



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS APLICADAS
CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

TEMA:

“SISTEMA MULTIMEDIA PARA LA ADMINISTRACIÓN DE CONTENIDOS DE
LA CARTELERA DIGITAL DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
APLICADAS”

AUTORA:

SANDRA VANESSA ENRÍQUEZ GUAMÁN

DIRECTOR:

ING. XAVIER MAURICIO REA PEÑAFIEL

IBARRA – ECUADOR

2016 - 2017

RESUMEN

El desarrollo constante de la tecnología y la informática ha permitido la integración de la multimedia en diversos ámbitos ya que es un recurso que logra captar la atención de forma inmediata a través de su presentación en puntos estratégicos generando un gran impacto visual en los usuarios. De acuerdo a Coleman (2012) la tecnología multimedia ha llegado a todos los campos de la sociedad: el trabajo, la cultura, el ocio y la educación.

Las aplicaciones multimedia están involucradas en la mayoría de los campos de la cotidianidad humana, lo que implica el uso de ésta tecnología como recurso que ofrece combinaciones de medios para optimizar tiempos, tareas, actividades laborales o académicas de una forma diferente a la convencional volviéndola más atractiva y eficiente.

El presente trabajo se ha desarrollado con el fin de aprovechar las ventajas de la multimedia para presentar información de forma atractiva y dinámica; mediante el desarrollo de un sistema multimedia que permita manipular de mejor manera los contenidos que se muestran en la cartelera digital de la Facultad de Ingeniería en Ciencias Aplicadas.

En el capítulo introductorio se presenta una descripción general del proyecto, en el que se detalla el problema, los objetivos, el alcance y la justificación.

El Capítulo I, presenta información más detallada acerca de la multimedia; destacando sus características, ventajas y desventajas; además brinda información sobre los sistemas multimedia y finalmente describe las carteleras digitales.

El Capítulo II, detalla brevemente todas las herramientas utilizadas en el desarrollo del sistema y describe la metodología de desarrollo Extreme Programming (XP).

El Capítulo III, describe todo el proceso de desarrollo, implementación y pruebas del sistema siguiendo los parámetros de la metodología XP. Además, muestra el análisis del impacto que genera la implementación del sistema.