

MULTIMEDIA: HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO 1712 – 1969.

JOSE FERNANDO IBARRA CAICEDO
DAVID EDUARDO RECALDE MARTINEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMATICAS
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2006

MULTIMEDIA: HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO 1712 – 1969.

JOSE FERNANDO IBARRA CAICEDO
DAVID EDUARDO RECALDE MARTINEZ

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Informática

Lic. HOMERO PAREDES
Director

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMATICAS
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2006

Nota de aceptación:

Director

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, 24 de Mayo de 2006

“Las ideas y conclusiones aportadas en la tesis de grado son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1996, emanado del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de Nariño por habernos brindado las herramientas necesarias para crecer como profesionales íntegros y capaces de enfrentarnos a cualquier reto.

A nuestros profesores que a lo largo del camino nos compartieron su sabiduría y experiencia para encaminar nuestros proyectos.

Al nuestro asesor Homero Paredes quien con su contribución nos encamino a alcanzar nuestro objetivo final.

A la Profesora Claudia Gómez quien en su forma particular siempre nos impulso y respaldo en la consecución de nuestra meta final.

Al grupo de Investigación "Universidad de Nariño: Historia, Educación y Desarrollo" en especial al profesor Gerardo León Guerrero por iniciativa y colaboración durante el desarrollo de este proyecto.

JOSE FERNANDO Y DAVID EDUARDO

A Dios quien coloco en mi camino a las personas adecuadas que me brindaron los medios necesarios para cumplir con todos mis sueños.

A Mis Padres por todo el apoyo brindado a lo largo de estos años para la consecución de esta meta.

A Mis Hermanos por darme la mano en todas las ocasiones en que necesite levantarme.

A Mis Tías Mariela y Aracely por abrirme las puertas de su casa y facilitar a si mi travesía Universitaria.

A Mi Novia por todo el apoyo y paciencia durante estos largos años de esfuerzos y sacrificios.

A Mi Compañero David por la consecución de un este gran proyecto final.

JOSE FERNANDO IBARRA

A Nuestro Señor Dios por darme esa fuerza para siempre seguir en una lucha constante y concretar mis objetivos.

A mis padres por ser el apoyo vital para culminar otra etapa del camino, y por brindarme el ejemplo de vida y de honestidad, por su incondicionalidad ya que sin ellos no hubiera sido nada de lo que soy ahora.

A mi hermano y a mi cuñada por darme ese ejemplo de fortaleza, de superación y de esperanza.

A mis sobrinitos, por que siempre me dieron alegría y me hacen vivir la vida como si fuera siempre un niño.

A todas las personas que se me quedan, a amigos y amigas, a mi familia, por que gracias a ellos, hoy soy lo que soy y gracias a muchos de ellos hoy en día he culminado esta etapa en mi vida.

Y a José Fernando por que siempre estuvimos de una u otra manera juntos en lo largo de nuestra carrera y gracias por que al fin culminamos este arduo proyecto.

DAVID EDUARDO

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	17
1. DESARROLLO DEL TRABAJO	18
1.1. PROBLEMA	18
1.1.1. Descripción del Problema	18
1.1.2. Formulación del Problema	18
1.2. JUSTIFICACION	18
2. OBJETIVOS	20
2.1. OBJETIVO GENERAL	20
2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	20
3. FUNDAMENTOS TEORICOS	21
3.1 MARCO TEORICO	21
3.1.1. Multimedia	21
3.1.2. Ingeniería de Software	21
3.2. MARCO CONCEPTUAL	22
4. DISEÑO METODOLOGICO	24
5. CONCLUSIONES	26
6. RECOMENDACIONES	27
7. BIBLIOGRAFIA	28
ANEXOS	30

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Mapa de navegación de la multimedia	30
Anexo B. Manual de usuario de la multimedia	31

GLOSARIO TECNICO

HARDWARE: se refiere a los componentes materiales de un sistema informático. La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento de información.

SOFTWARE: son todos los programas que se ejecutan en una computadora y que se encargan de administrar los recursos hardware.

PIXEL: la unión de puntos en la pantalla o impresora de un sistema de cómputo forma una imagen, a cada uno de esos puntos se le conoce como píxel.

RESOLUCION: en informática se conoce como resolución a la calidad de las imágenes que se presentan en el monitor de un equipo de cómputo.

CARÁCTER: en informática, una letra, un número, un signo de puntuación u otro símbolo o código de control. Un carácter no es necesariamente visible, en pantalla o sobre el papel. Por ejemplo, un espacio tiene la misma calidad de carácter que una 'a' o que cualquiera de los dígitos del 0 al 9.

BIT: en informática, capacidad de almacenamiento mínima en forma de 0 ó 1 (Sistema Binario).

BYTE: unidad de información equivalente a 8 bits. En el procesamiento informático es el tamaño de un carácter.

MEGABYTE: en informática el equivalente a aproximadamente un millón de bytes.

GIGABYTE: en informática el equivalente a aproximadamente mil millones de Bytes o mil megabytes.

CD: Sistema de almacenamiento de información en el que la superficie del disco está recubierta de un material que refleja la luz. La grabación de los datos se realiza creando agujeros microscópicos que dispersan la luz (pits) alternándolos con zonas que sí la reflejan (lands).

CD-ROM: (Compact Disc-Read Only Memory) estándar de almacenamiento de archivos informáticos en disco compacto. Se caracteriza por ser de sólo lectura, con una capacidad de almacenamiento para datos de 650 MB.

ALGORITMO: el término algoritmo se aplica a muchos de los métodos de resolución de problemas que emplean una secuencia mecánica de pasos, como en el diseño de un programa de ordenador o computadora.

PROGRAMACION: conjunto de secuencias lógicas en forma de código que comprende la computadora. Se asume generalmente que la traducción de las instrucciones a un código debe ser completamente

sistemática. Normalmente es la computadora la que realiza la traducción.

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN: en informática, cualquier lenguaje artificial que puede utilizarse para definir una secuencia de instrucciones para su procesamiento por un ordenador o computadora.

RESUMEN

El producto Multimedial "Historia de la Universidad de Nariño 1712 – 1969", es un complemento de la investigación que lleva el mismo nombre, realizada por Gerardo Guerrero, Pedro Verdugo y Gabriela Hernández.

Haciendo uso de las ventajas multimediales, se presenta el contenido de esta obra de tal manera que el lector encuentre una herramienta que le permita hacer un uso mas practico de la información, logrando captar su atención y permitiéndole interactuar con el entorno que se enmarca dentro de la Investigación.

La multimedia cuenta con un visor de texto que permite apreciar el enfoque de cada uno de los temas, incluye además la opción de galerías de fotografías relacionadas a cada uno de los temas desarrollados y videos realizados por los autores en los cuales se hace un resumen de los acontecimientos más importantes de cada uno de los textos. Además se ha implementado un motor de búsqueda que le permitirá al usuario realizar una consulta más rápida acerca de un contenido que le interese.

ABSTRACT

There is a software made wich is based on history of the University of Nariño from 1712 - 1969. It is a research complement wich has basically the same. It is named by Gerardo Guerrero, Pedro Verdugo and Gabriela Hernandez.

This Software has being made to facilitate the use and understanding of the information and it allows the interaction between the users and the researchers.

Besides the information acquire a display of pictures, videos about the most important facts and it also has a browser for being used by the users in order to analyze the information requested.

INTRODUCCION

El acceso a la información y documentación científica es un tema de capital importancia en el mundo de la Educación. El desarrollo tecnológico que se presenta en la actualidad ha facilitado la utilización de nuevos elementos para fomentar, explorar e interactuar con todo lo relacionado a los temas educativos y de interés social, igualmente nos muestra las posibles herramientas pedagógicas en la que estos se pueden convertir.

Una de estas herramientas es la multimedia, gracias a que esta se ha venido convertido últimamente en una de las herramientas pedagógicas más influyente en el mundo de la informática; a través de ella podemos seducir con mayor profundidad los sentidos de las personas en comparación a cualquier otro medio de comunicación masiva porque no solo se observa o escucha, sino que a través de ella se logra una interacción con la información tratada, logrando así una comunicación mucho más productiva y significativa en el proceso educativo.

La idea de realizar una multimedia que describa todo lo acontecido durante un siglo de historia de la Universidad de Nariño, parte de la importancia de utilizar todos los recursos técnicos con los que cuenta la misma para facilitar el estudio, conocimiento e investigación de los estudiantes y la sociedad en general, interesados en tener acceso a la información referente al tema.

1. DESARROLLO DEL TRABAJO

1.1 PROBLEMA.

Necesidad de una herramienta que complemente la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969" realizada por el grupo investigativo "Universidad de Nariño: Historia, Educación y Desarrollo".

1.1.1 Descripción del Problema. Teniendo en cuenta que muchas veces los textos informativos, no permiten hacer uso de su contenido de una manera mucho más fácil y cómoda dando pie así a un problema de dinámica entre el lector y el texto.

Este problema es mucho más visible en los textos históricos que por su misma estructura temática contienen una gran cantidad de información que suele ser catalogada por décadas o años, obligando así al lector a buscar entre una gran cantidad de títulos la información directamente relacionada con sus necesidades, lo que en muchas ocasiones puede confundirlo o simplemente aburrirlo. Es por eso que se encuentra la necesidad de crear una fuente de información que complemente los textos existentes permitiendo así la interacción entre la fuente y el lector.

1.1.2 Formulación del Problema: ¿Es factible crear una fuente de formación histórica a través de la multimedia relacionada con el devenir de la Universidad de Nariño a partir de 1712 hasta el año 1969, que complemente los textos escritos y permita la interacción entre esta y el lector?.

1.2 JUSTIFICACION.

Las herramientas informáticas se han transformado en la actualidad en un medio pedagógico de gran aceptación y con buenos resultados en el proceso educativo. Los medios multimediales reúnen estas características y tienen la capacidad de transportarnos a través de sus contenidos como si no existieran barreras físicas como el tiempo y el espacio para acceder a los mismos.

Teniendo en cuenta que la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969" realizada por el grupo investigativo "Universidad de Nariño: Historia, Educación y Desarrollo" Es un aporte valioso para la comunidad universitaria y la sociedad colombiana, creemos conveniente llevar la misma a una aplicación multimedial que permita una mejor interacción entre las personas interesadas en conocer el devenir de la Universidad de Nariño y el contenido de la investigación.

Además como futuros licenciados en informática de la Universidad de Nariño, vemos la necesidad de realizar un aporte significativo a la comunidad educativa encontrando así en este producto multimedial una buena forma de lograrlo y mejor si el mismo aporta a la Universidad tanto como a la región y el país.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Complementar el trabajo de investigación denominado: "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969" con el diseño e implementación de una herramienta multimedia.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar los acontecimientos mas influyentes en el desarrollo institucional de la Universidad de Nariño relatados en el trabajo de investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".
- Recopilar el material fotográfico existente relacionado a cada uno de los temas abordados en la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".
- Diseñar la interfaz del producto multimedial "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".
- Construir dentro de la interfaz del producto multimedial "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", un motor de búsqueda.

3. FUNDAMENTOS TEORICOS

3.1 MARCO TEORICO

3.1.1 Multimedia. Es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo en la presentación de la información, como texto, imagen, animación, vídeo y sonido.

Teniendo en cuenta que la multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza; así mismo mejora las interfaces tradicionales basadas solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés de las personas al mejorar la retención de la información presentada, además cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertida y si a todo esto le sumamos que proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados, encontramos que es una herramienta ideal que complementaria de forma practica y dinámica la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

3.1.2 Ingeniería de Software. Se utiliza para el desarrollo del sistema de información. El desarrollo comprende las actividades, técnicas y de gestión necesaria para crear el sistema.

El desarrollo del sistema debe cumplir las necesidades del cliente ajustándose a unos límites de tiempo, coste y calidad. En todos los casos los principios de la Ingeniería de Software ayudan a garantizar que el sistema resultante sea fiable y funcione del modo requerido.

Esta teoría nos permitirá crear un entorno Software atractivo y ajustable a las necesidades de cada uno de los usuarios que estarán comprendidos por todo aquel que se encuentre interesado en la historia de la Universidad de Nariño, dentro de estos posibles usuarios tendremos desde alumnos de colegio, profesionales y personas en general, lo que dictamina la importancia de la plataforma e interfaz del software para la Multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", y por consiguiente el mismo enriquecimiento de la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

3.2 MARCO CONCEPTUAL

TEXTO: en informática, también denominado modo alfanumérico o modo carácter. Es el modo de operación con el cual algunos equipos informáticos muestran letras y otros caracteres de texto, pero no imágenes gráficas.

VIDEO: es una grabación realizada con un dispositivo de video (camrecorder) o algún otro dispositivo que capture imágenes en movimiento. También se refiere al hecho de mostrar imágenes y textos en el monitor de una computadora. El adaptador de video, p.ej., es el responsable de enviar esas señales a los dispositivos proyectores.

AUDIO: señales sonoras analógicas que mediante un convertidor análogo-digital se reproduce en el amplificador de cualquier sistema de sonido.

IMAGEN: en informática, conjunto secuencial de bits que representa, en la memoria, una imagen que puede visualizarse en la pantalla, especialmente en los sistemas que disponen de interfaz gráfica de usuario.

INTERFAZ: una interfaz de software es la parte de una aplicación que el usuario ve y con la cual interactúa. Está relacionada con la subyacente estructura, la arquitectura, y el código que hace el trabajo del software, pero no se confunde con ellos. La interfaz incluye las pantallas, ventanas, controles, menús, metáforas, la ayuda en línea, la documentación y el entrenamiento. Cualquier cosa que el usuario ve y con lo cual interactúa es parte de la interfaz.

NAVEGACION: en los sistemas multimediales llamamos navegación a los mecanismos previstos por el sistema para acceder a la información contenida realizando diversos itinerarios a partir de múltiples puntos de acceso, y que dependen de la organización lógica del material elaborado en la etapa de diseño.

VINCULO: los vínculos pueden ser gráficos, imágenes en 3D o texto coloreado (normalmente subrayado). Que permiten acceder a una información o ubicación específica dentro de la multimedia.

HIPERTEXTO: consiste en páginas de información enlazadas. Cada página de información contiene texto, imágenes y enlaces. Esto es lo que se llama hipertexto, puesto que no es sólo texto, sino que también tiene elementos multimedia como las imágenes y además cada página puede estar enlazada con muchas más.

MOTOR DE BÚSQUEDA: un motor de búsqueda es una herramienta interactiva que ayuda a los usuarios a localizar la información disponible en la multimedia.

4. DISEÑO METODOLOGICO

Realizaremos una aplicación multimedial, en la cual especificaremos los sucesos históricos de importancia de la Universidad de Nariño. Para el efecto tomaremos el trabajo de investigación llamado "HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO 1712 - 1969", para esto utilizaremos herramientas de diseño como: Adobe Photoshop, Corel Draw, Fireworks, Swish, Gif animator, Sound Forge, Macromedia Flash MX 7.0, además del software y el hardware necesario para producir y digitalizar el CD-ROM.

Para la realización de este proyecto hemos escogido el modelo lineal secuencial de la ingeniería del software, llamado algunas veces "Ciclo de vida básica ó modelo en cascada"; "el modelo lineal secuencial sugiere un enfoque sistemático, secuencial del desarrollo del software que comienza en un nivel de sistemas y progresa con el análisis, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento".¹

A continuación explicaremos la utilización del modelo lineal secuencial en nuestro proyecto de grado:

1. Ingeniería y modelado de información: En este primer paso analizaremos las fuentes de información con las que cuenta el proyecto, que en su mayoría consisten en la investigación y en el banco de datos con el que cuenta la Universidad de Nariño, a partir de esto procederemos a organizar los datos que consideremos necesarios para la multimedia y posteriormente digitalizarlos.

2. Análisis de los requisitos del software: Una vez seleccionada la información continuaremos con el análisis de los requisitos fundamentales que necesitara nuestro proyecto para la construcción del software y también realizaremos un análisis preliminar de lo que este va a realizar, esto en conjunto con el grupo de investigación ya que necesitamos que vaya acorde al trabajo por ellos realizado.

3. Diseño: Teniendo la información y los requisitos del software procederemos a diseñar el mapa de navegación, guiones y los

¹ROGER, Pressman. Modelo Lineal Secuencial, Ingeniería del Software Pág. 67

algoritmos de programación necesarios para el funcionamiento de la multimedia.

4. Generación de código: En este paso codificaremos los algoritmos previamente diseñados.

5. Pruebas: Una vez generada la multimedia realizaremos las pruebas necesarias para identificar posibles errores y poder establecer el correcto funcionamiento del proyecto.

6. Mantenimiento: De acuerdo a los errores encontrados se procederá a realizar la depuración de los mismos.

5. CONCLUSIONES

El archivo fotográfico de la Universidad de Nariño es muy escaso, en la mayoría de los casos se tuvo que recurrir a material particular que en algunas ocasiones fue generosamente cedido pero existe otra cantidad de imágenes cuyos propietarios se manifestaron renuentes para su publicación.

Otra situación que genera dificultad en la obtención de material fotográfico es la falta de información referente a cada una de las fotografías que en algunos casos se debe a la desorganización del mismo.

También se pudo apreciar una falta de control de la biblioteca de la Universidad de Nariño, en cuanto a ejemplares antiguos que tratan temas referentes a la historia de la Universidad.

La plataforma Macromedia Flash MX 2004, es una herramienta óptima para el desarrollo de programas multimediales.

6. RECOMENDACIONES

Crear en el interior de la Universidad de Nariño, un sistema que permita la realización de un archivo fotográfico de misma que se renueve de forma periódica y que se encuentre debidamente referenciado y organizado, las fotografías que se destinen para este fin deberán tener unos estándares mínimos de calidad que permitan apreciar el entorno que rodea la imagen.

Mejorar el sistema de control de libros de la biblioteca "Alberto Quijano Guerrero", y en la medida de lo posible remplazar el material antiguo que se encuentra referenciado en los ficheros de la biblioteca pero que no aparecen en los estantes de la misma.

Utilizar dentro de los trabajos de índole multimedial o software educativo, la plataforma Macromedia Flash MX como herramienta de creación de entornos gráficos de alto rendimiento, que permiten la interacción del usuario con el software de manera fácil y didáctica.

7. BIBLIOGRAFIA

GUERRERO, Gerardo. Historia de la Universidad de Nariño 1827 -1930. Editorial Universitaria UNED Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, 2004.

HERNANDEZ, Gabriela. La mujer en la Universidad de Nariño 1935 - 1969. Editorial Universitaria UNED Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, 2004.

HERNANDEZ, Roberto; Metodología de la Investigación; México: McGraw-Hill, 1998.

LIBRO PASTO A TRAVES DE LA FOTOGRAFIA, Fuente documental.

McCONNELL S.; Desarrollo Y Gestión de Proyectos Informáticos. McGraw Hill, España, 2000.

PRESSMAN, Roger S.; Ingeniería del Software; México: McGraw-Hill, 1998.

REVISTA ILUSTRACION NARIÑENSE; Fuente documental.

REVISTA ANALES DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, Fuente documental.

REVISTA DE INGENIERIA, Fuente documental.

VERDUGO, Pedro. Universidad de Nariño Historia y vida Cotidiana 1946 - 1957. Editorial Universitaria UNED Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, 2004.

<http://www.lablaa.org>

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

<http://banrep.gov.co>

<http://www.udea.edu.co>

<http://www.encolombia.co>

<http://www.physics.umd.edu>

<http://www.radioedam.com.mx>

<http://www.camdennewjournal.co.uk>

<http://www.tierramerica.net>

<http://www.umariana.edu.co>

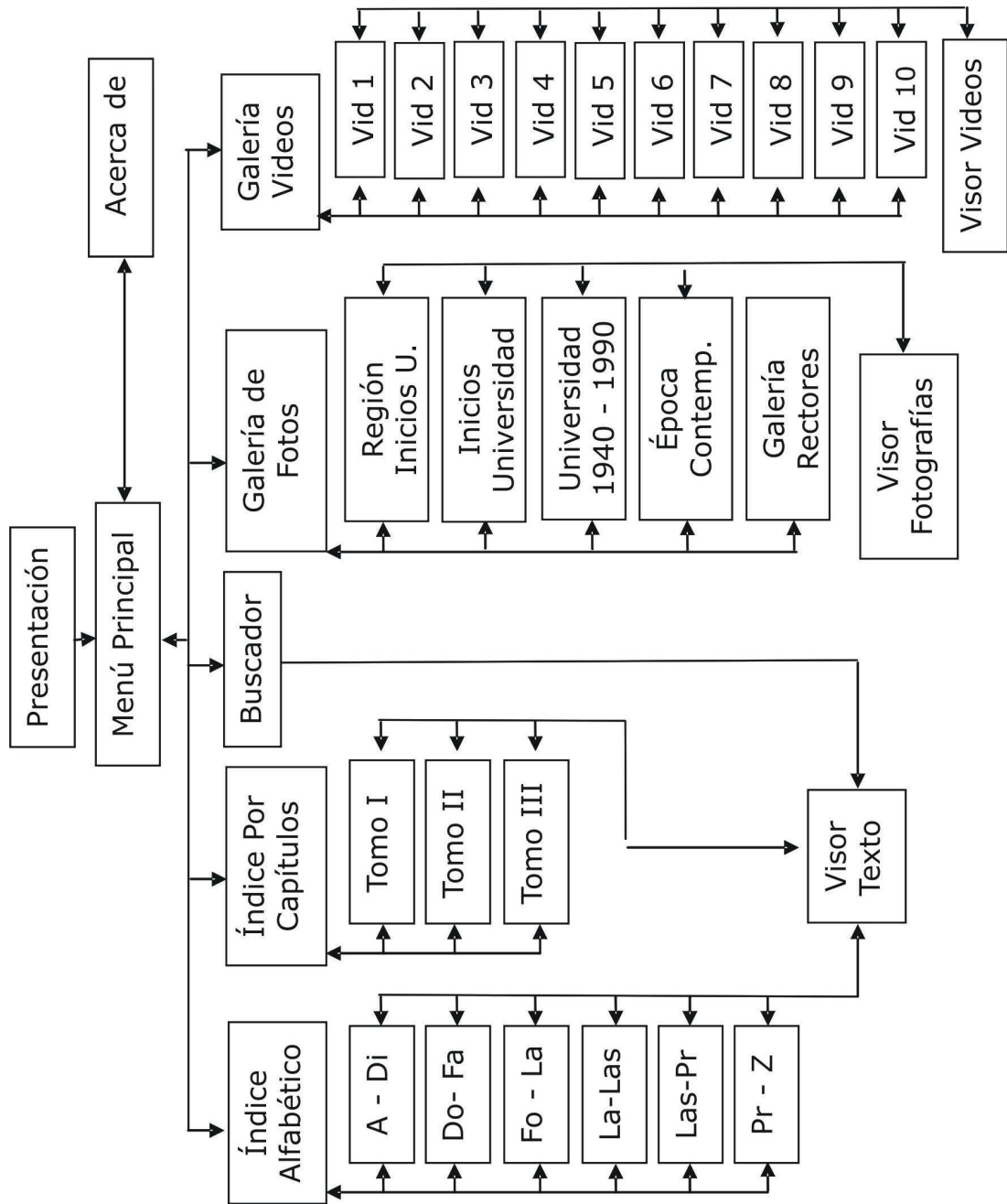
<http://www.pasto.com>

<http://www.patriagrande.net>

<http://www.thecemeneryproject.com>

ANEXOS

Anexo A. Mapa de Navegación



Anexo B. Manual de Usuario

INTRODUCCION

"Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", es un programa multimedia de carácter Educativo que aprovecha todos los recursos que ofrece la multimedia para dar a conocer la historia y devenir de este importante ente educativo y su importancia en el desarrollo del departamento de Nariño.

Para un óptimo desempeño y mejor realce en las gráficas, se recomienda utilizar una configuración de 800 x 600 en la resolución de su computador.

REQUERIMIENTOS PROGRAMA MULTIMEDIA "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

Idioma: Español. Peso Programa: 170 MB aprox. Plataforma: Windows 98/ME/NT/2000/XP.

1. Producto para PC.
2. Microsoft Windows 98/NT4.0/XP.
3. Computador compatible con un procesador 386 mínimo, recomendado 486 o superior.
4. 128 MB de memoria Ram, recomendado 256 MB o más.
5. Tarjeta Gráfica de 256 colores, recomendado 16,8 millones de colores.
6. Resolución de pantalla 800 x 600.
7. Monitor de resolución SVGA o superior.
8. Tarjeta de sonido 16 bits.
9. Mouse o Ratón.

MENU PRICIPAL DEL PROGRAMA MULTIMEDIAL "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969"



En el menú principal esta dividido en dos partes, en la primera usted encontrara los botones de acceso a cada uno de los contenidos del programa multimedia y en la segunda tendrá la opción de salir del mismo.

BOTONES MENU PRINCIPAL

INDICE: Este botón le permitirá desplazarse hacia el contenido de los libros de la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".



Este botón se divide en dos partes:



Al ubicar el cursor en el botón INDICE se desplazara una flecha en el contorno del mismo que le indicara que va a hacer uso de esta opción.



Al hacer clic en el botón INDICE, se despliega un submenú que le permitirá acceder a dos tipos de índices existentes en la multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

ALFABETICO: Al realizar clic sobre esta opción se desplazara hacia el índice alfabético.



POR CAPITULOS: Al realizar clic sobre esta opción se desplazara hacia el índice por capítulos.



GALERIA: Este botón lo desplazara hacia el contenido de galería de videos y fotográfica.



Este Botón se divide en dos partes:



Al ubicar el cursor en el botón GALERÍA se desplazara una flecha en el contorno del mismo que le indicara que va a hacer uso de esta opción.



Al realizar clic sobre el botón GALERÍA, se despliega el submenú que le permitirá acceder a los dos tipos de galerías existentes en la multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

FOTOGRAFIAS: Al realizar clic sobre este botón se desplazara a la Galería Fotográfica.



VIDEOS: Al realizar clic sobre este botón, se desplazara hacia la Galería de Videos.



BUSCADOR: Este botón le permitirá acceder al motor de búsqueda con el que cuenta la Multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".



Este Botón se divide en dos partes:



Al ubicar el cursor sobre el Botón BUSCADOR, se desplazara una flecha en el contorno del mismo que indica que se va a hacer uso de esta opción.

Al Realizar clic sobre el Botón BUSCADOR, se deslazara hacia el Frame que contiene el Motor de Búsqueda.

ACERCA DE: Este botón conduce hacia la presentación de los Créditos y Agradecimientos de la Realización de la Multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".



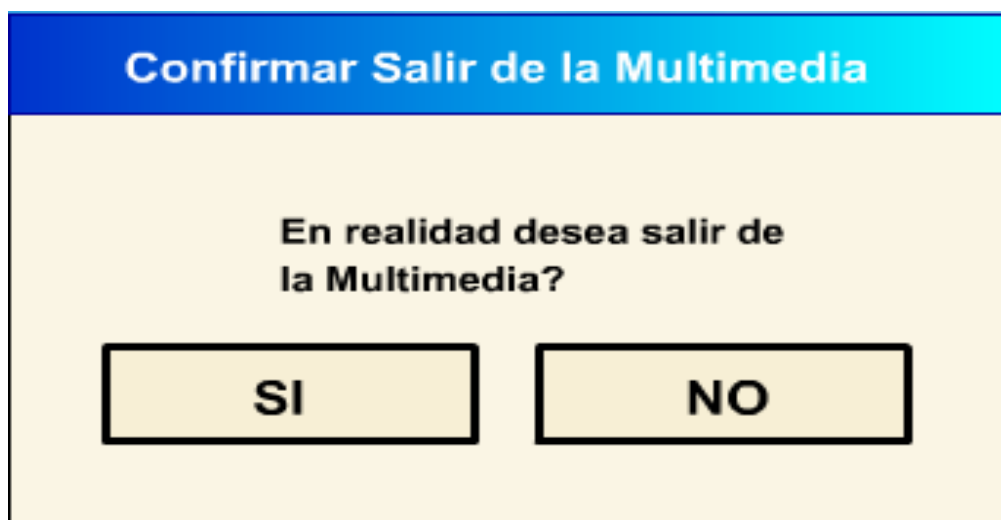
CERRAR: El botón cerrar se encontrara disponible a lo largo de la Multimedia y tiene como función el permitir la salida del programa Multimedial "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", en el momento que el usuario lo determine conveniente.



CONFIRMACION DE SALIDA DE LA MULTIMEDIA: Al Realizar Clic sobre el Botón CERRAR se desplegara el submenú de confirmación de la Acción Salir de la Multimedia.

La opción SI, Cerrara el Aplicativo Multimedial.

La opción NO, Le permitirá seguir con la ejecución de la Multimedia.



BOTONES GLOBALES DEL PROGRAMA MULTIMEDIAL "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969"

Durante el recorrido del contenido de la Multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", usted encontrara cinco Botones Principales:

MENU PRINCIPAL: Este botón lo conducirá de regreso al Menú Principal, desde cualquiera de las escenas de la Multimedia en el cual se encuentre.



INDICE: Este Botón lo conducirá hacia la escena donde se encuentra el índice.



Este botón se divide en dos partes: Índice Alfabético e Índice por Capítulos:



INDICE ALFABETICO: Ubicando el cursor sobre el lado Izquierdo del Botón, se encuentra la zona activa del Índice Alfabético; identificado por las letras a,b,c. Al dar clic en este sitio se trasladara a la escena de Índice Alfabético desde cualquier escena en la que se encuentre.

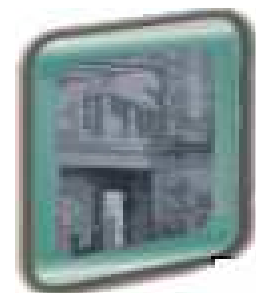


INDICE POR CAPITULOS: Al ubicar el cursor sobre el costado Derecho del Botón, encontrara la zona activa del Índice Por Capítulos; identificado por los números 1,2,3. Al realizar clic sobre este botón se trasladara a la escena índice por capítulos, sin importar el lugar donde se encuentre en la multimedia.

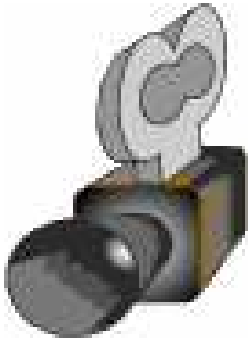
GALERÍA FOTOS: Este botón le permitirá desplazarse desde cualquier lugar en el que se encuentre en la multimedia, hacia la escena de Galería de Fotos.



Quando el cursor se encuentre sobre el Botón GALERÍA DE FOTOS, la imagen de este cambiara y al hacer clic lo trasladara a la galería fotográfica de la Multimedia.



GALERÍA VIDEOS: Este botón tiene como función el trasladarlo a la Galería de Videos de la Multimedia, desde cualquier lugar en el que se encuentre navegando dentro del Programa Multimedial.



BUSCADOR: Este icono le permitirá tener acceso al motor de búsqueda desde cualquier lugar en el que se encuentre navegando dentro de la Multimedia.

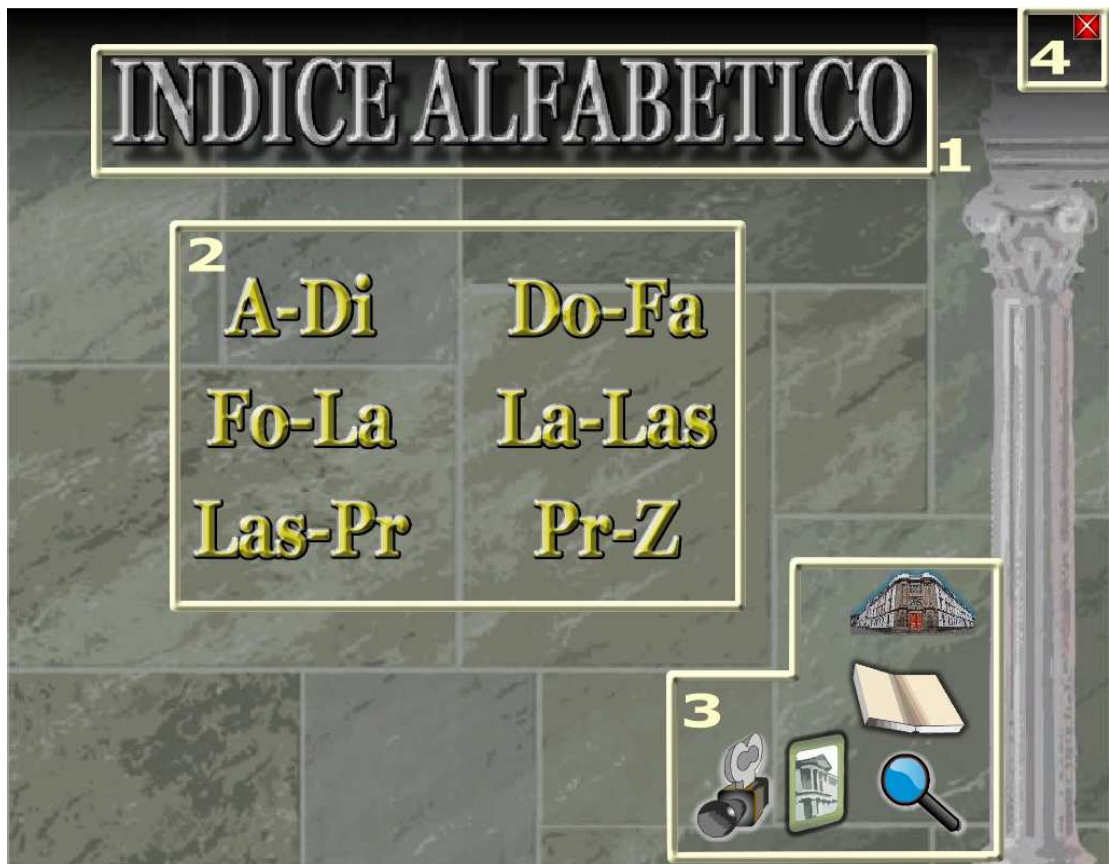


ESCENAS DEL PROGRAMA MULTIMEDIAL
"Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969"

1. ESCENA INDICE ALFABETICO

La escena Índice Alfabético se encuentra dividida en cuatro secciones:

1. TITULO DE LA ESCENA
2. CONTENIDO DE LA ESCENA
3. BOTONES GLOBALES
4. BOTON SALIR DE LA MULTIMEDIA



En cuanto al CONTENIDO de la escena. Se ha organizado el Índice alfabético de los títulos que contiene la investigación “Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969”, de tal manera que se encuentran en orden alfabético y además en grupos que van desde la a hasta la Z:

A – DI: Este vinculo lo llevara a la Escena en donde se encuentran los Títulos de la investigación que comienzan con A hasta Di.

A-Di

DO – FA: Muestra los títulos que comienzan con las letras Do hasta los que comienzan con Fa.

Do-Fa

FO – LA: Vincula los títulos que comienzan con las letras Fo hasta los que inician con las letras La.



LA – LAS: Muestra los títulos que inician con las letras La hasta los que comienzan con Las.



LAS – PR: Conduce a los títulos que inician con las letras Las hasta los que comienzan con Pr.



PR – Z: Vincula a los títulos que inician con las letras Pr hasta los que comienzan con Z.



Una vez que se ha ingresado a alguna de los grupos de títulos aparecerá una nueva escena que le mostrara los títulos existentes y que van en orden alfabético en el grupo.

En esta escena como se muestra en la siguiente figura se puede identificar:

- 1: TITULO GRUPO
- 2: TÍTULOS CONTENIDOS EN LA ESCENA
- 3: BOTONES GLOBALES
- 4: BOTÓN SALIR DE LA MULTIMEDIA



Además se pueden observar los botones de LA BARRA DE DESPLAZAMIENTO:

ANTERIOR: Conduce a la opción o escena anterior.



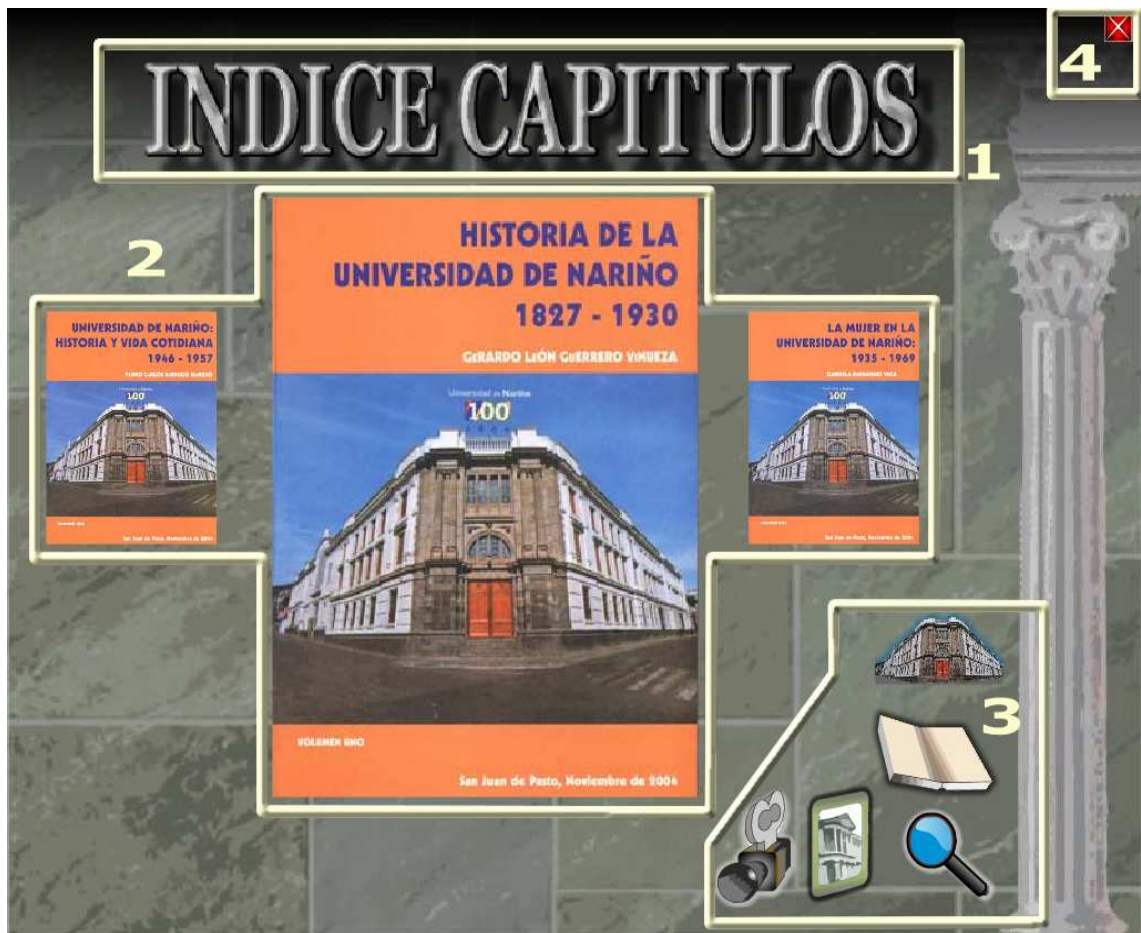
SIGUIENTE: Conduce a la opción o escena siguiente.



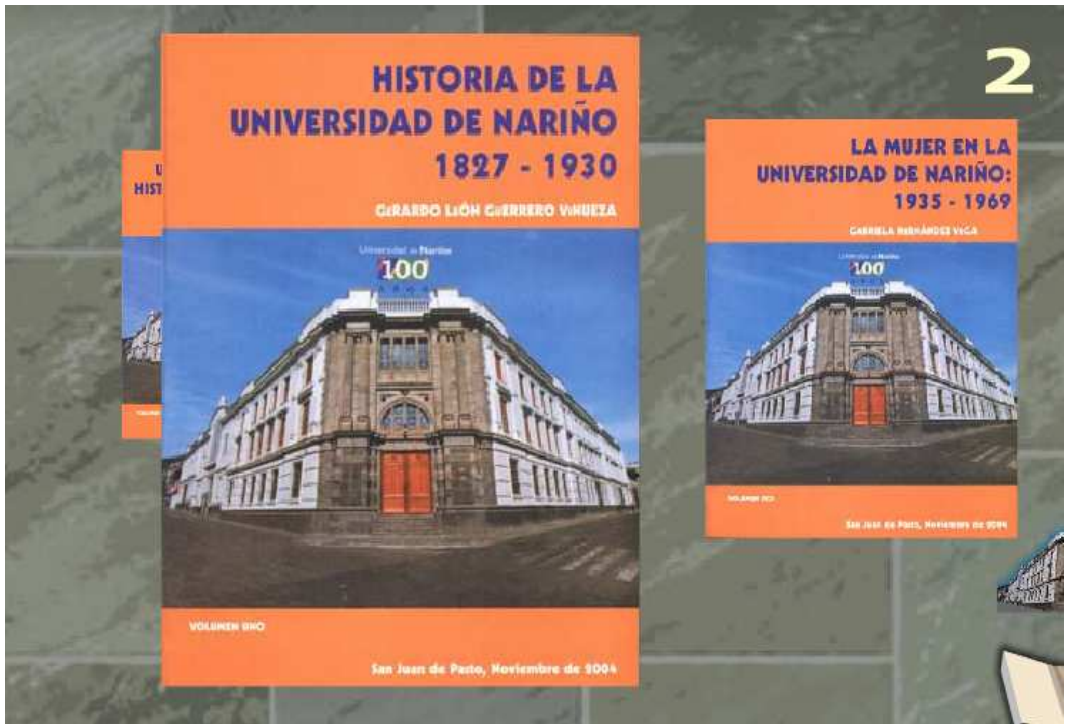
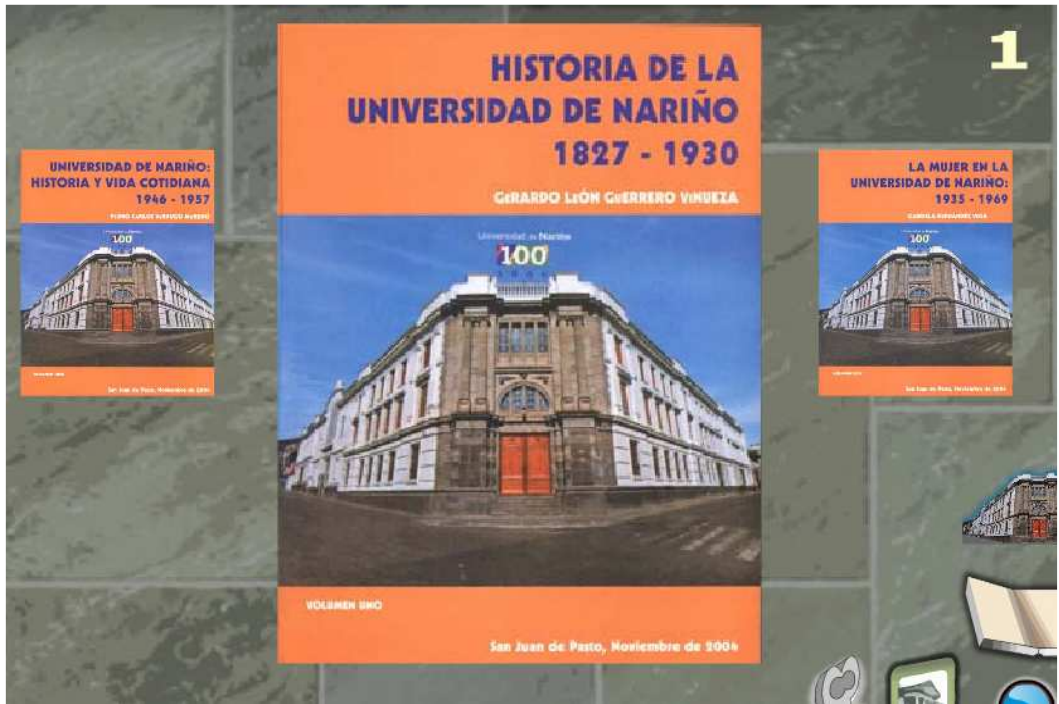
2. ESCENA INDICE POR CAPITULOS

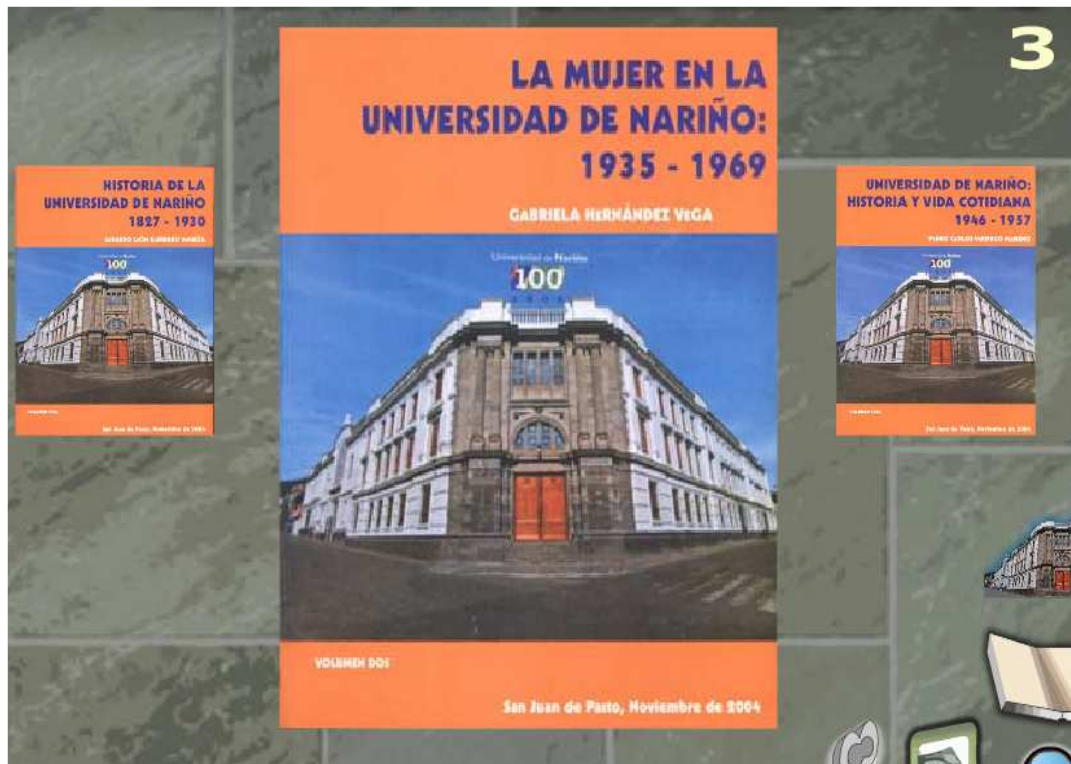
La escena Índice Por Capítulos se encuentra dividida en cuatro secciones:

1. TITULO DE LA ESCENA
2. CONTENIDO DE LA ESCENA
3. BOTONES GLOBALES
4. BOTON SALIR DE LA MULTIMEDIA



En cuanto al CONTENIDO DE LA ESCENA se encuentra que, existe una animación en la cual las imágenes correspondientes a los tres tomos de la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", rotan con tan solo ubicar el cursor en esta imagen de la portada y esto se hará en un ciclo indefinido, hasta que el usuario decida escoger uno de los tomos, esto se realiza colocando el cursor en la foto de portada central y haciendo clic para acceder directamente a esta información de el libro seleccionado.





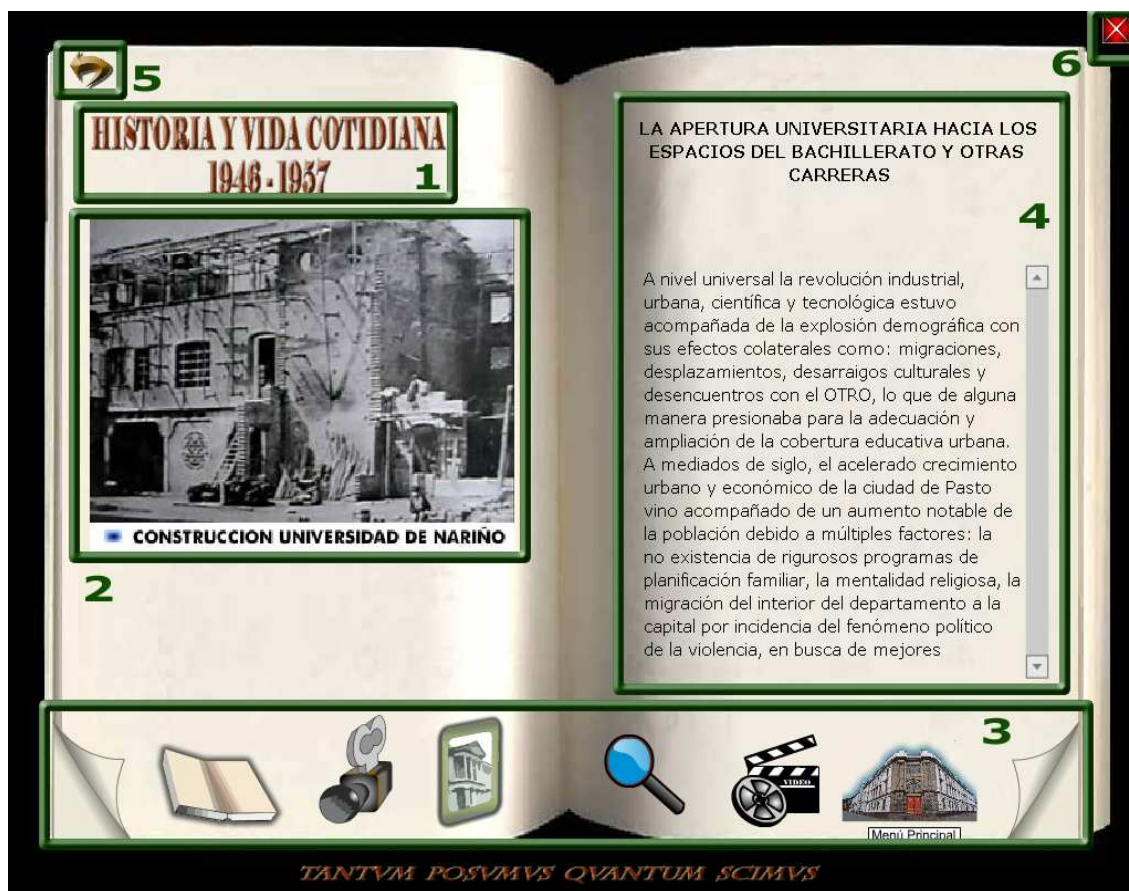
Los Títulos están organizados de acuerdo al orden presentado en cada uno de los tomos de los libros de la investigación.

Una Vez Visitado un título tanto en el INDICE ALFABETICO como en el INDICE POR CAPITULOS, este cambiara de color y se mantendrá así durante la navegación en la Multimedia para recordar al usuario que ya visito este título

La reina de los estudiantes
La situación financiera y patrimonial de la Universidad.
LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO. TERCERA DECADA: 1920 - 1930
La Universidad en los años 30
La vida trashumante de Pereira Gamba.

3. ESCENA VISOR DE TEXTO

EL visor de texto le presentara la información referente a cada uno de los títulos consultados en la Multimedia y que corresponden a un resumen de los títulos originales de la Investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".



1. TITULO DEL LIBRO (TOMO).
2. FOTO CORRESPONDIENTE AL TEXTO
3. BARRA DE ICONOS GLOBALES
4. TITULO DEL TEXTO Y DESARROLLO DEL MISMO
5. BOTÓN REGRESAR
6. BOTÓN SALIR DE LA MULTIMEDIA

Botones en el Visor de Texto:

REGRESAR: Permite regresar al visor del índice según sea el caso: Alfabético o Por Capítulos.



TITULO ANTERIOR: Regresa o consulta el titulo anterior en el orden en el que aparecen en cada uno de los tomos del libro.



TITULO SIGUIENTE: Avanza o consulta el titulo siguiente en el orden en el que aparecen en cada uno de los tomos del libro.



VIDEO: Presenta el video relacionado al texto que se esta consultando dentro de la Multimedia.



4. ESCENA GALERÍA DE FOTOS

La galería fotográfica le permitirá observar el material fotográfico existente en la Multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

Para una mejor disposición del material fotográfico este se encuentra agrupado en cinco categorías: Región al Inicio de la Universidad, Inicios de la Universidad, Universidad 1940 - 1990, Época contemporánea y Galería de Rectores.

La escena de galería fotográfica esta dividida en 4 secciones:

1. TITULO DE LA ESCENA
2. CONTENIDO DE LA ESCENA
3. BOTONES GLOBALES
4. BOTON SALIR DE LA MULTIMEDIA



En cuanto al contenido de la escena, encontramos los botones de acceso a cada una de las categorías, anteriormente nombradas, de las fotografías existentes en la Multimedia.

REGION EN LOS INICIOS DE LA UNIVERSIDAD: Este botón conduce a la escena en donde se encontraran las fotos correspondientes a esta categoría.



INICIOS DE LA UNIVERSIDAD: Este vínculo despliega la escena en donde se encuentras las fotos correspondientes a esta categoría.



UNIVERSIDAD 1940 – 1990: Este botón muestra la escena en la cual se encuentra el material fotográfico correspondiente a esta categoría.



EPOCA CONTEMPORANEA: Este botón conduce a la escena en donde se encuentran las fotografías correspondientes a esta escena.

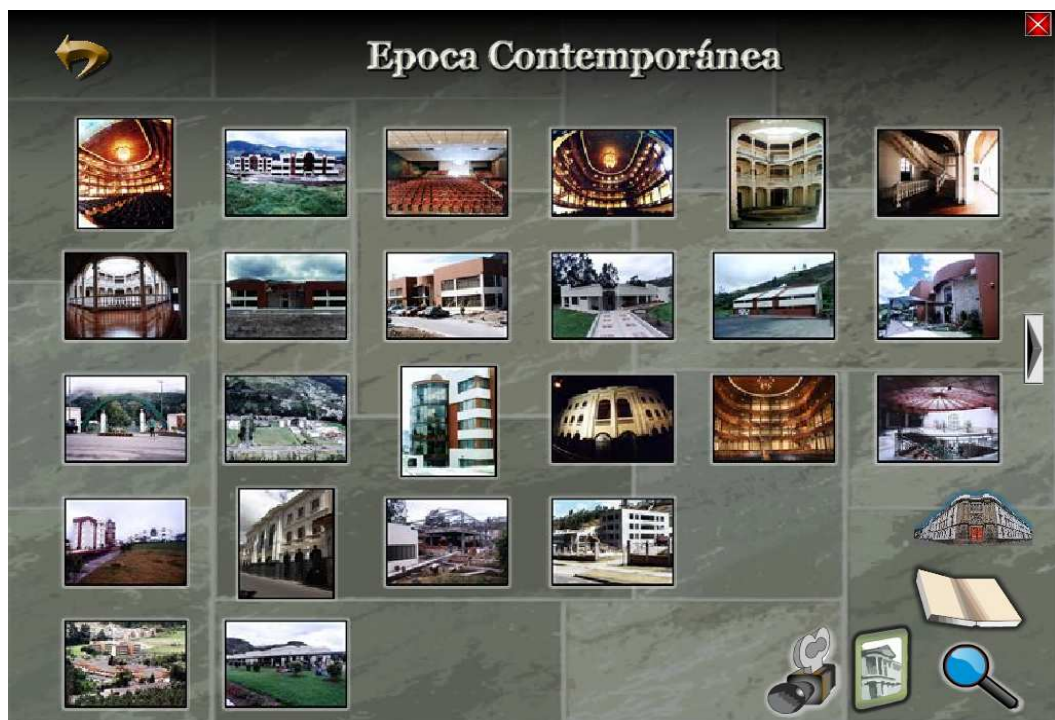


GALERÍA RECTORES: Este botón despliega la escena de galería de rectores, en esta escena se encuentran las fotos de todos los rectores de la Universidad de Nariño hasta la fecha.



Todos los botones de esta escena se oscurecen cuando no son seleccionados, mientras que el botón que es seleccionado permanece claro.

Al interior de las Escenas de esta categoría a excepción de la Galería de Rectores, mantienen el mismo procedimiento accionario; se muestra una miniatura de las fotos existentes y al dar clic sobre la misma se muestra el Visor de Imágenes que contiene la foto en un tamaño más grande, Título de la Foto y Año.



En cada una de estas escenas se encontraran a parte de las fotos miniaturas correspondientes, los siguientes botones:

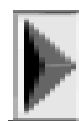
REGRESAR: Permite regresar a la escena anterior.



ANTERIOR: Conduce a la opción o escena anterior. Esta condicionado a si el material fotográfico existente ocupa mas de una escena.



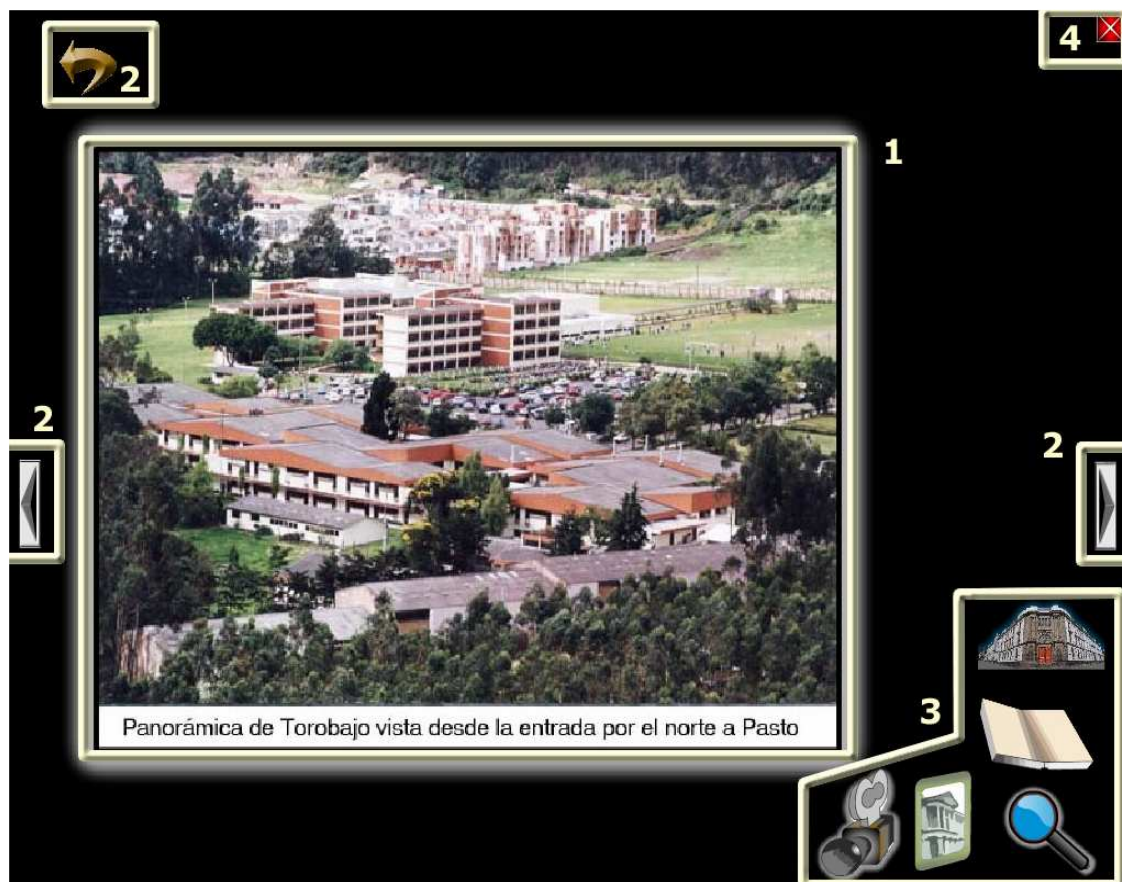
SIGUIENTE: Conduce a la opción o escena siguiente. Esta condicionado a si el material fotográfico existente ocupa mas de una escena.



5. ESCENA VISOR DE IMAGENES

El visor de imágenes presenta las fotografías de cada categoría, en el se pueden identificar las siguientes partes:

1. IMAGEN DE LA FOTO DESEADA
2. BOTONES DE LA ESCENA
3. BOTONES GLOBALES
4. BOTON SALIR DE LA MULTIMEDIA



El visor de Imágenes le permitirá observar todas las fotografías existentes en la Multimedia "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", lo único que debe hacer es desplazarse con las barras de desplazamiento Siguiete o Anterior según sea el caso.

6. ESCENA GALERÍA RECTORES

Esta escena aunque es una categoría de la Galería de Fotos, tiene características diferentes. Se pueden identificar las siguientes partes:

1. TITULO DE LA ESCENA
2. IMAGEN DEL RECTOR
3. LISTA RECTORES
4. BOTONES DE LA ESCENA
5. BOTONES GLOBALES
6. BOTÓN SALIR DE LA MULTIMEDIA



LISTA RECTORES: Estos botones aparecen en forma de lista y se puede desplazarse a través de ella con las barra de desplazamiento.

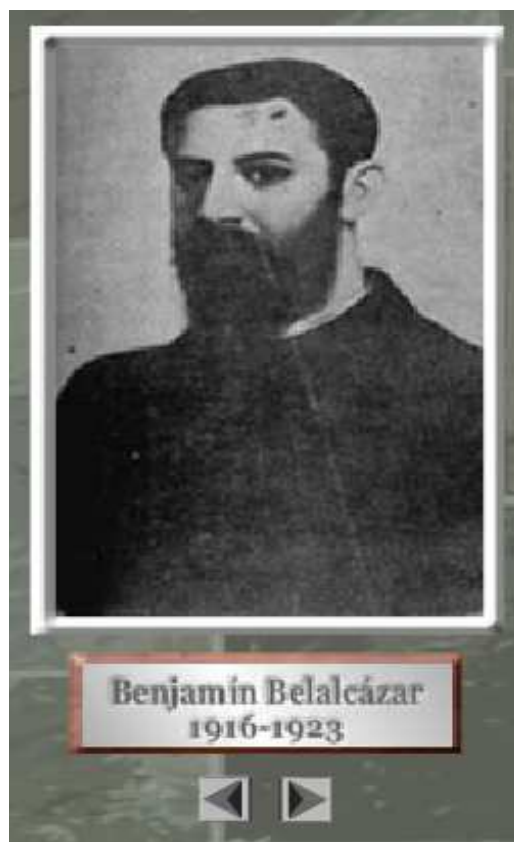
Al dar clic sobre cualquiera de estos botones, aparecerá en el área de la imagen la foto correspondiente al rector presionado. Una vez presionado el botón, este cambiara de color para ayudar a recordar que ya fue observado.

1904-1913	Benjamin Belalcázar
1913-1915	Jorge Samuel Delgado
1915-1915	Idelfonso Díaz del Castillo
1915-1916	Segundo Manuel Andrade
1916-1923	Benjamin Belalcázar
1923-1924	Peregrino Santacruz
1924-1924	Manuel María de la Esprilla
1924-1928	Angel Martínez Segura
1928-1932	Benjamin Belalcázar
1932-1932	Fernando Jurado
1932-1936	Julio Moncayo Candia
1936-1936	Miguel B. Muñoz
1936-1936	Sergio Elías Ortiz
1936-1936	Miguel Ángel Álvarez
1936-1937	Ignacio Rodríguez Guerrero
1937-1937	Flavio Santander U.
1937-1938	Carlos A. Vela
1938-1940	Ignacio Rodríguez Guerrero
1940-1940	Buenaventura Santander
1940-1943	Ignacio Rodríguez Guerrero

IMAGEN DEL RECTOR: Esta área le mostrara la imagen correspondiente al rector según lo presionado en la lista de rectores.

En esta área además de la imagen también aparecerá una placa en la cual se puede observar el nombre del rector y el periodo en el cual ejerció el cargo.

Igualmente cuenta con barra de desplazamiento que le permitirá cambiar la imagen del rector sin necesidad de acudir a la lista de rectores.



7. ESCENA GALERÍA VIDEOS

En esta escena se encuentran los videos realizados por los atores de la Investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", estos videos son un resumen de cada uno de los tomos del libro en el que cada uno de los autores relata los acontecimientos mas relevantes en cada una de las épocas de la historia de la Universidad de Nariño.



La escena de galería videos esta dividida en 4 secciones:

1. TITULO DE LA ESCENA
2. CONTENIDO DE LA ESCENA
3. BOTONES GLOBALES
4. BOTON SALIR DE LA MULTIMEDIA

Dentro del contenido de la escena encontramos los botones que hacen referencia a cada uno de los videos contenidos en la Multimedia.

BOTÓN VIDEO: Estos botones desligan el visor de video en el cual se reproducirá el video seleccionado según se oprímido cada uno de los botones. Figura. 1

Al colocarse sobre cada uno de estos botones automáticamente se desplegara en el centro de la escena la información correspondiente al video, tal como Tomo del libro, Autor, Número del video y Duración. Figura. 2.



Fig.1



Fig.2

VISOR DE VIDEO: Este permite la reproducción del video seleccionado, también cuenta con las acciones:

PAUSA: para congelar el video.



PLAY: para reanudar la reproducción del video.



RETROCESO: para reiniciar la reproducción del video.





8. ESCENA BUSCADOR

Esta escena contiene la interfaz grafica del motor de búsqueda con el que esta equipada la multimedia; el motor de búsqueda le permitirá obtener los títulos de la investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969", que estén relacionados con la palabra clave que se desee encontrar. En la escena buscador usted podrá distinguir:

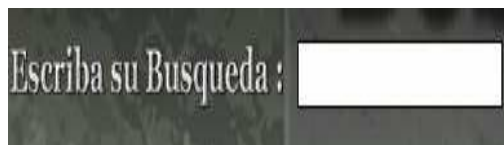


La escena de buscador esta dividida en 5 secciones:

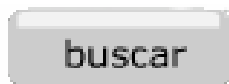
1. TITULO DE LA ESCENA
2. INTRODUCCION DE LA PALABRA CLAVE
3. LISTA DE RESULTADOS
4. BOTONES GLOBALES
5. BOTON SALIR DE LA MULTIMEDIA

Funcionamiento del motor de Búsqueda: El motor de búsqueda compara con los archivos de texto existentes en la multimedia la palabra clave o tema que se desee buscar de manera mas practica en el contenido de la Investigación "Historia de la Universidad de Nariño 1712 - 1969".

En la caja de texto se escribe la palabra clave o tema que se desea buscar, teniendo en cuenta las tildes de estas palabras.



BUSCAR: Este botón le permite iniciar la búsqueda. Se debe tener en cuenta que no se puede realizar una búsqueda si la casilla de texto se encuentra en blanco.



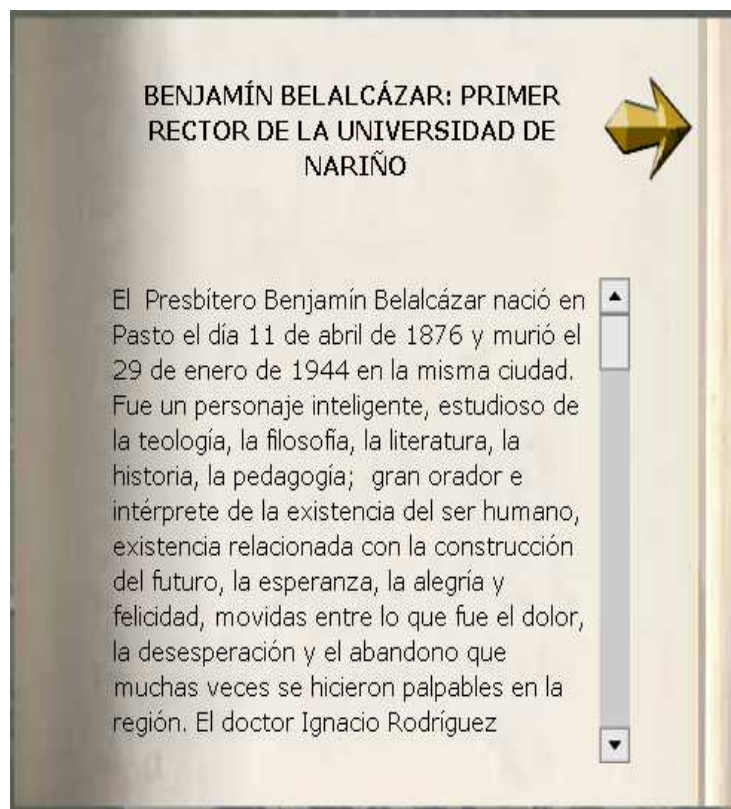
DETENER: Una vez iniciada la búsqueda aparecerá el botón detener, esta opción le permitirá parar la búsqueda cuando se estipule conveniente.



LISTA DE RESULTADOS: En la lista de resultados aparecerán los títulos que contienen la palabra o frase clave buscada, al dar clic sobre alguno de estos títulos se desplegara automáticamente sobre el lado derecho de la escena el visor de texto para los resultados.



VISOR DE RESULTADOS: En este visor se encontrara desarrollado el titulo que contiene la palabra o frase clave buscada.



Si considera que la información encontrada es la deseada puede desplazarse hacia el visor de texto completo del título con el botón IR A TITULO.



De lo contrario podrá revisar otro título haciendo clic en el mismo en la lista de resultados hasta que encuentre el texto deseado.

BUSCADOR

Escriba su Búsqueda :

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE I
La Enseñanza Secundaria
Situación Académico – Administra
CONTEXTO NACIONAL
Creación del Departamento de Nar
Primeros actos de la administració
Desarrollo regional y vida cotidiana
Creación de la oficina de estadístic
Las ideas políticas en Nariño
Aspectos culturales
La educación en la región
BENJAMÍN BELALCÁZAR: PRIMER
Benjamin Belalcázar y la Facultad
La situación financiera y patrimoni
El interés por la academia
Un discurso sobre la religión, la so
Fortunato Pereira Gamba: sus año
La vida trashumante de Pereira G.
Contexto general

BENJAMÍN BELALCÁZAR: PRIMER RECTOR DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

El Presbítero Benjamín Belalcázar nació en Pasto el día 11 de abril de 1876 y murió el 29 de enero de 1944 en la misma ciudad. Fue un personaje inteligente, estudioso de la teología, la filosofía, la literatura, la historia, la pedagogía; gran orador e intérprete de la existencia del ser humano, existencia relacionada con la construcción del futuro, la esperanza, la alegría y felicidad, movidas entre lo que fue el dolor, la desesperación y el abandono que muchas veces se hicieron palpables en la región. El doctor Ignacio Rodríguez

AUDIO EN LA MULTIMEDIA.

La multimedia cuenta con cortinas de sonido para hacer mas amena la visita a las diferentes escenas de la misma, estas son sonatas clásicas de Beethoven, Mozart, Tchaikovsky; este sonido se lo puede desactivar si al visitante le parece. Esto desde los controles del menú inicio que a continuación se observan en las gráficas.

