

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS Y HERRAMIENTAS WEB

En este capítulo nosotros como autores podemos darnos cuenta que la tecnología hoy en día va evolucionado con el transitar de los tiempos.

Por lo que hemos visto la necesidad de crear un sitio web con nuevas tecnologías como Ajax, PHP, SQL 2005, Power Designer, Photoshop, Dreamweaver las mismas que nos permitirán realizar dicho sitio de forma dinámica, ya que dichas tecnologías son aplicaciones que ayudan a desarrollar software de calidad mejorando las presentaciones de interfaz con una programación mucho más fácil lo que nos permite lograr alcanzar nuestros objetivos.

1.1. Sistemas Informáticos y la Web

Una vez que se desarrolló la informática, los sistemas de información se hicieron más complejos y empezaron a involucrar elementos computacionales.

Según la dirección [Http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_inform](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_inform) define **Sistema Informático** como:

“El conjunto de partes interrelacionadas, hardware, software y de Recurso Humano. Un sistema informático típico emplea una computadora que usa dispositivos programables para capturar, almacenar y procesar datos”.

Los sistemas de información tienen muchas cosas en común, la mayoría de ellos están formados por:

Personas.- son un componente esencial en cualquier sistema de información, producen y utilizan la información de sus actividades diarias para decidir lo que se debe hacer. Las decisiones pueden ser rutinarias o complejas.

Procedimientos.- los sistemas de información deben soportar diversas clases de actividades del usuario, por eso han de establecerse procedimientos que aseguren que los datos correctos lleguen a las personas adecuadas en su momento justo.

Equipo.- es decir los ordenadores y todos los dispositivos necesarios.

Los sistemas de información en línea tienen el funcionamiento de la siguiente manera:

Los servidores web que alojan archivos digitales y los protocolos que permiten su distribución global a través del World Wide Web (www).

Un cliente web efectúa solicitudes al servidor y éste las responde tomando en cuenta su configuración interna y la codificación intrínseca a las páginas web que éste aloja.

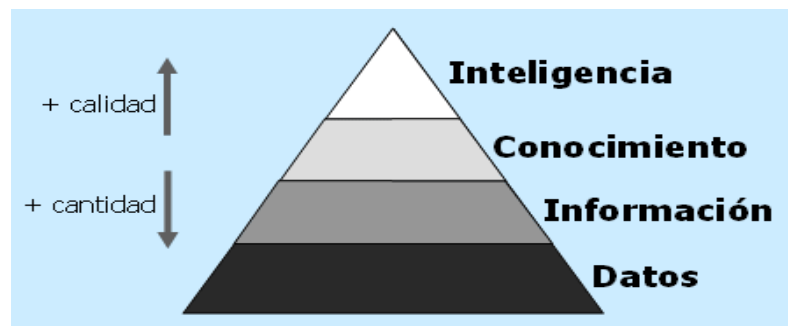
Los resultados de las peticiones se muestran en la pantalla de sus computadores gracias a un navegador, mostrando la correcta diagramación de un sitio y otorgando diversos tipos de interactividad.

En cuanto a los sitios web, los hay muy elementales y muestran sólo texto estático y alguna imagen, mientras que también los hay sofisticados y con muchas funcionalidades. Ello es consecuente con los distintos niveles de complejidad que posee la información.

La pirámide de información

Según la dirección: <http://www.claveorganizacional.com/index.php> define ***Pirámide de información*** como:

“La pirámide de información es un modelo teórico que sirve para representar visualmente diferentes niveles de abstracción de contenido informacional”.



PIRÁMIDE DE INFORMACIÓN Fig. 1.
SISTEMAS INFORMÁTICOS DE LA WEB
CAPITULO I

De acuerdo con este modelo, los **datos** son símbolos (cifras, letras) que no poseen un significado propio salvo cuando se enmarcan dentro de un contexto, en cuyo caso se convierten en **información** propiamente dicha y caracterizan algún ente o fenómeno. Cuando diferente información se conjuga y se emplea para tomar decisiones y ejecutar acciones estamos ante la presencia del **conocimiento**. El último estadio de la pirámide corresponde a la **inteligencia**, ésta se da cuando el conocimiento es utilizado con el fin de crear cosas y prever tendencias hacia el futuro.

Mientras más subimos de nivel nos conseguimos que el contenido sea más útil y a la vez más escaso. Las herramientas informáticas que se requieren para gestionar los diferentes tipos de contenido también se incrementan en complejidad y costo. Existen aplicaciones que trabajan con gestión de datos, información, conocimiento e inteligencia, sin embargo, la mayoría de las organizaciones se encuentra en los estadios inferiores de la pirámide. De hecho, en muchos casos los registros del trabajo diario se llevan a cabo manualmente empleando únicamente copias en papel. En este caso la informatización de la empresa u organización debe partir de la gestión de datos: Convertir las cifras y las palabras a un formato digital.

1.2. Herramientas web para el manejo de información

La Internet es una fuente amplia de herramientas informáticas sumamente útiles, pensadas para ser usadas por organizaciones de todos los tamaños independientemente del nivel que haya alcanzado el manejo de su información interna.

Esto es aún más cierto a partir de una tendencia actual que se ha hecho presente en la Internet y que ha sido denominada Web 2.0, en la que prevalecen la colaboración, el dinamismo y la interactividad.

Los blogs, el software colaborativo (*wiki*), el software de trabajo en grupos (*groupware*), el software de gestión de contenidos, las aplicaciones en línea y el correo electrónico, son todos ejemplos de herramientas web que pueden facilitar la implantación de estrategias de gestión de información automatizada de forma eficiente y a bajo costo aquellas pequeñas y medianas empresas en las no haya existido una cultura que apunte en este sentido.

Como investigadores, manifestamos que las herramientas web son herramientas que permiten la implantación de información de manera automatizada en forma eficiente.

1.3. Herramientas de Diseño y Programación Web

*Según la dirección <http://es.wikipedia.org/wiki/Dreamweaver> define **Dreamwaver** como:*

“La herramienta de desarrollo Web líder del mercado que permite a sus usuarios diseñar, desarrollar y mantener de forma eficaz sitios y aplicaciones Web basadas en normas. Con Dreamweaver 8, los desarrolladores Web lo abarcan todo, desde la creación y mantenimiento de sitios Web básicos hasta aplicaciones avanzadas compatibles con las mejores prácticas y las tecnologías más recientes”.

Utilice un editor de diseño y código de primera calidad en una sola herramienta. Dreamweaver ayuda y guía a los usuarios conforme éstos van aumentando sus conocimientos y a medida que las tecnologías Web van evolucionando, facilitando una adopción fácil y rápida de las nuevas tecnologías y metodologías.

Mantener de forma eficaz sitios y aplicaciones Web basadas en normas. Con Dreamweaver 8 usarás un editor de diseño y código de máxima calidad en una sólo herramienta.

Dreamweaver cuenta con un sistema de ayuda que te hace más fácil su uso y te guía según vayas aumentando tus conocimientos y a medida que las tecnologías Web van evolucionando, facilitando una adopción sencilla y rápida de las nuevas tecnologías y metodologías.

Con Dreamweaver 8 y Flash Vídeo podrás añadir rápidamente contenidos de vídeo en la Web. Arrastra y ubica vídeos de Flash en Dreamweaver 8 para poner de forma rápida vídeos a sitios y aplicaciones Web.

Utiliza XML con Dreamweaver, tan sólo elije una página Web en un archivo XML o una URL de una entrada XML y Dreamweaver lo introspeccionará para luego poder arrastrar y colocar los campos apropiados en la página.

Como investigadores, manifestamos que Dreamweaver 8 es una

herramienta de desarrollo web que sirve para diseñar en forma eficaz sitios y aplicaciones Web.

Según la dirección: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php> define **Photoshp** como:

“Es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe System. Inicialmente para computadoras Apple, ahora también funciona en Windows”.

Este programa se ha convertido casi en un estándar mundial del retoque fotográfico, incluso se llega a usar la palabra "photoshop" fuera del ambiente informático para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente.

Como investigadores, manifestamos que Photoshop es una aplicación que fue diseñado por la compañía Adobe System. Con la finalidad de ayudar a los diseñadores a modificar, retocar diferentes fotografías.

1.4. Que es un DBMS (Motor de Base de Datos Relacional)

Introducción DBMS.

Una Base de Datos es una colección de archivos, datos, información; ordenada, organizada, y relacionada, con la finalidad de permitir el manejo de la información para su procesamiento. Cada uno de los

archivos representan una colección de registros y cada registro está compuesto de una colección de campos. Cada uno de los campos de cada registro permite llevar información de alguna característica o atributo de alguna entidad del mundo real.

El DBMS es un conjunto de programas que se encargan de manejar la creación y todos los accesos a las bases de datos. Se compone de un Lenguaje de Definición de Datos (DDL: Data Definition Language), de un Lenguaje de Manipulación de Datos (DML: Data Manipulation Language), y de un Lenguaje de Consulta (SQL: Structured Query Language).

Sistema de Administración de Base de Datos (DBMS).

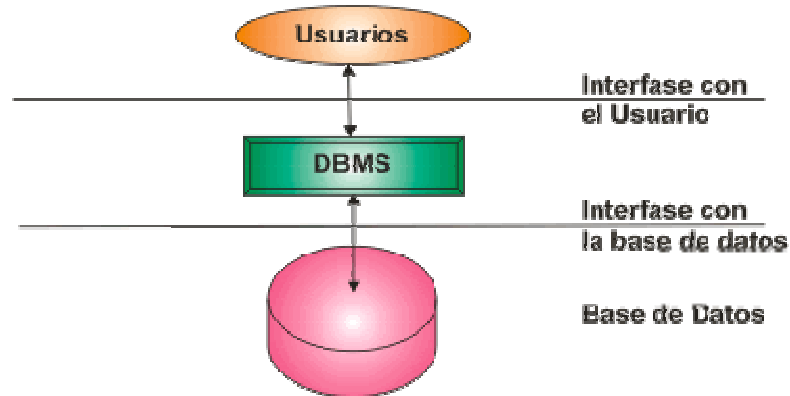
Es el nivel de software que provee el acceso a la información a un alto nivel de abstracción. En lugar de manipular archivos, registros, índices, el programa de aplicación opera en términos de clientes, cuentas, saldos, etc.

Acceso a la Base de Datos

La secuencia conceptual de operaciones que ocurren para acceder cierta información que contiene una base de datos es la siguiente:

- El usuario solicita cierta información contenida en la base de datos.
- El DBMS intercepta este requerimiento y lo interpreta.

- DBMS realiza las operaciones necesarias para acceder y/o actualizar la información solicitada



PROCESO PARA ACCESAR INFORMACIÓN DE B.D. Fig. 2.
SISTEMAS INFORMÁTICOS DE LA WEB
CAPITULO I

Funciones del Administrador de la Base de Datos.

Conceptos Generales.

Administrador de la Base de Datos. Es la persona encargada de definir y controlar las bases de datos corporativas, además proporciona asesoría a los desarrolladores, usuarios y ejecutivos que la requieran. Es la persona o equipo de personas profesionales responsables del control y manejo del sistema de base de datos, generalmente tiene(n) experiencia en DBMS, diseño de bases de datos, Sistemas operativos, comunicación de datos, hardware y programación.

Un Administrador de Base de Datos de tiempo completo normalmente tiene aptitudes técnicas para el manejo del sistema en cuestión a demás, son cualidades deseables nociones de administración, manejo de

personal e incluso un cierto grado de diplomacia. La característica más importante que debe poseer es un conocimiento profundo de las políticas y normas de la empresa, así como el criterio de la empresa para aplicarlas en un momento dado. La responsabilidad general del DBA es facilitar el desarrollo y el uso de la Base de Datos dentro de las guías de acción definidas por la administración de los datos.

El Administrador de Bases de Datos es responsable primordialmente de:

- Administrar la estructura de la Base de Datos.
- Administrar la actividad de los datos.
- Administrar el Sistema Manejador de Base de Datos.
- Establecer el Diccionario de Datos.
- Asegurar la confiabilidad de la Base de Datos.
- Confirmar la seguridad de la Base de Datos.

Características de un DBMS

- Control de la redundancia de datos
- Compartimiento de datos
- Mantenimiento de la integridad
- Soporte para control de transacciones y recuperación de fallas.

- Independencia de los datos.
- Seguridad
- Velocidad
- Independencia del hardware

Ventajas de un DBMS

- Globalización de la información: permite a los diferentes usuarios considerar la información como un recurso corporativo que carece de dueños específicos.
- Eliminación de información inconsistente: si existen dos o más archivos con la misma información, los cambios que se hagan a éstos deberán hacerse a todas las copias del archivo de las facturas.
- Permite compartir información
- Permite mantener la integridad en la información: La integridad de la información es una de sus cualidades altamente deseable y tiene por objetivo que sólo se almacena la información correcta.
- Independencia de datos: El concepto de independencia de datos es quizás el que más ha ayudado a la rápida proliferación del desarrollo del Sistema de Bases de Datos. La independencia de datos implica un divorcio entre programas y datos.

Seguridad que posee la base DBMS

Muchos aspectos giran en torno a la seguridad, siendo algunos de ellos los siguientes:

- Aspectos legales, sociales y éticos (por ejemplo, tiene la persona que solicita el crédito de un cliente derecho legal a obtener la información solicitada.
- Controles físicos por ejemplo, deberá permanecer cerrado o resguardado de alguna otra manera el cuarto o zona donde se encuentran las computadoras principales.
- Cuestiones de política.
- Problemas de operación.
- Controles del equipo por ejemplo, posee la CPU características de seguridad tales como claves para la protección de las áreas de almacenamiento o modo de operación privilegiado.
- Seguridad del sistema operativo por ejemplo, borra el sistema operativo sobre el que se ha instalado el DBMS el contenido de las áreas de almacenamiento y los archivos de datos cuando ya no se necesitan.
- Materias de relevancia específica para el sistema mismo de bases de datos por ejemplo, tiene el sistema de bases de datos un concepto de propiedad de los datos.

1.5. Motor de Base de Datos SQL SERVER

Definición SQL Server

*Según la dirección <http://www.agapea.com/libros/Bases-de-datos-con-SQL-Server-2005-isbn-844152131X-i.htm> define **SQL SERVER 2005** como:*

“SQL Server 2005 es una plataforma global de base de datos que ofrece administración de datos con herramientas integradas de inteligencia empresarial (BI). El motor de la base de datos SQL Server 2005 ofrece almacenamiento más seguro y confiable tanto para datos relacionales como estructurados, lo que le permite crear y administrar aplicaciones de datos altamente disponibles y con mayor rendimiento para utilizar.”

Como investigadores, manifestamos que SQL Server2005 es un gestor de base de datos capaz de poner a disposición una gran cantidad de información de manera simultánea con un almacenamiento seguro y confiable.

Importancia SQL Server 2005

SQL Server 2005 es importante por ser un potente motor de bases de datos de alto rendimiento capaz de soportar millones de registros por tabla con un interface intuitivo y con herramientas de desarrollo integradas como Visual Studio 6.0 o .NET, además incorpora un modelo de objetos

totalmente programable (SQL-DMO) con el que podemos desarrollar cualquier aplicación que manipule componentes de SQL Server, es decir, hacer aplicación para crear bases de datos, tablas, DTS, backups, etc., todo lo que se puede hacer desde el administrador del SQL Server y podemos hacerlo no solo en Visual C++ sino también en Visual Basic, ASP y por supuesto en .NET.

Características SQL Server 2005.

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

- Soporte de transacciones.
- Escalabilidad, estabilidad y seguridad.
- Soporta procedimientos almacenados.
- Incluye también un potente entorno gráfico de administración, que permite el uso de comandos DDL y DML gráficamente.
- Permite trabajar en modo cliente-servidor, donde la información y datos se alojan en el servidor y las terminales o clientes de la red sólo acceden a la información.
- Además permite administrar información de otros servidores de datos.

Ventajas SQL Server 2005.

- Crear, desplegar y administrar aplicaciones empresariales más seguras, escalables y confiables.
- Maximizar la productividad de IT mediante la reducción de la complejidad y el soporte de aplicaciones de bases de datos.
- Compartir datos en múltiples plataformas, aplicaciones y dispositivos para facilitar la conexión de sistemas internos y externos.
- Controlar los costes sin sacrificar el rendimiento, la disponibilidad, la escalabilidad o la seguridad.

DIFERENCIAS

MySQL se orienta más hacia la selección, presentación, actualización, y almacenamiento de datos, y es débil cuando se trata de eliminar o insertar datos.

Mientras que SQL 2005 es uno de los mejores para tener mejor accesibilidad a los datos

1.6. Lenguaje y Editor PHP Y AJAX

Definición PHP.

Según la dirección: <http://es.wikipedia.org/wiki/PHP> define **PHP** como:

“PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas. Es usado principalmente en interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos”.

Se centra en mejorar la estabilidad de la rama 5.2.x PHP con más de 120 correcciones de errores, algunos de los cuales están relacionados con La seguridad.

PHP es un acrónimo recursivo que significa PHP Hypertext Pre-processor.

PHP es un lenguaje interpretado de propósito general ampliamente usado y que está diseñado especialmente para desarrollo web y puede ser embebido dentro de código HTML. Generalmente se ejecuta en un servidor web, tomando el código en PHP como su entrada y creando páginas web como salida. Puede ser desplegado en la mayoría de los servidores web y en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin costo alguno. PHP se encuentra instalado en más de 20 millones de sitios web y en un millón de servidores, aunque el número de sitios en PHP ha declinado desde agosto de 2005. Es también el módulo Apache más popular entre las computadoras que utilizan Apache como servidor web.

Como investigadores, manifestamos que PHP es un programa que fue

diseñado con el fin a ayudar al diseñador o programador realizar o crear páginas web dinámicas.

Importancia PHP.

PHP es importante porque ofrece una solución simple y universal para las paginaciones dinámicas del Web de fácil programación. Su diseño elegante lo hace perceptiblemente más fácil de mantener y ponerse al día que el código comparables en otros lenguajes.

Debido a su amplia distribución PHP está perfectamente soportado por una gran comunidad de desarrolladores. Como producto de código abierto, PHP goza de la ayuda de un gran grupo de programadores, permitiendo que los fallos de funcionamiento se encuentren y se reparan rápidamente. El código se pone al día continuamente con mejoras y extensiones de lenguaje para ampliar las capacidades de PHP.

Características PHP

- Autenticación HTTP con PHP
- Cookies
- Sesiones
- Manejo de XForms
- Manejo de envío de archivos

- Errores comunes
- Envío de múltiples ficheros
- Soporte del método PUT
- Usando archivos remotos
- Manejando conexiones
- Conexiones persistentes a bases de datos
- Safe Mode
- Usando PHP desde la línea de comando

Ventajas PHP.

- Es un lenguaje multiplataforma.
- Capacidad de conexión con la mayoría de los manejadores de base de datos que se utilizan en la actualidad, destaca su conectividad con MySQL
- Capacidad de expandir su potencial utilizando la enorme cantidad de módulos (llamados ext's o extensiones).
- Posee una amplia documentación en su página oficial ([2]), entre la cual se destaca que todas las funciones del sistema están explicadas y ejemplificadas en un único archivo de ayuda.

- Es libre, por lo que se presenta como una alternativa de fácil acceso para todos.
- Permite las técnicas de Programación Orientada a Objetos.
- Biblioteca nativa de funciones sumamente amplia e incluida.
- No requiere definición de tipos de variables.
- Tiene manejo de excepciones (desde php5).

Si bien PHP no obliga a quien lo usa a seguir una determinada metodología a la hora de programar (muchos otros lenguajes tampoco lo hacen), aún estando dirigido a alguna en particular, el programador puede aplicar en su trabajo cualquier técnica de programación y/o desarrollo que le permita escribir código ordenado, estructurado y manejable.

Definición AJAX.

*Según la dirección <http://es.wikipedia.org/wiki/AJAX> define **AJAX** como:*

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

interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones”.

Ajax no es una tecnología. Es realmente muchas tecnologías, cada una floreciendo por su propio mérito, uniéndose en poderosas nuevas formas.

AJAX incorpora:

- Presentación basada en estándares usando XHTML y CSS;
- Exhibición e interacción dinámicas usando el Document Object Model;
- Intercambio y manipulación de datos usando XML and XSLT;
- Recuperación de datos asincrónica usando XMLHttpRequest;
- y JavaScript poniendo todo junto.

El modelo clásico de aplicaciones Web funciona de esta forma: La mayoría de las acciones del usuario en la interfaz disparan un requerimiento HTTP al servidor web. El servidor efectúa un proceso (recopila información, procesa números, hablando con varios sistemas propietarios), y le devuelve una página HTML al cliente. Este es un modelo adaptado del uso original de la Web como un medio hipertextual, pero como fans de The Elements of User Experience sabemos, lo que hace a la Web buena para el hipertexto, no la hace necesariamente buena para las aplicaciones de software.

Como investigadores, manifestamos que AJAX no es una tecnología es una unión de varias tecnologías que permite la creación de aplicaciones interactivas.

Importancia AJAX.

Es importante porque hoy en día incorporan tecnologías ajax para hacer que la interfaz de usuario sea más cómoda y dinámica. En la web de la ETSIIT se usa ajax en sitios puntuales que hacen que la web tenga un punto muy atractivo.

Hay mucha diferencia entre las webs que no lo usan y las que si lo usan.

El no usar ajax implica muchos refrescos de página, navegación más incómoda y menos intuitiva. En cambio, usar ajax crea una web atractiva, dinámica e intuitiva.

Las principales tecnologías o siglas que necesitamos conocer para usar ajax son: json, xml, xsl, xpath, http, dom, eventos.

No necesitamos todas las tecnologías anteriormente citadas, ya que hay diferentes formas de hacer funcionalidades ajax. Por ejemplo podemos elegir entre xml+xsl o xml+xpath+dom o json+dom o muchas otras composiciones.

Características AJAX.

- Las aplicaciones son más interactivas, responden a las interacciones del usuario más rápidamente, al estilo aplicaciones de escritorio.

- Estas aplicaciones tienen un aspecto (look and feel) muy similar a las aplicaciones de escritorio tradicionales sin depender de plugins o características específicas de los navegadores.
- Se reduce el tamaño de la información intercambiada
- Muchos micro-peticiones, pero el flujo de datos global es inferior
- Se libera de procesamiento a la parte servidora (se realiza en la parte cliente)
- AJAX actualiza porciones de la página en vez de la página completa.

Ventajas AJAX.

- La experiencia de usuario en la navegación es mucho más rica. Ya no se refresca la página constantemente al interactuar con ella.
- El tiempo de espera para una petición se reduce. El usuario al hacer un pedido (request) al servidor, no se envía toda la página.
- Por la misma razón anterior el tráfico al servidor se reduce

Definición POWER DESIGNER

*Según la dirección [http://www.mtbase.com /modelamiento/metadatos/](http://www.mtbase.com/modelamiento/metadatos/) define **Power Designer** como:*

“Es el entorno que está verdaderamente integrado de análisis y diseño de aplicaciones con capacidades completas de modelamiento de datos y objetos, por lo que PowerDesigner, es una herramienta de modelamiento número uno de la industria, permite a las empresas, de manera más fácil, visualizar, analizar y manipular metadatos, logrando un efectiva arquitectura empresarial de información”.

Como investigadores, manifestamos que PowerDesigner, es un entorno de modelamiento de base de datos que nos permite visualizar, analizar y manipular datos de una manera más fácil.

Ventajas

- Alinea el negocio y la tecnología de información para mejorar la productividad.
- Brinda soporta abierto a ambientes heterogéneos de todas clases.
- Es altamente personalizable, permitiendo acogerse a los estándares y regulaciones.
- Facilita la arquitectura empresarial, documentando los sistemas existentes.
- Aumenta la agilidad del negocio con “Link & Sync” y análisis de impacto.

1.7. Herramientas CASE (Ingeniería de Software Asistida por Ordenador)

Definición CASE

La ingeniería de sistemas asistida por ordenador es la aplicación de tecnología informática a las actividades, las técnicas y las metodologías propias de desarrollo, su objetivo es acelerar el proceso para el que han sido diseñadas, en el caso de CASE para automatizar o apoyar una o más fases del ciclo de vida del desarrollo de sistemas.

Cuando se hace la planificación de la base de datos, la primera etapa del ciclo de vida de las aplicaciones de bases de datos, también se puede escoger una herramienta CASE (Computer-Aided Software Engineering) es la Ingeniería de programas informáticos automatizada que permita llevar a cabo el resto de tareas del modo más eficiente y efectivo posible. Una herramienta CASE suele incluir:

- Un diccionario de datos para almacenar información sobre los datos de la aplicación de bases de datos.
- Herramientas de diseño para dar apoyo al análisis de datos.
- Herramientas que permitan desarrollar el modelo de datos corporativo, así como los esquemas conceptual y lógico.
- Herramientas para desarrollar los prototipos de las aplicaciones.
- El uso de las herramientas CASE puede mejorar la productividad

en el desarrollo de una aplicación de bases de datos.

Como investigadores, manifestamos que LAS HERRAMIENTAS CASE son diversas aplicaciones informáticas propuestas a desarrollar la productividad en el perfeccionamiento de software.

Importancia CASE

Es importante porque mejora la productividad del analista, también mejora la eficiencia y mejora la calidad del sistema de información.

Mejora la productividad.

Se pueden realizar las mismas actividades de desarrollo en un tiempo mejor que el que se necesita cuando no se utilizan las herramientas.

El uso de herramientas contribuye a mejorar la calidad de la productividad de una tarea.

Ejemplo: A un carpintero se le hiciera más difícil poner los clavos con piedras o palos en lugar de usar un martillo.

Las herramientas aumentan la productividad del analista al disminuirla cantidad de tiempo necesario para documentar, analizar y desarrollar sistemas de información.

Mejora la eficiencia.

Las herramientas ayudan a mejorar la forma en que se va a realizar una tarea.

Ejemplo: Para poner un tornillo no se utilizaría el martillo, se buscaría una herramienta que le permita realizar esta tarea más eficientemente, en este caso un destornillador.

Las decisiones eficientes con respecto a la herramienta ahorran recursos: Personal, tiempo y dinero.

Mejora la calidad del sistema de información.

Cuando las herramientas mejoran los procesos, por lo general también ocurre lo mismo con los resultados.

Ejemplo: Cuando los carpinteros acaban una construcción si se utilizaron las herramientas adecuadas, las esquinas tienen ángulos rectos y los marcos de ventana bien hechos.

Beneficios de las herramientas asistidas por computadora.

La automatización mejora los beneficios obtenidos con las herramientas. Disminuye el tiempo necesario para llevar a cabo las tareas, se reduce la intensidad del trabajo, y el seguimiento de todos los procedimientos se

lleva a cabo de manera consistente; también se capturan los datos que describen el sistema para tenerlos almacenados en un formato que pueda leer una computadora.

Disminución de tiempo

Las herramientas ayudan a disminuir el tiempo en que se realizan las tareas, todo esto es posible si el analista está bien entrenado para el uso de la herramienta que se utiliza.

Automatización de tareas tediosas.

Los diagramas de flujo de datos son parte esencial del método de análisis estructurado y es una tarea que consume mucho tiempo. Con herramientas automatizadas esta tarea se vuelve menos tediosa ya que se pueden generar los dibujos a partir de un software.

Garantizar la consistencia de los procedimientos.

Cuando los procedimientos forman parte del software, se realizan de forma más consistentes, se convierten en una rutina y las reglas se pueden aplicar en forma consistente y exacta.

Características CASE

Una herramienta CASE cliente / servidor provee modelo de datos, generación de código, registro del ciclo de vida de los proyectos, comunicación entre distintos ingenieros. Las principales herramientas son Knowledge Ware's Application Development Workbench, TI's, Information Engineering Facility (IEF), y Andersen Consulting's Foundation for Cooperative Processing.

Deberes de una herramienta CASE Cliente / servidor:

Proporcionar topologías de aplicación flexibles. La herramienta debe proporcionar facilidades de construcción que permita separar la aplicación (en muchos puntos diferentes) entre el cliente, el servidor y más importante, entre servidores.

Proporcionar aplicaciones portátiles. La herramienta debe generar código para Windows, OS/ 2, Macintosh, Unix y todas las plataformas de servidores conocidas. Debe ser capaz, a tiempo de corrida, desplegar la versión correcta del código en la máquina apropiada.

Control de Versión. La herramienta debe reconocer las versiones de códigos que se ejecutan en los clientes y servidores, y asegurarse que sean consistentes. También, la herramienta debe ser capaz de controlar un gran número de tipos de objetos incluyendo texto, gráficos, mapas de bits, documentos complejos y objetos únicos, tales como definiciones de pantallas y de informes, archivos de objetos y datos de prueba y resultados. Debe mantener versiones de objetos con niveles arbitrarios de granularidad; por ejemplo, una única definición de datos o una agrupación de módulos.

Crear código compilado en el servidor. La herramienta debe ser capaz de compilar automáticamente código 4GL en el servidor para obtener el máximo performance (rendimiento del S.O.).

Trabajar con una variedad de administradores de recurso. La herramienta debe adaptarse ella misma a los administradores de recurso que existen en varios servidores de la red; su interacción con los administradores de recurso debería ser negociable a tiempo de ejecución.

Trabajar con una variedad de software intermedio. La herramienta debe adaptar sus comunicaciones cliente / servidor al software intermedio existente. Como mínimo la herramienta debería ajustar los temporizadores basándose en, si el tráfico se está moviendo en una LAN o WAN.

Soporte multiusuario. La herramienta debe permitir que varios diseñadores trabajen en una aplicación simultáneamente. Debe gestionarse los accesos concurrentes a la base de datos por diferentes usuarios, mediante el arbitrio y bloqueos de accesos a nivel de archivo o de registro.

Seguridad. La herramienta debe proporcionar mecanismos para controlar el acceso y las modificaciones a los que contiene. La herramienta debe, al menos, mantener contraseñas y permisos de acceso en distintos niveles para cada usuario. También debe facilitar la realización automática de copias de seguridad y recuperaciones de las mismas, así como el almacenamiento de grupos de información determinados, por ejemplo, por

proyecto o aplicaciones.

Desarrollo en equipo, repositorio de librerías compartidas. Debe permitir que grupos de programadores trabajen en un proyecto común; debe proveer facilidades de check-in/ check-out registrar formas, widgets, controles, campos, objetos de negocio, DLL, etc.; debe proporcionar un mecanismo para compartir las librerías entre distintos realizadores y múltiples herramientas; Gestiona y controla el acceso multiusuario a los datos y bloquea los objetos para evitar que se pierdan modificaciones inadvertidamente cuando se realizan simultáneamente.

Ventajas CASE

- Utilización de diversas metodologías, lo que enriquece la visión global del sistema.
- Aumenta la calidad del software desarrollado, debido a que una funcionalidad se basa en la comprobación automática de errores.
- El mantenimiento del programa se hace mucho más sencillo.
- Se facilita la construcción de prototipos o versiones beta, lo que al desarrollador le permite tener una versión semi-operativa de pruebas realizada
- Permite la reutilización de componentes software, como librerías.
- Acelera el proceso de desarrollo del software.
- Permite un desarrollo gradual e interactivo.

1.8. Servidores Web

Definición de Servidor Web

Según la dirección http://es.wikipedia.org/wiki/Servidores_web define **Servidor Web** como:

“Un servidor web es un programa que implementa el protocolo HTTP (hypertext transfer protocol). Este protocolo pertenece a la capa de aplicación del modelo OSI y está diseñado para transferir lo que llamamos hipertextos, páginas web o páginas HTML (hypertext markup language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música”.

Es un programa que se ejecuta continuamente en un ordenador (también se emplea el término para referirse al ordenador que lo ejecuta), manteniéndose a la espera de peticiones por parte de un cliente (un navegador web) y que responde a estas peticiones adecuadamente, mediante una página web que se exhibirá en el navegador o mostrando el respectivo mensaje si se detectó algún error.

Un servidor web se mantiene a la espera de peticiones HTTP por parte de un cliente HTTP que solemos conocer como navegador. El cliente realiza una petición al servidor y éste le responde con el contenido que el cliente solicita. A modo de ejemplo, al teclear www.wikipedia.org en nuestro navegador, éste realiza una petición HTTP al servidor de dicha dirección.

El servidor responde al cliente enviando el código HTML de la página; el cliente, una vez recibido el código, lo interpreta y lo exhibe en pantalla. Como vemos con este ejemplo, el cliente es el encargado de interpretar el código HTML, es decir, de mostrar las fuentes, los colores y la disposición de los textos y objetos de la página; el servidor tan sólo se limita a transferir el código de la página sin llevar a cabo ninguna interpretación de la misma.

Sobre el servicio web clásico podemos disponer de aplicaciones web. Éstas son porciones de código que se ejecutan cuando se realizan ciertas peticiones o respuestas HTTP. Hay que distinguir entre:

Aplicaciones en el lado del cliente: el cliente web es el encargado de ejecutarlas en la máquina del usuario. Son las aplicaciones tipo Java o Javascript: el servidor proporciona el código de las aplicaciones al cliente y éste, mediante el navegador, las ejecuta. Es necesario, por tanto, que el cliente disponga de un navegador con capacidad para ejecutar aplicaciones (también llamadas scripts).

Aplicaciones en el lado del servidor: el servidor web ejecuta la aplicación; ésta, una vez ejecutada, genera cierto código HTML; el servidor toma este código recién creado y lo envía al cliente por medio del protocolo HTTP.

Las aplicaciones de servidor muchas veces suelen ser la mejor opción para realizar aplicaciones web. La razón es que, al ejecutarse ésta en el servidor y no en la máquina del cliente, éste no necesita ninguna capacidad añadida, como sí ocurre en el caso de querer ejecutar

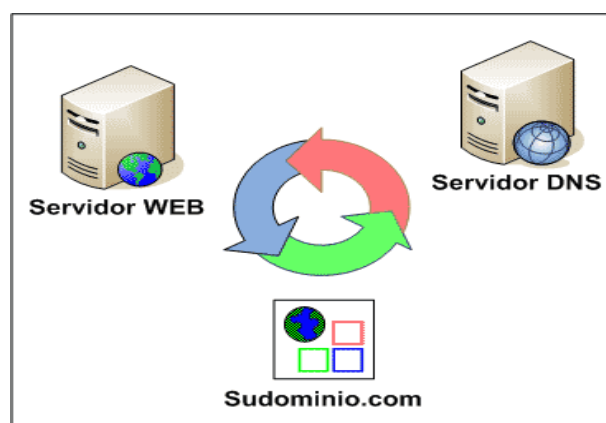
aplicaciones javascript o java. Así pues, cualquier cliente dotado de un navegador web básico puede utilizar este tipo de aplicaciones.

Como investigadores, manifestamos que LOS SERVIDORES WEB son los prestar servicios relacionados a la WWW, especialmente para que un sitio web esté disponible en internet.

Clases de servidores Web

Servidores DNS. Son los servidores encargados de contestar las peticiones de los clientes. Hay un tipo de servidores llamados servidores recursivos, que tienen la capacidad de reenviar la petición a otro servidor si no disponen de la dirección solicitada.

Un servidor DNS sirve para transformar la I.P. de un servidor web en un dominio.



SERVIDORES WEB Fig. 3.
SISTEMAS INFORMÁTICOS DE LA WEB
CAPITULO I

Tipos de servidores DNS

- **Primarios:** Guardan los datos de un espacio de nombres en sus ficheros
- **Secundarios:** Obtienen los datos de los servidores primarios a través de una transferencia de zona.

Locales o Caché: Funcionan con el mismo software, pero no contienen la base de datos para la resolución de nombres. Cuando se les realiza una consulta, estos a su vez consultan a los servidores secundarios, almacenando la respuesta en su base de datos para agilizar la repetición de estas peticiones en el futuro continuo o libre.

Servidores de Correo. Los que almacenan y reexpiden los mensajes de correo electrónico (e-mail). Funcionan exactamente igual que el servicio de correos convencional. La información que manejan son mensajes de correo.

Servidores de Correo. Son los que almacenan y envían los mensajes de correo electrónico (e-mail). Funcionan exactamente igual que el servicio de correos convencional. La información que manejan son mensajes de correo.

www.webmail.chagrasiterranevada.com

Servidores Web ("Web server"). Almacenan "Sitios" Web. Inicialmente

fueron exclusivamente páginas de Hipertexto en formato HTML, aunque actualmente guardan también imágenes; música (sonidos), e incluso ficheros ejecutables; bases de datos, etc. Actualmente casi todos los sitios Internet están adoptando la apariencia (la interfaz) Web, y responden a las peticiones de los navegadores. La información que está viendo en este momento proviene de un servidor Web donde están alojadas estas páginas, una copia han viajado a su ordenador a requerimiento de su navegador que las muestra según las recibe.

Servidores FTP. Son almacenes de ficheros preparados para ser descargados y consultados mediante técnicas FTP. Inicialmente, casi toda la información habida en Internet estaba en estos servidores. Aunque muchas instituciones y universidades mantienen servidores de este tipo, con gigantescos directorios de ficheros, su utilización (como otras muchas del Internet) está descendiendo en favor del "formato" Web. Los programas para "bajar" ficheros de servidores FTP, otrora muy populares, están prácticamente desapareciendo como aplicaciones "stand-alone", aunque por supuesto el concepto FTP se usa amplia y cotidianamente.

Servidores de Noticias ("News server"). Almacenan los cientos de miles (millones) de mensajes hacia/desde decenas de miles de grupos de noticias que existen en la Red.

Servidor de terminales ("Terminal Server"). Un ordenador utilizado para conectar muchos módems así como una conexión de red de alta velocidad a otro ordenador (host). El servidor de terminales hace el trabajo de atender las llamadas telefónicas de los módems y pasar la comunicación al host (un nodo Internet) por la línea de alta velocidad.

Esta función se conoce en informática con el nombre de "Front-End".

SERVIDOR APACHE

Definición de Apache

El nombre "Apache" es un acrónimo de "a patchy server" un servidor de remiendos; es decir un servidor construido con código preexistente, piezas y parches de código. Es la auténtica "kill app" del software libre en el ámbito de los servidores y el ejemplo de software libre de mayor éxito, por delante incluso de Kernel Linux. Desde hace años, más del 60% de los servidores web de Internet emplean Apache.

La principal competencia de Apache es el IIS (Microsoft Internet Information Services) de Microsoft.

Apache fue la primera alternativa viable para el servidor web de Netscape Communications, actualmente conocido como Sun Java System Web Server.

Apache es desarrollado y mantenido por una comunidad abierta de desarrolladores bajo el auspicio de la Apache Software Foundation.

La aplicación permite ejecutarse en múltiples sistemas operativos como Windows, Novell NetWare, Mac OS X y los sistemas basados en Unix.

El servidor HTTP Apache es un software (libre) servidor HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1 y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular NCSA HTTPd 1.3, pero más tarde fue reescrito por completo. Su nombre se debe a que Behelendorf eligió ese nombre porque quería que tuviese la connotación de algo que es firme y enérgico pero no agresivo, y la tribu Apache fue la última en rendirse al que pronto se convertiría en gobierno de EEUU, y en esos momentos la preocupación de su grupo era que llegasen las empresas y "civilizasen" el paisaje que habían creado los primeros ingenieros de internet. Además Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Era, en inglés, a patchy server (un servidor "parcheado").

Como investigadores, manifestamos que EL SERVIDOR APACHE es un proyecto de software colaborativo que desarrolla un servidor HTTP gratuito, de código abierto, seguro y robusto.

Características de Apache

- Soporte para los lenguajes perl, python, tcl y PHP.
- Módulos de autenticación: mod_access, mod_auth y mod_digest.
- Soporte para SSL y TLS.
- Permite la configuración de mensajes de errores personalizados y negociación de contenido.

- Permite autenticación de base de datos basada en SGBD.

Uso de Apache

Apache es principalmente usado para servir páginas web estáticas y dinámicas en la WWW. Apache es el servidor web del popular sistema XAMP, junto con MySQL y los lenguajes de programación PHP/Perl/Python. La "X" puede ser la inicial de cualquier sistema operativo, si es Windows: WAMP, si es el Linux: LAMP, etc.

1.9. Generador de Stored

MyGeneration es un estructurado entorno con las funciones y opciones necesarias para programar y compilar scripts en C#, VB.NET, JScript, y VBScript haciendo uso de ejemplos y plantillas predefinidas.

Es compatible con Microsoft SQL, Oracle, IBM DB2, MySQL, PostgreSQL, Microsoft Access, FireBird, Interbase, SQLite, VistaDB y Advantage; y permite ensamblar código compatible tanto con Windows como con otros sistemas operativos.

Por defecto, el entorno incluye un importante número de plantillas que te ayudarán a implementar código en C#, VB.NET, PHP, HTML, entre otros; establecer conexiones con bases de datos y testear tus desarrollos.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. Caracterización de la Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada".

Localización Geográfica

La Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada", perteneciente al Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi; está ubicada en el centro del país, rodeada por la Cordillera Andina, se encuentra a una altura de 2695 msnm, posee un clima templado frío.

La Institución está ubicada en la Panamericana Sur Km 2 ½ y la Calle Tomas de Berlanga, Barrio El Niágara

Latacunga es una hermosa ciudad, capital de la Provincia de Cotopaxi, de mucho movimiento en los días de feria (sábados) pero tranquila y plácida el resto del tiempo en sus calles, plazas y parques.

Estructura Social

La Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada está organizada con personería jurídica, según acuerdo ministerial 041-08 del 04 de junio del 2008, con 13 Socios y el Comité de Damas, los mismo que se dedican al rescate de la cultura chacarera por lo que es posible mantener activa esta tradición.

La asociación de chagras cuenta con el apoyo decidido de varias instituciones, personas que se interesan por esta cultura ya que las mismas no son una casualidad, más bien se debe al gran esfuerzo realizado por sus socios para conservar la tradición mediante la colaboración de todos.

Implementación y Ejecución del Proyecto

Se ha establecido que el 100% de los socios que pertenecen a la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada se dedican a rescatar la cultura chacarera que poco a poco se está perdiendo, esta actividad representa el mayor de los esfuerzos para sus socios.

Por tal razón los socios establecieron la posibilidad de conformar una Institución Chacarera que permita aprovechar todas las riquezas sobre la cultura que posee esta provincia, también mejorar la calidad de dicha cultura.

Datos Informativos

La Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada es una Institución que está ubicada en la ciudadela los Pinos Barrio El Niágara, cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Misión

La Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada", es una institución que contribuye al rescate de la cultura chacarera dentro y fuera de la provincia.

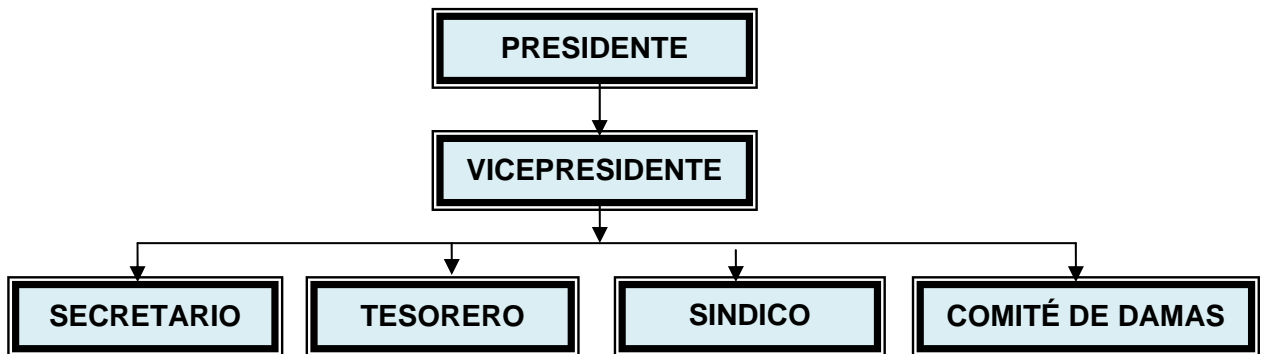
Visión

Continuar como el eje fundamental para el desarrollo y superación de la sociedad, brindando una apertura adecuada para rescatar la cultura.

2.2. Estructura Orgánico Funcional de la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada

La Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada está conformada por sus socios, los mismos que mediante elecciones eligen a la directiva para el ejercicio de sus funciones durante su periodo de mandato.

ORGANICO FUNCIONAL



ORGÁNICO FUNCIONAL Fig. 4.
CARACTERIZACIÓN DE LA ASOCIACIÓN
CAPITULO II

Breve descripción de la Asociación de Chagras de Cotopaxi “Sierra Nevada”

En septiembre del 2005, nace la inquietud por parte de Oswaldo Romero Paguay, Geovanny Mosquera Jácome y de algunos jóvenes amigos aficionados a esta tradición, la necesidad de agruparse y formar un club de chagras, o asociación que permita practicar, cultivar y difundir a las generaciones venideras, las diferentes actividades que se cumplen en los páramos andinos de nuestra serranía.

Inicialmente con el nombre de Asociación de Chagras "HUAGRA COCHA", nombre con el cual se alcanzaron algunos premios y trofeos en diferentes rincones de nuestra patria. Posteriormente se opta cambiar el nombre quedando como Asociación de Chagras de Cotopaxi "SIERRA NEVADA", con el cual permanece hasta la actualidad cosechando como siempre, aparte de diferentes premiaciones, el reconocimiento y respeto de quienes están en el medio y más que nada de la ciudadanía en general.

Naturalmente que la práctica de esta afición demanda de algunos requerimientos propios del trabajo que se va a desarrollar, como es el caballo, con su montura y la huasca de vaquería, el tradicional atuendo del chagra con su poncho, sombrero, zamarro, bufanda y espuelas, los cuales permiten un buen lucimiento, apreciación y demostrando sus destrezas en los diferentes eventos chacareros.

Afortunadamente los aficionados a esta tradición contamos con ciudadanos entusiastas que valoran el sacrificio económico, físico y de tiempo que se demanda en estos espectáculos y continuamente contamos no solo con su presencia en los eventos sino también con su valioso apoyo a organizaciones como esta, que solo perseguimos fomentar y heredar a las futuras generaciones, actividades que permitan al rescate de nuestras raíces.

Dentro de los aficionados, colaboradores también se encuentran instituciones en este caso como el Ilustre Municipio de Latacunga que en una forma desinteresada nos brinda la posibilidad cierta de contar con una superficie que nos permita desenvolvemos de una mejor manera en el desarrollo de este tipo de eventos, que no solo los aficionados cuenten con las instalaciones adecuadas, sino la provincia y el resto del país admiren el trabajo desarrollado por nuestras autoridades, es así que el Ministerio de Inclusión Económica y Social MIES mediante acuerdo Ministerial No. 041-08 del 04 de junio del 2008 acuerda a los socios y fundadores ser reconocidos como una Asociación legalmente Constituida.

2.3. Análisis de los Requisitos del Sistema

Mediante la visita a la Asociación de Chagras Sierra Nevada que está

ubicada en la Ciudadela los Pinos Barrio El Niágara, se pudo visualizar que dicha institución no contaba con la forma adecuada para dar a conocer y difundir la cultura chacarera que con el pasar de los tiempos esta cultura se está perdiendo.

Esto fue el motor principal por el cual nos dio el impulso de realizar el diseño de un sitio Web dinámico para dicha Asociación. Y de esta manera la Asociación se dé a conocer de las diferentes actividades chacareras que realizan, y de esta manera difundir la cultura a nivel de la provincia y del mundo.

Sabiendo que la Internet es una Herramienta poderosa de comunicación y que millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa de diversa información en línea, el sitio Web consta de lo siguiente:

- **Atuendos y Aperos:** Aquí consta todo sobre la indumentaria que viste el chagra y sus respectivos accesorios que van a ser utilizados en la vida diaria del mismo, he ilustrado con imágenes de las mismas.
- **Asociados:** En la página de Asociados muestra las fotos de todos los socios de la institución, el cargo que tienen, y el número de celular, de esta manera el usuario puede comunicarse con cualquier socio que desee.
- **Contáctenos:** El usuario tiene la opción para ser parte de nuestros servicios registrando sus datos solicitados y de esta manera obtener los diferentes beneficios que este dispone como un cliente activo.

- **Eventos:** Son actividades donde el usuario tiene la facilidad de observar los diferentes eventos chacareros que se realiza constantemente por la institución y también de los clientes registrados en el sitio.
- **Foro:** El cliente puede discernir diferentes criterios de diversos temas que desee.
- **Galería:** Se observa una gama de imágenes de las distintas actividades chacareras realizadas en los diferentes lugares dentro y fuera de la provincia.
- **Historia:** Es la historia de cómo, cuando y donde surge el Chagra Ecuatoriano.
- **Noticias:** Se visualiza la información de eventos, actos que la institución realiza o está coordinando.
- **Quienes somos:** Consta la historia de cómo se creó la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada.

2.4. Interpretación de los datos obtenidos del sistema

2.4.1. *Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista realizada al Presidente de la Institución.*

A continuación se presenta la interpretación y análisis de la información obtenida mediante la aplicación de una entrevista realizada al Presidente de la Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada".

ENTREVISTA DIRIGIDA AL PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN DE CHAGRAS DE COTOPAXI "SIERRA NEVADA".

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar la información necesaria para establecer el grado de aceptación que tiene el Desarrollo e Implantación de un Sitio Web dinámico en la Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada" del Barrio el Niágara, Cantón Latacunga.

OBJETIVO: Recopilar información que nos permita conocer el problema en su contexto general.

1. ¿Cuál es el objetivo de la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada?

El objetivo de la asociación es darse a conocer dentro y fuera de la provincia por medio del internet para estar acorde con la tecnología actual.

2. ¿Cómo piensa conseguir el objetivo?

Mediante la ayuda de ustedes como investigadores e interesados en el tema y de igual manera brindándoles la información necesaria y oportuna para su buen desarrollo y mejor desempeño del objetivo planteado.

3. ¿Cuál cree usted que es el punto fuerte ó débil de la Asociación?

El punto Fuerte darnos a conocer para que no desaparezca la cultura chacarera.

El punto Débil no encontramos la forma de darnos a conocer a nivel nacional e internacional.

4. ¿Cómo daría a conocer la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada las diferentes actividades que realiza?

Mediante la publicación y difusión de los diferentes actos programados como es la radio, televisión, prensa escrita y por supuesto el internet, para que la colectividad pueda informarse y asistir a dichos eventos y formen parte de este objetivo como es el rescate de la cultura chacarera.

5. ¿Cuáles son las aspiraciones con la Asociación?

La Asociación aspira a crecer como una institución que recalque y recupere las tradiciones chacareras de nuestra provincia y de esta manera dar a conocer dentro y fuera de la provincia nuestra cultura en los diferentes eventos chacareros que existan.

CUADRO DE TABULACION DE DATOS
ANALISIS DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN DE CHAGRAS DE
COTOPAXI "SIERRA NEVADA"

Nº	PREGUNTA	CONTESTACIÓN	CONCLUSIÓN INDIVIDUAL	RECOMENDACIÓN INDIVIDUAL
1	¿Cuál es el objetivo de la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada?	El objetivo de la asociación es darse a conocer dentro y fuera de la provincia por medio del internet para estar acorde con la tecnología actual.	Un objetivo bien planteado y solido	Buscar formas de cómo lograr conseguir todo lo planteado
2	¿Cómo piensa conseguir el objetivo?	Mediante la ayuda de ustedes como investigadores e interesados en el tema y de igual manera brindándoles la información necesaria y oportuna para su buen desarrollo y mejor desempeño del objetivo planteado	Solicitando ayuda y brindado apertura	Brindar ayuda necesaria para poder tener una información acorde a los intereses de nosotros como investigadores
3	¿Cuál cree usted que es el punto fuerte ó débil de la Asociación?	El punto Fuerte darnos a conocer para que no desaparezca la cultura chacarera. El punto Débil no encontramos la forma de darnos a conocer a nivel nacional e internacional.	Darse a conocer ante la sociedad	Mantener el espíritu emprendedor para poder seguir incentivando a la sociedad sobre esta cultura

CUADRO DE TABULACIÓN DE DATOS Fig. 5.
ANÁLISIS REALIZADA AL PRESIDENTE DE LA INSTITUCIÓN
CAPITULO II

4	¿Cómo daría a conocer la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada las diferentes actividades que realiza?	Mediante la publicación y difusión de los diferentes actos programados como es la radio, televisión, prensa escrita y por supuesto el internet, para que la colectividad pueda informarse y asistir a dichos eventos y formen parte de este objetivo como es el rescate de la cultura chacarera.	Brindar adecuadamente la información de las distintas actividades que la Institución realice	Publicar en la pagina todas las actividades relevantes para que la sociedad forme parte la misma
5	¿Cuáles son las aspiraciones con la Asociación?	La Asociación aspira a crecer como una institución que recalque y recupere las tradiciones chacareras de nuestra provincia y de esta manera dar a conocer dentro y fuera de la provincia nuestra cultura en los diferentes eventos chacareros que existan.	Crecer y rescatar la cultura	Seguir siempre mirando así a delante para poder lograr conseguir el objetivo principal
		CONCLUSION GENERAL	RECOMENDACIÓN FINAL	
		Mediante la nueva tecnología del Internet la institución se puede dar a conocer y así poder difundir la cultura chacarera mediante el diseño e implantación de un sitio web dinámico	Actualizase todos los días sobre las nuevas tecnologías que salen al mercado	

CUADRO DE TABULACIÓN DE DATOS Fig. 5.1.
ANÁLISIS REALIZADA AL PRESIDENTE DE LA INSTITUCIÓN

2.4.2. *Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los Socios de la Institución.*

A continuación se presenta la interpretación y análisis de la información obtenida mediante la aplicación de una encuesta realizada al Presidente de la Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada".

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS SOCIOS DE LA ASOCIACIÓN DE CHAGRAS DE COTOPAXI "SIERRA NEVADA".

La presente encuesta tiene como finalidad recopilar la información necesaria para establecer el grado de aceptación que tiene el Desarrollo e Implantación de un Sitio Web dinámico en la Asociación de Chagras De Cotopaxi "Sierra Nevada" del Barrio el Niágara del Cantón Latacunga

OBJETIVO: Recopilar información que nos permita conocer el problema en su contexto general.

Análisis e interpretación de los resultados de la investigación realizada a los Socios

La presente encuesta fue dirigida a los 26 socios que actualmente conforman la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada, las frecuencias obtenidas fueron graficadas en pasteles y posteriormente fueron analizadas e interpretadas.

1.- ¿Actualmente Usted piensa que el desarrollo e implantación de un Sitio Web dinámico de la Asociación es beneficioso?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 92% de los socios respondieron que es beneficioso que la Institución cuente con un sitio Web, y, mientras que el 8% manifestaron que no creen que sea beneficioso. En su mayoría los socios piensan que el desarrollo del sitio Web de la institución es de mucha ayuda para que la institución se pueda dar a conocer.

Conclusión.- El 92 % de los encuestados concuerdan que el sitio Web es beneficioso para la institución.

2.- ¿La información que difunde la Asociación de los diferentes programas es conocida por toda la colectividad?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 85% de los socios respondieron que la información de los programas que realizan no es conocida por toda la colectividad ya que la gente está perdiendo el interés por la cultura chacarera y el 15% que si se da a conocer a toda la colectividad. Al ser difícil dar a conocer las actividades que la Asociación realiza se ha visto la necesidad de realizar el Sitio Web que les permitirá publicar todas las actividades que la misma realiza.

Conclusión.- el 85 % de de los encuestados manifiestan su preocupación que la colectividad no conoce las actividades que realiza el chagra

3.- ¿La Asociación es una institución que busca el rescate de la cultura chacarera?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 96% de los encuestados indicaron que la Asociación busca rescatar y recalcar la cultura y tradiciones chacareras y demostrar a la colectividad las actividades andinas que realizan mientras que el 4% manifiesta no le interesa en profundizar en el rescate de la cultura.

Conclusión.- el 96% de los encuestados concuerdan en recuperar y destacar la cultura chacarera.

4.- ¿La Directiva de la Asociación de Chagras busca el adelanto de la misma?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 88% de los socios señalaron que la directiva siempre busca el adelanto de la Asociación mientras que el 12% dicen que la directiva a veces busca el adelanto de la institución, mientras que el 4% piensa que

nunca la directiva hace algo por el crecimiento de la misma.

Conclusión.- El 88% de los encuestados manifiestan que constantemente se busca el mejor adelanto y desarrollo de la institución.

5.- ¿Está Usted de acuerdo con el desarrollo del Sitio Web Dinámico que permita dar a conocer de mejor manera las diferentes actividades que la Institución realiza?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 81% de las personas encuestadas manifestaron estar de acuerdo con el desarrollo del sitio web dinámico y el 19% de los encuestados que no están de acuerdo con el desarrollo del sitio Web. Un Sitio Web permitirá que la institución pueda darse a conocer dentro y fuera de la provincia ya que el internet es una red de redes

Conclusión.- El 81% de los encuestados concuerdan que el sitio Web es una herramienta para dar a conocer las actividades que la institución realiza.

6.- ¿La palabra del chagra es lo que valoran más dentro de la Asociación?

ANALISIS E INTERPRETACION

Los socios de la Asociación en un 100% respondieron que si es verdad que la palabra del chagra es lo que valoran ya que ellos dan la palabra y no pueden romper, para ellos será faltar a su palabra de chagra. Y todos están de acuerdo.

Conclusión.- El 100% de los encuestados concuerdan que la palabra de un chagra es palabra cumplida.

7.- ¿Cada qué tiempo considera Usted que los programas planificados por la Asociación deben realizarse?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 15% de los socios de la Institución respondieron que los eventos deberían realizarse anualmente, el 81% que deberían ser cada mes, y el 4% consideran que los programas deben realizarse semanalmente.

Cabe recalcar que pueden existir invitaciones no planificadas

Conclusión.- El 81% de los encuestados consideran que cada mes se debe realizar una planificación, y de esta manera seguir fomentando la cultura chacarera.

8.- ¿Piensa Usted que si implantamos el sitio web de la Asociación

esta será conocida por todos?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 96% de los socios señalaron que si implantamos el sitio Web la Asociación daría a conocer a toda la colectividad dentro y fuera de nuestra provincia y a nivel mundial las diferentes actividades que la institución viene realizando para fomentar y rescatar la cultura chacarera, mientras que el 4% no está convencido que el sitio web les ayudara a que la Institución sea mas conocida.

Conclusión.- El 96% de los encuestados manifiestan que el sitio Web para la Institución será fundamental para que conozcan la institución y las actividades que se realiza

9.- ¿Cree Usted que el objetivo planteado por la Asociación se pueda lograr mediante el desarrollo e implantación del sitio web dinámico?

ANALISIS E INTERPRETACION

De la totalidad de los socios encuestados concuerdan que si se puede lograr cumplir con el objetivo planteado por la Asociación ya que el sitio Web les brinda una cobertura y ayuda para que la colectividad en general conozca las distintas actividades que se realizan y también puedan ser parte de esta cultura chacarera ya que solo existe en el Ecuador, esta cultura también es conocida como el Chagra Ecuatoriano.

Conclusión.- El 100% de los encuestados concuerdan que el sitio Web será parte fundamental para que la colectividad se informe de los objetivos planteados por la Asociación.

10.- ¿Piensa Usted que la Asociación ha contribuido en el progreso de la Cultura Chacarera dentro de la Provincia?

ANALISIS E INTERPRETACION

El 96% de los socios respondieron que la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada ha contribuido en el progreso de la cultura Chacarera dentro de la Provincia y fuera de ella y el 4% manifestaron que no ha sido beneficiada en ningún aspecto. Por lo que nos hemos dado cuenta que La Asociación si se preocupa en difundir a la colectividad la cultura y tradiciones del Chagra Ecuatoriano.

Conclusión.- El 96% de los encuestados concuerdan que la Institución está contribuyendo en recuperar y difundir la cultura chacarera.

2.5. Conclusiones y Recomendaciones

2.5.1. Conclusiones.

En conclusión de acuerdo con lo obtenido en las encuestas realizadas diríamos que la mayoría de los socios están de acuerdo con el diseño e implantación del sitio Web dinámico para poder mejorar el reconocimiento de la institución y por ende de la cultura que ellos están rescatando y así de esta manera lograr que la colectividad se interese por la cultura de nuestros paramos andinos. Ya que nuestra provincia es rica en cultura y tradición por lo que nosotros deberíamos interesarnos mas y difundir para que nuestra cultura prevalezca por siempre.

2.5.2. Recomendaciones.

Según las encuesta analizadas recomendaríamos a los personeros de la institución seguir siempre teniendo en cuenta el objetivo principal que les incentivó a formar esta asociación y no desmayar en el transitar del camino para que sigan siempre adelante, siempre poniendo en práctica lo que ellos dicen que la palabra del chagra es de gran valor. Y así también que la colectividad asista a los diversos eventos que la institución realiza para rescatar la cultura chacarera logrando mantener un espíritu renovador y entusiasta para poder sacar así adelante las tradiciones de nuestra provincia.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA DEL SITIO WEB

3.1. DISEÑO E IMPLANTACIÓN DE UN SITIO WEB PARA LA ASOCIACIÓN DE CHAGRAS DE COTOPAXI “SIERRA NEVADA” CANTÓN LATACUNGA

3.2. JUSTIFICACION

El desarrollo de la presente investigación servirá para que la Asociación de Chagras de Cotopaxi “Sierra Nevada” cuente con su propio sitio Web que les permita dar a conocer sobre los beneficios que esta institución posee, para que la comunidad cotopaxense se incentive y conozca las diferentes actividades que realiza la misma.

En el diseño de un Sitio Web que se va a realizar, se mostrara diversos aspectos como: Cultura, historia, clubs, información al cliente, galería, traje típico. Ya que todo esto forma parte de nuestra vida.

Para ser partícipe de las diferentes actividades chacareras, el usuario deberá ingresar los datos requeridos por el sistema, de esta manera

puede tener acceso a los beneficios que el sitio le facilita, teniendo un control mediante la base de datos.

Los beneficios que el usuario puede acceder son los siguientes: subir y comentar fotos, realizar invitaciones a los diversos eventos chacareros, obtener información de diferentes temas, ingresar nombres de clubes con sus respectivos socios.

La metodología utilizada para el desarrollo del proyecto será a través de información proporcionada por los directivos y socios de la institución. Siendo esta información a lo posterior útil para aquellos que pretendan realizar algún evento y así puedan dar a conocer de la forma más rápida y eficiente todo lo que tengan programado.

Lo que se busca a través del diseño e implantación de un sitio web es desarrollar un modelo de asociación que sea altamente efectiva; y reconocida mediante la Internet.

Esta investigación es factible por que cuenta entre ellas con el apoyo del Sr. Carlos Olivo Presidente de la Asociación de Chagras "Sierra Nevada", los socios, y amigos ya que nos facilitará toda la documentación que se requiera para poder obtener información de la misma y así poder cumplir con el objetivo deseado a la vez satisfacer las necesidades por ellos planteados.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar el sitio web dinámico en la Asociación de Chagras de Cotopaxi “Sierra Nevada”, del Cantón Latacunga, con la aplicación AJAX

3.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Publicar la información relacionada a la cultura chacarera.
- Realizar foros referente a la cultura
- Registrar la subscripción de personas para formar parte del sitio

3.4. Estudio técnico

Mediante el análisis de las entrevistas realizadas a los señores dirigentes y socios nos hemos dado cuenta que el problema de la institución es la falta de reconocimiento a nivel cantonal, provincial de la cultura chacarera.

Es por esto que nos hemos propuesto realizar un sitio Web Dinámico para dar a conocer lo que la Institución ofrece para el rescate de la cultura tradicional ya que con esto lograremos fomentar más el turismo dentro y fuera de la provincia.

Como también incentivar a las personas a formar parte de este objetivo ya que la unión hace la fuerza y de esta manera ayudar a rescatar una cultura que es de gran valor dentro de nuestra provincia.

3.5. Impacto

Nuestra investigación tiene un impacto social y axiológico

- a) ***Impacto social.***- Es de impacto social ya que de esta manera estamos dando a conocer por medio del Sitio Web lo que la Asociación ofrece a la colectividad, y, de esta manera ser participes ***en el rescate de la cultura del Chagra Ecuatoriano.***
- b) ***Impacto axiológico.***- También es de impacto axiológico porque mediante la implantación del sitio Web se puede difundir la tradición chacarera y así recuperar la cultura que poco a poco se está desapareciendo.

3.6. Diseño del Sitio Web

El Sitio Web Dinámico está diseñado para que el administrador del sistema otorgue privilegios, lleve un control de la información de los usuarios ya sea visitante o suscriptor, ingreso de noticias, sube imágenes, participa de foros, mientras que los usuarios registrados ingresan la información de los distintos eventos que desean ser

publicados en el sitio web como también podrán participar de foros y enviar imágenes para que el administrador publique en la página de galerías. (3.12. Perfiles del usuario Pág. 87.)

Para el diseño del sitio web dinámico se planifico de tal manera que los usuarios puedan manipular las diferentes opciones que el sitio les facilita, ya que esto es la clave para diseñar una web efectiva. Cuando se realiza un diseño web, se debe pensar cuidadosamente sobre el proyecto antes de comenzar a construir las páginas web.

El sitio web consta de:

- ***Un contenido de forma eficiente.***- la información que el sitio proporciona cumple con los requerimientos que la institución chacarera solicitó, que es dar a conocer las costumbres, tradiciones y eventos chacareros que se realizan dentro y fuera de la provincia.

- ***Debe ser fácil de usar y mantener.***- la utilización del sitio web consta de tres tipos de usuarios:
 - a) ***Administrador.***- es la persona encargada de manejar todo el sitio web.

 - b) ***Subscriber.***- es la persona que conoce la información que el sitio presta, se ha suscrito al sitio, y a su vez participa de los diferentes beneficios que el sitio presta.

 - c) ***Invitado.***- es la persona que conoce la información que el sitio presta pero no participa de de los beneficios que el sitio presta.

- **Usa la tecnología de forma adecuada.**- el administrador como el suscriptor del sitio deben utilizar adecuadamente el sitio que la institución presta para dar a conocer los diferentes eventos chacareros que existe, y no para beneficio personal distinto a lo planteado por dicha institución.
- **Tiene una arquitectura robusta.**- la arquitectura del sitio consta:
 - a) **Diseño de la página.**- la presentación del sitio tiene un solo formato para todas las páginas conocida como "templates", y en cada página tiene la información correspondiente a cada tema que se propuso,
 - b) **Bases de datos.**- la base de datos en la que se trabaja es en MSSQL Server, En el caso de SQL Server, se posicionaría claramente, como sistema de servidor de datos con volúmenes no excesivos.

Su relación potencia/calidad/precio, lo hacen inmejorable como publicaciones web de cierto tamaño, aplicaciones en internet y la mayoría de aplicaciones de media escala.

Para la obtención de un buen sitio web, se debe tener en cuenta las siguientes claves:

- Estructura visible en cada página
- Diseñar en pantallas de información

- Mostrar gradientes de complejidad
- Estructuras muy fuertes
- Representativo de una identidad
- Mantener contenidos lo más estables posible
- Adaptar los conceptos de diseño gráfico
- Pensar en si se leerá o se imprimirá
- Diseño, funcionalidad y contenido son inseparables
- Tarea multidisciplinar

3.7. Ciclo de vida del Sitio Web.

Todo proyecto de ingeniería tiene unos fines ligados a la obtención de un producto, proceso o servicio que es necesario generar a través de diversas actividades. Algunas de estas actividades pueden agruparse en fases porque globalmente contribuyen a obtener un producto intermedio, necesario para continuar hacia el producto final y facilitar la gestión del proyecto. Al conjunto de las fases empleadas se le denomina "ciclo de vida".

Sin embargo, la forma de agrupar las actividades, los objetivos de cada fase, los tipos de productos intermedios que se generan, etc. pueden ser

muy diferentes dependiendo del tipo de producto o proceso a generar y de las tecnologías empleadas.

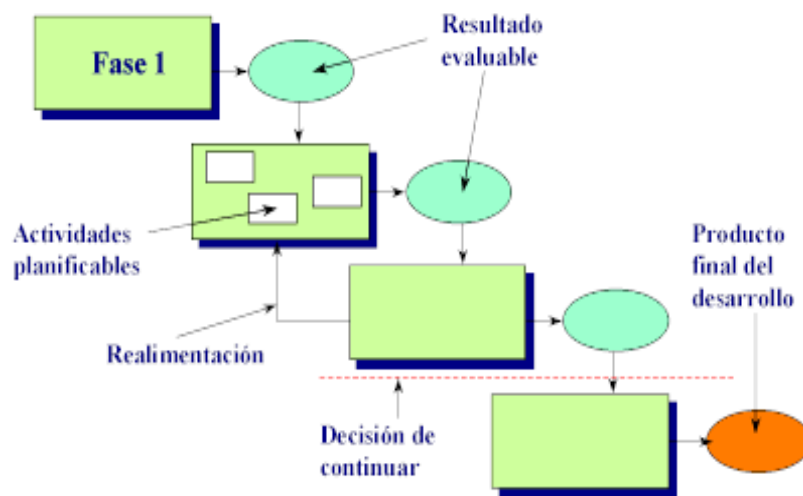
La complejidad de las relaciones entre las distintas actividades crece exponencialmente con el tamaño, con lo que rápidamente se haría inabordable si no fuera por la vieja táctica de “divide y vencerás”. De esta forma la división de los proyectos en fases sucesivas es un primer paso para la reducción de su complejidad, tratándose de escoger las partes de manera que sus relaciones entre sí sean lo más simples posibles.

La definición de un ciclo de vida facilita el control sobre los tiempos en que es necesario aplicar recursos de todo tipo (personal, equipos, suministros, etc.) al proyecto. Si el proyecto incluye subcontratación de partes a otras organizaciones, el control del trabajo subcontratado se facilita en la medida en que esas partes encajen bien en la estructura de las fases. El control de calidad también se ve facilitado si la separación entre fases se hace corresponder con puntos en los que ésta deba verificarse (mediante comprobaciones sobre los productos parciales obtenidos).

De la misma forma, la práctica acumulada en el diseño de modelos de ciclo de vida para situaciones muy diversas permite que nos beneficiemos de la experiencia adquirida utilizando el enfoque que mejor se adapte a nuestros requerimientos.

3.7.1. Elementos del Ciclo de Vida

Un ciclo de vida para un proyecto se compone de fases sucesivas compuestas por tareas planificables. Según el modelo de ciclo de vida, la sucesión de fases puede ampliarse con bucles de realimentación, de manera que lo que conceptualmente se considera una misma fase se pueda ejecutar más de una vez a lo largo de un proyecto, recibiendo en cada pasada de ejecución aportaciones de los resultados intermedios que se van produciendo (realimentación).



ELEMENTOS DE CICLO DE VIDA Fig. 6.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

Para un adecuado control de la progresión de las fases de un proyecto se hace necesario especificar con suficiente precisión los resultados evaluables, o sea, productos intermedios que deben resultar de las tareas incluidas en cada fase. Normalmente estos productos marcan los hitos entre fases.

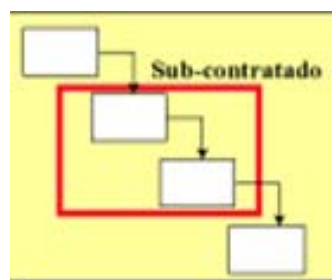
A continuación presentamos los distintos elementos que integran un ciclo de vida:

a) **Fases.** Una fase es un conjunto de actividades relacionadas con un

objetivo en el desarrollo del proyecto. Se construye agrupando tareas (actividades elementales) que pueden compartir un tramo determinado del tiempo de vida de un proyecto. La agrupación temporal de tareas impone requisitos temporales correspondientes a la asignación de recursos (humanos, financieros o materiales).

Cuanto más grande y complejo sea un proyecto, mayor detalle se necesitará en la definición de las fases para que el contenido de cada una siga siendo manejable. De esta forma, cada fase de un proyecto puede considerarse un “micro-proyecto” en sí mismo, compuesto por un conjunto de micro-fases.

Otro motivo para descomponer una fase en subfases menores puede ser el interés de separar partes temporales del proyecto que se subcontraten a otras organizaciones, requiriendo distintos procesos de gestión.



FASE EN SUBFASES Fig. 7.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

Cada fase viene definida por un conjunto de elementos observables externamente, como son las actividades con las que se relaciona, los datos de entrada (resultados de la fase anterior, documentos o productos requeridos para la fase, experiencias de proyectos anteriores), los datos de salida (resultados a utilizar por la fase

posterior, experiencia acumulada, pruebas o resultados efectuados) y la estructura interna de la fase.



ORGANIGRAMA DE PROCEDIMIENTOS DE FASE Fig. 8.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

- b) **Entregables** ("deliverables"). Son los productos intermedios que generan las fases. Pueden ser materiales (componentes, equipos) o inmateriales (documentos, software). Los entregables permiten evaluar la marcha del proyecto mediante comprobaciones de su adecuación o no a los requisitos funcionales y de condiciones de realización previamente establecidos. Cada una de estas evaluaciones puede servir, además, para la toma de decisiones a lo largo del desarrollo del proyecto.

3.8. GUI del Sitio Web.

Estándares ISO

La etiqueta META HTTP-EQUIV="Content-Type".-

Entendemos que para trabajar en este entorno limita sobremanera las posibilidades del diseñador web. Si quiere que su página sea vista por todos los posibles visitantes del mundo debe pasar a referencias todos aquellos caracteres y símbolos que no pertenezcan al conjunto ASCII, para buscar la compatibilidad total. Pero ¿y si su idioma posee letras que no tienen una referencia de carácter? ¿Y qué pasa con los idiomas orientales, el chino, por ejemplo?

Afortunadamente los navegadores web actuales ofrecen una solución para estos casos, ya que son capaces de mostrar un mismo documento usando diferentes juegos de caracteres. Podemos configurar nuestro navegador para que use un conjunto determinado de ellos; para ello basta ir al menú ver > codificación y elegir allí el conjunto deseado. Pero además, es posible usar una etiqueta estándar HTML para decirle al navegador qué conjunto de caracteres debe usar para presentar nuestras páginas. Esta etiqueta es el META HTTP-EQUIV="Content-Type".

Su sintaxis general es:

```
<METAHTTP-EQUIV="Content  
Type"CONTENT="text/html;charset=juego_caracteres_a_usar">
```

El atributo CHARSET va a fijar el conjunto de caracteres de la página, de tal forma que cuando un usuario pida esta al servidor web lo primero que va a recibir su navegador va a ser un cabecero HTTP con esta etiqueta META, con lo que este pedirá al sistema operativo que cargue dichos caracteres, para poder así presentar la página adecuadamente. Si el usuario no tiene instalado en su sistema dicho conjunto de caracteres, el navegador presentará una ventana de aviso, informando que para ver correctamente la página es necesario descargarlo de Internet, y procederá automáticamente a su descarga y su instalación, salvo que el

usuario no desee que se realice dicha operación y la anule manualmente. Una vez descargado el paquete, la página será presentada adecuadamente, de acuerdo a como el diseñador la construyó.

Si, por ejemplo escribimos una página en chino, deberemos establecer la etiqueta META:

```
<META HTTP-EQUIV= "Content-Type"CONTENT="text/html;charset=chinese">
```

Esta etiqueta es pues muy útil, al darnos la flexibilidad de trabajo necesaria, pero hay que tener en cuenta que hay navegadores web que no admiten esta etiqueta META, aunque sí los más usados y actuales.

Para las páginas en castellano, catalán o vasco deberemos usar el conjunto de caracteres ISO 8859-1, también denominado Latin1, que comprende las letras acentuadas (á, ` , etc) y la letra ñ, tanto en mayúsculas como en minúsculas, y entonces la etiqueta META adecuada sería:

```
<META HTTP-EQUIV= "Content-Type"CONTENT="text/html;charset=ISO-8859-1">
```

Esta etiqueta se debe situar en la cabeza de la página, preferiblemente entre <HEAD> y <TITLE> para que de entrada, si el título de la página contiene caracteres no ASCII, se muestre correctamente. Ejemplo:

```
<HEAD>  
<META HTTP-EQUIV= "Content-  
Type"CONTENT="text/html;charset=ISO-8859-1">  
<TITLE>página de programación española</TITLE>
```

El estándar ISO 8859.-

Según hemos visto disponemos de una etiqueta HTML estándar para la definición del conjunto de caracteres que debe emplear el navegador para presentar nuestra página. Vamos ahora a ver de cuántos conjuntos de caracteres disponemos.

Para nuestras necesidades primarias disponemos del estándar ISO 8859, formado por diferentes paquetes de caracteres que nos van a permitir trabajar con las lenguas más comunes. Este estándar fue definido por la Asociación de Fabricantes Europeos de Computadoras (ECMA) en 1980, y aprobado posteriormente por la Organización Internacional de Normas (ISO), y es el que se debe usar en el lenguaje HTML.

Las principales familias de caracteres pertenecientes al ISO 8859 son:

- ***ISO-8859-1 (Latin1)***: cubre las lenguas de Europa del Oeste, i incluyendo francés, español, catalán, vasco, portugués, italiano, albanés, holandés, alemán, inglés, sueco, noruego y otras más. Esta familia es la base actual del juego de caracteres de HTML.

Los símbolos incluidos en este estándar podéis verlos en esta ventana.

Existe una versión particular de esta familia creada por Microsoft para sus sistemas Windows, que además de los caracteres anteriores contiene el símbolo del Euro, y que es denominada Windows-1252.

- ***ISO-8859-2 (Latin2)***: cubre las lenguas de Europa Central y Occidental, como checo, polaco, rumano, croata y esloveno.

- **ISO-8859-3 (Latin3):** usado para escribir en esperanto y maltés.
- **ISO-8859-4 (Latin4):** que cubre el estonio, el letón, lituano y lapón.
- **ISO-8859-5 (alfabeto cirílico):** que contiene las letras cirílicas, con las que se pueden escribir en búlgaro, bielorruso, macedonio, ruso, servio y ucraniano.
- **ISO-8859-6 (alfabeto árabe):** que comprende las letras básicas de la lengua árabe, aunque no incluye las extensiones necesarias para el persa ni el paquistaní. Aunque contiene las bases de del árabe, hay que tener en cuenta que las letras de esta lengua pueden tener hasta cuatro formas de representación diferente, por lo que para su correcta presentación en una página hace falta a menudo un programa independiente que analice el contexto en el que se encuentran las letras y le de la interpretación adecuada.
- **ISO-8859-7 (griego):** que cubre todas las letras de la lengua griega.
- **ISO-8859-8 (hebreo):** que abarca los caracteres necesarios para escribir en hebreo y Yídish.
- **ISO-8859-9 (Latin5):** que amplía los conjuntos de caracteres latinos anteriores, añadiendo las letras que faltaban para poder escribir completamente en turco y en islandés.
- **ISO-8859-10 (Latin6):** que completa al anterior Latin4, añadiendo los símbolos que faltaban para poder escribir en letón, el esquimal, el lapón y las demás lenguas nórdicas.

Charset iso-8859-1.- Se entiende por codificación de una página Web a la tabla de caracteres que ésta utiliza. Una tabla de caracteres es una lista de caracteres válidos; por ejemplo, una página en español necesita tener acceso a todas las letras del abecedario, acentos, y algunos caracteres especiales como signos de interrogación y demás. Dado que se puede hacer páginas en todos los idiomas, se debe especificar una tabla de caracteres para cada página, y en español una de las tablas más recomendadas es iso-8859-1, conocida también como Latin 1.

Usar la codificación iso-8859-1 permite crear páginas en español sin necesidad de utilizar entidades HTML para acentos y otras letras especiales del idioma que no se encuentran en tablas más limitadas como ASCII simple. Es decir, cuando se utiliza iso-8859-1 no hace falta emplear caracteres especiales para letras como ñ, á, ü, pudiendo ser incorporadas directamente en las páginas HTML sin necesidad de usar entidades como ñ.

La tabla de caracteres iso-8859-1 contiene todos los caracteres necesarios para páginas en español (lista completa al final). Sin embargo, no incluye el signo de euro ya que la moneda no existía cuando se desarrolló el estándar. La solución para el euro es utilizar la palabra o abreviación (EUR) en lugar del signo (€), o la entidad HTML € como se usa en este artículo.

Aplicación.- Para definir la codificación iso-8859-1 en una página Web se utiliza la etiqueta meta http-equiv="content-type", de la siguiente manera:

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

Esto debe ir en la cabecera del documento (entre las etiquetas <head> y </head>).

3.9. Modelado del Sitio Web.

3.9.1. Metodología de Desarrollo de Software.

Modelo en cascada secuencial

En Ingeniería de software el desarrollo en cascada, también llamado modelo en cascada, es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del ciclo de vida del software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la inmediatamente anterior.

Una metodología de desarrollo en cascada es:

1. Análisis de requisitos
2. Diseño del Sistema
3. Diseño del Programa
4. Codificación
5. Pruebas
6. Implantación
7. Mantenimiento

Es un proceso secuencial de desarrollo en el que los pasos de desarrollo son vistas hacia abajo (como en una cascada de agua) a través de las fases de análisis de las necesidades, el diseño, implementación, pruebas (validación), la integración, y mantenimiento. La primera descripción formal del modelo de cascada se cita a menudo a un artículo publicado por Winston Royce Wen 1970, aunque Royce no utilizar el término "cascada".

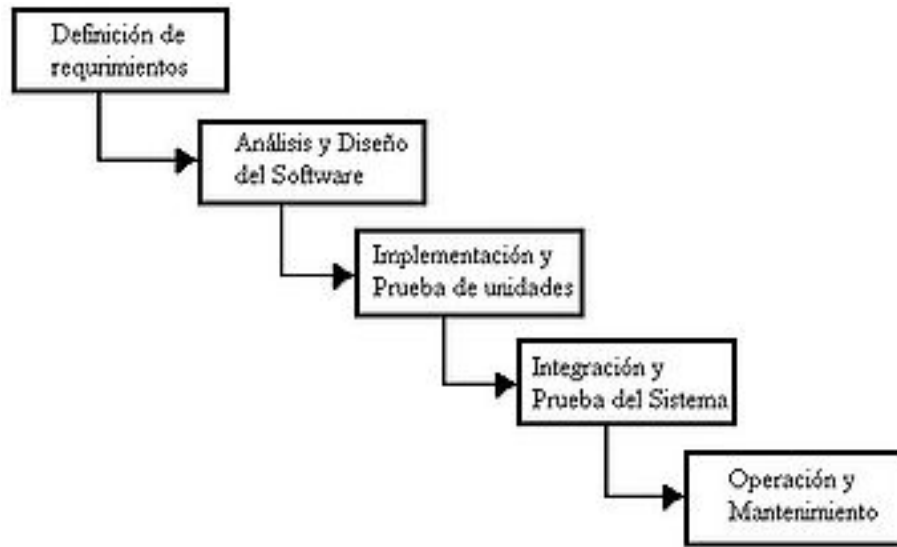
Este, aunque es más comúnmente conocido como Modelo en cascada es también llamado "Modelo Clásico", "Modelo Tradicional" o "Modelo Lineal Secuencial".

El Modelo en cascada puro difícilmente se utilice tal cual, pues esto implicaría un previo y absoluto conocimiento de los requisitos, la no volatilidad de los mismos (o rigidez) y etapas subsiguientes libres de errores; ello sólo podría ser aplicable a escasos y pequeños desarrollos de sistemas.

En estas circunstancias, el paso de una etapa a otra de las mencionadas sería sin retorno, por ejemplo pasar del Diseño a la Codificación implicaría un diseño exacto y sin errores ni probable modificación o evolución: "codifique lo diseñado que no habrán en absoluto variantes ni errores".

Esto es utópico; ya que intrínsecamente el software es de carácter evolutivo, cambiante y difícilmente libre de errores, tanto durante su desarrollo como durante su vida operativa.

Hay un gran número de factores que repercuten en la persona que trabaja dentro de un entorno de desarrollo software. Los cambios en el sistema operativo, el lenguaje de programación, la organización del proyecto, o los estándares establecidos para los diferentes aspectos del ciclo de vida de un proyecto pueden influir tanto en el trabajador como en la cantidad de trabajo que puede realizar.



MODELO CASCADA PURO O SECUENCIAL PARA EL CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE Fig. 9.

DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

Fases del modelo de cascada.

- a) ***Análisis de requisitos.***- Se analizan las necesidades de los usuarios finales del software para determinar qué objetivos debe cubrir. De esta fase surge una memoria llamada SRD (documento de especificación de requisitos), que contiene la especificación completa de lo que debe hacer el sistema sin entrar en detalles internos.

Es importante señalar que en esta etapa se deben consensar todo lo que se requiere del sistema y será aquello lo que seguirá en las siguientes etapas, no pudiéndose requerir nuevos resultados a mitad del proceso de elaboración del software.

- b) ***Diseño del Sistema.***- Se descompone y organiza el sistema en elementos que puedan elaborarse por separado, aprovechando las ventajas del desarrollo en equipo. Como resultado surge el SDD

(Documento de Diseño del Software), que contiene la descripción de la estructura relacional global del sistema y la especificación de lo que debe hacer cada una de sus partes, así como la manera en que se combinan unas con otras.

- c) **Diseño del Programa.-** Es la fase en donde se realizan los algoritmos necesarios para el cumplimiento de los requerimientos del usuario así como también los análisis necesarios para saber que herramientas usar en la etapa de Codificación.

- d) **Codificación.-** Es la fase de programación o implementación propiamente dicha. Aquí se implementa el código fuente, haciendo uso de prototipos así como pruebas y ensayos para corregir errores.

Dependiendo del lenguaje de programación y su versión se crean las librerías y componentes reutilizables dentro del mismo proyecto para hacer que la programación sea un proceso mucho más rápido.

- e) **Pruebas.-** Los elementos, ya programados, se ensamblan para componer el sistema y se comprueba que funciona correctamente antes de ser puesto en explotación.

- f) **Implantación.-** El software obtenido se pone en producción. Se implantan los niveles software y hardware que componen el proyecto. La implantación es la fase con más duración y con más cambios en el ciclo de elaboración de un proyecto. Es una de las fases finales del proyecto

Durante la explotación del sistema software pueden surgir cambios, bien para corregir errores o bien para introducir mejoras. Todo ello se recoge

en los Documentos de Cambios.

Definición desarrollo de software

Las metodologías de desarrollo de software son un conjunto de procedimientos, técnicas y ayudas a la documentación para el desarrollo de productos software.

La rama de la metodología, dentro de la ingeniería de software, se encarga de elaborar estrategias de desarrollo de software que promuevan prácticas adoptativas en vez de predictivas; centradas en las personas o los equipos, orientadas hacia la funcionalidad y la entrega, de comunicación intensiva y que requieren implicación directa del cliente.

Importancia desarrollo de software

Hay un gran número de factores que repercuten en la persona que trabaja dentro de un entorno de desarrollo software. Los cambios en el sistema operativo, el lenguaje de programación, la organización del proyecto, o los estándares establecidos para los diferentes aspectos del ciclo de vida de un proyecto pueden influir tanto en el trabajador como en la cantidad de trabajo que puede realizar.

La productividad, cómo una medida cuantitativa de la cantidad de trabajo que puede ser realizada por una persona, se puede alterar de distintas maneras, alguna de ellas tan simple como, por ejemplo, enseñar a todos

los implicados en el trabajo a escribir a máquina.

Este hecho, sin ir más lejos, podría tener un mayor impacto en la productividad que el de introducir unas nuevas herramientas software o técnicas de diseño.

Sin embargo la productividad no tiene en consideración la calidad del producto.

Es obvio que el elemento más importante en cualquier empresa de desarrollo de software es disponer de personas con una elevada cualificación, y sin embargo ello no asegura el éxito en la consecución de los objetivos propuestos, ya que existe el peligro de una falta de conjunción, producida por la manera personal de desarrollar el software de cada individuo, por muy bueno que este sea, y la imposibilidad de un auténtico trabajo en equipo.

El Modelo de Madurez, viene a indicarnos que los mejores informáticos necesitan un entorno disciplinado y estructurado en el cual puedan realizar un trabajo en equipo, para lograr unos productos con alta calidad.

El ingeniero de software es una persona que trabaja en equipo, que conoce que lo que el realiza es un componente que se combinar con otros para formar un sistema. Es consciente de que el componente software que diseña debe poseer los principios de la Ingeniería del Software para que el sistema final sea satisfactorio.

Los programadores tradicionales argumentan que la aplicación de una metodología supone una gran carga. Es cierto, pero si no se emplea una metodología pueden surgir los siguientes problemas:

- Resultados impredecibles
- Detección tardía de errores
- La introducción de nuevas herramientas afectará perjudicialmente al proceso
- Cambios de organización también afectarán al proceso
- Resultados distintos con nuevas clases de productos

La situación actual se debe ver como una situación en la que la empresa que comience a poner los elementos necesarios para mejorar el proceso software tendrá mucha más ventaja competitiva frente a las demás.

Características desarrollo de software

- Existencia de reglas predefinidas
- Cobertura total del ciclo de desarrollo
- Verificaciones intermedias
- Planificación y control

- Comunicación efectiva
- Utilización sobre un abanico amplio de proyectos
- Herramientas CASE
- Actividades que mejoren el proceso de desarrollo
- Soporte al mantenimiento
- Soporte de la reutilización de software

Ventajas desarrollo de software

- Trazabilidad del Proceso de desarrollo
- Adaptación y extensión de la metodología según las particularidades del proyecto
- Habilitador metodológico fácil de manejar
- Planificación, agilidad y control de los procesos de desarrollo de software
- Reutilización de componentes
- Mayor integración entre el cliente y los desarrolladores
- Habilitador Web con Foro

3.10. Diagrama de Contexto

La Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada requiere un sitio Web Dinámico para poder darse a conocer como también publicar todas las actividades que realizan a favor de la cultura chacarera, las cuales usualmente se hacen personalmente mediante volantes propagandas, invitaciones no obstante algunas de ellas como por ejemplo las invitaciones, o las noticias que se pueden realizar a través de la página Web de la Institución, la cual debe estar habilitada para los Usuarios.

Es por esto que hemos visto la forma de cómo ayudarles con lo que ellos anhelan para que todas las personas puedan obtener información sobre esta cultura y esta entidad, y si lograr rescatar esta cultura que con el pasar del tiempo se está desapareciendo.

Esto nos ayudo para que nosotros como futuros ingenieros escojamos el tema de diseño e implantación de un Sitio Web Dinámico con el fin de ayudarles a solucionar un poco el inconveniente que ellos tiene para darse a conocer por lo cual escogimos realizar este tema mediante una nueva tecnología como es la aplicación Ajax con base de datos en SQL y así poner en práctica todos los conocimientos que nuestros maestros nos inculcaron.

3.10.1. DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 0

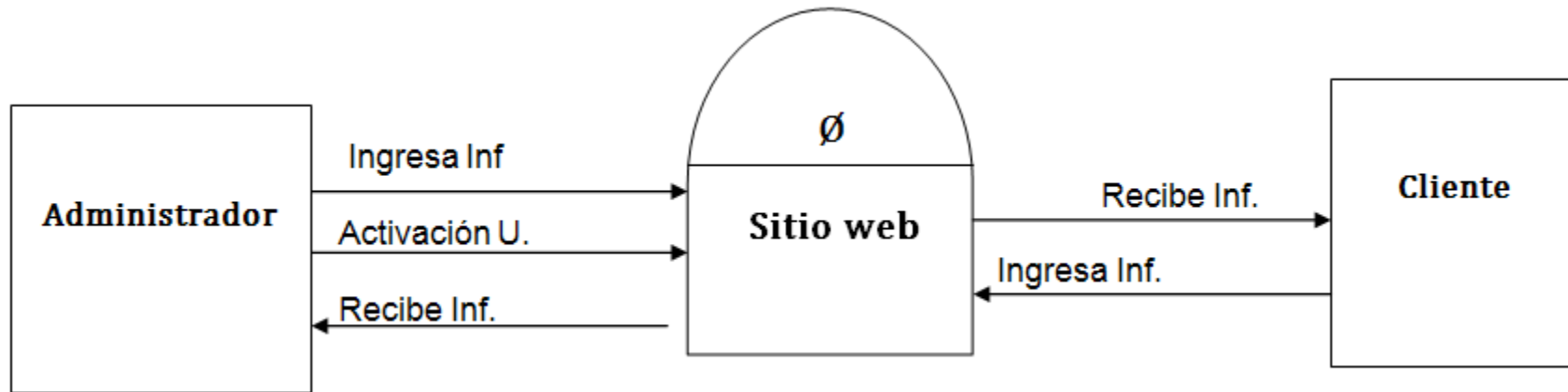


DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 0 Fig. 10.
DIAGRAMA DE CONTEXTO
CAPITULO III

3.10.2. DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 1

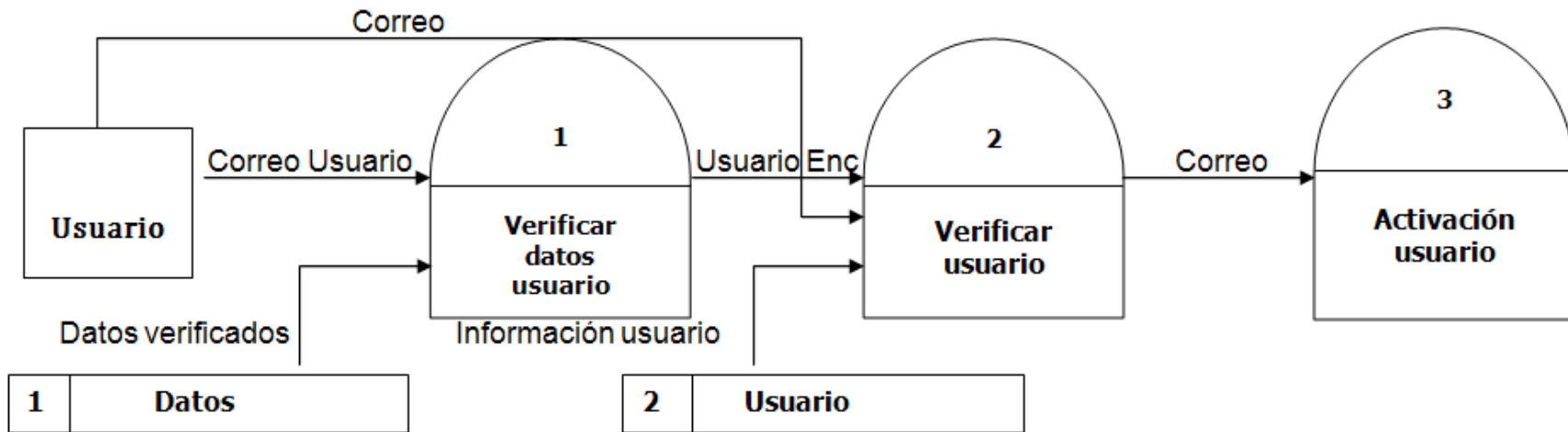


DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 1 Fig. 11.
DIAGRAMA DE CONTEXTO
CAPITULO III

3.11. Diagrama Físico y Conceptual de Datos

3.11.1. Diagrama Físico.

El diseño físico traduce el diseño lógico en una solución implementable que está íntimamente ligado a una alternativa tecnológica.

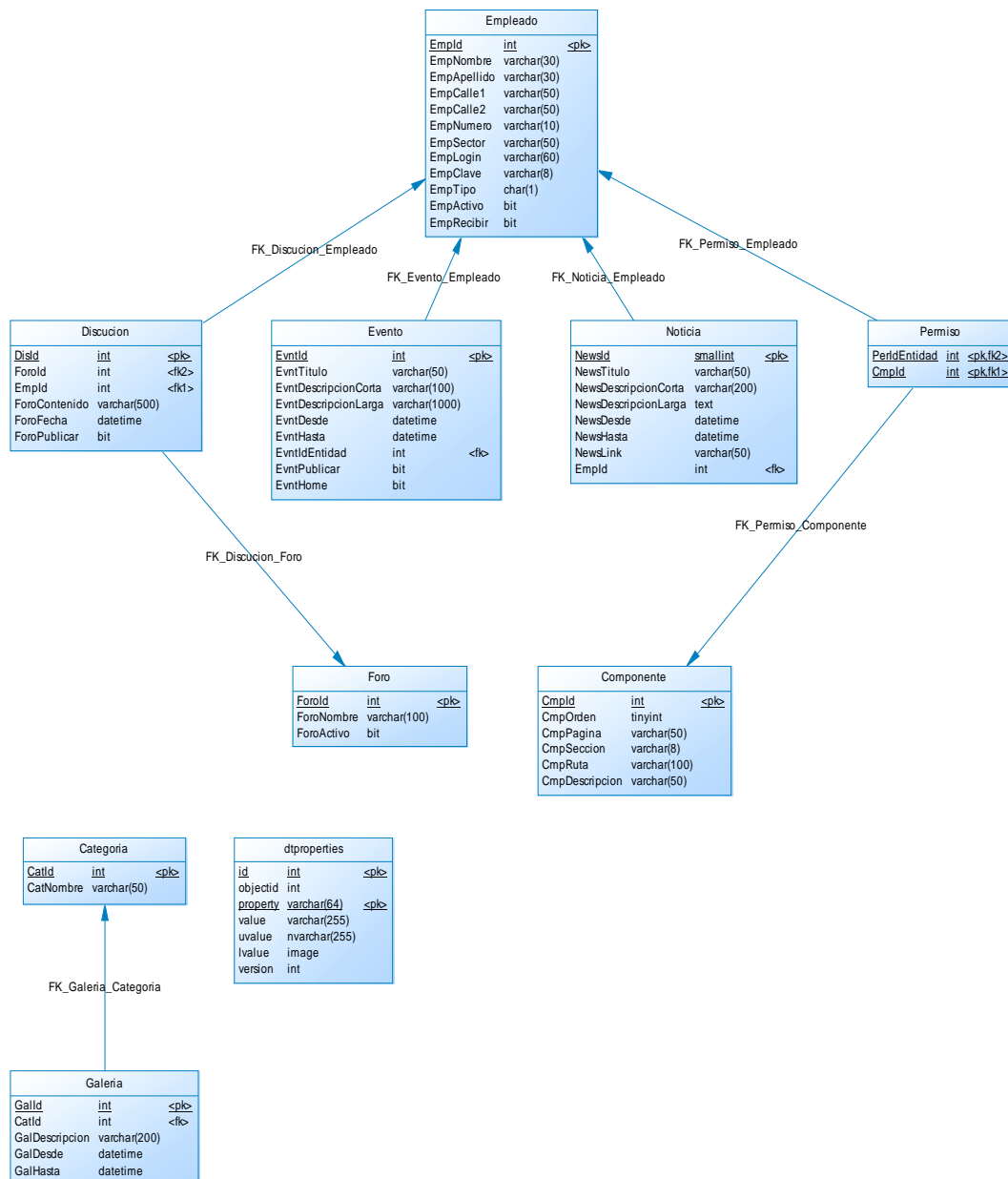


DIAGRAMA FISICO DEL PROGRAMA Fig. 12.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

3.11.2. Diagrama Conceptual.

Conjunto de conceptos y de reglas destinados a representar de forma global los aspectos lógicos de los diferentes tipos de datos existentes en la realidad que está siendo analizada.

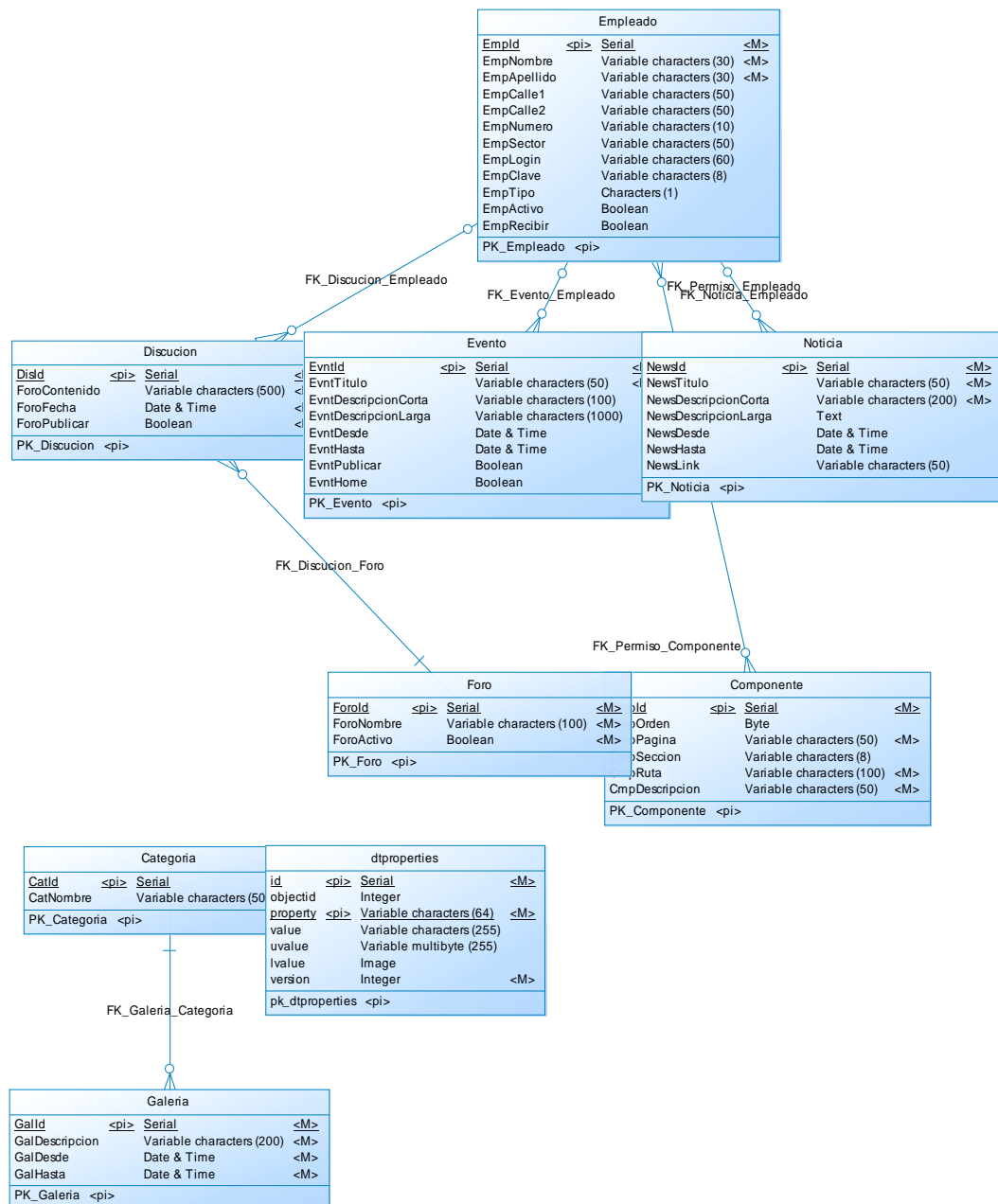
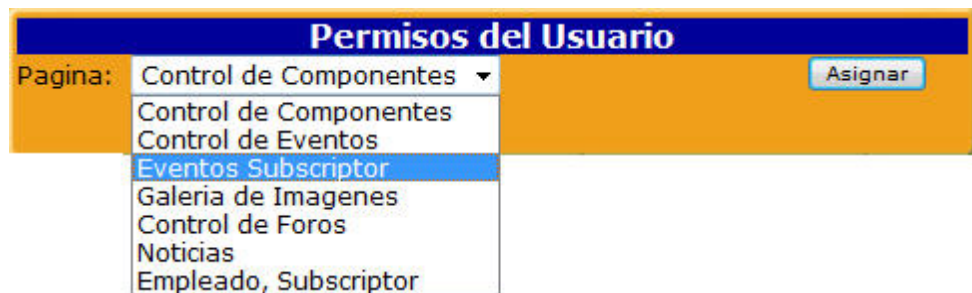


DIAGRAMA CONCEPTUAL DEL PROGRAMA Fig. 13.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

3.12. *Perfiles de Usuario*

Existen tres tipos de usuario que el sitio web reconoce y de igual manera cada usuario tiene sus diferentes restricciones o limitaciones como son:

- a) **Administrador.-** El administrador del sistema es el encargado de manejar el sitio en su totalidad, ingresar eventos que se va a realizar, dar a conocer las distintas noticias chacareras que existan, subir imágenes con su correspondiente comentario, de igual manera verifica cuantas personas se subscribieron, y el administrador habilitara los permisos pada dichos subscriptores, de igual manera el administrador podrá eliminar o editar información que no compete a las actividades chacareras que el sitio facilita.



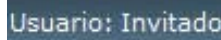
PERFILES DEL USUARIO ADMINISTRADOR Fig. 14.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

- b) **Subscriptor.-** el subscriptor es el usuario que participa de las distintas opciones que el sitio presta como son: foros de debate, ingresar información de eventos que se va a realizar, entre otros.

Usuario: Danilo Uvidia

PERFILES DEL USUARIO SUBSCRIPTOR Fig. 15.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

- c) **Invitado.-** es el usuario que solo busca la información que el sitio presta, pero no puede ingresar información, ya que no está suscrita.



PERFILES DEL USUARIO INVITADO Fig. 16.
DISEÑO E INPLANTACION DEL SITIO
CAPITULO III

3.13. Elaboración y Presentación del Prototipo.

3.13.1. Correcciones

Durante la elaboración del prototipo del sitio Web Dinámico continuamente se realizo varias correcciones y modificaciones del sistema, ya sea tanto visual como lógica, para determinar el correcto funcionamiento de lo antes mencionado. Ya que de esta manera se procederá a la comprobación por medio de las pruebas piloto.

Corrección visual.- por medio de dichas correcciones se podrá determinar como el usuario observa el funcionamiento del sitio Web.

Corrección lógica.- por medio de dichas correcciones se puede determinar como el usuario manipularía el correcto funcionamiento del sitio Web.

3.13.2. Pruebas Piloto y Depuración

Luego de la realización del prototipo del sitio Web se procede a realizar las pruebas piloto para determinar el correcto funcionamiento de dicho sitio ya sea tanto como local (localhost), o por medio del Dominio adquirido (www.chagrasiterranevada.com), de esta manera se procede a evaluar y determinar las equivocaciones y dificultades, que existen durante la pruebas que se realizaron.

3.14. Implantación del Sitio Web

Luego de persistentes pruebas realizadas se determina que el correcto funcionamiento del dominio adquirido (www.chagrasiterranevada.com), funciona con éxito, de esta manera los usuario podrán visitar el sitio Web.

3.15. Manual de Usuario

Adjuntamos el siguiente Manual de Usuario, para su correcta utilización.

3.16. Conclusiones y Recomendaciones

3.16.1. Conclusiones

- Se hizo un sitio web dinámico con tecnología nuevas teniendo en cuenta las exigencias requeridas para sus fines acorde a nuestras posibilidades materiales y de capacitación.
- La asociación es una institución que nos brindo el apoyo incondicional para alcanzar nuestros objetivos
- Se realizo un sitio web dinámico con el fin de dar a conocer a la colectividad la cultura chacarera para rescatar las tradiciones del chagra ecuatoriano

3.16.2. RECOMENDACIONES

- Capacitar a los maestros con las nuevas tecnologías que salen al mercado para que se actualicen los conocimientos y así poder brindar un mejor aporte a la colectividad.
- Prestar mayor atención en la cultura de los pueblos para ayudar a rescatar tradiciones que con el transcurso del tiempo se están desapareciendo.
- Visitar el sitio Web para que se interesen en la cultura que este sitio está difundiendo.

3.17. DEFINICIÓN DE TERMINOS BÁSICOS

- **APLICACIÓN WEB:** Está comúnmente estructurada como una aplicación de tres-capas. En su forma más común, el navegador web es la primera capa, un motor usando alguna tecnología web dinámica (ejemplo: CGI, PHP, Java Servíets o ASP) es la capa de en medio, y una base de datos como última capa.
- **BASE DE DATOS:** Es una colección de información organizada de forma que un programa de ordenador pueda seleccionar rápidamente los fragmentos de datos que necesite
- **BI:** Se denomina a la inteligencia empresarial, inteligencia de negocios o BI (del inglés business intelligence) al conjunto de estrategias y herramientas enfocadas a la administración y creación de conocimiento mediante el análisis de datos existentes en una organización o empresa.
- **CLASE:** Es un modelo abstracto de un tipo de objeto. Define sus métodos y atributos.
- **CASE:** Es la automatización del desarrollo del software, contribuyendo a mejorar la calidad y la productividad en el desarrollo de sistemas de información
- **DISEÑO WEB:** Es el proceso de conceptualización, planificación, modelado y ejecución de páginas web y, por extensión, a aplicaciones y servicios web.
- **ENCAPSULACIÓN:** Se define como el proceso de empaquetar juntos los métodos y los datos en un objeto. El objeto se encarga

de ocultar sus datos al resto de objetos. La encapsulación permite una seguridad mayor En el acceso a los datos ya que este acceso depende directamente de cada objeto. Asimismo, permite abstraer los detalles internos de funcionamiento del objeto.

- **GUI:** (Graphic User Interface o Interfaz Gráfica de Usuario). Conjunto de formas y métodos que posibilitan la interacción de un sistema con los usuarios utilizando formas gráficas e imágenes. Con formas gráficas se refiere a botones, íconos, ventanas, fuentes, etc. los cuales representan funciones, acciones e información.
- **HERRAMIENTAS CASE:** Es la mejor base para el proceso de análisis y desarrollo de software.
- **HERENCIA:** Es el concepto que define la adopción de todas las características de una clase por parte de otra clase que es definida como descendiente o heredera de la primera.
- **HTML:** Lenguaje desarrollado por el CERN que sirve para modelar texto y agregarle funciones especiales
- **ISO:** Organización Internacional para la Normalización
- **JAVASCRIPT:** Se trata de un lenguaje de tipo script compacto, basado en objetos y guiado por eventos diseñado específicamente para el desarrollo de aplicaciones cliente-servidor dentro del ámbito de Internet.
- **MODELO:** Es una abstracción de algo, que se elabora para comprender ese algo antes de construirlo

- **MODELADO:** Es la construcción de un modelo a partir de una especificación.
- **MODELAMIENTO DE DATOS:** Diseña y genera el esquema de la base de datos a través de un verdadero modelamiento conceptual y físico de bases de datos relacionales -- basado en métodos probados.
- **MODELAMIENTO DE OBJETOS:** Completa en análisis y el diseño usando diagramas estándar UML de uso de caso, secuencia y clase. A partir de un diagrama de clase.
- **MYSQL:** Es un gestor de Bases de Datos multiusuario.
- **OBJETO:** Es una instancia de una clase, es decir, la implementación con valores de un modelo abstracto.
- **PERFORMANCE:** Desempeño con respecto al rendimiento de una computadora, un dispositivo, un sistema operativo, un programa o una conexión a una red.
- **PHP:** Es un acrónimo de PHP: Hypertext Preprocessor, aunque los orígenes del nombre se remontan al nombre Personal Home Page. PHP es un lenguaje de alto nivel que va embebido (insertado) en páginas HTML.
- **POWER DESIGNER:** Es el entorno que está verdaderamente integrado de análisis y diseño de aplicaciones con capacidades completas de modelamiento de datos y objetos
- **UML:** Es un lenguaje para especificar, construir, visualizar y documentar los artefactos de un sistema de software orientado a

objetos (OO). Un artefacto es una información que es utilizada o producida mediante un proceso de desarrollo de software.

- **WORLD WIDE WEB:** mecanismo proveedor de información electrónica para usuarios conectados a Internet.
- **WEB DINÁMICO:** Aquellos que permiten crear aplicaciones dentro de la propia Web, otorgando una mayor interactividad con el navegante.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- http://www.wikilearning.com/curso_gratis/metodologias_de_desarrollo_de_software-importancia_de_la_metodologia/3617-4
- <http://alarcos.inf-cr.uclm.es/doc/ISOFTWAREI/Tema04.pdf>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/CASE>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/AJAX>
- <http://www.masadelante.com/faqs/servidor-web>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/servidor%20web.php>
- <http://sauce.pntic.mec.es/crer0052/apache/definici.htm>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/servidor%20apache.php>
- <http://www.chuidiang.com/ood/metodologia/metodologia.php>
- http://www.informatizate.net/articulos/metodologias_de_desarrollo_de_software_07062004.html
- <http://www.monografias.com/trabajos11/basda/basda.shtml#d>
- http://basesdatos.uc3m.es/fileadmin/Docencia/DBD/Curso0607/Teoria/MODELO_ER.pdf
- <http://www.angelfire.com/scifi/jzavalar/apuntes/IngSoftware.html>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_SQL_Server

A N E X O S

Anexo Nº 1

ENTREVISTA DIRIGIDA AL PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN DE CHAGRAS DE COTOPAXI "SIERRA NEVADA".

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar la información necesaria para establecer el grado de aceptación que tiene el Desarrollo e Implantación de un Sitio Web dinámico en la Asociación de Chagras de Cotopaxi "Sierra Nevada" del Barrio el Niágara, Cantón Latacunga.

OBJETIVO: Recopilar información que nos permita conocer el problema en su contexto general.

- 1. ¿Cuál es el objetivo de la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada?**
- 2. ¿Cómo piensa conseguir el objetivo?**
- 3. ¿Cuál cree usted que es el punto fuerte ó débil de la Asociación?**
- 4. ¿Cómo daría a conocer la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada las diferentes actividades que realiza?**
- 5. ¿Cuáles son las aspiraciones con la Asociación?**

Anexo Nº 2

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS SOCIOS DE LA ASOCIACIÓN DE CHAGRAS DE COTOPAXI "SIERRA NEVADA".

La presente encuesta tiene como finalidad recopilar la información necesaria para establecer el grado de aceptación que tiene el Desarrollo e Implantación de un Sitio Web dinámico en la Asociación de Chagras De Cotopaxi "Sierra Nevada" del Barrio el Niágara del Cantón Latacunga

OBJETIVO: Recopilar información que nos permita conocer el problema en su contexto general.

1.- ¿Actualmente Usted piensa que el desarrollo e implantación de un Sitio Web dinámico de la Asociación es beneficioso?

2.- ¿La información que difunde la Asociación de los diferentes programas es conocida por toda la colectividad?

3.- ¿La Asociación es una institución que busca el rescate de la cultura chacarera?

4.- ¿La Directiva de la Asociación de Chagras busca el adelanto de la misma?

5.- ¿Está Usted de acuerdo con el desarrollo del Sitio Web Dinámico que permita dar a conocer de mejor manera las diferentes actividades que la Institución realiza?

6.- ¿La palabra del chagra es lo que valoran más dentro de la Asociación?

7.- ¿Cada qué tiempo considera Usted que los programas planificados por la Asociación deben realizarse?

8.- ¿Piensa Usted que si implantamos el sitio web de la Asociación esta será conocida por todos?

9.- ¿Cree Usted que el objetivo planteado por la Asociación se pueda lograr mediante el desarrollo e implantación del sitio web dinámico?

10.- ¿Piensa Usted que la Asociación ha contribuido en el progreso de la Cultura Chacarera dentro de la Provincia?

1.- ¿Actualmente Usted piensa que el desarrollo e implantación de un Sitio Web dinámico de la Asociación es beneficioso?

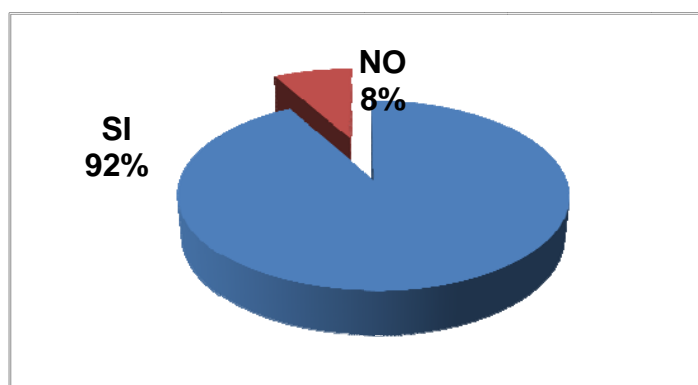
CUADRO DE PORCENTAJE N° 1

Alternativa	Frecuencia	%
SI	24	92
NO	2	8
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN N° 1



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 92% de los socios respondieron que es beneficioso que la Institución cuente con un sitio Web, y, mientras que el 8% manifestaron que no creen que sea beneficioso. En su mayoría los socios piensan que el desarrollo del sitio Web de la institución es de mucha ayuda para que la institución se pueda dar a conocer.

Conclusión.- El 92 % de los encuestados concuerdan que el sitio Web es beneficioso para la institución.

2.- ¿La información que difunde la Asociación de los diferentes programas es conocida por toda la colectividad?

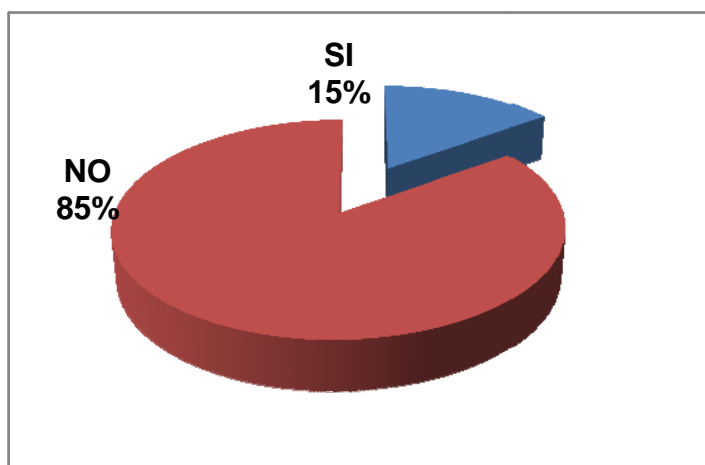
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 2

Alternativa	Frecuencia	%
SI	4	15
NO	22	85
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 2



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 85% de los socios respondieron que la información de los programas que realizan no es conocida por toda la colectividad ya que la gente está perdiendo el interés por la cultura chacarera y el 15% que si se da a conocer a toda la colectividad. Al ser difícil dar a conocer las actividades que la Asociación realiza se ha visto la necesidad de realizar el Sitio Web que les permitirá publicar todas las actividades que la misma realiza.

Conclusión.- el 85 % de de los encuestados manifiestan su preocupación que la colectividad no conoce las actividades que realiza el chagra

3.- ¿La Asociación es una institución que busca el rescate de la cultura chacarera?

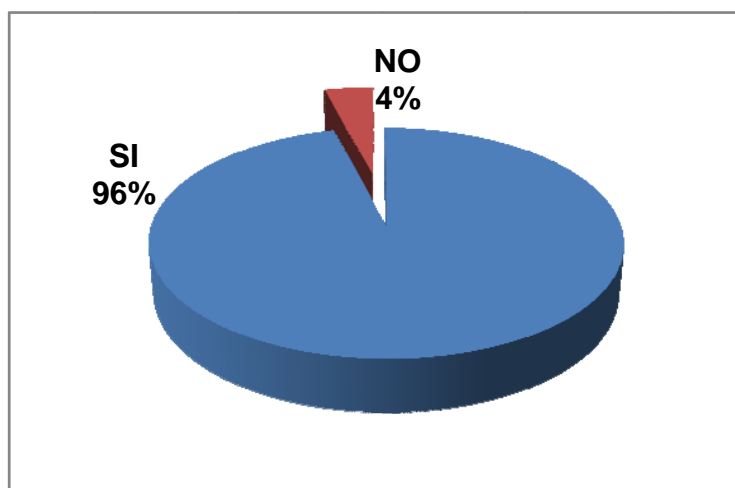
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 3

Alternativa	Frecuencia	%
SI	25	96
NO	1	4
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 3



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 96% de los encuestados indicaron que la Asociación busca rescatar y recalcar la cultura y tradiciones chacareras y demostrar a la colectividad las actividades andinas que realizan mientras que el 4% manifiesta no le interesa en profundizar en el rescate de la cultura.

Conclusión.- el 96% de los encuestados concuerdan en recuperar y destacar la cultura chacarera.

4.- ¿La Directiva de la Asociación de Chagras busca el adelanto de la misma?

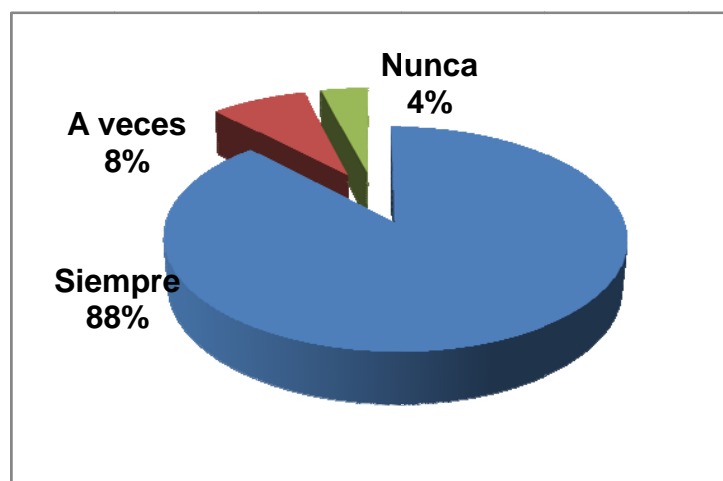
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 4

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	23	88
A veces	2	8
Nunca	1	4
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 4



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 88% de los socios señalaron que la directiva siempre busca el adelanto de la Asociación mientras que el 12% dicen que la directiva a veces busca el adelanto de la institución, mientras que el 4% piensa que nunca la directiva hace algo por el crecimiento de la misma.

Conclusión.- El 88% de los encuestados manifiestan que constantemente se busca el mejor adelanto y desarrollo de la institución.

5.- ¿Está Usted de acuerdo con el desarrollo del Sitio Web Dinámico que permita dar a conocer de mejor manera las diferentes actividades que la Institución realiza?

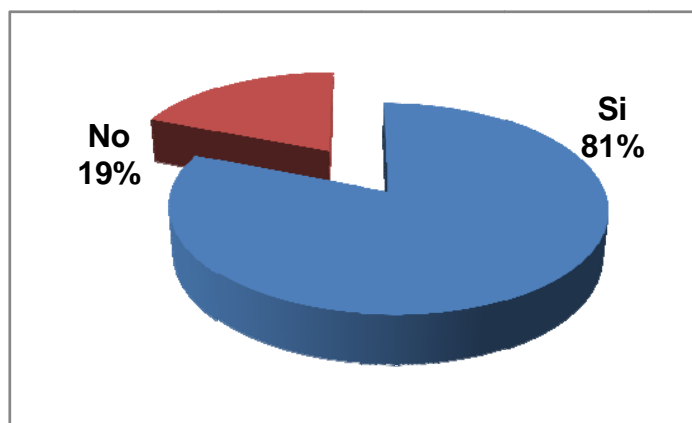
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 5

Alternativa	Frecuencia	%
SI	21	81
NO	5	19
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 5



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 81% de las personas encuestadas manifestaron estar de acuerdo con el desarrollo del sitio web dinámico y el 19% de los encuestados que no están de acuerdo con el desarrollo del sitio Web. Un Sitio Web permitirá que la institución pueda darse a conocer dentro y fuera de la provincia ya que el internet es una red de redes

Conclusión.- El 81% de los encuestados concuerdan que el sitio Web es una herramienta para dar a conocer las actividades que la institución realiza.

6.- ¿La palabra del chagra es lo que valoran más dentro de la Asociación?

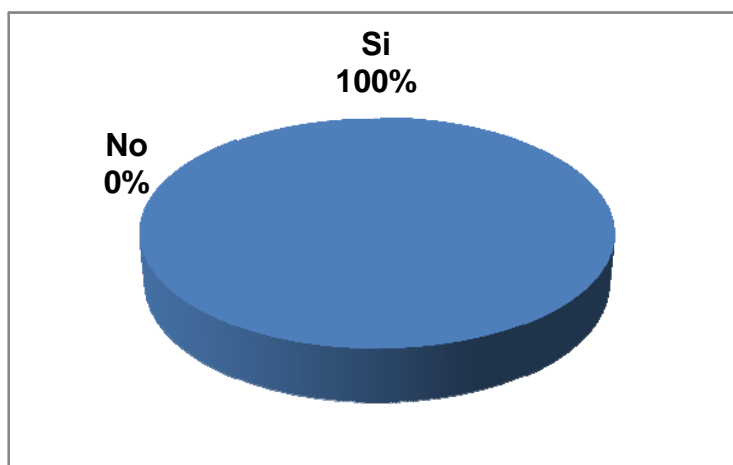
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 6

Alternativa	Frecuencia	%
SI	26	100
NO	0	0
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 6



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

Los socios de la Asociación en un 100% respondieron que si es verdad que la palabra del chagra es lo que valoran ya que ellos dan la palabra y no pueden romper, para ellos será faltar a su palabra de chagra. Y todos están de acuerdo.

Conclusión.- El 100% de los encuestados concuerdan que la palabra de un chagra es palabra cumplida.

7.- ¿Cada qué tiempo considera Usted que los programas planificados por la Asociación deben realizarse?

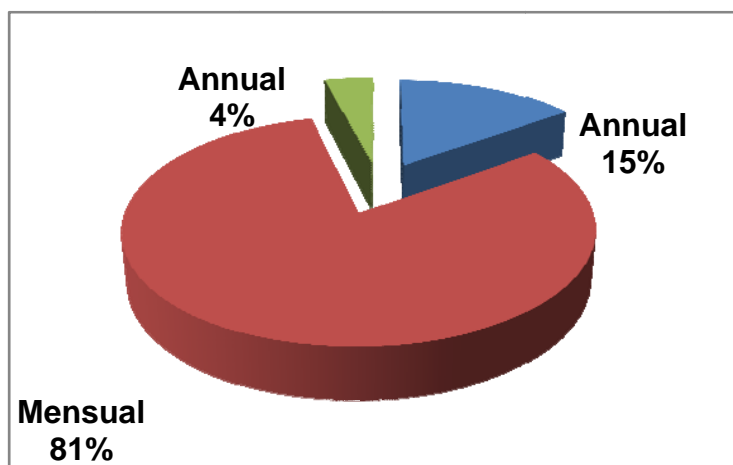
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 7

Alternativa	Frecuencia	%
Anual	4	15
Mensual	21	81
Semanal	1	4
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 7



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 15% de los socios de la Institución respondieron que los eventos deberían realizarse anualmente, el 81% que deberían ser cada mes, y el 4% consideran que los programas deben realizarse semanalmente. Cabe recalcar que pueden existir invitaciones no planificadas

Conclusión.- El 81% de los encuestados consideran que cada mes se debe realizar una planificación, y de esta manera seguir fomentando la cultura chacarera.

8.- ¿Piensa Usted que si implantamos el sitio web de la Asociación esta será conocida por todos?

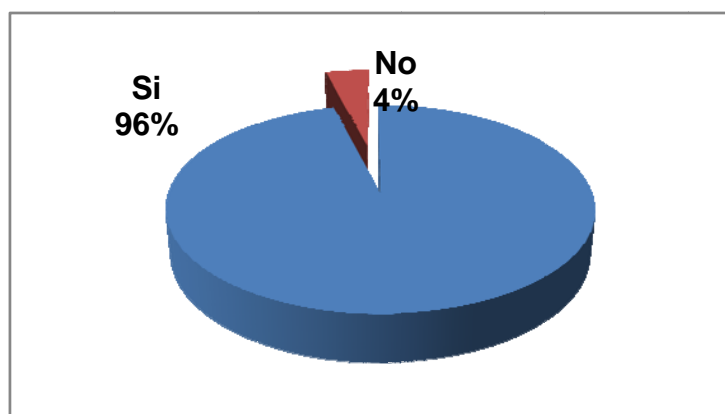
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 8

Alternativa	Frecuencia	%
SI	25	96
NO	1	4
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 8



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 96% de los socios señalaron que si implantamos el sitio Web la Asociación daría a conocer a toda la colectividad dentro y fuera de nuestra provincia y a nivel mundial las diferentes actividades que la institución viene realizando para fomentar y rescatar la cultura chacarera, mientras que el 4% no está convencido que el sitio web les ayudara a que la Institución sea mas conocida.

Conclusión.- El 96% de los encuestados manifiestan que el sitio Web para la Institución será fundamental para que conozcan la institución y las actividades que se realiza

9.- ¿Cree Usted que el objetivo planteado por la Asociación se pueda lograr mediante el desarrollo e implantación del sitio web dinámico?

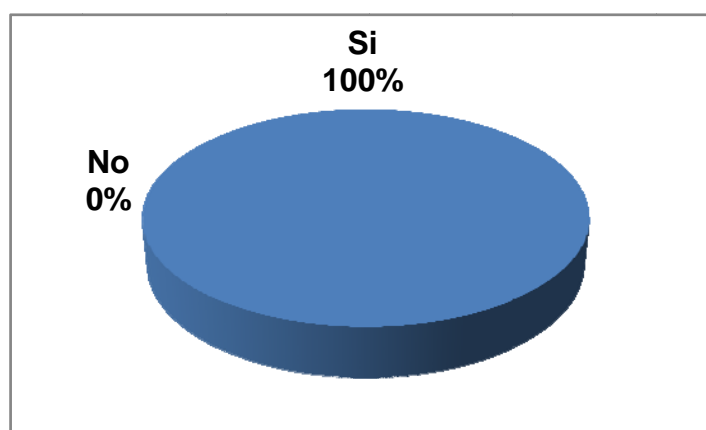
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 9

Alternativa	Frecuencia	%
SI	26	100
NO	0	0
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 9



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

De la totalidad de los socios encuestados concuerdan que si se puede lograr cumplir con el objetivo planteado por la Asociación ya que el sitio Web les brinda una cobertura y ayuda para que la colectividad en general conozca las distintas actividades que se realizan y también puedan ser parte de esta cultura chacarera ya que solo existe en el Ecuador, esta cultura también es conocida como el Chagra Ecuatoriano.

Conclusión.- El 100% de los encuestados concuerdan que el sitio Web será parte fundamental para que la colectividad se informe de los objetivos planteados por la Asociación.

10.- ¿Piensa Usted que la Asociación ha contribuido en el progreso de la Cultura Chacarera dentro de la Provincia?

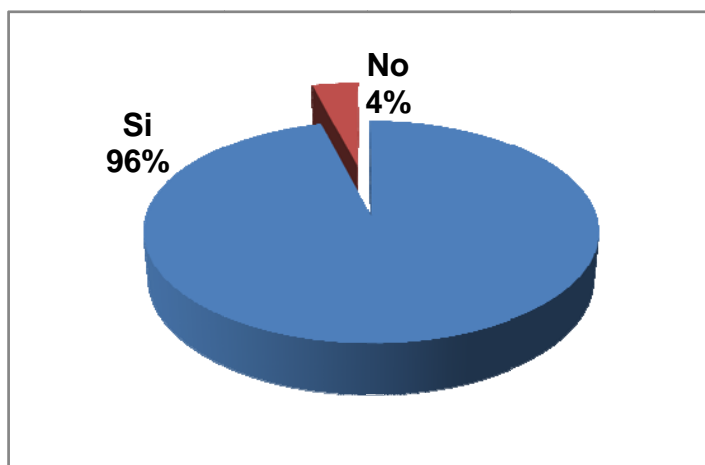
CUADRO DE PORCENTAJE Nº 10

Alternativa	Frecuencia	%
SI	25	96
NO	1	4
Total	26	100

FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

GRAFICO DE PROPORCIÓN Nº 10



FUENTE: Encuesta realizada a los socios – 26 de marzo del 2009

ELABORACIÓN: Betty Calero – Danilo Uvidia

ANALISIS E INTERPRETACION

El 96% de los socios respondieron que la Asociación de Chagras de Cotopaxi Sierra Nevada ha contribuido en el progreso de la cultura Chacarera dentro de la Provincia y fuera de ella y el 4% manifestaron que no ha sido beneficiada en ningún aspecto. Por lo que nos hemos dado cuenta que La Asociación si se preocupa en difundir a la colectividad la cultura y tradiciones del Chagra Ecuatoriano.

Conclusión.- El 96% de los encuestados concuerdan que la Institución está contribuyendo en recuperar y difundir la cultura chacarera.

Anexo N° 4

CD de respaldo de tesis