

**Universidad de las Ciencias Informáticas  
Facultad 10**



**Título: “Personalización del Drupal para Sistemas de  
Multimedia.”**

Trabajo de Diploma para optar por el título de  
Ingeniero Informático

**Autor(es):** Andrés Orlando González Hernández  
Guillermo David Labrada Olivera

**Tutor:** Ing. Yanedi Abreu Bartomeo

Junio 2009

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Declaramos ser autores de la presente tesis y reconocemos a la Universidad de las Ciencias Informáticas los derechos patrimoniales de la misma, con carácter exclusivo.

Para que así conste firmo la presente a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Firma del Autor

**Andrés O. González H.**

\_\_\_\_\_  
Firma del Autor

**Guillermo D. Labrada O.**

\_\_\_\_\_  
Firma del Tutor

**Yanedy Abreu Bartomeu**

## DATOS DE CONTACTO

## **AGRADECIMIENTOS**

*A nuestros padres y familiares, por guiarnos y apoyarnos durante tantos años y confiar en que podíamos lograrlo. Especialmente a mi madre y a mi padre por ser los mejores padres del mundo, a mis hermanitas queridas que con su vida me da fuerzas para seguir adelante, a mi tía Elsita por ser una segunda madre para mí. A mi tío Fidel y a mis abuelas Elsa y Gladys por darme su apoyo incondicional durante toda mi vida.*

*A mi adorado hermano Víctor que aunque no se encuentra a mi lado ha sido imprescindible durante toda mi vida.*

*A mi querido primo Jesúsín por su preocupación y ayuda brindada con la música de la aplicación.*

*A nuestra tutora Yanedi por no dejarnos solos ni un solo instante, por su entrega incondicional, por comprendernos y ayudarnos en todas las etapas del trabajo.*

*A la profesora Delfy por ser una guía y un pilar importante en la realización del proyecto.*

*A Basulto por sus consejos.*

*A Mayli, a nuestros compañeros de cinco años de estudio y esfuerzo, Guille, Eddy, Rafa, Jorge, Ernesto, Reinier (El chiqui) entre otros más, por brindarnos su amistad desinteresada, y compartir tantas cosas buenas y malas, nuestros triunfos y fracasos que durarán en nuestra memoria para siempre.*

*Andrés Orlando González Hernández.*



## *AGRADECIMIENTOS*

*A mis padres por todo su apoyo, todo su amor, todo su sufrimiento cuando era el mío y por ser siempre tan incondicionales, sencillamente gracias por existir.*

*A mis tías Marcia y María Victoria por quererme tanto y ser como mi madre en todo momento para mí.*

*A mi prima del alma Inés María, por ser tan buena y especial conmigo.*

*A l resto de mi familia por ayudarme siempre, en todo momento.*

*A mi linda novia Judith por ayudarme en los momentos difíciles.*

*A mis amigos por siempre estar ahí cuando los necesite.*

*A mi compañero de tesis Andrés, por su responsabilidad y entrega.*

*A mis compañeros de aula por su amistad sincera y linda en estos cinco largos años.*

*A mis amigos Jenry y Ernesto.*

*A mi amigo Basulto por su conducción y sus consejos.*

*A mi tutora por confiar en nosotros y apoyarme en toda esta etapa de mi vida.*

*En general a todas las personas que siempre confiaron en mí y me apoyaron en todo el trayecto de mi vida como estudiante.*

*Guillermo David Labrada Olivera*

## *DEDICATORIA*

*Este trabajo y sus emociones implícitas es dedicado con todo amor y respeto A mi madre por ser lo más lindo que me ha regalado la vida.*

*Andrés*

## *Dedicatoria*

*Este trabajo y el resultado que el mismo tendrá para toda mi vida futura está dedicado a tres personas muy especiales en mi vida, mis padres, que son lo más importante en mi vida, pero muy especialmente a mi tío Juan, que aunque no esté presente físicamente para vivir este importante día de mi vida, se lo orgulloso que estará donde quiera que esté.*

*Guille*

## RESUMEN

Personalización de Drupal para sistemas de multimedia, es una aplicación que se desarrolla con la creciente demanda de proporcionar elementos como: imágenes, audios, sonidos, animaciones en una web, capaz de combinarlos entre sí y formar un espacio más abierto a la comunicación llamado multimedia. El uso de esta herramienta se hace imprescindible en el desarrollo de la informática, por la creciente demanda de materiales didácticos, medios audiovisuales y otros para la educación. En la web es necesaria la comunicación, no solo desde un medio primitivo como lo es la imagen y el sonido, sino mediante la combinación de estos elementos, donde el mensaje a llegar sería el enviado como en la promoción de artículos, noticias, u otro propósito.

El resultado obtenido es una aplicación web que incluye todos los elementos que forman un sistema de multimedia y de fácil manejo para el usuario, lo cual permite fortalecer las iniciativas educativas, sociales y culturales, aportando contenido creativo que llega al público con la calidad requerida.

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>RESUMEN</b> .....	<b>V</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>4</b>
1.1 Introducción .....	4
1.2 Multimedia. ....	4
1.2.1 Actual desarrollo de las multimedia. ....	5
1.2.2 Ventajas del uso de la multimedia. ....	6
1.2.3. Situación actual de contenidos multimedia a nivel internacional, nacional y de universidad. ....	7
1.3 Drupal.....	8
1.3.1 Características generales de Drupal.....	8
1.4 Marco de trabajo y herramientas de apoyo para la elaboración.....	10
1.5 Sistema gestor de Base de Datos (SGBD).....	11
1.6. Metodologías de desarrollo de software .....	12
1.7. Conclusiones.....	16
<b>CAPÍTULO 2: CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA</b> .....	<b>17</b>
2.1 Introducción.....	17
2.2 Módulos.....	17
2.2.1 Diaporama 5.x-1.6.....	18
2.2.2 Brilliant Gallery 5.x-4.2.....	21
2.2.3 SWF Tools 5.x-2.2 .....	24
2.2.4 Gallerix 5.x-1.3-1 .....	32
2.2.1 Audio 5.x-2.0-beta1.....	38
2.2.2 FlashNode 5.x-6.0 .....	43
2.2.3 Flashvideo .....	47
2.2.4 ProgGallery 5.x-1.0 .....	57
2.2.5 Image 5.x-1.9 .....	62
2.2.6 Video 5.x-1.x.....	65
2.3 Diseño .....	69
2.3.1 Diagrama de Paquetes. ....	70
2.3.2 Diagramas de Clases para Extensiones web. ....	72
<b>CAPÍTULO 3: IMPLEMENTACION DEL SISTEMA</b> .....	<b>76</b>
3.1 Introducción.....	76
3.2 Diagrama de componentes .....	76
3.3 Diagrama de Despliegue .....	77
3.4 Arquitectura y Patrones utilizados.....	78
3.5 Manual de administración .....	79
3.6 Seguridad en la aplicación.....	100
3.7 Conclusiones.....	101
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>102</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>103</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>104</b>



*“La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza  
de aplicar los conocimientos en la práctica.”*

*Aristóteles*

## INTRODUCCIÓN

A partir del surgimiento de la programación, se han venido implementando sistemas y recursos, que han contribuido a ir humanizando, cada día más, el trabajo de los programadores y con ello, tratar de satisfacer las necesidades y demandas de conocimientos, que el desarrollo provoca en la sociedad actual.

Es más difícil crear una web cuando no se tienen las herramientas necesarias o no existe una aplicación que integre éstos elementos. Desde hace pocos años se viene tratando el tema de Sistema de Gestión de Contenidos o CMS (Content Management Systems).

Un CMS es una herramienta que permite a compañías o individuos crear y modificar el contenido de su página web. Estos sistemas permiten que los editores del sitio puedan administrar su contenido sin necesidad de conocimiento técnico alguno. [1]

Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido del diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores.

Existen diferentes CMS entre los que se pueden citar Drupal, Joomla, Plone, WordPress, phpBB, Moodle, Thinkindot CMS, entre otros.

Drupal es un Sistema de Gestión de Contenidos que sirve para administrar recursos web. Es un sistema multiusuario, multiplataforma, multilinguaje, extensible y modular. Posee una serie de funcionalidades, cuenta con herramientas de foro, encuestas mediante uno de sus módulos que pueden generar actividad online, alimentación RSS, versionador de contenidos, que soporta la aplicación como módulos relacionados con el trabajo de multimedia, entre otras [2].

A nivel mundial existe una comunidad encargada de la creación de módulos, temas u otras funcionalidades con el objetivo de hacer de Drupal un CMS potente, lo más completo posible, integral y utilizable para cualquier tipo de trabajo que se necesite hacer con él.



El diseño de Drupal es especialmente idóneo para construir y gestionar comunidades en Internet, su flexibilidad y adaptabilidad, así como la gran cantidad de módulos adicionales disponibles, hace que sea adecuado para crear diferentes tipos de sitios web.

El mundo actual se expresa y comunica a través de un universo de imágenes, sonidos, movimientos, que dentro de un fenómeno creciente de integración de medios, influyen sobre los órganos de los sentidos, por tanto, tienen que ser tenidos en cuenta en los espacios informativos, de aprendizaje y entretenimiento.

Una multimedia es un producto digital al que se le aplican simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como textos, imágenes, videos, sonidos para informar o cualquiera que sea su propósito.

**Situación problemática:** Drupal es un sistema de administración de contenidos para la Web, actualmente ha aumentado su popularidad debido a su posibilidad de extensión y su facilidad de adaptación a diferentes tipos de proyectos. Los contenidos multimedia, dígase imágenes, videos, sonidos, entre otros, son llevados a la web cada vez con más frecuencia.

Drupal soporta estos tipos de contenidos, pero no en su instalación básica, ni de una forma trivial, para lograr esto hay que combinar el funcionamiento de varios módulos. Por otra parte Drupal no está pensado para multimedia, sino para la gestión de contenidos de manera general, por lo que la instalación de Drupal no provee de un sistema listo para gestionar contenidos multimedia.

Tomando en cuenta la situación problemática se identifica como **idea a defender:** Con el desarrollo de un producto que gestione contenido multimedia el CMS Drupal podrá contar con funcionalidades que faciliten el trabajo de tales contenidos.

**Problema científico:** ¿Cómo garantizar la existencia de un Drupal para sistemas de multimedia?

**Objeto de estudio:** El Sistema de Gestión de Contenidos Drupal.

**Campo de acción:** Los módulos del CMS que posibilitan la creación de un sistema dirigido a contenidos multimedia.

**Objetivo general:** Implementar una personalización de Drupal para sistemas de multimedia.

Los **objetivos específicos** del trabajo son:

- Realizar un estudio de las tecnologías a utilizar.
- Personalizar la gestión de contenidos de Drupal orientada a los contenidos multimedia.
- Incorporar funcionalidades para el trabajo con imágenes, videos y audios.

Para lograr el cumplimiento del objetivo propuesto se planificaron las siguientes **tareas de investigación**.

- Consultar la bibliografía relacionada con las Multimedia, Sistemas de Gestión de Contenidos y particularmente Drupal.
- Determinar qué módulos son necesarios incorporar a Drupal para la gestión de contenidos multimedia.
- Configurar los módulos necesarios al CMS Drupal para la gestión de contenidos multimedia.

El presente documento se estructura en:

**Capítulo I:** Fundamentación Teórica, donde se conforma un marco teórico y metodológico, que permita comprender la esencia de la problemática abordada. Se describen los principales aspectos de las herramientas a utilizar para la implementación de la aplicación y para la realización del análisis y diseño de la misma.

**Capítulo II:** Estudio detallado de los componentes de la solución, describe los módulos seleccionados para formar parte de la personalización y se especifican las configuraciones a aplicar con cada uno de ellos.

**Capítulo III:** Implementación del Sistema, se aborda todo lo relacionado con el flujo de trabajo de implementación realizando el diagrama de despliegue y el diagrama de componentes, Así como una detallada explicación de cómo administrar el sistema.

## **CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.1 Introducción**

En el presente capítulo, se describen los fundamentos teóricos de los procesos que se desean automatizar, atendiendo a las tendencias actuales. Se realiza una breve descripción de la metodología y el lenguaje de modelado utilizado para realizar el análisis y el diseño del trabajo. Se sustentan mediante conceptos, importancias, ventajas, características y tendencias actuales, todos los procesos a desarrollar, así como las herramientas de apoyo y el sistema gestor de base de datos a utilizar. Además, aparece una breve descripción de la tecnología usada para el desarrollo del sistema, lenguaje de programación, sistema gestor de base de datos, entre otros.

### **1.2 Multimedia.**

Existen diferentes conceptos de lo que es multimedia. Con la llegada de la "era digital", multimedia puede parecer muchas cosas. No hay una definición correcta o equivocada. Multimedia es una continuidad de aplicaciones y tecnologías que permite un amplio rango de experiencias.

“En el plano de los lenguajes o plano comunicativo, el adjetivo multimedia identifica a aquellos mensajes informativos transmitidos, presentados o percibidos unitariamente a través de múltiples medios”. [8]

“En el campo de las Nuevas Tecnologías podemos acotar el concepto de multimedia al sistema que integra o combina diferentes medios: texto, imagen fija (dibujos, fotografías) sonidos (voz, música, efectos especiales) imagen en movimiento (animaciones, vídeos), a través de un único programa (software)”. [9]

Corroborando con los autores citados dentro de la informática, el concepto de multimedia corresponde, al sistema que integra o combina diferentes recursos o medios, como sonidos, imágenes, animaciones, videos, textos y gráficas, a través de un único programa.

Entre las aplicaciones informáticas que contengan contenido multimedia, se pueden encontrar materiales didácticos para la educación, juegos, enciclopedias, entre otras. Estas aplicaciones están creadas con el objetivo de brindarles a los usuarios, una mejor movilidad por la información de modo más interactivo y ameno.

### 1.2.1 Actual desarrollo de las multimedia.

En la actualidad, las multimedia son cada vez más usadas e incluidas en otros temas, con el objetivo de hacer más interactiva y demostrativa la referencia o mensaje que se desea transmitir, además del nivel de presentación estético, auditivo y visual que ofrecen los sistemas que tienen implementada las técnicas de multimedia.

El desarrollo de las mismas se ha popularizado a nivel mundial pero, ¿a qué se debe este creciente auge?, se debe a las características generales que contienen las multimedia:

- La integración de textos escritos, gráficas, imágenes, videos, sonidos.
- La digitalización.
- La interactividad.

La integración hace concurrir a diversas tecnologías de expresión, comunicación, información, sistematización y documentación, para dar lugar a aplicaciones en la educación, la diversión y el entretenimiento, la información, la comunicación, la capacitación y la instrucción. La digitalización lo hace portable y más usable desde diversos medios digitales y la interactividad hace que no se desarrollen de manera lineal, en una sola dirección, con una sola historia o trama, como se está acostumbrado a ver y manejar.

Las multimedia tienen diferentes usos según sea su propósito:

- En la diversión y el entretenimiento: Multimedia es el centro de los juegos de videos, también tiene aplicaciones en pasatiempos de tipo cultural como: cuentos infantiles interactivos, exploración de museos y ciudades a manera de paseos virtuales [3].
- Multimedia en los negocios: Las principales aplicaciones se dan en la educación, capacitación y adiestramiento del personal, la disposición rápida, accesible y procesamiento de altos volúmenes de información, las presentaciones e intercambio y circulación de información [3].
- Los principales beneficios de multimedia en los negocios son: El incremento del rendimiento del usuario, la reducción de costos en el entrenamiento, la reducción del retraso de la productividad de los programadores, al acortar la curva de aprendizaje; lo que permite tomar ventajas e incrementar la utilización del equipo [3].
- En publicidad y marketing: La presentación multimedia de negocios, de productos y servicios, la oferta y difusión de los productos y servicios a través de los kioscos de información. Los kioscos

de información son máquinas multimedia situadas en espacios públicos estratégicos, con determinado tipo de dispositivos que, mediante una aplicación, accedan datos y permiten al usuario interactuar con ellos, obteniendo así, información. El kiosco proporciona información de forma atractiva, sirviendo de apoyo a museos, centros comerciales, salas de espera de bancos, restaurantes, hospitales, consultorios, entre otros. La función del kiosco es transmitir contenido cultural, comercial o de trámite de servicios y proporcionar acceso a la información para involucrar en el adiestramiento o el aprendizaje. Para cumplir tales funciones, se requiere evaluar periódicamente los datos que proporciona y actualizarlos periódicamente [3].

### 1.2.2 Ventajas del uso de la multimedia.

El uso de las multimedia con una buena orientación y combinados con diferentes recursos puede favorecer los procesos de enseñanza - aprendizaje. Algunos de sus principales aportes son los siguientes [4]:

- Avivar el interés: Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.
- Orientar aprendizajes: A través de entornos de aprendizajes, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el proceso de la información que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.
- Promover un aprendizaje a partir de los errores: El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- Facilitar la evaluación y control: Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía, liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.
- Posibilitar un trabajo individual y también en grupo, ya que pueden adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo por ello resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo y también facilitan el compartir información y la comunicación entre los miembros de un grupo.

### 1.2.3. Situación actual de contenidos multimedia a nivel internacional, nacional y de universidad.

Hoy en día son diversas las aplicaciones relacionadas con el trabajo de multimedia, existen aplicaciones tanto de escritorio, como web, aplicadas a las tecnologías creadas en distintos lenguajes de programación y funcionalidades, que diferencian su uso y necesidad.

En el ámbito internacional son pocos los sitios en CMS aplicados al trabajo con multimedia y los existentes no poseen una completa colección de las funcionalidades que requiere un sitio para realizar una de ellas.

Actualmente se encuentran sitios que ayudan al trabajo con multimedia, pero sitios específicos para el trabajo con las mismas son escasos. En el mundo hay una gran demanda de productos multimedia, la mayor parte de ellos son creados en aplicaciones de escritorio como, el caso de Flash MX y sus respectivas versiones, por citar alguno, pero lo cierto es que pocos están creados en un entorno web accesible para el usuario. Drupal cuenta con una gran comunidad de usuarios a nivel internacional, donde son muchos los aportes realizados referente a este tema, galerías, módulos, temas específicos para el trabajo con las multimedia, pero no es fácil para el usuario realizar esta recopilación y mostrarlo en la web, por lo que es de uso necesario en estos momentos para el mundo una personalización del Drupal con todos estos elementos incluidos.

En Cuba son muchos los avances tecnológicos que se han logrado en la actualidad, donde la mayoría de ellos están puestos en función de la educación y del progreso de otras industrias. Cuba, está abierta a las tendencias tecnológicas desarrolladas que pueda utilizar para su propio desarrollo, el cual trae consigo un alto nivel cultural informático. Esto implica que a la hora de realizar materiales didácticos, videos, sitios promocionales, páginas interactivas, entre otros ejemplos, sea necesaria la presencia de la multimedia en cada uno de estos trabajos.

En estos momentos en Cuba son escasas las web capaces de gestionar contenidos de tipo multimedia por lo que se hace evidente y necesaria la rápida creación de un sistema que mantenga funcionalidades propias del trabajo con las mismas.

La Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI) está catalogada como uno de los centros de mayor avance tecnológico del país, en ella se implementan aplicaciones para diversas esferas. A pesar de este desarrollo con que se cuenta, no se ha logrado un sistema que gestione contenidos Multimedia.

## 1.3 Drupal

Es un sistema de administración de contenidos para sitios Web. Brinda la posibilidad de publicar artículos, imágenes y servicios añadidos como foros, encuestas, blogging, administración de usuarios y permisos. Es un sistema dinámico donde el contenido textual de las páginas y otras configuraciones son almacenados en una base de datos y se editan utilizando un entorno Web incluido en el producto [2].

Se soporta de una infraestructura base y un conjunto de módulos que ofrecen una amplia colección de funciones. Es posible añadir módulos creados por usuarios para modificar el comportamiento de Drupal u ofrecer nuevas funciones.

Drupal es utilizado para el desarrollo de portales de compañías, enseñanza en línea, comunidades de arte y administración de proyectos, entre otros. Es distribuido bajo la licencia GNU GPL, y por lo tanto es software libre. A grandes rasgos podemos decir que Drupal funciona gracias a la combinación de varias tecnologías libres en las que podemos mencionar, php, apache, mysql y Linux [2].

### 1.3.1 Características generales de Drupal

- **Ayuda on-line:** un robusto sistema de ayuda online y páginas de ayuda para los módulos del núcleo, tanto para usuarios como para administradores.
- **Búsqueda:** todo el contenido en Drupal es totalmente indexado en tiempo real y se puede consultar en cualquier momento.
- **Código abierto:** el código fuente de Drupal está libremente disponible bajo los términos de la licencia GNU/GPL. al contrario que otros sistemas de 'blogs' o de gestión de contenido propietarios, es posible extender o adaptar Drupal según las necesidades.
- **Módulos:** la comunidad de Drupal ha contribuido muchos módulos que proporcionan diversas funcionalidades respecto al tema de las multimedia.
- **Personalización:** un robusto entorno de personalización está implementado en el núcleo de Drupal. Tanto el contenido como la presentación pueden ser individualizados de acuerdo las preferencias definidas por el usuario [2].

### Gestión de usuarios

- Autenticación de usuarios: los usuarios se pueden registrar e iniciar sesión de forma local o utilizando un sistema de autenticación externo como Jabber, Blogger, LiveJournal u otro sitio Drupal. Para su uso en una intranet, Drupal se puede integrar con un servidor LDAP.
- Permisos basados en roles: los administradores de Drupal no tienen que establecer permisos para

cada usuario. En lugar de eso, pueden asignar permisos a un 'rol' y agrupar los usuarios por roles [2].

### **Gestión de contenido**

- Control de versiones: el sistema de control de versiones de Drupal permite seguir y auditar totalmente las sucesivas actualizaciones del contenido: qué se ha cambiado, la hora y la fecha, quién lo ha cambiado, y más. También permite mantener comentarios sobre los sucesivos cambios o deshacer los cambios recuperando una versión anterior.
- Enlaces permanentes: todo el contenido creado en Drupal tiene un enlace permanente asociado a él para que pueda ser enlazado externamente sin temor de que el enlace falle en el futuro.
- Objetos de Contenido: el contenido creado en Drupal es, funcionalmente, un objeto. Esto permite un tratamiento uniforme de la información, como una misma cola de moderación para envíos de diferentes tipos, promocionar cualquiera de estos objetos a la página principal o permitir comentarios sobre cada objeto.
- Plantillas: el sistema de temas de Drupal separa el contenido de la presentación permitiendo controlar o cambiar fácilmente el aspecto del sitio web. Se pueden crear plantillas con HTML y/o con PHP [2].

### **Plataforma**

- Independencia de la base de datos: aunque la mayor parte de las instalaciones de Drupal utilizan MySQL, existen otras opciones. Drupal incorpora una 'capa de abstracción de base de datos' que actualmente está implementada y mantenida para MySQL y PostgreSQL, en este trabajo como se va a usar MySQL es la plataforma idónea para este tipo de contenido.
- Multiplataforma: Drupal ha sido diseñado desde el principio para ser multiplataforma. Puede funcionar con Apache o Microsoft IIS como servidor web y en sistemas como Linux, BSD, Solaris, Windows y Mac OS X. Por otro lado, al estar implementado en PHP, es totalmente portable.
- Múltiples idiomas y Localización: Drupal está pensado para una audiencia internacional y proporciona opciones para crear un portal multilingüe. Todo el texto puede ser fácilmente traducido utilizando una interfaz web, importando traducciones existentes o integrando otras herramientas de traducción [2].

### **Administración y Análisis**

- Administración vía Web: la administración y configuración del sistema se puede realizar enteramente con un navegador y no precisa de ningún software adicional.



- Análisis, seguimiento y estadísticas: Drupal puede mostrar en las páginas web de administración informes sobre referrals (enlaces entrantes), popularidad del contenido, o de cómo los usuarios navegan por el sitio.
- Registros e informes: toda la actividad y los sucesos del sistema son capturados en un 'registro de eventos', que puede ser visualizado por un administrador.

En cuestiones de accesibilidad, Drupal se encuentra como uno de los más adecuado CMS dado su flexibilidad para desarrollar las plantillas y su uso intensivo de CSS y XHTML, la responsabilidad encaja del lado del administrador [2].

Si bien no es un sistema integralmente complejo, cuesta trabajo entenderlo de entrada, sobre todo los que están acostumbrados a sistemas más rígidos. Hay que tomarse el trabajo en serio y empezar a la taxonomía, los nodos, los módulos, los themes, permisos, dentro de otras funcionalidades que posee. Pero mientras se superan los escollos del camino se va abriendo delante un horizonte de posibilidades muy vasto.

Si bien las características básicas de Drupal son suficientes como para lanzar un sitio completo, su potencialidad reside en su estructura modular que permite ser extendida y adaptada a gusto y placer para distintas funciones por medio de módulos de fácil instalación. Entonces este multifacético CMS permitirá armar una aplicación para sistemas de multimedia con todas las funcionalidades que necesita.

#### **1.4 Marco de trabajo y herramientas de apoyo para la elaboración.**

En el análisis y diseño de este trabajo se emplea la metodología RUP usando el lenguaje de modelado UML. Como herramienta se empleará Drupal y se utilizará como lenguaje de programación PHP. Esta decisión está determinada, fundamentalmente por el grado de integración, compatibilidad y productividad que estas herramientas y tecnologías manifiestan. Se utilizará un conjunto de lenguajes que son necesarios para la realización de la aplicación, entre los cuales se tienen:

- UML (Unified Modeling Language) es un potente lenguaje de modelado que sirve para documentar, definir, organizar y visualizar sistemas. Se usa para entender, diseñar, configurar, mantener y controlar la información sobre los sistemas a construir. [5].
- PHP (Personal Home Page) es un lenguaje orientado a objetos, cuenta con una amplia colección de funciones para el manejo de datos. Este lenguaje es la base del Drupal lo que se hace necesario su uso en el desarrollo del producto [6]. Es un lenguaje de programación

gratuito e independiente de plataforma, rápido, con una gran librería de funciones y mucha documentación.

- HTML (Hypertext Markup Language) es un lenguaje de marcación diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web. Está diseñado para estructurar documentos y hacerlos más accesibles [7].
- CSS (Cascading Style Sheets) es un lenguaje de programación que describe cómo se va a mostrar un documento en la pantalla, o como se va a imprimir, o incluso como va a ser pronunciada la información presente en este documento a través de un dispositivo de lectura. Esta forma de descripción de estilos ofrece a los desarrolladores el control total sobre el estilo y formato de los documentos. [8]

### 1.5 Sistema gestor de Base de Datos (SGBD)

Se define una base de datos como una serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por los sistemas de información. Las bases de datos proporcionan la infraestructura requerida para los sistemas de apoyo a la toma de decisiones y para los sistemas de información estratégicos, ya que estos sistemas explotan la información contenida en las bases de datos de una organización, para apoyar el proceso de toma de decisiones o para lograr ventajas competitivas [9].

Todos los sistemas automáticos para la gestión del mantenimiento emplean base de datos, estas son el soporte para almacenar toda la información que manejan. Deben presentar unicidad, consistencia, seguridad e integridad. Existen varios sistemas gestores de base de datos, Access, Oracle, PostgreSQL, SQL, y MySql son algunos de ellos [9].

Drupal utiliza como gestor de base de datos mysql y postgres, a continuación se muestran características propias de algunos de ellos

- **MySQL** implementa funcionalidades Web que permiten un acceso a los datos, seguro y fácil. Es uno de los SGBD más populares, desarrollado bajo la filosofía de código abierto.

La licencia GPL de MySQL obliga a distribuir cualquier producto derivado (aplicación) bajo esa misma licencia. Por tanto MySQL tiene sus restricciones, sólo es gratis si se está dispuesto a distribuir la aplicación que se quiere desarrollar bajo esa misma licencia GPL.

MySQL tiene como una de sus principales ventajas la velocidad en la lectura de datos [9].

- **PostgreSQL** está considerado como el SGBD de código abierto más avanzado del mundo. PostgreSQL proporciona un gran número de características que normalmente sólo se encontraban en las bases de datos comerciales de alto calibre tales como DB2 u Oracle.

Es un SGBD objeto-relacional, aproxima los datos a un modelo objeto-relacional, y es capaz de manejar complejas rutinas y reglas. Su avanzada funcionalidad se pone de manifiesto con las consultas SQL declarativas, el control de concurrencia multiversión, soporte multiusuario, transacciones, optimización de consultas, herencia y valores no atómicos (atributos basados en vectores y conjuntos).

Es altamente extensible, soporta operadores y tipos de datos definidos por el usuario. Incluye características avanzadas tales como las uniones (joins) SQL92. Cuenta con una API (del inglés Application Program Interface) flexible lo cual ha permitido dar soporte para el desarrollo con PostgreSQL en diversos lenguajes de programación entre los que se incluyen: Object Pascal, Python, Perl, PHP, ODBC, Java/JDBC, Ruby, TCL, C/C++, y Pike. Tiene soporte para lenguajes procedurales internos, incluido un lenguaje nativo denominado PL/pgSQL, el cual es comparable con el lenguaje procedural de Oracle PL/SQL [9].

### **SGBD seleccionado a utilizar.**

Basado en los argumentos anteriormente expuestos se considera utilizar MySQL como SGBD, ya que reúne las dos importantes características de ser un sistema con alta velocidad en la lectura de datos y de ser un sistema de código abierto.

### **1.6. Metodologías de desarrollo de software**

Uno de los temas más comunes en el mundo de la informática es el de las metodologías de desarrollo de software. Una metodología tiene como objetivo aumentar la calidad del software que se produce en todas y cada una de sus fases de desarrollo, por medio de una mayor transparencia y control sobre el proceso; producir lo esperado en el tiempo esperado y con el coste esperado.

Todo sistema a implementar se rige por una metodología. Esta no es más que un conjunto de pasos a seguir en pos del resultado final. En la esfera del desarrollo de software, se busca obtener un producto de alta calidad, que satisfaga las necesidades del usuario. La metodología en la ingeniería de software

sería entonces el conjunto ordenado de pasos a seguir para lograr un software de alta calidad que satisfaga las necesidades del usuario, define quién debe hacer, qué, cómo y cuándo debe hacerlo.

Analizaremos a continuación tres de las más conocidas, sus características, ventajas y desventajas.

### **El Proceso Unificado de Rational (RUP)**

RUP son las siglas en inglés de Rational Unified Process. Esta es una de las metodologías más generales de las que existen en la actualidad, pues está pensada para adaptarse a cualquier proyecto, no sólo de software. Es el producto final de treinta años de desarrollo y uso práctico. Se basa en casos de uso para describir lo que se espera del software y está muy orientado a la arquitectura del sistema, documentándose lo mejor posible, basándose en UML (Unified Modeling Language) como herramienta principal.

RUP se repite a lo largo de una serie de ciclos que constituyen la vida de un sistema. Cada ciclo concluye con una versión del producto para los clientes. Cada uno de estos ciclos se divide en cuatro fases (Inicio, Elaboración, Construcción y Transición) en ellas se llevan a cabo una o varias iteraciones, cada una de las cuales resulta un incremento de la precedente, por lo que se dice que RUP es iterativo e incremental, cuenta con nueve flujos de trabajo (Modelamiento del negocio, Requerimientos, Análisis y diseño, Implementación, Prueba, Instalación, Administración del proyecto, Administración de configuración y cambios y Ambiente) [5].

El ciclo de vida de RUP se caracteriza por ser:

- Dirigido por casos de Uso.
- Centrado en la arquitectura.
- Iterativo e incremental.

### **Programación Extrema**

La Programación Extrema, es otra de las metodologías de desarrollo de software que existen en la actualidad. “Mientras que el RUP intenta reducir la complejidad del software por medio de estructura y la preparación de las tareas pendientes en función de los objetivos de la fase y actividad actual, XP, como toda metodología ágil, lo intenta por medio de un trabajo orientado directamente al objetivo, basado en las relaciones interpersonales y la velocidad de reacción” [5].

Supone la disposición en todo momento, por parte del equipo de trabajo, de un representante competente del cliente, que debe estar en condiciones de dar una respuesta rápida y correcta a cualquier pregunta del equipo de desarrollo de forma que no se retrase la toma de decisiones.

La base para el desarrollo del software que usa esta metodología son las llamadas User Stories, historias escritas por el cliente en las que describe escenarios sobre el funcionamiento del sistema. Estas User Stories junto a la arquitectura que se persigue, sirve de base para crear un plan de “entregas de software” entre el equipo de desarrollo y el cliente. Las User Stories y los casos de pruebas son la base sobre la que se asienta el trabajo del desarrollador.

Esta metodología apuesta por iteraciones cortas que generan software que el cliente puede ver [5].

El objetivo ideal sería que cada integrante del equipo trabaje al menos una vez con cada uno de los demás integrantes y con cada componente del software, de forma que el conocimiento de la aplicación completa lo posea el equipo entero y no unos pocos miembros [5].

### **Desarrollo Guiado por la Funcionalidad (FDD)**

Se podría considerar que FDD (por las siglas en inglés de Feature Driven Development) es una metodología ligera. Está pensada para proyectos con un tiempo de desarrollo relativamente corto (menos de un año). Se basa en un proceso iterativo con iteraciones cortas de aproximadamente dos semanas que producen un software funcional, el cual puede ser examinado por el cliente y la dirección de la empresa. Cada iteración se define en término de funcionalidades que son pequeñas partes del sistema con significado para el cliente [5].

Un proyecto que siga esta metodología estará dividido en cinco fases: desarrollo de un modelo general, construcción de la lista de funcionalidades, plan de entregas sobre la base de las funcionalidades a implementar, diseño basado en las funcionalidades e implementación basada en las funcionalidades. Todo el trabajo se realiza en grupo, aunque siempre hay un responsable, que generalmente tiene mayor experiencia, que dice la última palabra en caso de no llegar a un acuerdo [5].

Las funcionalidades de cada entrega se dividen entre los distintos subgrupos del equipo y se implementan. El código escrito (las clases) tiene propietario, o sea, sólo quien lo crea puede modificarlo. Es por eso que en un subgrupo deben estar todos los propietarios de las clases implicadas, pudiendo un desarrollador pertenecer a varios subgrupos. También se contemplan como

parte del proceso de implementación, la preparación y ejecución de pruebas, las revisiones de código y la integración de las partes que componen el software [5].

### **Metodología seleccionada a utilizar.**

Tomando en cuenta las características de cada metodología posible a emplear para la realización de la aplicación, se selecciona RUP como la más conveniente y eficaz para el desarrollo del producto. Además de ser la más utilizada, se basa en casos de uso para describir lo que se espera del software, se documenta lo mejor posible, basándose en UML como herramienta principal y está pensado para adaptarse a cualquier proyecto.

El proyecto se divide en cuatro fases:

- “Intercepción (Inicio), se establece el ámbito del proyecto y sus límites, se encuentran los casos de usos críticos del sistema y los escenarios básicos que definen la funcionalidad. Se muestra al menos una arquitectura candidata para los principales escenarios, se estima el costo en recursos y tiempo de todo el proyecto además de estimar los riesgos.” [6]
- “Elaboración (definición, análisis y diseño), el propósito de esta fase es analizar el dominio del problema, establecer los cimientos de la arquitectura, desarrollar el plan de proyecto y eliminar los mayores riesgos.”

En esta fase se establece la línea base de la arquitectura de Software, se construye un prototipo de la arquitectura, se debe evolucionar en iteraciones sucesivas hasta convertirse en el sistema final [6].

- “Construcción (implementación), la finalidad principal de esta fase es alcanzar la capacidad operacional del producto de forma incremental a través de las sucesivas iteraciones. Durante esta fase todos los componentes, características y requisitos debes ser implementados, integrados y probados en su totalidad, obteniendo una versión aceptable del producto.” [6]
- “Transición (fin del proyecto), el objetivo de esta fase es poner el producto en manos de los usuarios finales, para lo que se requiere desarrollar nuevas versiones actualizadas del producto, completar la documentación, entregar al usuario en el manejo del producto, y en general tareas relacionadas con el ajuste, configuración, instalación y facilidad de uso del producto.” [6]

## **1.7. Conclusiones**

En este capítulo se demostraron las bases para el desarrollo de una aplicación que gestione contenidos multimedia. Se ofreció una panorámica de las tecnologías empleadas para el cumplimiento de las tareas trazadas y poder lograr un producto con calidad, en tiempo y con todos los parámetros cumplidos.

También se hace referencia acerca del desarrollo de la temática que se aborda a nivel mundial y nacional a la vez que se explican los principales conceptos para transmitir una mayor claridad del trabajo.

## **CAPÍTULO 2: CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA**

### **2.1 Introducción**

En el presente capítulo se explica cómo es el uso del sistema de gestión de contenidos multimedia, se identifican las necesidades de los usuarios y se describe el objeto a automatizar.

Se presenta la propuesta del sistema y se especifica el tratamiento y las configuraciones correspondientes a los módulos instalados en la aplicación.

### **2.2 Módulos**

“Un módulo es un software que agrupa un conjunto de subprogramas y estructuras de datos” [8]. Es un componente autocontrolado de un sistema, el cual posee una interfaz bien definida hacia otros componentes. En programación un módulo es una parte de un programa. De las varias tareas que debe realizar un programa para cumplir con su función u objetivos, un módulo realizará una de dichas tareas (o quizá varias en algún caso). [8]

“Los módulos en Drupal son ficheros con extensión .module que contienen funciones escritas en PHP. Estas funciones actúan como hooks (funciones gancho), que son llamadas por Drupal durante sus procesos habituales de gestión de contenido y construcción de páginas web. Cada vez que un nodo es creado, visualizado, modificado o borrado, Drupal llama a uno de estos hooks pasándoles el contenido del nodo. De esta forma los módulos tienen la posibilidad de modificar y adaptar la información a visualizar en las páginas web antes de que se mande definitivamente al navegador.” [9]

Teniendo en cuenta investigaciones realizadas se puede decir que un módulo es una colección de funciones que se enlazan dentro de Drupal, ofreciendo funcionalidades adicionales a la instalación.

La mayoría de los módulos en Drupal se instalan simplemente copiándolos en el directorio modules. Y aunque normalmente sólo se componen de un fichero .module, algunas veces pueden venir acompañados de archivos auxiliares. [9]

Para la implementación de la aplicación fue necesaria una gran recolección, selección, instalación y configuración de una serie de módulos. Tienen distintos objetivos pues cada uno se encargara de realizar las tareas a la que están destinados pero todos en general permiten extender la funcionalidad de la web. A continuación se muestra una lista de los módulos con que cuenta la aplicación.



### 2.2.1 Diaporama 5.x-1.6

El módulo Diaporama permite gestionar las imágenes en flash de diapositivas.

Depende de: Image, Taxonomy, Image Gallery

#### Configuración para el uso del módulo Diaporama.

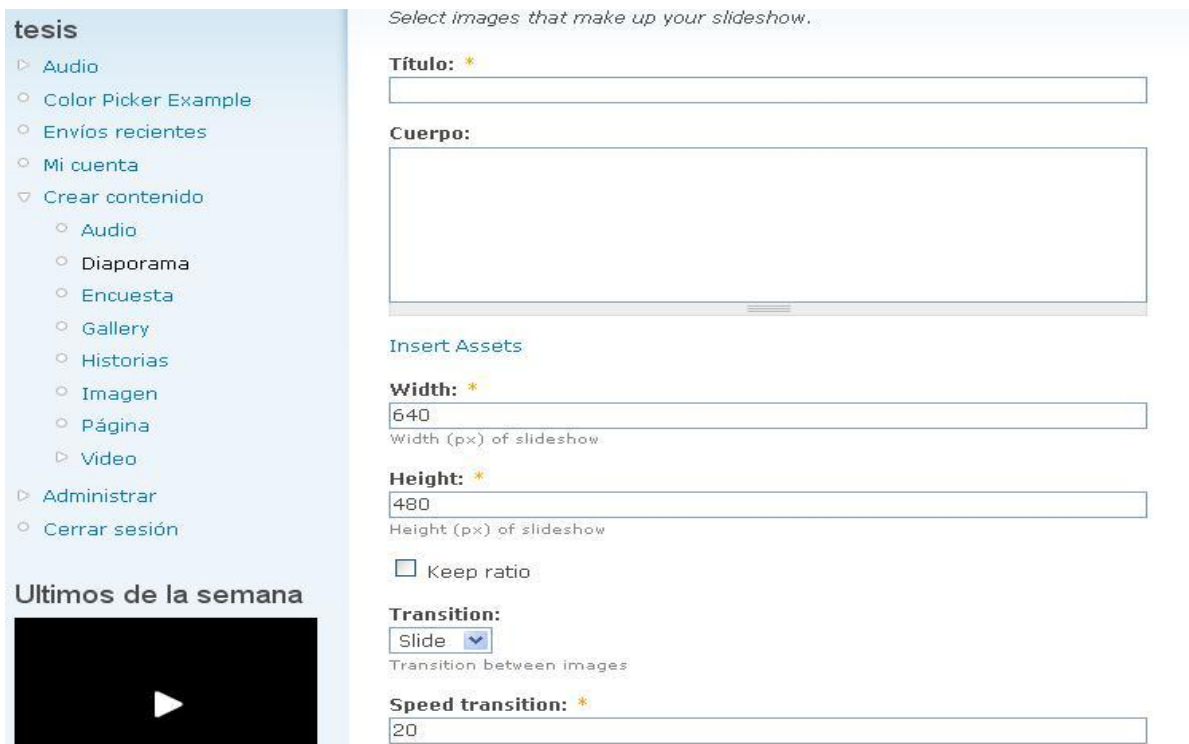
El módulo utiliza un reproductor: dewslider.

Pasos a seguir:

1. Instalar el módulo.
2. Al ser instalado se crea una carpeta Diaporamas dentro de la carpeta files, del sitio, dentro de esa carpeta debe estar el reproductor dewslider.swf.
3. Para crear un contenido de tipo Diaporama acceder a **crear contenido** y se crea un nuevo diaporama.

The screenshot shows the Drupal 'Crear contenido' (Create content) interface. On the left, there is a sidebar menu with the following items: 'Audio', 'Color Picker Example', 'Envíos recientes', 'Mi cuenta', 'Crear contenido' (highlighted with a red box), 'Audio', 'Diaporama', 'Encuesta', 'Gallery', 'Historias', 'Imagen', 'Página', 'Video', 'Administrar', and 'Cerrar sesión'. The main content area is titled 'Crear contenido' and contains the text 'Elija un elemento adecuado de la lista:'. Below this, there is a list of content types: 'Audio' (with description: 'Un archivo de audio. El archivo de audio se podrían utilizar para añadir música, podcasts, o clips de audio a su sitio.'), 'Diaporama' (highlighted with a red box, with description: 'Diaporama permiso para ver las imágenes en animación flash.' and a sub-menu 'Añadir un Diaporama nuevo.'), 'Imagen' (with description: 'Esto es ideal para la publicación de fotografías o capturas de pantalla.'), 'Página' (with description: 'Si desea añadir una página, como una de contacto o sobre una de ellas esto es lo ideal.'), 'Encuesta' (with description: 'Una encuesta es una pregunta de selección múltiple en la que los usuarios pueden votar.'), 'Gallery' (with description: 'Create photo gallery'), and 'Historias' (with description: 'Historias pueden ser utilizados como un blog personal o para artículos de noticias.').

Para crear el diaporama es necesario llenar los siguientes campos:



Select images that make up your slideshow.

**Título: \***

**Cuerpo:**

Insert Assets

**Width: \***  
640  
Width (px) of slideshow

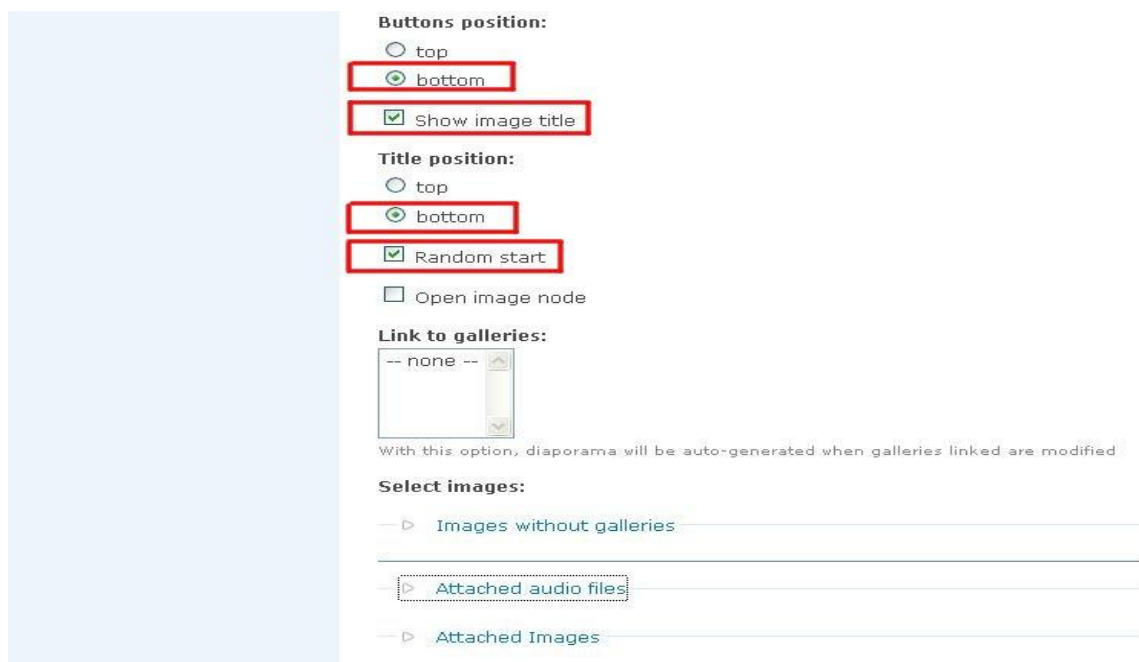
**Height: \***  
480  
Height (px) of slideshow

Keep ratio

**Transition:**  
Slide  
Transition between images

**Speed transition: \***  
20

Los valores de Ancho y Alto (**Width** y **Height**) pueden ser cambiados de acuerdo al interés del usuario. En **Transition** se selecciona el estilo en que las imágenes van a ser mostradas y pasadas en la diapositiva, y en el campo llamado **Speed transition**, la velocidad con que serán pasadas. Continuación de la imagen del diaporama:



**Buttons position:**

top

bottom

Show image title

**Title position:**

top

bottom

Random start

Open image node

**Link to galleries:**

-- none --

With this option, diaporama will be auto-generated when galleries linked are modified

**Select images:**

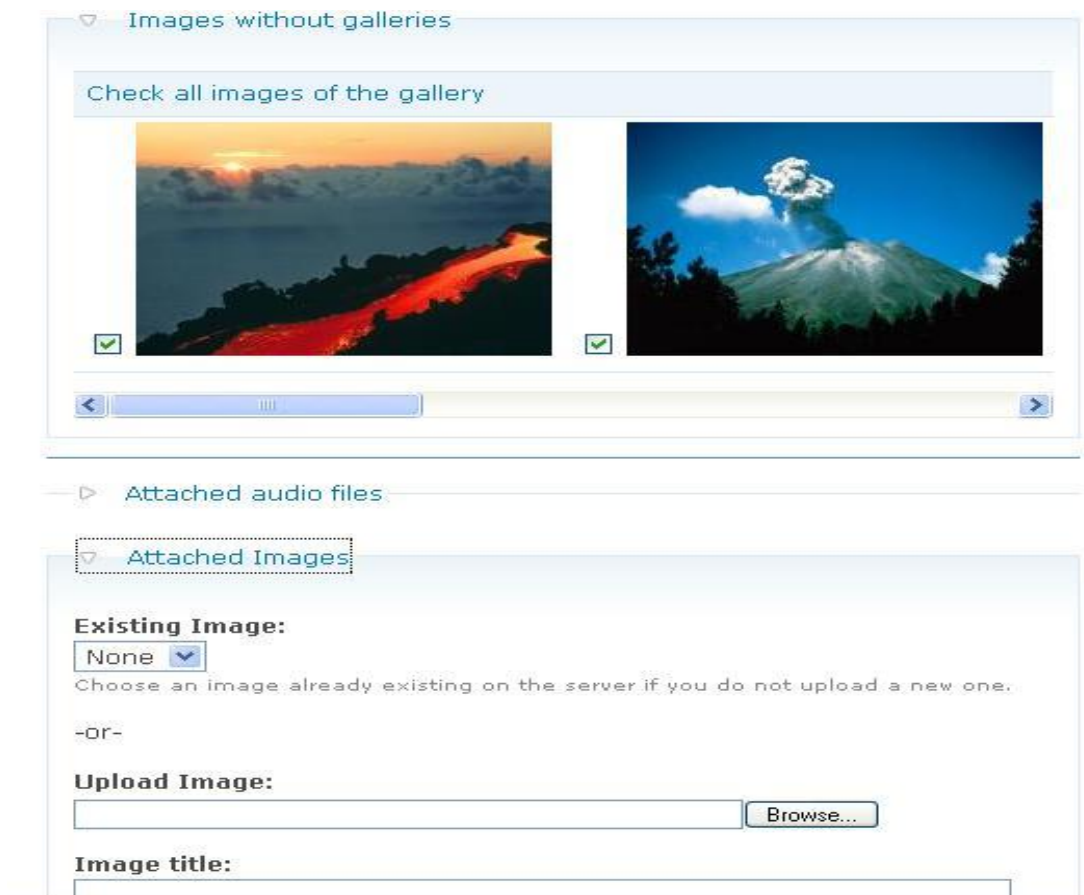
▶ Images without galleries

▶ Attached audio files

▶ Attached Images

En ésta sección se elige la posición de los botones de **avanzar**, **retroceder** y **pausa**, también si se muestra o no el nombre de la imagen en el encabezado o al final de la imagen según se desee, y si al dar clic sobre ella se abre como un nodo aparte, como una ampliación de la imagen a pantalla completa.

Continuación de la imagen del diaporama:



1. En **Attached Images**, se pueden cargar las imágenes que van a ser mostradas en el diaporama.
2. Luego en **Images without gallery** se seleccionan las imágenes adjuntadas previamente, como aparece en la imagen anterior.
3. Se envía el diaporama quedando de la siguiente manera:



### 2.2.2 Brilliant Gallery 5.x-4.2

Módulo de Drupal altamente personalizable para producir múltiples galerías.

Depende de: Lightbox2, Colorpicker

#### Configuración para el uso del módulo Brilliant Gallery.

Pasos a seguir:

1. Instalar el módulo normalmente, luego de ser instalado se crea una carpeta dentro de files, **álbums\images**.
2. Luego dentro de **álbums\images** se ponen todas las imágenes que serán mostradas en la galería.
3. Se procede a configurar el módulo en **administrar/configuración del sitio/Brilliant Gallery**.

- 
- tesis**
- ▷ Audio
  - Color Picker Example
  - Envíos recientes
  - Mi cuenta
  - ▷ Crear contenido
  - ▽ Administrar
    - ▷ Construcción del sitio
    - ▷ Gestión de contenido
    - ▽ Configuración del sitio
      - Acidfree settings
      - Asset
      - asset import
      - Audio import settings
      - Audio settings
      - ▽ **Brilliant gallery**
        - Configurar permisos
        - Manage galleries
    - Descargas de archivos
    - Diaporama
    - Favorite nodes
    - Fecha y hora
    - Formato de entrada
    - Image
    - ImageAPI
    - Image attach
    - Imagefield Gallery Administration
    - Imagefield Gallery Content Types
    - Image gallery
    - Image import
    - Image Watermark
    - Información del sitio
    - Informar de errores
    - Juego de herramientas de imágenes
    - Lightbox2
    - Localización
    - Mantenimiento del

## Brilliant gallery

### Path to the main gallery folder:

Path to the main folder in which your individual gallery folders will be placed. This folder must exist under your 'files' folder. Exclude trailing slashes. Example: *albums*

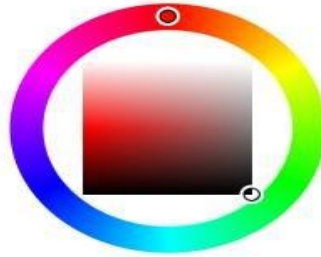
### Maximum number of table columns:

The maximum number of columns displayed in the table.

### Maximum width of table images:

The maximum width of thumbnails in the table (height calculated automatically).

### Table background colour:



Pick colour of the background of the table that holds the images.

### Current background color:

### Table cell padding:

Cell padding (around each image) in pixels.

### Overlay browser:

Select the overlay image browser (must be installed, of course).

### Maximum width of full image:

Very large images will be scaled down to this width (in pixels) for display before they get displayed by the overlay browser.

### Display file name as caption

Check this if you want the overlay browser to display a caption based on the image file name (dots and underscores are automatically replaced by spaces).

### Sort or randomize image order:

Sort images by their file names alphabetically.

The order of your gallery images will always be randomized (on each page load or cache refresh).

### Database or file system caching of images:

Use the *cache* table of Drupal.

Use the temporary directory you have set in */admin/settings/file-system*. Faster than database caching!

Only images (not the table as such) are cached so that they can be served quicker at subsequent requests.

Luego que se configure el módulo se realizan los siguientes pasos:

1. Crear una página en **Crear contenido/Página**.
2. En el cuerpo de la página se escribe el siguiente código:

**[bg|images|10|50|random||#000000]**

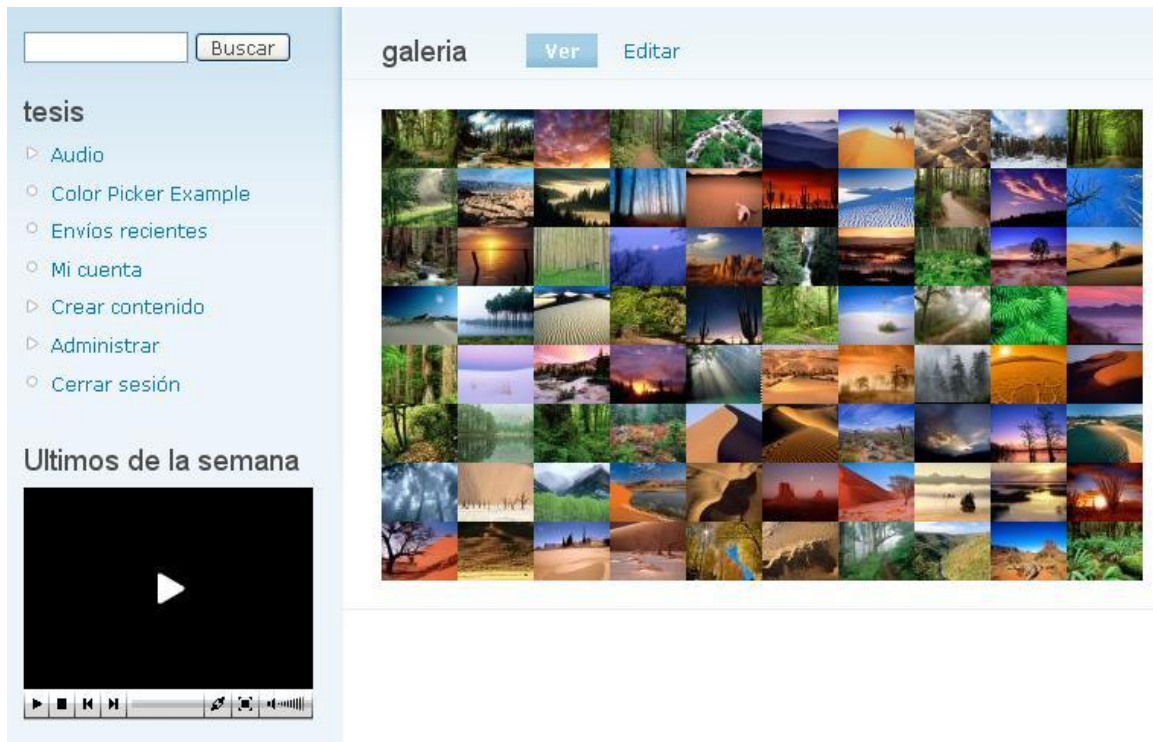
En donde **bg** es un tag HTML para el color del fondo de las imágenes, dicho color es **#000000** que es el negro, **images random** es la propiedad que muestra de forma aleatoria el orden de las imágenes cada vez que se cargue la página donde será creada la galería, y los valores de **10 y 50** significa que el valor máximo de imágenes que se mostrarán a lo largo es de **10** y a lo ancho de **50**. Todas estas propiedades pueden ser cambiadas en la configuración del módulo.

Así quedaría la página creada:





Luego de configurada la página se envía quedando de la siguiente manera:



### 2.2.3 SWF Tools 5.x-2.2

Puede integrar fácilmente el contenido flash en las páginas. Puede activar soporte para diversos reproductores multimedia.

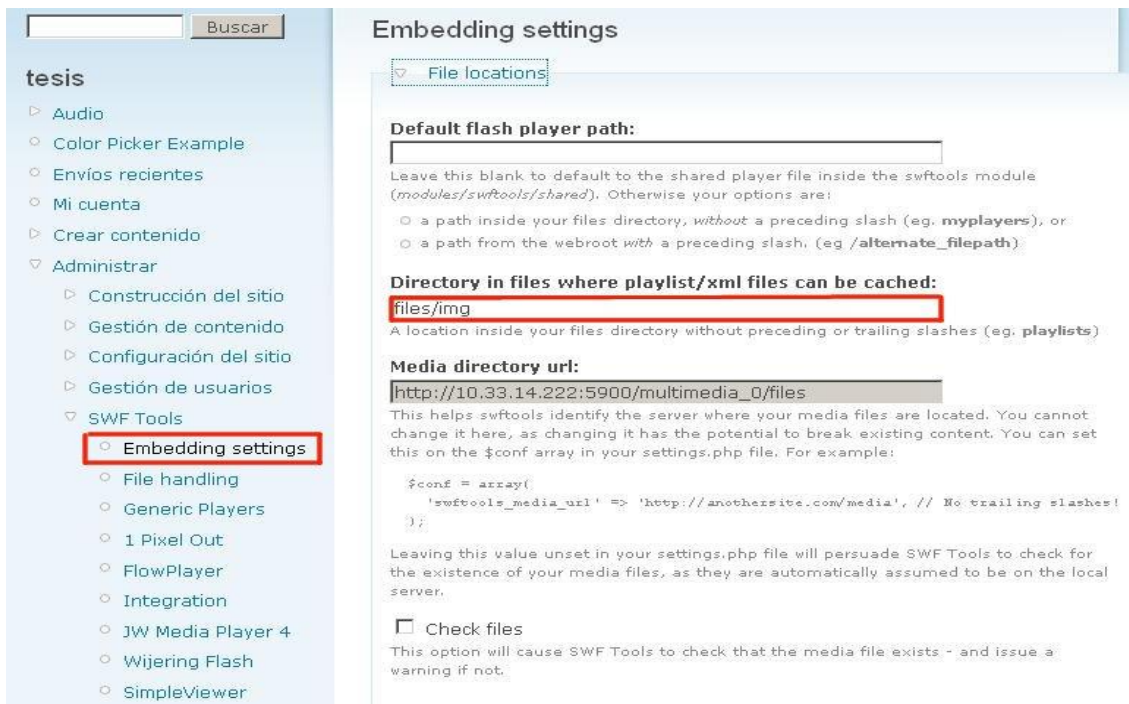
Necesitado por: FlowPlayer, jquery.flash.js, 1 Pixel Out, SimpleViewer, SWFObject, SWFObject2, UFO, Wijering Flash, JW Media Player 4.

#### Configuración para el uso del módulo swftools.

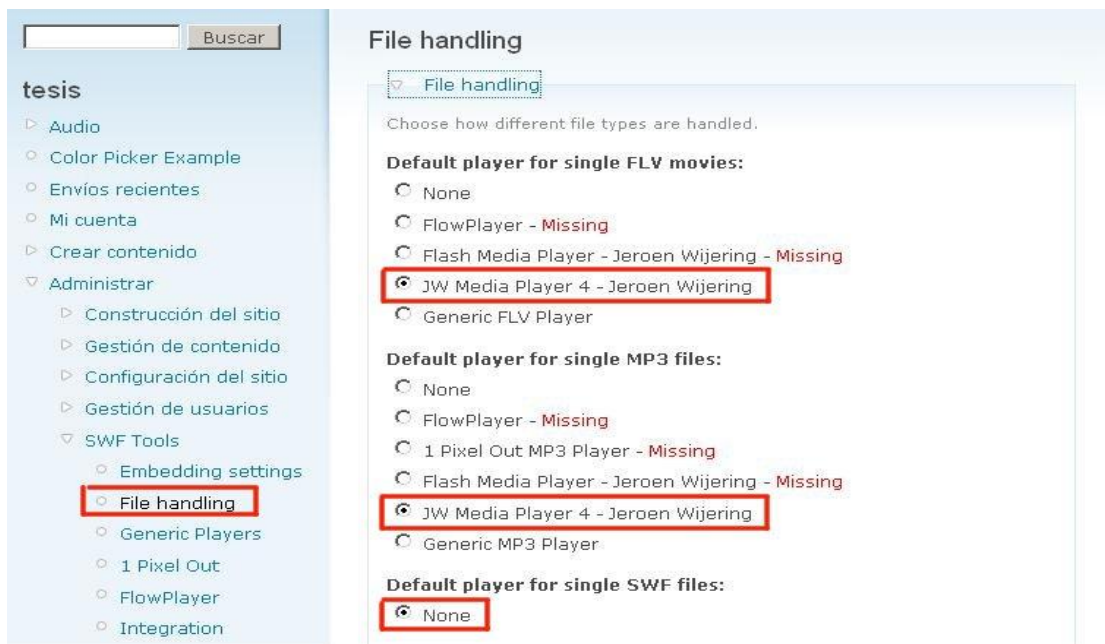
Pasos a seguir:

- 1- Crear la carpeta **files** dentro del sitio y dentro de ésta carpeta una con el nombre **playlists**.
- 2- Se copia el módulo **swftools** (modificado) dentro de la carpeta módulos del sitio.
- 3- Se activan todos los módulos que tienen dependencia para poder usar el **swftools**.
- 4- Luego en **Administrar/ SWF Tools/Embedding Seetings** y dentro de **Files location**, en el campo "**Directory in files where playlist**" se pone **files**, files es la carpeta donde estarán todos los contenidos mostrados por este módulo, ya sea imágenes, videos o sonidos.

Es necesario crear una carpeta para cada tipo de contenido, mp3 para audio, img para imágenes y flv para videos.



5- En **Administrar/ SWF Tools /File handling** se deben marcar los plugins con que se desea trabajar, en este caso marcar en todos **JW Media Player 4 - Jeroen Wijering** en el campo **Default player for a list of images:** se puede marcar además el **Flash Image Rotator - Jeroen Wijering** como opción auxiliar (recomendado).





Continuación de la imagen anterior:

The screenshot shows the 'Generic Players' configuration page in the Antlia administration system. On the left is a sidebar with navigation links: JW Media Player 4, Wijering Flash, SimpleViewer, Registros, Ayuda, and Cerrar sesión. Below the sidebar is a video player titled 'Ultimos de la semana'. The main content area contains four sections, each with a set of radio button options:

- Default player for a list of images:**
  - None
  - FlowPlayer - Missing
  - SimpleViewer - Airtight Interactive - Missing
  - Flash Media Player - Jeroen Wijering - Missing
  - Flash Image Rotator - Jeroen Wijering
  - JW Media Player 4 - Jeroen Wijering
- Default player for a list of FLV movies:**
  - None
  - FlowPlayer - Missing
  - Flash Media Player - Jeroen Wijering - Missing
  - JW Media Player 4 - Jeroen Wijering
- Default player for a list of MP3 music files:**
  - None
  - FlowPlayer - Missing
  - Flash Media Player - Jeroen Wijering - Missing
  - JW Media Player 4 - Jeroen Wijering
- Default player for a list of mixed media:**
  - None
  - FlowPlayer - Missing
  - Flash Media Player - Jeroen Wijering - Missing
  - JW Media Player 4 - Jeroen Wijering

6- Luego en **Generic players** se selecciona la opción que se desea. **Autostart MP3** o **Autostart FLV**.

The screenshot shows the 'Generic Players' configuration page in the Antlia administration system. The page has a blue header with the Antlia logo and navigation tabs for Audio, Diaporama, and Galeria. The main content area is titled 'Generic Players' and contains two options:

- Autostart MP3  
Automatically start playing the MP3 file.
- Autostart FLV  
Automatically start playing FLV file.

At the bottom of the configuration area are two buttons: 'Guardar la configuración' and 'Restaurar con los valores predefinidos'. The sidebar on the left shows the navigation menu with 'Generic Players' highlighted.

**7- En Administrar/Configuración del Sitio/Formato de Entrada se añade el formato de entrada nuevo con la opción filtro "SWF Tools Filter".**



Debajo puede configurar qué formatos de entrada están disponibles y para qué roles, así como elegir un formato de entrada predefinido (que se usa para importar contenido, por ejemplo).

Tenga en cuenta que (1) el formato predefinido siempre está disponible para todos los roles, y (2) todos los formatos de filtros los pueden utilizar siempre los roles con permiso para «administrar filtros», aunque no se encuentren listados explícitamente en la columna Roles de la tabla.

Predefinido	Nombre	Roles	Operaciones
<input type="radio"/>	Filtered HTML	anonymous user, authenticated user	configurar eliminar
<input type="radio"/>	PHP code	Ningún rol puede usar este formato	configurar eliminar
<input type="radio"/>	Full HTML	Ningún rol puede usar este formato	configurar eliminar
<input checked="" type="radio"/>	SWF tools filter	Todos los roles pueden utilizar el formato predefinido	configurar
<input type="radio"/>	galeria	Ningún rol puede usar este formato	configurar eliminar

Establecido el formato predefinido

**Pruebas:**

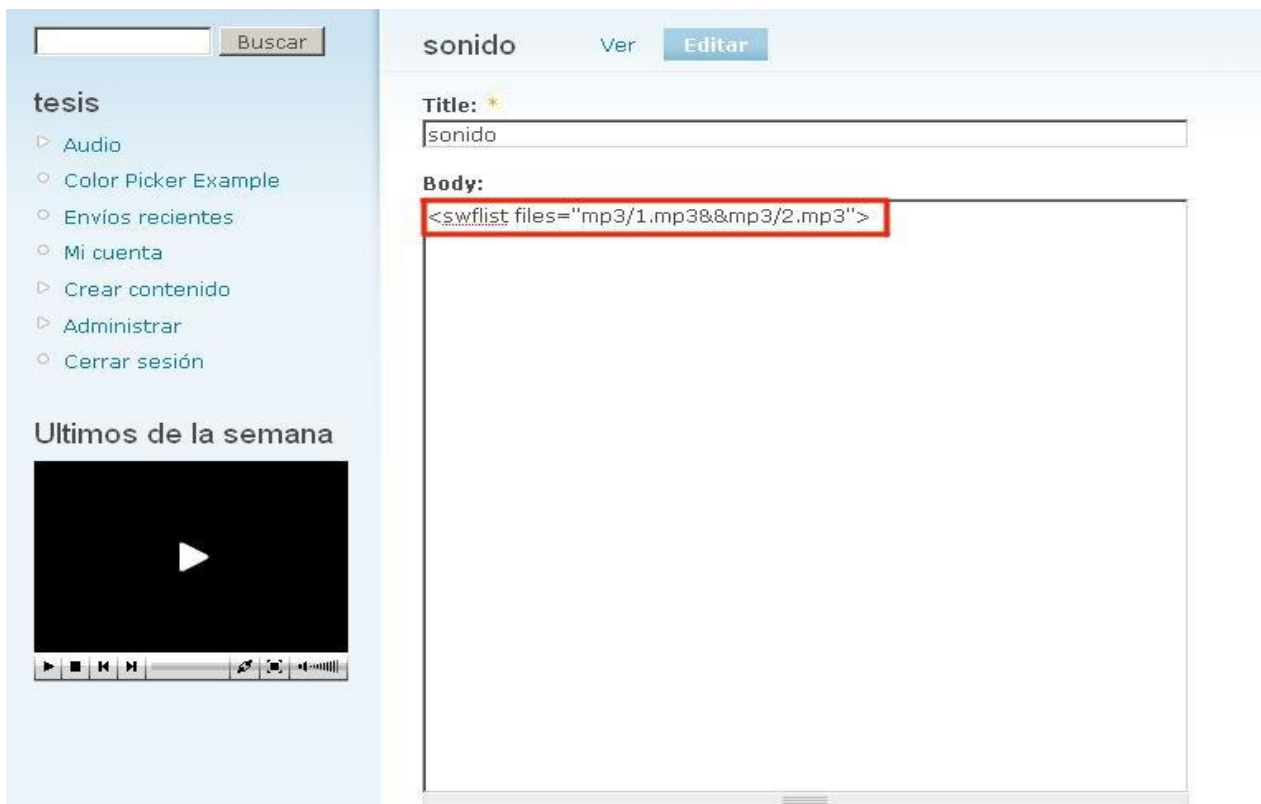
Para colocar simplemente un archivo .mp3

- 1- Se crea una página.
- 2- Asumiendo que se tienen archivos .mp3 dentro de **files/mp3** se coloca dentro de la página creada `<swf file="mp3/nombre.mp3">` y se marca el **formato de entrada** que se creó anteriormente.

Para colocar más de un archivo .mp3 en cola

- 1- Se crea una página
- 2- Asumiendo que se tienen varios archivos .mp3 dentro de **files/mp3** se coloca dentro de la página creada el siguiente código:

`<swfalist files="mp3/nombre1.mp3&&mp3/nombre2.mp3&&mp3/nombre3.mp3">` y se marca el **formato de entrada** que se creó anteriormente.



Formato de entrada:

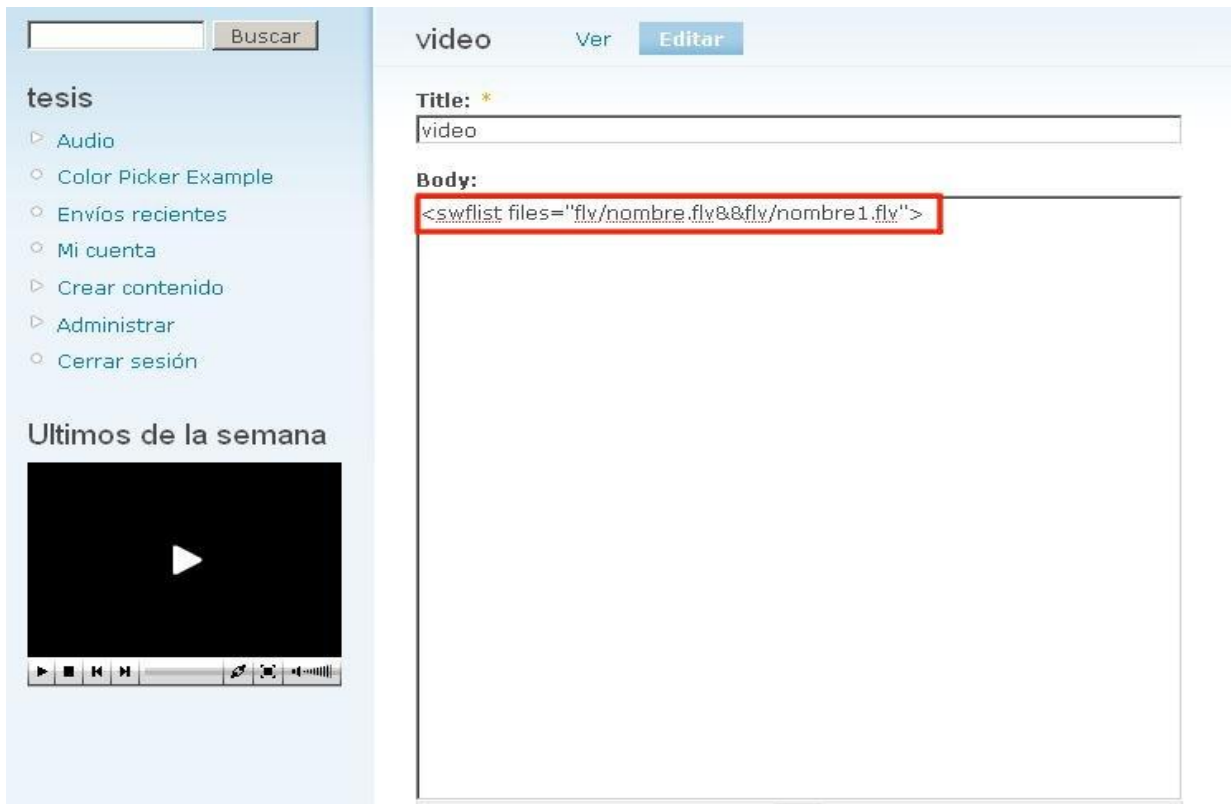


- 3- Cuando se pruebe se verá que el fondo que sale en el reproductor es un logo de Drupal, para cambiar el mismo hay que dirigirse a **sitio\modules\swftools\shared** y se copia la foto de preferencia con el nombre **swftools-default.jpg**.



#### Para colocar un archivo de video .flv

- 1- Se crea una página.
- 2- Asumiendo que se tiene un archivo .flv dentro de **files/flv** se coloca dentro de la página creada `<swf file="flv/nombre.flv">` y se marca el **formato de entrada** que se creó anteriormente.
- 3- Al igual que con archivos .mp3 se pueden poner videos en cola de la siguiente forma `<swf list files="flv/nombre1. flv && flv /nombre2. flv && flv /nombre3. flv ">`



Ejemplo del video:



## Para colocar una o más imágenes en cola

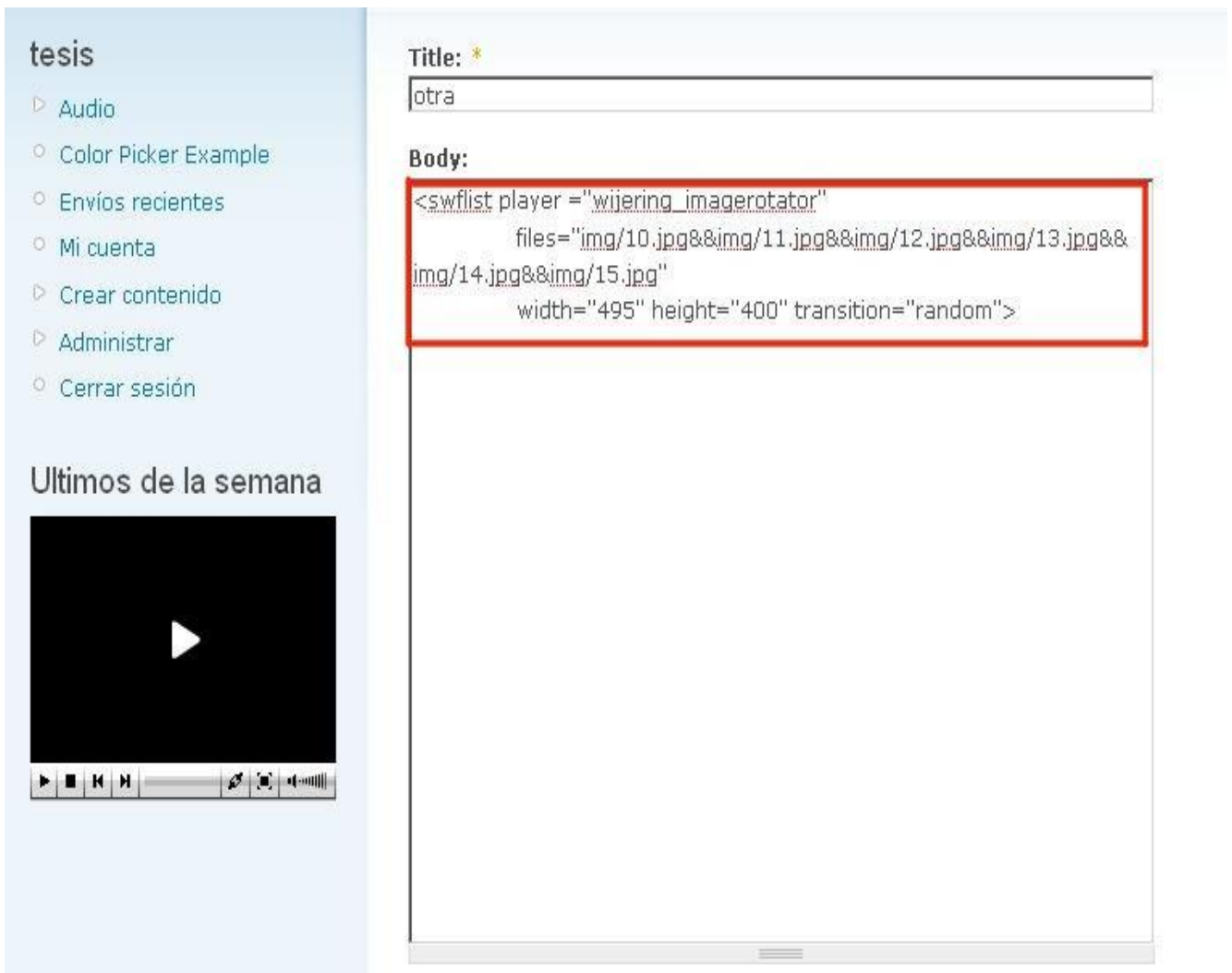
1. Se crea una página
2. Asumiendo que se tienen varios archivos .jpg dentro de **files/img** se coloca dentro de la página creada.

```
<swfalist player="wijering_imagerotator"
```

```
files="img/nombre1.jpg&&img/nombre2.jpg &&img/nombre3.jpg"
```

```
width="400" height="300" transition="random">
```

Estos valores pueden ser cambiados en dependencia de lo que se desee, y se marca el **formato de entrada** que se creó anteriormente.

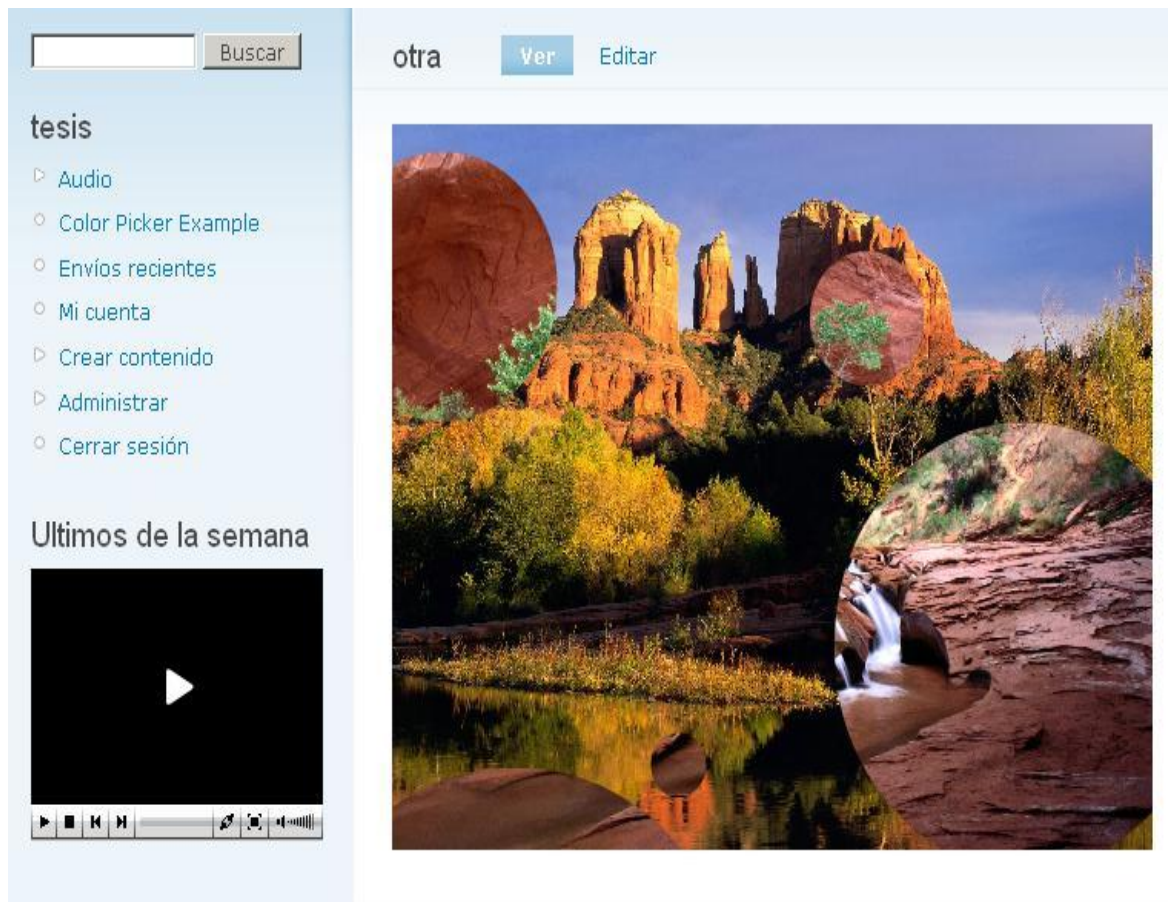


The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar menu with the title "tesis" and several items: "Audio", "Color Picker Example", "Envíos recientes", "Mi cuenta", "Crear contenido", "Administrar", and "Cerrar sesión". Below the menu is a section titled "Ultimos de la semana" with a video player showing a play button and a progress bar. The main content area on the right has a "Title:" field with the text "otra". Below it is a "Body:" field containing the following code snippet, which is highlighted with a red border:

```
<swfalist player = "wijering_imagerotator"  
files="img/10.jpg&&img/11.jpg&&img/12.jpg&&img/13.jpg&&  
img/14.jpg&&img/15.jpg"  
width="495" height="400" transition="random">
```



Ejemplo de imagen:



#### 2.2.4 Gallerix 5.x-1.3-1

Crea un álbum de imágenes con diferentes estilos.

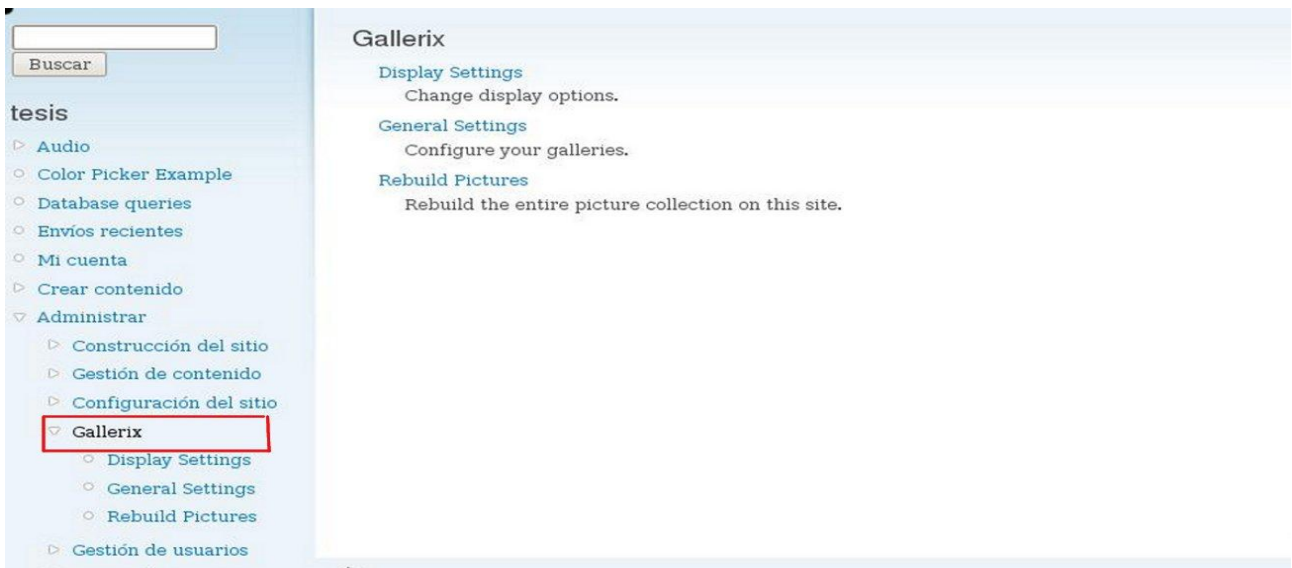
Necesitado por: Gallerix Development

#### Configuración para el uso del módulo Gallerix.

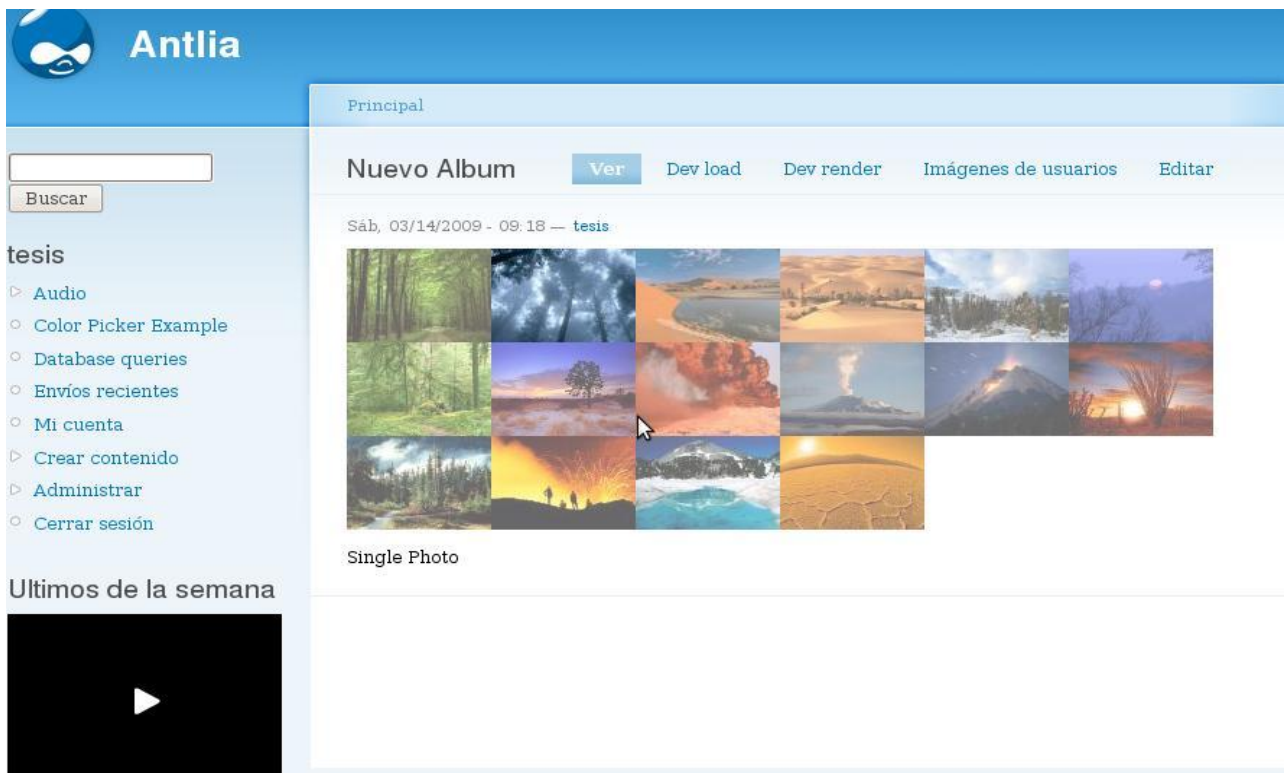
Pasos a seguir:

1. Instalar el módulo normalmente, luego de ser instalado, por defecto se crea una carpeta dentro de files, **gallerix**. Dentro de la misma se crea una carpeta álbum, que ahí estarán todas las imágenes que se le adjunten al futuro álbum que se cree.

2. Una vez instalado el módulo se procede a la configuración del mismo, se va **administrar/gallerix**. Como muestra la siguiente imagen.

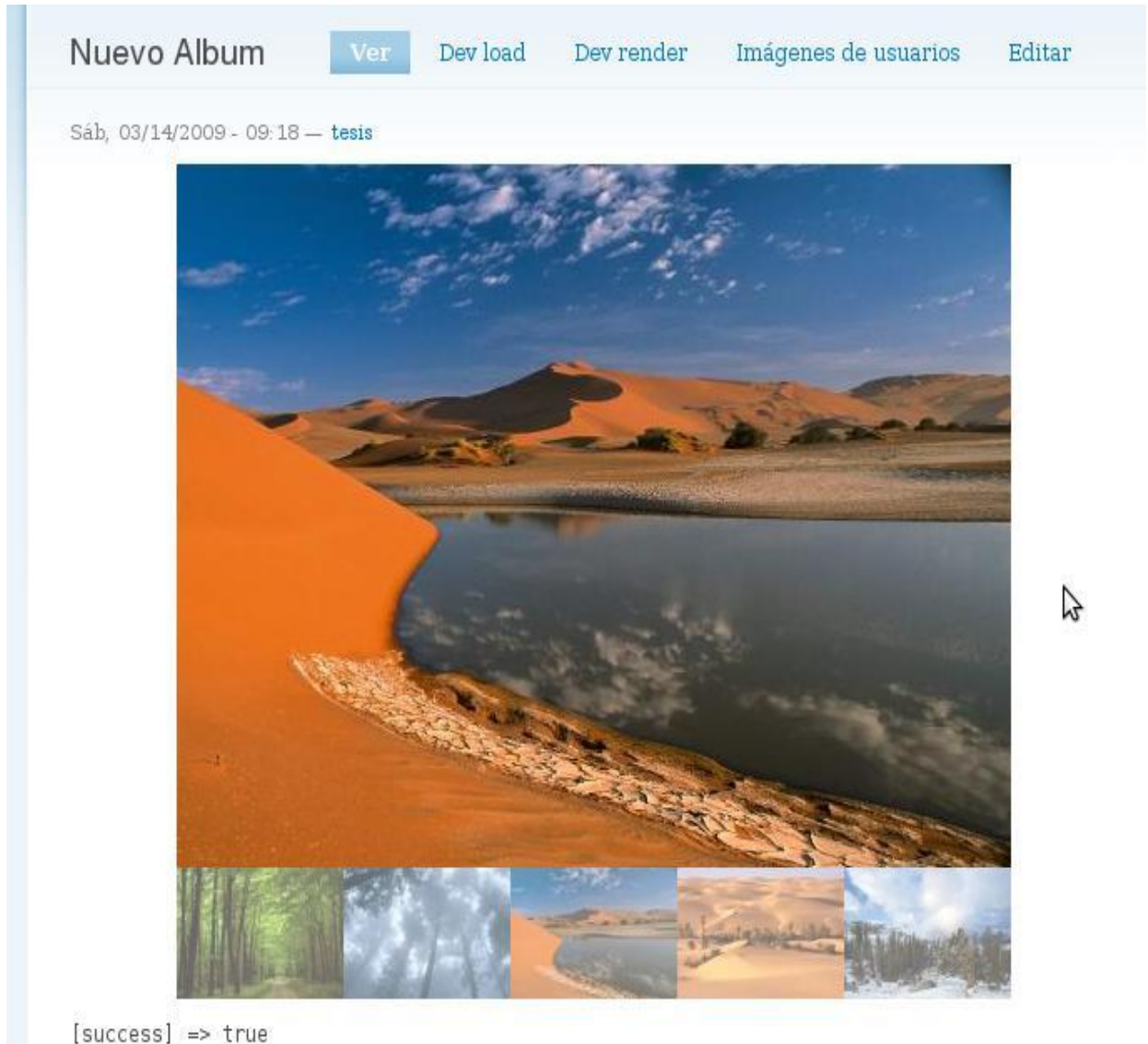


3. Es necesario llenar los campos con los valores que aparecen en la imagen aunque los mismos pueden ser cambiados en dependencias del interés del usuario. **Default view** indica de qué forma se verá la galería una vez creada, si serán imágenes diminutas que al dar clic sobre cualquiera de ellas se muestra la misma imagen pero en una escala mayor como muestra la siguiente imagen.





O si directamente se muestra la imagen en una escala mayor y debajo las imágenes del álbum en una menor escala, como muestra la imagen a continuación.



4. El campo **Default Sort Order** muestra el orden de aparición de las imágenes en el álbum, este campo puede ser variable según el gusto del usuario.
5. El campo **Number of Thumbnails** destaca la cantidad de imágenes en escala menor que tendrá el álbum, este valor puede ser cambiado por el usuario a su conveniencia.
6. En las opciones de diseño, los componentes **Image, Thumbnails y Developer Tools**, tienen que estar marcados para que puedan ser mostrados, como lo muestra la siguiente imagen.

Buscar

**tesis**

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▷ Configuración del sitio
  - ▽ Gallerix
    - **Display Settings**
    - General Settings
    - Rebuild Pictures
  - ▷ Gestión de usuarios
  - ▷ SWF Tools
  - ▷ Registros
  - Ayuda
  - Cerrar sesión

## Display Settings

Display Options

**Default View:**  
Grid

Select which view to default to. Grid view will display all the images in an album. Single View will display the first image of the album, along with thumbnails if enabled below. A link is provided to switch between the two.

**Default Sort Order:**  
Filename

Your album pictures will be displayed in the selected order. You can override this setting individually by selecting a different order in the album creation page.

**Number of Thumbnails:**  
5

This number controls the amount of thumbnails displayed in each album for browsing. Raising this might decrease performance since there will be more database queries.

**Thumbnail Translucence**  
When enabled, thumbnails will be made translucent until the mouse hovers over them.

---

Layout Options

Component	Peso	Display
Image	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Thumbnails	2	<input checked="" type="checkbox"/>
Developer Tools	5	<input checked="" type="checkbox"/>

7. El campo **Style Options** muestra el estilo de cómo estarán las imágenes en el álbum, ese valor puede ser modificado por el usuario.

- ▽ Gallerix
  - **Display Settings**
  - General Settings
  - Rebuild Pictures
- ▷ Gestión de usuarios
- ▷ SWF Tools
- ▷ Registros
- Ayuda
- Cerrar sesión

**Ultimos de la semana**

▶

▶
■
◀
▶
⏪
⏩
⏸
⏹
⏻
⏼
⏽
⏾
⏿

**Imge**

**Thumbnail Translucence**  
When enabled, thumbnails will be made translucent until the mouse hovers over them.

Layout Options

Component	Peso	Display
Image	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Thumbnails	2	<input checked="" type="checkbox"/>
Developer Tools	5	<input checked="" type="checkbox"/>

Style Options

**CSS Stylesheet:**  
Edgeless

Select a style to use for Gallerix. Two styles are included by default, but select custom if you wish to use your own stylesheet.

**Custom Stylesheet Path:**

If you choose to use your own stylesheet, enter the path where the stylesheet can be found. Don't forget that icons need to be relative to the stylesheet, so copy those over if necessary, unless you are providing your own.

8. En los ajustes generales aparecen las propiedades de las imágenes en cuanto a su tamaño, las cuales pueden ser modificadas, al igual que el número de imágenes que pueden ser cargadas para el álbum.

**General Settings**

Resolutions

You may add more sizes to build for each picture submitted. If you want the picture to be resized exactly to the proportions, check the Maintain Ratio box. If you don't check the box, pictures will only be scaled to fit given proportions.

Label	Nombre	Width	Height	Maintain Ratio
Thumbnail	thumbnail	30	20	<input type="checkbox"/>
Frame	frame	50	40	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>

Picture Sources

**Number of Upload Fields:**

1

Controls the number of file upload fields available to users at the same time. Set to 0 to disable file upload.

Allow ZIP

When enabled, users will be able to upload ZIP archive files as well as images. This option is disabled if your PHP installation does not have the ZIP library.

Enable Repository.

Enabling the repository will provide a common place to upload your pictures using FTP. This is very useful if you are not using per-user albums, or you have a site with a controlled set of a few trusted users. When enabled, simply place picture files inside files/gallerix/repository, and they will show up whenever you are adding pictures to your albums.

9. Después de haber configurado el módulo como se explicó anteriormente, se está en condiciones de crear un álbum, se va a **Crear contenido**, se crea un álbum como se muestra en la figura.

**Crear contenido**

Elija un elemento adecuado de la lista:

[Album](#)  
Acidfree albums are used for the categorization of images and videos.

[Album](#)  
Create an album of images.  
Añadir un Album nuevo.

[Audio](#)  
Un archivo de audio. El archivo de audio se podrían utilizar para añadir música, podcasts, o clips de audio a su sitio.

[Diaporama](#)  
Diaporama permiso para ver las imágenes en animación flash.

[Diapositiva](#)  
Añadir una nueva diapositiva en una presentación de diapositivas. Debe tener un pase de diapositivas creado en primer lugar.

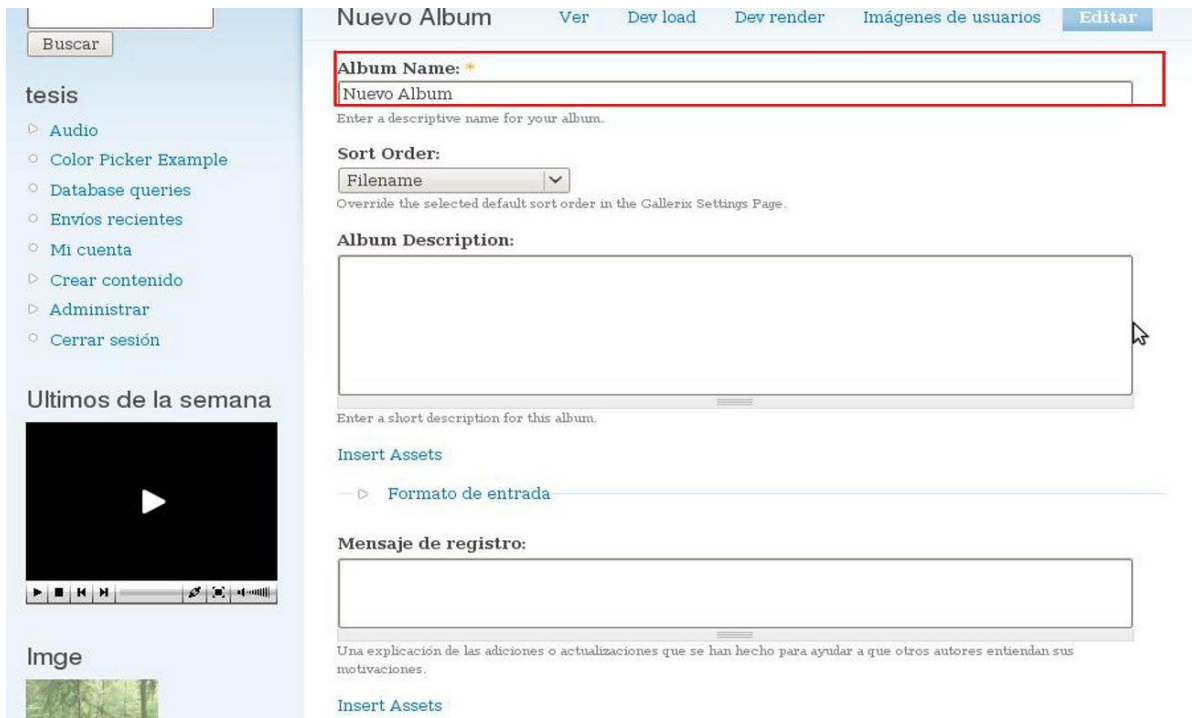
[Pase de Diapositivas](#)  
Añadir un nuevo pase de diapositivas

[Imagen](#)  
Esto es ideal para la publicación de fotografías o capturas de pantalla.

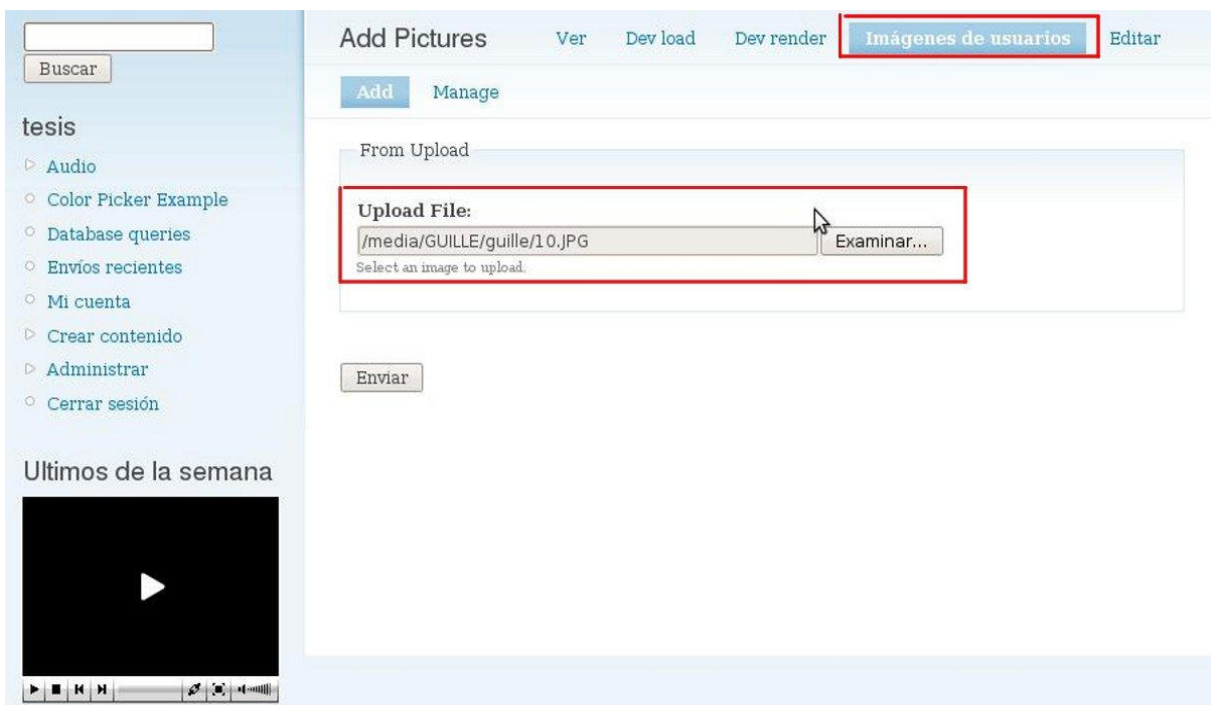
[Página](#)  
Si desea añadir una página, como una de contacto o sobre una de ellas esto es lo ideal.

[Encuesta](#)

10. Es preciso llenar el campo **Album Name**, con el nombre que se desee poner al álbum como muestra la siguiente imagen.



11. Luego se da clic sobre el campo **Imágenes de usuario**, donde serán cargadas las imágenes que formaran parte del álbum.





Como resultado de esta configuración se obtiene un álbum de imágenes, como se puede ver en la siguiente figura:



### 2.2.5 Audio 5.x-2.0-beta1

El módulo de audio permite a los usuarios subir y reproducir archivos de audio en Drupal.

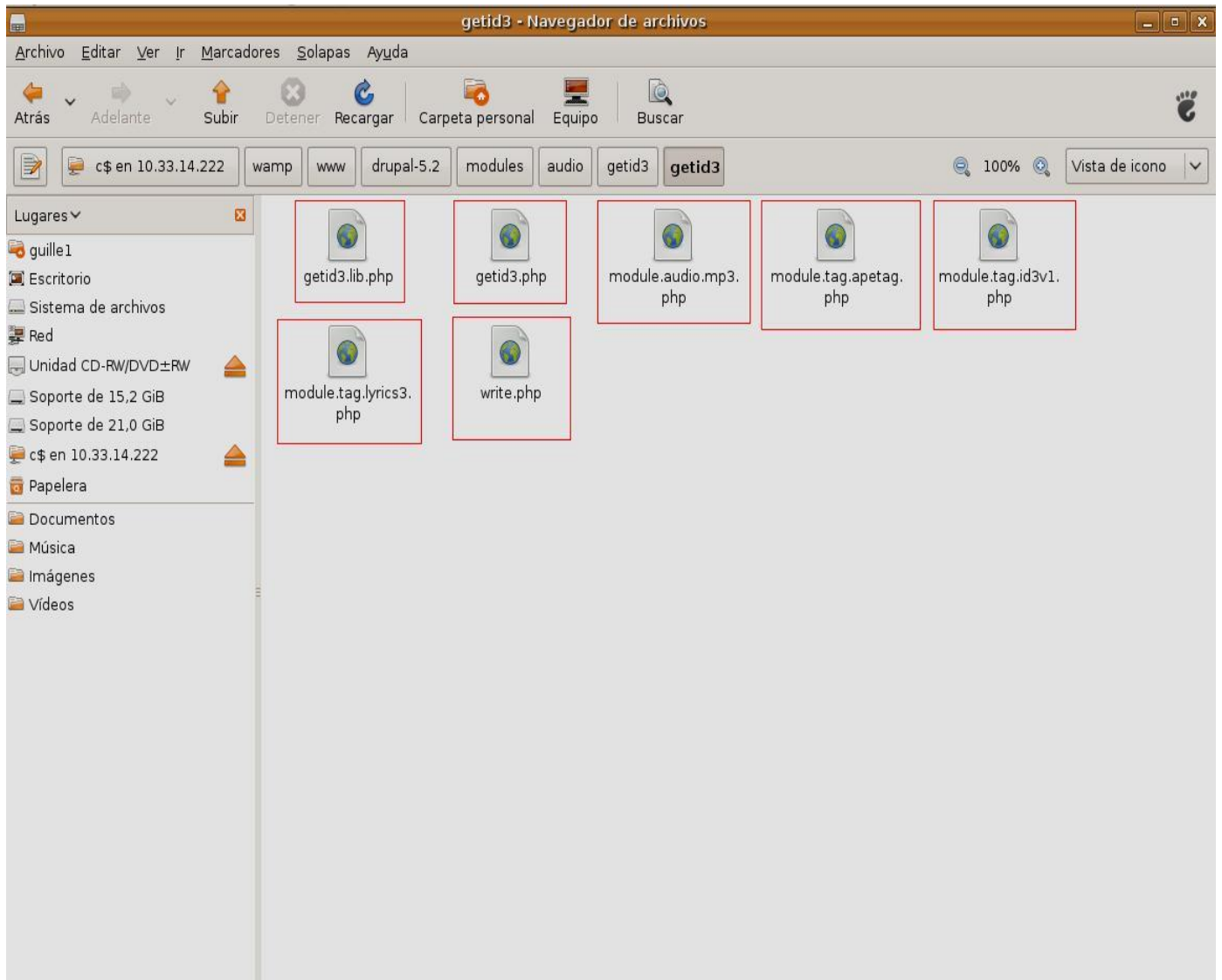
Depende de: Token, Views, Views RSS

Necesitado por: Audio Attach, Audio Feeds, Audio getID3, Audio Images, Audio Import, Audio

#### Pasos para configurar el módulo audio.

1. Descargar el módulo e instalarlo normalmente, copiándolo en la carpeta **modules** de su sitio.
2. Una vez instalado el módulo se procede a su configuración. En la carpeta del módulo se tiene

que crear una carpeta que se llame **gedit3** y dentro de la misma otra carpeta con el mismo nombre, es decir **gedit3**. Dentro de ella se tienen que copiar los siguientes archivos para el buen funcionamiento del mismo: **getid3.lib.php**, **getid3.php**, **module.audio.mp3.php**, **module.tag.apetag.php**, **module.tag.id3v1.php**, **module.tag.lyrics3.php**, **write.php**, quedando de la siguiente manera:



3. Estos archivos tendrán que ser descargados, desde el sitio <http://drupal.org/project/audio> con un link en [getID3 library](#).
4. Una vez descargados y copiados los ficheros se procede a la configuración del módulo. En **Administrar/Configuración de el sitio/Audio Import Settings** se configura como muestra la imagen a continuación, en el campo **Import Path**, se muestra el directorio de la importación

de audio de los nodos, con la instalación se crea por defecto la carpeta **files** en su sitio y dentro de la misma se crea una carpeta con el nombre de **audio**.

Principal > Administrar > Configuración del sitio

### Audio import settings

Configure the audio import module's settings. [\[más ayuda...\]](#)


**Import path:** \*

The directory to import audio nodes from. Drupal will need to have write access to this directory so we can move the file.  
**Note:** a path beginning with a / indicates the path is relative to the server's root, one starting without specifies a path relative to Drupal's root. I.e. /tmp/audio would be the temp directory off the root while tmp/audio would be inside Drupal's directory.

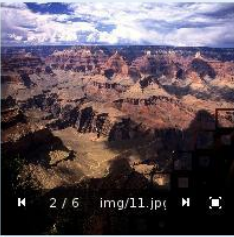
tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Acidfree settings
    - Asset
    - asset import
    - **Audio import settings**
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings

Imágenes



Diapositivas



Vea sus videos

- Video2
- Video1

5. En **Administrar/Configuración de el sitio/Audio Settings** se configura de esta manera sin hacerle ningún cambio, como aparece por defecto en la figura.

Audio settings **Audio** getID3 Images Metadata tags Players

The current PHP configuration limits file uploads to 2 MB.

There are two PHP ini settings, upload\_max\_filesize and post\_max\_size, that limit the maximum size of uploads. You can change these settings in the php.ini file or by using a php\_value directive in Apache .htaccess file. Consult the PHP documentation for more info. [\[más ayuda...\]](#)

**Default node title format:**

The audio node's title can use the file's metadata as variables. This will be used as the default title for all new audio nodes. By using the tokens listed below, you can automatically create titles from things like a song's artist or title. **Note:** the node title is escaped so it is safe to use the -raw tokens.

**Node teaser format:**

Use this setting to customize the teasers for audio nodes. Using the tokens listed below you can select what information about the file will be displayed. **Note: the teaser is not escaped so it is unsafe to use the -raw tokens.**

—▷ [List of available tokens](#)

**Permitted audio file extensions:**

Audio file extensions that users can upload. Separate extensions with a space and do not include a leading dot.


Downloadable by default

Check this to make downloadable the default setting for new audio nodes. You should be aware that even when audio is not marked as downloadable, clever users can still download it, this just makes the work harder.

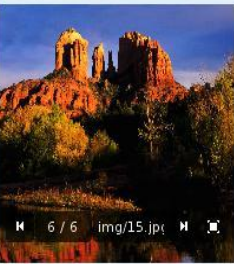
tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Acidfree settings
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - **Audio settings**
    - ▷ Brilliant gallery
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings

Imágenes



Diapositivas



Vea sus videos

- Video2
- Video1

6. En esta sección se escoge el reproductor que va a ser utilizado por el audio, el mismo puede ser cambiado por el mismo según su preferencia, solo desactivando el actual y activando uno nuevo, tener claro que existen reproductores para dos tipos de extensiones de audio, en este caso para **WAV** y para **MP3**. Se escoge en este caso los de **MP3** porque el audio a cargar es de esa extensión. Como se muestra en la imagen.

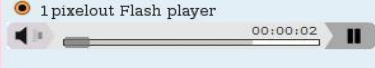



Buscar

tesis

- ▷ Audio
- ▷ Color Picker Example
- ▷ Database queries
- ▷ Envíos recientes
- ▷ Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Acidfree settings
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - **Audio settings**
    - ▷ Brilliant gallery
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings
    - Devel
    - Dfgallery settings
    - Diaporama
    - Fading Slideshow
    - Favorite nodes
    - Fecha y hora
    - ▷ FLV Media Player
    - Formato de entrada
    - Frontpage Slideshow
    - Image
    - ImageAPI
    - Image attach
    - Imagefield Gallery Administration
    - Imagefield Gallery Content Types
    - Image gallery
    - Image import
    - Image Watermark
    - Información del sitio
    - Informar de errores
    - Juego de herramientas de imágenes
    - Lightbox2
    - Localización

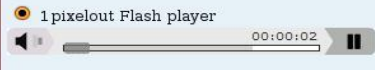

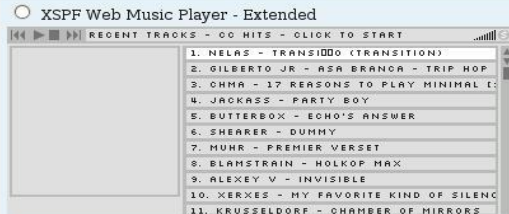

Audio settings    Audio    getID3    Images    Metadata tags    **Players**

wav files


Player	Descripción	Página principal
<input checked="" type="radio"/> 1 pixelout Flash player 	Written by Martin Laine as part of the Wordpress Audio Player plugin.	<a href="#">Link</a>
<input type="radio"/> XSPF Web Music Player - Button 	Cute button player...	<a href="#">Link</a>
<input type="radio"/> XSPF Web Music Player - Extended 	Extended version 0.2.3	<a href="#">Link</a>
<input type="radio"/> XSPF Web Music Player - Slim 	Slim version 0.2.3	<a href="#">Link</a>

mp3 files


mp3 files

Player	Descripción	Página principal
<input checked="" type="radio"/> 1 pixelout Flash player 	Written by Martin Laine as part of the Wordpress Audio Player plugin.	<a href="#">Link</a>
<input type="radio"/> XSPF Web Music Player - Button 	Cute button player...	<a href="#">Link</a>
<input type="radio"/> XSPF Web Music Player - Extended 	Extended version 0.2.3	<a href="#">Link</a>
<input type="radio"/> XSPF Web Music Player - Slim 	Slim version 0.2.3	<a href="#">Link</a>

Imágenes



Diapositivas



Veá sus videos

- Video2
- Video1

7. Una vez configurado el módulo se procede a la creación de un contenido audio.



Buscar

**tesis**


- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▽ **Crear contenido**
  - Album
  - Album
  - Audio
  - Diaporama
  - Diapositiva
  - Encuesta
  - Galería
  - Historias
  - Imagen
  - Página
  - Pase de Diapositivas
  - ▷ Video
- ▷ Administrar
- Cerrar sesión

### Crear contenido


Elija un elemento adecuado de la lista:

- Album
  - Acidfree albums are used for the categorization of images and videos.
- Album
  - Create an album of images.
- Audio**
  - Un archivo de audio. El archivo de audio se podrían utilizar para añadir música, podcasts, o **Añadir un Audio nuevo.**
- Diaporama
  - Diaporama permiso para ver las imágenes en animación flash.
- Diapositiva
  - Añadir una nueva diapositiva en una presentación de diapositivas. Debe tener un pase de diapositivas creado en primer lugar.
- Pase de Diapositivas
  - Añadir un nuevo pase de diapositivas
- Imagen
  - Esto es ideal para la publicación de fotografías o capturas de pantalla.
- Página
  - Si desea añadir una página, como una de contacto o sobre una de ellas esto es lo ideal.
- Encuesta
  - Una encuesta es una pregunta de selección múltiple en la que los usuarios pueden votar.
- Galería
  - Crear una galería de fotos
- Historias
  - Historias pueden ser utilizados como un blog personal o para artículos de noticias.

**Imágenes**



**Diapositivas**



**Vea sus videos**

- Video2
- Video1

8. En **Crear Contenido/Audio** se crea un audio, en el **Cuerpo** se pone el nombre del audio, y en **Add a new audio file**: se adjunta el audio que se quiere crear, importante saber que el audio no debe exceder los 2 MB.

Buscar

**tesis**

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▽ **Crear contenido**
  - Album
  - Album
  - **Audio**
  - Diaporama
  - Diapositiva
  - Encuesta
  - Galería
  - Historias
  - Imagen
  - Página
  - Pase de Diapositivas
  - ▷ Video
- ▷ Administrar
- Cerrar sesión

### Enviar Audio

**Título:** \*

[audio-tag-title-raw] by [audio-tag-artist-raw]

The title can use the file's metadata. You can use the tokens listed below to insert information into the title. **Note:** the node title is escaped so it is safe to use the -raw tokens.

Token list

**Cuerpo:**

Blanca Nieves

Insert Assets

Formato de entrada

**Audio File Info**

**Current File:**  
No file is attached.


**Add a new audio file:**

Escritorio/Blancanieves Y Los 7 Enanitos.mp3 Examinar...


Click "Browse..." to select an audio file to upload. Only files with the following extensions are allowed: mp3 wav ogg.  
**NOTE:** the current PHP configuration limits uploads to 2 MB.

Allow file downloads.  
If checked, a link will be displayed allowing visitors to download this audio file on to their own computer.

**Imágenes**



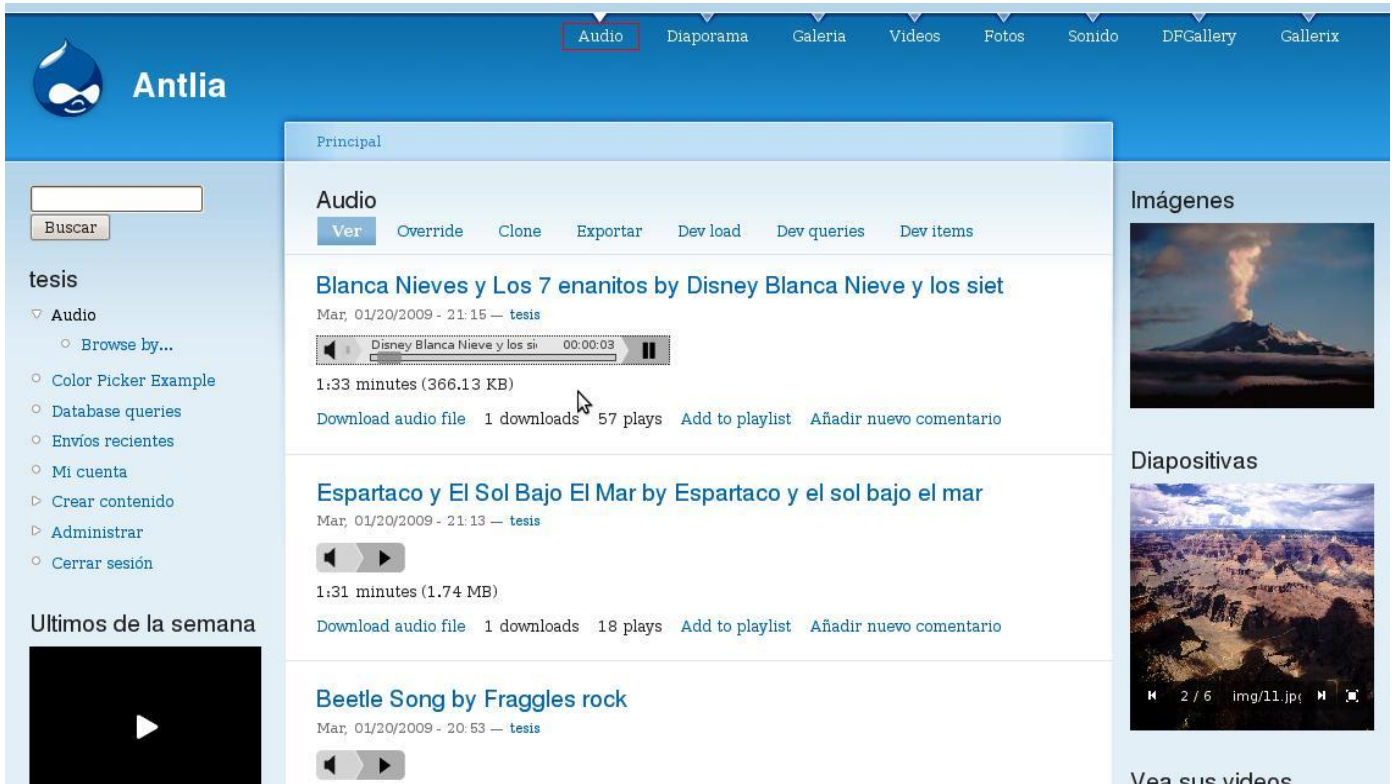
**Diapositivas**



**Vea sus videos**

- Video2
- Video1

- Se envía el audio y se obtiene como resultado una página con ficheros de audios listos para escuchar.



The screenshot shows the Antlia website interface. At the top, there is a navigation menu with options: Audio (highlighted with a red box), Diaporama, Galería, Videos, Fotos, Sonido, DFGallery, and Gallerix. The main content area is titled 'Principal' and features an 'Audio' section. This section includes a search bar, a list of audio files, and a sidebar with navigation options. The audio files listed are:

- Blanca Nieves y Los 7 enanitos by Disney Blanca Nieve y los siet**  
Mar, 01/20/2009 - 21:15 — tesis  
1:33 minutes (366.13 KB)  
Download audio file 1 downloads 57 plays Add to playlist Añadir nuevo comentario
- Espartaco y El Sol Bajo El Mar by Espartaco y el sol bajo el mar**  
Mar, 01/20/2009 - 21:13 — tesis  
1:31 minutes (1.74 MB)  
Download audio file 1 downloads 18 plays Add to playlist Añadir nuevo comentario
- Beetle Song by Fraggles rock**  
Mar, 01/20/2009 - 20:53 — tesis

The sidebar on the left contains a search bar, a 'tesis' section with a 'Browse by...' dropdown, and a list of categories: Color Picker Example, Database queries, Envíos recientes, Mi cuenta, Crear contenido, Administrar, and Cerrar sesión. Below this is a section for 'Ultimos de la semana' with a play button icon. The right sidebar shows 'Imágenes' and 'Diapositivas' sections with corresponding images and a 'Vea sus videos' section.

## 2.2.6 FlashNode 5.x-6.0


Se utiliza para cargar elementos flash, es decir un archivo swf, a su página.

### Pasos para configurar el módulo Flashnode.

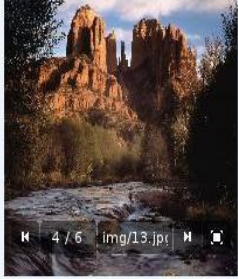
- Descargar el módulo del sitio de Drupal (<http://drupal.org/project/flashnode>).
- Una vez descargado se instala normalmente, copiando el módulo en la carpeta **modules** de su sitio.
- Luego en el sitio se activa dicho módulo, **Administrar/Modules**, y se envía la página.
- Con el módulo ya instalado en el sitio se procede a su configuración, en **Administrar/Configuración del sitio/Flash node**, como muestran las siguientes imágenes, y pulsamos en el botón enviar quedando configurado el módulo.

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▼ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▼ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings
    - Diaporama
    - Favorite nodes
    - Fecha y hora
    - Flash node
    - FlashVideo Settings

- Change settings for the asset import module.
- Audio import settings
  - Change settings for the Audio Import module.
- Audio settings
  - Change settings for the audio module.
- Brilliant gallery
  - Brilliant gallery module settings
- Dash Player Settings
  - Administer the Dash Player on this site.
- Descargas de archivos
  - Controla cómo se adjuntan los archivos al contenido.
- Devel
- Dfgallery settings
- Diaporama
  - Configure diaporama properties.
- Favorite nodes
  - Settings for favorite nodes
- Fecha y hora
  - Opciones para la visualización de la fecha y de la hora, así como la zona horaria predefinida del sistema.
- Flash node
  - Set the directory where flash files are uploaded to.
- FlashVideo Settings
  - Administer the FlashVideo module.
- FLV Media Player
  - FLV Media Player configuration.
- Formato de entrada



### Diapositivas



### Veas sus videos

- Video2
- Video1

- Buscar
- ### tesis
- ▷ Audio
  - Color Picker Example
  - Database queries
  - Envíos recientes
  - Mi cuenta
  - ▷ Crear contenido
  - ▼ Administrar
    - ▷ Construcción del sitio
    - ▷ Gestión de contenido
    - ▼ Configuración del sitio
      - Asset
      - asset import
      - Audio import settings
      - Audio settings
      - ▷ Brilliant gallery
      - Dash Player Settings
      - Descargas de archivos
      - Devel
      - Dfgallery settings
      - Diaporama
      - Favorite nodes

### Flash node

Flash node lets you create nodes that store a piece of Flash animation. You can use it in a basic mode, where the Flash item is always displayed at the start of the node, or you can enable the flash filter to incorporate Flash content in to other nodes. [\[más ayuda...\]](#)

**Default flash path:**  
  
Subdirectory in the directory "/files/" where Flash files will be stored. Do not include a leading or trailing slash.

**Allowable file types:**  
  
You can limit the types of file that users are able to upload by entering a list of allowable file extensions separated by spaces. Do not include the leading dot.

**Default display setting:**

Teaser and body  
 Teaser only  
 Body only  
 No mostrar


The default display setting that will be used when a new flash node is created.

**Default substitution content:**


You are missing some Flash content that should appear here! Perhaps your browser cannot display it, or maybe it did not initialise correctly.

If you are using a javascript method to embed flash then this is the content that users will see if they are unable to, or choose not to, display the flash content. Use this content in a node by entering *!default* in the substitution field when creating a flash node. Note that this content is NOT filtered when it is displayed in a node so you may use mark-up that would not otherwise be allowed.

### Imágenes



### Diapositivas



### Veas sus videos

- Video2
- Video1



- Fecha y hora
- Flash node
- FlashVideo Settings
- ▷ FLV Media Player
- Formato de entrada
- Image
- ImageAPI
- Image attach
- Imagefield Gallery Administration
- Imagefield Gallery Content Types
- Image gallery
- Image import
- Información del sitio
- Informar de errores
- Juego de herramientas de imágenes
- Lightbox2
- Localización
- Mantenimiento del sitio
- Opciones de búsqueda
- PicLens

**Default base parameter:**

If you use the ActionScript command `loadMovie()` or similar then you may need to use this setting to tell the Flash player where to find supporting movies. The base path is used for any relative paths that occur in the movie file. If you upload files using Drupal's upload module then the default setting of `/multimedia_0/files` should be used. Only change it if you are uploading files to a different directory using something like FTP. This setting can be over-ridden when a node is created.

**Maximum displayed width:**

The maximum displayed width of a flash movie can be limited by entering a non-zero value here. If the movie width is greater than this width then the movie will be scaled down when it is displayed. A value of zero means that no scaling will occur. This setting can be useful to ensure that the page layout is not disrupted by a large flash movie.

**Maximum displayed height:**

The maximum displayed height of a flash movie can be limited by entering a non-zero value here. If the movie height is greater than this height then the movie will be scaled down when it is displayed. A value of zero means that no scaling will occur. This setting can be useful to ensure that the page layout is not disrupted by a large flash movie.

El campo **Default flash path:** muestra el subdirectorio **flash**, es decir la carpeta **flash**, donde se guardan todos los archivos swf cargados, que la misma está dentro de la carpeta **files**.

En el campo **Allowable file types:** se limitan los tipos de archivos que pueden ser cargados por los usuarios.

En las opciones de **Default display setting:** se escoge la configuración de pantalla para el nuevo contenido flash creado.

El campo **Default base parameter:** muestra el lugar predeterminado donde estarán los elementos cargados.

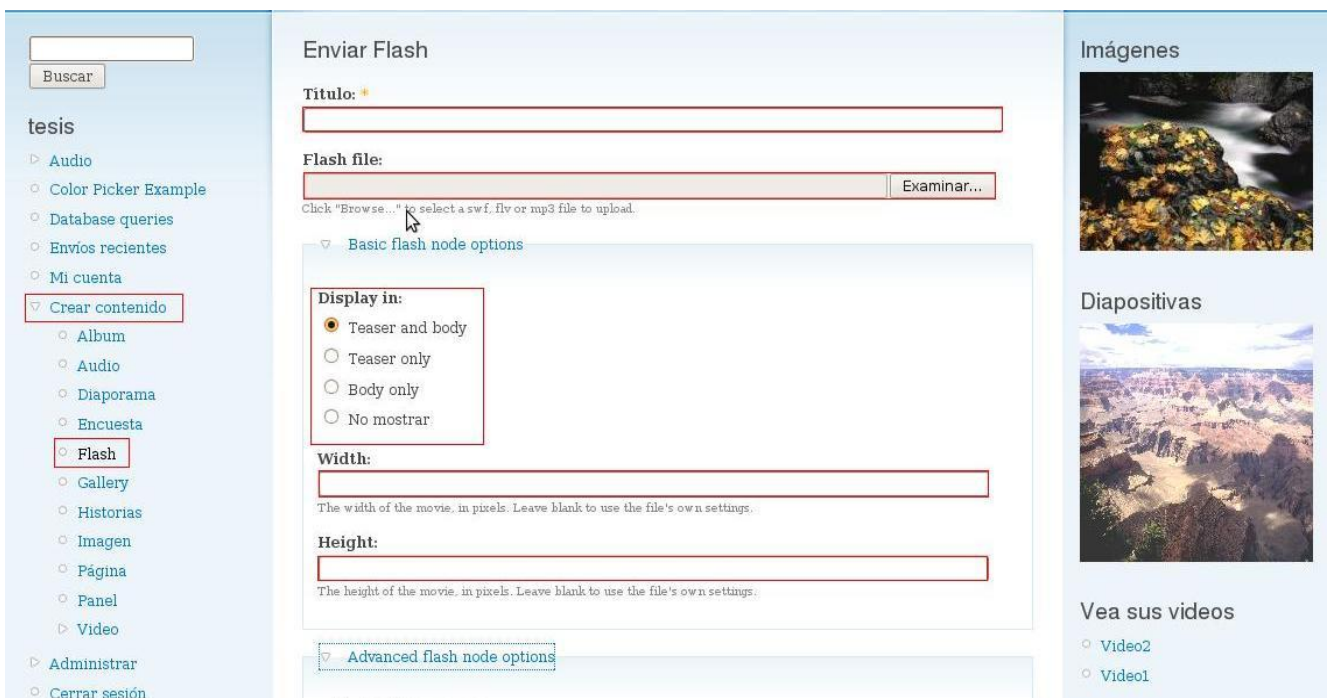
Los restantes campos de **Maximum displayed width** y **Maximum displayed height:** muestran los valores de ancho y largo que tendrá el elemento flash cargado.

5. Ya configurado dicho módulo, se crea dentro de la carpeta **files** del sitio la carpeta **flash**, en la misma estarán todos los archivos swf que se carguen en el sitio.

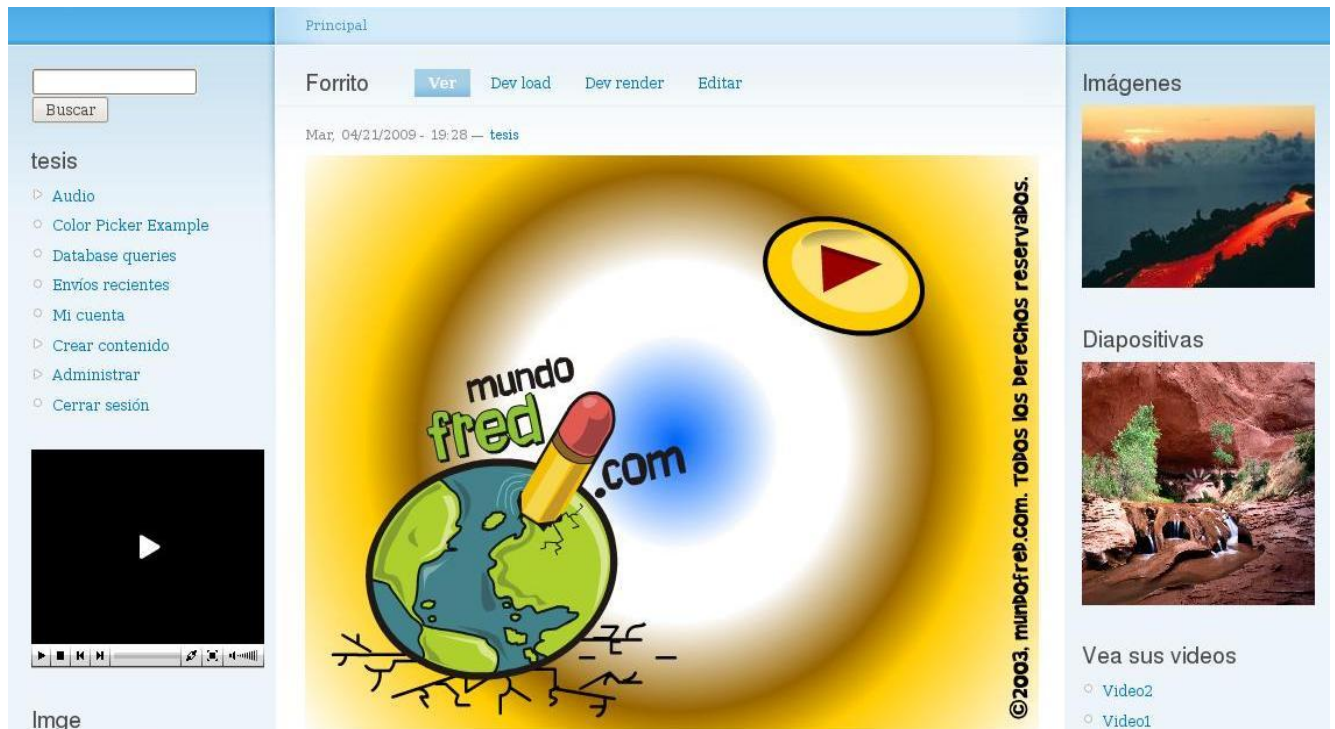
6. Ahora se procede a la creación de un contenido flash, de la manera siguiente, en **Crear contenido/Flash** .Como muestran las siguientes imágenes.



7. En el campo **Título** se pondrá el nombre del elemento flash, luego se adjunta el archivo swf que se desee, pinchando en el botón **Examinar**.
8. Los campos **Width** y **Height**, se llenan de acuerdo al ancho y largo del elemento flash que quiera el usuario. Todos los demás campos no son necesarios llenarlos.



9. Una vez llenado los campos, se envía el flash, creando de esta manera un contenido flash en su sitio como muestra la siguiente imagen.



### 2.2.7 Flashvideo

Permite cargar videos a su sitio e incrustarlo en cualquier tipo de contenido existente en el mismo

#### Manual para el uso del módulo Flashvideo para Drupal.

Pasos a seguir:

1. Descargar el módulo del sitio de Drupal ( <http://drupal.org/project/flashvideo> ).
2. Una vez descargado se instala normalmente, copiando el módulo en la carpeta modules de su sitio.
3. Luego en el sitio se activa dicho módulo, **Administrar/Modules**, se activa y se envía la página.
4. Instalado el módulo se procede a su configuración, en **Administrar/Configuración de el sitio/FlashVideo Settings**, como muestra la imagen:



- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings
    - Diaporama
    - Favorite nodes
    - Fecha y hora
    - Flash node
    - FlashVideo Settings
    - ▷ FLV Media Player
    - Formato de entrada
    - Image
    - ImageAPI
    - Image attach

- Brilliant gallery module settings
- Dash Player Settings
  - Administer the Dash Player on this site.
- Descargas de archivos
  - Controla cómo se adjuntan los archivos al contenido.
- Devel
- Dfgallery settings
- Diaporama
  - Configure diaporama properties.
- Favorite nodes
  - Settings for favorite nodes
- Fecha y hora
  - Opciones para la visualización de la fecha y de la hora, así como la zona horaria predefinida del sistema.
- Flash node
  - Set the directory where flash files are uploaded to.
- FlashVideo Settings
  - Administer the FlashVideo module.
- FLV Media Player
  - FLV Media Player configuration.
- Formato de entrada
  - Configura cómo se filtra el contenido introducido por los usuarios, entre el que se incluyen las etiquetas HTML permitidas, las etiquetas de código PHP. También permite la activación de los filtros proporcionados por el módulo.
- Image
  - Image module settings.
- ImageAPI

## Diapositivas



## Vea sus videos

- Video2
- Video1

Una vez dentro del entorno de configuración del módulo, véase en las imágenes:

- 
- tesis
- ▷ Audio
  - Color Picker Example
  - Database queries
  - Envíos recientes
  - Mi cuenta
  - ▷ Crear contenido
  - ▽ Administrar
    - ▷ Construcción del sitio
    - ▷ Gestión de contenido
    - ▽ Configuración del sitio
      - Asset
      - asset import
      - Audio import settings
      - Audio settings
      - ▷ Brilliant gallery
      - Dash Player Settings
      - Descargas de archivos
      - Devel
      - Dfgallery settings
      - Diaporama

## FlashVideo Settings

**IMPORTANT NOTE:** In order for the FlashVideo module to work according to design, some parameters need to be set in your **php.ini** file or the root **.htaccess** file. These parameters are as follows...

- *post\_max\_size* - The maximum allowed POST size. Must be greater than or equal to Maximum Upload Size.
- *upload\_max\_filesize* - The maximum allowed file upload size.
- *max\_execution\_time* - The maximum allowed time (in seconds) that a script is allowed to run. Needed for long file conversions.
- *max\_input\_time* - The maximum time (in seconds) a script is allowed to parse input data, like POST, GET and file uploads. Needed to keep large uploads from timing out.

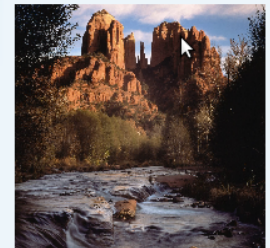
The following shows the recommended values for these parameters followed by your current settings.

- **Recommended Settings:**
  - *post\_max\_size*=100M
  - *upload\_max\_filesize*=100M
  - *max\_execution\_time*=1000
  - *max\_input\_time*=1000
- **Your current Settings:**
  - *post\_max\_size*=8M
  - *upload\_max\_filesize*=2M
  - *max\_execution\_time*=30
  - *max\_input\_time*=60

## Imágenes



## Diapositivas



## Vea sus videos

- Video2
- Video1

- Favorite nodes
- Fecha y hora
- Flash node
- FlashVideo Settings
- ▷ FLV Media Player
- Formato de entrada
- Image
- ImageAPI
- Image attach
- Imagefield Gallery Administration
- Imagefield Gallery Content Types
- Image gallery
- Image import
- Información del sitio
- Informar de errores
- Juego de herramientas de imágenes
- Lightbox2
- Localización
- Mantenimiento del sitio
- Opciones de búsqueda
- PicLens

**Warning:** Please consult your hosting provider or a professional before making the Recommended changes. Drupal or the writers of the FlashVideo module will not be held responsible for any malfunctions due to this change. Change these PHP settings at your own risk!

**Global FlashVideo Settings** - The global settings allow you to make changes to all node types by using one configuration. Please note, however, that if any node specific parameters are specified, they will override the Global Settings for that node type. Also note that some variables are not node type specific (such as the FFMPEG binary path)... For these variables, you will ONLY find them in the Global FlashVideo Parameters section.

NodeType	Estado	Operaciones
Global Settings	(Disabled)	<a href="#">Global FlashVideo Settings (For all node types).</a>
Audio	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Diaporama	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Flash	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Album	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Imagen	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Panel	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Encuesta	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Gallery	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Video	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Página	(Enabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>
Historias	(Disabled)	<a href="#">FlashVideo Settings for this node type.</a>

- Se muestra una nota importante sobre parámetros que deben fijarse en el archivo php.ini.
  - Se muestran las recomendaciones de los valores que deben tomar estos parámetros.
  - Se muestra la actual configuración de estos parámetros.
  - Se muestra el tipo de nodo (**NodeType**), el **Estado** y las **Operaciones** para cada tipo de nodo o tipo de contenido.
5. Anteriormente es explica que este módulo permite incrustar videos en todos los tipos de contenido que se tengan o también se puede escoger el tipo de contenido en el que se desee que el video sea incrustado, si el usuario desea esta opción, se tendrá que dirigir a las **Operaciones** del tipo de nodo (**NodeType**) **Global Settings** y marcar la opción **Enable the FlashVideo for this Node Type**, de esta forma se podrá incrustar un video en cualquier tipo de contenido creado. Véase en la imagen.



Principal » Administrar » Configuración del sitio » FlashVideo Settings

Buscar

tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings

### Edit FlashVideo

—▷ Amazon S3 Configuration

**Enable the FlashVideo for this Node Type**  
Enable the FlashVideo for this Node Type.

**Require the FlashVideo for this node type.**  
If checked, the video will be required to submit this node type.

**Disable the [video] tag.**  
This is used to create a more secure method for users to not be able to place their own [video] tags. You should use `print flashvideo_get_video($node);` in your template to replace it.

**Change Node Status after Conversion.**  
If checked, the status for the node containing the video will be changed to "Published" after a successful video conversion.

**Convert videos immediately.**  
If checked, an attempt will be made to convert videos to Flashvideo (\*.flv) files immediately after adding or editing a node, without having to wait for cron.


**Video Import Directory.:**  
  
The Video Import Directory is a directory located within your files directory dedicated specifically for video importing. The FlashVideo Module will then scan all files within this directory and automatically add all video files to your drupal site, convert them, and move them to your output directory.

**Video Import Node Type:**

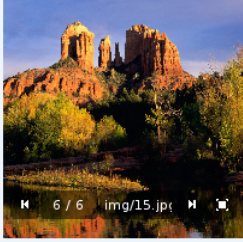
Select which node type you would like to create with each imported video. The FlashVideo Settings must be enabled for that node type for it to show up in this list.

**FlashVideo Upload Title:**  
  
The title for the Video Upload for this node.

#### Imágenes



#### Diapositivas



#### Veas sus videos

- Video2
- Video1

Si de lo contrario se desea incrustar el video en un tipo de contenido, se selecciona el tipo de contenido y en sus operaciones se marca **Enable the FlashVideo for this Node Type**. Este ejemplo es para el tipo de contenido Página, como se muestra en la figura, si se desea hacer para otro tipo de contenidos o varios a la vez, el procedimiento es el mismo. En la página de configuración del módulo se muestran otros campos y opciones, que serían iguales para todos los contenidos. En las imágenes se muestra como debe ser la configuración de estos campos y opciones:

Buscar

tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings
    - Diaporama

### Edit FlashVideo

—▷ Amazon S3 Configuration

**Enable the FlashVideo for this Node Type**  
Enable the FlashVideo for this Node Type.

**Require the FlashVideo for this node type.**  
If checked, the video will be required to submit this node type.

**Disable the [video] tag.**  
This is used to create a more secure method for users to not be able to place their own [video] tags. You should use `print flashvideo_get_video($node);` in your template to replace it.

**Change Node Status after Conversion.**  
If checked, the status for the node containing the video will be changed to "Published" after a successful video conversion.

**Convert videos immediately.**  
If checked, an attempt will be made to convert videos to Flashvideo (\*.flv) files immediately after adding or editing a node, without having to wait for cron.


**Video Import Directory.:**  
  
The Video Import Directory is a directory located within your files directory dedicated specifically for video importing. The FlashVideo Module will then scan all files within this directory and automatically add all video files to your drupal site, convert them, and move them to your output directory.

**FlashVideo Upload Title:**  
  
The title for the Video Upload for this node.


**FlashVideo Upload Weight:**  
  
Determines how high in the submit form you would like to have the video upload. The lower the value, the higher the placement.

**Window Mode:**

#### Imágenes



#### Diapositivas



#### Veas sus videos

- Video2
- Video1

- Diaporama
- Favorite nodes
- Fecha y hora
- Flash node
- FlashVideo Settings
- ▷ FLV Media Player
- Formato de entrada
- Image
- ImageAPI
- Image attach
- Imagefield Gallery Administration
- Imagefield Gallery Content Types
- Image gallery
- Image import
- Información del sitio
- Informar de errores
- Juego de herramientas de imágenes
- Lightbox2
- Localización
- Mantenimiento del sitio
- Opciones de búsqueda
- PicLens
- Prog gallery settings
- Rendimiento
- Sistema de archivos
- SWFObject API
- Tema de administración
- URLs limpios
- ▷ Video
- Voting API
- XSPF playlist settings
- ▷ Gallerix
- ▷ Gestión de usuarios
- ▷ Panels
- ▷ SWF Tools
- ▷ Registros
- Ayuda
- Cerrar sesión



**Window Mode:**

Selects which window mode you would like for your player to operate under (denoted by the **wmode** parameter in the object code)

- **none** - No window mode.
- **wmode=transparent** - Allows for other elements to drop in front of the video (like a drop-down list), without the video showing over those elements.
- **wmode=window** - Allows for the video to have full-screen support.

Show an Embed Video Textbox

Adds an Embed video textbox to allow people to embed this video in their sites.

**Embed Text:**

The text to show for the embed text box.

**Embed Text Box Size:**

The size of the embed text box.

Attach Video Player Download Link

Add a link to download the player at the bottom of the Video object.

Add an original video download Link

Add a link to download the original video at the bottom of the player.

**Download Text:**

The text that is displayed to the user to download the video. **Leave empty if you wish to just show the filename.**

Show Videos as Attachments

Checking this box will show all videos in the attachments section of this node type.

▼ Rendimiento

Search for thumbnails in the Node Body.

Checking this box will allow you to have video thumbnails in the Node body, at a performance cost.

Search for videos in the Node Teaser.

Checking this box will allow you to have video objects in the Node Teasers, at a slight performance cost.

▼ Flash Player Settings

Settings for the Flash Player

**Flash Player Name: \***

The name of the Flash Player. Note: This player MUST reside in the output directory to work.

**Custom FlashVars (do not change for default functionality):**

This text field will allow for custom FlashVars to be passed to your Flash Player. In your FlashVars, you can use the following placeholders to represent certain variables which the FlashVideo module will then replace with the actual value.

- **@video** - String - Placeholder for the path of the video to play.
- **@thumbnail** - String - Placeholder for the path of the thumbnail of the video.

Example: **file=@video&image=@thumbnail** will play the video using its thumbnail as the intro image.

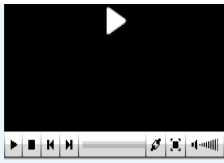
**Flash Player Logo:**

The name of the logo file to place as a watermark in the bottom right of the Flash Player. Example: **Logo.png** Note: This logo MUST reside in the same directory as the player.

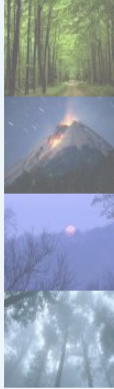
**Watermark (Logo) Link:**

The URL in which you would like your watermark (logo) to link too.

**Flash Player Intro Video:**



## Image



### Flash Player Intro Video:

The name of an intro video file to play at the beginning of all video files. Example: `intro.flv` Note: This logo MUST be a \*.flv file and MUST reside in the same directory as the player.

### Flash Player Outro Video:

The name of an outro video file to play at the end of all video files. Example: `outro.flv` Note: This logo MUST be a \*.flv file and MUST reside in the same directory as the player.

### Flash Player Intro Image:

If your intro does not need to be a video, you can just specify an intro image here. This dramatically saves on bandwidth. Example: `intro.png` Note: This logo MUST reside in the same directory as the player.

#### Use Thumbnail as Intro Image.

Check this checkbox if you would like to use the generated thumbnail as the intro image.

### Intro Image Time:

The amount of time to show the intro image in seconds.

### Default AutoStart: \*

If the player should default to play automatically or not.

### Repeat Type:

This will set the type of repeat setting for your video (or playlist), they are as follows...

- true** - Continuously playback your movie/playlist
- false** - The player will stop playback after every item to preserve bandwidth.
- list** - Will playback all items in a playlist once.

## FFMPEG settings

### Use FFMPEG-PHP to extract video information.

Checking this box will extract the uploaded video information, but is not essential to making this module work.

### ffmpeg Command: \*

This is the command to give to the ffmpeg executable. Refer to the [FFMPEG Online Documentation](#) for more information.

The following parameters can be used:

- @input** - The input file will replace this tag.
- @output** - The output file will replace this tag.

### ffmpeg Thumbnail Command: \*

This is the command to give to the ffmpeg executable. Refer to the [FFMPEG Online Documentation](#) for more information.

The following parameters can be used:

- @input** - The input file will replace this tag.
- @output** - The output file will replace this tag.
- @thumbtime** - The time to wait before taking a snapshot.
- @thumbsize** - The string representation of the size of the thumbnail such as "130x100"

### Delete Original Video.

Checking this checkbox will delete the original video after conversion. **Warning: The FlashVideo CCK plugin will not work with this enabled!**

### Output Directories reference from Drupal Root.

Checking this checkbox will force all the output directories to be referenced from the root of the Drupal path instead of the files directory.

### Original Directory:

The directory to contain the original video after conversion.

tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos

**Output Directory:**

  
The output directory to contain the thumbnail and converted video.

**Video Default Size: \***

  
The default size of the video, if none is given in the [video] tag. Width x Height. Example "450x337"

**Thumbnail Size: \***

  
The size of the thumbnail. Width x Height. Example "130x100"

**Thumbnail Time: \***

  
The amount of time to move from the beginning of the video before taking a snapshot. Example "00:00:02" is 2 seconds.

**Make Thumbnails a Link?: \***

 ▼  
If yes, the thumbnails will be a link to the node that has the video.

**Maximum Conversions per Cron: \***


  
The maximum amount of conversions allowed for each cron cycle.

**Maximum Failures: \***


  
The maximum amount of conversion failures, before it reverts to using standard (non-Flash) video display.

Log Conversion Data.  
Logs all conversion information in the `ffmpeg_data` table. Good for debugging.

Imágenes



Diapositivas



Veas sus videos

- Video2
- Video1

6. Una vez configurado el módulo como se mostró en las imágenes anteriores, se envía la página de configuración.
7. Como se puede ver en la imagen siguiente aparece un error, el mismo se puede solucionar descargando y extrayendo los drivers S3 de la siguiente dirección.

<http://www.travistidwell.com/files/Storage3.tar.gz>

tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos

**Edit FlashVideo**

Error: Could not load the S3 drivers. You must download and extract the drivers from <http://www.travistidwell.com/files/Storage3.tar.gz>, and then place the Storage3 folder in the drivers directory of the flashvideo folder to use this plugin.

—▷ [Amazon S3 Configuration](#)

**Enable the FlashVideo for this Node Type**  
Enable the FlashVideo for this Node Type.

**Require the FlashVideo for this node type.**  
If checked, the video will be required to submit this node type.

**Disable the [video] tag.**  
This is used to create a more secure method for users to not be able to place their own [video] tags. You should use `print flashvideo_get_video($node)` in your template to replace it.


**Change Node Status after Conversion.**  
If checked, the status for the node containing the video will be changed to "Published" after a successful video conversion.

**Convert videos immediately.**  
If checked, an attempt will be made to convert videos to Flashvideo (\*.flv) files immediately after adding or editing a node, without having to wait for cron.


**Video Import Directory.:**

  
The Video Import Directory is a directory located within your files directory dedicated specifically for video importing. The FlashVideo Module will then scan all files within this directory and automatically add all video files to your drupal site, convert them, and move them to your output directory.

Imágenes



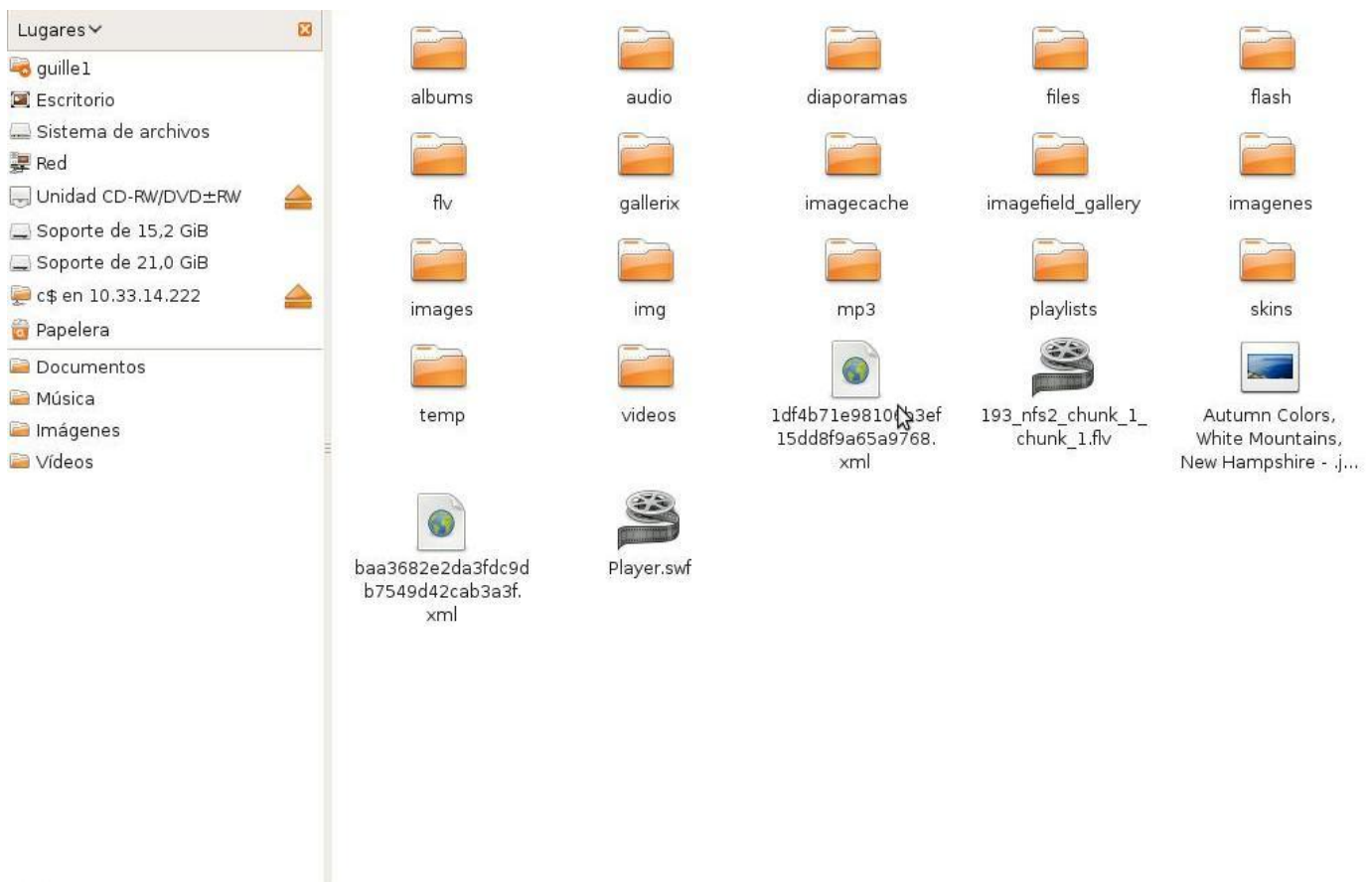
Diapositivas



Veas sus videos

- Video2
- Video1

8. Descargados los drivers se extraen y tenemos la carpeta **Storage3**.
9. Esta carpeta se coloca dentro de su sitio en **modules/flashvideo/drivers** y se envía nuevamente la página de configuración y el error desaparecerá.
10. Este módulo puede utilizar varios reproductores de medios .swf, dos de los más usados son el **JW Player** y el **Dash Media Player**, estos reproductores pueden ser descargados en la siguiente dirección (<http://www.travistidwell.com/node/177>).
11. Una vez descargados cualquiera de estos reproductores se extraen y se les cambia su nombre original por Player.swf, este reproductor se copia dentro de la carpeta files de su sitio, es importante saber que si se utiliza el reproductor **Dash Media Player**, también es necesario copiar en la carpeta **files** la carpeta **Skins** que viene con la descarga del reproductor. En la figura siguiente se muestra el reproductor **Dash Media Player** y la carpeta **Skins** dentro de la carpeta **files** del sitio.



12. Después de este paso se está en condiciones de cargar un video desde el tipo de contenido **Página**, se va a **Crear Contenido/Página** y verá como aparece un campo con un botón de **Examinar**, para buscar el video y otro de **Adjuntar**, para adjuntar el video, como se muestra en la figura:

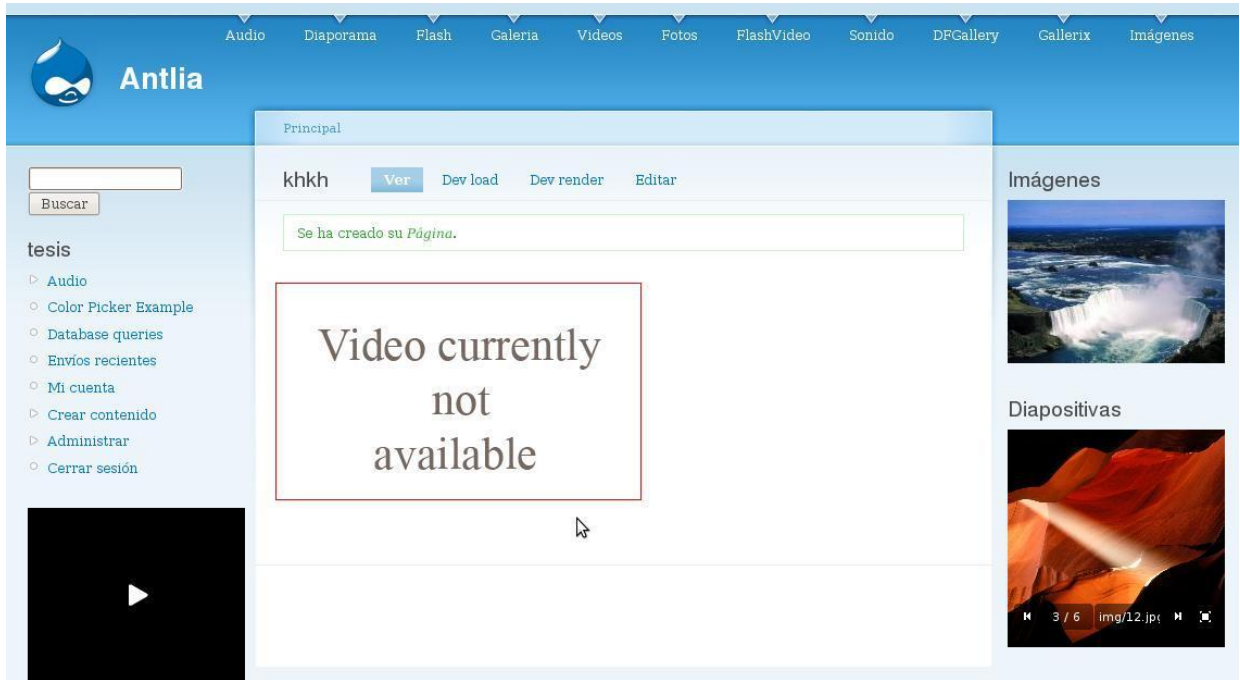




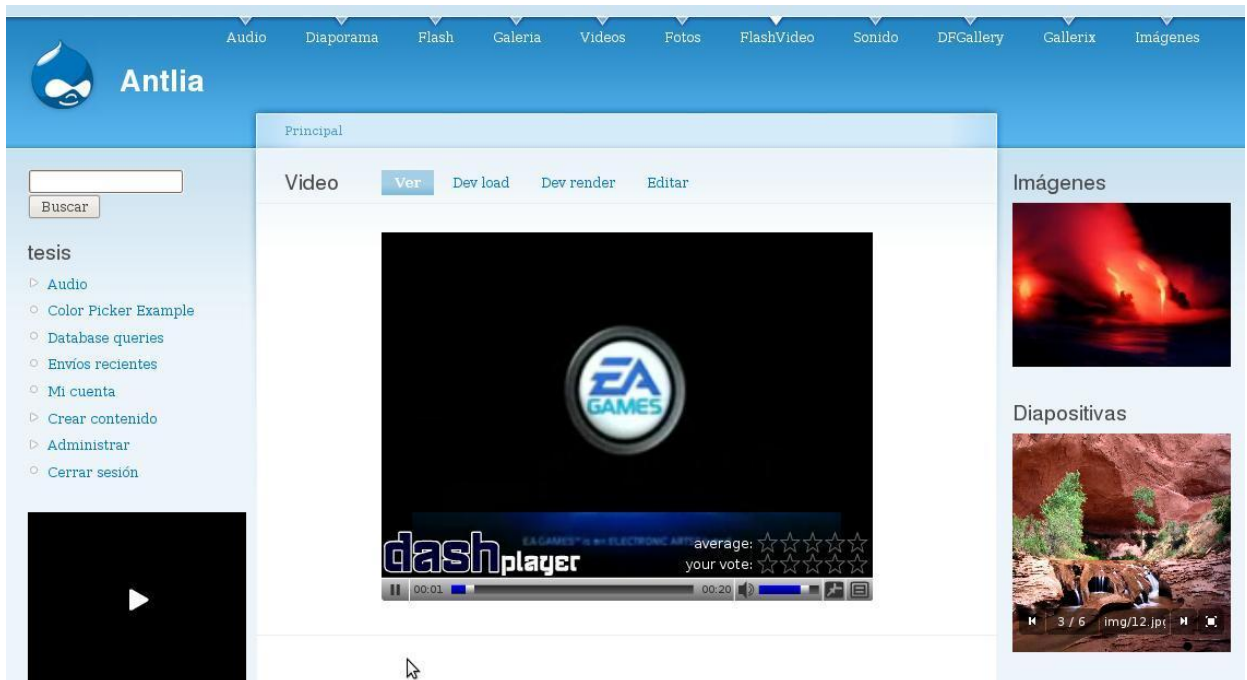
13. Se carga un video que no debe exceder los **2MB** de capacidad, pero como se vio al principio de esta configuración, estos valores pueden ser modificados, entonces en el cuerpo de la página se escribe el tag de video **[video]**, como se muestra en la imagen y se envía la misma.



Hecho esto aparece un error, como se muestra en la siguiente imagen:



14. El último paso para poder ver incrustado el video en el sitio es ejecutar **Cron**, esto se hace de la siguiente manera, ir a **Administrar/Informe de Estado/Tareas de Mantenimiento de Cron/ejecutar cron manualmente**, es necesario saber que cada vez que se cree una página para incrustar un video es necesario ejecutar cron, una vez realizado esto se puede ver incrustado el video, véase en la figura.





## 2.2.8 ProgGallery 5.x-1.0

### Manual para el uso del módulo ProgGallery para Drupal.

Pasos a seguir:

1. Descargar el módulo del sitio <http://drupal.org/>.
2. Extraer el módulo y copiarlo en la carpeta modules de su sitio.
3. Luego se procede a activar el módulo y sus dependencias.
4. Una vez realizado esto se procede a su configuración en **Administrar/Configuración del sitio/Prog gallery settings**.

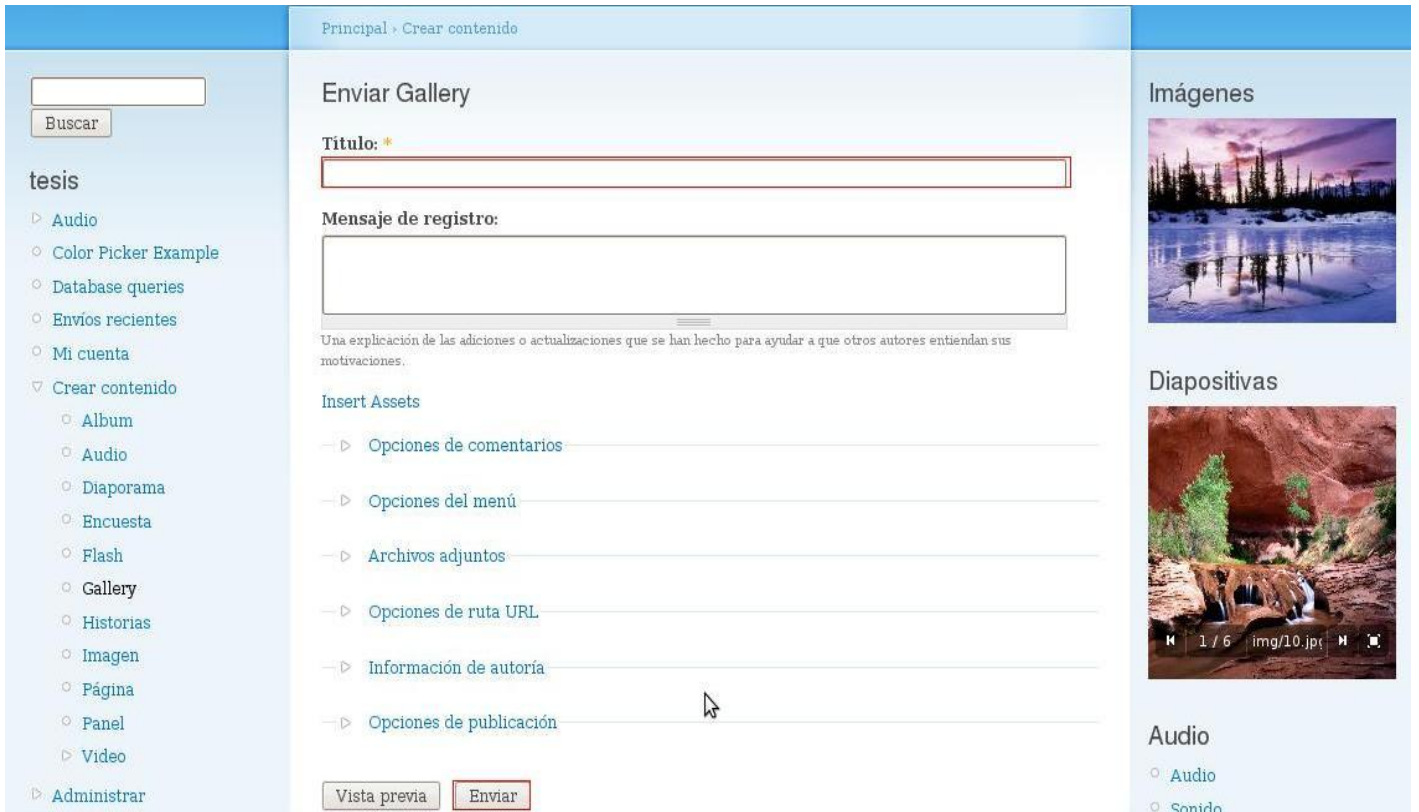
The screenshot displays the Drupal administration interface. On the left, a sidebar menu lists various modules, with 'Prog gallery settings' highlighted in a red box. The main content area shows the configuration page for 'Prog gallery settings', which includes sections for 'Información del sitio', 'Informar de errores', 'Juego de herramientas de imágenes', 'Lightbox2', 'Localización', 'Mantenimiento del sitio', 'Opciones de búsqueda', 'PicLens', 'Prog gallery settings', 'Rendimiento', 'Sistema de archivos', and 'SWFObject API'. The 'Prog gallery settings' section is highlighted in yellow and contains the text 'Administer module settings.'

The screenshot shows the 'Prog gallery settings' page in the Antlia CMS. The left sidebar contains a search bar and a 'tesis' menu with options like 'Audio', 'Color Picker Example', 'Database queries', 'Envíos recientes', 'Mi cuenta', 'Crear contenido', and 'Administrar'. The 'Administrar' section is expanded to show 'Configuración del sitio', which includes 'Asset', 'asset import', 'Audio import settings', 'Audio settings', and 'Brilliant gallery'. The main content area is titled 'Prog gallery settings' and has a breadcrumb trail: 'Principal > Administrar > Configuración del sitio'. It contains two sections: 'Image upload' with a checkbox for 'Add watermark using watermark module' (disabled) and 'Album view' with a sub-section 'Image view' containing a text input for 'Images per page' set to '20'. At the bottom are buttons for 'Guardar la configuración' and 'Restaurar con los valores predefinidos'. The right sidebar shows 'Imágenes' and 'Diapositivas' sections with preview images.

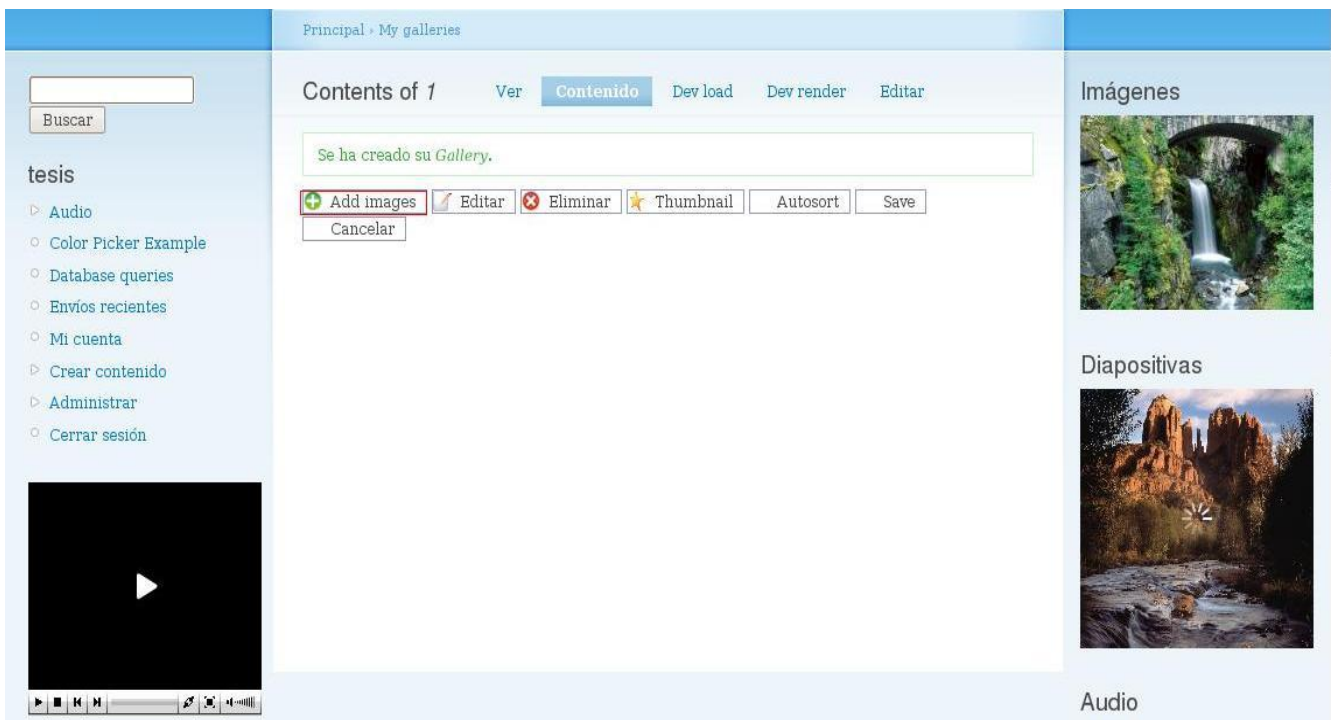
5. Se configura el módulo como se muestra en la imagen.
6. Luego se está en condiciones de crear un nuevo tipo de contenido **Gallery**.  
En **Crear contenido/Gallery** como se muestra en la imagen.

The screenshot shows the 'Crear contenido' page in the Antlia CMS. The left sidebar is similar to the previous image, but 'Crear contenido' is highlighted with a red box. The main content area is titled 'Crear contenido' and has a breadcrumb trail: 'Principal > Crear contenido'. It says 'Elija un elemento adecuado de la lista:' and lists several content types: 'Album', 'Audio', 'Diaporama', 'Flash', 'Imagen', 'Página', 'Panel', 'Encuesta', and 'Gallery'. The 'Gallery' option is highlighted with a red box, and a tooltip shows 'Añadir un Gallery nuevo.' The right sidebar shows 'Imágenes', 'Diapositivas', and 'Audio' sections with preview images.

7. Se llena el campo **Título** con el título que se prefiera para la galería y se envía el **Gallery**. Como se muestra a continuación:

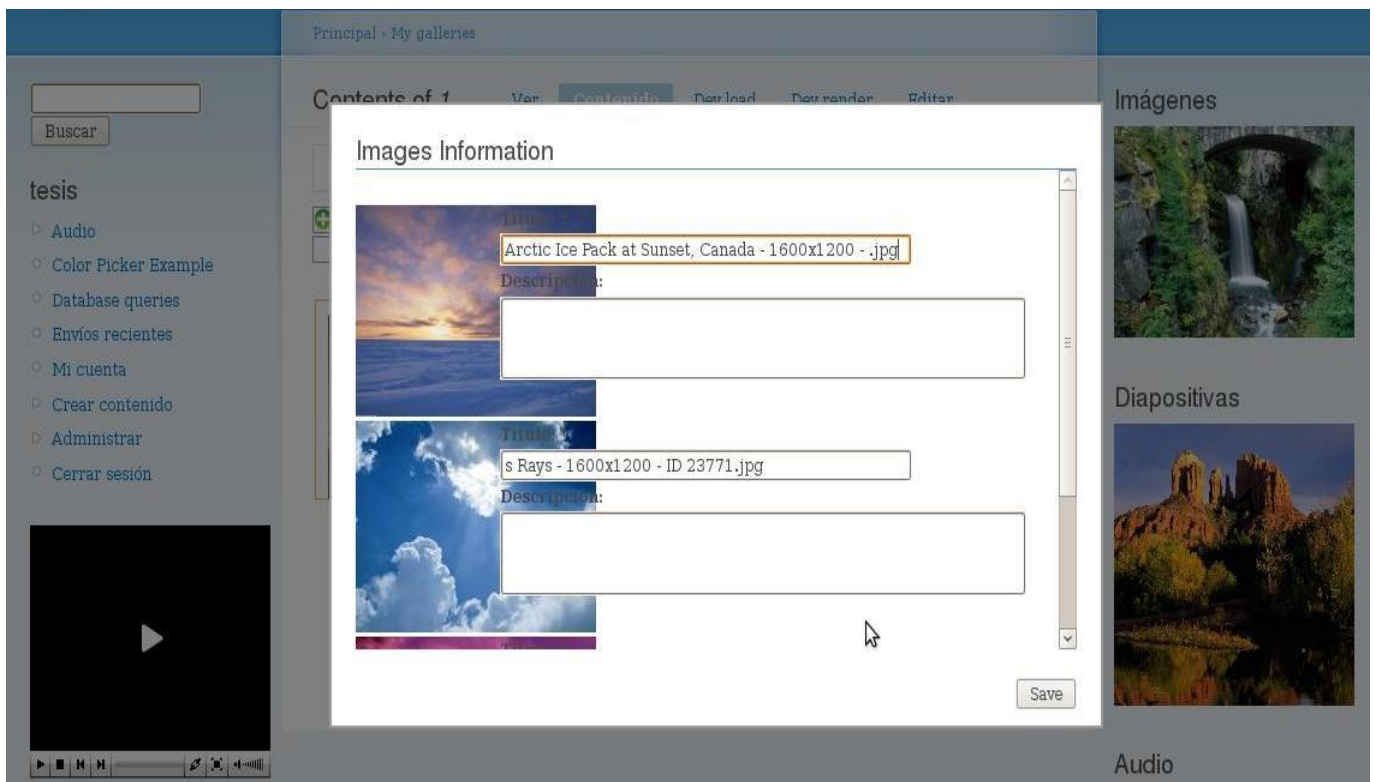
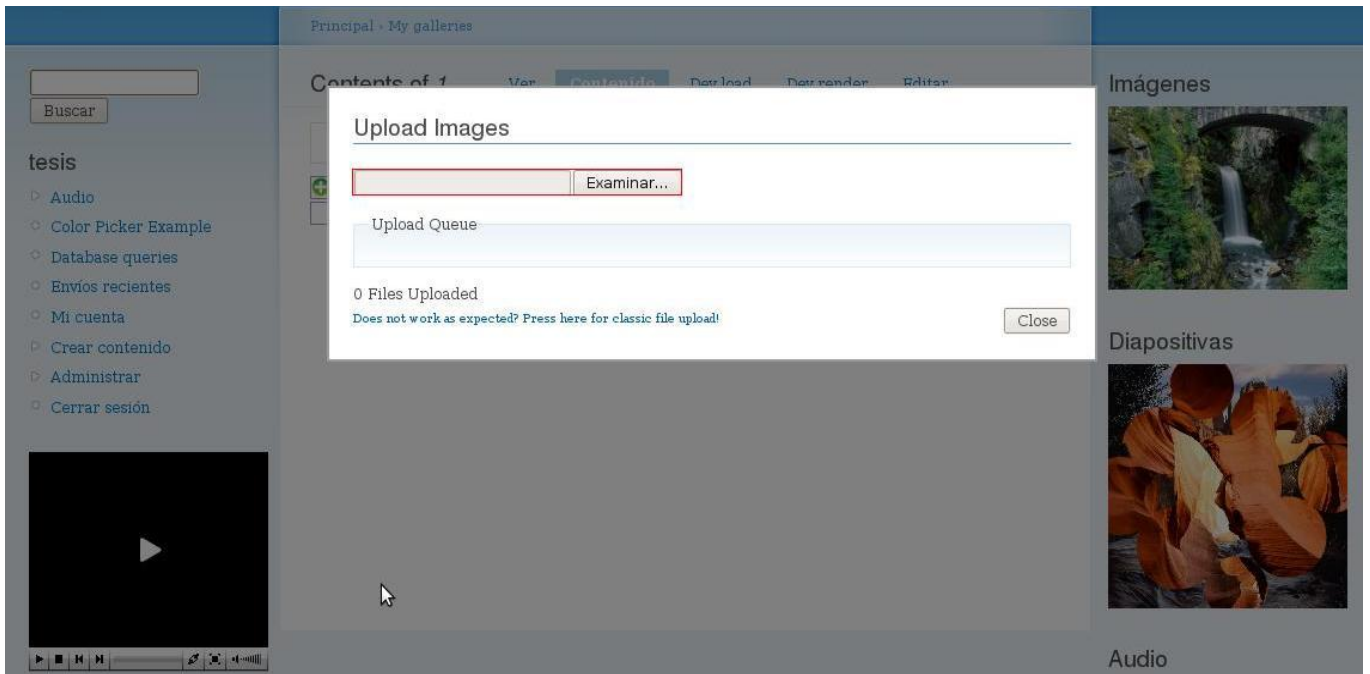


8. Luego de realizar este paso se pulsa en enviar y entonces es el momento de añadir las imágenes que va a contener la galería, pulsando en el botón **ADD images** como se muestra:





9. Al pulsar el botón aparece una ventana para cargar las imágenes, se podrán cargar tantas imágenes se deseen, luego de cargarlas se puede cambiar el título de las mismas y hacer una descripción, la cual se mostrará cuando se sitúe el mouse encima de las imágenes, véase en las imágenes:



10. Se presiona en el botón **Save** para que queden guardadas las imágenes de la galería. Una vez hecho esto se selecciona cualquier imagen existente en la galería y se mostrará la galería como aparece en las siguientes imágenes.

The screenshot shows the Antlia website interface. At the top left is the Antlia logo. On the right, there is a link for "Editar enlaces primarios". The main content area is titled "Principal · My galleries" and shows a gallery with three images: a sunset, a blue sky with clouds, and a red sky with clouds. Below the images is a link to "Añadir nuevo comentario". On the right side, there are two sidebar categories: "Imágenes" with a thumbnail of a cabin at night, and "Diapositivas". On the left side, there is a search bar and a list of links under the heading "tesis".

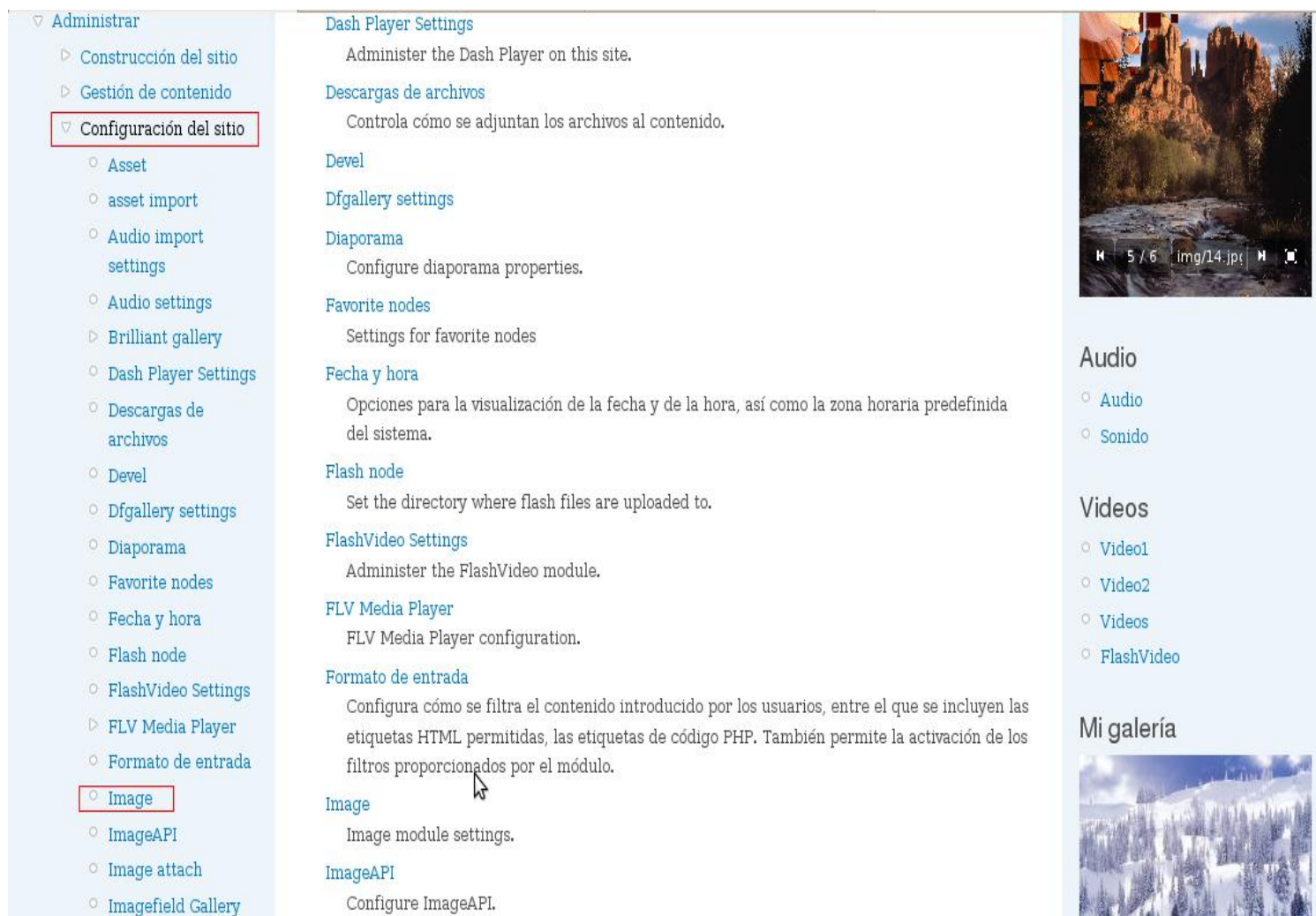
This screenshot shows the same Antlia gallery interface but with a different view. The gallery now displays a carousel of five images: a red sky, a sunset, a blue sky with clouds, a red sky, and a sunset. Below the carousel is a large image of a blue sky with white clouds, which is being viewed in a larger format. A mouse cursor is visible over this large image. Below the large image is a link to "Añadir nuevo comentario". On the right side, the sidebar categories are "Imágenes" with a thumbnail of a sunset over a lake, "Diapositivas" with a thumbnail of a waterfall, and "Audio". On the left side, the "tesis" list includes additional links like "Administrar" and "Cerrar sesión", and there is a video player with a play button and a progress bar.

## 2.2.9 Image 5.x-1.9

### Manual para el uso del módulo Image para Drupal

Pasos a seguir:

1. Descargar el módulo **Image** del sitio <http://drupal.org/> .
2. Se extrae la carpeta y se copia en la carpeta modules de su sitio.
3. Luego se activa el módulo y sus dependencias en **Administrar/Módulos**.
4. Una vez instalado se procede a su configuración en **Administrar/Configuración de sitio/Image**. Como muestra la imagen.



The screenshot displays the Drupal administration interface. On the left, a sidebar menu under 'Administrar' shows 'Configuración del sitio' selected, with 'Image' highlighted in the sub-menu. The main content area shows the 'Image' configuration page, which includes sections for 'Image module settings', 'ImageAPI', and 'Imagefield Gallery'. A mouse cursor is visible over the 'Image' link in the sidebar. On the right side of the interface, there are sections for 'Audio' (with links for Audio and Sonido), 'Videos' (with links for Video1, Video2, Videos, and FlashVideo), and 'Mi galería' (with a thumbnail image of a snowy landscape).

## 5. Se configura el módulo como se muestra a continuación

Buscar

tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▷ Crear contenido
- ▽ Administrar
  - ▷ Construcción del sitio
  - ▷ Gestión de contenido
  - ▽ Configuración del sitio
    - Asset
    - asset import
    - Audio import settings
    - Audio settings
    - ▷ Brilliant gallery
    - Dash Player Settings
    - Descargas de archivos
    - Devel
    - Dfgallery settings
    - Diaporama

### Image

File paths

**Default image path:**  
  
Subdirectory in the directory "files" where pictures will be stored. Do not include trailing slash.


**Maximum upload size:**  
 KB  
Maximum file size for image uploads. When a maximum image dimensions is specified for original images the size is checked after resizing.

Image sizes


The dimensions on the "Original" image will be used to resize the images when they are first uploaded. If both dimensions are specified the image will be resized to fit with in that size. If only one dimension is specified the image will be resized to exactly that dimension with the other determined by the image aspect ratio.

Label	Width	Height	Link
Original	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Hidden ▾
Thumbnail	<input type="text" value="200"/>	<input type="text" value="500"/>	Hidden ▾
Vista previa	<input type="text" value="400"/>	<input type="text" value="380"/>	Hidden ▾
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Same window ▾
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Same window ▾
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Same window ▾

Imágenes



Diapositivas



Audio

- Audio
- Sonido

Videos

- Video1

## 6. Configurado el módulo se está en condiciones de crear un nuevo tipo de contenido en este caso una imagen, esto se hace en **Crear contenido/Imagen** como se muestra.

Antlia

Buscar

tesis

- ▷ Audio
- Color Picker Example
- Database queries
- Envíos recientes
- Mi cuenta
- ▽ **Crear contenido**
  - Album
  - Audio
  - Diaporama
  - Encuesta
  - Flash
  - Gallery
  - Historias
  - Imagen
  - Página
  - Panel

Principal


### Crear contenido

Elija un elemento adecuado de la lista:

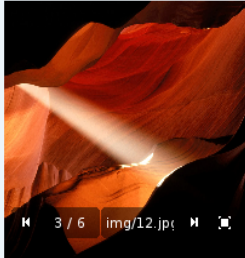
- Album**  
Create an album of images.
- Audio**  
Un archivo de audio. El archivo de audio se podrían utilizar para añadir música, podcasts, o clips de audio a su sitio.
- Diaporama**  
Diaporama permiso para ver las imágenes en animación flash.
- Flash**  
Allows you to easily upload and display a Flash file. You can choose whether the animation appears in the teaser, the body, or both.
- Imagen**  
Es ideal para la publicación de fotografías o capturas de pantalla.  
Añadir un Imagen nuevo.
- Página**  
Si desea añadir una página, como una de contacto o sobre una de ellas esto es lo ideal.
- Panel**  
A panel a page layout broken up into rows and columns.
- Encuesta**  
Una encuesta es una pregunta de selección múltiple en la que los usuarios pueden votar.
- Gallery**

Editar enlaces primarios

Imágenes



Diapositivas



Audio



7. Se llena el campo **Título** con el nombre de la imagen y se busca la imagen que se desea cargar.

Enviar Imagen

Título: \*  
Sol

▼ Categorías

Image Galleries:  
<ninguno>

Acidfree albums: \*  
Acidfree albums

Image:  
/mnt/datos/guille/mias/imagenes/imagenes/Clouds/Vis Examinar...  
Click "Browse..." to select an image to upload.

Fecha:

Insert Assets

Lugar:

Imágenes

Diapositivas

Audio  
◦ Audio  
◦ Sonido

8. Se envía la imagen y ya está creada la misma en su sitio.

Antlia

Principal

Sol Ver Dev load Dev render Editar

Se ha creado su Imagen.

Sáb, 04/18/2009 - 00:39 — tesis

Añadir nuevo comentario

Acidfree albums

Imágenes

Diapositivas

Audio

## 2.2.10 Video 5.x-1.x.

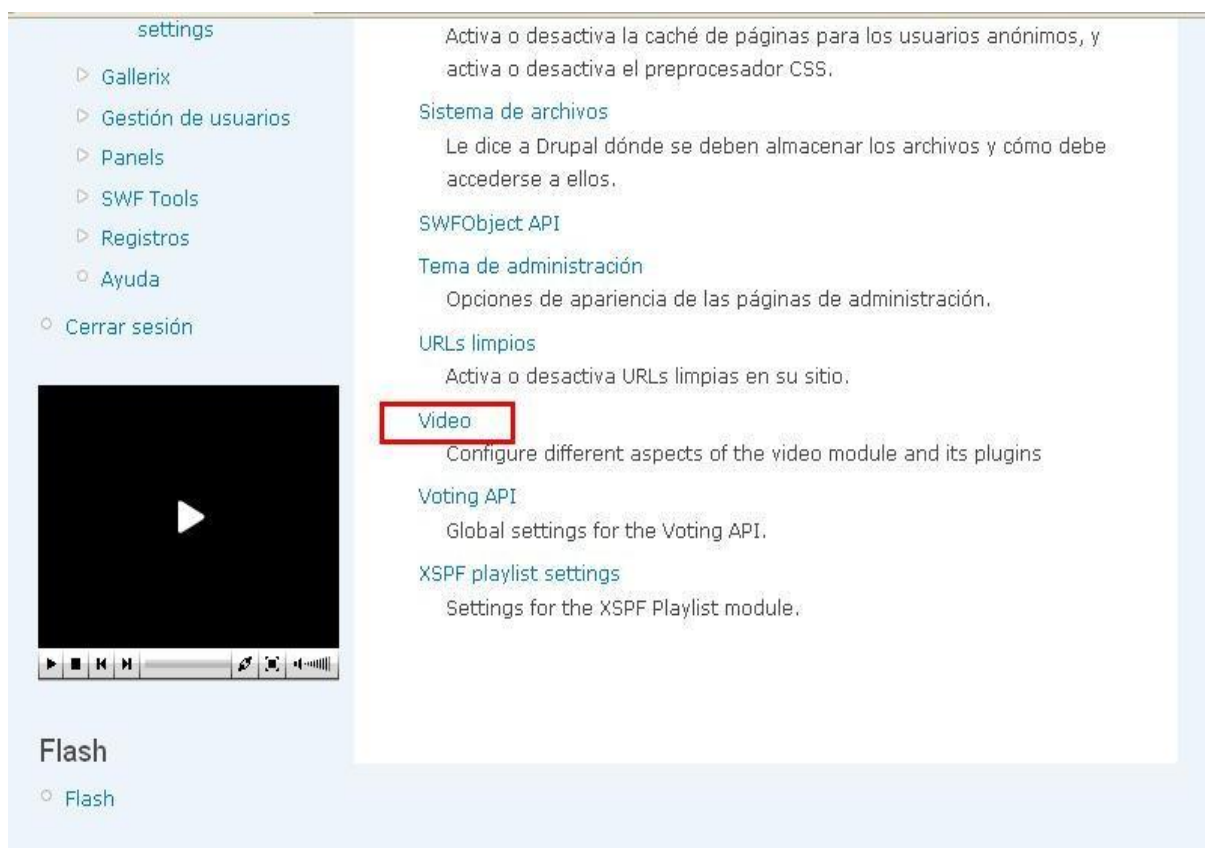
Este módulo permite a los usuarios cargar videos en su sitio.

Dependencia: Token.

### Manual para el uso del módulo Video para Drupal.

Pasos a seguir:

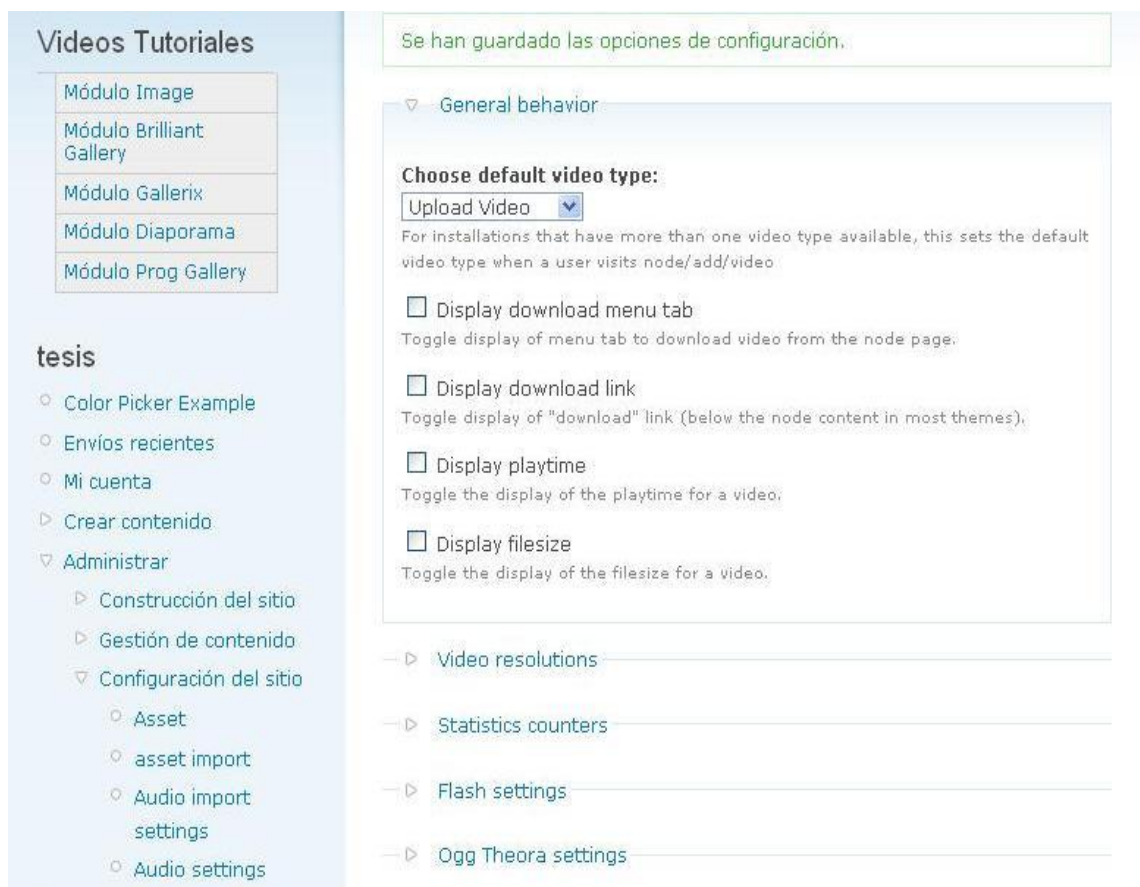
1. Descargar el módulo del sitio de Drupal (<http://drupal.org/project/video>)
2. Una vez descargado se instala normalmente, copiando el módulo en la carpeta modules de su sitio.
3. Luego en el sitio se activa dicho módulo, **Administrar/Modules**, y se envía la página.
4. Instalado el módulo se procede a su configuración, en **Administrar/Configuración de el sitio/Video**, como muestra la imagen:



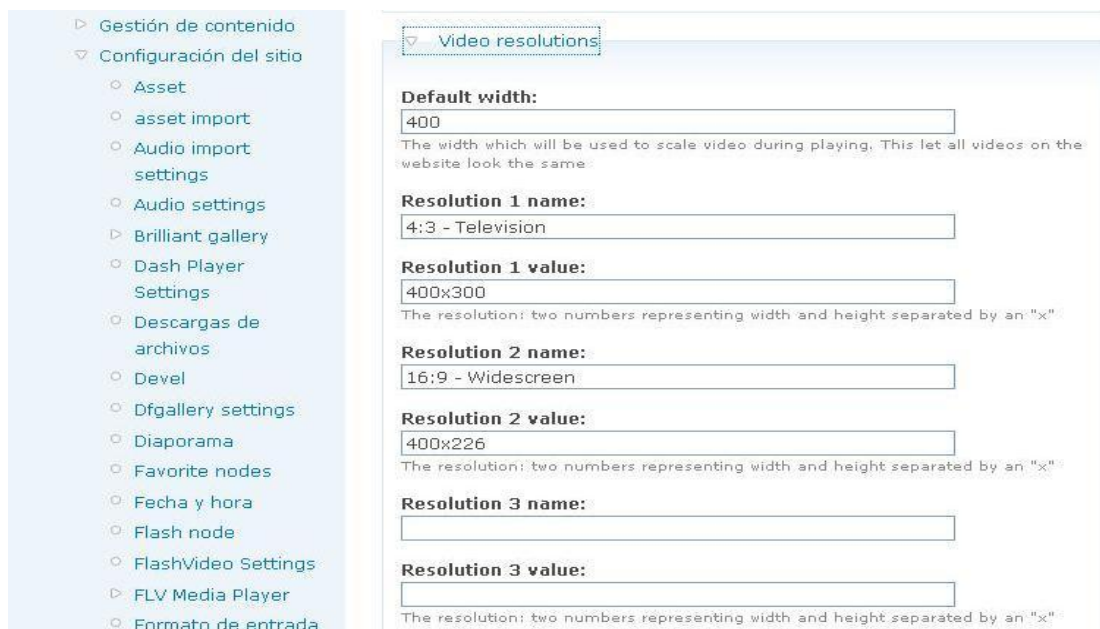
Dentro del entorno de configuración se procede a realizar la misma.



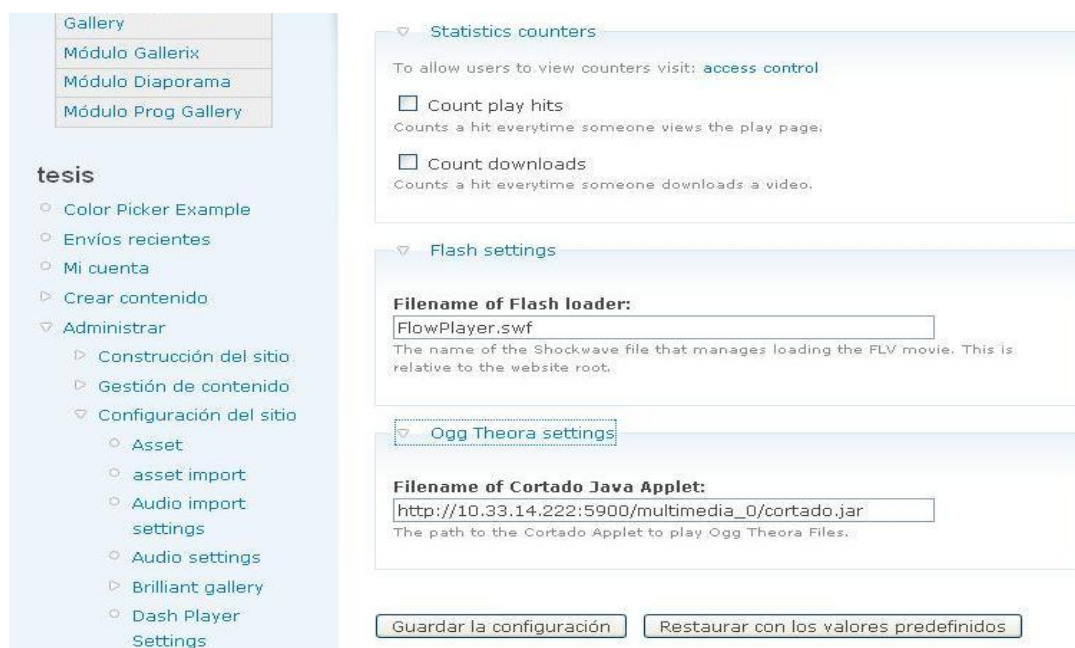
5. En **General behavior** se configura el módulo como se muestra en la imagen siguiente. Los valores **Display download menu tab**, **Display download link**, **Display playtime** y **Display filesize**, pueden ser marcados si lo desea el usuario.



6. En **Video resolutions** se tienen los valores de resoluciones que pueden tener los videos. Estos pueden ser cambiados según la necesidad del usuario, como se muestra en la imagen.



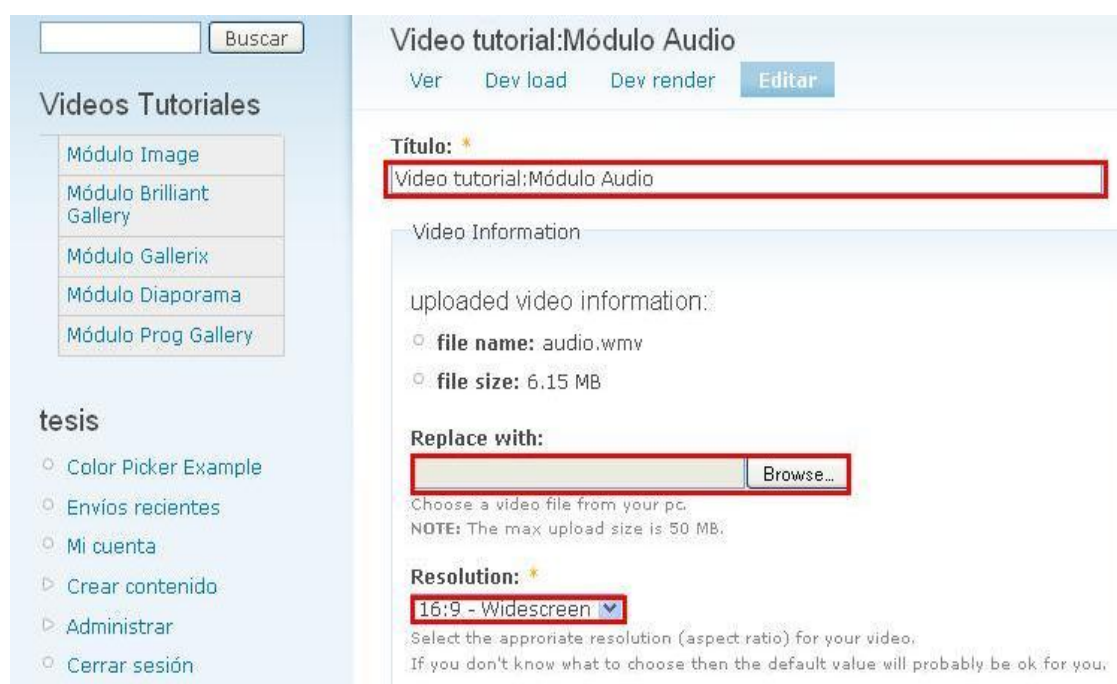
7. En **Statics Counters** se tienen los valores de **Count play hits** y **Count downloads**, estos son marcados si el usuario quiere visualizar la cantidad de veces que el video ha sido visto y descargado. Los valores de **Flash settings** y **Ogg Theora Settings** se llenan como se muestra en la imagen, luego se guarda la configuración.



8. Este módulo permite cargar videos de diferentes formatos, estos son flv, wmv y mov. Estos formatos se pueden limitar también al que se quiera simplemente borrando la extensión y enviando la página de configuración en **Administrar/Configuración del sitio/Video/Cargar**, las propiedades de **Video ffmpeg Helper**, **Video images** y **Youtube** se pueden dejar con la configuración por defecto, véase en la imagen siguiente:

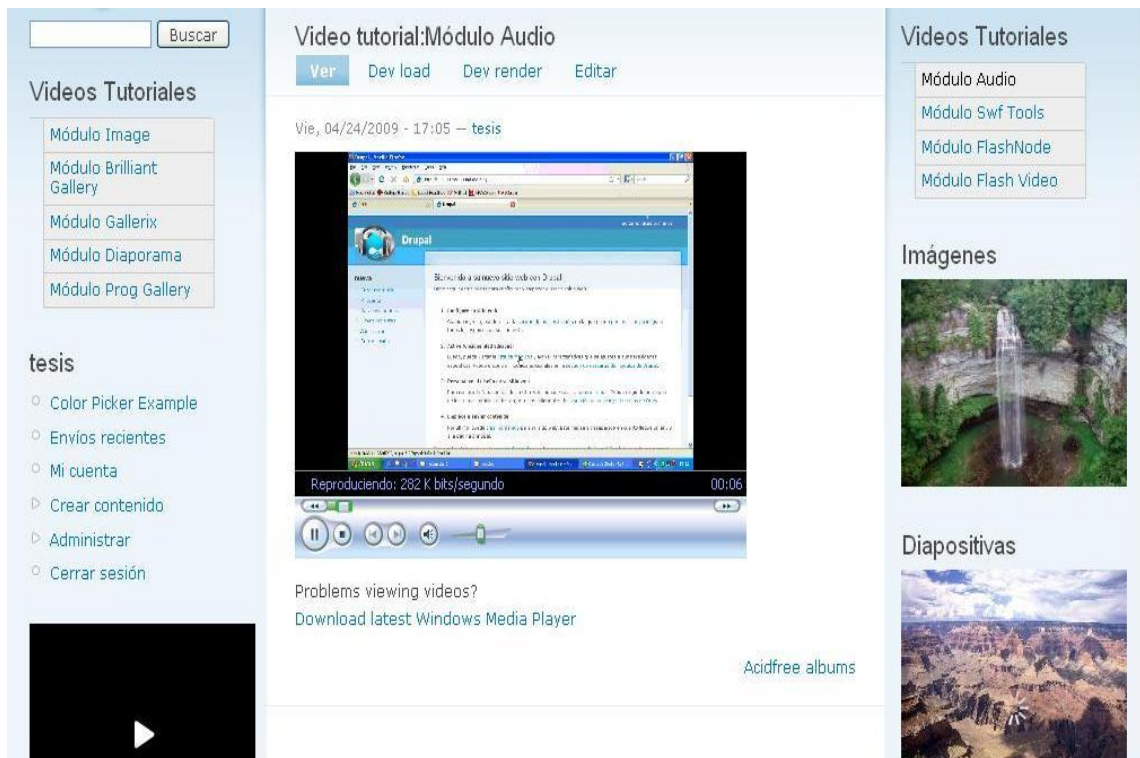


9. Luego de realizar todos estos pasos se está en condiciones de crear un video en **Crear contenido/Video**, se llena el campo **Título** con el nombre del video, se carga el mismo en **Upload video file** y en **Resolution** se escoge la resolución que se quiera para el video como muestra la imagen:





10. Una vez realizado esto se envía la página, en este caso se cargó un video con la extensión **wmv**, en caso de que se quiera añadir un video con otra extensión el procedimiento es el mismo. El video quedaría de la siguiente manera con la opción de dar doble click encima del mismo ampliándolo a pantalla completa.



## 2.3 Diseño

El Sistema de Gestión de Contenidos Drupal es una plataforma flexible que permite disímiles opciones para el trabajo de la presentación del sitio, como tipos de contenidos a mostrar o como los usuarios interaccionen con él. Provee un tipo genérico de contenido llamado “node”, y permite la creación, edición y publicación de este tipo de contenido.

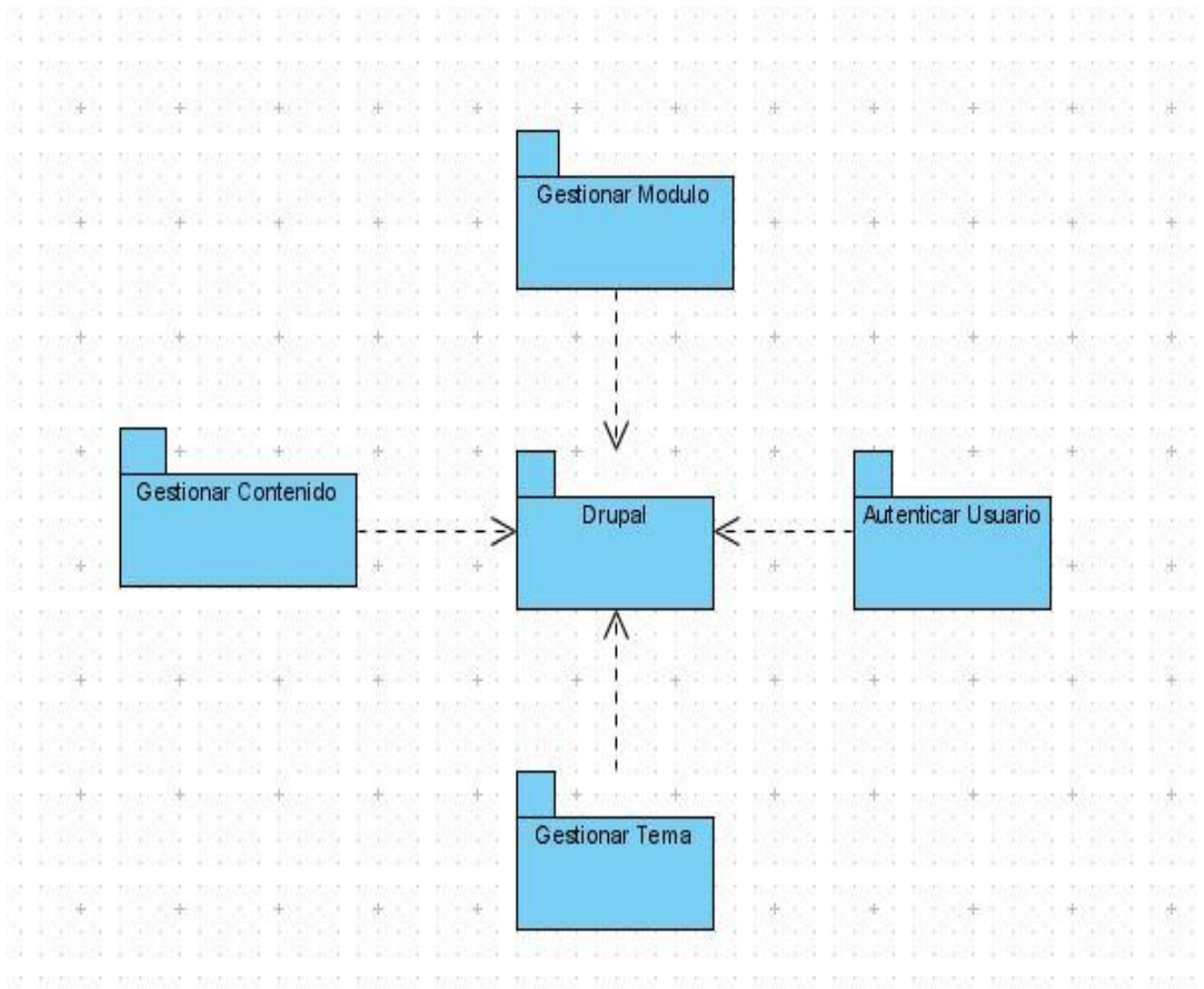
Debido a la naturaleza de los Sistemas de Gestión de Contenidos y a su estructura modular en esta sección se modelará cada módulo por separado, puesto que son independientes en cuanto a su funcionalidad.

Las páginas que genera Drupal pueden tener o no formularios, en dependencia de lo que se desee.

### 2.3.1 Diagrama de Paquetes.

Los diagramas de paquetes son usados para reflejar la organización de los paquetes y sus elementos. Están organizados con el objetivo de maximizar la coherencia interna dentro de cada paquete y minimizar el acoplamiento externo entre los mismos.

En la aplicación se hace necesaria la agrupación de funcionalidades por paquetes para organizar un conjunto de actividades sobre un mismo contenido. De esta manera queda modelado el siguiente diagrama de paquetes para la aplicación.



El paquete Drupal cuenta con un conjunto de funcionalidades donde las fundamentales están embebidas dentro de los paquetes que lo conforman. Cada paquete puede contar con un conjunto de funcionalidades como de sub paquetes que agrupan dentro a las mismas.



A continuación aparece una tabla en la que se explica la organización de los paquetes con las funcionalidades que lo componen:

<b>Paquete Gestionar Contenido:</b>	Sub paquete Gestionar Audio	Funcionalidad Insertar Audio.
		Funcionalidad Reproducir Audio.
		Funcionalidad Eliminar Audio
	Sub paquete Gestionar Video	Funcionalidad Insertar Video.
		Funcionalidad Reproducir Video.
		Funcionalidad Eliminar Video.
	Sub paquete Gestionar Diaporama	Funcionalidad Introducir Diaporama.
		Funcionalidad Mostrar Diaporama.
		Funcionalidad Eliminar Diaporama.
	Sub paquete Gestionar Galería	Funcionalidad Insertar Galería.
		Funcionalidad Mostrar Galería.
		Funcionalidad Eliminar Galería.
	Sub paquete Gestionar Álbum	Funcionalidad Insertar Álbum.
		Funcionalidad Mostrar Álbum.
		Funcionalidad Eliminar Álbum.
Sub paquete Gestionar Imagen	Funcionalidad Insertar Imagen.	
	Funcionalidad Mostrar Imagen.	
	Funcionalidad Eliminar Imagen.	
Sub paquete Gestionar Flash:	Funcionalidad Insertar Flash.	
	Funcionalidad Mostrar Flash.	
	Funcionalidad Eliminar Flash.	
<b>Paquete Gestionar Tema:</b>	Funcionalidad Instalar Tema.	
	Funcionalidad Actualizar Tema	
	Funcionalidad Desinstalar Tema.	
<b>Paquete Gestionar Módulos</b>	Funcionalidad Instalar Módulo.	
	Funcionalidad Actualizar Módulo	
	Funcionalidad Desinstalar Módulo.	
<b>Paquete Autenticar Usuario</b>	Funcionalidad Autenticar Usuario.	

### 2.3.2 Diagramas de Clases para Extensiones web.

Diagrama de clases Gestionar Audio:

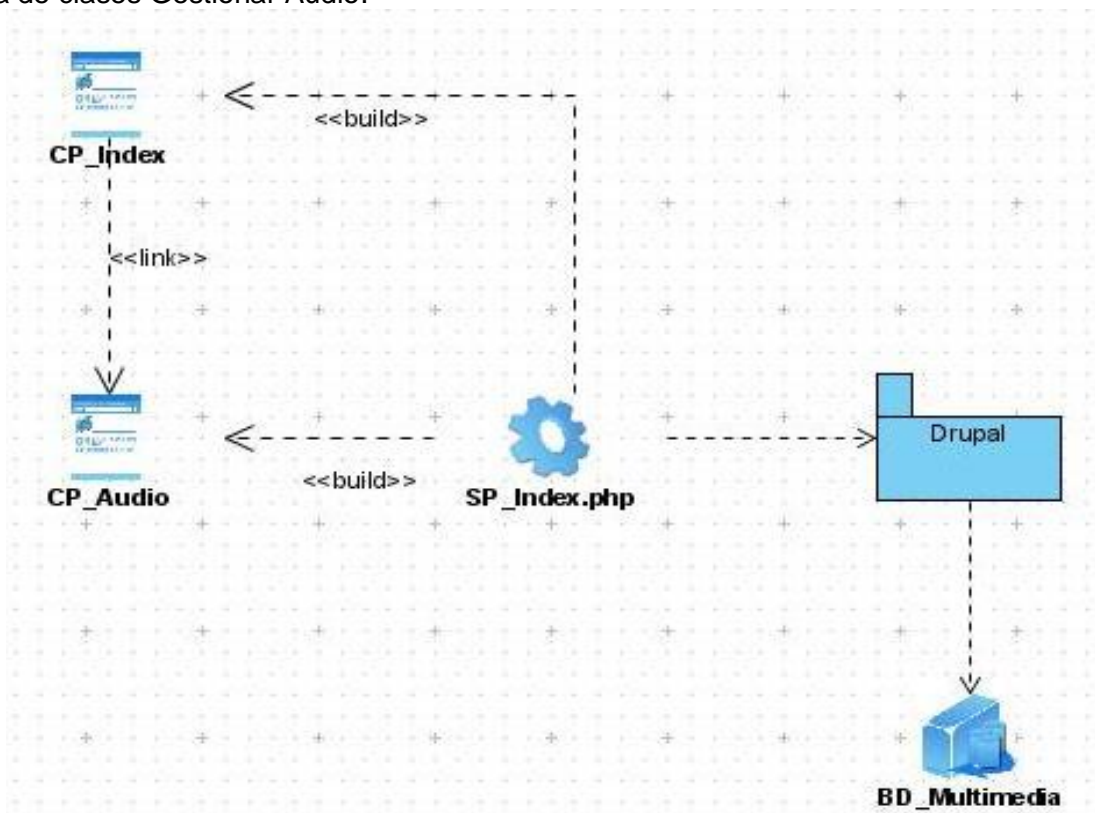


Diagrama de clases Gestionar Video:

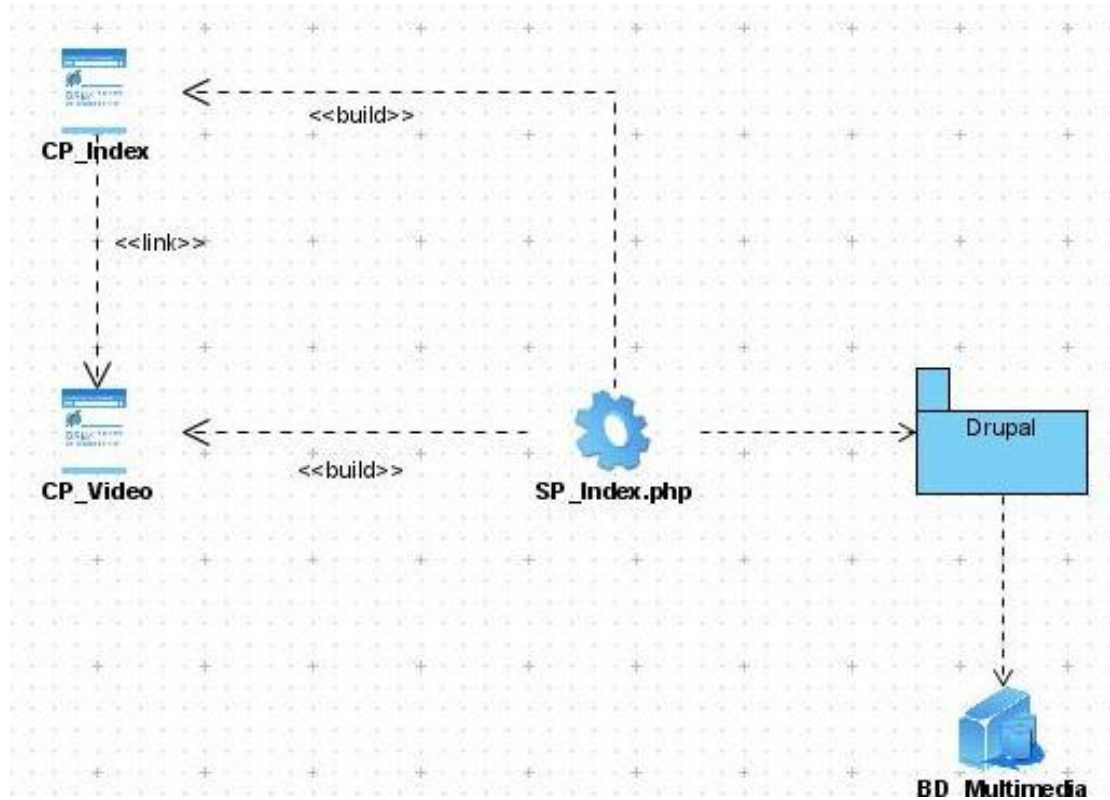


Diagrama de clases Gestionar Diaporama:

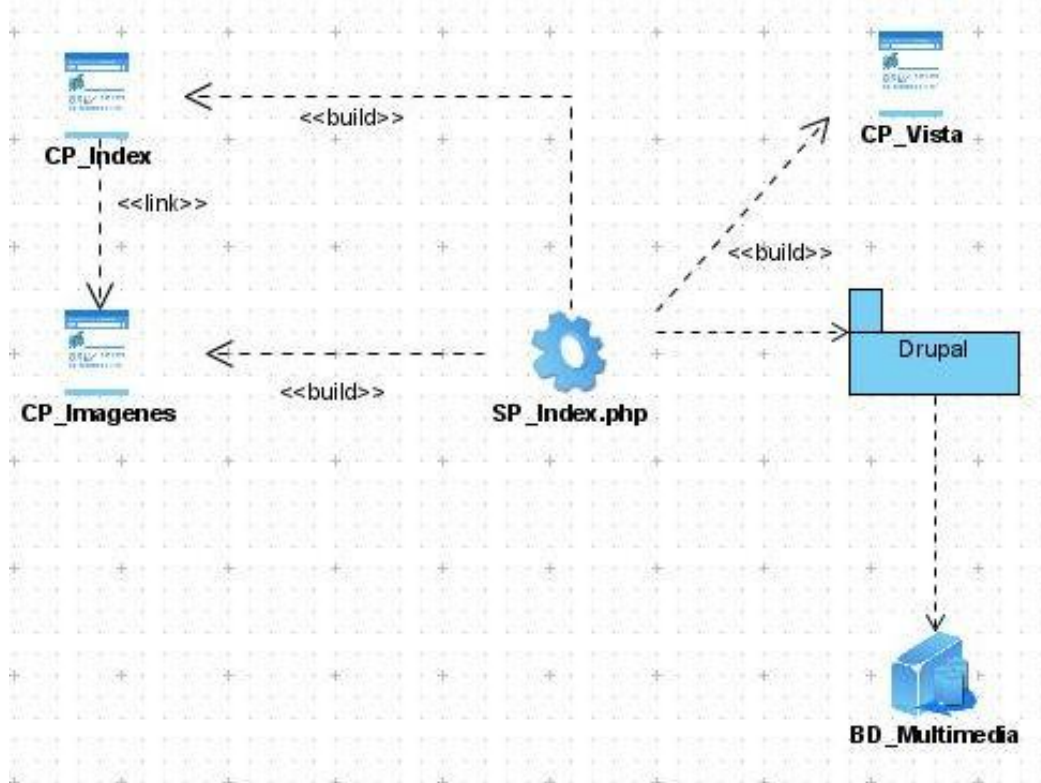


Diagrama de clases Gestionar Galería:

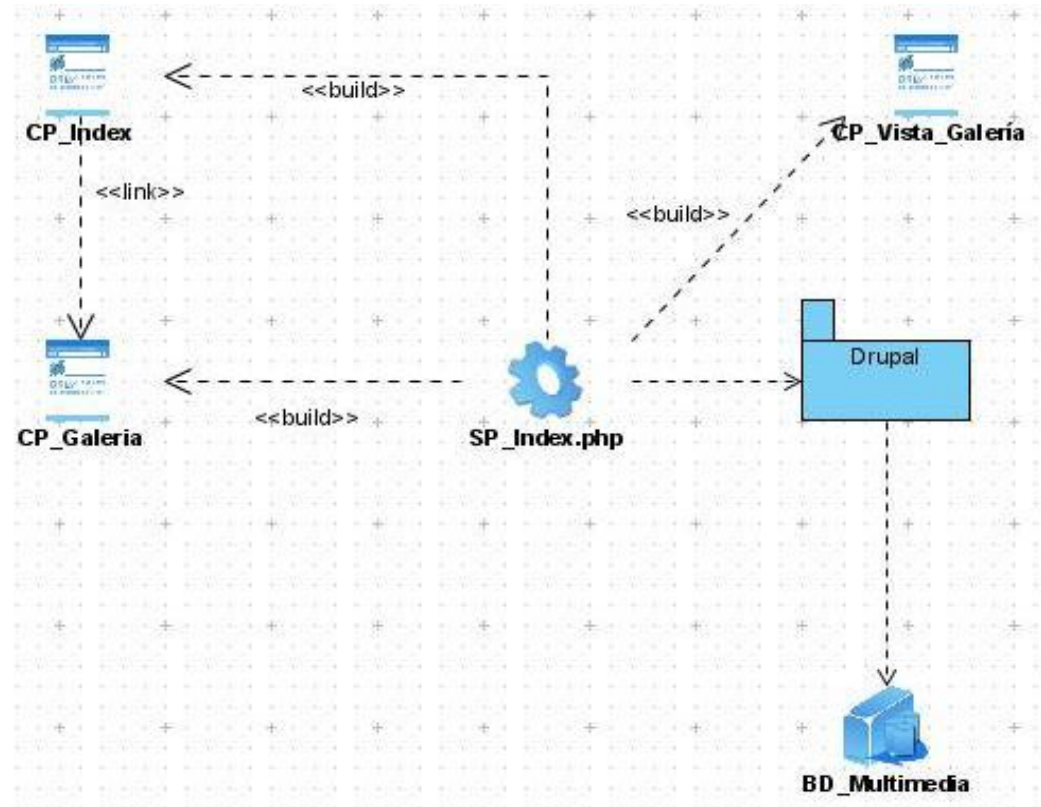


Diagrama de clases Gestionar Álbum

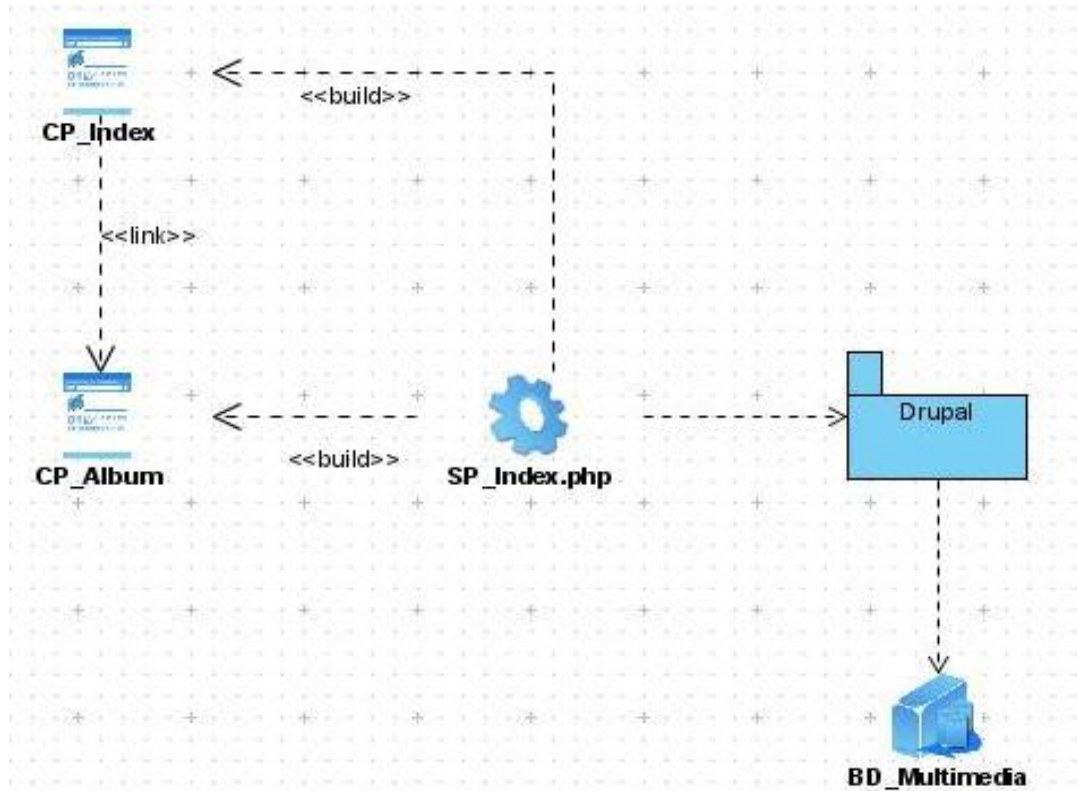


Diagrama de clases Gestionar Imagen:

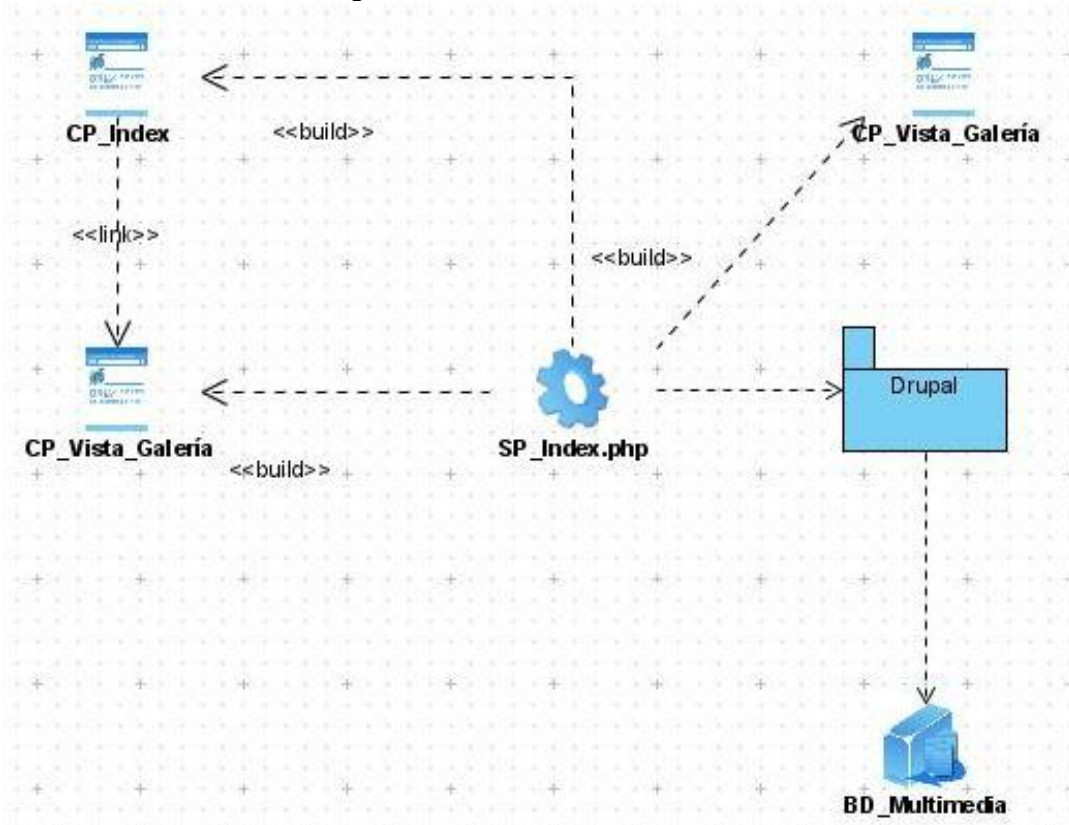


Diagrama de clases Gestionar Flash:

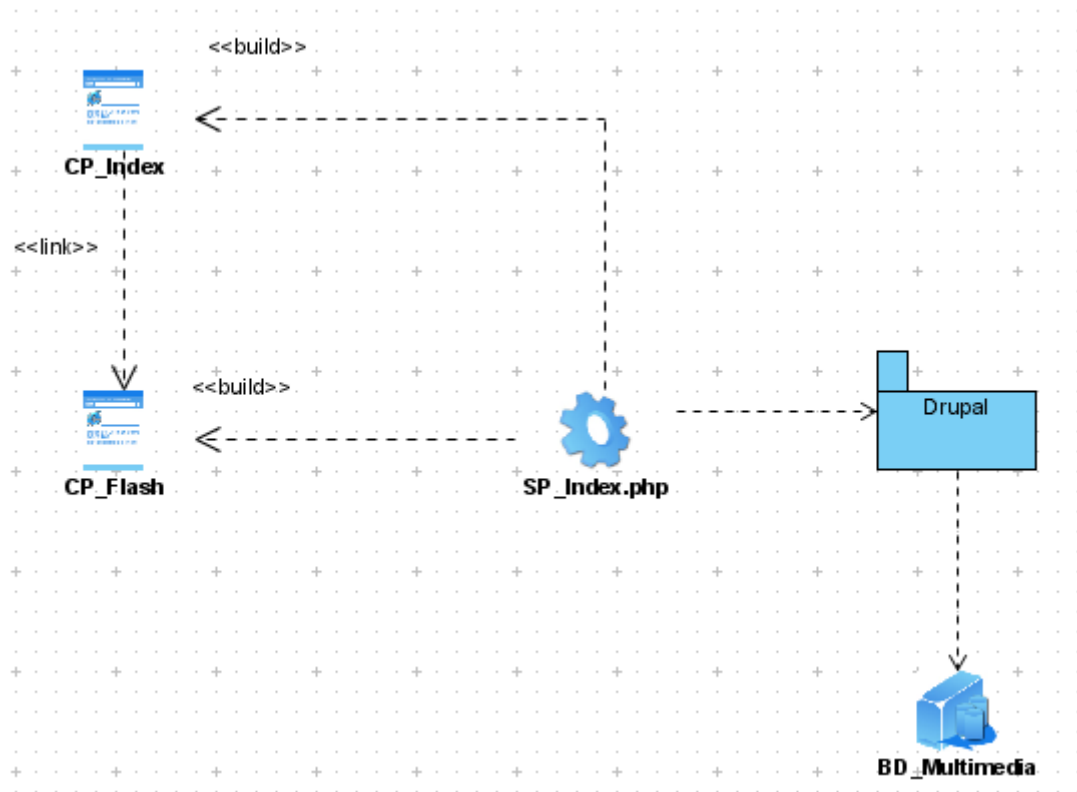
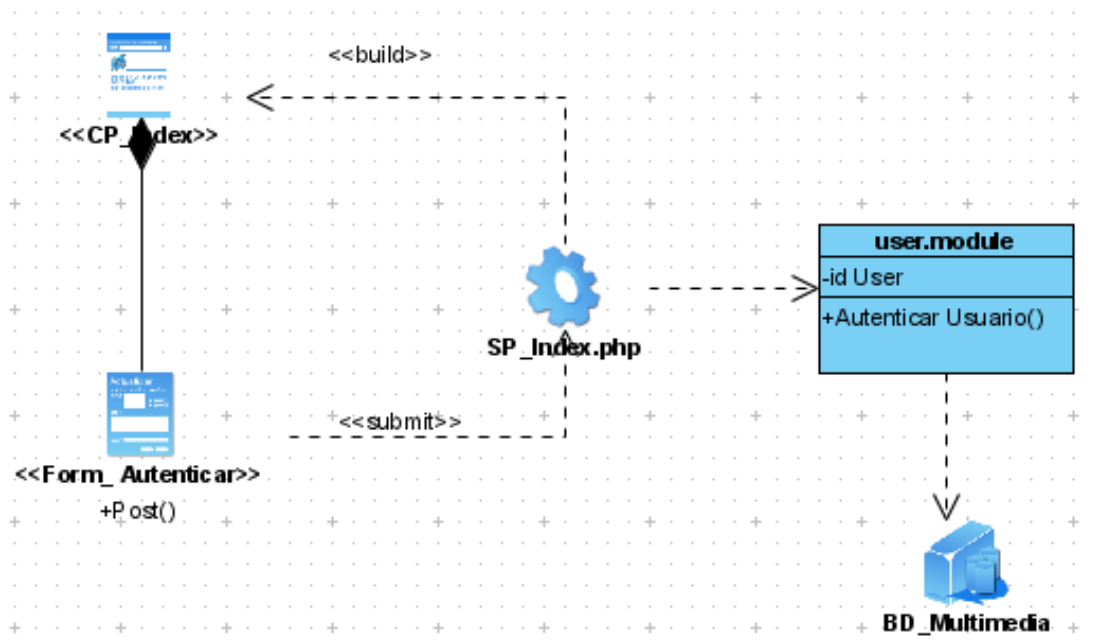


Diagrama de clases Gestionar Usuario:



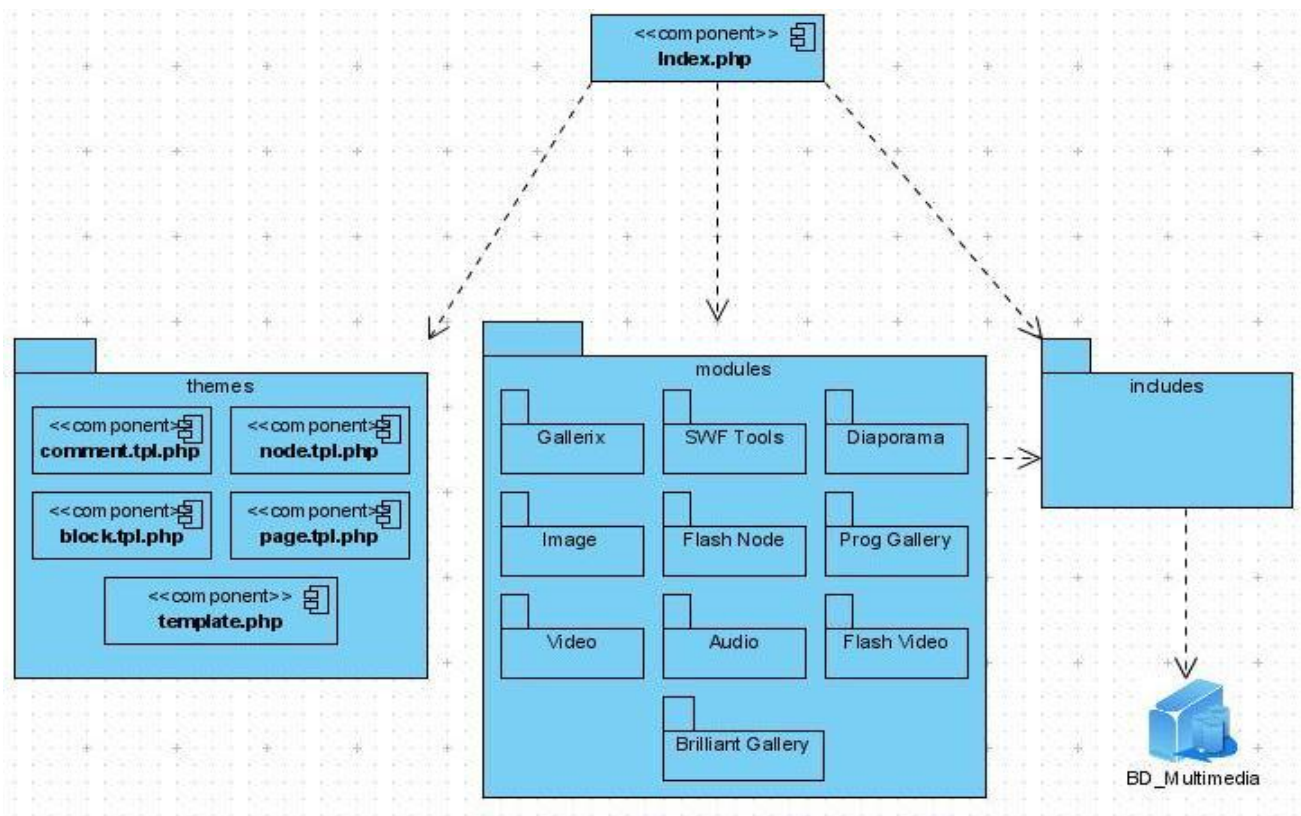
## CAPÍTULO 3: IMPLEMENTACION DEL SISTEMA

### 3.1 Introducción

En este capítulo se desarrollan los flujos de implementación, se describen cómo los elementos del modelo de diseño son implementados en términos de componentes y cómo se organizan en el modelo de despliegue. También se desarrolla un manual de administración en el cual queda explicado explícitamente cada paso para la futura administración de la aplicación.

### 3.2 Diagrama de componentes

Los diagramas de componentes describen los elementos físicos del sistema y sus relaciones, representan todos los tipos de elementos software que entran en la fabricación de aplicaciones informáticas. Estos son usados para estructurar el modelo de implementación en términos de subsistemas de implementación y mostrar las relaciones entre los elementos de implementación. A continuación se muestra el diagrama de componentes que genera Drupal para estructurar los subsistemas de implementación que usa este CMS.





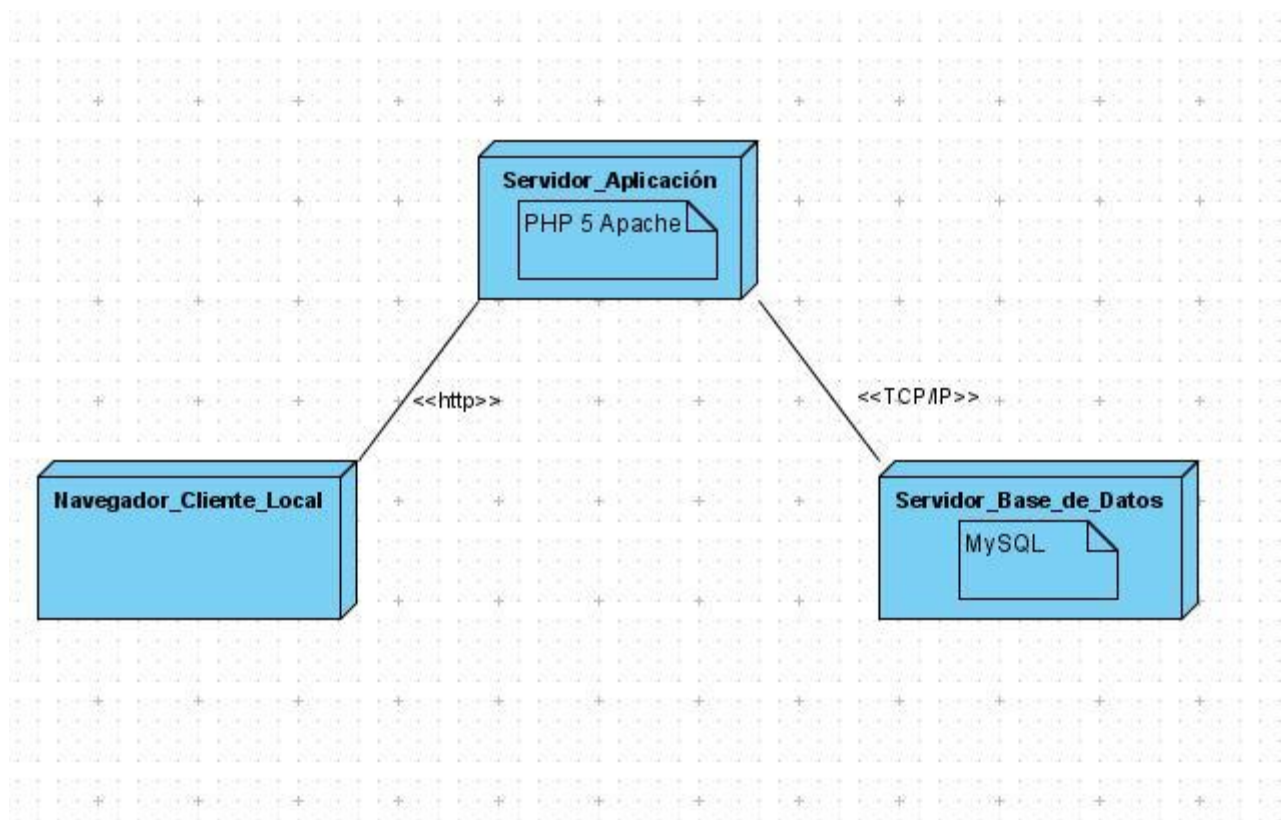
### 3.3 Diagrama de Despliegue

Un Diagrama de Despliegue modela la arquitectura en tiempo de ejecución de un sistema. Esto muestra la configuración de los elementos de hardware (nodos) y muestra cómo los elementos y artefactos del software se trazan en esos nodos.

Un Nodo es un elemento de hardware o software, este puede contener otros elementos, como componentes o artefactos. Un artefacto es un producto del proceso de desarrollo de software, que puede incluir los modelos del proceso, archivos fuente, ejecutables, documentos de diseño, reportes de prueba, prototipos, manuales de usuario y más.

El diagrama de despliegue es llevar la aplicación al hardware que servirá para dar vida a dicha aplicación, es un despliegue de los recursos físicos que se necesitará para que la aplicación trabaje de forma óptima.

En éste caso se tiene un servidor web con la aplicación, un servidor de base datos (MySQL) donde se almacenarán todos los nodos y configuraciones de la aplicación.





A continuación se describen cada uno de los nodos presentes en el diagrama anterior y la comunicación entre ellos:

- **Servidor Web:** Representa el servidor sobre el cual se encuentra corriendo la aplicación Web. Este accede al **Servidor DB** para el manejo de información mediante el protocolo TCP/IP.
- **PC Cliente:** Representa la computadora del cliente que se conecta al **Servidor Web**. La misma se comunica con el servidor por el protocolo HTTP.
- **Servidor BD:** Es la representación del servidor de base de datos en el cual los datos pertenecientes a la aplicación son almacenados.

### 3.4 Arquitectura y Patrones utilizados

El sistema está implementado usando el CMS Drupal, por lo que la arquitectura y los patrones usados heredan del CMS.

Este CMS se puede enmarcar en los paradigmas de la programación orientada a objetos (POO), aunque no se utilicen a fondo todas las características de PHP para éste paradigma. El código de Drupal está separado en módulos, cada uno cumple funciones específicas, que además manejan inclusión de archivos, todo esto simplemente con el propósito de que se cargue la menor cantidad de código por petición para que resulte lo más eficiente posible, las funciones son definidas dentro de otras funciones en tiempo de ejecución.

En cuanto a la arquitectura de Drupal se puede hablar de “Modelo - Vista - Controlador” (MVC) pues es un patrón que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de control en tres componentes distintos. El patrón MVC se ve frecuentemente en aplicaciones web, donde la vista es la página HTML y el código que provee de datos dinámicos a la página; el modelo es el Sistema de Gestión de Base de Datos y la Lógica de negocio; y el controlador es el responsable de recibir los eventos de entrada desde la vista.

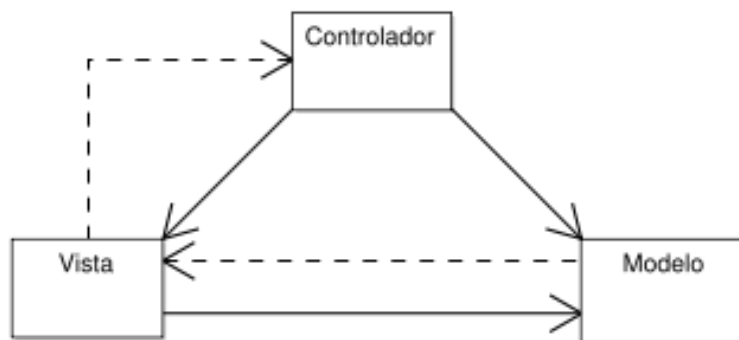


Fig 1: Modelo-Vista-Controlador

- **Modelo:** Esta es la representación específica de la información con la cual el sistema opera. La lógica de datos asegura la integridad de estos y permite derivar nuevos datos
- **Vista:** Este presenta el modelo en un formato adecuado para interactuar, usualmente la interfaz de usuario.
- **Controlador:** Este responde a eventos, usualmente acciones del usuario e invoca cambios en el modelo y probablemente en la vista.

Más allá de clasificar Drupal en uno u otro patrón, se habla en términos de "modelo-vista-controlador" en el sentido de que Drupal hace una excelente separación entre la persistencia de los datos y los formularios (modelo), la lógica (ciclo de respuesta al pedido http, o sea, ciclo de vida de un "request" a un sitio Drupal), y la vista que emerge como la respuesta HTML al explorador del internet (browser). En cada esfera, hay muchas oportunidades para efectuar modificaciones de manera limpia.

### 3.5 Manual de administración

En esta sección se encuentra descrita la usabilidad de la aplicación. Tiene el objetivo de que los administradores la utilicen como herramienta que permita orientarse rápidamente en la estructura de los archivos y para presentar los servicios que ofrece la aplicación.

#### Instalación

La instalación de la aplicación es sencilla. Requiere acceder al servidor para copiar el producto, luego crear una base de datos, conectarse a la misma para crear el esquema.

Drupal ocupa muy poco espacio en disco, ya que el núcleo del sistema es muy pequeño, lo conforman muy pocos ficheros de tamaño reducido. El resto del grueso de ficheros instalados corresponde a los tres temas que trae la distribución, incluido uno llamado bluemarine que es el que se instala por defecto.

## **Crear Contenido**

Casi todo el contenido en Drupal es tratado internamente como un tipo de entidad genérica llamada nodo. Un nodo es prácticamente cualquier texto que se introduce en Base de Datos y se muestra a través de la web. Esto permite que a cualquier tipo de contenido se le pueda asociar de forma individual una serie de atributos comunes, independientemente que sea una noticia, un artículo o el tema de un foro.

El contenido de la web se da de alta a través de la opción de menú **crear contenido**. Un formulario para la introducción del texto con opciones acerca del autor, formato y comentarios, entre otros.

Una vez dado de alta el primer contenido, este se mostrará automáticamente en la página principal del sitio.

En Drupal las categorías se utilizan para organizar el contenido. Las categorías se implementan mediante vocabularios, términos, y las relaciones que se establecen entre ellos. La aplicación cuenta con varios tipos de contenidos que están creados con el objetivo de organizar los diferentes componentes de carácter multimedia que pueden ser ingresados en la aplicación.

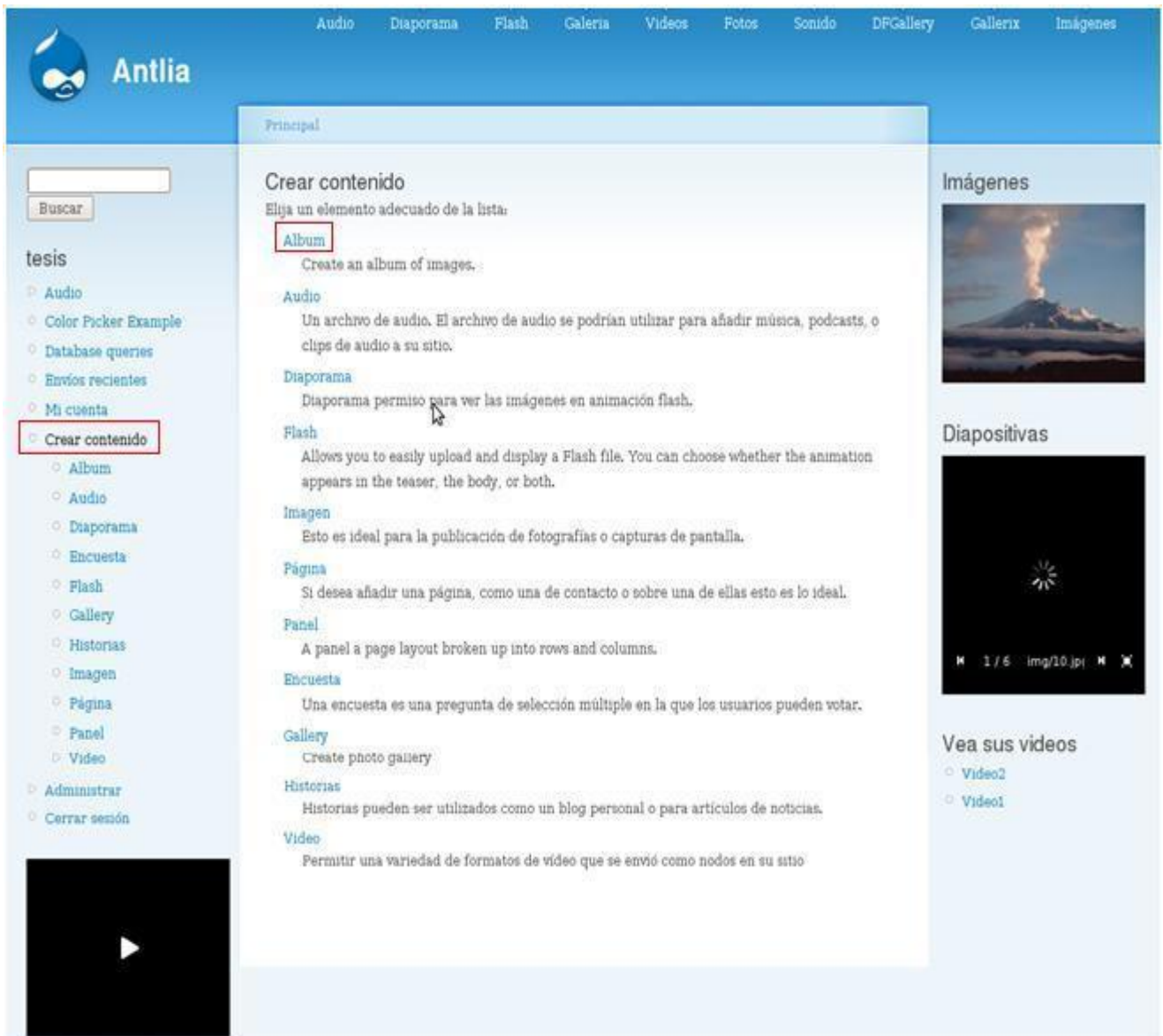
Para la creación de un nuevo contenido es necesario dirigirse al menú izquierdo de la aplicación en el cual aparece una sección de administración. En él se muestra un acceso a **Crear contenido**, accediendo a él aparecerá en el cuerpo de la página una lista de todos los contenidos a crear como aparece explicado a continuación.

Se procede a la creación de un nuevo contenido, seguidamente se llenan los campos necesarios para la creación del mismo.

➤ **Álbum**

Crea un álbum de imágenes.

Para crear un contenido de tipo álbum es necesario dar clic en **Crear Contenido** y Luego en **Álbum**.



En el cuerpo de la página que aparecerá se muestra un formulario que es necesario llenar. Aparece un campo para escribir el título del álbum, como aparece en la figura.

Editar enlaces primarios

# Antlia

Principal > Crear contenido

Enviar Album

Album Name:

Enter a descriptive name for your album.

Sort Order:

Override the selected default sort order in the Gallerix Settings Page.

Album Description:

Enter a short description for this album.


Insert Assets

Formato de entrada

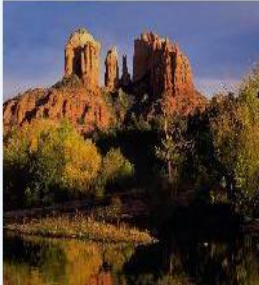
Videos Tutoriales

- Módulo Image
- Módulo Brilliant Gallery
- Módulo Gallerix
- Módulo Diaporama
- Módulo Prog Gallery

Imágenes



Diapositivas



Al final del cuerpo de la página se muestran dos opciones Vista Previa y Enviar, las mismas son para mostrar una vista de cómo quedaría el álbum creado y la otra sería para enviar el contenido creado respectivamente.

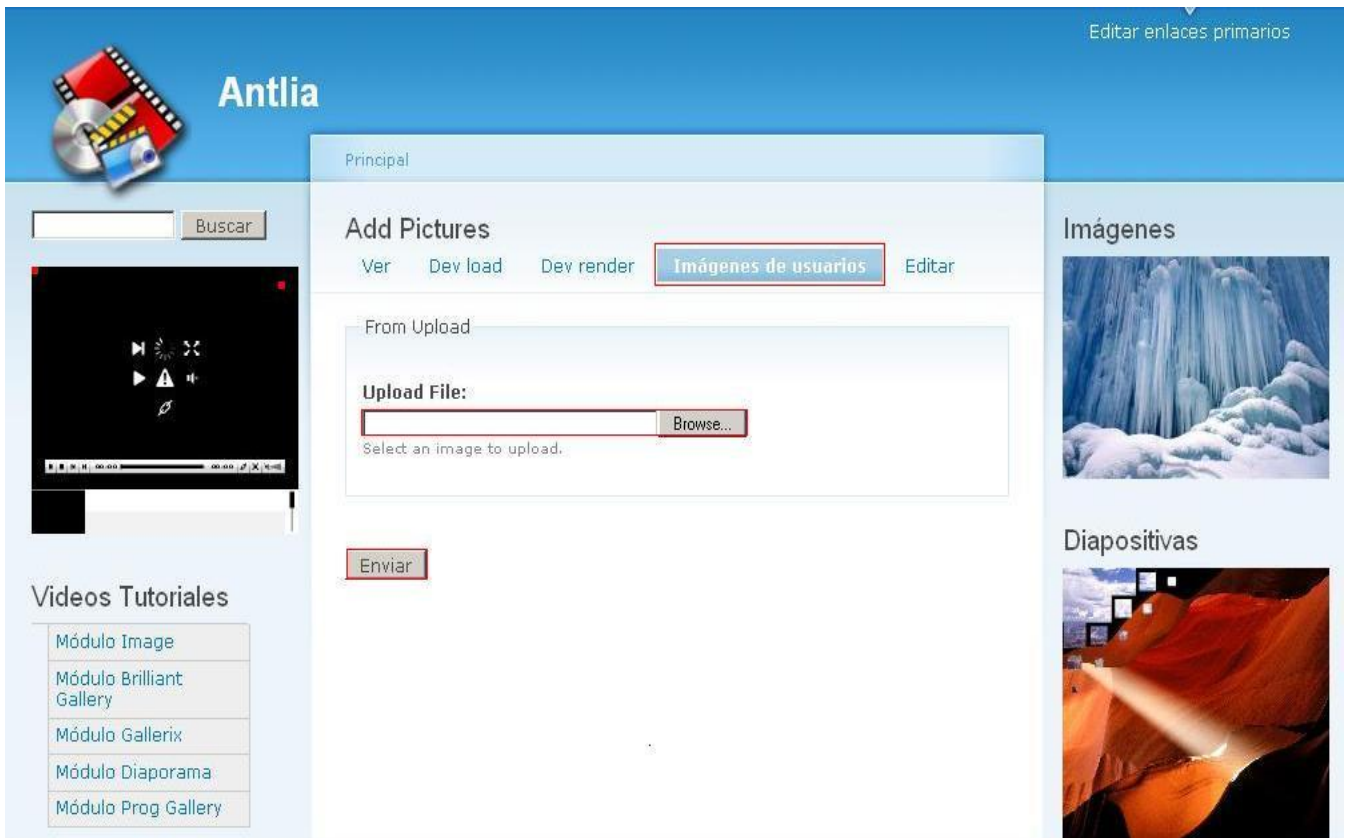
Imge



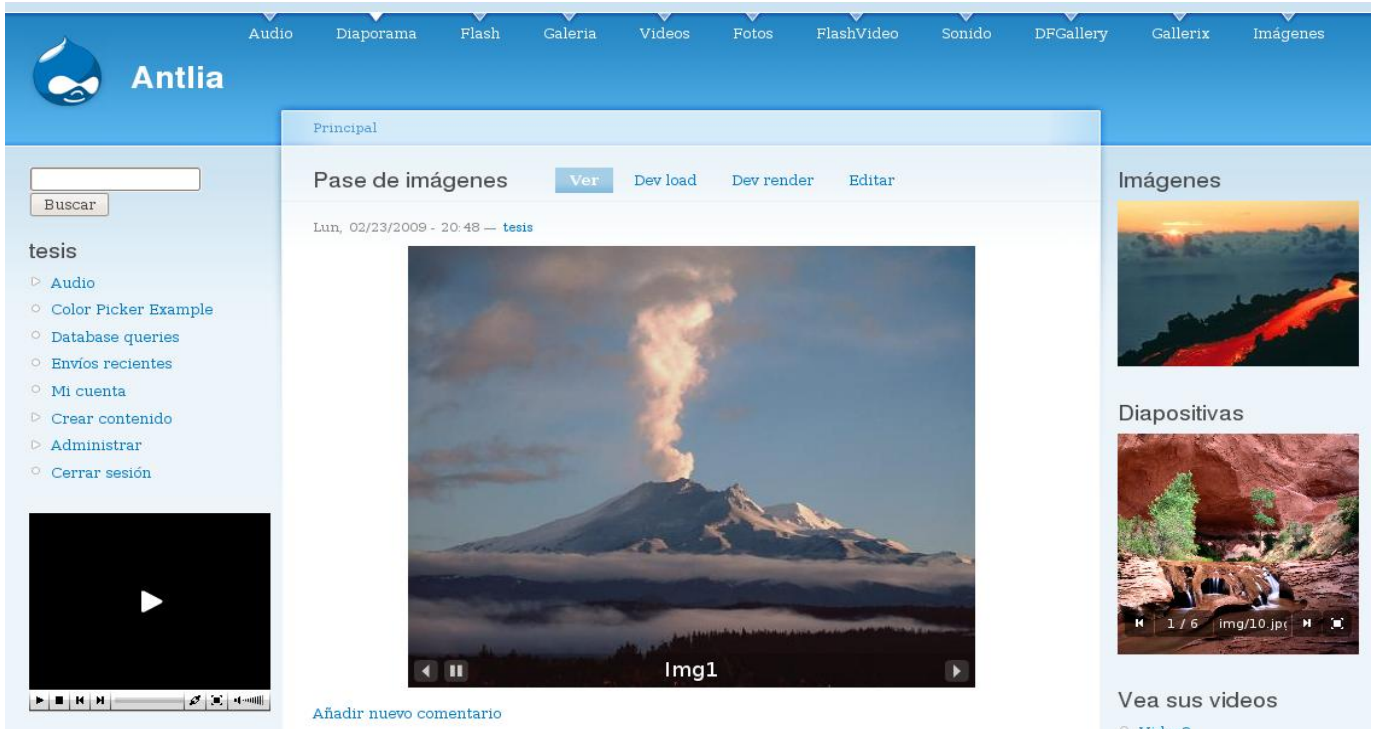
- Opciones del menú
- Opciones de ruta URL
- Opciones de comentarios
- Información de autoría
- Opciones de publicación

Vista previa Enviar

Luego de enviado el álbum se procede a insertar el contenido del álbum en **Imágenes de Usuario** como se muestra a continuación:



Como resultado se obtiene una página como muestra la imagen a continuación:



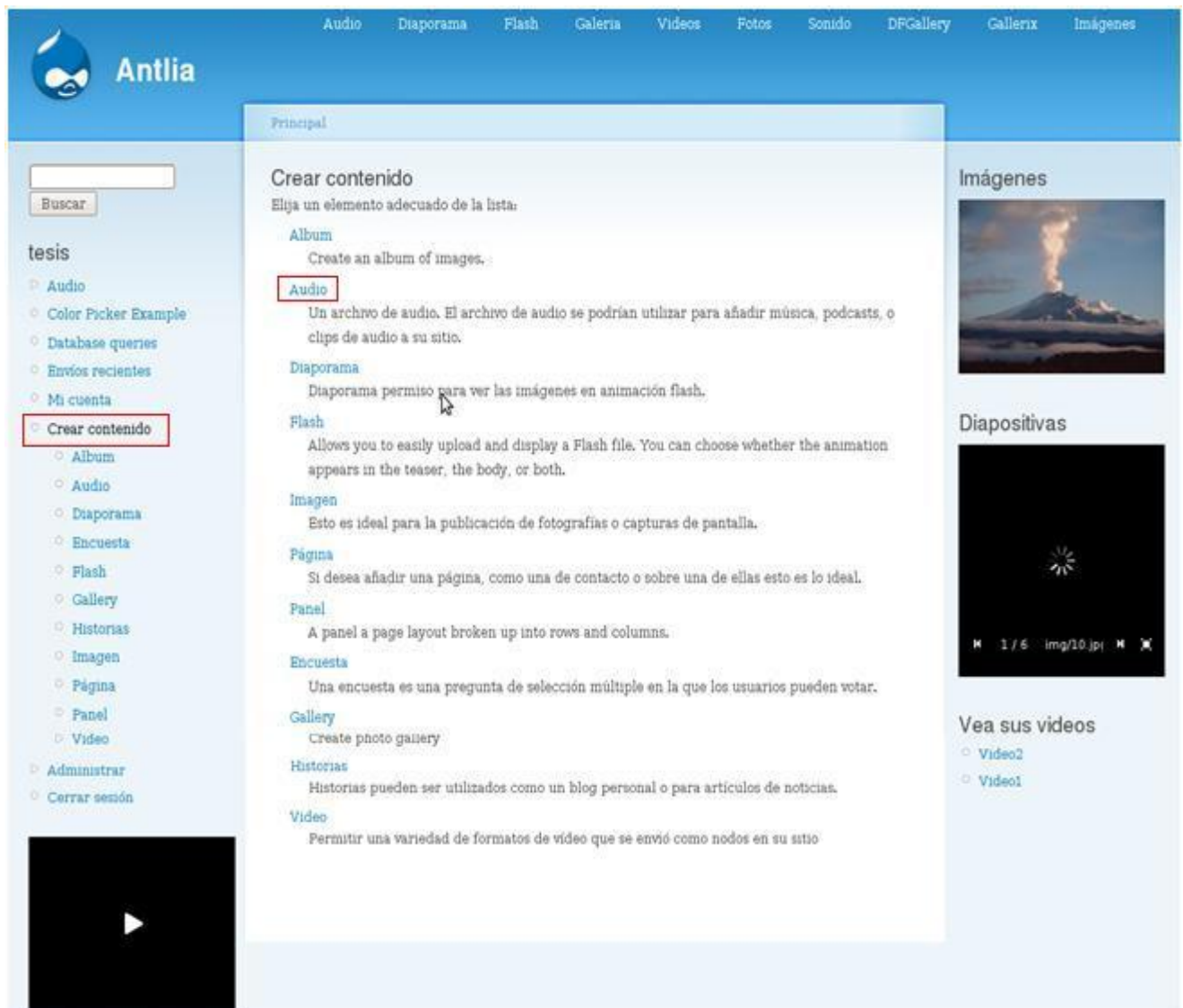


➤ **Audio**

Creará un archivo de audio.

Para crear un contenido de tipo audio es necesario dar clic en **Crear Contenido** y

Luego en **Audio** como aparece en la siguiente figura.



Seguido este paso es necesario llenar campos que son imprescindibles para la creación de un contenido de tipo audio.

En el campo marcado en la siguiente figura se escribe el nombre del audio (título) que se desee incorporar a la aplicación.

Antlia

Audio Diaporama Flash Galeria Videos Fotos FlashVideo Sonido DFGallery Gallerix Imágenes

Principal > Crear contenido

### Enviar Audio

**Título: \***

[audio-tag-title-raw] by [audio-tag-artist-raw]

The title can use the file's metadata. You can use the tokens listed below to insert information into the title. Note: the node title is escaped so it is safe to use the -raw tokens.

Token list

**Cuerpo:**

Insert Assets

Formato de entrada

Audio File Info

Imágenes

Diapositivas

Continuando con la respectiva entrada de datos se continúa buscando e insertando el audio que se desee añadir al contenido. Se coloca el tipo de la imagen seguido de un adjunto que corresponde a la imagen que se desee mostrar al lado del archivo de audio. Es posible cargar subtítulos en el campo cuyo nombre lo indica según precise o no llevar subtítulos el audio.

Página Panel Video

Administrar Cerrar sesión

Imge

Current File:  
No file is attached.

Add a new audio file:

Examinar...

Click "Browse..." to select an audio file to upload. Only files with the following extensions are allowed: mp3 wav ogg.  
NOTE: the current PHP configuration limits uploads to 2 MB.

Allow file downloads.  
If checked, a link will be displayed allowing visitors to download this audio file on to their own computer.  
WARNING: even if you leave this unchecked, clever users will be able to find a way to download the file. This just makes them work a little harder to find the link.

Audio Images

Cover art or other images.

New image type:  
Cover (front)

Add a new image:

Examinar...

Click "Browse..." to select an image to add to this audio file. NOTE: Supported image types include GIF, JPG, and PNG.  
Suggested dimensions: 170 X 170 pixels.

iTunes feed information

iTunes specific information.

Subtítulo:

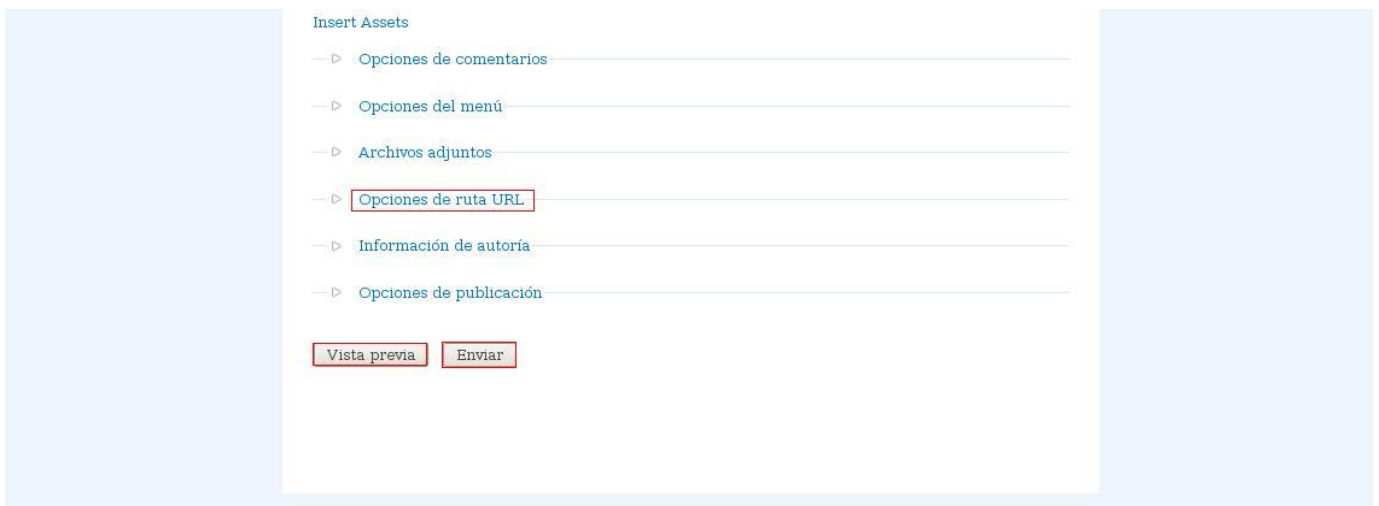
The contents of this tag are shown in the Description column in iTunes. The subtitle displays best if it is only a few words long.

Ve sus videos

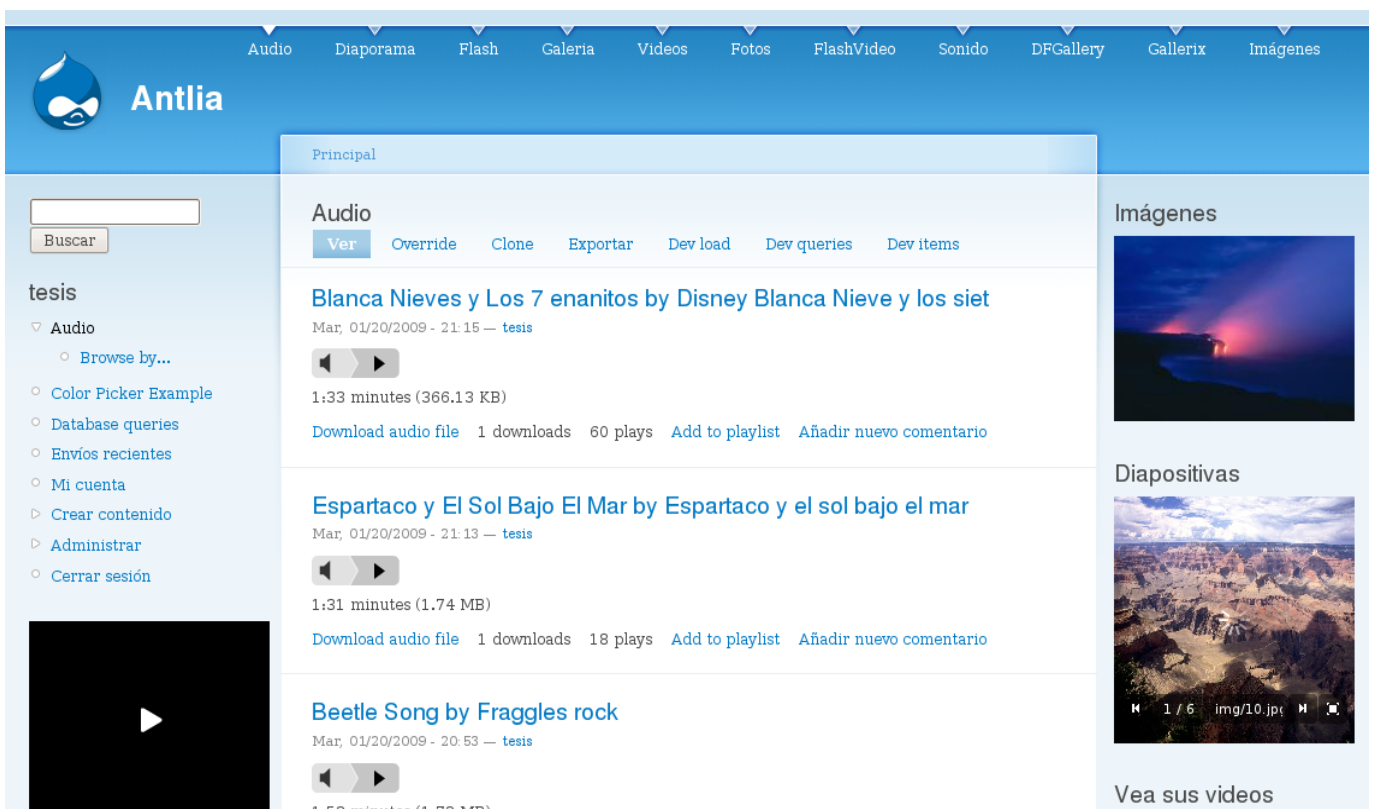
Video2 Video1

Luego se procede a la configuración de Opciones como lo es **Opciones de ruta URL** que esto cambia el nombre de la página que Drupal crea por defecto y le coloca el insertado por el usuario.

Seguidamente se puede observar una vista previa del nuevo contenido creado o se pueden enviar y guardar los datos respectivamente en los botones **Vista Previa** y **Enviar**.



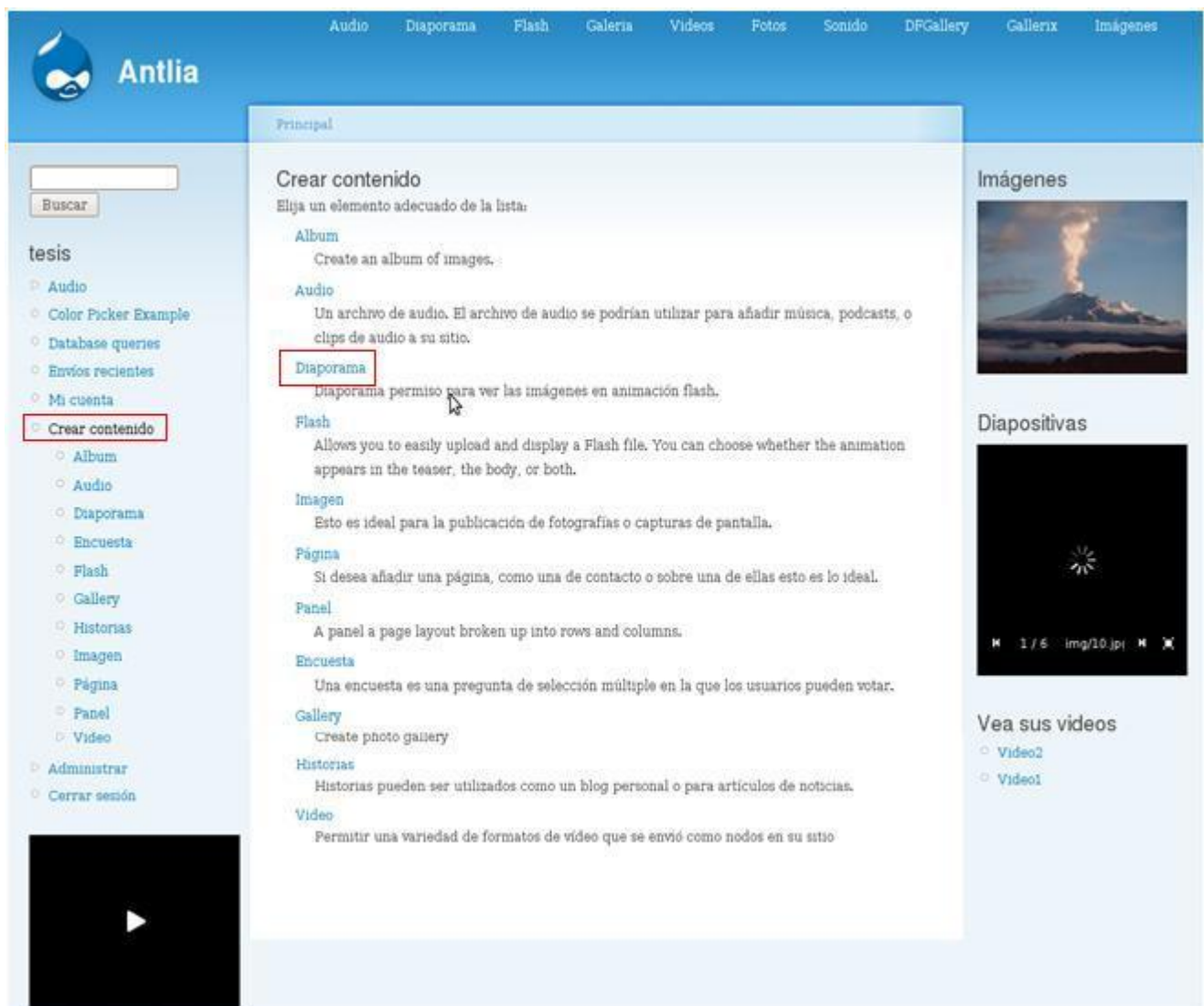
El resultado de este proceso será una página con los respectivos archivos de audio cargados listos para reproducirlos, descargarlo entre otras funciones:



## ➤ Diaporama

Creación de imágenes en flash de diapositivas.

Para crear un contenido de tipo Diaporama es necesario dar clic en **Crear Contenido** y luego en **Diaporama** como aparece en la siguiente figura.



The screenshot shows the Antlia website interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Audio, Diaporama, Flash, Galeria, Videos, Fotos, Sonido, DFGallery, Gallerix, and Imágenes. The main content area is titled 'Principal' and contains a 'Crear contenido' section. This section lists several options: Album, Audio, Diaporama (highlighted with a red box), Flash, Imagen, Página, Panel, Encuesta, Gallery, Historias, and Video. The 'Diaporama' option is described as 'Diaporama permiso para ver las imágenes en animación flash.' On the left side, there is a sidebar with a search bar and a list of 'tesis' items, including 'Crear contenido' (highlighted with a red box). On the right side, there are sections for 'Imágenes' (showing a volcano), 'Diapositivas' (showing a loading spinner), and 'Vea sus videos' (showing two video thumbnails).

Luego de realizar lo anteriormente descrito se mostrará una página, ésta contiene un formulario con respectivos datos a llenar como aparece en la siguiente figura, los mismos son el título del Diaporama, el cuerpo que es opcional según lo que desee el usuario y las medidas de ancho y alto respectivamente que tenga la imagen a mostrar.

Audio Diaporama Flash Galeria Videos Fotos FlashVideo Sonido DFGallery Gallerix Imágenes

**Antlia**

Principal > Crear contenido

Enviar Diaporama  
Select images that make up your slideshow.

Título: \*

Cuerpo:

Insert Assets

Width: \*  
640  
Width (px) of slideshow

Height: \*  
480  
Height (px) of slideshow

Imágenes

Diapositivas

Seguidamente se continúa llenando el formulario, aparece un campo llamado **Speed transition**, aquí se coloca la velocidad en los milisegundos que se desea que transcurra una transición de imágenes, otro con el nombre de **Time display** que significa el tiempo que permanecerá visible una imagen. Luego se continúa con opciones por si se desea que aparezcan botones de control, o el título de las imágenes como aparece en la siguiente figura:

Panel  
Video  
Administrar  
Cerrar sesión

Imge

Keep ratio

Transition:  
Fade  
Transition between images

Speed transition: \*  
20  
Speed transition in ms

Time display: \*  
5  
Time display in seconds, 0 = infinity

Show buttons

Buttons position:  
 top  
 bottom

Show image title

Title position:  
 top  
 bottom

Random start  
 Open image node

Veá sus videos  
Video2  
Video1



Quedando de esta manera:

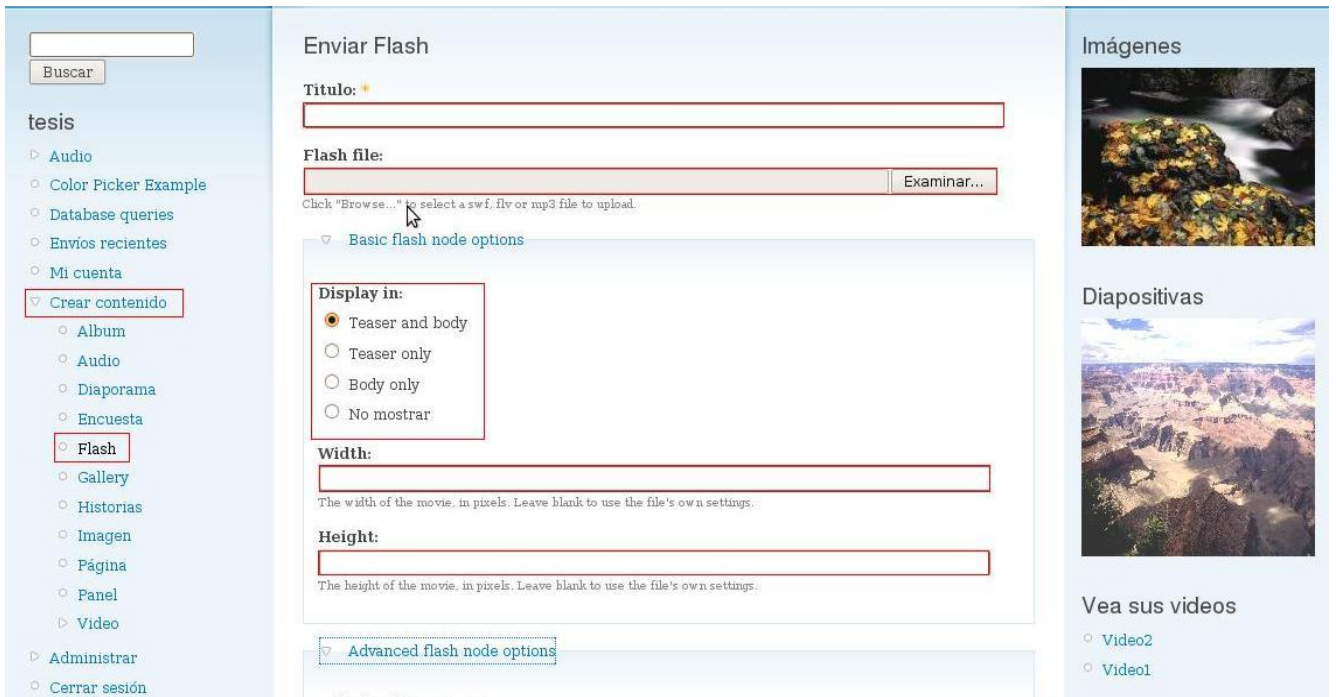


### ➤ Flash

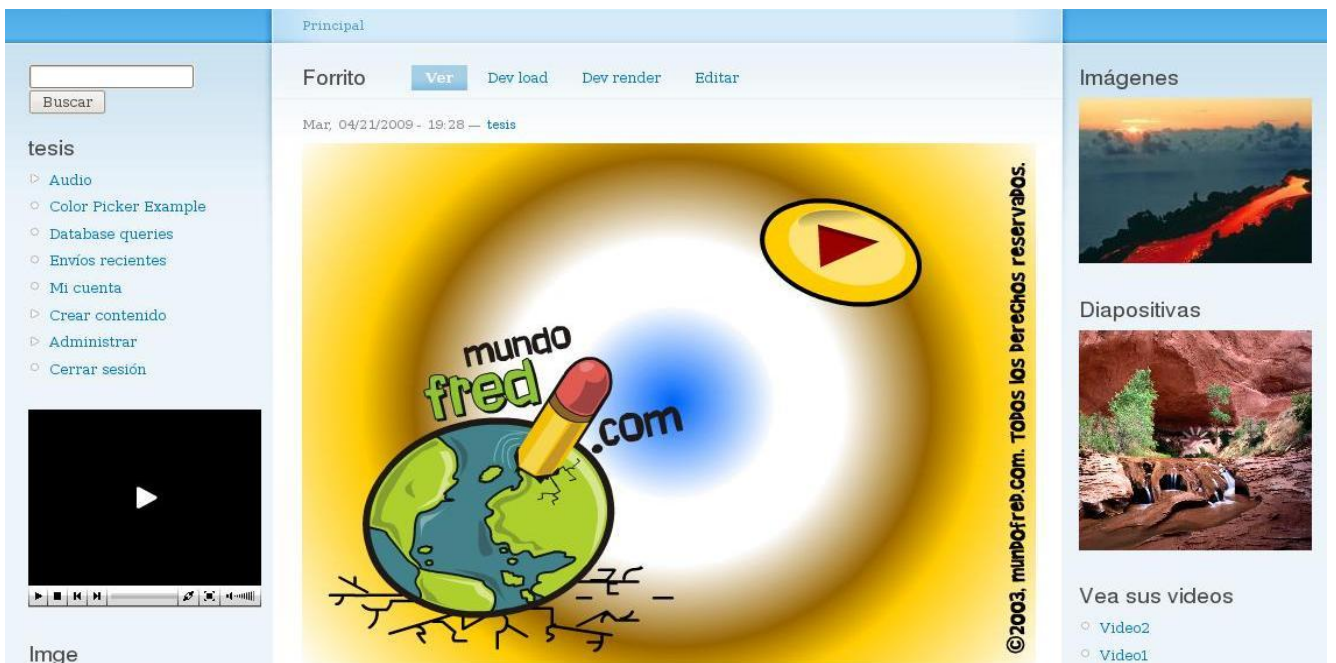
Ahora se procede a la creación de un contenido flash, de la manera siguiente, en **Crear contenido/Flash**. Como muestran las siguientes imágenes.





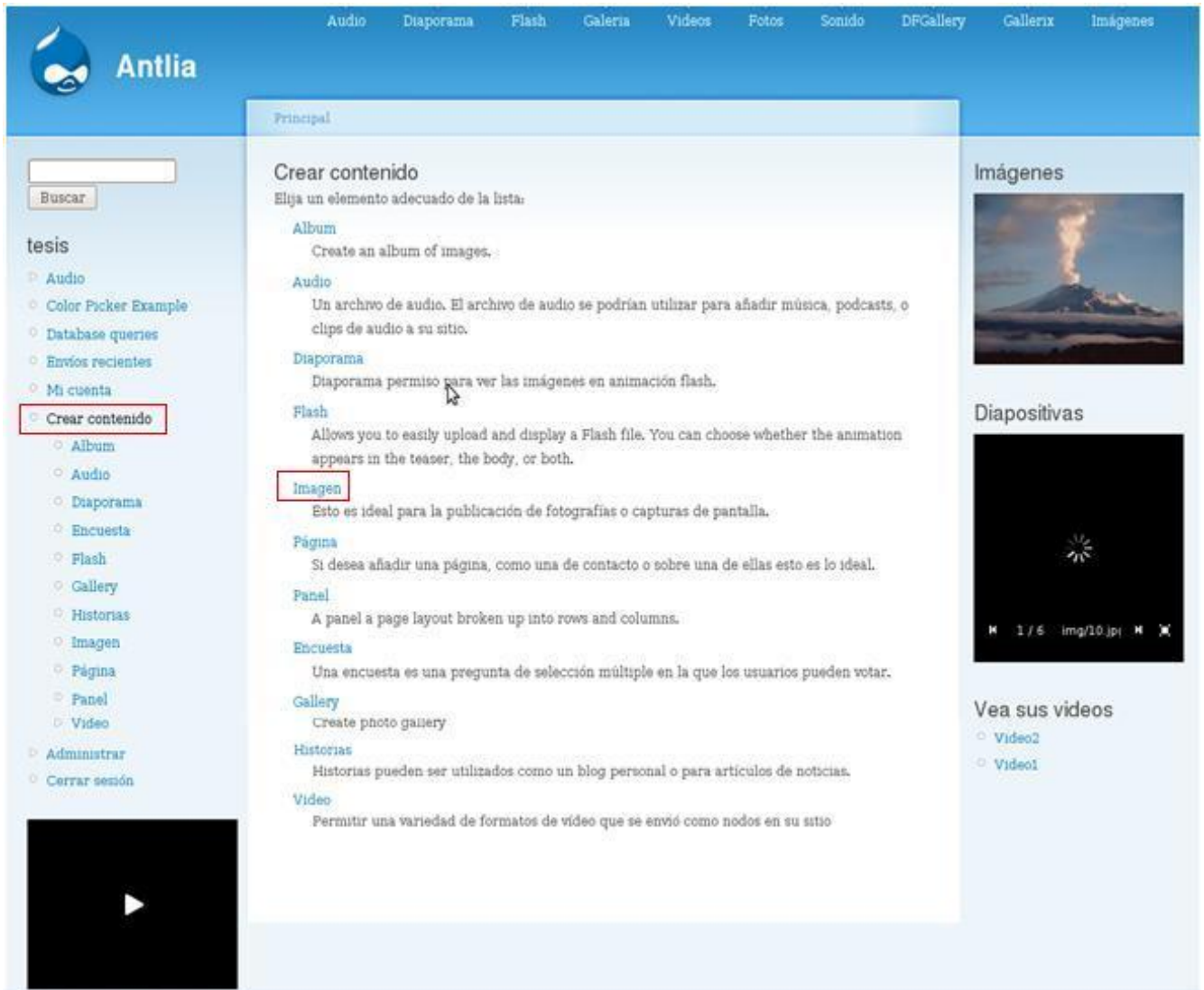


1. En el campo **Título** se pondrá el nombre del elemento flash, luego se adjunta el archivo swf que se desee, pinchando en el botón **Examinar**.
2. Los campos **Width** y **Height**, se llenan de acuerdo al ancho y largo del elemento flash que quiera el usuario. Todos los demás campos no son necesarios llenarlos.
3. Una vez llenado los campos, se envía el flash, creando de esta manera un contenido flash en su sitio como muestra la siguiente imagen.

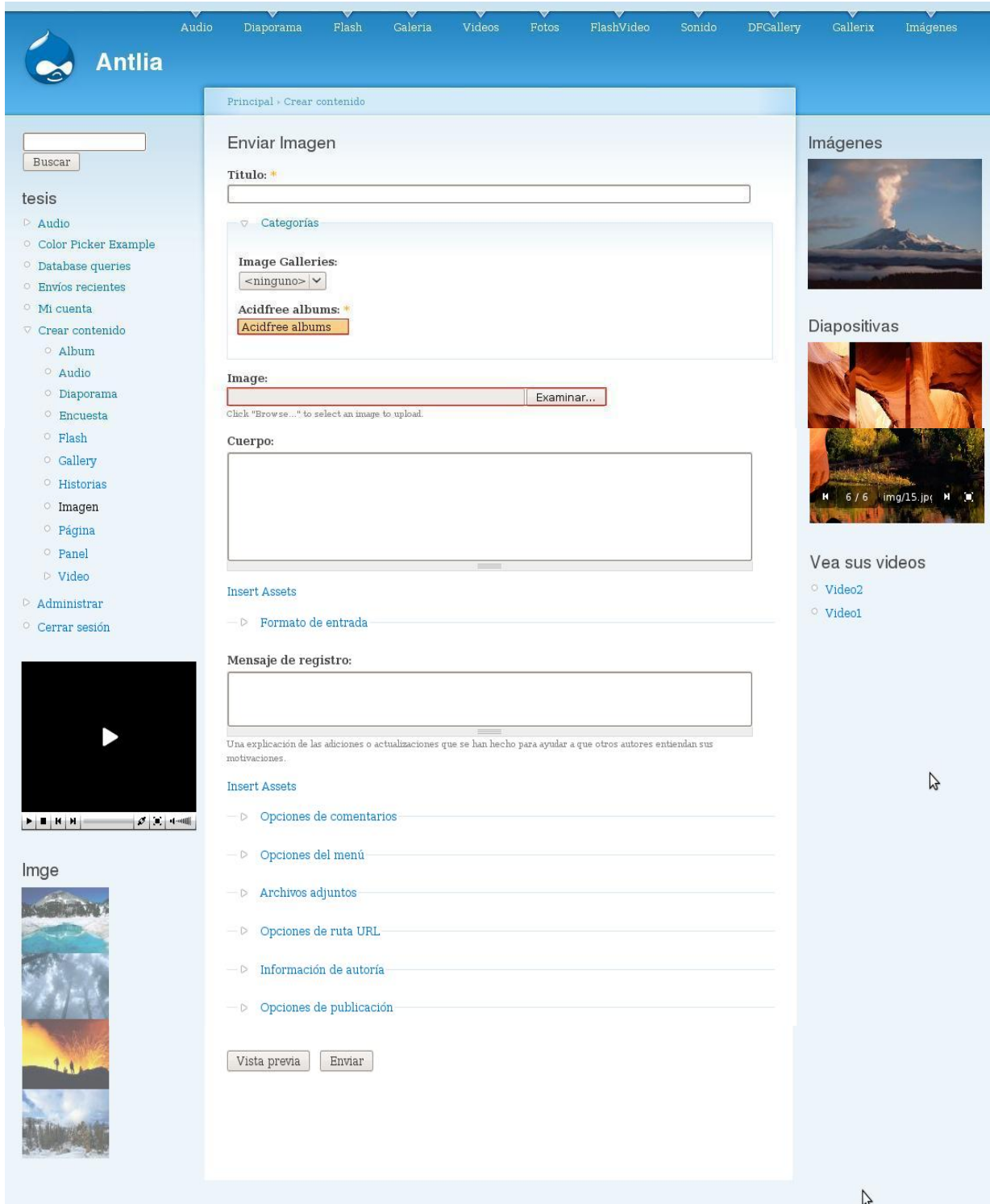


## ➤ Imagen

Para crear un contenido de tipo Imagen de la manera siguiente, en **Crear contenido/Imagen**. Como muestran la siguiente imagen.



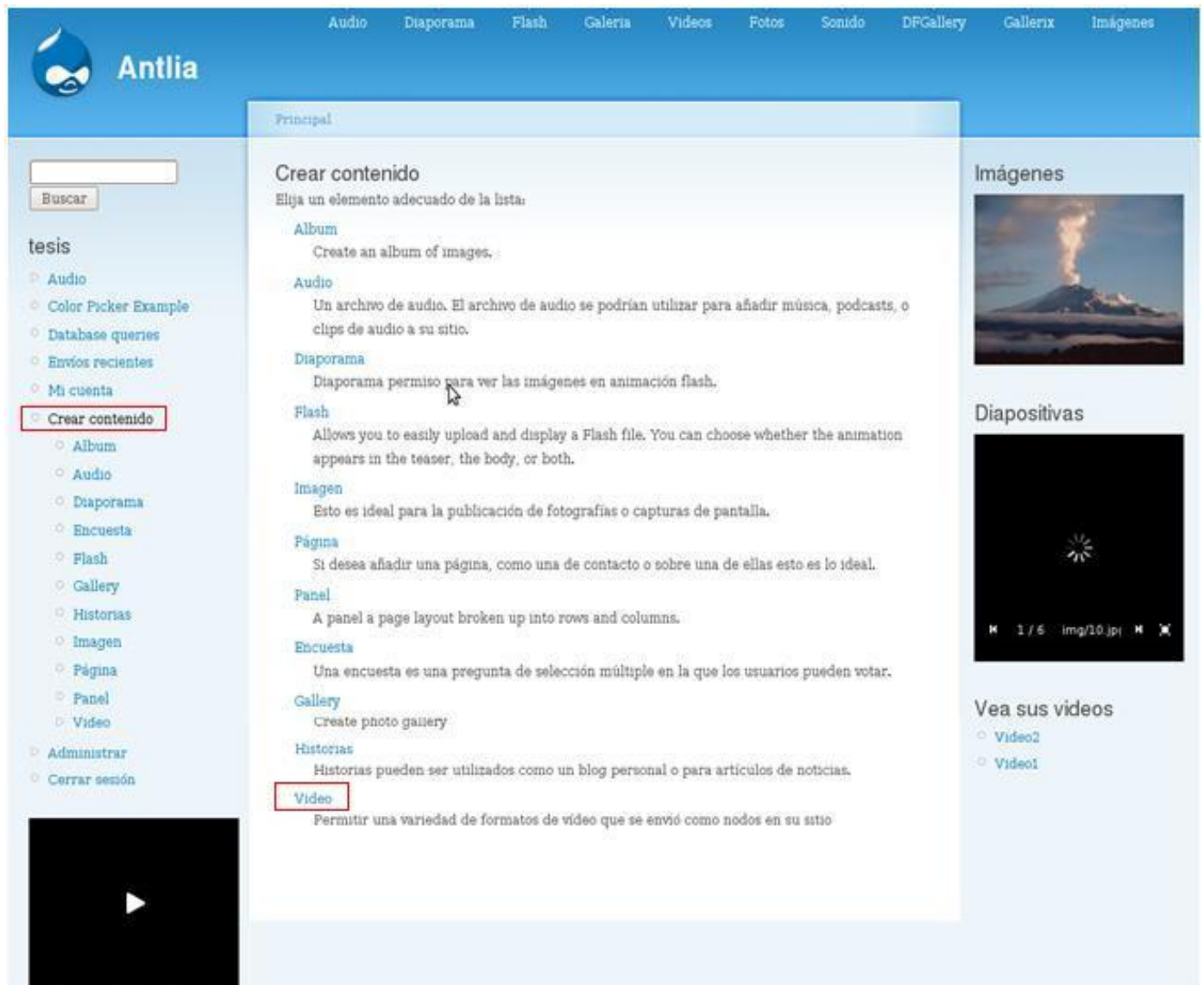
1. Seguidamente se llenan los campos pertinentes para la creación de dicho contenido.
2. En el campo **Acidfree Albums** se coloca el álbum que se desea para la muestra de estas imágenes y en el campo **Image** se carga la imagen para el álbum de fotos que se desee crear. El resto de los campos son opcionales como aparece en la figura.



3. Luego se envía la página y de esta manera queda creado el contenido.

➤ **Video**

Para la creación de un nuevo contenido de tipo video, dirigirse a **Crear contenido/Video**. Como muestra la siguiente imagen.



Crea videos, permite cargar los mismos y reproducirlos en un nodo aparte. Es preciso insertar el nombre del adjunto, cargar el mismo y seleccionar la resolución que se desee.

## **Bloques**

Los bloques son las cajas de contenido que se pueden representar en algunas regiones de sus páginas web, por ejemplo en las zonas laterales. Los bloques los suelen generar automáticamente los módulos, pero los administradores pueden crearlos manualmente.

Puede ubicar los bloques indicando en qué área de la página deben aparecer (por ejemplo, una zona lateral). En una región, puede indicar en qué posición debe aparecer un bloque ajustando su peso.

Puede configurar el comportamiento de cada bloque (por ejemplo, indicar en qué páginas y a qué usuarios le debe aparecer) entre otras funcionalidades.

### ➤ **Audio**

En el Bloque Audio aparecen dos link donde a través de ellos se muestran cómo quedarían configurados los módulos respectivos a este tipo de contenido.

### **Audio**

En el cuerpo de esta página se aprecia una colección de audios, se pueden reproducir, descargar, adicionar nuevos audios a la lista de reproducción, entre otras funciones que se pueden realizar con los mismos.



## Sonido

Aquí se muestra un reproductor de audio con las funciones básicas de control en el cual se podrá reproducir un audio específico.



## ➤ Flash

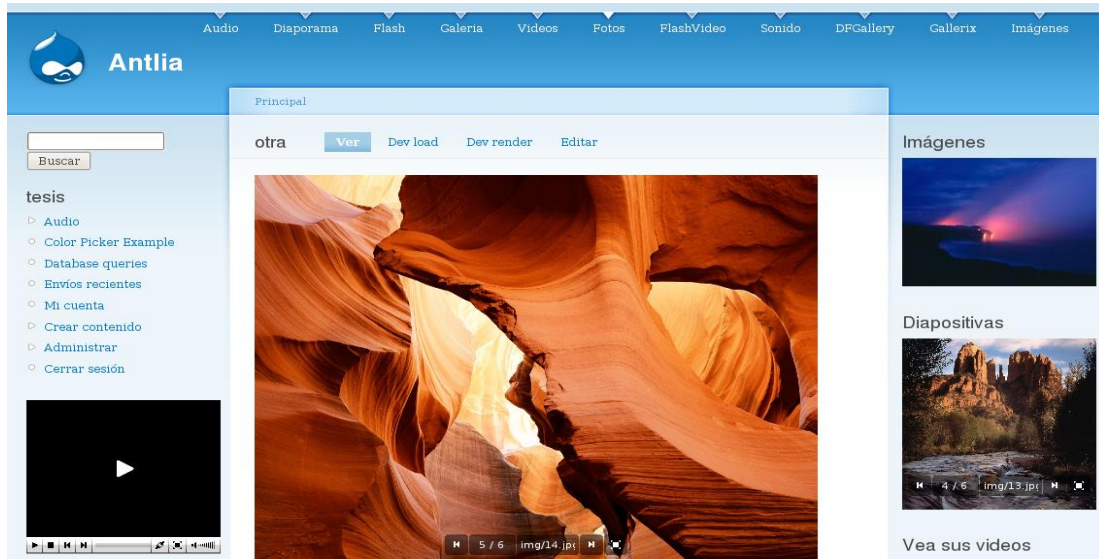
Aquí se pueden reproducir animaciones flash, además de mostrar la colección de los mismos.



## ➤ Imágenes

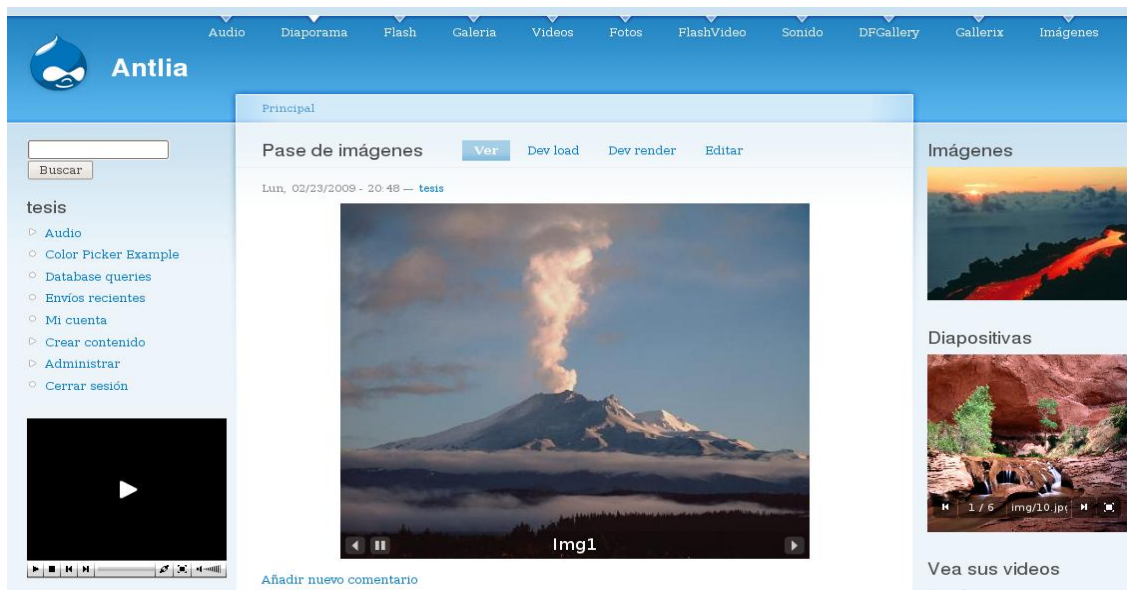
### Fotos

Se muestra una foto con función de avanzar, retroceder, pausa y mostrar a pantalla completa con una vista de diapositiva animada.



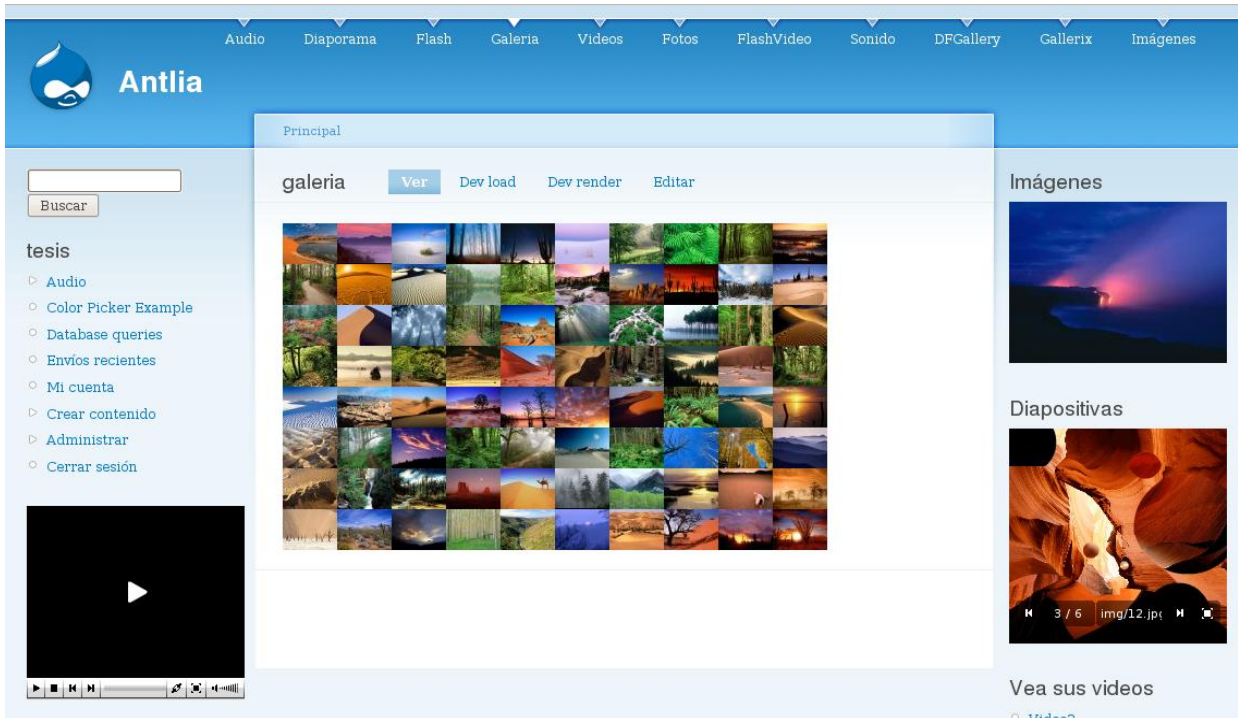
## Diaporama

Este muestra una imagen a la cual se le puede aplicar una vista a pantalla completa o mostrar toda una lista de ellas.



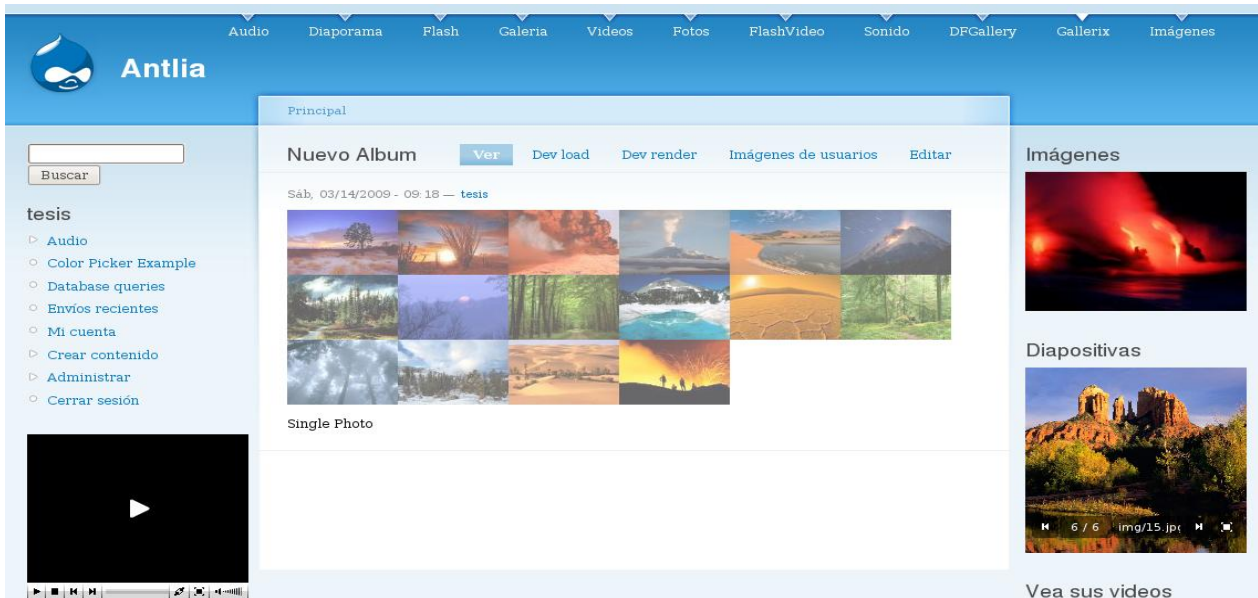
## Galería

Aparece una colección de imágenes a las cuales se les aplica una vista y mediante esta a pantalla completa se pueden mostrar de manera interactiva.



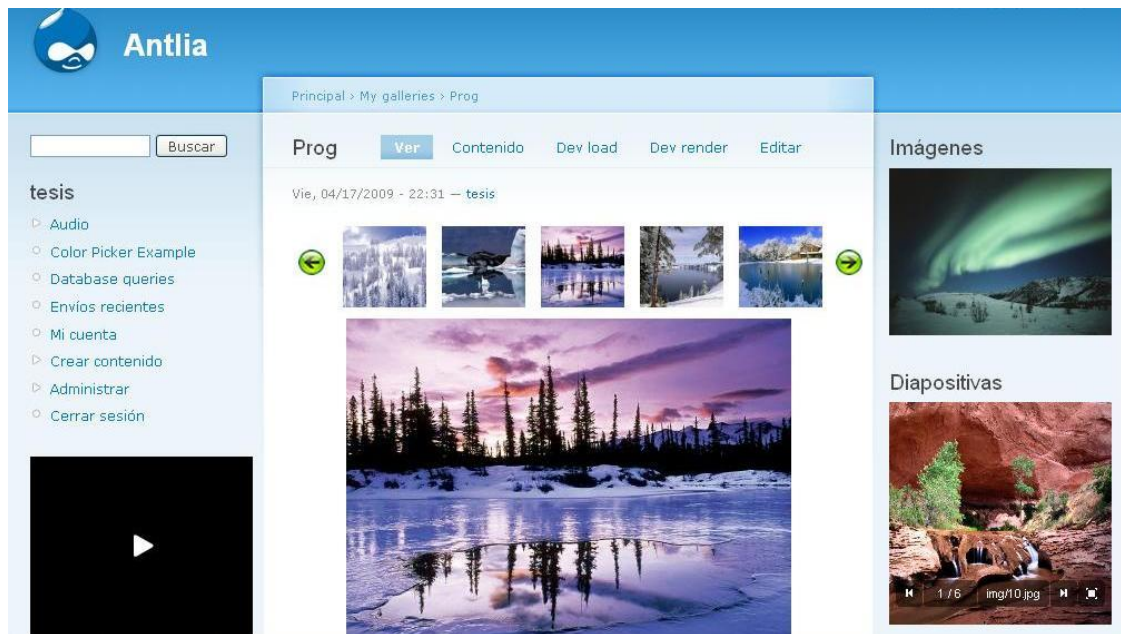
### Gallerix

Aparece una colección de imágenes a las cuales dándole clic se ampliarán dando la posibilidad de imprimir, guardar y enviar por correo electrónico.



### ProgGallery

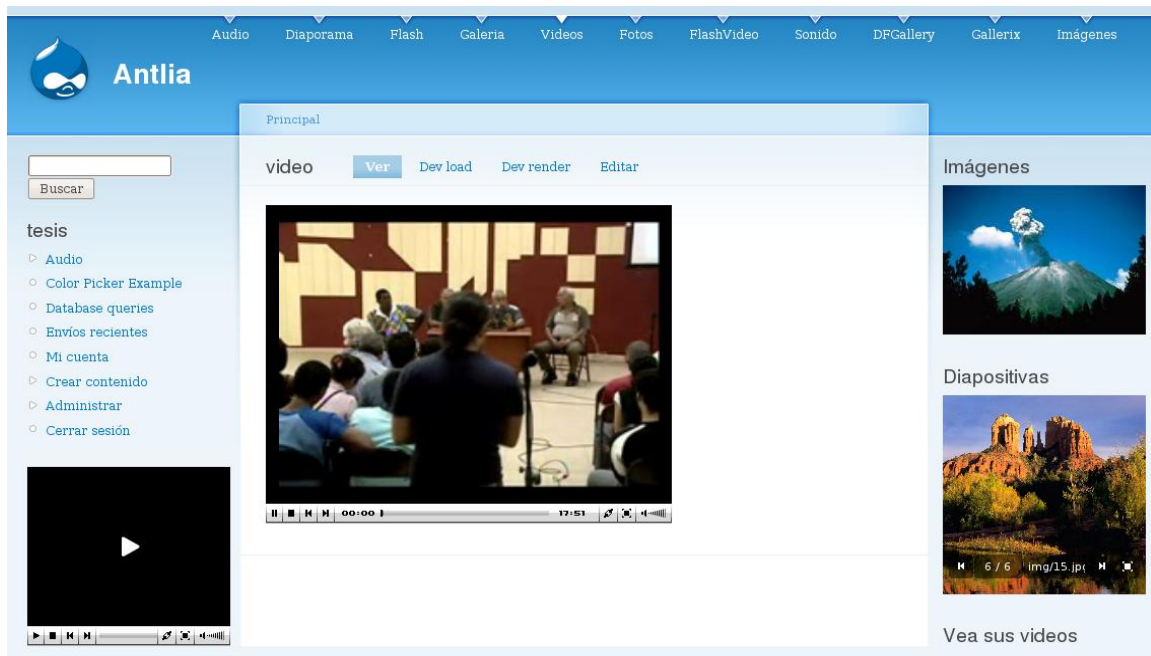
Muestra una colección de imágenes en una galería interactiva.



## ➤ Video

### Video

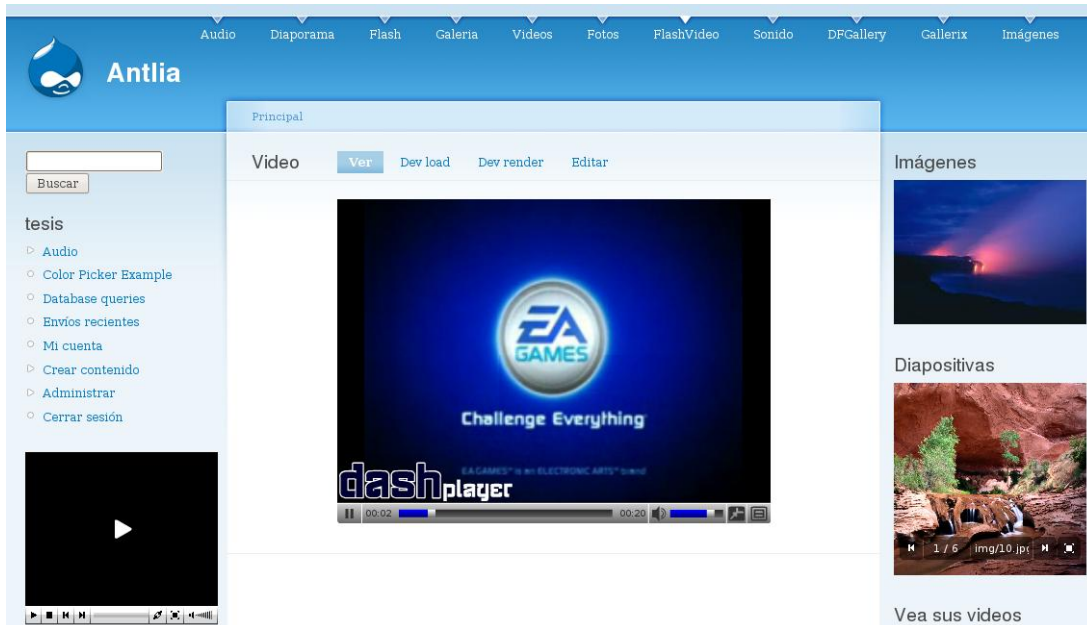
Muestra y reproduce videos que aparezcan insertados en la aplicación.





## FlashVideo

En esta sección se muestran animaciones, videos, flash con las funciones básicas para el control de las mismas.



### 3.6 Seguridad en la aplicación

Las opciones de configuraciones que son mostradas en la aplicación, de forma general, puede ser consultada por cualquier usuario desde todos los lugares de la red. Sin embargo, existen excepciones en el acceso debido al carácter confidencial de ciertos datos que solo pueden ser consultados o configurados por determinados usuarios como el caso de los administradores.

Existe un administrador de la aplicación que es quien realiza la instalación, que accede a un grupo de páginas comprendidas en la administración de la misma. El administrador es el encargado de crear usuarios y hacerles corresponder un nivel de acceso adecuado. Tiene la posibilidad y responsabilidad de modificar o eliminar usuarios según sea necesario.

Cuando se va a actualizar la aplicación o a modificar diferentes aspectos como temas, instalación o configuración de módulos, el usuario deberá proveer su usuario y contraseña. Estos datos serán procesados y si son correctos se podrá proceder a la actualización o modificación de la aplicación, accediendo a la página correspondiente al nivel de acceso del usuario suministrado.

Si el usuario o la contraseña no son correctos se le brinda al usuario la posibilidad de entrarlos nuevamente. Cuando un usuario se trata de autenticar se envía al servidor de base de datos la información requerida como usuario y contraseña, si corresponde a la almacenada podrá acceder a la sección de administración u otras secciones creadas por el administrador de la aplicación.

### **3.7 Conclusiones**

En este capítulo fue presentado cómo está construido el sistema a partir del diagrama de componentes, el mismo representa las dependencias entre los componentes software y de despliegue, ilustra los nodos que serán usados para la implantación de la aplicación y para cada uno de éstos el protocolo de comunicación. Se realizó un manual de administración en el cual se puede orientar cualquier usuario en el manejo y funcionamiento de la aplicación. Además de la seguridad requerida por la aplicación para la administración y configuración de la misma.



## CONCLUSIONES

Con la realización del trabajo se arribaron a las siguientes conclusiones:

- A través del estudio que se llevo a cabo se detectó la escasa presencia de sistemas listos para el funcionamiento con contenido multimedia, lo que constituyó el punto de partida de la investigación.
- Se obtuvo la propuesta de una aplicación que elimina el trabajo de búsqueda, selección y configuración de módulos con funcionalidades específicas para el trabajo con multimedia.
- Facilita el trabajo de los administradores pues ya el contenido se encuentra listo para ser utilizado.
- Se obtuvo un producto que sirve como guía tutorial para todo usuario que desee trabajar con contenidos multimedia.
- El valor social del sistema se expresa en la contribución a fortalecer las iniciativas educativas, sociales y culturales aportando contenido nuevo y creativo, al mismo tiempo que les permitirá profundizar más en sus conocimientos generales en esta área de trabajo.

Con el estudio realizado y la propuesta del sistema, Antlia, se cumple con el objetivo propuesto: Personalizar Drupal para Sistemas de Multimedia.

## RECOMENDACIONES


- Se recomienda desarrollar el trabajo para las futuras versiones de Drupal pues los módulos serían distintos al igual que su respectiva configuración.
- Incorporar una mayor colección de módulos ya configurados a la aplicación para el aumento de las funcionalidades que beneficien el trabajo de los administradores que trabajarán con la aplicación.
- Documentar los nuevos módulos añadidos a la propuesta de sistema pues es imprescindible contar con una explicación de las respectivas configuraciones.
- Contribuir o comercializar con la comunidad de Drupal la colección de videos tutoriales, pues es un gran aporte para la misma.
- Aprovechar el conocimiento adquirido con esta investigación para seleccionar los módulos más viables y crear perfiles de instalación de Drupal para tareas específicas, como noticias con video incorporado, entre otras.
- Trabajar en la traducción al español de todos los módulos estudiados.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Soto López, Nilet María; Saborit Ramírez, Yunier. Propuesta para un sistema de Catalogación y Recuperación de Recursos de Información. Trabajo para optar por el título de Ingeniería en Informática, Instituto Superior Politécnico “José Antonio Echeverría”, Ciudad de La Habana, junio 2004.
2. González, Carlos D. Curso: Integral de diseño. Programación de sitios dinámicos con MySQL y PHP. 2005. Disponible en: [http://www.usabilidadweb.com.ar/x\\_int.php](http://www.usabilidadweb.com.ar/x_int.php) (15/01/05).
3. González, Carlos D. Curso: Sitios Web dinámicos con Base de Datos PostgreSQL y PHP. 2005. Disponible en: <http://www.usabilidadweb.com.ar/postgre.php>. (16/01/05).
4. Molpeceres, Alberto. Procesos de desarrollo: RUP, XP y FDD. 2005. Disponible en: <http://www.javahispano.org/articles.article.action?id=76> (1/12/05).
5. Jacobson, Ivar; Booch, Grady; Rumbaugh, James. El Proceso Unificado de Desarrollo de Software. Editorial Félix Varela, La Habana, 2004.
6. Ochoa, Ana Beatriz. “Métodos.”
7. Zambrano Rodríguez, Douglas Francisco. Multimedia. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml#vinculo> (10/12/05).
8. FRANQUET, R. Multimedia: luces y sombras de un sector estratégico. 2003. Disponible en: <http://www.audiovisualcat.net/publicaciones/Q15castfranquet.pdf>
9. Multimedia. 2009. Disponible en: [http://es.encarta.msn.com/encyclopedia\\_761562178/multimedia.html](http://es.encarta.msn.com/encyclopedia_761562178/multimedia.html) (6/12/05).

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Martín Cruañez, Roberkis. Trabajo Investigativo sobre Sistemas de Gestión de contenidos.
2. Castellanos González, Yanier. Curso de introducción al Sistema de Administración de Contenidos Drupal.
3. DÍAZ., C. C. LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA, 2000. Disponible en: <http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>
4. MÁRQUEZ, D. Ventajas e inconvenientes del software Multimedia. 2000. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/ventajas.htm>
5. Ferre Grau, Xavier; Sánchez Segura, María Isabel. Desarrollo Orientado a Objeto con UML Facultad de Informática UPM. Disponible en: <http://manuales.astalaweb.com/Manuales/UML.asp>
6. Programación en PHP. Disponible en: <http://www.desarrolloweb.com/manuales/12/>
7. Martínez Echevarría, Álvaro. Manual Práctico de HTML. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: <http://www-app.etsit.upm.es/~alvaro/manual/manual.html>
8. Web Guía Breve de CSS. Oficina española World Wide. Septiembre 2008. Disponible en: <http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/HojasEstilo>
9. Mato García, Rosa María. Diseño de Base de datos. Octubre 1999.
10. Molpeceres, Alberto. Procesos de desarrollo: RUP, XP y FDD. 2003. Disponible en: <http://www.willydev.net/descargas/Articulos/General/cualxpfd Drupal.PDF>
11. Rational Rose Enterprise Edition 2003.
12. [www.alegsa.com.ar/Dic/modulo.php](http://www.alegsa.com.ar/Dic/modulo.php)



# Antlia

### Inicio de sesión

**Nombre de usuario:** \*

  
**Contraseña:** \*
  
  
[Crear cuenta nueva](#)  
[Solicitar nueva contraseña](#)


## Bienvenido a su nuevo sitio web con Drupal.

Debe seguir estos pasos para configurar y empezar a usar su sitio web:

1. **Configure su sitio web**  
 Cuando ingrese, puede visitar la [sección de administración](#), en la que puede [personalizar](#) y [configurar](#) todos los aspectos de su sitio web.
2. **Active funcionalidad adicional**  
 Luego, puede visitar la [lista de módulos](#) y activar características que se ajusten a sus necesidades específicas. Puede encontrar módulos adicionales en la [sección de descarga de módulos de Drupal](#).
3. **Personalice el diseño de su sitio web**  
 Para cambiar la "aparición" de su sitio web, puede visitar la [sección temas](#). Puede elegir de entre uno de los temas incluidos o [descargar temas adicionales](#) de la [sección de descarga de temas de Drupal](#).
4. **Empiece a enviar contenido**  
 Por último, puede [crear contenido](#) para su sitio web. Este mensaje desaparece en cuanto llegue un envío a la [página principal](#).

Tiene más información en la [sección de ayuda](#) o en los [manuales online de Drupal](#). También puede consultar el [foro de Drupal](#) o dirigirse a alguna de las [múltiples opciones de soporte disponibles](#).

### Random image



### Diapositivas



### Flash

Flash
-------

### Audio

Audio
Audio 1
Sonido

### Videos

Video1
Video2
Video3
Videos
FlashVideo

### Imágenes

Fotos
Galería
Gallerix
Diaporama
ProgGallery



### Videos Tutoriales

Módulo Image
Módulo Brilliant Gallery
Módulo Gallerix
Módulo Diaporama
Módulo Prog Gallery

### Videos Tutoriales

Módulo Audio
Módulo Vídeo
Módulo Swf Tools
Módulo FlashNode
Módulo Flash Vídeo

### Random Pictures

### Navegación

Fig 2: Aplicación Antlia

