Quien de cualquier modo o por cualquier medio reproduzca, enajene, compendie, mutile o transforme una obra literaria, científica o artística, sin autorización previa y expresa de sus titulares.

4. Quien reproduzca fonogramas, videogramas, soporte lógico u obras cinematográficas sin autorización previa y expresa del titular, o transporte, almacene, conserve, distribuya, importe, venda, ofrezca, adquiera para la venta o distribución o suministre a cualquier título dichas reproducciones".

No obstante el rigor legal, se presentan conductas defraudadoras de los derechos de autor y/o derechos conexos, circunstancias que obliga a adoptar medidas en materia de comercio internacional, teniendo en cuenta la competencia de la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales para el control y vigilancia de las mercancías que se importan al territorio nacional.

5. METODOLOGÍA

5.1. TIPO DE ESTUDIO Y MÉTODO DE ESTUDIO

A continuación se mostrará el tipo de estudio y la metodología de estudio empleada en la elaboración del proyecto.

5.1.1. Tipo De Estudio

El presente estudio es de carácter descriptivo, ya que tiene como objetivo principal desarrollar una metodología que identifique características o factores sobre como diseñar un sitio Web a la galería VILLA DE ARTE Pradomar.

Además, este tipo de estudio permite determinar la base teórica que se utilizará para diseñar e implementar el sitio Web propuesto para la galería.

5.1.2. Método De Estudio

Se utilizo el método deductivo, proceso que parte de situaciones generales que llegan a identificar explicaciones particulares contenidas explícitamente en la situación general, con base en lo anterior se obtuvo información acerca de los pasos a seguir para diseñar y desarrollar un sitio Web para posteriormente implementarlo.

5.2. LINEA DE INVESTIGACIÓN

La facultad de ingeniería de sistemas de la Universidad SIMON BOLIVAR posee líneas de investigación que ayudan al desarrollo completo del proyecto. Por tal motivo la línea de investigación a utilizar es la de ingeniería del software puesto que se trata de una disciplina tecnológica que se preocupa por la producción sistemática y por el mantenimiento de los productos del software, de igual manera se constituye en áreas muy diversas de la informática y de las ciencias de la computación.

No se tomó otra línea de investigación porque esta es la más adecuada debido a que se desarrollan sistemas (software) y se realizan mantenimientos para lograr un perfecto funcionamiento del mismo.

5.3. POBLACIÓN

La galería VILLA DE ARTE Pradomar cuenta con clientes de variadas regiones de la zona norte del departamento del Atlántico, principalmente de la ciudad de Barranquilla, un grupo potencial de clientes son todas aquellas personas a quienes les apasiona el arte, los primeros tendrán en el sitio Web la oportunidad de conocer las novedades y ofertas ofrecidas por la galería,

los segundos tendrán una nueva opción donde adquirir información, capacitación y piezas de arte.

5.4. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Las fuentes empleadas para la recolección de información se dividen en fuentes primarias y secundarias.

Fuentes primarias

Para el desarrollo de la investigación se utilizó como técnica de información la observación, esta técnica fue empleada con el objetivo de presentar los hechos de una manera espontánea y consignarlos por escrito.

De esta forma el grupo investigativo observó todas las manifestaciones artísticas expuestas en la galería, para de esta manera seleccionar a criterios propios cuales serán las posibles obras que mayor impacto tienen frente a los clientes.

Fuentes secundarias

La información se obtuvo a través de datos publicados en libros, revistas. Internet y documentos relacionados con el diseño Web entre otros.

6. RECURSOS

6.1. RECURSOS HUMANOS

Para lograr los objetivos propuestos se requiere del consenso del siguiente talento humano:

Personal directivo de la galería VILLA DE ARTE Pradomar.

Asesoría de los docentes de la universidad.

Gestores del proyecto: Oliver Sierra Barbosa, Alcides Rodríguez Reyes, Alexis García De la rosa, Edgar Márquez Manotas.

6.2. RECURSOS DEL ENTORNO

Los recursos del entorno con los que contamos son:

La galería VILLA DE ARTE Pradomar.

La biblioteca de la universidad Simón Bolívar

Salas o centros de informática.

6.3. RECURSOS FINANCIEROS

Esta investigación incurrió en una serie de gastos lo cual se muestra a través de un proceso estructurado en el que se encuentran los recursos financieros que hicieron posible el desarrollo de esta investigación.

Descripción	Unidad	Valor Unitario	Valor Total
Recurso Humano			
Grupo Ejecutor	450 Horas		
Asesoría Externa	10 Horas	\$7.000	\$70.000
Papelería			
Fotocopias	100	\$70	\$7.000
Carpetas	8	\$500	\$4.000
Marcadores y Bolígrafos	20	\$1.000	\$20.000
Recurso de Hardware			
Computadoras	2	\$1.850.000	\$3.700.000
Impresoras	2	\$150.000	\$300.000
Suministros			
CD	20	\$500	\$10.000
Resmas de Papel	3	\$10.000	\$30.000
Talento Humano			
Investigadores	4	\$1.000.000	\$4.000.000
Total			\$8.141.000

7. CRONOGRAMAS

7.1. CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA (Año 2006-1)

Año 2006-1																
Actividades	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. Escogencia del Tema																
2. Introducción																
3. Planteamiento del Problema																
4. Objetivos																
5. Justificación																
6. Marco de Referencia																
7. Metodología																
8. Recursos																
9. Bibliografía																

7.2. CRONOGRAMA DEL PREDISEÑO (Año 2006-2)

Año 2006-2																
Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Etapa de la Conceptualización. "Planificar la Web"																
1. Objetivos																
2. Publico																
3. Contenido																
4. Estructura																
5. Visualización																

7.3. CRONOGRAMA DEL DISEÑO (Año 2007-1)

Año 2007-1																
Actividades	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Etapa de armado de páginas y configuración del sitio. "Hacer la Web"																
1. Diseño de Gráficos																
2. Diseño de Paginas																
3. Establecer Links																
4. Multimedia																
5 Archivos																

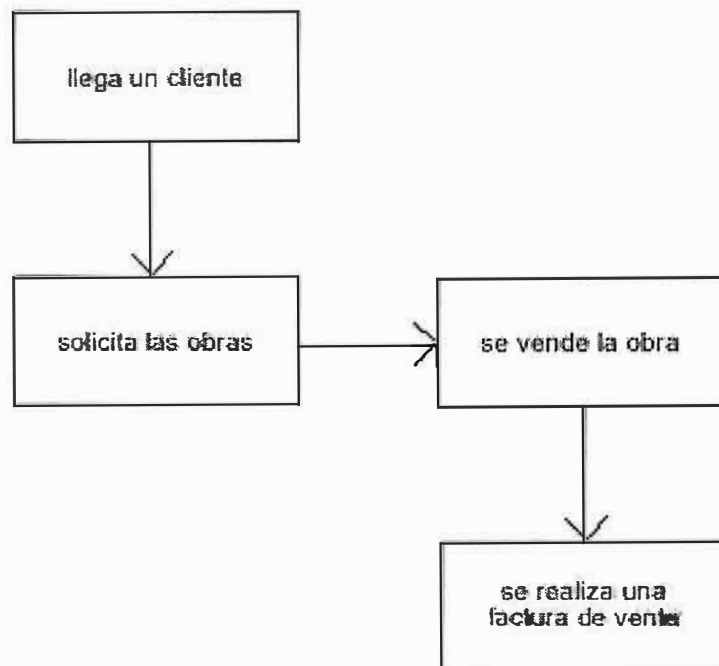
7.4. CRONOGRAMA DE LA INSTALACION Y PRUEBAS (Año 2007-2)

Año 2007-2																
Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Etapa de puesta en marcha, correcciones y ajustes finales. "Hacer que todo funcione"																
1. Prueba de todos los links																
2. Prueba de funcionamiento de todos los elementos multimedia																
3. Prueba de funcionamiento de formularios, e-mail, buscadores, etc.																

8. INGENIERIA DE REQUISITOS

8.1. DESCRIPCION DEL SISTEMA ACTUAL

Actualmente, en la galería Villa de Arte no se maneja ningún sistema de información ni algún inventario, solo se hacen facturas.



8.2. IDENTIFICACIÓN DE REQUISITOS

La información fue obtenida por medio de entrevistas y encuestas realizadas en la galería, el cual nos manifestó su interés en buscar expandir su alcance dentro del mercado del arte.

Además se tuvo la oportunidad de obtener las opiniones de los clientes de la galería, quienes estuvieron de acuerdo con las opiniones y propuestas de la galería para el sitio Web:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| • Historia | • Cursos prácticos |
| • Galería Virtual | • Publicaciones |
| • Subastas electrónicas | • Calendario de eventos |
| • Chat | • Suscripción |
| • Foros | • Venta directa |
| • Informes por correo | • Fotos de la galería |
| • Catálogos | • Buscador |
| • Novedades | • Cambio de idioma |

8.3. ANALISIS DE REQUISITOS

Tomando como referencia los requisitos anteriores se pudo concluir que los elementos que contendrá el Sitio Web y que mas se ajustan al proyecto y a las necesidades del usuario y del cliente, son:

- Historia
- Galería Virtual
- Informes por correo
- Catálogos
- Novedades
- Calendario de eventos
- Suscripción
- Fotos de la galería
- Buscador

8.4. ESPECIFICACION DE REQUISITOS

El Sitio Web ya terminado constara de:

- Un catalogo que mostrara información como titulo, técnica, dimensiones, precio de las obras de la galería.
- Información sobre los artistas que trabajan para la galería y de los colegas que ofrecen sus productos en la misma.
- Un calendario de eventos con sus fechas y detalles para ofrecerle información completa al usuario sobre estos.
- Historia e información sobre la galería.
- Imágenes de la galería en fotos y presentaciones.

9. INGENIERIA DE INFORMACION

9.1. MISION

Llevar a la gente la mejor muestra de arte colombiana para que conozcan el potencial que se desarrolla dentro de nuestro país y que este sea reconocido por todo el país.

9.2. VISION

Promover el arte nacional en vitrafusion y en otras técnicas practicadas en el país, y hacerlo no solo a nivel nacional sino fuera del país para llevar la vitrafusion colombiana a todos los rincones del mundo.

9.3. HISTORIA

Comenzó en el año 1968 con "Regalos Imperial" en el centro de Barranquilla, luego con la "Galería Imperial 72" en la kra 44 con 72, al año siguiente se abrió una mas en la calle 70 con 52. En 1986 se inauguro "Contemporánea de Arte" en la calle 70 con 53, luego en el 89 se cerraron las tres galerías y se traslado a Puerto Colombia con el nombre de "Taller de Arte" en la kra 20 #3-06 que funciono hasta el año 94 y se traslado a la calle 2#20-42 con el nombre "Villa de Arte" hasta hoy.

Director de la galería

Octavio Sierra Hernández

Nacido en Honda Tolima a los 3 días del mes de enero del año de 1936.

Galerista profesional, con 30 años de experiencia en el campo de las artes y manejo de sus propias galerías.

Estudios realizados

- Escultura y acabado prof. Joaquín Castellotte. - Madrid – España.
- Técnica vitrafusión prof. Olmedo Martín - Escuela de bellas artes, Méjico.
- Facultad de humanidades y artes, entrecorridos 758 / 2000 - Prof. Emilio H. Chiloni, universidad nacional del rosario, rosario – argentina.
- Maestro en artes y manejo de galerías - Título otorgado por colcultura en el año 1986.

10. ANALISIS DEL SISTEMA

I. Módulo de administración

En este modulo se encontraran las herramientas necesarias para la administración del sitio Web.

✓ **Modulo de eventos**

Nombre: Registro de evento.

Descripción: Se registra un evento nuevo con su fecha, nombre, descripción e información necesaria.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si existe algún evento registrado con el mismo titulo, se informa y se le pide al usuario que digite un titulo diferente.

Nombre: Actualización de evento.

Descripción: Se modifica cualquier dato del evento, ya sea fecha, nombre, descripción o información necesaria.

Actores: Administrador.

Nombre: Eliminación de evento.

Descripción: Se elimina un evento cualquiera.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

✓ **Modulo de obras**

Nombre: Registro de obra.

Descripción: Se registra una obra nueva en el catalogo con su titulo, técnica, dimensiones y demás.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si existe alguna obra registrada con el mismo nombre, se informa y se le pide al usuario que digite un nombre diferente.

Nombre: Actualización de obra

Descripción: Se modifica cualquier dato de la obra, ya sea título, técnica, dimensiones y demás.

Actores: Administrador.

Nombre: Eliminación de obra.

Descripción: Se elimina una obra cualquiera.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

✓ **Modulo de artistas**

Nombre: Registro de artista.

Descripción: Se registra un artista nuevo en el sistema con su información como, nombre, descripción y demás.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si existe algún artista igual registrado, se informa y se le pide al usuario

que digite un nombre diferente.

Nombre: Actualización de artista

Descripción: Se modifica cualquier dato del artista, ya sea nombre, descripción y demás.

Actores: Administrador.

Nombre: Eliminación de artista.

Descripción: Se elimina un artista cualquiera.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

✓ **Modulo de información**

Nombre: Actualización de información

Descripción: Se modifica cualquier dato de la información de la galería, ya sea visión, misión o historia.

Actores: Administrador.

✓ **Modulo de galería**

Nombre: Actualización de galería

Descripción: Se modifica imagen de la galería.

Actores: Administrador.

II. Modulo de usuario cliente

Se encarga de ofrecer los servicios del sitio a los clientes.

✓ **Módulo de Eventos**

Se encargara de tener informados a todos los clientes que estén interesados en los eventos de la galería.

Nombre: Consulta de Eventos

Descripción:

- El usuario accede al menú eventos.
- El sistema carga la pagina eventos.
- El usuario observa los eventos disponibles, hace clic al que quiera observar.
- El sistema extrae la información del evento seleccionado.
- El usuario después de observar los eventos que disponibles hace clic en

volver.

Actores: Usuario

Curso alternativo:

- Al seleccionar el evento que quiera observar, y este no le cargue "El sistema debe cargar una pagina de error al cargar la pagina".

✓ **Módulo de Obras**

El modulo de catálogos le permitirá al usuario conocer sobre todas las obras con que cuenta la galería, además una descripción detallada de las técnicas que se utilizo en la elaboración, el autor que la diseño y la dimensión. También contara con un sistema de búsqueda por autor y obra (escultura y pintura).

Nombre: consulta de catálogos

Actores: usuario

Descripción: El modulo le mostrara al usuario todas las obras disponibles en la galería, las cuales describe con (titulo de la obra, técnica, autor, descripción y podrá saber el tipo de obra el cual puede ser (escultura, pintura,...)).

Nombre: búsqueda por titulo, descripción y demás.

Actores: Usuario.

Descripción: El usuario dentro del modulo de catálogos puede contar con un sistema de búsqueda, con el cual podría tener acceso rápidamente a cualquier obra.

✓ **Módulo de Usuario (Mi cuenta)**

En este módulo el usuario tendrá la oportunidad de crearse una cuenta en nuestro sitio y de realizar tareas asociadas como modificación de la misma o consulta.

Nombre: registro de usuario

Actores: usuario

Descripción: el usuario empieza la acción con un clic en el link respectivo, este le carga un formulario listo para recolectar los datos personales del usuario, luego hace otro clic en enviar los datos son analizados para recolectarlos, se le notifica al usuario que la operación fue exitosa.

Curso alternativo: si se encuentra que algún dato vital para que la transacción sea exitosa fue obviado se le notifica que debe llenarlo.

Nombre: login

Actores: usuario

Descripción: un usuario previamente registrado tiene la posibilidad de iniciar una sesión, sólo tiene que digitar su “usuario” y su contraseña en los cuadros de texto designados y luego hacer clic en le botón entrar, un mensaje de bienvenida le será mostrado.

Curso alternativo: si el usuario o la contraseña no corresponden a los de algún registro se le notifica al usuario que olvidó su contraseña si es el caso o su usuario o que quizá aún no tiene una cuenta.

Nombre: actualizar datos

Actores: usuario

Descripción: luego de iniciar sesión como usuario registrado, podrá tener acceso a su cuenta y hacer modificaciones a sus datos personales.

Curso alternativo: si se encuentra que algún dato vital para que la transacción sea exitosa fue obviado se le notifica que debe llenarlo.

Nombre: consulta usuario o contraseña

Actores: usuario

Descripción: si un usuario registrado olvida su contraseña o su usuario haciendo clic en (olvido su contraseña?) este link lo conduce a un formulario que le pide su dirección de correo, con otro clic, envía la dirección a nuestro sistema y este se encarga de enviarle un mail con su usuario y contraseña.

Curso alternativo: si el mail enviado no corresponde al de algún registro se

le informa de la situación al usuario.

III. Modulo de administración de usuarios (Web máster solamente)

Nombre: Registro de Web master.

Descripción: se crea el usuario Web master que será el principal encargado de la administración del sitio y se establece su nombre de usuario y contraseña.

Actores: Web master.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si el usuario ya existe en el sistema se informa con un mensaje.

Nombre: Registro de administrador adicional (Web master o administrador).

Descripción: El Web master registra un nuevo usuario administrador con su usuario y contraseña, el cual podrá tener los mismos privilegios que el Web master o estrictamente lo que requiera para realizar su trabajo.

Actores: Web master.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si la existe algún administrador registrado con el mismo nombre, se informa y se le pide al usuario que digite un nombre diferente.

• **Nombre:** Actualización de usuario

• **Descripción:** Se modifica cualquier dato del usuario, ya sea nombre, descripción, tipo y demás, excepto el “usuario”.

• **Actores:** Web master.

Nombre: Eliminación de usuario

Descripción: Se da de baja a un usuario cualquiera.

Actores: Web máster.

Curso alternativo: Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

10.1. ESPECIFICACION DE ENTIDADES

- Autor
- Auditoria
- Evento
- Galería
- Información
- Obra
- Técnica
- Tipoevento
- Tipoinfo
- Tipoobra
- Tipousuario
- Usuario

10.2. ANALISIS DE CONTENIDO

10.2.1. MATRICES DE CONTENIDO

IMAGENES

Nombre	Descripción	Formato	Responsable
Banner del Sitio.	Imagen para el logo del sitio.	swf	Oliver Sierra B.
Anuncio	Imagen con información sobre el sitio.	swf	Oliver Sierra B.
Obras	Imágenes con las obras ofrecidas por la galería.	jpg	Oliver Sierra B.
Galería	Imágenes de la galería.	jpg	Oliver Sierra B.

TEXTO/HTML

Nombre	Descripción	Formato	Responsable
Descripción del sitio	Descripción de los servicios ofrecidos por el sitio.	HTML	Alcides Rodríguez
Información	Información sobre el sitio y la empresa, contacto y demás	HTML	Alcides Rodríguez
Obras	Sección donde se encontraran las categorías de la obras en la galería	HTML	Edgar Márquez
Eventos	Sección donde se encontrara el calendario de los eventos de la galería	HTML	Edgar Márquez
Registro	Registro de usuario nuevo	HTML	Alexis García
Log In	Acceso de un usuario registrado al portal	HTML	Alexis García

Nombre	Descripción	Formato	Responsable
Búsqueda de obras	Cuadro de texto para la búsqueda de obras.	HTML/Input Box	Oliver Sierra B.
Búsqueda de artistas	Cuadro de texto para la búsqueda de artistas.	HTML/Input Box	Oliver Sierra B.
Búsqueda de eventos	Cuadro de texto para la búsqueda de eventos.	HTML/Input Box	Oliver Sierra B.

10.3. ANALISIS DE ITERACION

10.3.1. DESCRIPCIÓN DE ACTORES

10.3.1.1. USUARIOS

Nombre: Usuario

Descripción: Toda persona que se interese en visitar nuestro sitio Web para obtener información del negocio.

Nombre: Web master

Descripción: Persona encargada de la administración del sitio Web.

10.3.2. DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USOS

Nombre: Registro de evento.

Descripción: Se registra un evento nuevo con su fecha, nombre, descripción e información necesaria.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si existe algún evento registrado con el mismo título, se informa y se le pide al usuario que digite un título diferente.

Nombre: Actualización de evento.

Descripción: Se modifica cualquier dato del evento, ya sea fecha, nombre, descripción o información necesaria.

Actores: Administrador.

Nombre: Eliminación de evento.

Descripción: Se elimina un evento cualquiera.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

Nombre: Registro de obra.

Descripción: Se registra una obra nueva en el catalogo con su titulo, técnica, dimensiones y demás.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si existe alguna obra registrada con el mismo nombre, se informa y se le pide al usuario que digite un nombre diferente.

Nombre: Actualización de artista

Descripción: Se modifica cualquier dato del artista, ya sea nombre, descripción y demás.

Actores: Administrador.

Nombre: Eliminación de artista.

Descripción: Se elimina un artista cualquiera.

Actores: Administrador.

Curso alternativo:

- Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

Nombre: Consulta de Eventos

Descripción:

- El usuario accede al menú eventos.
- El sistema carga la pagina eventos.
- El usuario observa los eventos disponibles, hace clic al que quiera observar.
- El sistema extrae la información del evento seleccionado.
- El usuario después de observar los eventos que disponibles hace clic en volver.

Actores: Usuario

Curso alternativo:

- Al seleccionar el evento que quiera observar, y este no le cargue "El sistema debe cargar una pagina de error al cargar la pagina".

Nombre: consulta de catálogos

Actores: usuario

Descripción: El modulo le mostrara al usuario todas las obras disponibles en la galería, las cuales describe con (titulo de la obra, técnica, autor, descripción y podrá saber el tipo de obra el cual puede ser (escultura, pintura,...)).

Nombre: búsqueda por titulo, descripción y demás.

Actores: Usuario.

Descripción: El usuario dentro del modulo de catálogos puede contar con un sistema de búsqueda, con el cual podría tener acceso rápidamente a cualquier obra.

Nombre: registro de usuario

Actores: usuario

Descripción: el usuario empieza la acción con un clic en el link respectivo, este le carga un formulario listo para recolectar los datos personales del

usuario, luego hace otro clic en enviar los datos son analizados para recolectarlos, se le notifica al usuario que la operación fue exitosa.

Curso alternativo: si se encuentra que algún dato vital para que la transacción sea exitosa fue obviado se le notifica que debe llenarlo.

Nombre: login

Actores: usuario

Descripción: un usuario previamente registrado tiene la posibilidad de iniciar una sesión, sólo tiene que digitar su “usuario” y su contraseña en los cuadros de texto designados y luego hacer clic en le botón entrar, un mensaje de bienvenida le será mostrado.

Curso alternativo: si el usuario o la contraseña no corresponden a los de algún registro se le notifica al usuario que olvidó su contraseña si es el caso o su usuario o que quizá aún no tiene una cuenta.

Nombre: actualizar datos

Actores: usuario

Descripción: luego de iniciar sesión como usuario registrado, podrá tener acceso a su cuenta y hacer modificaciones a sus datos personales.

Curso alternativo: si se encuentra que algún dato vital para que la transacción sea exitosa fue obviado se le notifica que debe llenarlo.

Nombre: consulta usuario o contraseña

Actores: usuario

Descripción: si un usuario registrado olvida su contraseña o su usuario haciendo clic en (olvido su contraseña?) este link lo conduce a un formulario que le pide su dirección de correo, con otro clic, envía la dirección a nuestro sistema y este se encarga de enviarle un mail con su usuario y contraseña.

Curso alternativo: si el mail enviado no corresponde al de algún registro se le informa de la situación al usuario.

Nombre: Registro de Web master.

Descripción: se crea el usuario Web master que será el principal encargado de la administración del sitio y se establece su nombre de usuario y contraseña.

Actores: Web master.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si el usuario ya existe en el sistema se informa con un mensaje.

Nombre: Registro de administrador adicional (Web master o administrador).

Descripción: El Web master registra un nuevo usuario administrador con su

usuario y contraseña, el cual podrá tener los mismos privilegios que el Web master o estrictamente lo que requiera para realizar su trabajo.

Actores: Web master.

Curso alternativo:

- Si al terminar hace falta algún dato, se le informa al usuario del dato faltante.
- Si la existe algún administrador registrado con el mismo nombre, se informa y se le pide al usuario que digite un nombre diferente.

• **Nombre:** Actualización de usuario

• **Descripción:** Se modifica cualquier dato del usuario, ya sea nombre, descripción, tipo y demás, excepto el "usuario".

• **Actores:** Web master.

Nombre: Eliminación de usuario

Descripción: Se da de baja a un usuario cualquiera.

Actores: Web máster.

Curso alternativo: Si el usuario cancela la eliminación, esta no se realiza.

Nombre: Actualización de información

Descripción: Se modifica cualquier dato de la información de la galería, ya

sea visión, misión o historia.

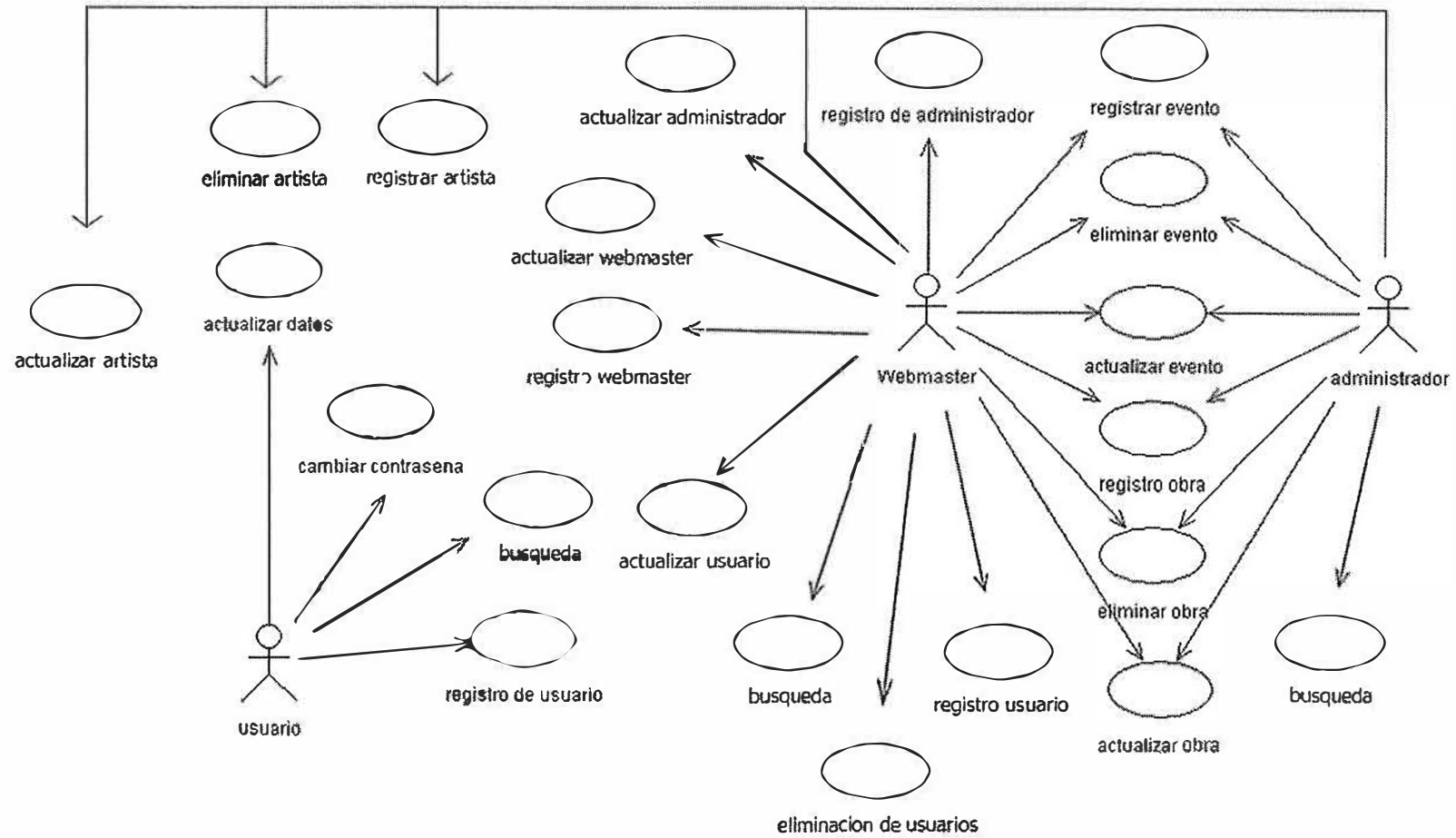
Actores: Administrador.

Nombre: Actualización de galería

Descripción: Se modifica imagen de la galería.

Actores: Administrador.

10.3.3. DIAGRAMA DE CASOS DE USOS



10.4. ANALISIS FUNCIONAL

I. Módulo de administración

En este modulo se encontraran opciones para registrar, actualizar y eliminar registros, también se encontraran opciones para generar reportes. En este modulo existirán otros módulos internos, Modulo de eventos, Modulo de obras, Modulo de artistas y demás.

II. Modulo de usuario cliente

En este modulo el usuario encontrara opciones para consultar eventos, obras, información, galería y demás. Además de poder registrarse, modificar sus datos y modificar su contraseña.

III. Modulo de administración de usuarios (Web máster solamente)

En este modulo anexo al de administración, el web master podrá administrar a los usuarios del sistema, sean clientes, administradores o web master.

10.5. ANALISIS CONFIGURACIONAL

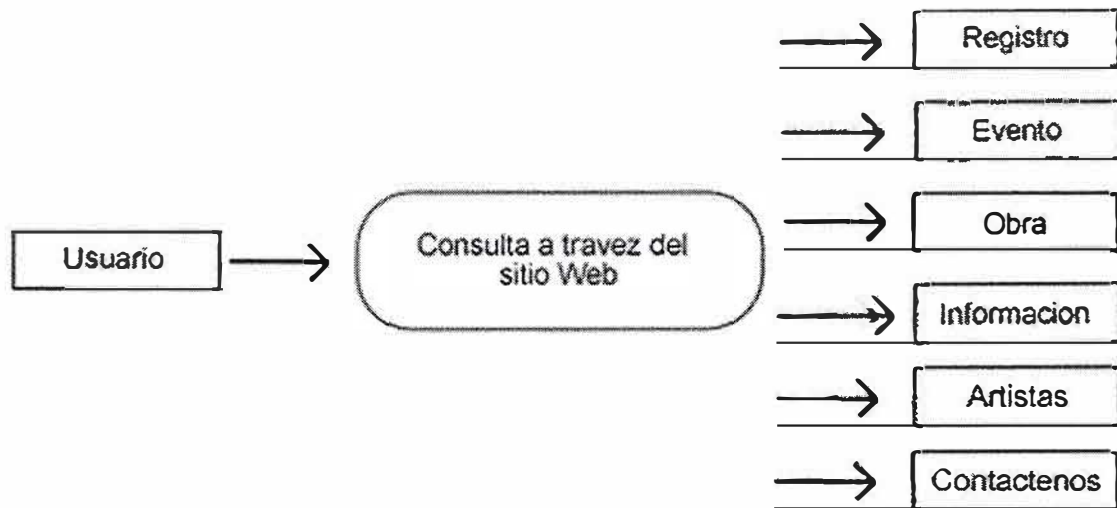
Para la publicación del Sitio Web, existen dos opciones; Adquirir un servidor Web y una conexión permanente a Internet, o Contratar un servicio de hosting que se encargue de la publicación permanente del sitio. Hemos decidido contratar un servicio de hosting con las siguientes características:

HOSTING COLOMBIA

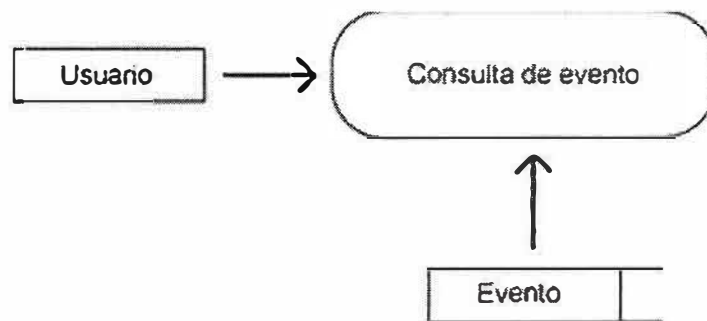
Espacio	500 MB
Tráfico Mensual	10000 MB!
Dominios Soportados	5
Cuentas de Email	Ilimitadas
Webmail	Si
Subdominios	Ilimitados
Cuentas FTP	Ilimitadas
PHP 4.3.11	Si
Perl 5.8	Si
CGI-Bin	Si
Estadísticas	Si
Extensiones FrontPage	Si
MySQL	Ilimitadas
Panel de Control	Cpanel XP
Emails Alias	Ilimitados
Auto-respuestas	Ilimitadas
Filtro de Emails	Si
Páginas de Error	Si
Protección Carpetas	Si
Protección Hotlink	Si
Streaming A/V	Si
Fantástico	Si
Soporte Mail	Si
Soporte MSN	Si
Soporte Telefónico	Si
Soporte Celular	Si
Anual con Dominio	<u>\$188.000 + IVA</u>
	\$218.080
	anuales

10.6. DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS DEL PROYECTO.

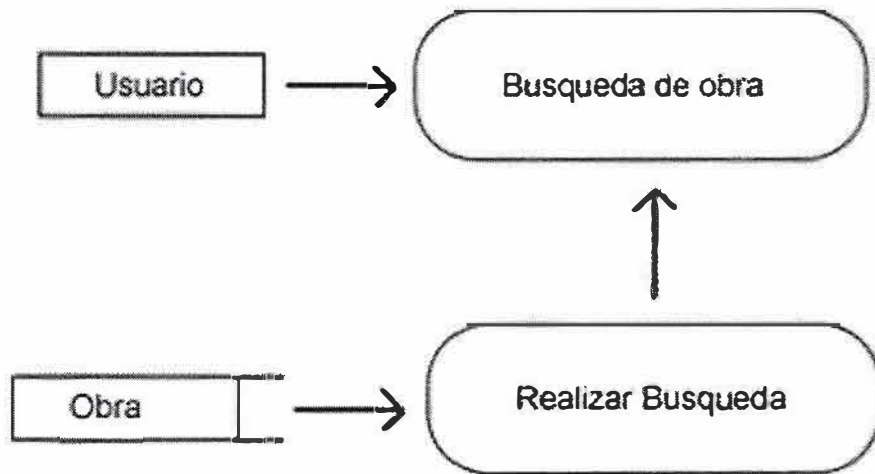
Acceso al Portal



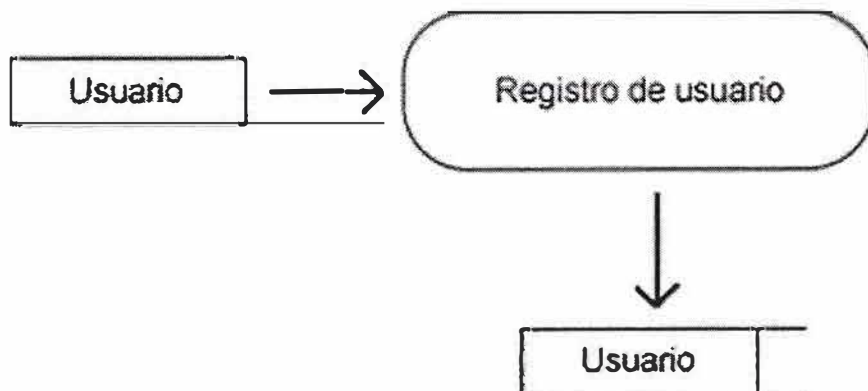
Consulta de Evento



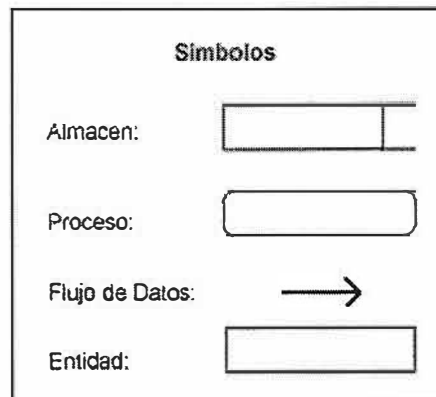
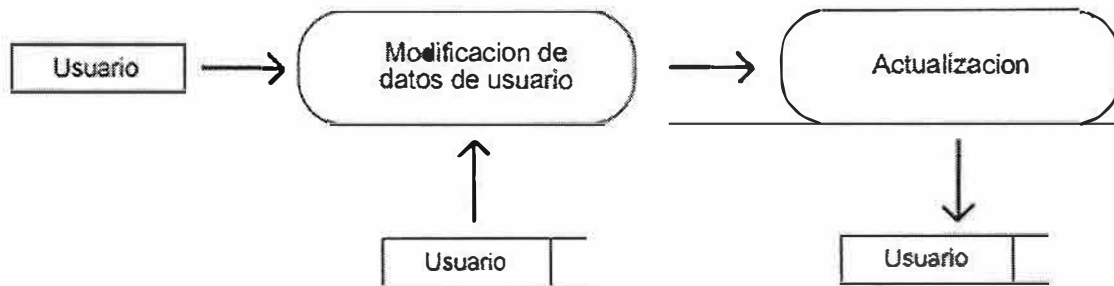
Búsqueda de Obra



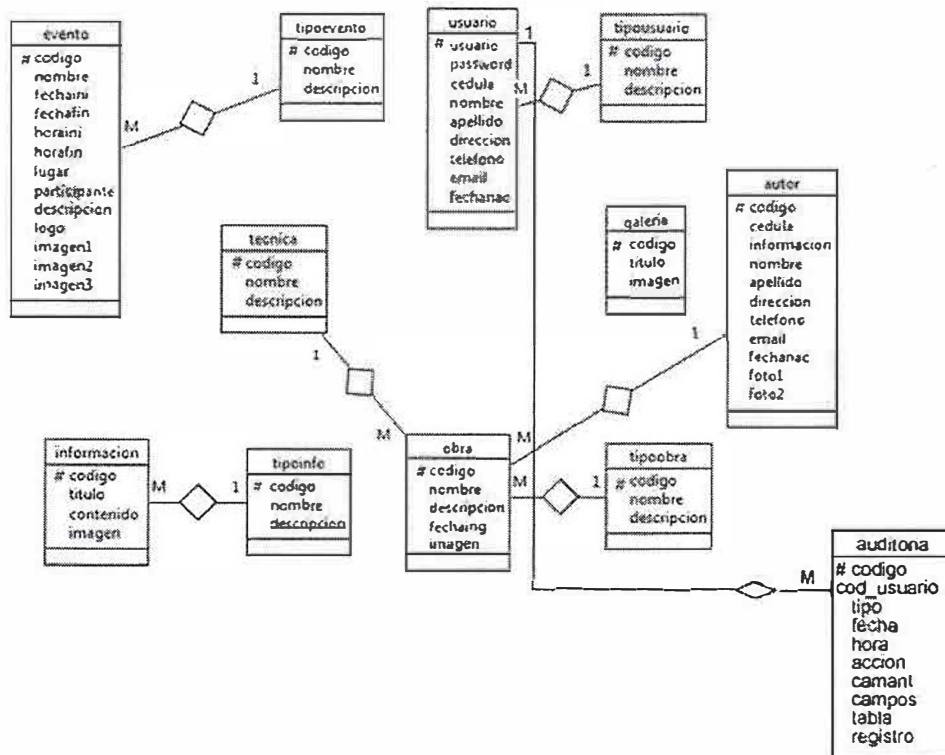
Registro de Usuario



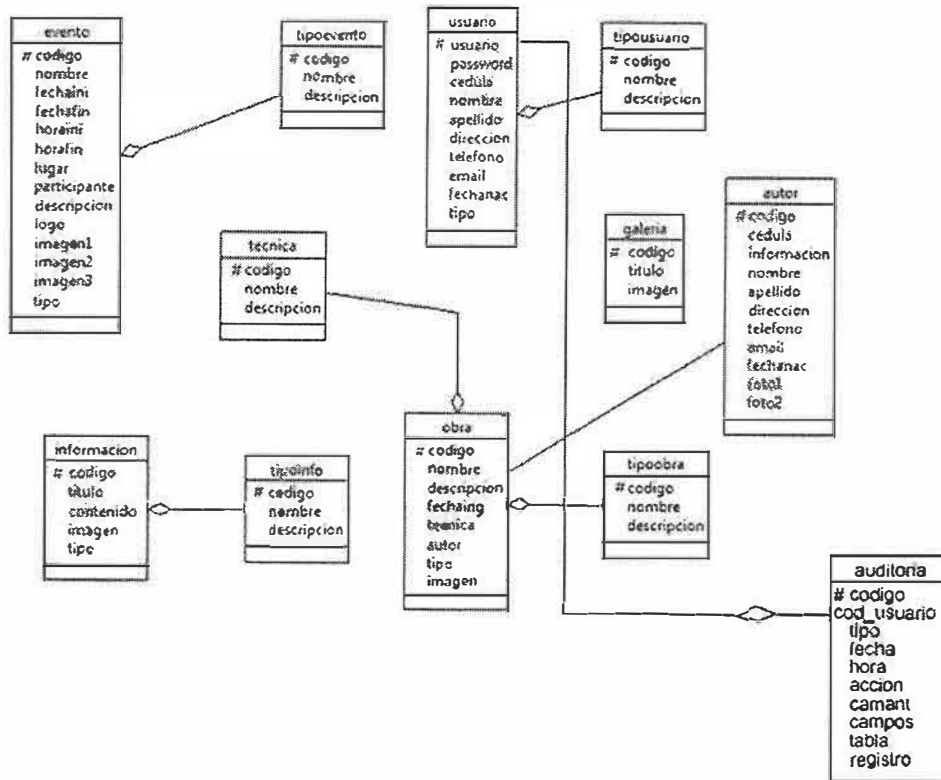
Actualización de datos de usuario



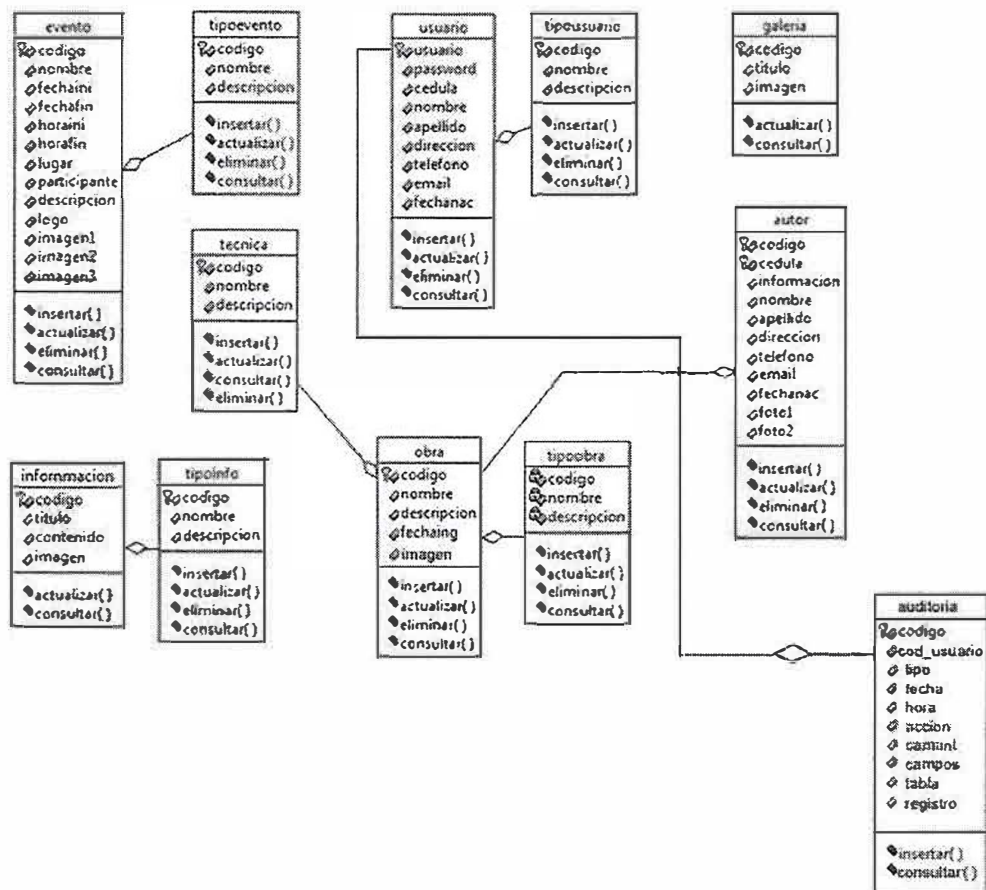
10.7. MODELO ENTIDAD – RELACION.



10.8. MODELO RELACIONAL.



10.9. DIAGRAMA DE CLASES



10.10. DICCIONARIO DE DATOS

Usuario			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
Usuario	Varchar2	Pk	Nombre clave del usuario
Passwd	Varchar2		Contraseña del usuario
cedula	Integer		Cedula del usuario
nombre	Varchar2		Nombre del usuario
apellido	Varchar2		Apellido del usuario
dirección	Varchar2		Dirección del usuario
teléfono	Integer		Teléfono del usuario
email	Varchar2		E-mail del usuario
fechanac	Date		Fecha de nacimiento
tipo	number	Fk	Tipo de usuario

Tipousuario			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Código del tipo de usuario
nombre	Varchar2		Nombre del tipo de usuario
descripcion	Varchar2		Descripción del tipo de usuario

Obra			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Código de obra
nombre	Varchar2		Nombre de la obra
tecnica	Varchar2		Técnicas usadas
descripcion	Varchar2		Características de la obra
tipo	integer	Fk	Relación con tipoobra
imagen	Varchar2		URL del archivo imagen
autor	integer	Fk	Relación con autor

tecnica	integer	Fk	Relación con tecnica
fechaing	date		Fecha de ingreso de la obra al sistema

Tipoobra			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Código del producto
nombre	Varchar2		Nombre del producto
descripcion	Varchar2		Características del tipo

Autor			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	integer	Pk	Numero asignado al autor
info	Varchar2		Bibliografía del autor
nombre	Varchar2		Nombre del autor
apellido	Varchar2		Apellido del autor
dirección	Varchar2		Dirección del autor
teléfono	Integer		Teléfono del autor
email	Varchar2		E-mail del autor
fechanac	Date	Fk	Fecha de nacimiento

tecnica			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	integer	pk	Codigo unico
nombre	Varchar2		Nombre de la tecnica
descripcion	Varchar2		Descripción de tecnica

tipoinfo			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Código

nombre	Varchar2		Encabezado
descripcion	Varchar2		Texto alusivo a la información

Información			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Código
titulo	Varchar2		Encabezado
contenido	Varchar2		Texto alusivo a la información
imagen	Varchar2		URL del archivo imagen
tipo	integer	Fk	Relación con tipoinfo

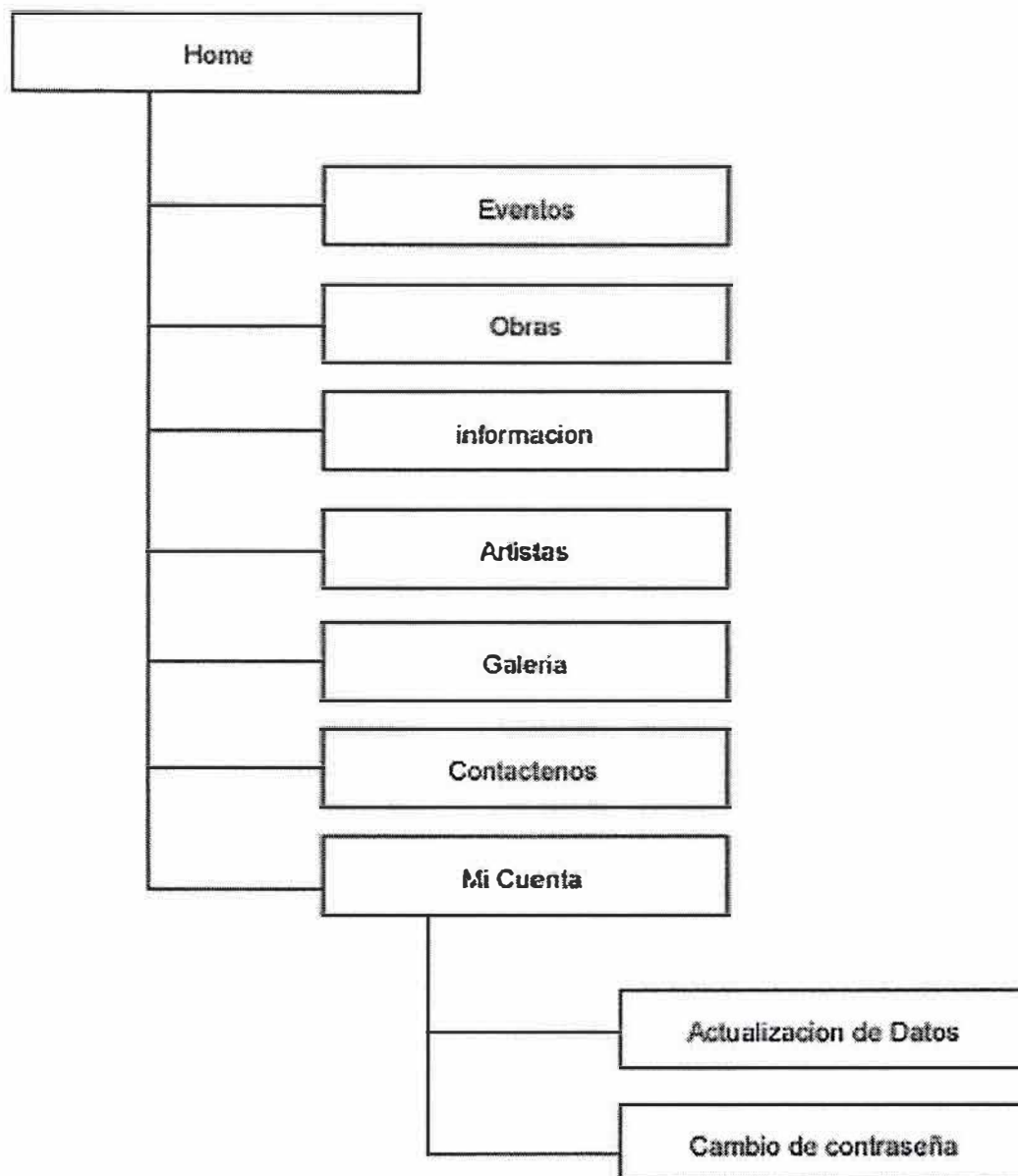
Evento			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Numero dado al evento
Nombre	Varchar2		Nombre del evento
Fechaini	Date		Fecha inicio del evento
Fechafin	Date		Fecha fin del evento
horaini	Date		Hora inicio del evento
horafin	Date		Hora de cierre del evento
lugar	Varchar2		Lugar de ubicación
participantes	text		Artistas participantes en el evento
descripcion	Varchar2		Alusivo al evento
tipo	integer	Fk	Relación al tipoevento

Tipoevento			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	Integer	Pk	Código
nombre	Varchar2		Nombre del evento
descripcion	Varchar2		Características del tipo

Auditoria			
Atributo	Tipo	Not Null	Descripción
codigo	integer	Pk	Codigo
usuario	Varchar2		Usuario q accedio
tipo	Varchar2		El tipo de usuario
fecha	Varchar2		Fecha que ingreso
hora	Varchar2		Hora que ingreso
accion	Varchar2		La acción que realizo el usuario
camant	Varchar2		Campo anterior antes de la accion
campos	Varchar2		Campo posterior despues de la accion
tabla	Varchar2		Tabla q fue afectada
registro	Varchar2		El registro afectado

11. DISEÑO DEL SISTEMA

11.1. ESTRUCTURA FUNCIONAL



11.2. DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA ESTRUCTURA FUNCIONAL.

Home: página principal del sitio web que se muestra por defecto. Aquí encontrará una colección de fotografías de las instalaciones y una breve reseña sobre el director de la galería.

Eventos: listado de los eventos.

Obras: listado de obras.

Información: información de la galería.

Artistas: listado de artistas.

Galería: imágenes de la galería.

Contáctenos: formulario de contacto.

Mi cuenta: información de la cuenta del usuario.

Actualización de datos: formulario para modificar datos.

Cambio de contraseña: formulario para el cambio de contraseña.

HOJAS DE ESTILO

En el desarrollo del proyecto se implemento una hoja de estilo unificada para todo el sitio.

Este es el código fuente del archivo "estilos.css"

```
/* -----BODY----- */

body {margin-left: 0px;    margin-top: 0px; margin-right: 0px;    margin-
bottom: 0px;}

a:link {color: #000000;}
a:visited {color: #666666;}

/* -----Tablas----- */

.tabla_general {background-color: #FFFFFF; border: thin solid #FFFFFF;}

.fullheight {height:100%}

/* -----Texto----- */

.texto_mayus {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 11px; font-
weight: bold; text-transform: capitalize; color: #000000;}

.texto_comun {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px; font-
weight: bold; color: #000000;}

.texto_comun_azul {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px;
font-weight: bold; color: #1261A9;}

.mensaje {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 17px; color:
#ff0000;}
```

```
.mensajeusuario {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px; font-weight: bold; color: #000000;}
```

```
.small {  
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
    font-size: 10px;  
}
```

```
.contenido {  
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
    font-size: 12px;  
}
```

BIBLIOGRAFÍA

MÉNDEZ A. Carlos E, Metodología – Guía para elaborar diseños de investigación en ciencias económicas, contables y administrativas, segunda edición McGRAW-HILL año 1995,1998.

RAMÍREZ ACUÑA, Ricardo. ***Legislación de derecho de autor aplicable en Colombia, Instrucción Administrativa*** No. 22 diciembre 1998. <http://www.banrep.gov.co/blaavirtual/letra-d/derautor/insadm.htm>.

Marco Legal,

<http://www.empresa.ubvirtual.com/entorno/servlet/infocurso507-es.html>.

Web fundación Príncipe de Asturias,

<http://www.fundacionprinctpede Asturias.org>

Lora verónica (lorvero@aol.com) definiciones sobre sitio Web.

Enciclopedia Wikipedia de Internet,

[http://es.wikipedia.org/wiki/World Wide Web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)

Enciclopedia **Microsoft Encarta 2006**

SITIO WEB PARA LA GALERIA VILLA DE ARTE PRADOMAR

ALCIDES RODRIGUEZ

ALEXIS GARCIA

EDGAR MARQUEZ

OLIVER SIERRA BARBOSA

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR

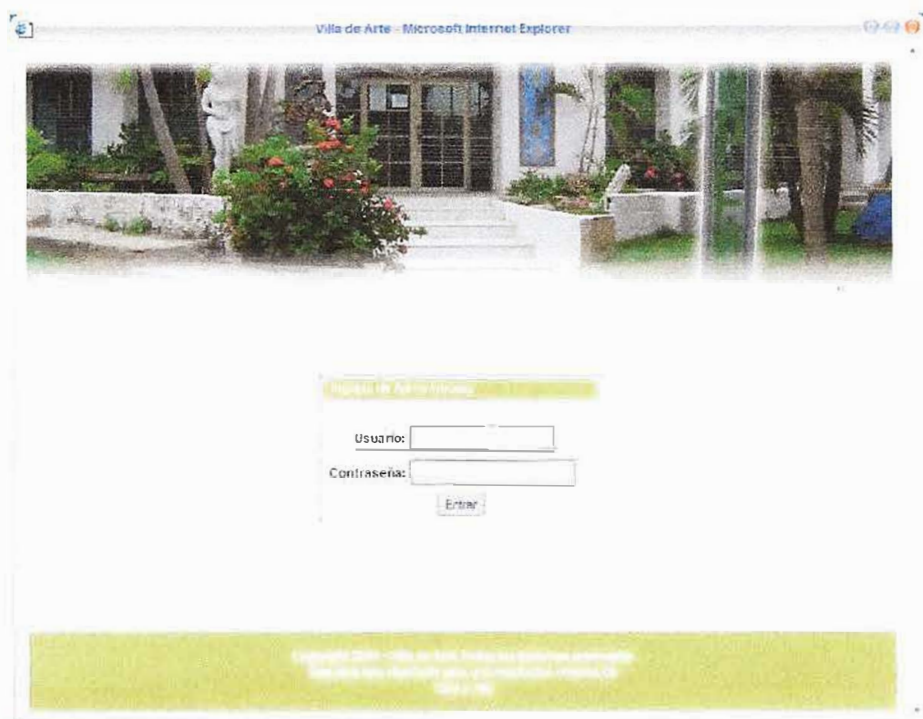
FACULTAD DE INGENIERIAS

PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

BARRANQUILLA, 2007

Para entrar a la parte de administración debemos colocar la palabra admin al final de la dirección con que se visita el sitio WEB GALERIA VILLA DE ARTE PRADOMAR como se muestra en el siguiente ejemplo:

www.villadearte.com/admin, inmediatamente después de colocar esta ruta se abrirá la siguiente ventana.



En esta ventana debe colocar el tipo de usuario al que puede tener acceso que en este caso son dos: administrador del sitio y web máster, seguido de la contraseña que tiene asignada, luego presione ENTER o diríjase con el cursor hacia el botón entrar y haga clic sobre el para ingresar al panel de administración al cual puede tener acceso.

NOTA: el panel de administración conserva el mismo diseño para ambos tipos de usuarios con algunas opciones diferentes.

PANEL PARA EL ADMINISTRADOR DEL SITIO



Esta es la interfaz con la que este tipo de usuario interactúa desde aquí el puede adicionar, actualizar, eliminar y observar los diversos reportes de cada modulo que en este caso son (eventos, obras, info o información, artistas y galería), en esta misma parte se puede observar la imagen de un candado de color amarillo con el que puede salir perfectamente de esta parte de administración y volverse a logear si lo desea.

Esta interfaz cuenta con una serie de iconos en la parte superior con el nombre del modulo al que corresponde, un poco mas abajo podremos ver el logo de una personita indicando al lado un mensaje de bienvenida con el nombre del usuario que se logeo, la hora de ingreso y el nombre del tipo de usuario que en este caso es ADMINISTRADOR DEL SITIO. En la parte central encontramos los mismos iconos de la parte superior pero agregándole el icono de actualizar datos y reportes.

MODULO DE EVENTOS

Para ingresar a administrar el modulo de eventos puede hacer clic en cualquiera de los dos iconos que se resaltan a continuación.



Cuando haga clic sobre este modulo lo llevara a la interfaz que se muestra a continuación.



En la parte superior derecha tenemos tres opciones que son: tipos (corresponde al tipo de evento), reportes (reporte de los eventos existentes en extensión PDF) y nuevo (para crear un nuevo evento).

Luego en la parte central encontramos dos opciones más que corresponden a actualizar y eliminar un evento deseado.

1. Para mirar los tipos de eventos hacemos clic en el icono **tipos** de la **figura 1** el cual nos muestra los diferentes tipos de eventos como se muestra a continuación.



Figura 1.1

Como podemos ver la figura 1.1 nos muestra los diversos tipos de eventos con cada una de las opciones (editar, eliminar) y dos iconos en la parte superior, **volver** (el cual nos sirve para regresar al modulo de eventos) y **nuevo** (para crear un nuevo tipo de evento) ver formulario para crear nuevo tipo de evento.

The screenshot shows a web form for creating a new event. The form is titled 'Crear Nuevo Evento' in a yellow header bar. It contains several input fields and buttons. The fields are: 'Titulo Del Evento' (text input), 'Tipo Del Evento' (dropdown menu with 'Exposición' selected), 'Descripcion' (text area), 'Logo O Imagen' (text input with an 'Examinar...' button), 'Fecha De Inicio' (text input with a calendar icon), 'Fecha Final' (text input with a calendar icon), 'Lugar' (text input), 'Hora De Inicio' (time and AM/PM dropdowns), 'Hora Final' (time and AM/PM dropdowns), 'Participantes' (text input), 'Imagen 1' (text input with an 'Examinar...' button), 'Imagen 2' (text input with an 'Examinar...' button), and 'Imagen 3' (text input with an 'Examinar...' button'). At the bottom are 'Guardar' and 'Cancelar' buttons.

Figura 1.3

En la figura 1.3 se muestra el formulario para crear un nuevo evento, aquí debe digitar:

Título del evento: corresponde al nombre que utilizara el evento a la hora de ser mostrado.

Tipo de evento: aquí se coloca el tipo de evento al que corresponde en este caso puede ser (exposición, subasta).

Descripción: en esta parte se escribe una pequeña introducción de lo que trata el evento.

Logo o imagen: simplemente colocar una imagen del lugar donde se llevara a cabo el evento.

Fecha de inicio: fecha en la que empieza el evento, esta se coloca por medio del calendario que se encuentra al lado del campo de la fecha.

Fecha final: fecha en la que termina el evento, esta se coloca por medio del calendario que se encuentra al lado del campo de la fecha.

Lugar: aquí digitara el lugar en donde se llevara acabo el evento.

Hora de inicio: hora a la que se llevara a cabo el evento.

Hora final: hora en la que culminara el evento.

Participantes: nombres de las personas más conocidas que estarán en el evento.

Imagen1, imagen2 e imagen3: corresponden a fotos del evento que se llevara a cabo el cual puede ser una subasta o exposición.

4. Para actualizar un evento nos vamos a la parte central de este modulo y damos clic en el icono del librito que se encuentra al final de cada evento como se muestra en la figura 1, a continuación

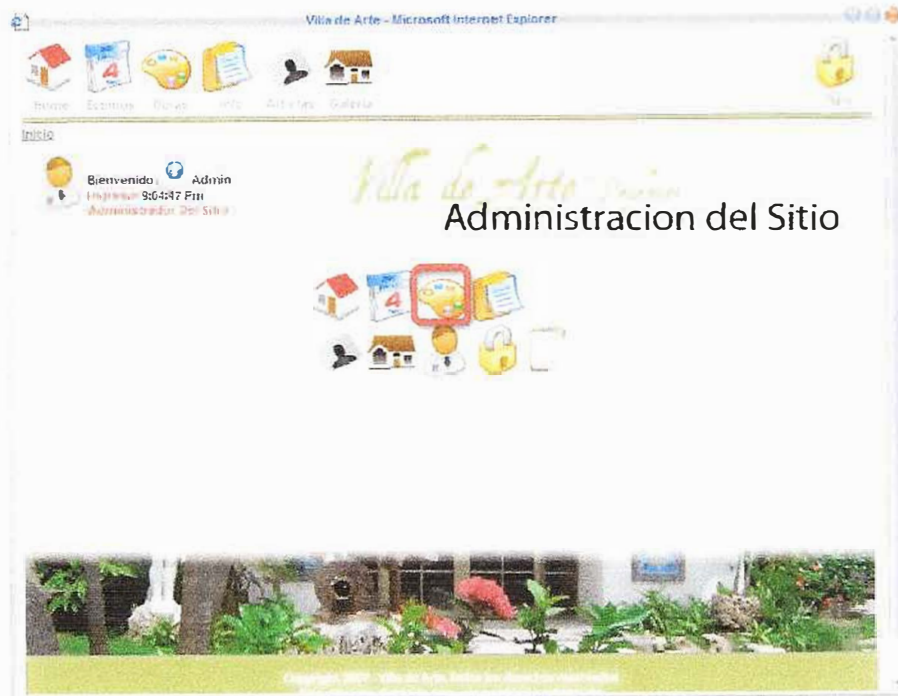
Título Del Evento: Arte SACRO
 Tipo Del Evento: Exposición
 Descripción: Exposición de Semana Santa
 Logo O Imagen URL: fotos/evento/cancel.jpg
 Logo O Imagen: Examinar
 Fecha De Inicio: 2007-05-18
 Fecha Final: 2007-05-18
 Lugar: Galeria Villa de Arte
 Hora De Inicio: 8:00 am
 Hora Final: 6:00 pm
 Participantes: Octavio Sierra H
 Imagen 1 URL: fotos/evento/cancel.jpg
 Imagen 1: Examinar
 Imagen 2 URL: fotos/evento/cancel.jpg
 Imagen 2: Examinar
 Imagen 3 URL: fotos/evento/cancel.jpg
 Imagen 3: Examinar
 Actualizar Cancelar

En esta parte lo que se hace es tomar el campo a modificar y colocarle lo nuevo, luego hacemos clic en actualizar.

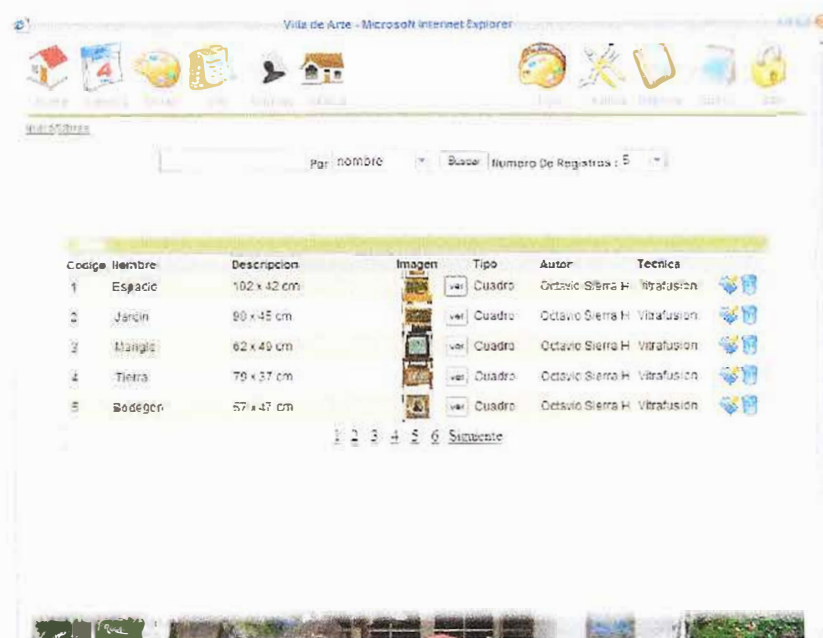
5. Para eliminar un evento nos vamos a la parte central de este modulo y damos clic en el icono del barril pequeño que se encuentra al lado del botón editar de cada evento como se muestra en la figura 1.

MODULO DE OBRAS

Para ingresar a administrar el modulo de obras puede hacer clic en cualquiera de los dos iconos que se resaltan a continuación.



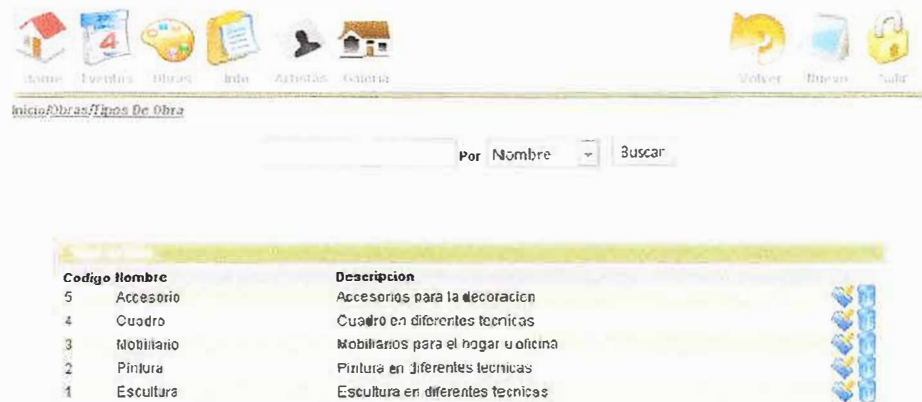
Cuando hacemos clic sobre el icono de este modulo automáticamente nos lleva hacia otra ventana la cual pasamos a mostrar a continuación.



M Figura 2 ario

En la figura 2 podemos observar las diferentes opciones que tiene este modulo las cuales son 6 en total, dichas opciones se encuentran ubicadas en la parte superior y central, y cada una de ellas las explicamos a continuación.

1. **Tipo de obras**, esta opción se encuentra ubicada en la parte superior del modulo como se muestra en la figura 2, y al hacer clic sobre el icono nos muestra una nueva ventana con los distintos tipos de obras existentes como se muestra en la siguiente figura.



Aquí usted puede crear un nuevo tipo de obra, editar una obra existente, eliminar y buscar una obra ya sea por nombre o descripción.

2. **Técnica**, se encuentra ubicada en la parte superior del modulo como se muestra en la figura 2 y al hacer clic sobre el icono al cual corresponde nos lleva a una nueva ventana la cual se muestra a continuación.



Código	Nombre	Descripción
8	Vitrificación y hierro antiguo	Vitrificación sobre estructuras de hierro antiguas
7	Óleo sobre vidrio	Óleo sobre vidrio
6	Cristal y Resina	Fusión con cristales y resinas
5	Gres y Arenilla	Mezcla con arenas y gres
4	Empaste	Fusión con yesos
3	Mixto	Obras realizadas con diferentes técnicas
2	Vitrificación	Obras en vidrio fundido
1	Óleo sobre lienzo	Pintura en óleo

Como podemos observar la opción técnica nos trae una lista de todas las técnicas que se utilizan en la obra aquí se especifica el código, nombre y descripción de cada técnica. Además también cuenta con una opción para crear una nueva técnica si así lo desea, puede editar o eliminar dicha técnica y posee un mecanismo de búsqueda el cual se realiza ya sea por nombre o descripción.

3. **Reportes**, al igual que tipo de obra y técnica esta opción también está ubicada en la parte superior de la figura 2, cuando hacemos clic sobre el icono al que corresponde nos muestra una lista de todas las obras existentes en un archivo PDF. NOTA: para poder ver este formato debe tener previamente instalado un programa que reconozca este tipo de archivos ejemplo: Adobe Reader.
4. **Crear nueva obra**, también está situada en la parte superior de la figura 2 y nos sirve para crear una nueva obra, al hacer clic sobre el icono al cual corresponde se nos abre el siguiente formulario el cual mostramos a continuación.



[Inicio/Obras/Reservar Obra](#)

Nombre:

Descripción:

Imagen:

Tipo:

Autor:

Técnica:

Como vemos en la figura anterior debemos digitar el nombre de la obra, la descripción, colocar una imagen, seleccionar el tipo de obra a la cual corresponde, el autor de dicha obra y la técnica que se utilizó para la elaboración de la obra.

5. **Editar o Actualizar una obra**, esta opción se encuentra ubicada en la parte central del módulo de obras y cada obra como tal posee esta característica, nos sirve para editar los datos de una obra previamente guardada como se muestra a continuación.



[Inicio/Obras/](#)

Nombre:

Descripción:

Logo o imagen URL: 

Imagen:

Tipo:

Autor:

Técnica:

Esta opción lo que hace es traer los datos de la obra y modificar el campo que requiera ser cambiado, luego de terminada la modificación procedemos a guardar los cambios realizados.

6. **Eliminar una obra,** esta opción se encuentra ubicada en la parte central del modulo de obras y cada obra como tal posee esta característica, nos sirve para eliminar la obra que ya no queremos mostrar en el sitio.

En la figura 3 mostrada anteriormente vemos que trae toda la información que hace parte de la galería como lo es la historia, misión y visión, estos datos solo pueden modificarse dependiendo de la información que el cliente quiera que aparezca en estas políticas.

MODULO DE ARTISTAS

Para ingresar a administrar el modulo de artistas puede hacer clic en cualquiera de los dos iconos que se resaltan a en la siguiente figura.



Cuando hacemos clic sobre el icono al que corresponde nos lleva a la ventana que se muestra a continuación.



Figura 4

Como podemos darnos cuenta en la figura 4 este modulo nos trae en la parte central una lista con los datos de todos los artistas pertenecientes a la galería, este modulo

contiene 4 opciones básicas como son editar o actualizar un artista, eliminar, mirar los reportes de todos los artistas pertenecientes a la galería y crear un nuevo artista.

1. **Editar o actualizar un artista**, como podemos ver en la figura 4 cada artista posee una opción para editar o actualizar haciendo clic en este icono el cual se distingue con un libro pequeño podemos traer todos los datos de este artista y modificarle el campo que sea necesario o que lo requiera como se muestra en la siguiente figura.

Cedula: 32618843

Nombre Del Artista: Teresa

Apellidos Del Artista: Barbosa Martinez

Informacion Del Artista: Artista Plastico

Direccion: calle 2 20-42

Telefono: 3004810553

Email: teresabarbosa@yahoo.com

Fecha De Nacimiento: 1955-10-14

Foto1 URL: fotos/artistas/cancel.jpg

Foto1:

Examinar...

Foto2 URL: fotos/artistas/cancel.jpg

Foto2:

Examinar...

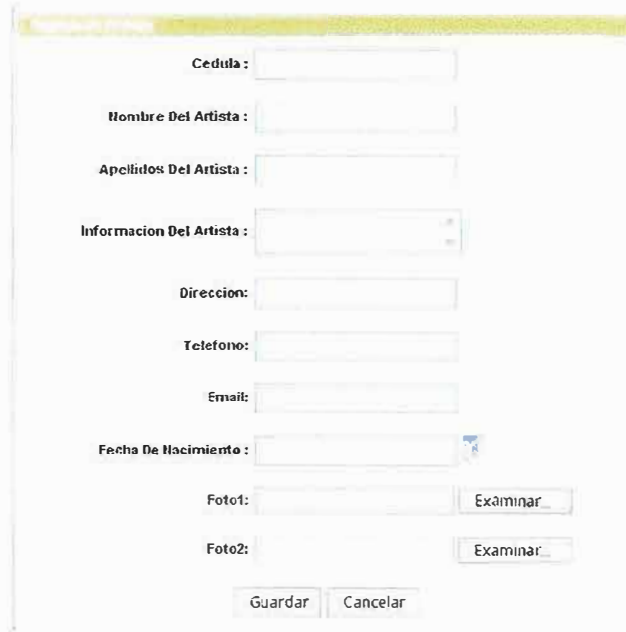
Actualizar Cancelar

Aquí se toma cualquier dato, se le hace la respectiva modificación si es necesario y le damos actualizar, sino damos clic en el botón cancelar para regresarnos al modulo de artistas.

2. **Eliminar un artista**, para eliminar un artista nos vamos a la parte central del modulo como se muestra en la figura 4, nos ubicamos sobre el artista que esta en la lista y damos clic en un barril pequeño que corresponde al nombre eliminar, este barril esta ubicado al lado de la opción editar mencionada en el punto anterior. De esta forma el artista que señalo será borrado de la lista.
3. **Reportes de un artista**, para observar los reportes nos dirigimos a la parte superior de la figura 4 y damos clic sobre la opción 'reportes' el automáticamente

nos trae todos los artistas que pertenecen a la galería en un archivo PDF, "ojo" para poder ver este archivo debe tener previamente instalado un programa que reconozca o abra estas extensiones PDF ejemplo: Adobe Reader.

4. **Crear un nuevo artista,** para crear un nuevo artista nos dirigimos a la parte superior de la figura 4 y damos clic en la opción nuevo el automáticamente nos trae un formulario con todos los datos que se requieren para crear un nuevo artista como se muestra a continuación.



Cedula :

Nombre Del Artista :

Apellidos Del Artista :

Informacion Del Artista :

Direccion:

Telefono:

Email:

Fecha De Nacimiento :

Foto1: Examinar...

Foto2: Examinar...

Guardar Cancelar

En el anterior formulario usted debe digitar:

Cedula: documento de identificación del artista

Nombre del artista: nombre con el que se conoce el artista

Apellido: apellido del artista

Información: una breve introducción del artista (a que se dedica, recorrido, etc.)

Dirección: dirección de residencia del artista

Teléfono: aquí puede ser un móvil o teléfono fijo

Email: correo electrónico del artista

Fecha de nacimiento: esta fecha no tiene que digitarla usted la escoge con el calendario que se encuentra al lado del campo.

Foto1 y foto2: corresponden a imágenes personales del artista.

MODULO DE GALERIA

Para entrar a administrar este modulo damos clic en cualquiera de los dos iconos que se muestran a continuación.



Cuando damos clic sobre el icono que se encuentra resaltado en la anterior figura nos lleva a la siguiente ventana.



Este modulo nos muestra una lista con todas las imágenes pertenecientes a la galería, cada imagen cuenta con una opción para editarla. Si queremos editar o cambiar una imagen damos clic en esta opción y nos abre el siguiente formulario.



Home Eventos Obras Info Artistas Galeria Volver Logout

Titulo: Imagen 1

URL Imagen: fotos/galeria/03-05-07_002.jpg

Imagen:  Examinar...

Guardar Cancelar

La anterior figura nos trae los datos de la imagen escogida para editar, aquí se puede cambiar el titulo y se puede cargar una nueva imagen haciendo clic en **examinar** y escogemos cualquier imagen sin importar el formato, luego damos clic en guardar para almacenar la nueva imagen.

ACTUALIZAR DATOS DEL ADMINISTRADOR DEL SITIO

Además de los módulos vistos anteriormente el administrador tiene una opción en la cual puede mirar su cuenta y modificarla si es necesario, esta opción recibe el nombre de actualizar datos la cual se muestra en la icono resaltado a continuación.



Cuando hacemos clic en el icono resaltado en la imagen anterior nos lleva a la siguiente ventana.

Esta opción lo que hace es traer los datos de la persona que esta administrando el sitio, estos datos puede modificarlos si desea, pero el dato del campo usuario no se puede cambiar ya que es único, los datos que puede modificar son: cedula, nombre, apellido, dirección, email, fecha de nacimiento y teléfono. Si realizo algún cambio o modifico algo debe dar clic en el botón guardar cambios para almacenar la información que se modifico.

Ahora, si desea cambiar la contraseña, damos clic en cambiar contraseña y el automáticamente nos llama un formulario que se muestra a continuación.



The screenshot shows the Villadearte website interface. At the top, there is a navigation bar with icons and labels for Home, Eventos, Obras, Info, Artistas, and Galería. Below this, there are links for Inicio and Cuenta. The main content area displays a form titled 'Cambiar Contraseña' (Change Password). The form includes fields for 'Usuario' (User), 'Contraseña Anterior' (Previous Password), 'Nueva Contraseña' (New Password), and 'Confirmar Contraseña' (Confirm Password). At the bottom of the form, there are two buttons: 'Guardar Cambios' (Save Changes) and 'Volver' (Back).

Aquí se trae el tipo de usuario que en este caso es admin, y si desea cambiar la contraseña debe digitar la contraseña anterior luego la nueva contraseña y su respectiva confirmación, posteriormente damos clic en guardar cambios para salvar la nueva contraseña.

PANEL PARA EL WEB MASTER



Figura 1

A diferencia del “**administrador del sitio**” este tipo de usuario tiene el control total de todos los módulos pertenecientes a la galería, por esta razón los módulos vistos anteriormente en el tipo de usuario “**administrador del sitio**” (eventos, obras, información, artistas, galería y actualización de los datos del tipo de usuario que administra) no serán explicados en esta parte ya que son totalmente los mismos módulos que administra el tipo de usuario “**web máster**”.

De tal manera que solo nos enfocaremos en explicar los módulos restantes que son:

Administración de los usuarios que se registran en el sitio, administración de la base de datos, auditoria y los reportes dinámicos.

MODULO DE LOS USUARIOS QUE SE REGISTRAN EN EL SITIO

Este modulo se encuentra ubicado en la parte central de la administración del sitio la cual se muestra resaltada en la figura que se mostrara a continuación.



Cuando hacemos clic sobre el icono que se encuentra en la figura anterior nos lleva a la ventana que mostramos a continuación.



Como podemos ver la figura anterior nos trae una lista detallada de todos los usuarios que se registran en el sitio, en esta parte se cuenta con un método de búsqueda para traer de forma rápida y sencilla un usuario específico.

MODULO DE ADMINISTRACION DE LA BASE DE DATOS

Este modulo se encuentra ubicado en la parte central de la administración del sitio la cual se muestra resaltada en la figura que se mostrara a continuación.



Cuando hacemos clic sobre el icono que se encuentra en la figura anterior nos lleva a la ventana que mostramos a continuación.



Figura 2

En la figura 2 contamos con dos funciones una que es para exportar datos y la otra que es para importar.

Si queremos **exportar** una o todas las tablas, solo marcamos las deseadas y escogemos los tipos de datos a exportar entre los que encontramos estructura, datos y drop tables (Eliminar tablas en caso de existir). Luego hacemos clic en enviar y la aplicación automáticamente nos lleva a la ventana que se muestra a continuación.



Figura 2.1

En la figura 2.1, vemos que contamos con dos opciones una para abrir directamente el archivo (Abrir con) aquí escoge la aplicación con la que desea abrirlo, recomendable Bloc de notas y otra para guardarla en el disco.

Si queremos **importar**, buscamos la base de datos en la opción Examinar que se muestra en la figura 2 y luego damos clic en importar, la aplicación automáticamente carga la base de datos en el servidor.

MODULO DE AUDITORIA

Este modulo se encuentra ubicado en la parte central de la administración del sitio la cual se muestra resaltada en la figura que se mostrara a continuación.



Cuando damos clic sobre este icono nos lleva a la ventana que se muestra a continuación.

Codigo	Usuario	Tipo	Fecha	Hora	Accion	Campo Anterior	Campo Posterior	Formulario	Registro
112	edgar	Cliente	2007-11-09	11:19:03	Login	NULL	NULL	NULL	edgar
113	edgar	Cliente	2007-11-09	11:19:22	Ingreso eventos	NULL	NULL	NULL	edgar
114	edgar	Cliente	2007-11-09	11:19:37	Ingreso obras	NULL	NULL	NULL	edgar
115	edgar	Cliente	2007-11-09	11:23:57	Ingreso informacion	NULL	NULL	NULL	edgar
116	edgar	Cliente	2007-11-09	11:25:45	Ingreso artistas	NULL	NULL	NULL	edgar

1 2 3 4 5 6 Siguiente

En la figura anterior vemos que quedan registradas todas las acciones que hacen los diferentes usuarios, la fecha, hora y el tipo de usuario. Esto auditoria se hace con el fin de tener un control tanto de los diferentes tipos de usuarios que ingresan al sitio.

MODULO DE REPORTES DINAMICOS

Este modulo se encuentra ubicado en la parte central de la administración del sitio la cual se muestra resaltada en la figura que se mostrara a continuación.



Cuando damos clic sobre este icono nos lleva a la ventana que se muestra a continuación.

Selección de Tablas

NUEVA CONSULTA

Tips :

Aquí puedes seleccionar las tablas que deseas aparezcan en tu resultado

Tambien:

[Ingresar consulta directa](#)

Selecciona las tablas para la consulta

auditoria

Agregar Quitar Limpiar

Enviar

En la figura mostrada a continuación solo tenemos que escoger la tabla a mostrar le damos agregar y posteriormente damos clic en enviar.

A continuación, haremos el cruce de tablas, seleccionando los campos de las tablas que queremos cruzar.

Unir entre tablas

Tips:
Primero selecciona las tablas y los campos respectivos que quieras unir, recuerda que debes seleccionar campos de igual tipo. Haz clic en agregar para continuar.

CRUZE

Tabla: autor Campo: codigo = Tabla: obra Campo: autor

Agregar Limpiar

Tips:
Aquí puedes definir las uniones entre las tablas seleccionadas

También:
[Ingresar consulta directa](#)

Información de los campos seleccionados:
autor - codigo : INT
obra - autor : INT
Puede relacionar

Relaciones entre las tablas:
autor.codigo=obra.a
utor

Continuar

Ahora determinaremos las condiciones de la consulta.

Condiciones

Seleccione su tabla para poder visualizar los campos y así poder agregar su condición

autor

CONDICIONES

Campo: codigo

Operador: Between

Valor 1: 1

AND

Valor 2: 1000

Agregar Condición Ajustar Ajustar

Tips:
Con este formulario usted podrá editar los criterios para su consulta.

También:
[Ingresar consulta directa](#)

Información del campo seleccionado:
autor - codigo : INT

Condiciones:
autor.codigo
Between '1'
AND '1000'

Limpiar

Operador Logico: ☒ OR ☐ AND

Continuar

Para terminar, seleccionaremos que campos de las tablas deseamos mostrar y deseamos utilizar alguna función como contar, o ver máximo de registros, entre otros

Seleccione su tabla para poder visualizar los campos y así poder agregar su consulta

obra

CAMPOS

Información:

Con este formulario usted podrá seleccionar los campos que desea que aparezcan en su consulta.

[Ingresar consulta directa](#)

Funciones: Ninguno

Campo: nombre

Alias: AS nombreobra

Agregar Campo

Limpiar Campos

Información del campo seleccionado:

obra - nombre VARCHAR

Campos seleccionados:

autor.nombre AS
NOMBREAUTOR,
autor.apellido AS

Agrupar por:

Finalizar

Al finalizar, obtendremos una ventana con los resultados, de esta forma.

Resultado de la Consulta - Microsoft Internet Explorer

Resultado De La Consulta

Imprimir Guardar SQL Guardar Cerrar

NOMBREAUTOR	APELLIDAUTOR	NOMBREOBRA
Octavio	Sierra H	Espacio
Octavio	Sierra H	Landar
Octavio	Sierra H	Mangle
Octavio	Sierra H	Tierra
Octavio	Sierra H	Boteguin
Octavio	Sierra H	Cualismo
Octavio	Sierra H	Generalización
Octavio	Sierra H	Trama agrícola
Octavio	Sierra H	Monumento Escultural
Octavio	Sierra H	Sin Título
Octavio	Sierra H	Composición etnia de requiro
Octavio	Sierra H	Janet
Octavio	Sierra H	Mosaico
Octavio	Sierra H	Mosaico Dístico
Octavio	Sierra H	Apiano
Octavio	Sierra H	Surcos
Octavio	Sierra H	Mosaico
Octavio	Sierra H	Composicion
Octavio	Sierra H	Composicion mixta

En la cual podremos imprimir los resultados, guardarlos como un archivo web (HTML), como consulta (SQL) o simplemente cerrar la ventana.

THE JOURNAL OF THE
ROYAL ANTHROPOLOGICAL INSTITUTE
OF GREAT BRITAIN AND IRELAND
PUBLISHED BY THE INSTITUTE
11, BEDFORD SQUARE, LONDON, W.C.1

SITIO WEB PARA LA GALERIA VILLA DE ARTE PRADOMAR

ALCIDES RODRIGUEZ

ALEXIS GARCIA

EDGAR MARQUEZ

OLIVER SIERRA BARBOSA

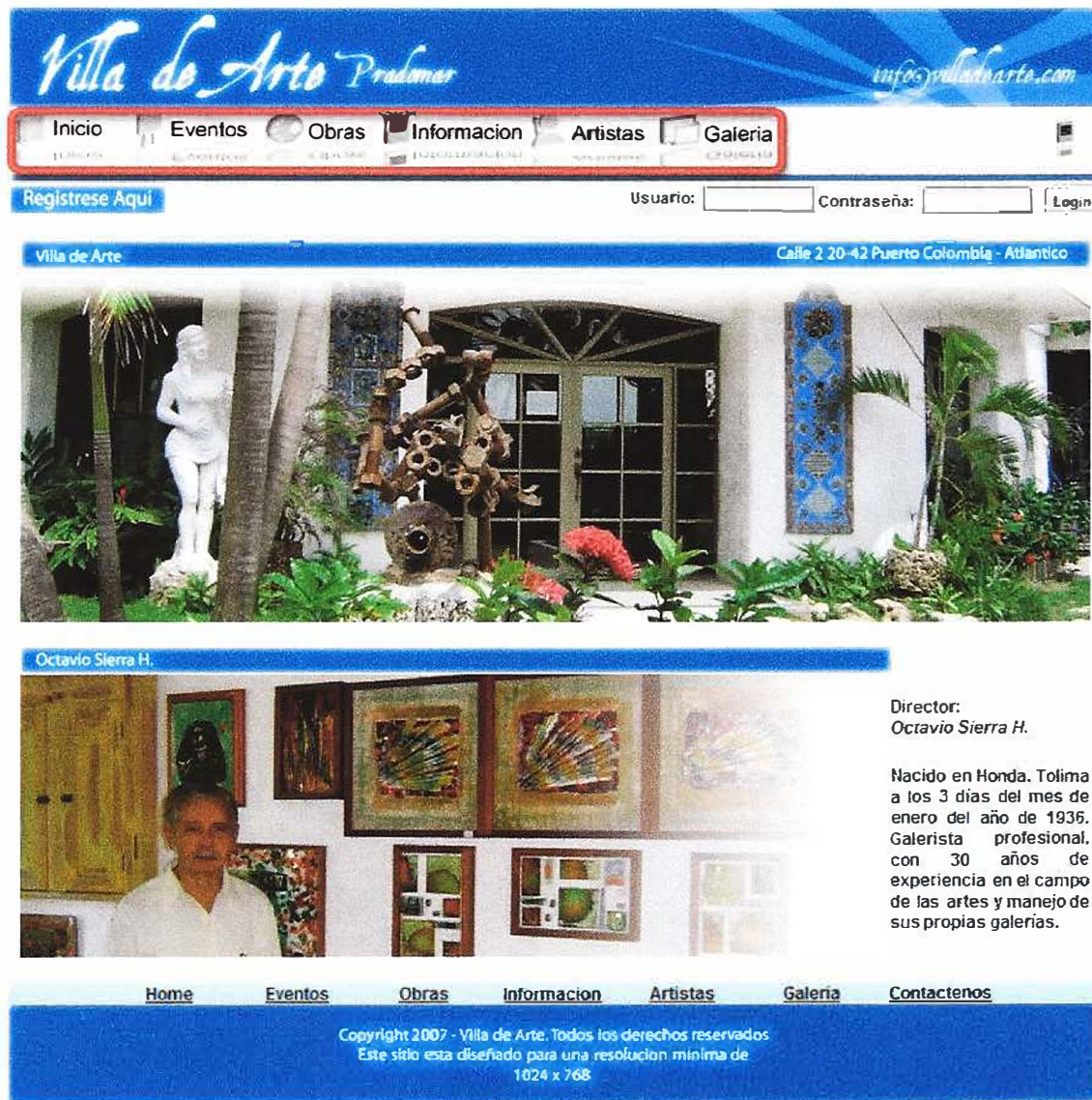
UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR

FACULTAD DE INGENIERIAS

PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

BARRANQUILLA, 2007

Cuando usted ingresa al sitio web www.villadearte.com en la parte superior de la pantalla existe un menú de forma horizontal donde encontrara las distintas opciones (link o enlaces) a las cuales puede tener acceso para conocer información detallada del sitio que esta visitando, a continuación se muestran resaltados dicho enlaces, los cuales también se encuentran situados en la parte inferior de la página principal y serán llamados módulos en este manual.



MODULO DE EVENTOS

En este modulo se informara sobre los distintos eventos a desarrollar aquí se detallara correctamente el nombre, la fecha, la hora, el lugar, una opción ver la cual mostrara mas información acerca de dicho evento donde encontraremos la descripción del evento, el tipo de evento, una fecha de cierre de evento, una hora de cierre de evento, los participantes y además una galería de cuatro imágenes del lugar en donde se llevara a cabo el evento.

The screenshot shows the website interface for Villa de Arte Pradomar. The top navigation bar includes links for Inicio, **Eventos** (highlighted with a red box), Obras, Informacion, Artistas, and Galeria. The main content area is titled 'Inicio/Eventos' and features a 'Proximo Evento' section on the left with details for a Carnival event on February 2, 2008, at 9:00am at Hotel Pradomar. Below this is a search bar. The right side of the page lists 'Eventos' with a description of the gallery's offerings and a table of upcoming events.

Nombre	Fecha	Hora	Lugar	
Arte Sacro	2007-05-18	8:00am	Galeria Villa de Arte	ver...
Carnaval	2008-02-02	9:00am	Hotel Pradomar	ver...

At the bottom of the page, there is a large image of the gallery's entrance, a navigation bar with links (Home, Eventos, Obras, Informacion, Artistas, Galeria, Contactenos), and a copyright notice for 2007.

¿Cómo buscar un evento?

Para realizar una búsqueda sobre cualquier evento, solo debe realizar los siguientes pasos:

1. Dirigirse a la opción donde se realiza la búsqueda, la cual se muestra a continuación.

[Inicio/Eventos](#)

Proximo Evento

Evento: Carnaval.
 Fecha: 2008-02-02.
 Hora: 9:00am.
 Lugar: Hotel Pradomar

[ver...](#)

Buscar

por Nombre Ir...

Nombre
Lugar
Descripcion

Eventos

La galeria Villa de Arte ofrece diferentes eventos a sus clientes generalmente tematicos segun la fecha en la que se presenten. En todos estos eventos el maestro Octavio Sierra H. presenta sus ultimas creaciones y tambien las de algunos colegas artistas.

Estos son los eventos proximos:

Nombre	Fecha	Hora	Lugar	
Arte Sacro	2007-05-18	2:00am	Galeria Villa de Arte	ver...
Carnaval	2008-02-02	9:00am	Hotel Pradomar	ver...

2. En la opción resaltada con color rojo encontramos dos campos, una casilla en blanco donde se digitara la palabra o letra del evento que desea buscar seguido del tipo de búsqueda que desea realizar ya sea por nombre, lugar o descripción como se puede ver en la figura mostrada anteriormente.
3. Presionamos Enter o el botón Ir para proceder a realizar la búsqueda.
4. En caso de digitar alguna palabra o letra que no tenga nada que ver con el nombre, descripción o lugar del evento aparecerá un mensaje en el área donde se muestran los eventos próximos como se muestra en la siguiente figura.

[Inicio/Eventos](#)

Proximo Evento

Evento: Carnaval.

Fecha: 2008-02-02.

Hora: 9:00am.

Lugar: Hotel Pradomar



[ver...](#)

Buscar

por

Eventos

La galeria Villa de Arte ofrece diferentes eventos a sus clientes generalmente tematicos segun la fecha en la que se presenten. En todos estos eventos el maestro Octavio Sierra H. presenta sus ultimas creaciones y tambien las de algunos colegas artistas.

Resultados de la busqueda:

Nombre	Fecha	Hora	Lugar
--------	-------	------	-------

Su busqueda no arrojo resultados

MODULO DE OBRAS

En este modulo se muestra una información de todas las obras con las que cuenta la galería Villa de Arte Pradomar, las cuales están a disposición de todo los usuarios para que las observen y vean lo nuevo que tiene la galería.

Este modulo también cuenta con una opción para realizar búsqueda de las diferentes obras que están en la galería, otra parte donde se detalla cada obra como tal y un listado de todas las obras existentes en la galería. A continuación una imagen de esta parte del sitio.



[Inicio/Obras](#)

Por

Detalle de obra

Título: Espacio
Descripción: 102 X 42 cm
Tipo: Cuadro
Autor: Octavio Sierra H
Técnica: Vitrafusion



Obras						
Titulo	Descripción	Imagen		Tipo	Autor	Técnica
Espacio	102 X 42 Cm		ver	Cuadro	Octavio Sierra H	Vitrafusion Detalle...
Jardin	90 X 45 Cm		ver	Cuadro	Octavio Sierra H	Vitrafusion Detalle...
Mangle	62 X 49 Cm		ver	Cuadro	Octavio Sierra H	Vitrafusion Detalle...

Estas son las últimas obras de la galería.

¿Cómo buscar una obra?

Para buscar una obra nos vamos a la opción de búsqueda con la que cuenta este modulo la cual se muestra en la siguiente imagen.

El formulario de búsqueda está encerrado en un recuadro rectangular. A la izquierda hay un campo de entrada de texto vacío. A la derecha de este campo, la palabra "Por" precede a un menú desplegable que muestra la opción "Titulo". A la derecha del menú hay un botón rectangular con el texto "Buscar".

En el campo que se encuentra en blanco se coloca el nombre completo o simplemente la letra con la que comienza, esto en caso de que el tipo de búsqueda sea por Titulo, si es por Descripción se aplica exactamente lo anterior pero “ojo” la palabra o letra que coloque tiene que coincidir con el tipo de búsqueda que en este caso es (Titulo y Descripción).

Luego presionar Enter o simplemente hacer clic sobre el botón buscar para llevar a cabo la búsqueda y los resultados los muestra al final de este enlace con la lista de obras existentes.

Veamos un ejemplo, deseo buscar todas las obras que comienzan con la letra p, el tipo de búsqueda a realizar es por Titulo. Veamos los resultados que encuentra.

Inicio/Obras

 Por

Detalle de obra

Título: Espacio
Descripción: 102 x 42 cm
Tipo: Cuadro
Autor: Octavio Sierra H
Técnica: Vitrafusion



Obras

Resultados de la búsqueda:

Título	Descripción	Imagen	Tipo	Autor	Técnica	
Jardin	90 X 45 Cm		ver	Cuadro	Octavio Sierra H	Vitrafusion Detalle...
Jardin	126 X 24 Cm		ver	Cuadro	Octavio Sierra H	Vitrafusion Detalle...

¿Información que brinda la lista de obras?

En esta parte muestra la información detallada de cada obra con sus datos correspondientes como son: Título, Descripción, Imagen (es una pequeña imagen de la obra), Tipo, Autor, Técnica, y una opción ver.

A continuación una pequeña figura de lo anterior.

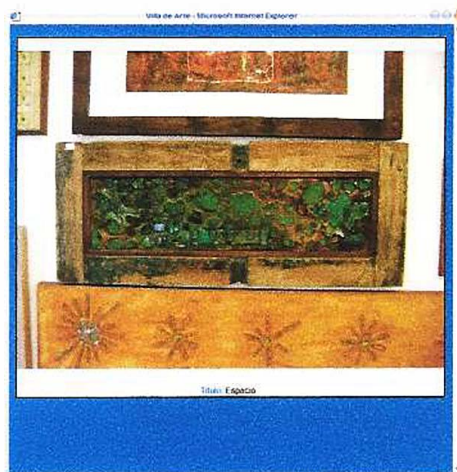
Detalle de obra

Título: Espacio
Descripción: 102 x 42 cm
Tipo: Cuadro
Autor: Octavio Sierra H
Técnica: Vitrafusion



El detalle de la obra que se muestra en la figura siempre carga la primera obra que se encuentra en la lista en este caso Pez, en este detalle se muestra la información de dicha obra.

En el campo de la imagen que se encuentra en la lista de obras, al lado hay un botón que recibe el nombre de ver, haciendo clic sobre el abre una ventana pequeña con la imagen de la obra y su nombre o título, como se muestra en la siguiente imagen.



En la lista de obras cada línea es una obra y al final de esa línea hay una opción ver, esta opción lo que hace es mostrar en el detalle solo la información de esa obra con su imagen y un botón volver para regresar a el enlace de obras, como se ve en la siguiente figura.



MODULO DE INFORMACION

Este modulo muestra tres datos importantes de la galería que son: la misión, la visión y una historia de la galería.

La misión, aquí se especifica lo que es la galería, lo que hace o a que se dedica y a quien sirve con su funcionamiento.

La visión, que son los o el objetivo que la galería se propone a realizar o cumplir.

Y por ultimo una breve historia de la galería, donde se da información de cómo comenzó, las diferentes dificultades que se presentaron para formar lo que es hoy y la dirección donde esta la galería actualmente entre otras cosas.

A continuación se muestra una imagen del modulo de información.



MODULO DE ARTISTAS

En este modulo contiene tres partes que son: datos del director de la galería, una opción buscar y otra parte donde se informa acerca de los distintos artistas que se encuentran en la galería.

A continuación una figura del modulo artistas.

Villa de Arte Pradomar info@villadearte.com

Inicio Eventos Obras Informacion **Artistas** Galeria

[Inicio/Artistas](#)

Director

Nombre: Octavio Sierra H
 Nacido: 1936-01-03
 octavio@hotmail.com
 Info: Director de la galería [ver...](#)

Buscar

por Nombre

Artistas

La galería Villa de Arte cuenta con las obras del maestro Octavio Sierra H. y con las de otros artistas del país y del exterior.

Estos son los artistas relacionados con la galería:

Nombre	Email	Info
Octavio Sierra H	octavio@hotmail.com	Director de la galería ver...
Oliver Sierra B	oliverio2511@yahoo.com	Artista Plastico ver...
Teresa Barbosa Martinez2	teresabarbosa@yahoo.com	Artista Plastico ver...

Home Eventos Obras Informacion Artistas Galeria Contactenos

Copyright 2007 - Villa de Arte. Todos los derechos reservados
 Este sitio está diseñado para una resolución mínima de 1024 x 768

En el espacio director, se especifica el nombre, apellido, fecha de nacimiento, email, una breve información del artista, al final está un enlace llamado ver, que muestra una información detallada del artista como se muestra en la siguiente figura.



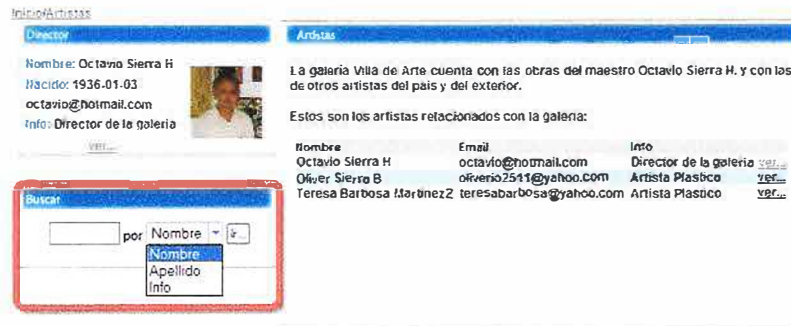
En la parte Artistas, se muestra la información de los artistas que se encuentran en la galería, aquí se especifica: el nombre del artista, el email, una breve información del artista donde se muestra si es (un colega del director de la galería, si es el director de la galería o simplemente se especifica la técnica que maneja), una opción ver la cual mostrara mas información acerca de dicho artista donde encontraremos la fecha de nacimiento del artista y una foto del mismo como se muestra en la siguiente figura.



¿Cómo buscar artistas?

Para realizar una búsqueda sobre cualquier artista, solo debe realizar los siguientes pasos:

1. Dirigirse a la opción donde se realiza la búsqueda, la cual se muestra a continuación.



2. En la opción resaltada con color rojo encontramos dos campos, una casilla en blanco donde se digitara la palabra o letra del artista que desea buscar seguido del tipo de búsqueda que desea realizar ya sea por nombre, info como se puede ver en la figura mostrada anteriormente.

3. Presionamos Enter o el botón Ir para proceder a realizar la búsqueda.

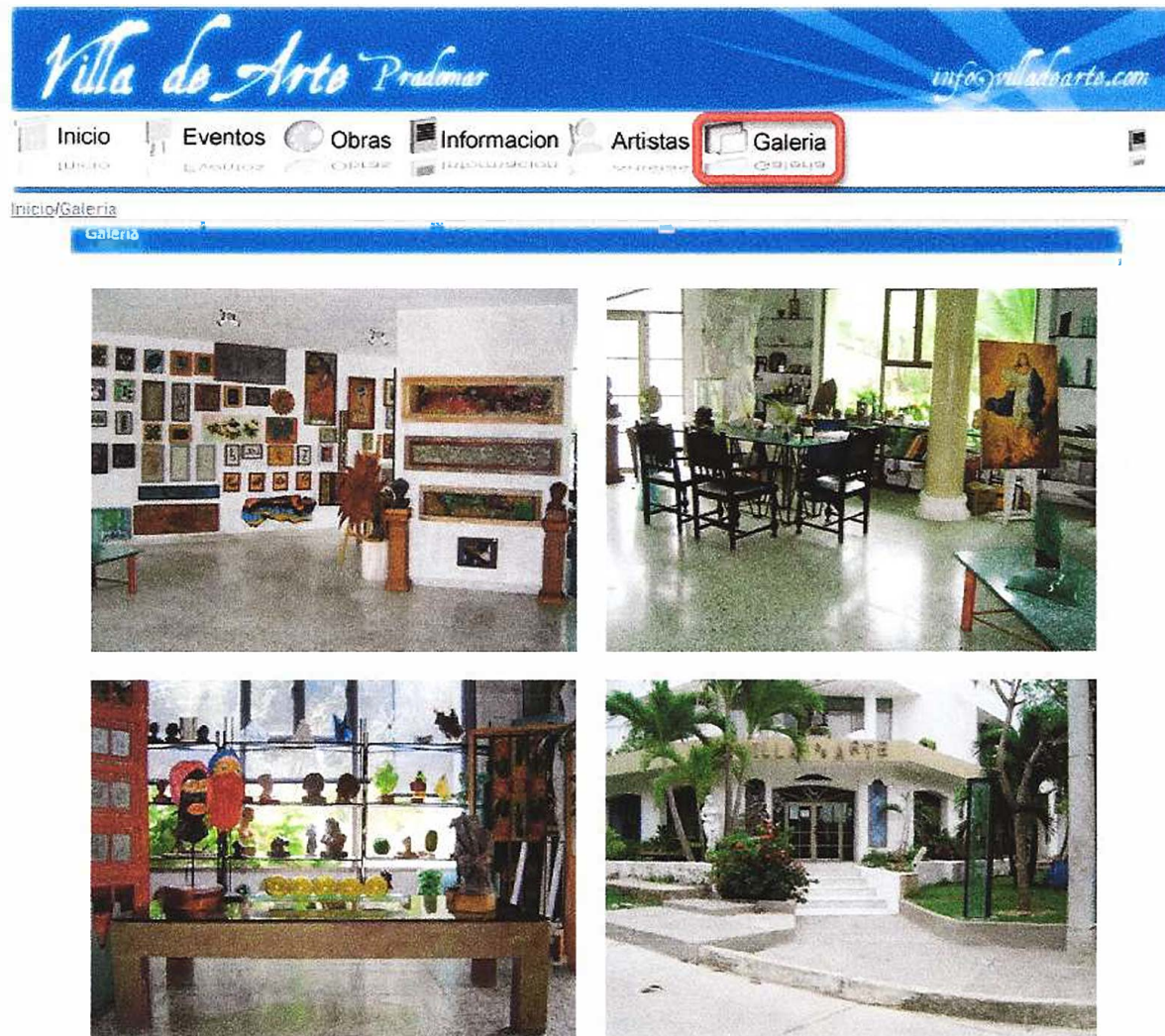
4. En caso de digitar alguna palabra o letra que no tenga nada que ver con el nombre, o información del artista aparecerá un mensaje en el área donde se muestran los eventos próximos como se muestra en la siguiente figura.



MODULO DE GALERIA

En este modulo simplemente se muestra una serie de fotos de la galeria tanto del exterior como del interior de la misma.

A continuación una imagen del modulo galería.



MODULO DE REGISTRO DE USUARIOS

Este registro de usuarios se diseñó con el fin de conocer las diferentes personas interesadas por el sitio de la galería y además que esto será de vital importancia para el usuario ya que podrá recibir constantemente por medio de su correo electrónico información de las distintas obras que están en la galería (las mas recientes) y los diferentes eventos próximos a desarrollarse.

Lo del registro es muy importante para nosotros ya que el usuario también tiene opción de enviarnos sus comentarios acerca del sitio o bien sea de alguna obra que necesite (ver figura contáctenos).

Contactenos

Para nosotros su contacto es muy importante por favor diligencie el siguiente formulario con toda su información y nosotros le responderemos al instante a su casilla de correo.

Nombre:

Apellido:

Email:

Ciudad/Pais:

Asunto:

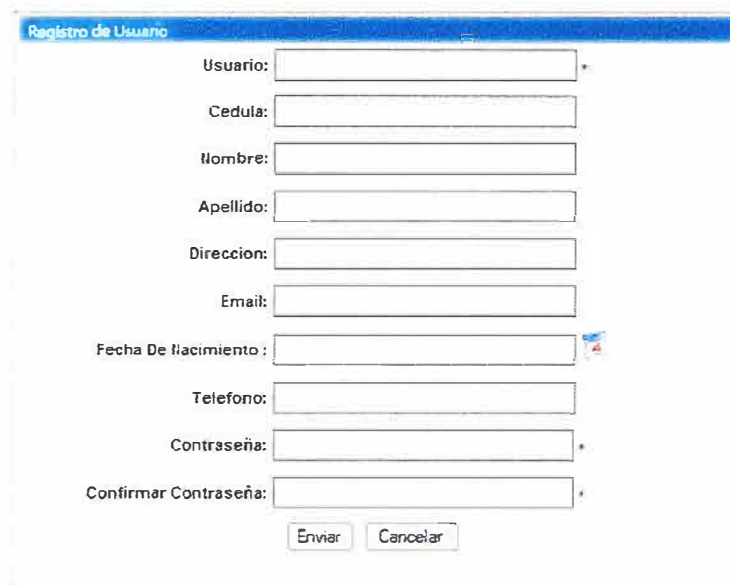
Comentarios:

¿Cómo registrarse?

Para llevar a cabo esta parte del registro tenga en cuenta lo siguiente

Debajo del banner principal hay un enlace con el nombre “regístrese aquí” donde podrá llenar sus datos en un formulario y posteriormente guardarlos (ver figura del formulario de registro de usuarios).

Nota: cabe especificar que no es de carácter obligatorio que el usuario tenga que registrarse para mirar la información del sitio.



Registro de Usuario

Usuario: *

Cedula:

Nombre:

Apellido:

Direccion:

Email:

Fecha De Nacimiento: 

Telefono:

Contraseña: *

Confirmar Contraseña: *

En este formulario además de todos sus datos personales (cedula, nombre, apellido, dirección, email, fecha de nacimiento y teléfono), tendrá derecho a un usuario y contraseña los cuales son de carácter obligatorios para dar por terminado el registro.

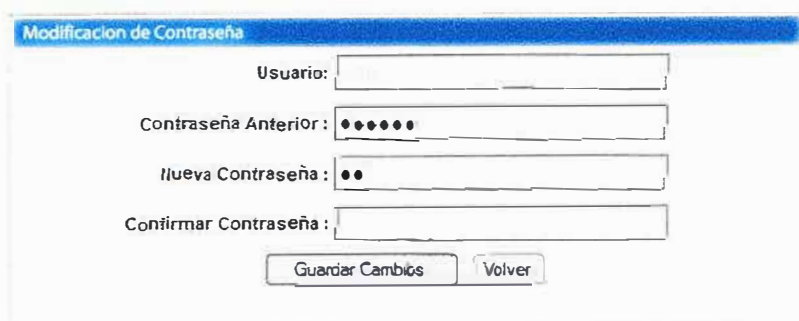
Cumplido con la parte del registro cada vez que visite el sitio podrá entrar con su respectivo nombre de usuario y contraseña, estos los podrá digitar al lado de la opción de “regístrese aquí” la cual esta señalada con color rojo, como se muestra en la siguiente figura.



Si su usuario y contraseña son correctos le dará paso a un mensaje de bienvenida con su usuario y al lado un logo de un pequeño usuario donde podrá hacer clic para revisar su cuenta y modificar o actualizar lo que vea conveniente (ver figura de información de usuario).



Nota: solo puede modificar o actualizar su contraseña ya que su usuario siempre será único, para cambiar la contraseña haga clic en el botón modificar contraseña le saldrá un formulario donde aparece su usuario, un campo con la contraseña anterior, otro campo con la contraseña actual y el ultimo con la con su respectiva confirmación (ver figura modificación de contraseña).



INDICE

▪ Introducción al manual	1
▪ Modulo de Eventos	2
▪ Búsqueda de eventos	3
▪ Modulo de Obras	5
▪ Búsqueda de obras	6
▪ Información de obras	7
▪ Modulo de información	
▪ Modulo de artistas	10
▪ Información del director de la galería	11
▪ Búsqueda de artistas	12
▪ Modulo de galería	13
▪ Contacto	14
▪ Registro	15
▪ Mi cuenta	16
▪ Cambio de contraseña	16