

**DESARROLLO DEL PRODUCTO MULTIMEDIAL SOBRE
"LOS CONSTRUCTORES DEL ARTE EN NARIÑO"**

**PAULO CESAR JOSA MONTERO
TANIA ISADORA MORA PEDREROS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE INGENIERIA
INGENIERIA DE SISTEMAS
SAN JUAN DE PASTO
2001**

**DESARROLLO DEL PRODUCTO MULTIMEDIAL SOBRE
"LOS CONSTRUCTORES DEL ARTE EN NARIÑO"**

**PAULO CESAR JOSA MONTERO
TANIA ISADORA MORA PEDREROS**

Trabajo presentado al Comité Curricular como requisito para optar al título de
Ingeniero de Sistemas

Director

Mg. JOSÉ DOLORES RODRIGUEZ

Asesor

OSCAR REVELO

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE INGENIERIA
INGENIERIA DE SISTEMAS
SAN JUAN DE PASTO
2001**

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Enero 22 de 2002

A mis padres: María Marleny y José Ulpiano, por hacer de mí el hombre que ahora soy, por su incesante esfuerzo que ahora tiene su recompensa. A ellos gracias y mil bendiciones....

A mis hermanos, por su apoyo constante e interés por mi trabajo...

A mis sobrinos preferidos Andrés Felipe y Daniela, para ellos mi trabajo con mucho amor...

A mi compañera de tesis Tania, sin tí no sería lo mismo, nunca me dejaste desfallecer.... gracias mi vida por todo.

A todos mis amigos y compañeros por su apoyo y comprensión.

Paulo C. Josa

A mi padre *Gilberto*, por brindarme siempre su apoyo y amor de una forma incondicional...

A mi madre *Luz Mery* por llenarme de su empuje y espiritualidad...

A mis hermanos, *Paula* y *Gilberto* por su apoyo y comprensión en este gran paso...

A mis sobrinas *André* y *Valentina*, fuente de toda mi inspiración, les doy gracias por brindarme su alegría y por ser parte de mi vida....

A mi compañero de tesis *Paulo*, por enseñarme a ver la vida de una manera distinta y ser fuente motora de ella. Gracias "*Gordo*"....

A mis amigos por sus enseñanzas, consejos y apoyo en esta etapa...

Tania Mora

AGRADECIMIENTOS

Los autores ofrecen sus agradecimientos a:

- ❖ A Dios por ser nuestro guía y mejor amigo.
- ❖ A la Universidad de Nariño, por ser centro de conocimiento, encaminándonos a cumplir una etapa más en nuestras vidas profesionales.
- ❖ Al Rector, al Decano de la Facultad de Ingeniería y profesores, por brindarnos su conocimiento para nuestro bienestar.
- ❖ A nuestro Director de tesis Ingeniero José Dolores Rodríguez, por brindarnos su amistad y su apoyo en este trabajo.
- ❖ A nuestro Asesor, Oscar Revelo, por entender nuestras ideas y ayudarnos a sacar a flote nuestro proyecto, gracias por su apoyo y su conocimiento.

- ❖ A los artistas por brindarnos su colaboración y por sentir interés en nuestro proyecto.

- ❖ A todas y cada una de las personas que colocaron un granito de arena en este proyecto.

CONTENIDO

| | pág. |
|--------------------------------------|------|
| INTRODUCCION | 1 |
| 1. TITULO | 3 |
| 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 4 |
| DESCRIPCION DEL PROBLEMA | 4 |
| FORMULACION DEL PROBLEMA | 4 |
| 3. JUSTIFICACION | 5 |
| 4. OBJETIVOS | 7 |
| OBJETIVO GENERAL | 7 |
| OBJETIVOS ESPECIFICOS | 7 |
| 5. DELIMITACION DEL PROYECTO | 9 |
| 6. MARCO REFERENCIAL | 10 |
| MARCO SITUACIONAL | 10 |
| MARCO TEORICO | 10 |
| Reseña histórica del arte en Nariño. | 10 |

| | |
|--|----|
| MARCO CONCEPTUAL | 13 |
| MARCO LEGAL | 18 |
| 7. ANTECEDENTES | 23 |
| 8. DISEÑO METODOLOGICO | 25 |
| INVESTIGACION PRELIMINAR | 25 |
| DETERMINACION DE LOS REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA | 25 |
| COMPONENTES MULTIMEDIALES | 26 |
| DISEÑO DEL SISTEMA | 27 |
| RECOLECCION DE INFORMACIÓN | 28 |
| ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN | 29 |
| DISEÑO BASE DE DATOS | 30 |
| DESARROLLO DE LA APLICACIÓN | 32 |
| PRUEBA | 36 |
| CORRECCIÓN DE FALLOS | 36 |
| GRABACIÓN DEL PROGRAMA EN CD-ROM | 36 |
| DOCUMENTACIÓN | 36 |
| IMPLEMENTACIÓN | 37 |
| PUESTA EN MARCHA | 37 |

| | |
|--|----|
| 9. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN | 38 |
| LIBRETO DE DESARROLLO DE LA APLICACIÓN | 39 |
| 10. RECURSOS | 55 |
| RECURSOS HUMANOS | 55 |
| RECURSOS TÉCNICOS | 55 |
| Hardware. | 55 |
| Software. | 56 |
| 11. DISEÑO | 57 |
| CICLO DE VIDA DEL SISTEMA | 57 |
| DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y SALIDA | 57 |
| Selección de dispositivos de entrada y salida. | 57 |
| Diseño de la interfaz de usuario. | 59 |
| 12. CONCLUSIONES | 60 |
| RECOMENDACIONES | 62 |
| BIBLIOGRAFIA | 63 |
| ANEXOS | 64 |

LISTA DE ANEXOS

| | pág. |
|---|------|
| Anexo A. Mapa de Navegación Los Constructores del Arte en Nariño. | 65 |
| Anexo B. Manual del Sistema. | 66 |
| Anexo C. Manual del usuario. | 76 |

GLOSARIO

ARTE: actividad humana específica, para la que se recurre a ciertas facultades sensoriales, estéticas e intelectuales; conjunto de obras artísticas de un país o una época.

ARTESANO: persona que ejerce un arte u oficio manual.

ARTISTA: persona que ejerce las bellas artes, dotado de las disposiciones necesarias para el cultivo de las bellas artes.

CD-ROM: disco compacto digital, cuya información está memorizada para lectura solamente, usado para reproducir música y datos de computadores por medio de un fino rayo de luz láser.

COMPUTADOR: máquina o sistema que es capaz de recibir y almacenar información, ordenarla y hacer con ella operaciones lógicas y matemáticas a muy alta velocidad.

DISEÑO: descripción o bosquejo de alguna cosa hecho con palabras.

GALERÍA DE ARTE: habitación larga y espaciosa, generalmente con muchas ventanas y sostenida por columnas y pilares en donde reposan cuantiosas obras de arte.

HARDWARE: dispositivo, elemento físico, equipo, máquina, aparato, herrajes.

INFORMATICA: ciencia del tratamiento automático y racional de la información, considerada como soporte de los conocimientos y de las comunicaciones.

INTERFAZ: medio que permite la interacción entre un usuario y un programa de aplicación.

MULTIMEDIA: técnica que le permite al computador, manejar de manera interactiva texto, sonido, imagen y vídeo.

OBRA: producto resultante de una actividad artística o pictórica.

RETRATISMO: afinidad para representar el rostro o la figura entera de una persona mediante el dibujo, la fotografía, la pintura o la escultura.

SISTEMA: conjunto de elementos que interactúan entre sí para lograr un objetivo.

SOFTWARE: programas, conjunto de instrucciones que le permiten a un computador ejecutar tareas.

SOFTWARE EDUCATIVO: conjunto de instrucciones para que el computador ejecute la tarea específica de educar.

TÉCNICA: conjunto de procedimientos y métodos de una ciencia, arte, oficio e industria; tendentes a perfeccionar los sistemas de obtención o elaboración de productos.

TECNOLOGÍA: estudio de los medios, de las técnicas y de los procesos empleados en las diferentes ramas de la industria.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es dar a conocer la importancia que tiene los artistas en Nariño mediante una aplicación multimedial que reúne todos los elementos encontrados desde inicios del siglo XX hasta la actualidad, describiendo en detalle aspectos históricos y técnicos. Es una aplicación que involucra de manera interactiva texto, vídeo, sonido e imagen para mostrar los aspectos de "Los Constructores del Arte en Nariño", de forma divertida y sin formalismos. Se realizó el esquema de elementos multimediales en donde se plantea que elementos deben utilizarse en cada pantalla; toda la información recolectada se clasificó de acuerdo a algunos parámetros de aceptación para finalmente ser implementada. Pudo concluirse que en la actualidad en el Departamento de Nariño no existe un espacio o ventana diseñada para dar a conocer la producción regional a nivel nacional e internacional, para todos los artistas y de manera indiscriminada.

Abstract: The objective of this work is to give to know the importance that has the artists in Nariño by means of an application multimedial that gathers all the opposing elements from beginnings of the XX century until the present time, describing in detail historical aspects and technicians. It is an application that involves in way interactive text, videotape, sound and image to show the aspects of The Manufacturers of the Art in Nariño", in an amusing way and without formalisms. He/she was carried out the outline of elements multimediales where thinks about that elements should be used in each screen; all the gathered information you classifies according to some parameters of acceptance for finally to be implemented. It could be concluded that at the present time in the Department of Nariño a space or window designed to give to know the regional production at national and international level doesn't exist, for all the artists and in an indiscriminate way.

INTRODUCCIÓN

La obra de arte es la representación artística del sentir individual o colectivo de cada uno de los artesanos, de igual manera ocurre en el Departamento de Nariño, donde puede apreciarse una diversa implementación de técnicas, estilos y representaciones, haciendo del arte una expresión cultural heterogénea.

La visión de los autores es la construcción de un software multimedial, basado en la cultura artística que existe en el departamento, con autores de gran trayectoria al igual que artistas que están iniciando, pero cuya producción es de gran calidad. El software presenta los aspectos más relevantes de la cultura artística departamental, basados en la necesidad de difundir la riqueza productiva del artesano a nivel municipal y nacional. Con este fin se han utilizado todos los medios que un producto multimedial puede implementar con el objetivo de exponer la riqueza y calidad artística existente en la región, basándose en fundamentos como : currículum del artista, técnicas implementadas, materiales utilizados en sus obras, entre otros. Temas que

permiten introducir al usuario en el conocimiento de la cultura artística nariñense de manera clara y versátil.

El progreso en la actualidad implica no solo adelantos tecnológicos sino la utilización de estos procesos en el rescate de los valores culturales y la difusión a gran escala.

1. TITULO

"DESARROLLO DEL PRODUCTO MULTIMEDIAL SOBRE LOS
CONSTRUCTORES DEL ARTE EN NARIÑO".

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

La idea nace por el desconocimiento en primer lugar a nivel regional de la calidad artística existente aquí, como también por no existir una educación adecuada en cuanto al significado del arte, manifestándose una pérdida de la propia identidad.

Muchos de los artistas realizan sus obras pero, por la falta de apoyo tanto de entidades privadas como gubernamentales, no son dadas a conocer al público y por tanto quedan destinadas a ocupar un lugar desolado en la creatividad del artista.

2.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Existe en el medio de Nariño un diseño de una aplicación multimedial encaminada al fortalecimiento de los valores culturales de la comunidad artística nariñense, basado en fundamentos como artistas, técnicas, obras y otros temas con implicación regional?

3. JUSTIFICACIÓN

El arte en Nariño reúne en su contenido la versátil inspiración de los maestros nariñenses, que bajo la influencia de su época, cultura o estado de ánimo han plasmado en sus obras las diferentes técnicas, colores, matices y expresiones que hacen de ellas el mejor reflejo de nuestra región.

El artista con su obra de arte da a conocer infinidad de sentimientos y conocimientos, que a su vez, inspiran a la creación de una nueva obra o al nacimiento de un artista.

Así, que en medio de esa indiferencia hacia lo nuestro, por qué no aportar para que los valores traten de "alcanzar" el avance desenfrenado de la ciencia y la tecnología?, por qué no divulgar lo verdaderamente nuestro aprovechando el desarrollo de una aplicación multimedia como medio educativo?.

Los nariñenses se han visto muy atraídos por conocer más acerca de nuestra riqueza cultural tal vez porque las investigaciones están limitadas a seguir

guardadas en libros muy escasos y poco accesibles al común de la gente, no como en otros países donde la divulgación cultural en todas sus facetas se extiende a un público masivo.

Por ello, esta propuesta va encaminada a consolidar el reconocimiento de los artistas y sus obras para el aprovechamiento de la comunidad. Esto permitirá que la información de esta investigación pueda estar al alcance de todos y que las generaciones futuras aprecien y enriquezcan su cultura.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer la importancia que tienen los artistas en Nariño mediante una aplicación multimedial que reúne todos los elementos encontrados desde inicios del siglo XX hasta la actualidad, describiendo en detalle aspectos históricos y técnicos.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer el perfil histórico del arte en Nariño.
- Clasificar las áreas del arte en Nariño.
- Conocer los artistas más destacados y las diferentes técnicas utilizadas para una obra de arte.
- Plasmar de manera atractiva los diversos ambientes artísticos que consta la aplicación multimedial.

- Escenografiar cada módulo de la aplicación, recreando al usuario la variedad de capítulos que componen el trabajo de grado, en pantallas, texto y sonido que conceptualicen su contenido.
- Aprovechar la tecnología existente (multimedia) como herramienta educativa y de difusión.

5. DELIMITACION DEL PROYECTO

- **CRONOLOGICA:** Desde inicios del siglo XX hasta nuestros días.
- **GEOGRAFIA:** Departamento de Nariño.
- **CONCEPTUAL:** Los artistas nariñenses en sus diferentes áreas.
- **BIBLIOGRAFIA:** Debido a la gran variedad de formatos utilizados, se debe acudir a fuentes escritas como archivos, libros de historia, fuentes orales, audio y vídeo.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1 MARCO SITUACIONAL

La aplicación multimedial "Los constructores del arte en Nariño" podrá ser utilizada por todas aquellas personas que deseen realizar una consulta didáctica sobre este tema, ya que el software está diseñado de una manera sencilla y explicativa para lograr la interactividad con el usuario.

6.2 MARCO TEORICO

6.2.1 Reseña histórica del arte en Nariño. Desde la prehispanidad, el nativo poblador de los andes nariñenses registro trazos e inscripciones en papel, hojas, cerámicas y sobre piedras, utilizando cualquier material disponible en su medio, posibilitando interpretar el costumbrismo, la vida social, el comercio y la cultura desarrollada por comunidades indígenas en tiempos pretéritos. En la actualidad el trabajo manual de los artistas nariñenses recobra espacios importantes dentro de la historia del arte regional.

El cultivo de las artes plásticas en el Departamento de Nariño tiene su origen en la influencia que ejerció desde el siglo XVIII la imaginería quiteña, sobre todo con obras de Legarda y Caspicara; que se reflejan en las tallas en madera con carácter ornamental religioso. Los maestros adoptan este estilo y muchos de ellos se convierten en auténticos talladores. Entre ellos encontramos al Maestro Marceliano Vallejo, gran escultor de renombre nacional e internacional conocido como "El escultor de los vientos", y el Maestro Alfonso Zambrano Payán que durante varias décadas convierte su casa museo y su taller en una verdadera escuela de artistas donde se forman no solamente excelentes talladores, entre quienes se encuentran sus hijos, sino pintores de gran calidad artística.

El siglo XX en sus primeras décadas se caracteriza en el campo de la pintura, por el figurativismo, no sólo como resultante de las tendencias de moda en ese tiempo sino también como resultado del mismo paisaje que caracteriza a la región, igualmente se pone en boga el retratismo, el cual no plasma retratos de personajes importantes de la época sino reproducciones al óleo de estampas religiosas, de acuerdo a la costumbre.

La generación de mitad de siglo, fueron formados en la Escuela de Arte de la Universidad de Nariño, de donde salieron grandes pintores como el Maestro Manuel Guerrero Mora, el cual pinta el paisaje nariñense con un juego de luces que contrastan con el color, logrando en su obra perfección y rigurosidad; El Maestro Gerardo Cortés Moreno, quien combina el ejercicio pictórico con la docencia en artes plásticas y cuyas obras tienen un reconocimiento muy merecido por las diferentes temáticas que aborda, destacándose los paisajes marinos; el Maestro Carlos Santacruz, quien gracias al manejo del color, a lo característico de los rostros mestizos y a su estilo propio para mostrar el paisaje nariñense.

A raíz del cierre, en 1965 de la Escuela de Artes de la Universidad de Nariño, prácticamente se interrumpió el proceso de formación de artistas. Sin embargo el Alma Mater decide reabrirla en 1973 como Facultad de Artes Plásticas, hecho que permite llenar el gran vacío que se venía presentando.

La Facultad de Artes ha formado un significativo número de artistas, tanto pintores como escultores que, con mayor o menor éxito, conforman la nueva generación de artistas nariñenses. Existen artistas nariñenses de gran renombre a nivel artístico que no fueron formados por la facultad, pero que de

una u otra manera mantienen el nombre de Nariño en el más grande escalón artístico.

6.3 MARCO CONCEPTUAL

Mediante esta aplicación multimedial, se busca aprovechar la ingeniería como un conjunto de conocimientos y técnicas cuya aplicación permite la utilización racional de los materiales y recursos existentes en nuestra región, mediante invenciones, construcciones u otras realizaciones provechosas para el hombre.

" La Ingeniería de Sistemas se concentra en una variedad de elementos, analizando, diseñando y organizando esos elementos en un sistema que puede ser un producto, un servicio o una tecnología para la transformación o control de información.

Cuando el contexto del trabajo de ingeniería se enfoca a una empresa se denomina Ingeniería de Información, pero cuando hay que desarrollar un producto multimedial, el proceso se denomina Ingeniería de Producto. Su meta es traducir e interpretar el deseo de un cliente, empleando un conjunto de

elementos y capacidades definidas en un producto operativo que sea de agrado para el usuario.

Para conseguir esta meta, la ingeniería de producto debe crear una arquitectura y una infraestructura capaz de consolidar todo el tema y desarrollarlo de una manera sencilla, pero a la vez de satisfacción para el usuario. La arquitectura comprende cuatro componentes: software, hardware, datos y personas. Se establece una infraestructura de soporte e incluye tecnología requerida para unir los componentes y la información (CD-ROM), que se emplea para dar soporte a los componentes. Los requerimientos generales del producto se obtienen del cliente.

Estos requisitos comprenden necesidades de información y control, funcionalidad del producto y comportamiento, rendimiento general del producto, diseño, restricciones de la interfaz y otras necesidades especiales.¹

Una vez que se conocen estos requisitos, la misión del análisis del sistema es asignar la funcionalidad y el comportamiento a cada uno de los cuatro componentes mencionados anteriormente.

¹ MEZA, Javier. Trabajo de grado "La Música Andina Colombiana". Universidad de Nariño.

Si se habla de software, hoy en día tiene un doble papel. Es un producto y al mismo tiempo, el vehículo para realizar y hacer entrega de un producto específico o el desarrollo y aplicación de muchos de ellos. Como producto, hace entrega de la capacidad informática del hardware informático. Si reside dentro de un computador, el software es una herramienta indispensable para la programación y desarrollo de un producto y a la vez transformador de información, produciendo, gestionando, adquiriendo, modificando, mostrando o transmitiendo información que puede ser a la vez simple como también compleja en nuestro caso.

La mayor parte de los paquetes multimediales poseen características muy grandes como son el texto, animación, audio y vídeo que a la vez se han convertido en formas comunes para transmitir ideas. Los paquetes de presentación normalmente tienen un gran problema, han sido diseñados para audiencias reunidas en grandes lugares con potentes sistemas de sonido. El presentador tiene la ventaja de planear su tiempo, siendo un inconveniente para los individuos asistentes a su demostración.

La solución para esto sería realizar la presentación en un formato que pueda ser visto por los asistentes según sus conveniencias y donde no tengan que

desplazarse continuamente. El escritorio es el lugar ideal para la mayor parte de las presentaciones, los espectadores pueden desplazarse a su propio ritmo a través de la aplicación, deteniéndola si se presentan interrupciones o indagando todo lo posible, con tranquilidad y comodidad, para una interpretación más conveniente.

Como mencionamos anteriormente existen cuatro componentes multimediales que típicamente se encuentran en una aplicación multimedial: texto, imagen, audio y vídeo.

El texto, es un medio básico de intercambio de información y ha evolucionado desde caracteres negros en una pantalla de computador blanca, a la gran calidad que se ve hoy en día. En lugar de aburrir al usuario con gran cantidad de pantallas llenas de texto, es posible utilizar unas cuantas palabras para describir algo, el texto sencillamente establece otro medio de enseñanza con mayor efectividad que las simples palabras, el texto es mostrado de una forma que llame la atención del usuario o el cliente.

Las imágenes son grandes herramientas para la comunicación, aunque sean tan antiguas como el texto, bien utilizadas pueden resultar ilustrativas,

inspiradoras y explicativas. Son un medio de apoyo que trata de que el usuario maneje su propia creatividad e interpretación al observar en el caso una obra de arte.

El audio es una buena forma de transmitir mensajes al usuario, pues los efectos sonoros añaden interés a la presentación. Puede ser utilizado como medio interactivo entre los creadores del producto y el usuario haciendo explicativo de manera verbal su navegación o simplemente para darle un toque peculiar al producto.

Finalmente, el vídeo es la forma más efectiva de enviar un mensaje, ya que en él interactúan de manera concisa el audio y las imágenes. A cada vídeo se le puede dar su toque artístico para hacer más dinámica e impresionante la visualización.

Por lo tanto, según las características de sus elementos constitutivos, la multimedia permite:

- Interactuar con la aplicación para obtener la información específica que se desea o para seleccionar una trayectoria específica dentro de un cuerpo de información.

- **Mejorar el aprendizaje:** La mayoría de los estudiantes o personas que investigan una temática no lo hacen de una manera consciente o de una manera natural, lo cual hace que la multimedia sea una herramienta que facilita el aprendizaje, ya que se realiza de una manera interactiva puesto que las cosas se mueven, suenan o tienen color, cambiando así un poco la metodología y captando mucho más la atención del estudiante o el investigador.
- La multimedia es la clave para persuadir a alguien, y lograr un impacto. Al utilizar vídeo, sonido e imágenes en movimiento, suele ser la herramienta de persuasión y motivación más efectiva y emocionante que el texto solo y las imágenes de una manera convencional. Entre más dinámico sea el producto más llamará la atención del usuario y así se logrará de mayor forma su divulgación.

6.4 MARCO LEGAL

Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas en las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación.

LEY 23 DE 1982

- **CAPITULO I:** Acerca de las disposiciones generales, las facultades exclusivas, los derechos y la protección de las obras independientes. Será protegida la propiedad literaria y artística como propiedad transferible por el tiempo de vida del autor y ochenta años más, mediante las formalidades que prescribe la ley.

- **CAPITULO III**

Artículo 32. Es permitido utilizar obras literarias o artísticas, o parte de ella, a título de ilustración, en obras destinadas a la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones de radiodifusión o grabaciones sonoras o visuales dentro de los límites justificados por el fin propuesto, o comunicar con propósitos de enseñanza, la obra radiodifundida para fines escolares, educativos, universitarios y de formación profesional sin fin de lucro, con la obligación de mencionar el nombre del autor, y el título de las obras utilizadas.

Artículo 39. Será permitido reproducir por medio de pinturas, dibujos, fotografías o películas cinematográficas, las obras que estén colocadas de

modo permanente en vías públicas, calles o plazas y distribuir y comunicar públicamente dichas producciones u obras.

Artículo 70. Para reproducir en una forma individual toda fijación lícita audiovisual en cuanto constituya o incorpore obras protegidas en el entendimiento de que la fijación audiovisual de que se trate se haya concebido y publicado exclusivamente para uso escolar y universitario.

DECISION 351 DEL ACUERDO DE CARTAGENA

- **CAPITULO I**

Artículo 30 y propuesta 261 de la junta. Reconoce una adecuada y efectiva protección a los autores y demás titulares de derechos sobre las obras de ingenio en el campo literario, artístico o científico, cualquiera que sea el género o la forma de expresión y sin importar el mérito literario o artístico ni su destino.

- **CAPITULO II**

Artículo 4. La protección reconocida por la presente decisión recae sobre todas las obras literarias, artísticas y científicas que puedan reproducirse o divulgarse por cualquier forma o medio conocido o por conocer, y que incluye entre ellas, los programas de ordenador.

- **CAPITULO VIII**

Artículo 23. Los programas de ordenador se protegen en los mismos términos de las obras literarias o artísticas. Dicha protección se extiende tanto a los programas operativos como a los programas aplicativos, ya sea en forma de código fuente o código objeto. En estos casos será de aplicación lo dispuesto en el Artículo 6 bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas, referente a los derechos morales. Sin perjuicio de ello, los autores o titulares de los programas de ordenador, podrán autorizar las modificaciones necesarias para la correcta utilización de los programas.

Artículo 26. No constituye reproducción ilegal de un programa de ordenador, la introducción del mismo en la memoria interna del respectivo aparato, para efectos de su exclusivo uso personal. No será ilícito, en consecuencia, el aprovechamiento por varias personas mediante la instalación de redes, estaciones de trabajo u otro procedimiento análogo, sin el conocimiento de titular de los derechos.

Artículo 27. No constituye transformación, a los efectos previstos en la presente decisión, la adaptación de un programa realizado por el usuario para su exclusiva utilización.

Artículo 28. Las base de datos son protegidas siempre que la selección o disposición de las materias constituyan una creación intelectual. La protección concedida no se hará extensiva a los datos o información compilados, pero no afectarán los derechos que se pudieran subsistir sobre las obras o materiales que lo conforman.

7. ANTECEDENTES

A nivel nacional, en la actualidad es claramente visible la existencia de grandes artistas, tanto nariñenses como de otras regiones, que han logrado sobresalir por la creatividad que plasman en sus obras. A nivel nacional podemos mencionar a Fernando Botero, gran escultor también reconocido a nivel internacional; sus obras entre las que encontramos los más conocidos "gorditos" de Botero plasman la calidad artística existente en Colombia.

Muchos artistas nariñenses emigran de la región por que su trabajo no es valorado completamente, es muy conocido el caso de Homero Aguilar, gran pintor, el cual ha obtenido méritos propios por sus obras de gran emotividad a nivel regional, nacional e internacional.

A nivel regional existen formadores como Marceliano Vallejo, escultor; sus grandes obras pueden ser observadas en el Santuario de la Virgen de las Lajas y en diversidad de poblaciones nariñenses. Existe también el caso de Manuel Guerrero Mora, pintor cuyas obras han sido exhibidas tanto a nivel regional como nacional.

En Nariño, son muy pocos los lugares en los cuales puede encontrarse información sobre los artistas y artesanos, uno de esos lugares es la sala regional del Centro Cultural Leopoldo López Álvarez del Banco de la República, en donde podemos encontrar algunos datos, pero muy dispersos, además la biblioteca de la Casa de la Cultura, grupos asociados de artistas nariñenses, personas relacionadas con el tema, Biblioteca Universidad de Nariño, Unidad de Televisión Universidad de Nariño, Biblioteca y videoteca Liceo Integrado de la Universidad de Nariño.

Se pudo observar que en nuestra región no existen fundaciones que traten de valorar lo artístico de nuestros pintores y escultores, divulgando su trabajo a nivel nacional e internacional. Además no se encontró material alguno que pudiera recopilar toda o por lo menos la mayoría de la información que se necesitara para alguna promoción artística, como pueden ser las hojas de vida de los artistas.

8. DISEÑO METODOLOGICO

INVESTIGACION PRELIMINAR

La inclusión de medios computacionales en la educación se ha venido implementando con éxito debido a las presentaciones atractivas y a la facilidad en el desarrollo del aprendizaje. Se requiere utilizar los avances tecnológicos existentes, para mejorar toda la información en cuanto a su agilidad, eficacia y seguridad. En esta etapa se determinaron los componentes fundamentales del software y las pautas a tratar en el trabajo.

DETERMINACION DE LOS REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Al analizar y determinar las necesidades de información, se pudo determinar que clase de sistema operativo se utilizará, capacidades mínimas de memoria, disco duro, y herramientas de multimedia necesarios.

COMPONENTES MULTIMEDIALES

- **Texto:** Es la presentación gráfica de símbolos que son comprendidos e interpretados por una persona de una manera racional y coherente, enseñan ideas y proponen ideas de la misma forma, el texto es una herramienta que permite generar una comunicación clara y efectiva entre el desarrollador del producto y el lector, además la multimedia permite tratar al texto como hipertexto, creando vínculos entre página y página facilitando la navegación en el producto.
- **Imagen:** Es la reproducción de figuras, de acuerdo a su forma, color y presentación, expresa una idea de algo o de alguien. Es una herramienta fundamental en la multimedia ya que por medio de esta se puede complementar un texto o dar vida y motivación a la información plasmada.
- **Sonido:** Es una onda que vibra y se propaga a través del aire difundiéndose a su paso, constituye uno de los elementos multimediales que más llama la atención al usuario, ya que permite que exista una comunicación más directa al escuchar la voz del interlocutor y se crea un ambiente adecuado para la generación de grandes efectos especiales.

- **Vídeo:** Es una secuencia de imágenes animadas, es un elemento multimedial y es de gran ayuda para presentar la información. Se considera como una herramienta poderosa para acercar al usuario a la realidad, el vídeo es un método que permite impactar y mantiene la concentración de uno o varios usuarios.
- **Animación:** Movimiento que se le da a las diferentes imágenes y símbolos que aparecen en el monitor; la animación se da por el fenómeno de persistencia de la visión, creando una ilusión de movimiento. La animación es un elemento que permite dar más vida a una pantalla al no existir imágenes planas o texto independiente, logrando con esto llamar la atención del usuario en todo sentido, a la vez esta animación puede ser utilizada como vinculo para la navegación.

DISEÑO DEL SISTEMA

En esta etapa se realizó el esquema de elementos multimediales, por medio de este se plantea los elementos (texto, sonido, imagen y vídeo) a utilizar en cada una de las pantallas; y el mapa de navegación general, en el cual se plasman las formas de acceso a cada pantalla; todo esto para tener una idea de

lo que se va a realizar y la forma en que se puede acceder a los datos de una manera más sencilla y clara.

RECOLECCIÓN DE INFORMACION

Se recolectó la información necesaria en todo tipo de formato: texto, sonido, vídeo e imágenes requeridos para el desarrollo de la aplicación, siguiendo una serie de etapas.

- **Investigación literaria:** Se realizó una investigación minuciosa logrando localizar a artistas de renombre, como también a aquellos que aún se encuentran en su etapa de florecimiento. Para aquellos artistas que ya han fallecido se localizó fuentes que facilitaron alguna información sobre la vida de ellos; en el caso de algunos artistas fue necesario desplazarse a su lugar de origen y sitios donde reposan sus trabajos artísticos para ser fotografiados.

Una vez logrado esto se realiza la etapa de recolección de toda la información, realizando entrevistas que permitieron tener un contacto más directo para conocer sus obras logrando así captar su arte, técnicas manejadas por ellos; además de materiales que se utilizan en cada una de

las técnicas. Todo esto se plasma en textos y narraciones correspondientes en la aplicación.

- **Captura de imágenes:** Se recogieron imágenes de cada uno de los artistas entrevistados, de sus obras, materiales y otras imágenes para ser utilizadas en fondos de las pantallas.
- **Grabación de sonidos:** Se utilizó algunas narraciones de artistas como base para la explicación en algunas pantallas, además archivos musicales que hacen más agradables las presentaciones.
- **Realización de videos:** Muchos de los videos fueron de archivos personales de artistas o personas interesadas por el tema, también podemos encontrarlos en videotecas de algunas universidades como la Universidad de Nariño, Liceo Integrado de Bachillerato, Universidad de Nariño.

ANALISIS DE LA INFORMACION

Toda la información recolectada en la investigación se clasifico de acuerdo a algunos parámetros de aceptación, corregida y digitalizada para finalmente ser implementada en la aplicación de acuerdo al diseño de la pantalla.

DISEÑO BASE DE DATOS

Se realizaron cinco tablas: *Artistas*, *Obras*, *Obrasmg*, *ObrasMV* y *Temas*, en su estructura se indica su llave primaria (P) y secundaria (S).

TABLA ARTISTAS

| NOMBRE | TIPO | LONGITUD | INDEXADO |
|--------|-------|----------|----------|
| INDICE | TEXTO | 6 | SI |
| NOMBRE | TEXTO | 40 | NO |
| IMAGEN | TEXTO | 40 | NO |
| TEXTO | TEXTO | 40 | NO |

TABLA OBRAS

| NOMBRE | TIPO | LONGITUD | INDEXADO |
|-------------|-------|----------|----------|
| INDICE | TEXTO | 6 | SI(S) |
| IMAGEN | TEXTO | 40 | NO |
| TITULO | TEXTO | 40 | SI(P) |
| TÉCNICA | TEXTO | 40 | NO |
| DESCRIPCIÓN | MEMO | | |
| CRITICO | TEXTO | 30 | NO |

TABLA TEMAS

| NOMBRE | TIPO | LONGITUD | INDEXADO |
|--------|-------|----------|----------|
| NOMBRE | TEXTO | 6 | SI |
| RUTA | TEXTO | 50 | NO |

TABLA OBRASMG

| NOMBRE | TIPO | LONGITUD | INDEXADO |
|---------|-------|----------|----------|
| ÍNDICE | TEXTO | 6 | SI(S) |
| IMAGEN | TEXTO | 40 | NO |
| TITULO | TEXTO | 40 | SI(P) |
| TECNICA | TEXTO | 30 | NO |

TABLA OBRASMV

| NOMBRE | TIPO | LONGITUD | INDEXADO |
|-------------|-------|----------|----------|
| INDICE | TEXTO | 6 | SI(S) |
| IMAGEN | TEXTO | 40 | NO |
| TITULO | TEXTO | 40 | SI(P) |
| TÉCNICA | TEXTO | 40 | NO |
| DESCRIPCIÓN | MEMO | | |

DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

Para el desarrollo de la aplicación se tuvo en cuenta el software necesario para su implementación, se elaboró el código del programa de acuerdo al diseño del sistema y siguiendo una secuencia lógica, tratando de utilizar todas las herramientas necesarias para una mejor implementación.

- **BASES DE DATOS**

Las bases de datos son una recopilación de información que está relacionada con un tema o un propósito en particular que ofrece como resultado una herramienta de gestión de datos más precisa y más rápida; donde su objetivo es el de centralizar la información de tal manera que se simplifique y facilite el acceso a los datos. Al utilizar una base de datos tratamos de que esté disponible la información cuando se la necesite, para este caso el manejador de base de datos es Microsoft Jet.

Las bases de datos tienen unas características más comunes que son:

- Control centralizado de los datos
- Integridad de los datos

- Independencia de los datos y aplicaciones
- Minimización de las redundancias
- Establecimiento de seguridad
- Facilidad de acceso a los datos

- **WINDOWS 98**

Es un sistema operativo completamente integrado, multitarea; el cual se puede manipular de una forma más sencilla y práctica. Posee herramientas para la aplicación de la multimedia, y es un sistema que permite interactuar entre sí.

- **VISUAL BASIC 6.0**

Es un lenguaje de programación gráfica que permite desarrollar aplicaciones de Windows, utiliza una programación orientada a objetos, además es dirigida por sucesos y eventos.

- **COREL PHOTOPAINT 9.0**

Es una herramienta gráfica desde donde se puede aplicar y cambiar los diferentes tipos de imagen, su interfaz es sencilla pero eficiente, tiene facilidad para que el usuario pueda aplicar todos los elementos y obtener los

cambios deseados en una imagen, también permite hacer cambios sin tener que programar en procesos. Esta herramienta incluye nuevas características para automatizar secuencias de tareas en un único archivo o lote de archivos. Por su elevada potencia en retoque fotográfico, composiciones, correcciones de color y efectos especiales, ésta presenta una alta exigencia de hardware especialmente en memoria RAM.

- **OFFICE 97**

Es un paquete de aplicaciones, que también se encuentran disponibles como programas independientes. Office es más poderoso que la suma de sus componentes porque los "une" de tal manera que no se tiene que pensar en ellos en términos de aplicaciones como tales. Su paquete contiene Word, Excel, PowerPoint, Access, Outlook, entre otras.

- **ADOBE PREMIERE**

Es una herramienta que ayuda al trabajo de los artistas gráficos de una forma completa desde la creación y montaje hasta la distribución impresa o electrónica; con este programa el usuario puede cambiar vídeo, sonido, animación, fotografías, dibujos y texto para producir películas digitales o

cintas de vídeo que pueden ser proyectadas en cualquier aplicación para Windows u otro formato.

- **ADOBE PHOTOSHOP**

Herramienta gráfica que permite diseñar de una manera sencilla pantallas, editar y manipular las imágenes de acuerdo a las necesidades establecidas por el usuario. Es una aplicación con una interfaz sencilla de manejar y contiene variedad de herramientas que permiten importar las imágenes en cualquier formato.

- **ATI PLAYER**

Con este software se realiza la captura de videos. Dependiendo de las necesidades de la persona, se adecua las características de la captura, como puede ser el tamaño que generalmente es de 240 x 180, si el usuario desea. Según el tamaño la resolución del vídeo cambia, logrando una buena o mala digitalización del vídeo.

PRUEBA

Se realizó una revisión total de toda la aplicación, verificando su funcionamiento y desempeño final, para lograr identificar problemas y corregirlos y validarlos debidamente.

CORRECCION DE FALLOS

Consiste en la solución de los posibles fallos presentados por el sistema, los cuales son detectados durante la respectiva prueba del programa. Esta etapa se la realiza con la finalidad de que la aplicación sea consistente para su reproducción.

GRABACIÓN DEL PROGRAMA EN CD-ROM

En esta etapa se realiza los instaladores y la respectiva grabación del programa o aplicación en el CD-ROM para su funcionamiento final.

DOCUMENTACION

La documentación con la que cuenta, es el manual del usuario requerido en cualquier software, en donde, se guía al usuario para la instalación de la

aplicación; muchas veces este manual se encuentra en las carátulas del CD-ROM.

IMPLEMENTACIÓN

Se implementa la aplicación, al ser explicada y detallada minuciosamente ante los jurados del proyecto y al público asistente.

PUESTA EN MARCHA

Cumpliendo uno de los objetivos planteados la aplicación queda a disposición del público en general como material educativo y de consulta para obtener un mayor conocimiento sobre este tema.

9. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

Es una aplicación multimedial que involucra de manera interactiva texto, vídeo, sonido e imagen para mostrar los aspectos de "Los Constructores del Arte en Nariño", de forma divertida y sin formalismos innecesarios, ya que la misma aplicación se encarga de guiar al usuario paso a paso a través de todo el contenido lógico y las pantallas existentes.

La aplicación involucra una investigación tanto histórica como descriptiva, ya que reconstruye brevemente la historia del arte en Nariño, además describe de manera sistemática las técnicas y su forma de aplicación, con el fin de mostrar los aspectos del arte que todos deberíamos conocer como una base fundamental, sin llegar a ser especialistas en el tema, ni expertos en computadores, sino de una forma fresca, sencilla y agradable, que cambie el concepto de que el arte no puede ser entendido ni interpretado por todas las personas o que sólo es para aquellos con cualidades artísticas.

Aprovechando los recursos multimediales se pretende involucrar a toda clase de público: niños, jóvenes y adultos, haciendo de este tema algo realmente interesante y fácil de comprender.

LIBRETO DE DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

El contenido se muestra plasmado en un CD-ROM, estructurado de la siguiente manera, de acuerdo al mapa de navegación:

Al iniciar la aplicación, aparece la pantalla de presentación en la que se encuentra el título del trabajo con algunas imágenes animadas.

A continuación aparece el menú principal: con las opciones de Los artistas según su técnica, Areas, Galería de arte, Materiales, Perfil Histórico, Tradiciones (Nariño y sus artesanos) y Salir.



Pantalla Menú General

Al escoger la opción de artistas aparece el menú principal del capítulo Los Artistas según su Técnica, con las opciones Escultura, Pintura y Menú. (En esta pantalla no se coloca como opción a Grabado ya que en Nariño no existen grabadistas que practiquen esta técnica como base fundamental de su obra).

Menú Capitulo Los Artistas según su Técnica



Al hacer click en escultura, se ubica en la pantalla de escultores nariñenses la cual contiene una obra de fondo y la hoja de vida de algunos de los más destacados escultores, sus botones de navegación son muy fáciles, al hacer click en la flecha hacia delante y atrás, permite mirar otro escultor con su respectiva foto y su respectivo texto; las flechas hacia arriba y hacia abajo permiten desplazar el texto de la hoja de vida de cada uno de los artistas. A medida que va navegando va acompañado de audio en la cual se dan a conocer canciones nariñenses. El botón retornar permite regresar al menú principal de Los Artistas según su Técnica.



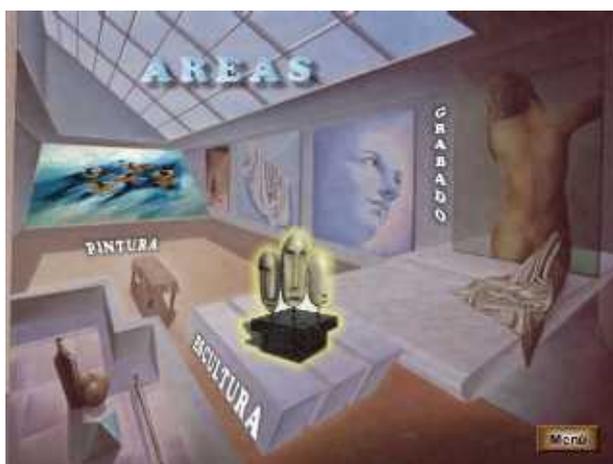
Pantalla Escultores

Al hacer click en pintura, se ubica en la pantalla de pintores nariñenses la cual contiene la hoja de vida de algunos de los más destacados pintores, sus botones de navegación se manejan de igual forma que en la pantalla de escultores. A medida que va navegando va acompañado de audio en la cual se dan a conocer canciones nariñenses. El botón retornar permite regresar al menú principal de Los Artistas según su Técnica.



Pantalla Pintores

Al encontrar activo el Menú principal y al hacer click en Áreas, encontramos el Menú Principal del capítulo Áreas, el cual contiene un fondo y existen tres principales áreas de división del arte, con las opciones de Pintura, Escultura, Grabado y Menú.



Menú Capítulo Áreas

Al hacer click en escultura, se ubica en la pantalla de la técnica de escultura, la cual contiene un fondo con un texto que describe brevemente el concepto de escultura y varias opciones entre las que se encuentran: Madera, Chatarra, Moldeado, Vaciado y Piedra.



Pantalla Menú Técnica Escultura

Al hacer click sobre la opción madera , aparece una pantalla con un fondo en la cual se encuentra difuminada una obra en madera, el texto que explica brevemente el manejo de la técnica y la aplicación de la misma, complementada con una imagen o en algunos casos un icono de vídeo el cual es alusivo a la técnica explicada. Para regresar al menú técnica escultura existe el botón retornar.



Pantalla de la opción piedra

Al hacer click en pintura, se ubica en la pantalla de la técnica de pintura, la cual contiene un fondo y un texto que describe brevemente el concepto de pintura y varias opciones entre las que se encuentran: Óleo, Acuarela, Mixta y Dibujo.



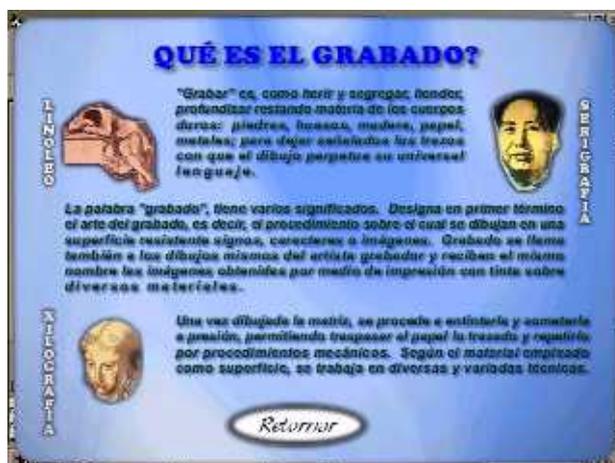
Pantalla Menú Técnica Pintura

Al hacer click sobre la opción óleo, aparece una pantalla con un fondo en la cual se encuentra difuminada una obra en óleo, el texto que explica brevemente el manejo de la técnica y la aplicación de la misma, complementada con una imagen o en algunos casos un icono de vídeo el cual es alusivo a la técnica explicada, existe un icono de una flecha hacia delante la cual permite seguir a la página siguiente y continua con la narración de la técnica. Para regresar al menú técnica pintura existe el botón retornar.



Una de las pantallas de la opción óleo

Al hacer click en Grabado, se ubica en la pantalla de la técnica de grabado, la cual contiene un fondo y un texto que describe brevemente el concepto de grabado y varias opciones entre las que se encuentran: Xilografía, Linóleo y Serigrafía.



Pantalla Menú Técnica Grabado

Al hacer click sobre cualquier opción, aparece una pantalla con un fondo en la cual se encuentra difuminada una obra en la técnica de la opción, el texto que explica brevemente el manejo de la técnica y la aplicación de la misma, complementada con una imagen animada y un icono de audio para la narración. Para regresar al menú técnica grabado existe el botón retornar.



Una de las pantallas de la opción serigrafía

Al encontrar activo el Menú principal y al hacer click en Galería de Arte, se encuentra el Menú Principal del capítulo Galería de Arte, el cual contiene un texto explicativo relacionado con esta sección, un fondo en el cual se encuentran plasmadas unas obras en color opaco las cuales sirven de vínculo hacia otras pantallas. Además encontramos un icono de menú.



Menú del Capítulo Galería de Arte

Al hacer click sobre cualquiera de las obras que se encuentran en esta galería, aparece una pantalla con un fondo en la cual se encuentra una obra, con los parámetros de Título, Autor, Técnica, Interpretación y Crítico de dicha obra. Las flechas hacia delante y hacia atrás sirven para navegar por cada una de las obras; si desea regresar al Menú Principal del capítulo Galería de Arte existe el botón retornar.



Una de las pantallas de *Galería de Arte*

Al encontrar activo el Menú Principal y al hacer click en *Materiales*, se ingresa al Menú Principal del capítulo de *Materiales*, el cual contiene las herramientas con las cuales los artistas realizan sus obras, entre las opciones a escoger en este capítulo están: *Grabado*, *Escultura* y *Pintura*. Existe la opción de menú.



Menú del Capítulo *Materiales*

Al hacer click sobre la imagen de la escultura se ingresa a los materiales utilizados en ésta técnica, los materiales se encuentran distribuidos en la pantalla, La flechas hacia atrás sirven para regresar al capítulo de *materiales*,



Pantalla Materiales - Escultura

Al hacer click sobre cada material ingresa a una pantalla en donde se encuentra la explicación, el material y su nombre. La flecha hacia atrás sirve para regresar a la pantalla de materiales de acuerdo a la área escogida.



Una de las pantallas de la opción Materiales - Escultura

Al encontrar activo el Menú principal y al hacer click en Perfil Histórico, encontramos el Menú Principal del capítulo de Historia, el cual contiene personajes que han aportado gran conocimiento en el arte en Nariño, entre las opciones de este capítulo se encuentra a Marceliano Vallejo, un gran escultor y

uno de los progenitores de esta técnica en nuestra región; a Manuel Guerrero Mora, un pintor que no siendo el primer precursor de su técnica es uno de los más destacados y en Colombia es conocido en el ámbito artístico como "El Pintor Nariñense", además se encuentra una breve reseña histórica del arte en Nariño durante el siglo XX. Existe la opción de menú.



Menú del capítulo Perfil Histórico

Al hacer click sobre la imagen envejecida de Marceliano Vallejo, se encuentra una pantalla como la siguiente, en la cual existe un texto que presenta la vida y obra de este gran escultor nariñense, se encuentra un gif animado de obras, la flecha hacia adelante sirven para continuar con la siguiente pantalla de texto. Si desea regresar al Menú Principal del capítulo Perfil Histórico existe el icono con una cruz (+).



Una de las pantallas de la opción Marceliano Vallejo

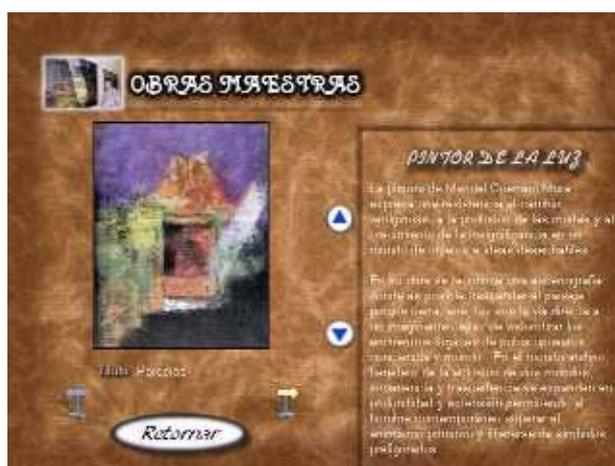
Al hacer click sobre el gif animado de obras se traslada a la siguiente pantalla, la cual muestra las obras del Maestro Marceliano Vallejo y su respectiva explicación e interpretación, las flechas hacia delante y hacia atrás sirven para navegar a través de las obras existentes; si se desea regresar a la hoja de vida de Marceliano Vallejo debe hacer click en retornar.

Al hacer click sobre la imagen envejecida de Manuel Guerrero Mora, se encuentra una pantalla muy parecida a la Hoja de vida de Marceliano Vallejo, en la cual existe un texto que presenta la vida y obra de este gran pintor nariñense, se encuentra un gif animado de obras, la flecha hacia adelante sirven para continuar con la siguiente pantalla de texto. Si desea regresar al Menú Principal del capítulo Perfil Histórico existe el icono con una cruz (+).



Pantalla de la opción Manuel Guerrero Mora

Al hacer click sobre el gif animado de obras se traslada a la pantalla de obras, la cual muestra las obras más representativas del Maestro Manuel Guerrero Mora y su respectiva explicación e interpretación por parte del autor o críticos de arte, las flechas hacia delante y hacia atrás sirven para navegar a través de las obras de dicho pintor, si desea salir de esta pantalla y regresar a la hoja de vida debe hacer click en el botón retornar.



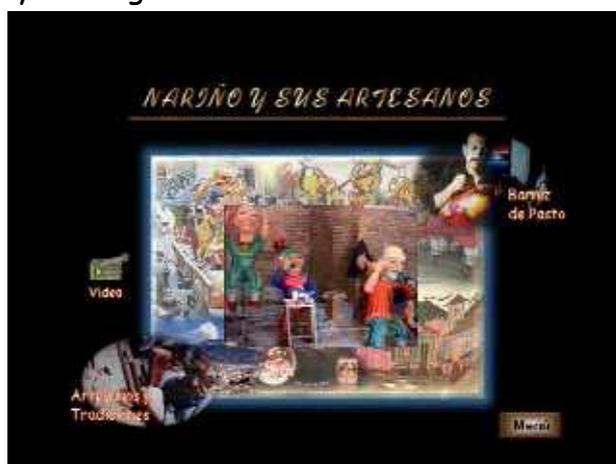
Una de las pantallas de la opción Obras Manuel Guerrero Mora

Al hacer click sobre la imagen de la caja de pintura antigua, se encuentra una pantalla como la siguiente, en la cual existe un texto que presenta la historia del arte en Nariño en el transcurrir del siglo XX, encontrando primeras generaciones de artistas hasta las nuevas generaciones, el icono de la flecha sirven para continuar con la siguiente pantalla de texto y el icono de vídeo. Si desea regresar al Menú Principal del capítulo Perfil Histórico existe el icono con una cruz (+).



Una de las pantallas de la opción Siglo XX

Al encontrar activo el Menú principal y al hacer click en Tradiciones, encontramos el Menú Principal del capítulo Nariño y sus Artesanos, el cual contiene dos imágenes alusivas a los Artesanos y al Barniz de Pasto, contiene un icono de vídeo y la imagen de menú.



Menú del capítulo Nariño y sus Artesanos

Al hacer click sobre artesanos ingresamos a la pantalla Artesanos y Tradiciones, en la cual encontramos el texto referente al tema, un icono de vídeo y un icono de audio. Si desea regresar a la pantalla principal existe el botón de retornar.



Pantalla Artesanos y Tradiciones

Al hacer click sobre Barniz ingresamos a la pantalla Barniz de Pasto, en la cual encontramos el texto referente al tema, un icono de vídeo en donde se explica la técnica del barniz y un icono de audio. Si desea regresar a la pantalla principal existe el botón de retornar.



Pantalla Barniz de Pasto

En todas las pantallas de menú de capítulos, se encuentra un icono o imagen de Menú emergente, el cual contiene las opciones de la pantalla principal: Menú General, Areas, Artistas, Galería Arte, Materiales, Perfil Histórico, Tradiciones y Salir. Al hacer click en el dibujo de la casita o Menú General, se llega a la pantalla principal en la que se encuentran las opciones anteriores pero de una distribución distinta; al hacer click en las opciones de Areas, Artistas, Galería de arte, Materiales, Perfil Histórico y Tradiciones se llega a cada una de las pantallas de Menú de Capítulos, mencionadas anteriormente. El Menú Emergente fue creado con la finalidad de facilitar la navegación por la aplicación entre las pantallas de capítulos; al hacer click en salir permite salir de la aplicación. Estando activo el Menú principal, al hacer click en la opción salir, inmediatamente aparece la pantalla de créditos en la cual se encuentran los autores y las personas que de una u otra manera colocaron su aporte al producto multimedial.



Pantalla de creditos

10. RECURSOS

RECURSOS HUMANOS

Para la elaboración de este proyecto se cuenta con la colaboración de personas incluyendo los artistas que brindaron información, facilitaron material y dieron el apoyo de alguna manera para la realización de este producto multimedial.

RECURSOS TECNICOS

10.2.1 Hardware

- Computador Pentium II MMX de 366 Mhz, 64 Mb de RAM, multimedia de 44X, Disco Duro de 6.8 Gb.
- Scanner Genius Color Page-Vivid Pro II
- Impresora Hewlett Packard Deskjet 692C
- Tarjeta Capturadora de Vídeo Ati All in Wonder
- Micrófonos

- Cámara de vídeo
- Cámara de fotografía
- VHS y BETA

10.2.2 Software

- Windows 98
- Visual Basic 6.0
- Adobe Photoshop 4.0
- Microsoft Office 97
- Adobe Premiere
- Ati Player
- Corel PhotoPaint 9.0
- Access

11. DISEÑO

CICLO DE VIDA DEL SISTEMA

El ciclo de vida del software a desarrollar fue diseñado para un tiempo determinado por los requerimientos y necesidades del usuario final, durante el cual se debe realizar el respectivo mantenimiento periódico, aplicando modificaciones de actualización sin modificar la estructura de la base de datos.

DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y SALIDA

11.2.1 Selección de dispositivos de entrada y salida. El usuario se convierte en la pieza clave para el desarrollo de la aplicación multimedial, sin él la interactividad con la aplicación, carecería de sentido, ya que es él quien finalmente gestiona toda la información almacenada en el CD-ROM y que

finalmente tendrá su salida en las pantallas de consulta. A continuación se describe el diseño de entrada y salida:

DISEÑO DE ENTRADA

Las pantallas de consulta están diseñadas teniendo en cuenta que las formas del programa tienen un fin específico dentro del sistema de manejo de información. Las pantallas no están recargadas de imágenes e iconos innecesarios, así que no muestran un entorno de trabajo desagradable, por el contrario las pantallas se diseñan de una manera que atraiga la vista del usuario sin que exista saturación ni aglomeración de objetos.

DISEÑO DE SALIDA

La salida es la información que recibe el usuario del sistema. Durante la fase de determinación de requerimientos se identificaron las necesidades e inquietudes a satisfacer con la aplicación, en base a los cuales se han diseñado las salidas de una forma descriptiva y explicativa que permitirá al usuario entender a plenitud la temática tratada en cada una de las pantallas de consulta.

11.2.2 Diseño de la interfaz de usuario. Está diseñada de tal forma que brinda la información que el usuario necesite, garantizando facilidad, rapidez, y precisión en el acceso mediante una correcta validación. Todas estas características están relacionadas con las especificaciones en las cuales se instale la aplicación y la forma en que se la realice.

12. CONCLUSIONES

- En el desarrollo artístico de la propuesta se estableció aspectos tan importantes como: Los padres del arte en Nariño, las áreas y técnicas de mayor utilización, las obras de los artistas involucrados en el proyecto; y demás elementos que permiten esbozar al usuario una información adecuada del acervo artístico departamental.
- Toda la información recolectada de los artistas nariñenses se presentó en pantallas, las cuales dinamizan el proceso de conocimiento del usuario para conducirlo de manera agradable, dinámica y concisa.
- En la actualidad en el departamento de Nariño no existe un espacio o ventana diseñada para dar a conocer la producción regional a nivel Nacional e internacional, para todos los artistas y de manera indiscriminada; los medios de expansión están basados más en las relaciones interpersonal de cada uno de los artesanos que un colectivo dinámico y representativo, todo esto deja de lado un elemento fundamental, la promoción.

- Para finalizar se concluye que el análisis y el diseño van de la mano en la creación de un producto multimedial que sea dinámico, de fácil acceso, interesante y basado en el interés de rescatar los valores culturales de nuestra región.

RECOMENDACIONES

- El mayor interés de este proyecto esta basado en la concientización a nivel universitario, artesanal y comunitario sobre el valor de la cultura artística del departamento de Nariño, fuente de inspiración para la realización de diversos proyectos desde la Ingeniería de Sistemas y otras carreras; es pues compromiso individual el rescate y promoción de lo que es Nariño desde su idiosincrasia.
- Fundamental para lograr los objetivos de este proyecto sería la implementación de una biblioteca virtual rotativa en todos los estamentos educativos a nivel regional y nacional, como un lugar de consulta y aprendizaje no solo desde las artes plásticas, sino además musicales, literarias, entre otras; que permitan ofrecer a su público información e inspiración para nuevas producciones.

BIBLIOGRAFIA

AGUILAR, Homero. Publicaciones Muro. Cali: Pacífico, 1991

ACADEMIA DE ADULTOS. Revista balcones. Universidad Mariana, 1992

BANCO DE LA REPÚBLICA. Maestro Ernesto Buzzi. Santafé de Bogotá. 1993

BANCO DE LA REPÚBLICA. Maestro Osvaldo Granda. Santafé de Bogotá. 1993

BENAVIDES ROSERO, Luis Felipe. Maestro Marceliano Vallejo Montenegro "Escultor de los Vientos". Universidad de Nariño. 1996

DEFIORE, Gaspare. Curso de dibujo. España: Orbis, 1984

HARRISON, Hazel. Escuela de acuarela. España: Edunsa, 1993

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TECNICAS Y CERTIFICACIÓN. Tesis y otros trabajos de grado Bogotá: ICONTEC., 1996. NTC. 1486.

JUYANES AGUILAR, Luis; MUÑOZ CLEMENTE, Antonio. Microsoft Visual Basic 6.0. España: McGRAW HILL, 1999

MEZA, Javier. Trabajo de grado "La Musica Andina". Universidad de Nariño

MIDGLEY, Barry; BLUME, Herman. Guía completa de escultura, moldeado y cerámica.

SMITH, Ray. Colección escuela de arte. España: Blume, 1994

ZARAMA DE LA ESPRIELLA, Germán. Carnaval de blancos y negros. San Juan de Pasto, 1992.

ANEXOS