

## HERRAMIENTAS TIC: MEDIADORAS DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE ACTIVIDADES CULTURALES

Autores: Cavalieri, Ana Belén ([anabelencavalieri@gmail.com](mailto:anabelencavalieri@gmail.com)); Fernández, Mirta ([mirtagf@hotmail.com](mailto:mirtagf@hotmail.com)) y Godoy Guglielmone, M. Viviana ([mvgg2001@yahoo.com](mailto:mvgg2001@yahoo.com)).

Pertenencia institucional: “Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura” (FADyCC) y “Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura” (FACENA) de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE).

Eje temático: Experiencias de uso de TIC en espacios curriculares presenciales correspondientes al área de “Ciencias Exactas y Tecnológicas” y “Ciencias Sociales, Humanas y Artísticas”

### **Desarrollo de la experiencia**

#### Encuadre de la experiencia:

Esta experiencia se encuentra enmarcado dentro de una beca estímulo a las vocaciones científicas otorgado por el Consejo Interuniversitario Nacional (CIN) en el corriente año. El *objetivo principal* de este trabajo es la aplicación de herramientas TIC para la construcción de un *aplicativo software interactivo* con el fin de *promover y difundir las actividades culturales* que realiza *El teatro de la Ciudad* ubicado en Pasaje Villanueva 1470 en Corrientes Capital.

#### Tecnología utilizada. Potencialidades y limitaciones:

En el desarrollo propuesto se indagó sobre diversos componentes de software para la construcción del producto, tanto en el uso de herramientas como en lenguajes de programación. Luego de la investigación, se seleccionó el entorno *Adobe Dreamweaver*, para la programación del aplicativo Web y la transferencia de datos entre el servidor Web y dicho aplicativo. Y, para la diseño de un prototipo inicial se seleccionó el software *Adobe Photoshop* como herramienta de maquetación.

Entre los lenguajes de programación, se es posible mencionar *HTML5*, *CSS3* (Cascading Style Sheet) y *Java Script*, como los lenguajes de programación más utilizados para este tipo de desarrollo. Algunas de las potencialidades de estos, son la disponibilidad de recursos libres, la posibilidad de utilización de manera offline (de manera local). Además, proporciona

compatibilidad con la mayoría de los navegadores Web y con dispositivos portátiles (celulares, tablets, etc.), posee la cualidad de no necesitar la instalación de pluggins adicionales para la visualización de los contenidos del sitio, etcétera.

CSS3 por su parte, permite separar el contenido del sitio del estilo o forma de la misma y la modificación de cada elemento que forma parte del sitio sin la edición del código HTML permitiendo, además, el uso de otros lenguajes como Java Script para la obtención de efectos dinámicos.

Además, se seleccionó a *Wordpress* como herramienta de software Open Source, es decir, que es gratuita y libre, para la construcción del Backend (sitio de administración y control del software); es de fácil acceso y uso permitiendo administrar su contenido, modificar su diseño y la instalación de pluggins para optimizar el blog. Las desventajas de esta herramienta se basan en la necesidad de la contratación de un servidor privado, en el caso que se desee tener dominio propio. Además, las plantillas que ofrece tienen límites de edición y, en el caso que no se conozca lenguajes de programación, no es posible modificarlas de manera completa si no, que hay que adaptarse a lo que ofrece el servicio.

#### Resultados obtenidos:

El presente trabajo se encuentra en proceso de desarrollo. Asimismo, se alcanzaron algunos resultados concretos, en relación a la planificación propuesta. Entre ellos:

- Se realizó la revisión de bibliografía y se seleccionó las de relevancia para el trabajo.
- Se estudió y aplicó metodología adecuadas para la sistematización de las actividades de desarrollo de software que en este trabajo, según propone Somerville (2007), consta de las siguientes etapas :
  - Recopilación de especificaciones de requisitos, recolección información acerca del objeto de estudio, en este caso, el Teatro y sus actividades y el análisis pertinente.
  - Estudio de herramientas y recursos adecuados para el desarrollo del software.

- Se avanzó en la etapa de desarrollo Web según las especificaciones previas al prototipo.

Se continúa trabajando en la construcción de un espacio interactivo, para la realización el recorrido virtual de las instalaciones con la finalidad de promover las actividades y acciones que desarrolla la institución destinataria.

Se prevé la validación del software en base a la muestra de las herramientas y funcionamiento del producto a los que conforman el staff del teatro y la evolución del software en base a las retroalimentación de parte de los destinatarios con el fin de mejorar su funcionamiento y accesibilidad.

Al finalizar la experiencia, se prevé la transferencia del producto realizado a la institución junto con un taller intensivo con el fin de dar a conocer el funcionamiento y las formas de manutención en el tiempo.

### **Recomendaciones:**

#### Referencias bibliográficas:

Argentina Virtual. (s.f.). Obtenido de Argentina Virtual:  
<http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/index.html>

Casas, L., Devesa, N., & Ulldemolins, Á. (2011). Animaciones 3D. Barcelona: Eureka Media. Obtenido de  
[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Animacion\\_3D/Animacion\\_3D\\_\(Intro\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Animacion_3D/Animacion_3D_(Intro).pdf)

De Kerchove, D. (2009). Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web. España: Gedisa.

Ojeda- Castañeda, G. (1992). Los archivos audiovisuales en las redes digitales. Informe de investigación y documentación analítica. . Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Somerville, I. (1989). Ingeniería del software. Madrid: Pearson Educación.

Vatican. (s.f.). Obtenido de Vatican:  
[http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina\\_vr/index.html](http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html)