UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN DOCENCIA EN INFORMÁTICA

USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA, VIDEO GIT EN DISEÑO DE FORMULARIOS DE VISUALNET EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DEL COLEGIO JUAN MONTALVO.

ECHEVERRIA QUIÑONEZ BLANCA ROSIBEL

MACHALA
2016

UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN DOCENCIA EN INFORMÁTICA

USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA, VIDEO GIT EN DISEÑO DE FORMULARIOS DE VISUALNET EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DEL COLEGIO JUAN MONTALVO.

ECHEVERRIA QUIÑONEZ BLANCA ROSIBEL

MACHALA
2016

Nota de aceptación:

Quienes suscriben ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID, CRUZ NARANJO SARA GABRIELA y ENCALADA CUENCA JULIO ANTONIO, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA, VIDEO GIT EN DISEÑO DE FORMULARIOS DE VISUALNET EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DEL COLEGIO JUAN MONTALVO., hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.

ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID
0704965839
ESPECIALISTA 1

CRUZ NARANJO SARA GABRIELA
0703553180
ESPECIALISTA 2

ENCALADA CUENCA JULIO ANTONIO
0702797432
ESPECIALISTA 3

VALAREZO CASTRO JORGE WASHINGTON
0703594705
ESPECIALISTA SUPLENTE

Machala, 22 de septiembre de 2016

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: ECHEVERRIA QUIÑENEZ BLANCA ROSIBEL.pdf (D21180829)
Submitted: 2016-07-23 14:16:00
Submitted By: rosi_blanca@hotmail.es
Significance: 0 %

Sources included in the report:

Instances where selected sources appear:

0

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, ECHEVERRIA QUIÑONEZ BLANCA ROSIBEL, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA, VIDEO GIT EN DISEÑO DE FORMULARIOS DE VISUALNET EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DEL COLEGIO JUAN MONTALVO., otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las dispociones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que él asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 22 de septiembre de 2016

ECHEVERRIA QUIÑONEZ BLANCA ROSIBEL
0704728476

Introducción

El manejo eficaz de Visual Studio .NET permite al estudiante el uso de herramientas de proceso para diseño de diferentes aplicaciones, las mismas que pueden ser de escritorio enfocadas a teléfonos móviles; ante esta realidad, los estudiantes de bachillerato técnico presentan falencias en el uso de objetos inherentes al software de visual.net.

No es necesario ser un programador experto para poder desarrollar un conjunto de aplicaciones para dispositivos inteligentes computadores de escritorio, el uso de los elementos como la multimedia, vídeos y demás, son recursos que deben ser restringidos en el uso técnico de plataformas tipo formularios.

En base a lo expuesto anteriormente, la presente investigación pretende, realizar diversos artículos científicos y demás documentos que permitan resolver si es necesario una guía didáctica como solución ante la problemática planteada.

DESARROLLO

Breve Historia de ASP.NET

Según Yépez, (2011)

> **comprende un completo sistema de herramientas que permiten al programador general todo tipo de aplicaciones web, no debe confundirse con el diseño de páginas web ya que visual estudio comprende una alta gama de aplicaciones de escritorio a través del diseño, edición e implementación de formularios de desarrollo integrado; las cuales contienen un entorno de desarrollo desde el Basic hasta el C #todas enfocadas a servicios web, por lo tanto con una programación que presenta soluciones en diferentes lenguajes de programación de una manera ágil y efectiva sin tener que habilitar el uso de otras codificaciones, es decir el uso compartido de dichas herramientas. (p. 2)**

La historia de la programación va de la mano con las necesidades de un programador ante el manejo de recursos y de información, a través de los años esto no ha quedado intacto, ha sido sujeto de diferentes migraciones para desarrolladores, en otros términos, los desarrollos de nuevas aplicaciones se convierten en queja de los estudiantes al no tener un único modelo comprensible de la inserción objetos multimedia dentro de un formulario.

Sin dejar a un lado la historicidad y todos los prototipos que se pueden mencionar dentro del desarrollo de aplicaciones .net, es importante recordar que las herramientas más fuertes usadas dentro del desarrollo de aplicaciones web, por lo tanto, es imperativo que los estudiantes tengan un dominio técnico y creativo al momento de diseñar formularios.

Formularios Web Forms

Según Microsoft, (2015) los formularios son:

> **La utilización de formularios empleando software ASP.NET permite al usuario ofrecer un área de trabajo orientada a objetos programables, puede utilizarse desde ya va hasta un conjunto de prototipos de clase XSP, sin embargo se debe desarrollar en base a las necesidades del usuario; se debe tomar en cuenta todo levantamiento de información posible para hacer presentado el contenido del mismo; posteriormente el código que debe ser extinguido desde un inicio debe ser llevado a la práctica excluyendo codificación basura y otros elementos que no sean de utilidad. (p. s/n)**

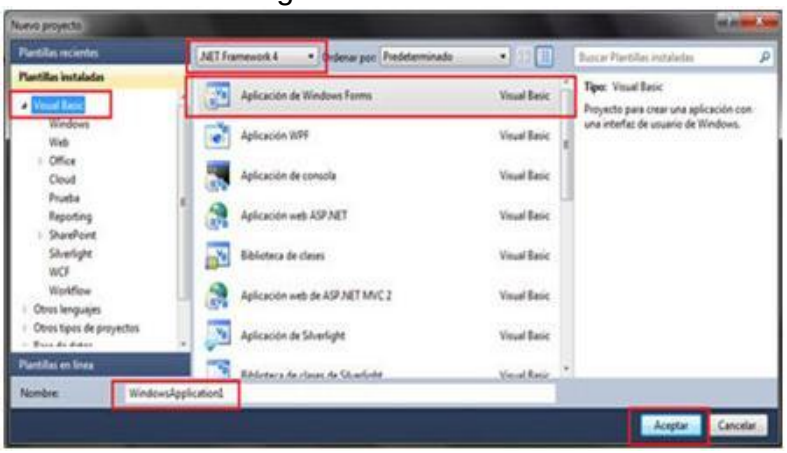
En síntesis, los formularios pueden ser empleados como una gran herramienta nivel de tecnología, mediante el uso adecuado de los diferentes códigos dentro de su creación, es el modelo programable del lenguaje, puede utilizarse en un servidor y estos a su vez pueden generar páginas web dinámicas con contenido multimedia.

Creación de Web Forms

Según (Yépez, 2011) señala lo siguiente en cuanto a la creación de estos formularios:

Se debe analizar la parte procedimental de la elaboración de un formulario, cuya creación permitirá desplegar un área de trabajo dinámica contenida en un proyecto, una de las ventajas que se pueden destacar y que no sólo se puede visualizar sólo formulario, se pueden visualizar dos o más tal como se muestra la siguiente imagen:

Imagen N° 1 Formulario



Fuente: Datos de la investigación

Navegar entre formularios de visual studio.net

Alvarez Vaca, (2011) afirma:

> **Para quienes no lo saben Visual Basic es un lenguaje de programación que se rige por eventos, con el cual se puede crear interfaces graficas no estáticas conforme las necesidades del usuario. Para empezar, abrimos VISUAL STUDIO y se crea un (nuevo proyecto), para eso se procede a dar que sobre la opción Archivo y después en Nuevo proyecto.** (p. 1)

Muchos libros escritos, por ejemplo, Microsoft ha catapultado un programa tan importante en desarrollo de aplicaciones a través de diverso material bibliográfico, cabe destacar que el software como señala el autor está dirigido a eventos es decir que con un clic podremos realizar

acciones específicas, esas acciones estarán controladas por el programador.

El presente autor, Petroutsos, (2010) en su libro de 1503 páginas nos presenta mucha información sobre el desarrollo de formularios con inserción de objetos, pero se destaca los siguientes aspectos. Principales propiedades del formulario, eventos, controles, anclaje y la creación de varios formularios tanto tales como tumorales.

Principales propiedades del control Form

Según (Ceballos, 2011) afirma:

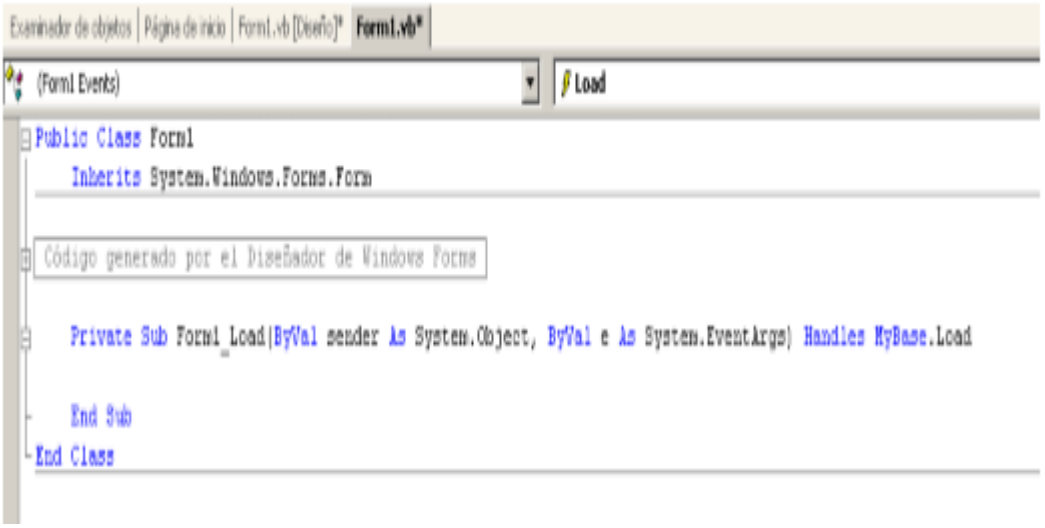
> **El usuario una vez que diseña el formulario puede ejecutar todo el proyecto para tener una vista de todos los objetos que se han insertado; el formulario puede predeterminar objetos que van desde los botones hasta el formulario, visual Basic desde la vista de diseño podrá mostrar un área de trabajo con el nombre Form 1. Es conveniente recordar el nombre de cada uno de los formularios con los que se va a trabajar; ya que esto permite elaborar un ágil diseño y manejo eficaz de lo que se quiere trabajar; tampoco se debe olvidar que no debe ser todo estático y rígido, debe mostrar flexibilidad a las necesidades de la interfaz, la misma que no debe estar conformada por desplazamientos que puedan confundir al usuario final. (p.19)**

Como se señaló anteriormente necesita, arrastrando con el mouse se pueden indicar las herramientas propias de la interfaz de usuario, en formulario a su vez puede tener plantillas a elección; posteriormente hacer doble clic en el formulario perteneciente al explorador de soluciones.

Posteriormente aparecen dos listas desplegables en la parte superior de la ventana: En la izquierda aparece el nombre de clase y el Nombre de método a la derecha. La lista Nombre de clase, lejos de

mostrar los códigos de forma desordenada, muestra todos los controles incorporados al formulario, tal como se muestra en la imagen.

Imagen N° 2 controles



Fuente: Datos de la investigación

Después de seleccionar la herramienta control, se debe hacer clic con el botón derecho del mouse y seleccionar la “opción del código”; vale recordar, que al realizar doble clic sobre el fondo del formulario se podrá visualizar el “editor de código”, el mismo que también puede ser observado a través del menú volver.

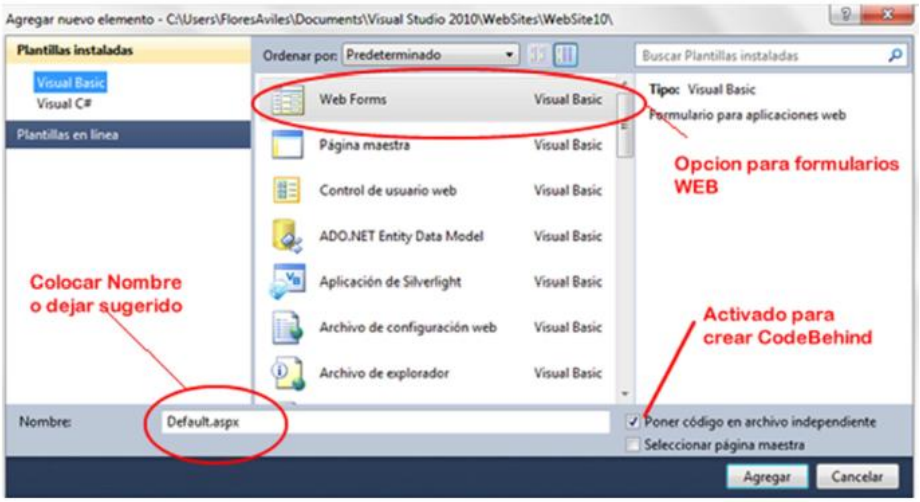
Formulario web

El autor Flores Avilés, (2012) describe lo siguiente:

Al seleccionar esta opción formulario denomina web Forms, para crear formularios, es de vital importancia que se verifique la opción de “poner código en archivo independiente” esta opción podrá usar el denominado “Code Behind”, en la parte de inferior también está presente la opción de cambiar el nombre o proponer uno, todos acogerán la

extensión .aspx, y los de código serán .aspx.vb., tal como se parecía en la imagen:

Imagen N° 3 codebehind



Fuente: Datos de la investigación

Multimedia

Castro Gonzalez & Pilco Aguagallo, (2011) afirman lo siguiente sobre lo que es multimedia:

> **Todo tipo de tecnología que utiliza internet está vinculada con formularios de este tipo; esto va más allá del uso de la computadora y se relaciona con otros dispositivos creando una nueva concesión de multimedia que involucran desde los televisores hasta dispositivos móviles. (p. 50)**

De esta manera la multimedia no sólo se centra en una imagen estática, depende de diversos elementos que produzcan a su vez la interfaz dinámica y a su vez llamativa, esto implica que el programador debe tener limitaciones al momento de realizar la programación, esto deja de tiempo por lo tanto se necesita de diferentes imágenes y contenidos audiovisuales.

Control Image Map

Vanegas, (2011) **r**eferente a los diversos elementos multimedia a insertar como objetos en los formularios, en este caso los gif:

> **Un control derivado para imagen dentro del formulario, permite que en una imagen se pueden crear zonas activas, que pueden ser seleccionadas se distingue del mouse; de esta manera estar conformada por dos elementos. El primero es una imagen y el segundo es una colección de zonas activas. (p. 329)**

Al hacer referencia a una imagen, se debe recordar que pueden ser de diferentes formatos sean estos png, jpg, bmp, gif, y demás. El segundo elemento que hace referencia el autor describe las zonas que pueden estar definidas como un círculo otra figura geométrica con coordenadas que especifiquen una ubicación y hasta el mismo tamaño de la zona activa.

Control ActiveX Animación

El investigador Alcàzar, (2011) señala:

> **Dentro de la creación de un formulario web, las animaciones reproducen determinadas secuencias de películas, una de ésta es extensiones recibe las siglas AVI, las cuales pueden ser reproducida sin sonido por ejemplo cuando en el sistema operativo Windows aparece la ventana de copiar archivos pesados de un lugar a otro. (p. 146)**

De esta manera las secuencias tipo AVI pueden reproducir vídeo pero tal vez no sonido; esto se debe a que muchos reproductores o

plugins instalados y vinculados con visual Basic producen conflictos; esto se impide con la máxima actualizada con los códec necesarios; abrir reproducir parece fácil pero al momento de diseñar formularios se debe tomar en cuenta la conversión del sonido adecuado para que pueda trabajar sin ninguna dificultad.

La calidad de las animaciones también depende de su duración y del biselado de la misma; independientemente de toda la gama de vídeos y de sus calidades se debe determinar qué tan rápido pueda reproducir el formulario sin tener algún impedimento o peor aún, que se cuelgue el archivo ejecutado.

Se deben tomar en cuenta que las animaciones en los vídeos pueden ser editados a través de otro tipo de software, herramientas de vídeo permiten trabajar con vídeos en tiempo real, este tipo de software permite incorporar efectos especiales y textos a los vídeos, grabar vídeos como archivos digitales, pero se debe tomar en cuenta la calidad y anchos de los mismos momentos en el momento de su edición que van a ser tomados en consideración para insertarlos en el formulario de forma estética y llamativa para los usuarios.

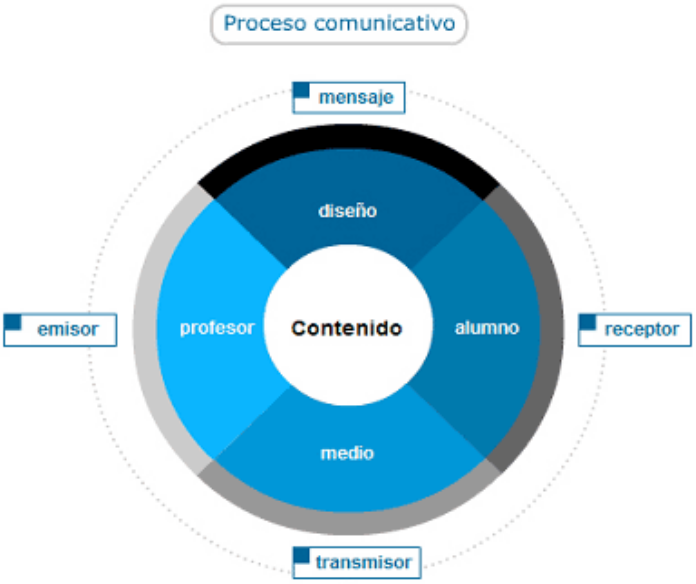
Diseño Multimedia.

Robalino López, (2014) señala:

> **El término multimedia enfocado al ámbito educativo se ha convertido en un aporte poco incorporado al ámbito de enseñanza; es cierto que existen programas educativos que tratan de utilizar la telecomunicación para poder llegar a un enseñanza determinada área del conocimiento; comenzando desde cintas de cassette en los años 90 para la enseñanza del idioma extranjero hasta llegar a los discos interactivos,**

animaciones flash. En la actualidad dentro del contexto multimedia se señala en la unidad sistemática de audio, vídeo y textos; los mismos que dicen aportar con un carácter instructivo.

Imagen N° 4 **Diseño Multimedia**



Autores: Santiso Fernández, María Rosa, González González, Begoña
Fuente: http://www.ofifacil.com/ofifacil-infografias-que-es-definicion-como-se-hacen.ph

De esta forma la multimedia se convierte en una ayuda en el aprendizaje de asignaturas complejas como lo es la programación, y más específicamente en el manejo de formularios con inserción de elementos multimedia.

Bartolomé, (1998) indican que “la creación de determinados formularios que permitan crear simulaciones de diversas prácticas permite al usuario en este caso el estudiante realizar ejercicios de repetición determinado”; a través de esta repetición se puede enfocar a la asignatura de programación con otros elementos; permitiendo elaborar las propias

concepciones en el estudiante o usuario y posteriormente al aprendizaje técnico y sistemático de programación.

Existen diferentes tipos de libros multimedia que puede estar orientados a diferentes fines como por ejemplo en algunos países se utiliza esto para la educación vial de los niños de diferentes etapas, además este país es mentor en una educación más interactiva caminando a la par con la vanguardia de la educación moderna e la mano con la asignatura e la programación.

Conclusión

Se establece como conclusión a través de la extensa investigación bibliográfica realizada, y teniendo como respaldo a las diversas citas, tiene una guía didáctica se convierte en una alternativa de solución ante la problemática del uso de la multimedia, vídeos y gifs animados en formularios de visual.net

Los estudiantes de bachillerato técnico, tienen las bases suficientes para el manejo de una guía didáctica con carácter multimedia.

Los docentes del establecimiento educativo ante la gran necesidad de esta guía, en su aplicación fortalecerá el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura programación.