



Universidad del Azuay

Facultad de Administración

Escuela de Ingeniería de Sistemas

**Aplicación Práctica de la Web Social en la
Universidad del Azuay**

**Trabajo de Graduación previo a la obtención del título
de Ingeniero de Sistemas.**

Autores:

Esteban Andrés Cabrera Lituma

Santiago Daniel Muñoz Albornoz

Director:

Ing. Pablo Pintado

Cuenca – Ecuador

2010

Dedicatorias

Estos años de vida que implicaron esfuerzo y sacrificio y se ven figurados en la satisfacción de la superación personal y profesional, van dedicados a:

A mi Tía Mónica Lituma que fue la primera persona en apoyarme moralmente para entrar a la Universidad del Azuay.

A mi Mama por ayudarme en los momento más difíciles de mi vida e inspirarme a no rendirme a pesar de mis errores.

A mi Tía Cenaida y mi Abuelita Luisa por depositar su confianza y brindar sustento para lograr alcanzar la conclusión de mis estudios.

También quiero agradecer a mi padre por darme el soporte económico en muchas ocasiones a lo largo de mi vida.

No quiero dejar a un lado todos mis buenos amigos que me supieron brindar su ayuda tanto fuera como dentro de las aulas universitarias.

Esteban Cabrera Lituma

A Dios quien me dio la fortaleza espiritual para salir adelante ante las adversidades.

Mis padres quienes con su ejemplo y enseñanzas me ayudaron a elegir el camino por el cual se enrumbó mi vida profesional, sin temor a enfrentar nuevos retos considerando que son un pilar importante sobre el cual se sostiene la esencia de todo lo que he forjado en la vida.

A mis hermanas quienes me apoyaron en todo momento, y a quienes transmito experiencias que servirán en un futuro para su vida Universitaria.

Santiago Muñoz Albornoz

A los Estudiantes quienes formaron parte fundamental, ya que son la principal inspiración del desarrollo de este proyecto de Tesis.

Esteban Cabrera Lituma, Santiago Muñoz Albornoz

Agradecimientos

A nuestro Director Ing. Pablo Pintado, por su orientación, dedicación, apoyo y motivación que fue de fundamental ayuda al momento desarrollar esta tesis.

Al Ing. Paul Ochoa por su predisposición permanente en aclarar las dudas y darnos sus sugerencias durante la redacción del Diseño de Tesis.

Al Ing. Pablo Esquivel por su valiosa colaboración y buena voluntad en las actividades de campo sobre los datos de la Universidad.

A los estudiantes de la Universidad, por su valiosa colaboración con el análisis, sugerencias y comentarios que influyeron en los resultados finales.

Al personal docente en general quienes nos brindaron su apoyo cuando se requirió información para el análisis y desarrollo de la tesis.

Índice de Contenidos

Dedicatorias	ii
Agradecimientos	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Ilustraciones y Cuadros	vii
Resumen	viii
Abstract.....	ix
Introducción	1
Capítulo 1: Definición de las Redes Sociales	3
1.1 Introducción	3
1.2 Definición del Proyecto	3
1.2.1 Definiendo las Redes Sociales.....	3
1.2.2 Redes Sociales, Definición <i>J. C.-M. C.</i>	4
1.3 Historia de las Redes <i>J. C.-M. C.</i>	7
1.4 Redes Y Estructura de una Red <i>J. C.-M. C.</i>	10
1.5 Privacidad <i>J. C.-M. C.</i>	11
1.6 Punto de Vista de los Artículos de <i>J. C.-M. C.</i>	12
1.7 El Futuro de las Redes Sociales	13
1.8 Redes Sociales desde el Punto de Vista Educativo.	14
1.9 Conclusión	15
Capítulo 2: Levantamiento de Información y Análisis de Requisitos.	17
2.1 Introducción	17
2.2 Levantamiento de Información.....	17
2.2.1 Entrevistas y Reuniones.....	17
2.3 Definición de Metodologías y Procesos de Desarrollo.....	18
2.4 Definición de Tecnologías.....	20
2.5 Especificación de Requisitos.	22
2.5.1 Objetivo	22
2.5.2 Alcance	23
2.5.3 Descripción General.....	23
2.5.4 Requisitos Específicos	62

2.6	Análisis y definición de los diferentes componentes y módulos que llevara el Sitio Web	64
2.7	Análisis de los procesos de seguridad.....	65
2.8	Análisis de los Servidores para la Aplicación Web	66
2.9	Documentación de los Procesos del Sitio.....	69
2.10	Modelado de Contenido.....	70
2.11	Modelado de Interacción.....	70
2.12	Modelado Funcional.....	72
2.13	Modelado de Configuración	72
2.14	Comparación de Software para Redes Sociales.	73
2.14.1	Selección de la plataforma	75
2.15	Conclusión	78
Capítulo 3: Diseño e Implementación de la Aplicación Web.		80
3.1	Introducción	80
3.2	Selección de Componentes a Utilizar	80
3.3	Interfaz de comunicación con las B. Datos	83
3.4	Definición del Aspecto Grafico.....	86
3.5	Diseño y Adecuación de la Página Principal del Usuario.....	86
3.6	Estandarización de las Paginas de la Aplicación.....	89
3.7	Definición de la Metodología de Navegación.....	89
3.8	Definición de Vínculos de la Aplicación	90
3.9	Diseño de Interfaz.....	90
3.10	Diseño Arquitectónico	93
3.11	Diseño de Navegación.....	94
3.12	Diseño de Componentes	96
3.13	Conclusión	97
Capítulo 4: Codificación e Instalación de los Componentes		99
4.1	Introducción	99
4.2	Codificación de Componentes	99
4.3	Instalación y Desarrollo.....	100
4.3.1	Instalación de plataforma Dolphin	100
4.3.2	Configuración de Características de Dolphin	100
4.3.3	Componente para Integración de Seguridad	100
4.3.4	Instalación de Software para Foro.....	101

4.3.5	Integración de phpBB3 con Dolphin	101
4.4	Fase de Pruebas	102
4.4.1	Prueba de Contenido.....	102
4.4.2	Prueba de Interfaz del Usuario	103
4.4.3	Prueba de mecanismos de la interfaz	103
4.4.4	Prueba de semántica de la interfaz	103
4.4.5	Prueba de facilidad de uso	103
4.4.6	Prueba de compatibilidad	104
4.4.7	Prueba al nivel de Componentes.....	104
4.4.8	Prueba de Configuración	104
4.4.9	Prueba de Seguridad.....	105
4.4.10	Prueba de Desempeño.....	105
4.5	Conclusión	107
	Conclusiones	108
	Referencias.....	111
	Glosario	111
	Bibliografía.....	114
	Anexos.....	117
	Anexo 1 – Características del Software Dolphin de Boonex.....	117
	Anexo 2 – Requisitos del Software para Foros.....	124
	Anexo 3 – Comparación de Software para Foros.....	125
	Anexo 4 – Características del Software phpBB3	127
	Anexo 5 – Guía de Instalación del Software Dolphin.....	135
	Anexo 6 – Manual del Software Dolphin.....	137

Índice de Ilustraciones y Cuadros

Ilustración 1: Gráfico de Redes Sociales (Special Theme Section)	9
Ilustración 2: Gráfica de Proceso de Desarrollo	19
Ilustración 3: Documentación de Procesos	69
Ilustración 4: Modelo de Contenido	70
Ilustración 5: Modelo de Interacción (Administración)	71
Ilustración 6: Modelo de Interacción (Miembro)	71
Ilustración 7: Modelo Funcional	72
Ilustración 8: Modelo de Configuración	73
Ilustración 9: Tabla Comparativa de Redes Sociales	77
Ilustración 10: Esquema de Integración de Componentes y Datos	83
Ilustración 11: Arquitectura de Validación de Estudiantes	85
Ilustración 12: Esquema de Interfaz Gráfica	93
Ilustración 13: Diseño Arquitectónico	94
Ilustración 14: Diseño de Navegación	95
Ilustración 15: Diagrama de Componentes	96
Ilustración 16: Tabla de Pruebas de Carga	106

Resumen

El presente proyecto de Investigación e Implementación de la Web Social se realizó en la Universidad del Azuay basado en ideas que surgieron a lo largo de la carrera estudiantil por parte de docentes y estudiantes, quienes sugerían tener un espacio en el cual se compartiera información entre unos y otros, de allí que el propósito de este proyecto es dar a estudiantes y docentes un espacio virtual en el cual compartan el conocimiento adquirido utilizando todas las ventajas de una red social. Para ello fue necesaria la definición del ámbito a la cual estaría orientada la comunidad, se utilizó procesos de implementación con el fin de tener una plataforma escalable funcionalmente con la selección de herramientas necesarias que ayuden a la colaboración entre miembros basada en los objetivos y requisitos marcados por el análisis. Concluyéndose que las redes sociales ayudan a la comunicación y siendo orientada al carácter educacional crea un ambiente colaborativo sobre temas de interés común, además fomentan la investigación, comparten el conocimiento, teniendo como resultado la generación de conocimiento a través de la red social.

Abstract

The present Project of research and implementation of a Social Web Site was realized at University of Azuay based in ideas that arose along the student career by students and teachers whom suggested having a space where people can share their University projects to the becoming Students, hence the purpose of the project is to give students a virtual space where they can share the knowledge gained using all the advantages of the Social Networks. It was necessary to define the scope to which would be oriented the network, implementation process was defined to have a functionality scalable framework with the selection of tools which helps the collaboration between members based on objectives and requirements defined on the analysis process. Concluding that social networks improve members' communications and being oriented to educational purposes it creates a collaborative environment on commons topics, also encourage investigation, share the knowledge, resulting in knowledge generation through the Social Network.

Introducción

El proyecto de Tesis “Uda Social” pretende integrar a estudiantes, docentes y más participantes de la institución en un entorno digital colaborativo, en el cual tengan las herramientas y condiciones necesarias para crear un ambiente educacional plasmado en un sitio web con el esquema base de una Red Social.

Es necesario dotar de diferentes herramientas digitales en las cuales los miembros de la red social puedan obtener información de otros miembros; solicitar ayuda o colaborar con otros miembros que requieran de ciertos conocimientos, para esto es necesario la utilización de conceptos asociados con las Tecnologías de la Información (TI), aprendizaje electrónico (e-learning), todos basados en conceptos de plataformas sociales como son las comunidades virtuales y las redes sociales, orientados a la educación e investigación.

La utilización de una plataforma social para el proyecto permite a los miembros relacionarse fácilmente según el propósito de cada uno de ellos, los mismos que deben ser de carácter investigativo, cooperativo en el desarrollo de proyectos, etc., las relaciones existentes entre ellos deben estar orientados al ámbito educacional e investigativo. El objetivo de una red es unir nodos a través de aristas, esta terminología orientada a la plataforma social se entendería que los nodos no son más que los miembros de la red social (docentes, estudiantes, etc), los cuales tienen relaciones entre sí, y vienen a ser las aristas. Cada relación va a ser de diferente tipo, tales como ser por desarrollo de un proyecto, para conformar un grupo dentro de la institución, por relaciones investigativas, etc. Si se graficara la red social como tal se vería todas las relaciones entre los nodos, pero lo que hace interesante a la utilización de este concepto es que estas pueden ayudar a que ciertos nodos puedan llegar a otros que no tienen relación a través de nodos con los que si tiene según interés definidos en las aristas, convirtiéndose así en un entorno social capaz de integrar a miembros que tengan intereses en común y que puedan aportar con conocimiento a los demás, promoviendo así el uso de las tecnologías de la información para la investigación.

CAPITULO 1

Definición de la Redes Sociales

1 Definición de las Redes Sociales

1.1 Introducción

Este capítulo está enfocado a entender y definir el proyecto que pretende integrar a los Estudiantes de la Universidad en un lugar virtual, con el fin de conseguir un mayor desempeño académico colaborativo, para esto se analizan las redes sociales como tal, sus beneficios, características, historia; llevándolas hasta un enfoque académico que es lo que pretende la presente tesis.

1.2 Definición del Proyecto

Evidentemente una Web Social para una institución educativa amerita un análisis profundo desde varios ámbitos o diferentes puntos de vista, definir la Aplicación lleva cierta complejidad debido a los factores que puedan influir dentro de ella, o como debe estar definida para darle un carácter puramente educativo e institucional.

Para poder empezar definiendo el proyecto, hay que empezar a entender de lo que se trata una red social.

1.2.1 Definiendo las Redes Sociales

Tomando una definición de red social tenemos que “Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos.”

Desde la introducción de las redes sociales como MySpace, Facebook, Bebo, millones de usuarios se han unido a estas redes y muchos de ellos han incluido en sus actividades diarias la visita a ellos. Hay una variedad de sitios de Redes Sociales, con diferentes tecnologías utilizadas que abordan diferentes tipos de prácticas y actividades de diferente interés.

Muchos de estos sitios se dedican al soporte de Redes Pre existentes, sin embargo otras ayudan a desconocidos a conectarse con personas que tienen intereses en común, visiones políticas o actividades. Algunos sitios se dedican a

captar audiencias diversas, mientras que otros atraen personas basados en un lenguaje en común, raza, religión, identidades basadas en nacionalidades, o como en este caso, está dirigido al ámbito socio-cultural-educacional-académico. Los Sitios también varían dependiendo de la información que contenga o las herramientas de comunicación que se les proporcione como son la conectividad móvil, los blogs, fotos, videos compartidos, etc.

Estudiantes de diferentes campos y áreas de estudio han examinado las redes sociales para entender las practicas, implicaciones, cultura, y el significado de los sitios; Journal of Computer-Mediated Communication propone un análisis del espectro de las Redes Sociales en una colección de artículos, usando varias técnicas metodológicas, tradiciones teóricas, y analítica en general, de lo cual se pretende llegar a una conclusión basado en esta serie de artículos con el fin de tener una visión de lo que pretende ser una Red Social y esto llevarlo al ámbito académico.

Se pretende dar una visión conceptual, histórica se empieza definiendo lo que constituyen las redes sociales y realizando un análisis sobre las redes más comunes que han venido creciendo y desarrollándose a lo largo de la historia.

1.2.2 Redes Sociales, Definición J. C.-M. C.

Basado en los artículos de Journal of Computer-Mediated Communication, una red social se define como sitios basados en servicios que permite a personas construir un perfil público a semipúblico en un sistema compartido, articular una lista de usuarios con quienes tiene conexión o con quienes comparte su información, ver y navegar sobre su lista de conexiones y de esta a otros dentro del sistema. La nomenclatura y naturaleza de estas conexiones varía de sitio a sitio.

Lo que definitivamente hace único a un Sitio de este tipo no es el hecho de que personas puedan conocer gente extraña, más que eso es que puedan articular y hacer visible su círculo Social. Por eso el objetivo general de las personas es que puedan estar comunicados dentro de todo su círculo y no solo que puedan tener conexiones de una persona a otra. Para eso existen otro tipo de herramientas que las personas utilizan para comunicarse uno a otro individualmente, sin pensar exactamente en un círculo social, sino en una comunicación directa hacia una persona en especial. Es por esto que se la

denomina “Red Social” porque es un círculo social en los cuales se conectan unos con otros al mismo tiempo dentro de un ámbito y cada uno de ellos con diferentes intereses.

Las redes sociales han implementado una extensa variedad de características técnicas, pero su columna vertebral consiste en perfiles visibles que muestran una lista articulada de sus Amigos, quienes también son parte del Sistema. Los perfiles son páginas que cada integrante o miembro del sistema va a mostrar con la información que este haya compartido al público o a su grupo. Después de que una persona se ha unido a una red social, ésta la pide llenar formularios que contienen una variedad de preguntas las cuales generalmente son para uso de la descripción del individuo como es la edad, localización, intereses, acerca de, etc. La mayor parte de sitios permiten al usuario subir fotos a su perfil. Otros permiten personalizar su perfil agregando contenido multimedia o modificando su apariencia. Aplicaciones como el Facebook permiten al usuario agregar módulos o sub aplicaciones para mejorar el aspecto de su perfil.

La visibilidad del perfil varía dependiendo el sitio según los acuerdos de privacidad que este le presente al individuo. Sitios como Friendster y Tribe.net tiene perfiles visibles por buscadores, haciendo que estos sean completamente públicos, y cualquier persona los pueda consultar. Al contrario de LinkedIn en el cual los visitantes deben pagar por ver la cuenta en la que están interesados. Sitios como MySpace permite al usuario la manera de compartir su información, el miembro puede determinar su información visiblemente pública o solo entre su lista de amigos correspondientes. Facebook tiene una visión diferente como predeterminada, usuarios quienes son parte de la red pueden ver los perfiles unos a otros, el creador del perfil decide si le da o no acceso a su red. Las variaciones estructurales en cuanto a la visibilidad y acceso es una de las claves que diferencian las redes sociales unas de otras.

Después de unirse a una red Social, los usuarios piden identificar a otros en el sistema con los que puede tener algún tipo de vínculo, o relación. La nomenclatura de estas relaciones difiere dependiendo de la Red Social, en unas las llaman “Amigos” en otras “Contactos”, “Fans”. La mayor parte de redes sociales necesitan de una confirmación bidireccional para sus articulaciones dentro de la Red, pero hay redes que no. Algunas redes del tipo de confirmación unidireccional utilizan el término “Fans” o “Seguidores”. El término “Amigos” muchas veces puede no ser el adecuado ya que una relación de una a otra

persona no siempre va a ser de amistad, las razones por las cuales se conecta una con otra puede ser variada.

Mostrar públicamente las conexiones es un componente crucial de una Red Social; las listas de amigos contienen links para todos los miembros de ese perfil, lo que permite a los visitantes navegar en esas redes, viendo perfiles dentro de la red de amigos de cierto perfil. En la mayor parte de sitios, la lista de amigos es visible por cualquier persona quien este visitando el perfil y que este permitido a verlo, siempre hay excepciones.

La mayor parte de Redes proveen mecanismos que permiten a los usuarios dejar mensajes en los perfiles de sus amigos. Esta característica generalmente se la conoce como dejar “comentarios” en el perfil, pero como en la mayor parte de características, esta puede ser denominada de diferente manera. Otra característica que otros incluyen es mensajería privada, similar a como funciona un mail basado en la web. Estas dos características, mensajería privada y comentarios son las más populares dentro de una red social.

No todas empiezan como lo mencionado. QQ empezó como un servicio de mensajería China, LunasStorm como un sitio de una comunidad, Cyworld como un foro o herramienta de discusión, y Skyrock fue un blog Francés antes de implementar las características de una Red Social. Classmates.com, que es un directorio de escuelas lanzado en 1995, empezó con listas de amigos articuladas después de que las redes sociales se volvieran populares.

Más allá de los Amigos, comentarios, y mensajería privada, las redes sociales varían en gran medida en sus características y base de usuarios. Algunas soportan fotos o videos para compartir, otras incluyen bitácoras y mensajería instantánea. Existen otras redes sociales específicas para ser usadas en dispositivos móviles como es Dodgeball, sin embargo algunas ya incluyen soporte para este tipo de navegación con interacción limitada, como son Facebook, Myspace y Cyworld. Muchas redes son específicas para regiones geográficas o grupos lingüísticos, a pesar de que esto no siempre determina el distrito del Sitio. Orkut por ejemplo, fue lanzado en los Estados Unidos con una interfaz única en Ingles, pero los brasileños de habla portuguesa rápidamente fueron el grupo dominante. Además hay sitios específicos para razas étnicas, religiosas, políticas, y otras categorías diferentes, incluso hay redes sociales para perros y gatos como Dogster, en donde los dueños manejan sus perfiles.

1.3 Historia de las Redes J. C.-M. C.

Los Primeros Años

De acuerdo con la definición de redes sociables dada, la primera red social que puede ser reconocida fue en el año de 1997. Los usuarios de SixDeegrees.com permitía la creación de perfiles, listar amigos y a los comienzos de 1998 dieron acceso a navegar en la lista de usuarios. Estas características ya existían de cierta manera antes de SixDegrees. Los perfiles existían en la mayor parte de sitios de citas y encuentros y en algunas comunidades. La lista de amigos de AIM y ICQ soportaba lista de amigos, pero esta lista no era visible por otros. Classmates.com permitía a la gente afiliarse con su escuela o colegio y navegar en las redes de otros que también estaban afiliados, pero los usuarios no podían crear perfiles o listas de Amigos hasta unos años después. SixDegrees fue el pionero en combinar estas características.

SixDegrees se promociono como una herramienta para ayudar a la gente a estar conectada y enviarse mensajes. Mientras SixDegrees atrajo millones de usuarios, este falló en llegar a ser un negocio sostenible y en el año 2000 el servicio fue cerrado. Mirando atrás, el fundador creyó que SixDegrees estaba muy delante de ese tiempo (A. Weinreich, personal communication, Julio 11, 2007). Mientras la gente no estuviera muy familiarizada con el internet, no podrían existir muchas redes de amigos que estuviesen en línea. Los que estuvieron inmersos dentro de esta red se quejaron diciendo que había que hacer algo más al aceptar amistades de amigos, y que ellos no estaban interesados en conocer gente extraña.

Desde 1997 hasta el 2001, un gran número de comunidades empezaron a soportar varias combinaciones de perfiles y listas articuladas de Amigos. AsianAvenue, BlackPlanet, y MiGente permitieron a los usuarios a crear perfiles personales, profesionales, los usuarios podían identificar amigos en su perfil personal, sin buscar aprobación por esas conexiones (O. Wasow, personal communication, Agosto 16, 2007). Cerca de su lanzamiento en 1999, LiveJournal listó conexiones unidireccionales en las páginas de los usuarios, la gente marcaba a otros usuarios como amigos que seguían sus actividades y configuraba su privacidad.

El Sitio Coreano de Mundos Virtuales CyWorld empezó en 1999 y agrego características de redes sociales en el año 2001; por otro lado la comunidad Suiza LunarStorm cambio su estilo a red social en el año 2000, este contenía lista de

amigos, libro de invitados y páginas de Diarios (D. Skog, personal communication, Septiembre 24, 2007).

La siguiente ola de Redes sociales empezó cuando Ryze.com fue lanzado en el año 2001 para ayudar a la gente en sus negocios utilizando la Red. El fundador de este sitio menciona que los primeros en introducirse fueron sus amigos, primeramente miembros de la comunidad de Negocios y Tecnología de San Francisco, incluyendo emprendedores e inversores atrás de las futuras Redes Sociales (A. Scott, personal communication, June 14, 2007).

En particular la gente que estuvo detrás de Ryze, Tribe.net, LinkedIn, Friendster eran personas que estaban vinculadas personalmente o profesionalmente. Ellos creyeron que podían ayudarse unos a otros sin competir (Festa, 2003). Al Final, Rize nunca adquirió popularidad, Tribe.net atrajo a un gran nicho de usuarios, LinkedIn se convirtió en un buen servicio de negocios y Friendster se convirtió en el más significativo aunque sea una de las “mayores decepciones en la historia del Internet” (Chafkin, 2007, p. 1).

En la siguiente figura se muestra una gráfica de tiempo con las diferentes redes sociales que han sido lanzadas a lo largo de los años:

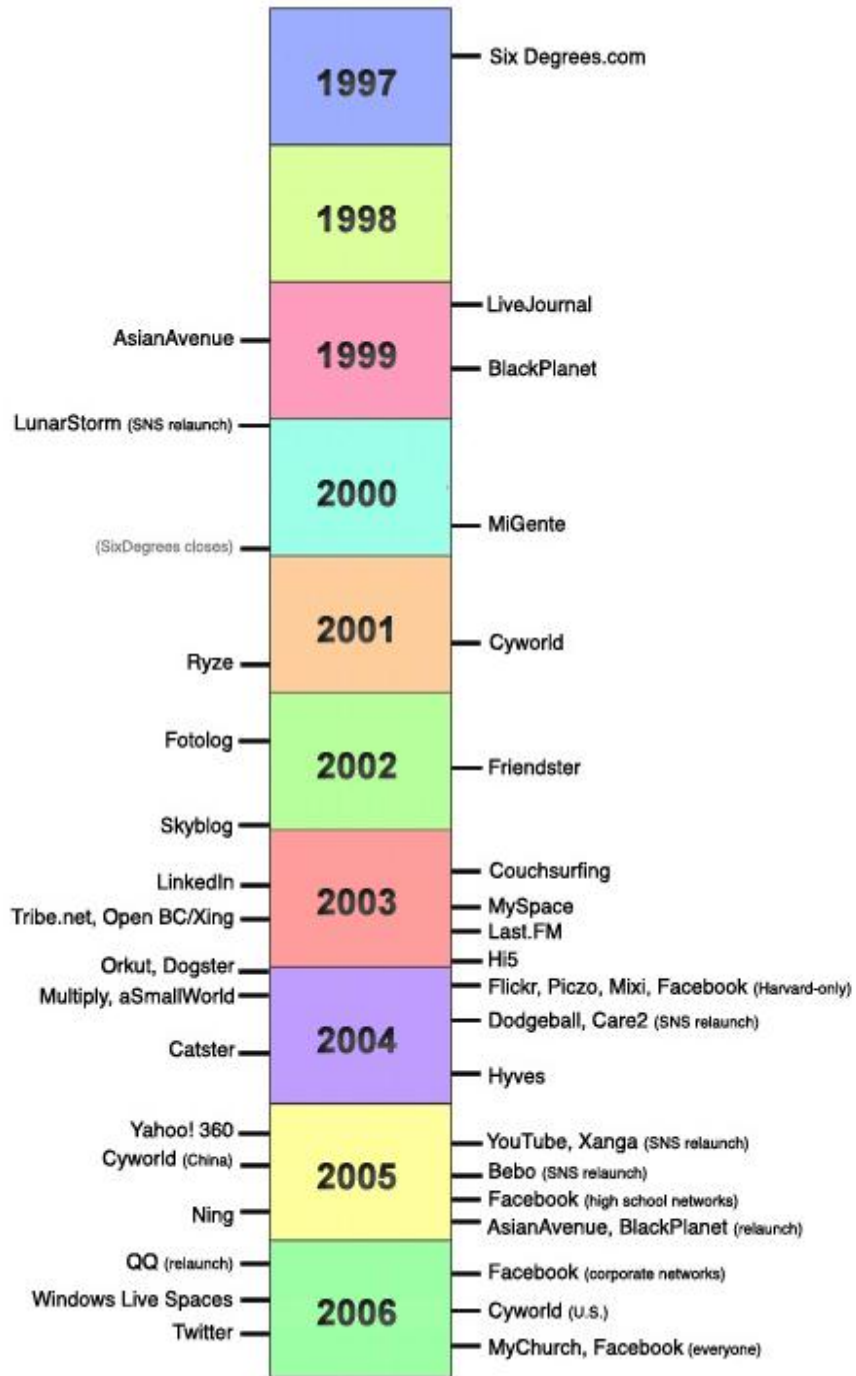


Ilustración 1: Grafico de Redes Sociales (Special Theme Section)

1.4 Redes Y Estructura de una Red J. C.-M. C.

Los Sitios de Redes sociales también proveen fuentes interesantes de datos sobre el comportamiento natural. Perfiles y los datos que vincula a la gente de Redes Sociales pueden ser reunidos ya sea mediante colecciones de técnicas automáticas o directamente a través de los conjuntos de datos proporcionados por la compañía, permitiendo a los analistas e investigadores de redes sociales explorar varios patrones de larga escala al momento de hacer amistades, la manera de usar y otros indicadores visibles (Hogan, in press), y continuar un análisis examinando blogs, y otros sitios web.

Por ejemplo, Glod, Wilkinson y Huberman (2007) examinaron un conjunto de datos anónimos que consistían en el intercambio de 362 mensajes sobre 4 millones de usuarios de Facebook dentro de mensajería y actividades de amigos. Lampe, Ellison y Steinfield (2007) exploraron las relaciones que existían entre elementos del perfil y un gran número de amigos de Facebook, encontrando que los campos de perfiles que recuden costo de transacción y son más difíciles de falsificar son más comunes que estén asociados a un gran número de amigos conectados.

Los investigadores de redes sociales también estudiaron la estructura de las relaciones entre amigos. Analizando los roles que juega la gente en Flickr y Yahoo 306's, Kumar, Novak, y Tomkins (2006) argumentaron que hay miembros pasivos, invitadores, y quienes conectan a la gente, los cuales participan en el crecimiento de las redes sociales. Conocedores que conciernen a la red LiveJournal han incluido un esquema de clasificación de amistades (Hsu, Lancaster, Paradesi y Weniger, 2007) y analistas del rol del lenguaje en la topología de amistades (Herring, 2007) investigaron en la importancia de hacer amistades según la ubicación Geográfica (Liben-Nowell, Novak, Kumar, Raghavan, y Tomkins, 2005), y estudiaron que motiva a la gente en particular a conectarse a ciertas comunidades (Backstrom, Huttenlocher, Kleinberg, y Lan, 2006). Basados en datos de Orkut, Spertus, Sahami, identificaron una topología de amigos en relación a sus

membrecías en ciertas comunidades, y sugirieron que los sitios pueden usar esto como recomendación adicional a comunidades de interés de Usuarios.

1.5 Privacidad J. C.-M. C.

En ciertos artículos se ha enfatizado todo lo que concierne a la privacidad, primeramente a la seguridad de los usuarios más jóvenes (George, 2006; Kornblum y Marklein, 2006). Investigadores encontraron las amenazas potenciales a la privacidad asociada a las redes sociales. En uno de los primeros estudios académicos de privacidad y redes sociales, Gross y Acquisti (2005) analizaron 4000 Perfiles de Facebook de la Universidad de Carnegie Mellon, y advirtieron las amenazas a la privacidad que fue encontrada en la información personal incluida en el sitio, entre otras se encontró lugar de residencia, fecha de nacimiento.

Acquisti y Gross (2006) argumentaron que a menudo hay un descuido de los estudiantes en proteger su privacidad desconectándose de sus comportamientos, un tema que también fue investigado en la encuesta de Facebook Stutzman (2006) y en la descripción de la paradoja de la privacidad por Barnes (2006) que ocurre cuando los jóvenes no están conscientes sobre la naturaleza del internet, información pública. Analizando la confianza de las Redes Sociales, Dwyer, Hiltz y Passerini (2007) discutieron que, la confianza y los objetivos de uso, pueden afectar a las personas que están dispuestas a compartir. Los usuarios de Facebook así como de MySpace expresaron su plena confianza en estas redes.

Las Redes Sociales también tienen un desafío a las concepciones de privacidad en la parte legal. Hodge (2006) argumentaron que la Cuarta Enmienda de la Constitución de los EE.UU. y las decisiones jurídicas relativas a la intimidad y no se diga en otros países que no han tomado en cuenta a este fenómeno no están equipados para hacer frente a los sitios de redes sociales. Por ejemplo, ¿Puede la policía examinar el contenido de Facebook de un perfil sin tener una Orden

Judicial? La legalidad en cuanto a las expectativas de privacidad de los usuarios en Facebook se considera como información pública o privada.

1.6 Punto de Vista de los Artículos de J. C.-M. C.

Está claro que las redes sociales desde su inicio se han presentado como un fenómeno en el internet ya que ha logrado conectar personas sin importar el lugar, permitiendo que los usuarios de ellas conozcan gente basándose en un interés común de diferentes tipos. Es un tema que se ha ido desarrollando a través del tiempo pero siempre manteniendo la base de una red social que es tener usuarios conectados unos a otros, y generando lista de amigos los cuales son navegables por otros con el fin de expandir las redes y encontrar gente asociada a un interés común.

Entre los factores que han influido en el éxito de las redes sociales es la capacidad de interacción que esta pueda proporcionar al usuario, dependiendo de las características, y de cómo ellas colaboran con la conexión entre unos y otros usuarios. Es por esto que ciertas redes sociales han tenido un punto de fama y después se han presentado caídas para que otra pueda subir, de cualquier manera todas ellas presentan una base común que es lo que denomina a una estructura de la red social.

Si se toma en cuenta el beneficio que trae a la sociedad, se puede considerar que al mantener gente conectada, articulada, es más fácil interactuar y establecer comunicación entre unos y otros en una sociedad, o conocer gente basados en intereses comunes, pero el sector más beneficiado es el de las empresas, ya que puede captar clientes utilizando las características de las redes sociales, llegando a personas que han sido filtradas para atender un interés que cierta empresa pueda satisfacer, sin embargo hay ciertos aspectos que los usuarios no toman en cuenta al momento de compartir su información, el cual es un perjuicio para la sociedad ya que se puede utilizar las redes para malos actos, al ser la información compartida, todos los amigos pueden ver esa información, pero muchas de las personas que pertenecen a estos sitios comparten información sumamente personal como es teléfonos, direcciones, lugares de trabajo, etc., que pueden ser mal utilizados por

otro tipo de gente. Por lo que se debe tomar en cuenta aspectos como estos al momento de crear o pertenecer a una red social.

1.7 El Futuro de las Redes Sociales

Está claro que las Redes Sociales todavía tienen un largo camino por recorrer, la competencia que existe entre las redes existentes hace que estas se desarrollen a pasos agigantados, según factores que han tomado en cuenta básicamente del comportamiento humano y grupal, o comportamiento de la sociedad en general.

Al ver las tendencias y avances de este fenómeno del internet, entidades y organizaciones internacionales han discutido sobre esto con el fin de llegar a un consenso base sobre lo que será las redes sociales en el Futuro.

Una de ellas es la W3C quienes en Enero-2009 realizaron un taller sobre el Futuro de las Redes Sociales en la Universidad de Cataluña – España a la cual asistieron operadores de telecomunicaciones, de redes sociales, proveedores de servicios, desarrolladores de dispositivos para manos, investigadores, etc.

En este taller se discutió básicamente sobre la centralización de las redes Sociales, riesgos a la privacidad de los usuarios y la tendencia de las redes sociales al excluir a gente con discapacidades.

A lo que se quiere llegar en un futuro es a tener Redes Sociales descentralizadas, distribuidas, es decir, que cierta información este distribuida en otros lugares distintos a los servidores de las redes sociales, con el fin de que los usuarios no tengan que llenar un perfil cada vez que quieran registrarse en una red. Con esto el usuario podrá controlar mejor la información que comparte con los demás en todas las redes, al momento hay algunos sitios dedicados a esto como es OpenId, FOAF, etc., sin embargo es un punto en el que se debe analizar y según la W3C se enfatizara y probara opciones para descentralizar las redes sociales con código abierto propuesto en nuevos talleres del Futuro de las Redes Sociales.

Al momento a ciertos analistas de Redes Sociales preocupa el hecho de que en muchos casos la privacidad de los usuarios está en juego, ya que se comparte gran cantidad de información referente a localización e información puramente personal,

por lo que también es considerado como un punto a tener en cuenta para el futuro de las Redes, intentando minimizar el hecho de que los usuarios puedan compartir todo tipo de información, violando su propio derecho a la Privacidad.

La tendencia actual a pesar de que lo preveían que podía ser un gran salto estimado para el 2011, es de la integración de las redes sociales con dispositivos móviles, esta tendencia ya es bastante visible, redes sociales como Facebook y otras más están enfocando a la interacción de los usuarios con las redes en dispositivos móviles, y no solo es por parte de los creadores de redes, los fabricantes de dispositivos móviles como Nokia, Htc, Sony, Palm, etc. también están en rienda a construir dispositivos que interactúen con internet y conectados a estas redes sociales en tiempo real, con el fin de establecer una comunicación continua entre los usuarios y amigos dentro de una red haciendo un sitio web mucho más dinámico que es lo que buscan los miembros de redes sociales.

1.8 Redes Sociales desde el Punto de Vista Educativo.

El fenómeno de las redes sociales ha entrado al mundo de la gente joven en especial de manera que para algunos ya es parte del quehacer diario entrar a uno de estos sitios para compartir sus estados, actividades, etc., con su red de amigos y con el fin de interactuar con ellos así como estar conectado todo el tiempo, lo que ciertos investigadores de las redes sociales lo llaman “No pasar desapercibido”.

En el Internet al momento se han lanzado sitios enfocados a la parte educativa, como es *Classroom 2.0* que es una de las más conocidas al momento, lo que proponen es el aprendizaje desde cualquier lugar en donde se encuentren ofreciendo cursos, material de trabajo, trabajos en línea, pruebas en línea, etc., sitios que ofrezcan esta funcionalidad ya tienen cierto tiempo lanzados, sin embargo se ha cambiado un poco el concepto y se ha llevado a tener estos sitios dentro de una red social de aprendizaje, estaríamos hablando de dos grandes campos integrados que son el “e-learning” con “social networking”, con los cuales el objetivo principal es que los usuarios puedan aprender en línea en donde quieran, cuando sea y al mismo tiempo contactar con personas que tengan los mismos intereses de aprendizaje y colaborar unos a otros compartiendo el conocimiento y recursos que sean de utilidad para el desarrollo de trabajos o proyectos dentro de la Institución.

En algunos casos, los estudiantes requieren de ciertos conocimientos que no están ligados a la carrera, por lo que necesitan de la ayuda de gente asociada a ese tema para la elaboración del proyecto, muchos de ellos se ven limitados por no tener la facilidad de contactar a estudiantes de otras carreras y solicitar la ayuda requerida. Es uno de los puntos claves en los que una red social es útil para una institución educativa, ya que permite conectar a la gente de toda la institución, sin importar en donde se encuentre los diferentes campus y permitir que los estudiantes puedan compartir los conocimientos y colaborar en los recursos necesarios, creando una red social de conocimiento y recursos compartidos.

1.9 Conclusión

Las Redes Sociales, desde sus inicios, han alcanzado grandes niveles de aceptación por los usuarios, y más aún en tiempos actuales que estas ya se han vuelto parte de la cotidianidad de muchos quienes tienen acceso a la red de internet.

Dar un enfoque académico a la red social no está muy lejos de lo que es una red hoy en día, ya que algunas redes están basadas en aplicaciones, por lo que se podría crear sin problema una aplicación para la red, por ejemplo Facebook, y que permita a los usuarios compartir contenido que sea de beneficio académico al dueño del perfil, sin embargo no es recomendable mezclar los objetivos para los que fueron construidos las diferentes redes sociales, es por eso que la construcción de una nueva red social, específicamente orientada a la colaboración de sus miembros en el aspecto educativo es importante para establecer el objetivo claro que va a cumplir este sitio web.

CAPITULO 2

Levantamiento de Información y Análisis de Requisitos

2 Levantamiento de Información y Análisis de Requisitos.

2.1 Introducción

En este Capítulo se analizarán los requisitos necesarios para la construcción de la Web Social, basándonos en un análisis de la Problemática en general, utilizando recursos como encuestas, entrevistas, reuniones, opiniones tanto a estudiantes como a personal docente con el fin de contar con nuevas ideas que nos clarifiquen el entorno en el cual se debe desarrollar una Web Social orientada a fines académicos, con la participación de personas que estarán en el entorno social, así como también casos de estudio en diferentes ámbitos.

Para el desarrollo y análisis de requisitos se utilizarán documentos basados en estándares de la IEEE, específicamente el estándar IEEE Std 830 – 1998 que hace referencia al documento de Especificación de Requisitos del Software.

2.2 Levantamiento de Información

2.2.1 Entrevistas y Reuniones con el Personal Docente, Área de Sistemas y estudiantes de la Universidad.

El propósito de la reunión con el personal docente de la Universidad, específicamente con el Ingeniero Pablo Esquivel, es la de obtener información y una solución específica de la integración de los datos con los de la Universidad, es decir, buscar la forma adecuada de validar que solo estudiantes de la Universidad tengan la opción de registrarse en la Red Social, esto necesariamente implica acceder a las bases de datos de la Institución, obteniendo como resultados la creación de un servicio que compruebe la información del estudiante en la base de datos de manera local; y, devuelva una respuesta al sitio de la red social, de tal manera no se compromete la seguridad de la información de la Universidad en lo absoluto.

2.3 Definición de Metodologías y Procesos de Desarrollo.

Es imprescindible adoptar un proceso de desarrollo para la elaboración del Sitio Web, con el fin de agilizar tiempos al momento de la implementación, mediante estándares, sugerencias de procesos ya preestablecidos y analizados teniendo en cuenta el marco de trabajo de la Ingeniería Web, la cual nos da ciertas consideraciones como realizar desarrollo evolutivo o incremental, administrar el riesgo, adoptar el cambio, creatividad, y usar ciclos de vida cortos de desarrollo.

Para esta solución se va a usar un proceso personalizado de desarrollo para la Ingeniería Web, utilizando fases de la programación extrema XP, y MSF, Microsoft Solution Framework.

El proceso de Programación Extrema XP, considera 4 etapas básicamente, Planeación, Diseño, Codificación en la cual puede haber un proceso de re-fabricación de código y Pruebas, concluida esta etapa se continua con un proceso fuera del marco de desarrollo que es el lanzamiento de la Aplicación,

Sin embargo no controla en su totalidad el proceso de desarrollo por lo que se utiliza la versión personalizada para Ingeniería Web, la cual contempla las fases de Comunicación con el Cliente, Planeación, Modelado, Construcción e Implementación, entrega y Retroalimentación, para después proceder con la Liberación del Software.

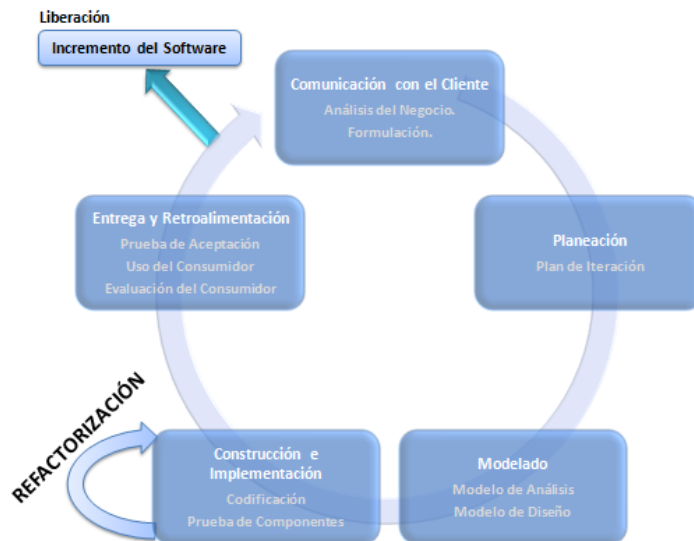


Ilustración 2: Grafica de Proceso de Desarrollo

Comunicación con el cliente

- Análisis del negocio (análisis del contexto empresarial-organizativo para la Aplicación Web)
 - o Identifican a los participantes
 - o Predicen potenciales cambios en el ambiente y requisitos
 - o Se definen integración entre la Aplicación Web y otras aplicaciones del negocio, bases de datos funciones.
- Formulación
 - o Recopilación de requisitos

Planeación

Se definen tareas y un calendario de plazos, asignando responsables y/o ejecutores. Se define la línea base para efectos de control de cambios

Modelado

Se mezclan las funciones de análisis y diseño para crear el modelado de Ingeniería Web.

- Análisis de requisitos
 - o Definir el contenido que tendrá la Aplicación
 - o Funcionalidad que se presentara al usuario

- Modos de interacción de cada clase de usuario al momento de navegar
- Diseño
 - Diseño de contenido/aplicación
 - Diseño de arquitectura de la información
 - Diseño de interface
 - Diseño de la navegación

Construcción e Implementación

- Programación de acuerdo al modelado
- Integración de Componentes a la Aplicación Web.
- Pruebas rápidas (contenido, arquitectura, interface, navegación)

Entrega y Retroalimentación

- Configuración para su ambiente operativo
- Evaluación por parte del usuario
- Retroalimentación y ajustes.

Unido a estos cinco pasos para un proceso incremental debe ir acompañado de los puntos básicos de administración de cambios y riesgos.

2.4 Definición de Tecnologías

Una de las principales ventajas de los programadores y desarrolladores de Software es la variedad de lenguajes, técnicas, repositorios de datos, librerías que tiene a disposición para satisfacer las necesidades del proyecto. Al momento de la selección de todas estas tecnologías hay que tener en cuenta los factores que influirán en el proyecto, y lo que se necesita para el proyecto como es eficiencia, eficacia, costos, productividad, funcionalidad, etc.

La utilización de ciertos lenguajes y ciertos repositorios de bases de datos puede significar un costo muy elevado al proyecto que se tiene en mente, por licenciamiento, infraestructura necesaria, etc.

El proyecto que se tiene en mente pretende utilizar tecnología "Open Source", tecnología de Código Abierto, por factores como la apertura para ver o modificar código de la aplicación, no tiene costo de licenciamiento, implica menos costo en

infraestructura ya que este tipo de software generalmente utiliza también tecnología Open Source para sus componentes, librerías o Repositorio de Datos; razón por la cual se utilizara el lenguaje PHP como lenguaje de desarrollo de la Aplicación, debido a que la mayor parte de Aplicaciones de Código Abierto están desarrollados en PHP, y MYSQL como bases de datos, así mismo por ser el motor de bases de datos de mayor utilización por Software en general con licencia Open Source, y por su constante desarrollo en su funcionalidad y desempeño de Gestor de Datos.

PHP: “acrónimo de PHP: Hypertext Preprocessor, es un lenguaje interpretado de alto nivel embebido en páginas HTML y ejecutado en el servidor.

El PHP inicio como una modificación a Perl escrita por Rasmus Lerdorf a finales de 1994. Su primer uso fue el de mantener un control sobre quien visitaba su currículum en su web. En los siguientes tres años, se fue convirtiendo en lo que se conoce como PHP/FI 2.0. Esta forma de programar llego a muchos usuarios, pero el lenguaje no tomo el peso actual hasta que Zeev Surasky y Andi Gutmans le incluyeron nuevas características en 1997, que dio por resultado el PHP 3.0.

Traduciendo la definición del FAQ de PHP.net: *“El PHP es un lenguaje de script incrustado dentro del HTML. La mayor parte de su sintaxis ha sido tomada de C, Java y Perl con algunas características específicas de sí mismo. La meta del lenguaje es permitir rápidamente a los desarrolladores la generación dinámica de páginas”.*

Una de sus características más potentes es su soporte para gran cantidad de bases de datos. Entre su soporte pueden mencionarse InterBase, MSQL, MySQL, Oracle, Informix, PosgreSQL, entre otras.

PHP también ofrece la integración con las varias bibliotecas externas, que permiten que el desarrollador haga casi cualquier cosa desde generar documentos en PDF hasta analizar código XML”.

MYSQL: “Es la base de datos open source más popular y, posiblemente, mejor del mundo. Su continuo desarrollo y su creciente popularidad están haciendo de MySQL un competidor cada vez más directo de gigantes en la materia de las bases de datos como Oracle

MySQL es un sistema de administración de bases de datos (Database Management System, DBMS) para bases de datos relacionales. Así, MySQL no es más que una aplicación que permite gestionar archivos llamados de bases de datos.

Existen muchos tipos de bases de datos, desde un simple archivo hasta sistemas relacionales orientados a objetos. MySQL, como base de datos relacional, utiliza múltiples tablas para almacenar y organizar la información.

MySQL fue escrito en C y C++ y destaca por su gran adaptación a diferentes entornos de desarrollo, permitiendo su interacción con los lenguajes de programación más utilizados como PHP, Perl y Java y su integración en distintos sistemas operativos.

También es muy destacable, la condición de open source de MySQL, que hace que su utilización sea gratuita e incluso se pueda modificar con total libertad, pudiendo descargar su código fuente. Esto ha favorecido muy positivamente en su desarrollo y continuas actualizaciones, para hacer de MySQL una de las herramientas más utilizadas por los programadores orientados a Internet.”

2.5 Especificación de Requisitos que influirán en el Desarrollo de la Aplicación.

En este punto entramos a la etapa fase de Modelado de nuestro proceso de Desarrollo, con el que se pretende, recopilar, analizar y modelar todos los requisitos que influirán en el Desarrollo de la Aplicación para la Red Social.

2.5.1 Objetivo

2.5.1.1 Propósito

Este documento recoge la especificación de requisitos y la documentación correspondiente al análisis de la aplicación. A partir de esto podremos ajustar los requerimientos expuestos a un software que cumpla con la mayor parte las características analizadas en todo el proceso y que se puedan incorporar a un diseño.

2.5.1.2 Audiencia a la que va dirigido

Se dirige en primer término al responsable del diseño y desarrollo de la aplicación, en este caso a los mismos desarrolladores del documento de especificación de requisitos quienes implementaran el software

2.5.2 Alcance

2.5.2.1 Identificación del Producto mediante un Nombre

Se adjudica el nombre “UDA SOCIAL” a la aplicación, que también se la conocerá como red social o comunidad de la Universidad

2.5.2.2 Que hace y que no hace la Aplicación

UDA SOCIAL se encarga del registro de nuevos miembros a su red, verificándolos en las bases de datos de la Universidad como fuente de verificación del estudiante

2.5.2.3 Aplicación: objetivos, beneficios y metas

El objetivo general es crear un Sitio Social para los estudiantes de la Universidad en el que se facilite el proceso de encontrar gente con la cual pueda realizar sus proyectos, o compartir sus experiencias, agrandar sus conocimientos al participar en debates entre ellos, facilitar la búsqueda de material para trabajos de investigación con lo que otros estudiantes aporten al sitio.

2.5.3 Descripción General

2.5.3.1 Perspectiva del Proyecto

- **Interfaces del Sistema**

El Sistema planteado para las redes sociales debe ser compatible con la mayor parte de exploradores que existen en el mercado, pero principalmente en los más usados como son: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome y Opera.

- **Operaciones**

- **Modos de Operación de los Distintos Grupos de Usuarios**

Básicamente deben haber dos grupos de usuarios y un usuario privilegiado que sea el administrador del Software, los grupos que son necesarios son los usuarios en sí y los moderadores quienes controlaran o verificaran la información que los usuarios aporten al Sitio.

- **Funciones de Respaldo y Recuperación de Datos**

Es importante tener funciones de respaldo y recuperación de los datos de la red social, ya que todo el tiempo los estudiantes podrán aportar información al sitio y este se actualizara con estos aportes.

2.5.3.2 Funciones del Producto

Administrador: Es el encargado de realizar el control de los distintos usuarios y privilegios que tiene para realizar las comunicaciones

Moderador: es un miembro que aprueba o desaprueba los eventos.

Miembro: es el estudiante que se ha registrado en la red social y puede acceder a la mayoría de funciones.

Estudiante: Es el usuario en el nivel más bajo, quien tiene la opción de registrarse en la red social UDASOCIAL y ser un miembro de la comunidad académica

Visitante: es cualquier usuario de internet que visitante UDASOCIAL.

Descripción De Caso de Uso del Visitante

Caso de uso 1	Actividades del visitante
<i>Actor:</i>	Visitante
<i>Descripción:</i>	El visitante podrá acceder a todas las opciones que no necesite registrarse.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.1.1 El portal web presentara las opciones acceso público al visitante. R.1.2 El visitante verá los eventos que sean de acceso público. R.1.3 El visitante verá los comentarios dejado en UDASOCIAL. R.1.4 El visitante podrá registrarse siempre y cuando sea un estudiante de la Universidad del Azuay. R.1.5 El portal web presentará todos los miembros de UDASOCIAL.	

R.1.6 El visitante verá los blogs que sean de acceso público.
R.1.7 El visitante verá los artículos que sean de acceso público.
R.1.8 El visitante podrá ver los grupos que sean de acceso público.
R.1.9 El visitante verá las encuestas que sean de acceso público.
R.1.10 El portal web presentará todos los clasificados de UDASOCIAL.
R.1.11 El portal web presentará las estadísticas de UDASOCIAL.
R.1.12 El visitante podrá registrarse para recibir novedades.

Descripción De Casos de Uso del Moderador

Caso de uso 2	Actividades del moderador
<i>Actor:</i>	Moderador
<i>Descripción:</i>	El Moderador será un estudiante encargado de regular que no inflijan las políticas del UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.2.1 El moderador regulará los eventos.	
R.2.2 El moderador regulará los comentarios dejado en UDASOCIAL.	
R.2.3 El moderador iniciará su sesión de igual forma que el estudiante.	
R.2.4 El portal web activará todos los privilegios del moderador.	
R.2.5 El portal web presentará todos los miembros de UDASOCIAL.	
R.2.6 El moderador regulará los blogs.	
R.2.7 El moderador regulará los artículos.	
R.2.8 El moderador podrá ver los grupos que sean de acceso público.	
R.2.9 El moderador regulará las encuestas que sean de acceso público.	
R.2.10 El moderador regulará todos los clasificados de UDASOCIAL.	
R.2.11 El portal web presentará las estadísticas de UDASOCIAL.	
R.2.12 El moderador podrá registrarse para recibir novedades.	

Descripción De Casos de Uso del Administrador

Caso de uso 3	Iniciar sesión
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador ingresa los datos de usuario y clave para que el portal web le permita acceder a las opciones
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio

REQUISITOS ASOCIADOS
R.3.1 El portal web validara que los campos estén llenos.
R.3.2 El portal web revisará de datos en BD UDASOCIAL.
R.3.3 El portal web accederá a las herramientas de la administración.

Caso de uso 4	Validar datos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web validara datos comprobara que los campos este llenos.
<i>Prioridad:</i>	Manual

REQUISITOS ASOCIADOS
R.4.1 El portal web revisará los campos de nombre y contraseña.
R.4.2 El portal web comprobará que los campos no estén vacíos.
R.4.3 El portal web indicará que los campos estén vacíos.
R.4.4 El portal web permitirá que se realice la revisión en la BD.

Caso de uso 5	Revisión en la BD UDASOCIAL
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web comprobara el acceso con la información de la BD
<i>Prioridad:</i>	Manual

REQUISITOS ASOCIADOS
R.5.1 El portal web revisará en la BD UDASOCIAL campos de usuario y contraseña.
R.5.2 El portal web permitirá el acceso a las herramientas de la administración.
R.5.3 El portal web cancelara el acceso a las herramientas de la administración.
R.5.4 El portal web mostrara mensajes de avisos.

Caso de uso 6	Actividades del Administrador
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador entrara al porta web de la administración de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual

REQUISITOS ASOCIADOS
R.6.1 El administrador revisará todas las herramientas disponibles.

Caso de uso 7	DashBoard
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador vera la información principal del sitio.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.7.1 El administrador revisará las estadísticas de UDASOCIAL.	
R.7.2 El administrador revisará la información principal de UDASOCIAL.	

Caso de uso 8	Estadísticas del Sitio
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se mostrara las estadísticas de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.8.1 El portal web registrara todas las visitas que haya tenido UDASOCIAL.	
R.8.2 El portal web mostrará la información de las estadísticas de UDASOCIAL.	

Caso de uso 9	Información principal del Sitio
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se mostrara la información de la administración sitio de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.9.1 El portal web mostrará la información principal de UDASOCIAL para el administrador	

Caso de uso 10	Usuarios
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Controlar el tiempo de uso y que tipos de usuarios que están en la red.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.10.1 El portal web controlará distintos tipos de usuarios como miembros, moderador, afiliación.	

R.10.2 El administrador verificará la autenticidad de los usuarios que estén accediendo al sitio web.

Caso de uso 11	Miembros
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se realizará la creación de cuentas para usuarios con sus respectivos privilegios.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.11.1 El administrador asignará los privilegios a cada cuenta creada.	
R.11.2 El administrador realizará el mantenimiento de las cuentas existentes.	
R.1.3 El portal web presentará reportes de los miembros creados con sus respectivos privilegios.	

Caso de uso 12	Moderador
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se realizará la creación de cuentas para moderadores con sus respectivos privilegios.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.12.1 El administrador creará una cuenta para moderador.	
R.12.2 El administrador asignará los privilegios a cada cuenta creada.	
R.12.3 El administrador realizará el mantenimiento de las cuentas existentes.	
R.12.4 El portal web presentará reportes de los moderadores existentes con sus respectivos privilegios.	
Caso de uso 13	Afiliados
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se realizará la creación de cuentas para afiliados con sus respectivos privilegios.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.13.1 El administrador creará una cuenta para un usuario.	
R.13.2 El administrador asignará los privilegios a cada cuenta creada.	
R.13.3 El administrador realizará el mantenimiento de las cuentas existentes.	
R.13.4 El portal web presentará reportes de las cuentas creadas con sus respectivos privilegios.	

Caso de uso 14	Salir
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se cierra la sesión del administrador.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.14.1 El portal web cerrará la sesión del administrador. R.14.2 El portal web cerrará la el sitio web de la administración de UDASOCIAL.	

Caso de uso 15	Contenido
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se presentan el conjunto de componentes que usara el estudiante o miembro.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.15.1 El administrador habilitará los componentes para los estudiantes. R.15.2 El administrador deshabilitará componentes que crea que ya nos son necesarios que usen los estudiantes. R.15.3 El administrador instalará componentes que crea necesarios que usen los estudiantes. R.15.4 El administrador desinstalará componentes que crea que ya nos son necesarios que usen los estudiantes. R.15.5 El portal web mostrará todos los componentes que están instalados en UDASOCIAL para la utilización de los estudiantes o miembros.	

Caso de uso 16	Fotos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web proporcionara un manejador de imágenes para los estudiantes.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.16.1 El administrador habilitara el componente para imágenes de los Miembros o estudiantes. R.16.2 El administrador deshabilitara el componente para imágenes de los Miembros o estudiantes.	

R.16.3 El portal web proporcionara un componente para administrar las imágenes.

Caso de uso 17	Perfil de fotos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Cada estudiante o miembro tendrá su grupo de fotos.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.17.1 El administrador revisara las fotos de cada uno de los miembros o estudiantes.	
R.17.2 El administrador eliminará las fotos de miembros o estudiantes que no cumplan con las políticas de UDASOCIAL.	
R.17.3 El portal web proporcionara un componente para que los estudiantes administraren sus imágenes.	

Caso de uso 18	Blogs
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:8</i>	El portal web proporcionara un manejador de Blogs para los estudiantes.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.1.1 El administrador habilitara el componente para blogs para los miembros o estudiantes.	
R.18.2 El administrador deshabilitara el componente para blogs para los miembros o estudiantes.	
R.18.3 El administrador eliminará los blogs de miembros o estudiantes que no cumplan con las políticas de UDASOCIAL.	
R.18.4 El portal web proporcionara un componente para que los estudiantes administraren sus blogs.	

Caso de uso 19	Eventos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web proporcionara un manejador de Eventos para que los estudiantes usen.
<i>Prioridad:</i>	Manual

REQUISITOS ASOCIADOS
R.19.1 El administrador habilitara el componente para eventos para los miembros o estudiantes.
R.19.2 El administrador deshabilitara el componente para eventos para los miembros o estudiantes.
R.19.3 El administrador instalara el componente para eventos para UDASOCIAL.
R.19.4 El administrador desinstalara el componente para eventos para UDASOCIAL.
R.19.5 El administrador eliminará los blogs de miembros o estudiantes que no cumplan con las políticas de UDASOCIAL.
R.19.6 El portal web proporcionara un componente para que los estudiantes administraren sus blogs.

Caso de uso 20	Grupos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web proporcionara un manejador de Grupos de Miembros o estudiantes.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.20.1 El administrador habilitara el componente para grupo de miembros o estudiantes.	
R.20.2 El administrador deshabilitara el componente para grupo de miembros o estudiantes.	
R.20.3 El administrador eliminará los grupos de miembros o estudiantes que no cumplan con las políticas de UDASOCIAL.	
R.20.4 El portal web proporcionara un componente para que los estudiantes administraren sus Grupos de miembros.	

Caso de uso 21	Clasificados
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web proporcionara un manejador de Clasificados

	para que los miembros o estudiantes usen.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
<p>R.21.1 El administrador habilitara el componente para Clasificados para pertenencias de miembros o estudiantes.</p> <p>R.21.2 El administrador deshabilitara el componente para Clasificados para pertenencias de miembros o estudiantes.</p> <p>R.21.3 El administrador instalara el componente para Clasificados para pertenencias de UDASOCIAL.</p> <p>R.21.4 El administrador desinstalara el componente para Clasificados para pertenencias de UDASOCIAL.</p> <p>R.21.5 El administrador creara categorías para Clasificados de pertenencias de miembros o estudiantes.</p> <p>R.21.6 El administrador creara sub-categorías para Clasificados de pertenencias de miembros o estudiantes.</p> <p>R.21.7 El administrador eliminara categorías para Clasificados de pertenencias de miembros o estudiantes.</p> <p>R.21.8 El administrador eliminara sub-categorías para Clasificados de pertenencias de miembros o estudiantes.</p> <p>R.21.9 El administrador eliminará los Clasificados para pertenencias de miembros o estudiantes que no cumplan con las políticas de UDASOCIAL.</p> <p>R.21.10 El portal web proporcionara un componente para que los estudiantes administraren sus Grupos de miembros.</p>	

Caso de uso 22	Encuestas
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El portal web proporcionara un manejador de Encuestas para que los miembros o estudiantes usen.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.22.1 El administrador habilitara el componente para Encuestas para los	

miembros o estudiantes.

R.22.2 El administrador deshabilitara el componente para Encuestas para los miembros o estudiantes.

R.22.3 El administrador eliminará las encuestas de miembros o estudiantes que no cumplan con las políticas de UDASOCIAL.

R.22.4 El portal web proporcionara un componente para que los estudiantes administraren encuestas.

Caso de uso 23	Fondos del perfil
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Cada estudiante o miembro podrá elegir un fondo para su perfil.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.23.1 El administrador habilitara algunos fondos para los perfiles de miembros o estudiantes.	
R.23.2 El administrador deshabilitara algunos fondos para los perfiles de miembros o estudiantes.	
R.23.3 El portal web proporcionara una componente para que los estudiantes administraren sus fondos de perfil.	

Caso de uso 24	Herramientas
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá usar una serie de herramientas para que controlar el portal web de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.24.1 El administrador instalara herramientas del portal web de administración.	
R.24.2 El administrador desinstalara herramientas del portal web de administración.	

Caso de uso 25	Banner
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá mostrar una serie de imágenes en la página principal de UDASOCIAL a manera de banner.

<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.25.1 El administrador agregara imágenes del banner seleccionado para UDASOCIAL.	
R.25.2 El administrador eliminara imágenes del banner seleccionado para UDASOCIAL	
R.25.3 El administrador instalara herramientas para el manejo de banner.	
R.25.4 El administrador desinstalara herramientas para el manejo de banner.	

Caso de uso 26	Mass Mailer
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá enviar una serie de email a los miembros de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.26.1 El administrador enviar email a los miembros de UDASOCIAL.	
R.26.2 El administrador instalara la herramienta para el envío de emails.	
R.26.3 El administrador desinstalara la herramienta para el envío de emails.	

Caso de uso 27	Calculadora de Dinero
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Se proporcionara una herramienta para calcular dinero en UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.27.1 El administrador instalara herramientas para el cálculo de dinero.	
R.27.2 El administrador desinstalara herramientas para el cálculo de dinero.	

Caso de uso 28	Back up de la base de datos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Otorgar permisos especiales a grupos de usuarios o a un usuario en especial.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.28.1 El administrador realizará los back up de la base de datos de UDASOCIAL.	

R.28.2 El administrador instalara herramientas para back up.
R.28.3 El administrador desinstalara herramientas para back up.

Caso de uso 29	Administración de Encuestas.
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	La administración de encuestas permite instalar o desinstalar el componente.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.29.1 El administrador instalara el componente para Encuestas en UDASOCIAL.	
R.29.2 El administrador desinstalara el componente para Encuestas en UDASOCIAL.	

Caso de uso 30	Paginas de enlaces.
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Las páginas de enlaces muestran información muy importante.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.30.1 El administrador habilitara una serie de enlaces a los artículos importante para los Miembros o estudiantes.	
R.30.2 El administrador deshabilitara los enlaces a los artículos importante para los miembros o estudiantes.	

Caso de uso 31	Administración de Artículos.
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Permite mostrar información importante a los Miembros.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.31.1 El administrador creara artículos para los miembros o estudiantes.	
R.31.2 El administrador eliminara artículos para los miembros o estudiantes que no sean necesarios.	
R.31.3 El administrador deshabilitara artículos para los miembros o estudiantes	

que no cumplan con las políticas de la universidad.
 R.31.4 El administrador habilitara la herramienta para artículos para los miembros o estudiantes.

Caso de uso 32	Noticias del Sitio
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Permite mostrar los avisos más importantes de la universidad o de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
<p>R.32.1 El administrador muestra noticias para los miembros o estudiantes. R.32.2 El administrador eliminara noticias de UDASOCIAL. R.32.3 El administrador habilitara la herramienta para mostrar noticias a los miembros o estudiantes.</p>	

Caso de uso 33	Citas al azar
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Permite que los estudiantes lleguen a encontrarse.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
<p>R.33.1 Los estudiantes utilizara esta herramienta para encontrar a otros estudiantes. R.33.2 El administrador habilitara esta herramienta para encontrar a otros estudiantes.</p>	

Caso de uso 34	Módulos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	Permite que los estudiantes lleguen a encontrarse.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
<p>R.34.1 El administrador habilitara los módulos que se presentaran en la página principal de UDASOCIAL. R.34.1 El administrador deshabilitara los módulos que se presentaran en la página principal de UDASOCIAL.</p>	

Caso de uso 35	Constructores
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá usar una serie de herramientas para que controlar el portal web de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.35.1 El administrador instalara constructores del portal web de administración.	
R.35.2 El administrador desinstalara constructores del portal web de administración.	

Caso de uso 36	Constructor de archivos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá crear archivos para UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.36.1 El administrador habilitara constructor de archivos para UDASOCIAL.	
R.36.2 El administrador deshabilitara constructor de archivos para UDASOCIAL.	
R.36.3 El administrador creara archivos para UDASOCIAL.	

Caso de uso 37	Constructor de archivos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá crear archivos para UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.37.1 El administrador habilitara constructor de archivos para UDASOCIAL.	
R.37.2 El administrador deshabilitara constructor de archivos para UDASOCIAL.	
R.37.3 El administrador creara archivos.	
R.37.4 El administrador modificara los archivos.	
R.37.5 El administrador eliminara los archivos.	

Caso de uso 38	Constructor del Menú de Navegación
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador controlara el menú de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.38.1 El administrador habilitara constructor de menú para UDASOCIAL. R.38.2 El administrador deshabilitara constructor de menú para UDASOCIAL. R.38.3 El administrador creara una nueva opción en el menú. R.38.4 El administrador modificara una opción en el menú. R.38.5 El administrador eliminara una opción en el menú.	

Caso de uso 39	Plugins
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador usara los plugins para aumentar la funcionalidad de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.39.1 El administrador instalar plugins en UDASOCIAL. R.39.2 El administrador desinstalar plugins en UDASOCIAL. R.39.3 El administrador habilitara los plugins para que usen los miembros. R.39.4 El administrador deshabilitara los plugins.	

Caso de uso 40	PHPBB FORUM
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador controlara el uso de foros en UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.40.1 El administrador habilitara el plugins PHPBB para foros. R.40.2 El administrador deshabilitara el plugins PHPBB para foros. R.40.3 El administrador eliminará foros que no cumplan con el reglamento de la universidad y de UDASOCIAL.	

Caso de uso 41	Configuración
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configurara el sitio web de UDASOCIAL

<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.41.1 El administrador gestionara la configuración de UDASOCIAL.	
R.41.2 El portal web mostrara la configuración de UDASOCIAL.	
R.41.3 El administrador modificará la configuración de UDASOCIAL.	

Caso de uso 42	Admin Password
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá cambiar los password mediante esta opción de configuración.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.42.1 El administrador modificará el password de cualquier tipo de usuario.	

Caso de uso 43	Configuración Básica
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configurara los aspectos básicos de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.43.1 El administrador gestionara la configuración básica de UDASOCIAL.	
R.43.2 El portal web mostrara aspectos de la configuración básica de UDASOCIAL.	
R.43.3 El administrador modificará la configuración básica de UDASOCIAL.	

Caso de uso 44	Configuración de Blogs
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador tendrá la opción de configurar los blogs.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.44.1 El administrador configurara los parámetros para blogs de UDASOCIAL.	
R.44.1 El administrador mostrara la configuración de los blogs de UDASOCIAL.	
R.44.1 El administrador gestionara la configuración de los blogs de UDASOCIAL.	

Caso de uso 45	Email Templates
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador tendrá la opción de configurar las pantallas para el envío de emails
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.45.1 El administrador configurara los templates para los emails de UDASOCIAL.	
R.45.2 El administrador mostrara la configuración del templates para los emails de UDASOCIAL.	

Caso de uso 46	Configuración de moderación
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configurara los parámetros de los moderadores.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.46.1 El administrador gestionara la configuración de la moderación.	
R.46.2 El portal web mostrara aspectos de la configuración los moderadores de UDASOCIAL.	
R.46.3 El administrador modificará la configuración los parámetros de moderación de UDASOCIAL.	
R.46.4 El administrador creara moderadores para UDASOCIAL.	

Caso de uso 47	Configuración de pagos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El software de UDASOCIAL tiene varias formas de pago para cada tipo de licencia.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.47.1 El administrador realizara el pago de la licencia.	
R.47.1 El administrador gestionara la licencia de UDASOCIAL.	
R.47.2 El portal web habilitara las nuevas opciones según el tipo de licencia	

que tenga UDASOCIAL.

Caso de uso 48	Database Pruning
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador gestionara los cambios en la BD.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.48.1 El administrador gestionara la configuración de la Database Pruning de UDASOCIAL.	

Caso de uso 49	Meta Etiquetas
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configurara la meta etiquetas de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.49.1 El administrador gestionara la configuración de las Meta Etiquetas.	
R.49.2 El administrador modificará la configuración de las Meta Etiquetas.	

Caso de uso 50	Valores Predefinidos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura los valores predeterminados de la red social
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.50.1 El administrador configurara los valores predeterminados de la red social.	
R.50.1 El administrador gestionara los valores predeterminados de la red social.	
R.45.2 El portal web mostrara los valores predeterminados de UDASOCIAL.	

Caso de uso 51	Editor de estilos CSS
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador podrá editar los estilos CSS

<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.51.1 El administrador editara los estilos CSS de la red social.	

Caso de uso 52	Niveles de Membrecía
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura los niveles de membrecías de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.52.1 El administrador configurara los niveles de membrecía de UDASOCIAL.	
R.52.2 El administrador gestionara los niveles de membrecía de UDASOCIAL.	
R.52.3 El portal web mostrara los niveles de membrecía de UDASOCIAL.	

Caso de uso 53	Configuración de Idiomas
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura el idioma de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.53.1 El administrador configurara el idioma de UDASOCIAL.	
R.53.2 El administrador gestionara los cambios de idiomas de UDASOCIAL..	
R.53.3 El portal web mostrara los idiomas disponibles en UDASOCIAL.	

Caso de uso 54	Configuración de Grupos
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura de grupos de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.54.1 El administrador instalara el componente para Grupo de UDASOCIAL.	
R.54.2 El administrador desinstalara el componente para Grupo de UDASOCIAL.	
R.54.3 El administrador configurara los parámetros para los Grupos de UDASOCIAL.	
R.54.4 El portal web mostrara los parámetros de para los Grupos de UDASOCIAL.	

Caso de uso 55	Configuración de Noticias
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura de grupos de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.55.1 El administrador instalara el componente para noticias.	
R.55.2 El administrador desinstalara el componente para noticias de UDASOCIAL.	
R.55.3 El administrador configurara los parámetros para las noticias.	
R.55.4 El portal web mostrara los parámetros para el control de las noticias.	

Caso de uso 56	Configuración de etiquetas
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura las etiquetas de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.56.3 El administrador configurara las etiquetas de UDASOCIAL.	
R.56.4 El portal web mostrara las etiquetas de UDASOCIAL.	

Caso de uso 57	Permalinks
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura los Permalinks de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.57.1 El administrador configurara los Permalinks de UDASOCIAL.	
R.57.2 El portal web mostrara los Permalinks de UDASOCIAL.	

Caso de uso 58	Configuración de Encuestas
<i>Actor:</i>	Administrador
<i>Descripción:</i>	El administrador configura de encuestas en UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual

REQUISITOS ASOCIADOS
R.58.1 El administrador instalara el componente para encuestas en UDASOCIAL.
R.58.2 El administrador desinstalara el componente para encuestas en UDASOCIAL.
R.58.3 El portal web mostrara las encuestas que se encuentren en UDASOCIAL.

Descripción De Casos de Uso del Estudiante o Miembro

Caso de uso 59	Iniciar sesión
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante ingresa los datos de usuario y clave para que el portal web de UDASOCIAL le permita acceder.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.59.1	El portal web udasocial validara que los campos estén llenos.
R.59.2	El portal web udasocial revisará de datos en BD UDASOCIAL.
R.59.3	El estudiante accederá a su información.
R.59.4	El estudiante accederá a las funcionalidades que brinda UDASOCIAL.

Caso de uso 60	Validar datos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web validara datos comprobara que los campos este llenos.
<i>Prioridad:</i>	Obligatoria
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.60.1	El portal web udasocial revisará los campos de nombre y contraseña.
R.60.2	El portal web udasocial comprobará que los campos no estén vacíos.
R.60.3	El portal web udasocial indicará que los campos estén vacíos.
R.60.4	El portal web udasocial permitirá que se realice la revisión en la BD.

Caso de uso 61	Revisión en la BD UDASOCIAL
<i>Actor:</i>	Estudiante

<i>Descripción:</i>	El portal web comprobara el acceso con la información de la BD
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.61.1 El portal web udasocial revisará en la BD UDASOCIAL campos de usuario y contraseña.	
R.61.2 El portal web udasocial permitirá el acceso a las funcionalidades que brinda.	
R.61.3 El portal web udasocial cancelara el acceso a las funcionalidades que brinda.	
R.61.4 El portal web mostrara mensajes de avisos.	

Caso de uso 62	Aviso de error
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se muestran mensajes de errores.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.62.1 El portal web UDASOCIAL mostrara los mensajes de avisos de error.	

Caso de uso 63	Inscribirse
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante puede registrarse en el sitio web udasocial.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.63.1 El estudiante se registrará en UDASOCIAL.	
R.63.2 El estudiante ingresará información personal en UDASOCIAL.	
R.63.3 El estudiante accederá al portal web UDASOCIAL.	

Caso de uso 64	Actividades del Estudiante
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante entrara al porta web de la administración de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.64.1 El estudiante revisará las funcionalidades que le brida UDASOCIAL.	

Caso de uso 65	Miembros
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los estudiantes registrados en UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.65.1 El portal web presentará reportes de los miembros existentes. R.65.2 El portal web permitirá que el estudiante realice búsquedas de otros miembros.	

Caso de uso 66	Miembros conectados
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los miembros conectados a UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.66.1 El portal web presentara a todos los miembros conectados a UDASOCIAL.	

Caso de uso 67	Todos los miembros
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los miembros de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.67.1 El portal web presentara a todos los miembros de UDASOCIAL.	

Caso de uso 68	Mis amigos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los miembros que son mis amigos en UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.68.1 El portal web presentara a todos los miembros que son mis amigos en UDASOCIAL.	

Caso de uso 69	Buscar Miembros
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante puede buscar a otros estudiantes que estén registrados en UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.69.1 El portal web presentara una forma ágil de buscar a otros estudiantes para aumentar la relaciones humanas entre estudiantes.	

Caso de uso 70	Ver blogs
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar los blogs de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.70.1 El portal web presentara las opciones para utilizar los blogs de UDASOCIAL.	

Caso de uso 71	Todos blogs
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los blogs de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.71.1 El portal web presentara a todos los blogs creados por los estudiantes.	

Caso de uso 72	Top blogs
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra los blogs más visitados en UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.72.1 El portal web presentara una pequeña lista con los blogs más visitados en UDASOCIAL.	

Caso de uso 73	Mi blogs
----------------	----------

<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante podrá tener su propio blog en UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.73.1 El portal web presentara el blog del estudiante en UDASOCIAL.	
R.73.2 El estudiante creara su propio blog en UDASOCIAL.	
R.73.3 El estudiante modificará sus blogs en UDASOCIAL.	
R.73.4 El estudiante eliminara sus blogs en UDASOCIAL.	

Caso de uso 74	Mejor blogs
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra el mejor blogs de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.74.1 El portal web presentara el blog más visitado y con mayor número de participantes en él.	

Caso de uso 75	Añadir categoría
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se podrá crear categorías para los blogs.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.75.1 El portal web presentara una lista de las categorías de los blog de UDASOCIAL.	
R.75.2 El estudiante creara sus propias categorías para los blog en UDASOCIAL.	
R.75.3 El estudiante modificará sus categorías de los blogs.	
R.75.4 El estudiante eliminara sus categorías de los blogs.	

Caso de uso 76	Añadir nota
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se podrá añadir notas para los blogs.
<i>Prioridad:</i>	Manual

REQUISITOS ASOCIADOS	
R.76.1	El portal web presentara una lista de las notas para los blogs de UDASOCIAL.
R.76.2	El estudiante creara su propio notas para blogs en UDASOCIAL.
R.76.3	El estudiante modificará sus notas de los blogs.
R.76.4	El estudiante eliminara sus notas de los blogs.

Caso de uso 77	Ver Fotos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar las fotos.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.77.1	El portal web presentara las opciones para utilizar las fotografías de los miembros.

Caso de uso 78	Subir mis fotos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante podrá subir sus fotografías a UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.78.1	El estudiante subirá sus fotografías al portal web UDASOCIAL.
R.78.2	El estudiante escribirá información en cada fotografía.

Caso de uso 79	Mejores fotografías
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra una lista con las mejores fotos de los estudiantes
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.79.1	El portal web presentara una pequeña lista con las mejores fotografías de los estudiantes o miembros de UDASOCIAL.

Caso de uso 80	Mi galería de fotos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante podrá tener su propia galería de fotos en UDASOCIAL.

<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.80.1 El portal web presentara la galería de fotos del estudiante en UDASOCIAL.	
R.80.2 El estudiante creara su propia galería.	
R.80.3 El estudiante eliminara sus galerías.	
R.80.4 El estudiante eliminara sus fotografías de la galería en UDASOCIAL.	
R.80.5 El estudiante modificara la información de la fotografía.	
R.80.6 El estudiante podrá comentar en las fotografías.	

Caso de uso 81	Mis fotos favoritas
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra un lista con las fotos favoritas de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.81.1 El portal web presentara una pequeña lista con las fotos favoritas de los estudiantes o miembros de UDASOCIAL.	

Caso de uso 82	Todas las Fotos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las fotos de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.82.1 El portal web presentara a todos a con su fotos de los estudiantes o miembro.	

Caso de uso 83	Todos los Grupos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra los grupos de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.83.1 El portal web presentara a todos grupos de UDASOCIAL.	
R.83.2 El portal web presentara a todos las categorías de los grupos de	

UDASOCIAL.

Caso de uso 84	Crear grupo
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante podrá crear grupos para compartir intereses comunes.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.84.1 El estudiante subirá una fotografía para el grupo	
R.84.2 El estudiante escribirá información sobre de que se trata el grupo.	

Caso de uso 85	Mis grupos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostraran los grupos del estudiante
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.85.1 El portal web presentara los grupos del estudiante.	
R.85.2 El estudiante podrá subir sus imágenes en cada grupo.	
R.85.3 El estudiante invitara a otros miembros o estudiantes para que formen parte del grupo.	
R.85.4 El estudiante editara la información del grupo.	
R.85.5 El estudiante creador del grupo podrá eliminar a miembros del grupo.	
R.85.6 El estudiante verá la galería del grupo.	

Caso de uso 86	Buscar grupo
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante o miembro podrá buscar un grupo determinado
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.86.1 El estudiante buscara un grupo o tipo de grupo determinado.	

Caso de uso 87	Ver grupos
----------------	------------

<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar los grupos.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.87.1 El portal web presentara todas las opciones para el utilizar de los grupos.	

Caso de uso 88	Todos los Clasificados
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra todos los clasificados de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.88.1 El portal web presentara a todos los clasificados de UDASOCIAL. R.88.2 El portal web presentara a todos las categorías de los clasificados de UDASOCIAL.	

Caso de uso 89	Crear Clasificado
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante podrá crea sus propios clasificados.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.89.1 El estudiante subirá una fotografía para el clasificado R.89.2 El estudiante escribirá información sobre de que se trata el clasificado.	

Caso de uso 90	Mis Clasificados
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostraran los grupos del estudiante
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.90.1 El portal web presentara los clasificados del estudiante. R.90.2 El estudiante podrá subir sus imágenes en cada clasificado. R.90.3 El estudiante editara su clasificado. R.90.4 El estudiante eliminar su clasificado.	

Caso de uso 91	Buscar Clasificados
----------------	---------------------

<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante o miembro podrá buscar un clasificado determinado
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.91.1 El estudiante buscara un clasificado o una categoría de clasificado.	

Caso de uso 92	Ver grupos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar los clasificados.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.92.1 El portal web presentara todas las opciones para el utilizar de los clasificados.	

Caso de uso 93	Chat
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante o miembro podrá chatear con otros estudiantes.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.92.1 El portal web presentara opción para chatear con miembros de UDASOCIAL.	

Caso de uso 94	Todos los Eventos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra todos los eventos de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.94.1 El portal web presentara a todos los eventos de UDASOCIAL.	

Caso de uso 95	Crear Evento
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante podrá crea sus eventos.

<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.95.1 El estudiante subirá una fotografía para el evento.	
R.95.2 El estudiante escribirá información sobre de que se trata el evento.	

Caso de uso 96	Mis Eventos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostraran los eventos del estudiante
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.96.1 El portal web presentara los eventos del estudiante.	
R.96.2 El estudiante podrá listar los participantes del evento	
R.96.3 El estudiante editara sus eventos.	
R.96.4 El estudiante eliminar su eventos.	

Caso de uso 97	Buscar eventos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante o miembro podrá buscar un evento determinado
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.97.1 El estudiante buscara un eventos de en UDASOCIAL.	
R.97.2 El estudiante participara en eventos.	

Caso de uso 98	Ver eventos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar los eventos.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.98.1 El portal web presentara todas las opciones para el utilizar de los eventos.	

Caso de uso 99	Calendario
<i>Actor:</i>	Estudiante

<i>Descripción:</i>	El portal web muestra un calendario todos los eventos de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.99.1 El portal web presentara a un calendario con todos los eventos de cada mes.	

Caso de uso 100	Todas las Encuestas
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra todas las encuestas de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.100.1 El portal web presentara a todos los eventos de UDASOCIAL.	

Caso de uso 101	Mi Encuesta
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostraran las encuestas del estudiante
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.101.2 El estudiante escribirá las preguntas su encuesta.	

Caso de uso 102	Ver encuesta
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar las encuestas.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.102.1 El portal web presentara todas las opciones para el utilizar de las encuestas.	

Caso de uso 103	Artículos
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante o miembro podrá crear sus propios artículos
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	

R.103.1 El portal web presentara una lista con los nombres de los artículos.
 R.103.2 El estudiante creara sus propios artículos en UDASOCIAL
 R.103.3 El estudiante compartirá artículos con otros miembros de UDASOCIAL.

Caso de uso 104	Caja de mensajes
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web un caja con todos los mensajes o comentarios dejados en el página principal de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.104.1 El portal web presentara todos los mensajes en UDASOCIAL. R.104.2 El estudian o miembros escribirán sus comentarios en la caja de mensajes.	

Caso de uso 104	Estadísticas del sitio
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web mostrara las estadísticas en la página principal de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.104.1 El portal web presentara todas las estadísticas de UDASOCIAL.	

Caso de uso 105	Todos los foros
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra todos los foros de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.105.1 El portal web presentara todos los foros de UDASOCIAL.	

Caso de uso 106	Crear foro
<i>Actor:</i>	Estudiante

<i>Descripción:</i>	Se podrá crear foros
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.106.1 El estudiante registrará sus datos de usuario y contraseña al iniciar.	
R.106.2 El estudiante creará sus propios foros en UDASOCIAL.	
R.106.2 El estudiante participará en los foros en UDASOCIAL.	

Caso de uso 107	Ver Foros
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las opciones para utilizar los foros.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.107.1 El portal web presentara todas las opciones para el utilizar de los foros.	

Caso de uso 108	Datos Personales
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web muestra las funciones personales del estudiante.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.108.1 El portal web presentara todas las funciones personales del estudiante.	

Caso de uso 109	Mi cuenta
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los datos personales del estudiante.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.109.1 El portal web presentara todas las funciones de la cuenta del estudiante.	
R.109.2 El estudiante escribirá su información personal.	
R.109.3 El estudiante podrá eliminar su cuenta.	
R.109.4 El estudiante modificará su configuración.	
R.109.5 El portal web mostrará los miembros y amigos conectados a UDASOCIAL.	
R.109.6 El portal web mostrará todos los miembros que hayan visitado que	

sean amigos, los que están bloqueados, a los que me han invitado y los que he invitado.

Caso de uso 110	Mi perfil
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Es la manera en que el portal web muestra la información de un estudiante o miembro a los demás miembros.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
<p>R.110.1 El portal web presentara todas las funciones del perfil del estudiante.</p> <p>R.110.2 El portal web mostrara al miembro una vista del perfil de la misma forma que se presenta a los demás miembros de UDASOCIAL.</p> <p>R.110.3 El estudiante editará su perfil.</p> <p>R.109.4 El estudiante subirá fotos a su perfil.</p> <p>R.109.5 El estudiante modificará su configuración de la apariencia del perfil.</p> <p>R.109.6 El portal web mostrará los amigos del estudiante en UDASOCIAL.</p> <p>R.109.7 El estudiante creará recortes de texto en su perfil para que otros miembros comente en él.</p>	

Caso de uso 111	Mi presencia
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostrara los amigos del estudiante o miembro que tiene y quienes están conectados
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
<p>R.111.1 El portal web presentara una lista con todos los amigos del estudiante en UDASOCIAL.</p> <p>R.111.2 El portal web presentara una lista con todos los amigos del estudiante que se encuentren conectados a UDASOCIAL.</p>	

Caso de uso 112	Mi correo
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostrara todas las direcciones de email de cada estudiante.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.112.1 El portal web presentara una lista con todos los emails del estudiante.	
R.112.2 El estudiante podrá escribir email.	
R.112.3 El estudiante podrá bloquear email.	
R.112.4 El estudiante revisará los emails enviados.	
R.112.5 El estudiante eliminará emails.	
R.112.6 El estudiante marcará emails como nuevos.	
R.112.7 El estudiante marcará emails como leídos.	

Caso de uso 113	Salir
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se cerrara su sesión en UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.113.1 El estudiante cerrara la sesión y desactivara todas las opciones de UDASOCIAL.	

Caso de uso 114	Lideres
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son estudiantes que tendrá más privilegios
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.114.1 El portal web presentara a los estudiantes destacados en UDASOCIAL	

Caso de uso 115	Almacenar en DB UDASOCIAL
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El portal web registra los datos del nuevo miembro de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	

R.115.1 El portal web almacenara a los nuevos estudiantes o miembros de UDASOCIAL.

Caso de uso 116	Revisión de BD UDA
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son estudiantes que tendrán más privilegios
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.116.1 El portal web revisara si el estudiante pertenece a la Universidad del Azuay.	

Caso de uso 117	Menú superior
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Son todos los enlaces de información importantes de la red social.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.117.1 El portal web presentara una serie de enlaces a información de UDASOCIAL.	

Caso de uso 118	Idiomas
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante cambiara de idioma del contenido de la red social.
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.118.1 El portal web presentara la opción para que el estudiante pueda cambiar el idioma de UDASOCIAL.	

Caso de uso 119	Noticias
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se mostraran las noticias de UDASOCIAL
<i>Prioridad:</i>	Manual
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.119.1 El portal web mostrara a las noticias que sean importantes para los miembros de UDASOCIAL.	

Caso de uso 120	Preguntas Frecuentes
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se muestra un cuestionario para ayudar a los estudiantes a usar UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.120.1 El portal web presentara un cuestionario con las preguntas más importantes para utilizar UDASOCIAL.	

Caso de uso 121	Privacidad
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	Se muestra las políticas de privacidad de UDASOCIAL.
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.121.1 El portal web presentara las políticas de privacidad de UDASOCIAL.	

Caso de uso 122	Subscripción
<i>Actor:</i>	Estudiante
<i>Descripción:</i>	El estudiante se podrá subscribir para recibir novedades
<i>Prioridad:</i>	Obligatorio
REQUISITOS ASOCIADOS	
R.122.1 El portal web presentara una forma de subscripción a novedades.	

2.5.3.3 Características de los Usuarios

Los grupos de usuarios deben tener diferentes niveles de acceso y funciones que desempeñan en el software, estableciendo las siguientes funciones básicas de cada uno de ellos:

- Administrador: Administra el contenido del Sitio, los usuarios las funciones ocultas del sistema.
- Moderador: Aprueba o desaprueba la información de que los usuarios aportan al sitio.
- Miembro: Usuario registrado en la Red Social.

2.5.3.4 Restricciones

Solo podrán registrarse estudiantes que pertenezcan a la Universidad del Azuay, verificándolos al momento del registro en el Sitio.

2.5.3.5 Suposiciones y Dependencias

El registro de nuevos miembros va a depender de que el estudiante tenga un Usuario y Password en la Universidad del Azuay, y que esta base de datos este accesible desde el Sitio Web, que no exista ningún tipo de problema de conexión.

2.5.3.6 Requisitos para futuras versiones del Sistema

El Sitio funcionara básicamente en navegadores web basándose en el protocolo de Hiper Text Transfer Protocol, diseñado para resoluciones de 600 x 400 pixeles en adelante, por lo que un requisito futuro seria darle la funcionalidad o adaptabilidad al Sitio a que transfiera datos utilizando otros protocolos como servicios web y que se pueda navegar en dispositivos móviles.

Se podría escalar a una aplicación desktop en la que los miembros accedan directamente al foro conectándose mediante servicios web, y compartiendo sus datos, trabajos, realizando búsquedas de investigación, etc., sin la necesidad de navegar dentro del Sitio.

2.5.4 Requisitos Específicos

2.5.4.1 Requisitos de Interfaz Externo

- **Interfaz de Usuario**

Se deben tomar en cuenta los siguientes requisitos para la interfaz del Usuario:

- La interfaz debe estar basada en la Tecnología Web, utilizando componentes de los nuevos estándares de la Web 2.0
- Debe tener un diseño atractivo al visitante pero al mismo tiempo liviano o poco pesado, no debe pasar de los 300kb por página.
- Debe soportar la mayor parte de Exploradores de internet, y específicamente los principales, los cuales son: Internet Explorer, Safari, Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome.
- Debe contener un diseño adaptable o susceptible a cambios.
- Fácil readecuación del Diseño.
- Basarse en los colores de la Universidad de Azuay.

- **Interfaz de Hardware**

El sitio debe ser diseñado para utilizar la interface de hardware común en todo sistema o aplicación, es necesario un computador con dispositivos de punteros y de escritura que permita la interacción con el actor.

- **Interfaz de Software**

Aplicación que se adapte a los requisitos especificados en el documento que esté basado en los lenguajes PHP, JAVASCRIPT y base de datos MYSQL, con el fin de eliminar costos de licenciamiento y tener una plataforma compatible con la mayor cantidad de servicios de alojamiento Web.

- **Interfaz de Comunicaciones**

La comunicación entre las aplicaciones y componentes utilizados deben estar basados en la red de la Internet, utilizando lenguajes estándares de comunicación de datos como es el XML, JSON, dependiendo del ámbito que se lo vaya a utilizar.

2.6 Análisis y definición de los diferentes componentes y módulos que llevara el Sitio Web

Para el desarrollo del portal web UDA Social se realizó un estudio de mediante el internet de todas las nuevas tecnologías que ya se hayan utilizado para la creación de comunidades sociales entre ellas están:

- Miembros.- se mostrar todos los estudiantes que están registrados en la red social de la universidad del Azuay.
- Blogs.- se mostraran una serie publicaciones online con historias publicadas con una periodicidad muy alta que son presentadas en orden cronológico inverso, es decir, lo último que se ha publicado es lo primero que aparece en la pantalla al cual podrán acceder a informarse cualquier estudiante de la universidad.
- Fotos.- se mostrara un galería de imágenes por separado de cada estudiante en su respectivo perfil.
- Grupos.- los estudiantes pueden crear grupos de trabajos ya sea para realizar proyectos, deberes, jornadas deportivas, etc. con distintos miembros de la red social.
- Clasificados.- se presenta la opción para que los estudiantes puedan ofertar ciertos productos que deseen venderlos a otros miembros de la comunidad UDA SOCIAL..
- Eventos.- se muestran aquellos acontecimientos en los cuales los estudiantes de cualquier carrera puedan participar.
- Encuestas.- los estudiantes pueden participar con su opinión en un determinado asunto en el cual se necesite su participación.
- Foros.- es una sección en la cual los estudiantes se reúnen para compartir sus conocimientos y criterios sobre un determinado tema de interés común.
- Artículos.- todo documentos o texto que se desee informar a los estudiantes o miembros se presentara en esta sección.
- Pizarra.- permite realizar gráficos en el sitio web mediante una herramienta de diseño lo cual se mostrara a los estudiantes.
- Chat.- los miembros de la red social de la Universidad pueden chatear con otros miembros ya sea en una sala pública o privada

2.7 Análisis de los procesos de seguridad

Enfoque de seguridad a nivel de usuarios

El primer enfoque de seguridad que planteamos es que todos los miembros de esta UDA Social deberán ser estudiantes de la Universidad del Azuay para lo cual planteamos opciones a elegir:

- a) Solicitar a la Universidad del Azuay un acceso a una réplica de la tabla de estudiantes para hacer la verificación del código y nombre del estudiante, esto es necesario para poder registrarse en UDA social.
- b) Realizar una comprobación mediante el correo de la Universidad del Azuay esto implica que todos los estudiantes que deseen pertenecer a UDA Social deberán obtener el correo de la universidad.

El segundo enfoque de seguridad que planteamos es que luego de que el estudiante este registrado en UDA Social se enviara un mail a su correo electrónico el cual tendrá que ser reenviado para confirmar que ha sido el usuario que se ha registrado y no un programa.

Enfoque de seguridad a nivel de administradores

Se crearan cuentas de administradores con distintos privilegios para poder mantener un orden y control sobre los cambios que puedan ocurrir con el proyecto ya sea en el proceso de desarrollo o cuando la tesis esté terminada, para esto creamos estos niveles de seguridad:

- Administrador (acceso total al sistema)
- Moderador (acceso a moderación sobre contenido del Sitio)

2.8 Análisis de los Servidores para la Aplicación Web

Se utilizara un Servidor Web con los siguientes requisitos necesarios que deberá soportar el Software.

- Servidor con Sistema Operativo
 - Windows
 - Apache Web Server Version 1.3 1,3
 - Linux/Unix
 - Red Hat
 - Debian
 - FreeBSD
 - Mandrake

- Es necesario tener habilitados los puertos de Bases de Datos, Correo y Transferencia de Archivos en el Servidor.

- EL servidor debe constar con PHP 4.4.0/5.1.0 y superiores.
 - register_globals debe estar apagado
 - safe_mode debe estar apagado
 - exec() (archivos ejecutables) se debe permitir
 - allow_url_fopen debe estar activado
 - allow_url_include debe estar desactivado

- Si usted utiliza alguna de las versiones de PHP 4 tiene que instalar domxml.

- Es indispensable usar o instalar cualquier versión desde MySQL 4.1.2 para utilizar funcionalidades de MYSQL.

- Se debe ser capaz de establecer una conexión directa a otros sitios para realizar tareas de autenticación sin tener la necesidad de autorización de proxy.

- Una buena alternativa es el uso de la librería GD FreeType para procesamiento de fotografías o también se recomienda que el servidor soporte ImageMagick como otra opción muy buena.
- Es recomendable que el Servidor soporte Sendmail o Postfix que son programas para el envío de email.
- El requerimiento mínimo de espacio en el disco es de 50 MB y 5 MB para el MySQL BD para poder realizar la instalación de la parte administrativa, sin embargo por la cantidad de información se recomienda buscar un servidor robusto, escalable, con alta tasa de transferencia, así como capacidad de almacenamiento. Es recomendable utilizar nuevas tecnologías de servidores para este tipo de sitios, ya que permite un crecimiento escalable, según el uso del servidor, y según el uso del Sitio Web, esta tecnología se la llama “Cloud Hosting”.

Estos son requerimientos básicos del Servidor, los requerimientos específicos se consideraran después de que se escoja el software a utilizar.

Cloud Computing:

Desde el punto de vista técnico, “Cloud Computing” es la provisión de recursos dinámicos, escalables e incluso virtualizados como un servicio en el internet.

Desde el punto de vista conceptual, “Cloud Computing” es un cambio de paradigma en donde los recursos y la infraestructura son completamente transparentes al usuario Final. Los usuarios que no tienen experiencia, el conocimiento o el control de la tecnología o simplemente, no quieren perder el tiempo en mantener los recursos necesarios para implementar un software en la internet, son los aptos para utilizar la tecnología de nube o cloud.

Una definición técnica es “capacidad computacional que provee una abstracción entre los recursos computacionales y la arquitectura técnica como son servidores, discos de almacenamiento, etc., dando al usuario la posibilidad de manejar estos recursos según la demanda requerida, agregando o quitando recursos técnicos a sus servidores en tiempo real con un mínimo esfuerzo de configuración mediante un panel de administración que esta tecnología provee al usuario” Se dice que el Cloud Computing mantiene 5 características esenciales: configuración según

demanda, acceso utilizando la internet, servicio controlado o medido, combinación y manejo de recursos y elasticidad.

Una de las principales diferencias del Cloud Computing es que no hay necesidad de conocer la infraestructura detrás de esta, pasa a ser “una nube” donde las aplicaciones y servicios pueden fácilmente crecer (escalar), funcionar rápido y casi nunca fallan, sin conocer los detalles del funcionamiento de esta “nube”.

Este tipo de servicio se paga según alguna métrica de consumo, no por el equipo usado en sí, sino por ejemplo en el consumo de electricidad o por uso de CPU/hora como en el caso de Amazon EC2. Entre otras características podemos mencionar:

- Auto Reparable: En caso de fallo, el último backup de la aplicación pasa a ser automáticamente la copia primaria y se genera uno nuevo.
- Escalable: Todo el sistema/arquitectura es predecible y eficiente. Si un servidor maneja 1000 transacciones, 2 servidores manejarán 2000 transacciones.
- Regidos por un Acuerdo de Nivel de Servicio (SLA) que define varias políticas como cuáles son los tiempos esperados de rendimiento y en caso de pico, debe crear más instancias. En el caso de AWS aún se pregunta si su SLA es adecuado.
- Virtualizado: las aplicaciones son independientes del hardware en el que corran, incluso varias aplicaciones pueden correr en una misma máquina o una aplicación puede usar varias máquinas a la vez.
- Multipropósito: El sistema está creado de tal forma que permite a diferentes clientes compartir la infraestructura sin preocuparse de ello y sin comprometer su seguridad y privacidad.

2.9 Documentación de los Procesos del Sitio

En este esquema se pretende documentar los principales procesos que efectuara la Plataforma Social para cumplir con las tareas especificadas en los requisitos.

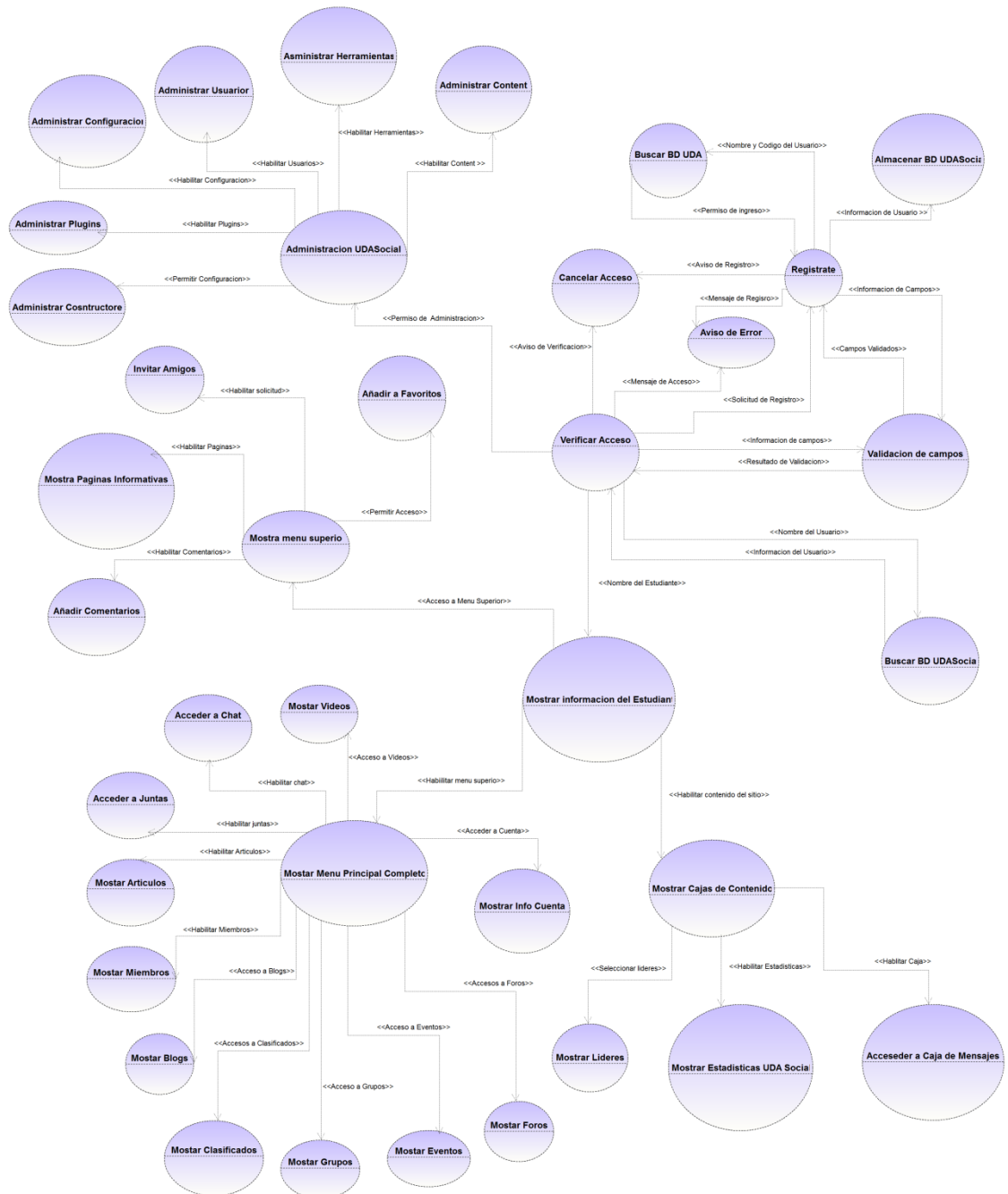
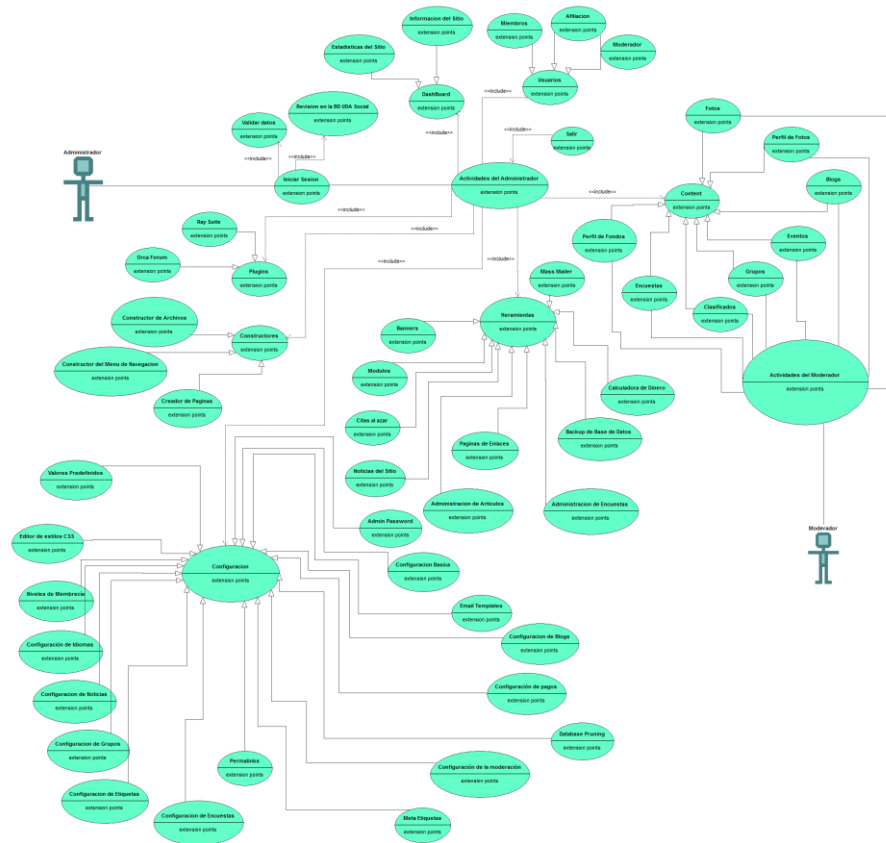
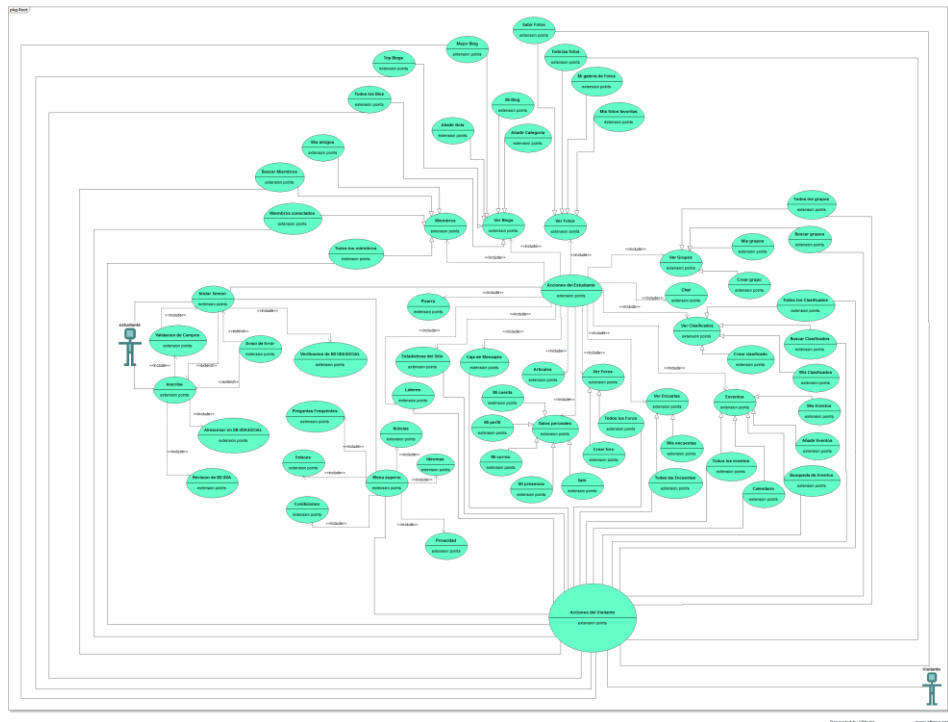


Ilustración 3: Documentación de Procesos



Generated by UModel www.altova.com

Ilustración 5: Modelo de Interacción (Administración)



Generated by UModel www.altova.com

Ilustración 6: Modelo de Interacción (Miembro)

2.12 Modelado Funcional

El modelo funcional busca cumplir dos objetivos esenciales para el análisis:

- La funcionalidad observable respecto al usuario, es decir, funcionalidad que le ayudara al usuario a tomar decisiones de manera visible.
- las operaciones dentro de las clases de análisis que representan comportamientos asociados con la clase. Una abstracción de más bajo nivel para modelar las operaciones de las clases de análisis y sus colaboradores.

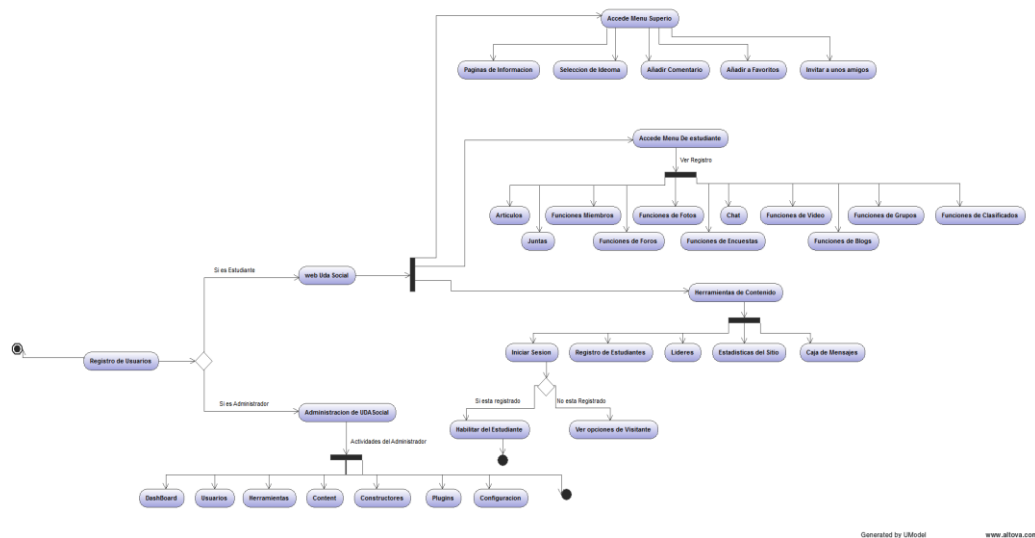


Ilustración 7: Modelo Funcional

2.13 Modelado de Configuración

Este modelo nos ayuda a definir las interfaces que actuaran con las bases de datos para una interacción segura, así como con otras aplicaciones que pueda llevar el Proyecto.

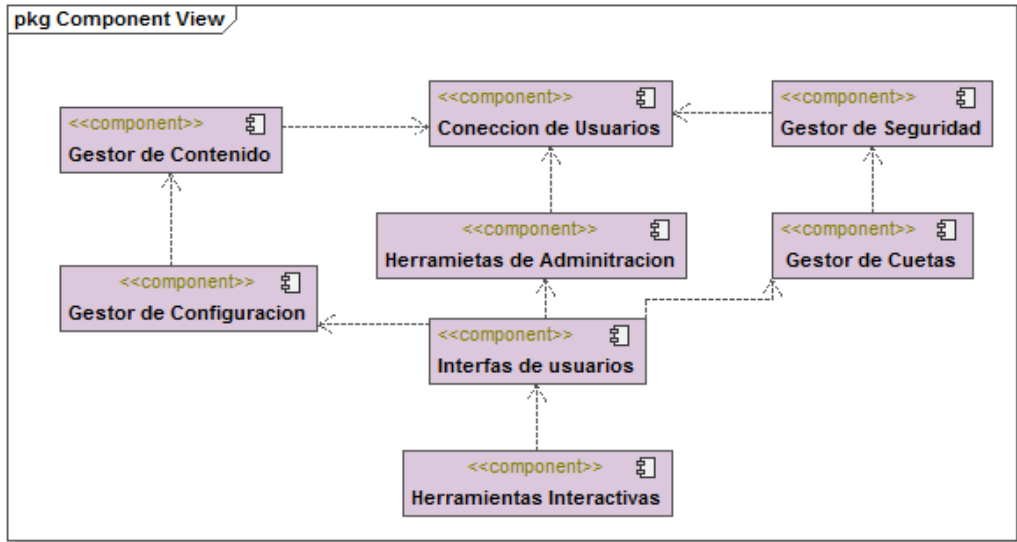


Ilustración 8: Modelo de Configuración

2.14 Comparación de Software para Redes Sociales.

El Software a utilizar para la implementación de una Red Social, debe cumplir con la mayor parte de requisitos para su fácil implementación, con el fin desarrollar la menor cantidad posible de código, para ello se ha realizado un proceso de pre-selección de software dedicado a Redes Sociales, basándonos en los requisitos expuestos en los literales anteriores.

Los siguientes son los paquetes de software que hemos encontrado para la implementación de redes sociales, los cuales serán evaluados según sus características principales y según los requisitos expuestos, teniendo en cuenta otros factores como Soporte sobre el Software, utilización, estados del software, etc.

➤ Elgg

Está diseñado para promover el aprendizaje a través del conocimiento compartido, la conversación y la reflexión en un contexto académico/social.

Cada uno de los espacios personales cuenta con un blog, una carpeta personal, una red de contactos, un agregado de feeds RSS y un perfil personal. Además de los espacios personales existen otras dos entidades para los grupos: las comunidades, que reproducen el mismo esquema que los espacios personales

pero con varios miembros, y los grupos de trabajo, que permiten gestionar el acceso los recursos de la carpeta de un usuario o una comunidad.

➤ **Mahara**

Es un CMS para la creación de portfolios blogs y currículos vitae, a parte de un sistema de redes sociales, creando comunidad al conectar unos usuarios con otros.

Puedes decidir qué información es la que permites mostrar a otros usuarios, además de disponer de un repositorio de archivos que controlas fácilmente, un editor WYSIWYG para el blog y una administración sencilla multi-idioma.

➤ **Xoops**

Es un sistema de administración de contenido (CMS), flexible y fácil de usar, que está escrito en el lenguaje PHP. XOOPS permite a los administradores manejar sitios Web dinámicos, construir comunidades en línea, gestionar usuarios, modificar la estructura del sitio y proveer de contenido a través de una interfaz sencilla. XOOPS maneja todo 'lo difícil', dejándote en libertad de concentrarte en el contenido de su sitio

➤ **Dolphin**

“Dolphin smart community script” es un sistema gratis y código abierto que permite la creación de redes sociales basado en PHP usando base de datos MySQL para el almacenamiento de datos todo bajo la licencia GPL por lo que puedes usarlo sin necesidad de pagar licencia.

Dolphin fue desarrollado por la empresa Boonex quien ha creado otros productos que pueden usarse de manera gratis para incrementar las opciones de tu comunidad.

➤ **Joomla**

Joomla es un sistema gestor de contenidos dinámicos (CMS o Content Management System) que permite crear sitios web de alta interactividad,

profesionalidad y eficiencia usando módulos y componentes creados por distintos desarrolladores que utilizan esta plataforma, es de licencia GPL por lo tanto es de uso gratuito.

2.14.1 Selección de la plataforma para la Implementación de la Red Social

El proceso de selección ha sido realizado mediante una matriz con características que consideramos debe tener la plataforma de la red social para el desarrollo y la fácil integración con componentes y módulos.

TABLA DE COMPARACION DE PLATAFORMAS PARA REDES SOCIALES				
	Elgg	Mahara	Dolphi	Joomla
Información General				
Publicidad y Copyright	SI	SI	SI	SI
Lenguaje Base	PHP	PHP	PHP	PHP
Base de Datos	MYSQL	MYSQL	MYSQL	MYSQL
Características Básicas				
Limite en Archivos	Ilimitado	Ilimitado	No Aplica	Ilimitado
Limite en Contenido Privado	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Limite en Contenido Publico	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Características Avanzadas				
Quitar Publicidad	-	-	\$795	-
Internacionalización	SI	SI	SI	SI
Características Usabilidad e Instalación				
Fácil Instalación (Sobre 5)	4,5	4,5	5	3
Diseño del Sitio	4	4	4	4
Usabilidad del Sitio	4,5	4,5	4,5	4,5
Estadísticas del Sitio	SI	SI	SI	SI
Aplicación de Facebook	SI	SI	SI	SI
Temas	SI	SI	SI	SI
Personalización de Plantillas	Bajo	Bajo	Bajo	Medio
Control CSS	SI	SI	SI	SI

Control de Estructura	SI	SI	SI	SI
Moderación	NO	NO	SI	NO
Autenticación	SI	SI	SI	SI
Facilidad de Adaptación de Nuevas Características	Medio	Medio	Medio	Alto
Privacidad de Información	SI	SI	SI	SI
Manejo de Publicidad	NO	NO	SI	SI
Soporte	Medio	Medio	Alto	Alto
Disponibilidad de Módulos y Nuevas Características	Medio	Bajo	Alto	Alto
Características Pre-Integradas				
Perfiles	SI	SI	SI	NO
Miembros	SI	SI	SI	NO
Amigos	SI	SI	SI	NO
Fotos	SI	NO	SI	NO
Música	NO	NO	SI	NO
Videos	NO	NO	SI	NO
Foros	Y	SI	SI	NO
Blogs	N	SI	SI	NO
Grupos	SI	SI	SI	NO
Mensajería	SI	NO	SI	NO
Fotos de Perfil	NO	NO	SI	NO
RSS para el Sitio	SI	NO	SI	NO
RSS para el resto de Sitios	SI	NO	NO	NO
Buscador	SI	NO	SI	NO
Wiki	NO	NO	NO	NO
Uso de Tags	SI	NO	SI	NO
Eventos	NO	NO	SI	NO
Compartir Archivos	NO	SI	NO	NO
Actualizaciones de Otros Usuarios	SI	SI	SI	NO
Notificación de Emails	SI	NO	SI	SI
Chat	NO	NO	SI	NO
Encuestas	NO	NO	SI	NO
Características para Integración				
Perfiles	-	-	-	SI
Miembros	-	-	-	SI

Amigos	-	-	-	SI
Fotos	-	-	-	SI
Música	-	-	-	SI
Videos	-	-	-	SI
Foros	SI	-	-	SI
Blogs	SI	-	-	SI
Grupos	-	-	-	SI
Mensajería	-	-	-	SI
Fotos de Perfil	-	-	-	SI
RSS para el Sitio	-	-	-	SI
RSS para el resto de Sitios	-	-	-	SI
Buscador	-	-	-	SI
Wiki	-	-	-	SI
Uso de Tags	-	-	-	SI
Eventos	SI	-	-	SI
Compartir Archivos	SI	-	SI	SI
Mensajería Privada	SI	-	-	SI
Actualizaciones de Otros Usuarios	-	-	-	SI
Notificación de Emails	-	-	-	-
Chat	-	-	-	SI
Encuestas	SI	-	-	SI

Ilustración 9: Tabla Comparativa de Redes Sociales

En cierto software como es Joomla las características para una Red Social no vienen integradas, sin embargo se puede ir construyendo un Sitio con módulos y componentes necesarios y adaptarlos a una red social, ya que existe una amplia gama y disponibilidad de componentes para este software. Pero al mismo tiempo comparamos con el Software de Boonex, “Dolphin”, el cual ya tiene integrado la mayor parte de características que hemos pensado para el Sitio, convirtiéndolo en el mejor candidato para la implementación ya que podemos construir la Red Social con todas sus características y además con cierta experiencia en cuanto a la funcionalidad, efectividad y eficiencia, sin tomar en cuenta los posibles errores que pueda implicar la integración con componentes, el cual nos evitaría un gran trabajo al utilizar “Dolphin”; muchas veces la integración de componentes puede tener desventajas como la incompatibilidad entre ellos que puede generar errores a la

plataforma o al sistema en general ya que no son desarrollados para funcionar uno con otro. Elgg y Mahara es software con características que funcionan de manera eficiente y eficaz, sin embargo no cumplen con todos los requerimientos que hemos puesto para el Sitio de la Red Social de la Universidad del Azuay.

2.15 Conclusión

El proceso de selección de la herramienta para la implementación de la red social basado en el análisis realizado a través de los diferentes diagramas y especificaciones permitió definir aspectos claves que son necesarios para dar la orientación educacional a la plataforma, teniendo en cuenta las relaciones que deberán existir entre los miembros o nodos de la red y las propiedades que llevara cada uno de ellos con el fin de que puedan relacionarse según propósitos o intereses en común.

Todas las Redes Sociales utilizan el mismo concepto, la orientación y las aplicaciones o herramientas, navegación entre nodos es lo que hace la diferencia entre una y otra plataforma, el aspecto clave es tener claro lo que se quiere hacer, a quienes se quiere llegar, para quienes está orientado la plataforma y cuál es el objetivo y propósito de la misma, aspectos que se fueron definiendo a lo largo del análisis de la plataforma social.

CAPITULO 3

Diseño de la Aplicación Web

3 Diseño e Implementación de la Aplicación Web.

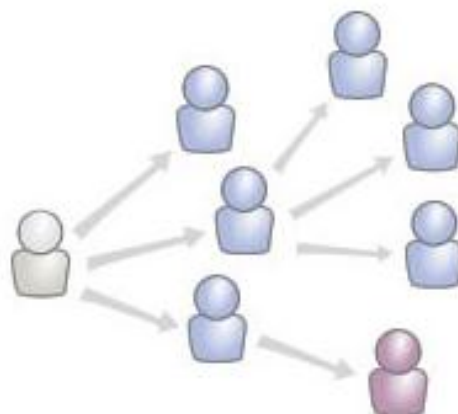
3.1 Introducción

“El propósito del diseño es de crear una arquitectura para la naciente implementación, [...] el diseño arquitectural sólo puede comenzar una vez que el equipo tenga un entendimiento razonable de los requerimientos del sistema. [...] El diseño, como el análisis, nunca termina realmente hasta que el sistema final es entregado. Durante esta fase, se alcanza un cierto grado de culminación al poner en su lugar la mayoría de las decisiones estratégicas de diseño y al establecer políticas para diversos problemas tácticos. [...] El diseño se enfoca en la estructura, estática y dinámica, su propósito principal es de crear el 'esqueleto' concreto del sistema sobre del cual todo el resto de la implementación se basa.”

Con este aporte del Autor G. Booch se define lo que concierne a este capítulo que básicamente es estructurar y definir los últimos aspectos basándonos en diagramas que ayudan al entendimiento al momento del desarrollo e implementación de la Aplicación.

3.2 Selección de Componentes a Utilizar

El proceso de Selección de los componentes a utilizar en la implementación de la Red Social de la Universidad del Azuay está basado en las características típicas de las existentes, ya que su forma de uso se ha ido estandarizando entre todos estos lugares de encuentro de personas, con pequeñas variaciones entre ellas como el diseño estético entre otros, pero manteniendo casi el mismo esquema funcional.



Por esta razón se ha utilizado el software con licencia Open Source llamado Dolphin, desarrollado por la Empresa Boonex de Australia, ya que es un software dedicado al desarrollo de una plataforma para este tipo de Sitios Web, integrando a los clientes y otros desarrolladores en el software, permitiendo la elaboración de nuevos componentes que se pueden adaptar al Sitio, tal y como es en este caso, el

componente para compartir archivos, que se integra a este software para darle a la red social el fin propuesto a la Universidad del Azuay.

Dolphin es un software dedicado a la creación de Sitios de Redes Sociales, Comunidades, y Sitios de Encuentro desarrollado bajo Open Source No Comercial y licencias comerciales, dependiendo los requerimientos del Sitio. Presenta componentes como Foros, Grupos, Eventos, Mail, Mensajería, espacio para compartir fotos, videos, perfiles, entre otros.

La lista completa de características del Software se encuentra en el **Anexo 1**.

El Software ha sido aplicado ya en varios casos de estudio tales como “Diabetic Life” que es una comunidad que ofrece videos, artículos de interés, encuentro de gente para compartir experiencias relacionadas con la enfermedad de la Diabetes.

Otro Caso es “Malda Zilla School Community” que se estableció en Diciembre del 2008, exclusiva para estudiantes antiguos de esta Institución y su objetivo es compartir información de ellos para no perder el contacto, mantenerse informados sobre noticias y hacer una comunidad de ex alumnos de la institución.

Nuestro caso de estudio tiene dos propósitos generales: El primero una comunidad de estudiantes vigentes y antiguos de la Universidad del Azuay, que permita relacionar gente por temas de interés, por escuelas, facultades, etc. y el otro el de compartir información que pueda ser de gran utilidad para los estudiantes, que pueda ser de gran utilidad mientras cursan su carrera en la Universidad o para uso posterior a la carrera Universitaria.

A través de las comunidades se puede fomentar temas de investigación, consulta, desarrollo, temas de Discusión, la creación de grupos de estudiantes que estén dedicados a temas específicos o temas que tengan en común.

Con el fin de que todos los estudiantes tengan estas herramientas de comunicación se ha seleccionado el Software de Boonex ya que provee la mayor parte de estas características para la creación de una plataforma de comunicación y red social.

A este software se pretende configurarlo de tal manera que los estudiantes puedan compartir su información, conocimiento, etc. de manera fácil, intuitiva, con estándares que se han ido creando con otras redes sociales de diferente tipo. Para esto la utilización de software complementario es imprescindible al momento de la configuración de la Red Social.

Una de las partes esenciales que se debe tomar en cuenta es la creación de temas de discusión en el sitio y la posibilidad de compartir información.

En la etapa de pruebas del Software para la Selección se encontró como característica del mismo la integración con un Foro creado por la misma empresa "Boonex" llamado "Orca" el cual permite crear temas de discusión y que los usuarios interactúen entre sí respondiendo a ciertos tópicos que se creen en el Sitio. Sin embargo las características del mismo no satisfacen los requerimientos que nos habíamos planteado al inicio del proyecto como es la posibilidad de que se puedan compartir archivos en el tema de discusión con el fin de que no necesiten utilizar otros medios de comunicación para enviarse documentos de apoyo, documentos, archivos, etc.

Las Principales razones para buscar otro software para el manejo de Foros son por la falta o limitación en las siguientes características:

- Orca no posee la funcionalidad de adjuntar archivos en los tópicos del Foro.
- Estadísticas en el Foro
- Moderación
- Bloqueo de Direcciones Ip Permanente o Temporal
- Texto con Formato
- Orca no tiene implementado la funcionalidad de encuestas sobre el tópico del Foro

Para esto se necesita especificar los requisitos que permitirán cumplir con el objetivo que se quiere dar al foro y ver cuál es el software que más se adapte a estos, los mismos que se encuentran en el **Anexo 2**.

Teniendo los requisitos claros es necesario seleccionar el software que más se adapte y cumpla con lo propuesto teniendo así que el resultado es el Software phpBB3. La tabla con la cual se fue comparando el software encontrado para el manejo de foros y el resultado de la evaluación se encuentra en el **Anexo 3** y el listado de Características de este software se muestra en el **Anexo 4**.

Además se debe desarrollar un Componente que nos permita la integración con las bases de datos de la Universidad del Azuay con el fin de que solo los estudiantes que pertenezcan a esta institución puedan registrarse en la Red Social, por lo tanto el software que se va a integrar para la construcción de este sitio son Dolphin en su

versión 6.1.6, phpBB3 y el componente de integración con las bases de datos de la Universidad del Azuay, tal y como se muestra en la siguiente esquema.

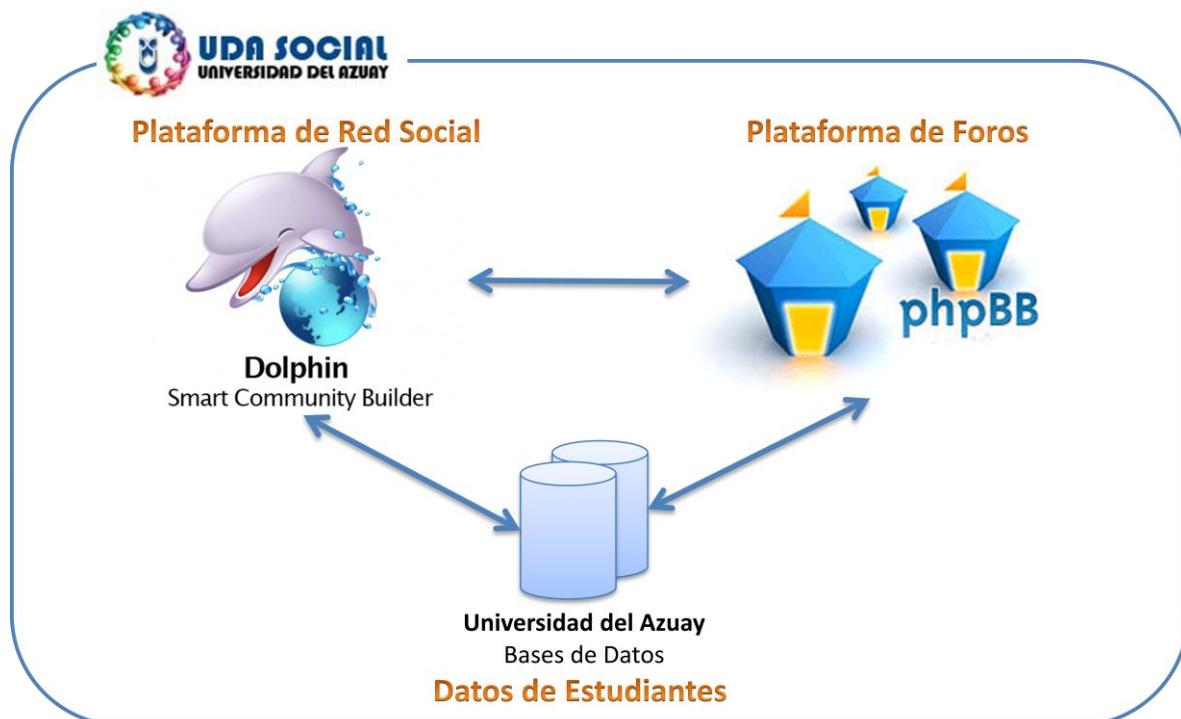


Ilustración 10: Esquema de Integración de Componentes y Datos

3.3 Interfaz de comunicación con las Bases de Datos de la Universidad del Azuay

- **Objetivo**

La razón por la que se pretende integrar la Red Social con la Base de Datos de la Universidad del Azuay es el control de registro de los estudiantes y autenticación para el acceso a compartir y ver información de los miembros de ella.

La Universidad del Azuay mantiene una Base de Datos de estudiantes con Código y Contraseña la cual sirve para acceder a ciertas secciones restringidas y únicas para cada uno, tal y como la consulta de notas, acceso al mail, pre-matrícula, entre otras.

Con el fin de que el estudiante o miembro de la comunidad no deba manejar varia información de este tipo como contraseñas y usuarios, es necesaria la implementación de un puente con la red social, para que los estudiantes utilicen su

mismo código y contraseña que utilizan en la Universidad, con esto se evita el olvido de contraseñas y una autenticación centralizada para cualquier otro tipo de servicio que pretenda implementar la Universidad.

Una Red Social demanda de espacio en disco, ancho de banda y alta capacidad de transferencia por lo que se optó por contratar los servicios de hospedaje de sitios web en un servidor externo.

Debido a ello se debe acceder a las Bases de Datos de la Universidad del Azuay de forma remota, por lo que se analiza la mejor arquitectura de comunicación e integración para este efecto.

Se consideran los siguientes aspectos para la definición del canal de Comunicación:

- La Seguridad que mantiene la Universidad del Azuay, no permite la fácil comunicación o acceso a las Bases de Datos de manera Remota.
- Cambiar estos aspectos de seguridad significaría crear posibles vulnerabilidades a los Servidores de la Institución.
- Se debe realizar consultas en diferentes Bases de Datos como es Oracle y MYSQL.
- La Autenticación de los estudiantes se debe hacer de manera remota al Sitio en el que se encuentra hospedado la Red Social de la Universidad del Azuay.

Teniendo en cuenta estos aspectos se optó por el siguiente esquema funcional de autenticación de Estudiantes de la Institución.

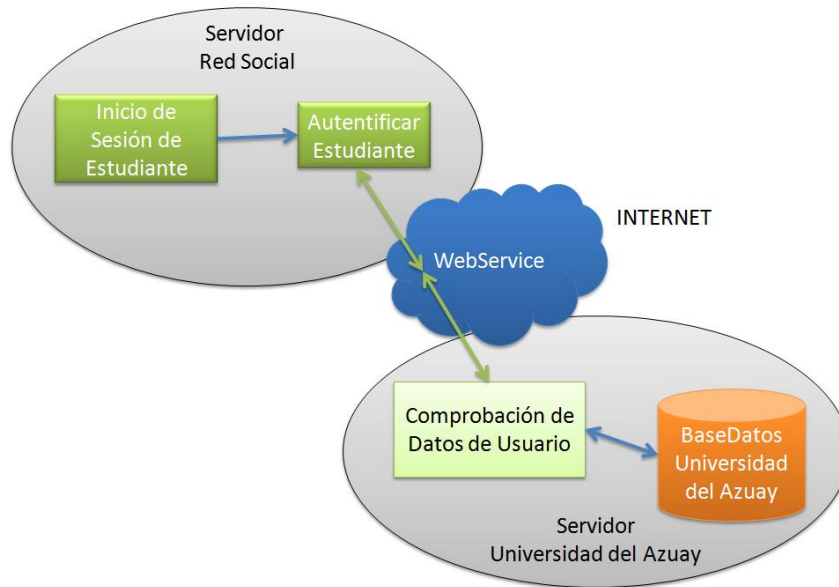


Ilustración 11: Arquitectura de Validación de Estudiantes

La Arquitectura propuesta es mediante un Servicio en la Web, el cual debe estar implementado en el Servidor de la Universidad del Azuay, el cual se va a encargar de la verificación de los datos del estudiante en las Bases de Datos de la Universidad y devolverá una respuesta al Servidor que requiere la autenticación.

El Servicio de Verificación de Usuarios debe ser implementado con una capa de seguridad, la cual restringirá el uso de servicios a aquellos clientes que no estén autorizados.

Los Servicios son mecanismos de comunicación que interactúan entre sí para brindar interoperabilidad, extensibilidad y dinamismo entre aplicaciones.

Para la implementación del servicio de autenticación de usuarios se utilizara las siguientes librerías, lenguajes y estándares:

- **PHP**
Lenguaje de Programación que se utilizara para desarrollar el servicio.
- **JSON**
Que en este caso se utiliza como un lenguaje de intercambio de datos estándar.
- **WSDL**
Formato XML para especificar los servicios que provee la red.

3.4 Definición del Aspecto Grafico

Dolphin trae una plantilla por defecto la cual tiene un diseño básico que no creímos conveniente utilizar en la Web Social de la Universidad por su esquema de colores y por ser demasiado simple y por no cumplir con ciertos requisitos técnicos, por lo que se hizo un proceso de selección de plantillas creadas por desarrolladores del Software y por otros que lo utilizan para sus proyectos, basándonos básicamente en el esquema de colores que utilizan y considerando que estén apegados a ciertos lineamientos de diseño que sugieren los diseñadores que se especifican a continuación:

- La plantilla puede contener espacios vacios
- Debe Resaltar cierto Contenido, (el 80% debe ser contenido y el resto para la navegación y otras características)
- Organizar los elementos de plantilla de arriba a la izquierda hacia abajo a la derecha (la mayor prioridad se la coloca a arriba a la izquierda)
- Agrupar navegación, contenido y función geográficamente dentro la pagina (los humanos buscamos patrones virtualmente en todas las cosas, por lo que se debe conservarse un orden, porque caso contrario el usuario tendrá una frustración en la búsqueda de información)
- Preferible no permitir el uso de la barra de desplazamiento (la de arriba hacia abajo, y mucho menos la de izquierda a derecha)
- Considerar la resolución y el tamaño de la ventana de navegador cuando se diseñe la plantilla
- Los medios audiovisuales (imágenes, video, sonido) utilizados deben ser de lo más liviano posible para evitar paginas lentas (considerar la realidad del servicio de Internet de la región del usuario).

La plantilla seleccionada estará de acuerdo a los lineamientos, estándares, y la estructura y diseño de interfaz que se especificara en un punto posterior.

3.5 Diseño y Adecuación de la Página Principal del Usuario

La Página principal es la más importante dentro de un sitio web, eso no quiere decir que no pueda haber otras secciones que contengan mejor contenido; por esta razón la página principal debe ser analizada con el fin de que muestre la

información más importante de todas las secciones, para que el visitante tenga una idea clara del contenido que el sitio le ofrecerá.

Lo más recomendable es que la página principal contenga un link a todas las secciones de las demás mostrando cierta información de cada una de las secciones, sin embargo en sitios web extensos, se debe tener otro factor en cuenta como es el peso de la página, si se mostrara toda la información del sitio web, nos llevaría a tener un peso de la página principal muy alto, lo que es para nada recomendable, ya que el visitante al esperar demasiado tiempo la carga de la página puede decidir en abandonarla antes de que esta se haya cargado en su totalidad.

Basándonos en el modelo de contenido que se construyó, se puede tener una idea clara de las secciones que construirá el sitio web. Por lo que se debe realizar una selección de las más importantes, y después escoger el contenido de estas secciones que se mostraran en la página principal.

Las secciones que el sitio contiene son: miembros, foros, blogs, fotos, artículos, clasificados, encuestas, grupos. Chat, pizarras.

De estas secciones las que contienen información que le puede interesar al visitante son: miembros, foros, artículos, encuestas, clasificados, grupos.

Con estas secciones podemos deducir que información se puede mostrar:

- Miembros: Listado de Miembros que pertenecen a la Comunidad.
- Foros: Listado de Foros y Temas en el que los miembros participan.
- Artículos: Diferentes Artículos creados por los miembros.
- Encuestas: Las encuestas son mucho más llamativas en la página principal que en un link al que los usuarios posiblemente no visitaran.
- Clasificados: Clasificados de diferente tipo para que puedan participar de manera sencilla entre miembros, publicando sus servicios o productos que desean vender.
- Grupos: Listado de grupos que se han creado dentro de la Comunidad.

Al listar cada una de las secciones se las debe dar un grado de importancia y poniéndolas en un listado según su importancia; así tenemos que **miembros** es la

primera de la lista ya que sin miembros no hay comunidad, sin embargo los miembros no es lo que hace el contenido del Sitio, entonces debemos tener en cuenta que solo nos servirá para mostrar que hay gente que pertenece a la comunidad y que los visitantes se interesen en registrarse a la comunidad.

Entre las secciones que muestran contenido de texto están los foros y artículos, que son importantes que estén dentro de la página principal para que de una pequeña visión de la comunidad, ya que estas muestran las discusiones entre participantes, links a estas, etc.

Las encuestas tienen más relevancia en la página principal que en un link, por lo tanto es importante incluirla en la sección principal.

Los Grupos también aportan al contenido de una comunidad, es importante tener en cuenta que dentro de un grupo social se forman grupos de distinta índole, y es importante que los que visitantes revisen los grupos a los que pueden pertenecer o a los que son afines.

Los clasificados no tienen mayor importancia dentro del contenido de un sitio web, ya que es un objetivo específico de un visitante de la página, si alguien está interesado en ver publicaciones o clasificados va a ir directamente a ese link, sin revisar el sitio, por lo que no se considera importante dentro de la sección principal del Sitio.

Además se han considerado ciertos módulos que ayudaran a la interacción entre visitantes del sitio y la institución como son noticias, eventos y suscripciones las cuales servirán para la comunicación entre institución y participantes de la comunidad o simplemente visitantes.

Teniendo en cuenta todas estas secciones, módulos y componentes la estructuración de la Página Principal quedaría con los siguientes ítems:

- Miembros,
- Fotos,
- Grupos,
- Artículos,
- Foros,

- Encuestas,
- Eventos,
- Noticias,
- Suscripción

3.6 Estandarización de las Páginas de la Aplicación

A diferencia de la página principal en donde se muestra lo más relevante del Sitio Web, el resto de páginas deben seguir un esquema parecido para que la navegación del usuario sea fácil e intuitiva, por lo que es necesario seguir un diseño básico que se debe utilizar en el resto del sitio.

Las plantillas generalmente sirven para esto, para estandarizar el diseño en el sitio, por lo que la estructura del sitio ya está dada por la plantilla, sin embargo los colores deben ser modificados para que sean adecuados para la institución y para el Sitio Web.

3.7 Definición de la Metodología de Navegación

Es necesario definir la mecánica de navegación que llevara el Sitio Web, refiriéndonos a su estructuración de los menús y links que llevaran a las diferentes secciones del Sitio.

En este caso se ha elegido una navegación horizontal, primero por su estandarización con otros sitios web para redes sociales;

Otra de las razones es la utilización del espacio para el contenido, ya que al poner un menú vertical en la sección izquierda o derecha, consume un espacio que nos servirá para el contenido que debemos mostrar en una red social, no se trata solo de texto, sino de varios módulos que deben ser ubicados dentro del espacio de contenido, el cual debe ser el más amplio posible, considerando los diferentes tipos de resoluciones en los que debe adaptarse el Sitio Web.

La barra de navegación horizontal que nos trae Dolphin nos permite además agregar submenús a la opción del menú principal, permitiéndonos así, ampliar la

mecánica de navegación del usuario, agrandar el árbol de navegación dentro de las diferentes secciones.

Dolphin trae una barra de navegación horizontal, pero esto depende únicamente de la plantilla que se desee utilizar para adaptarla al sitio web.

La semántica de la navegación quedara definida en un punto posterior en donde se muestra el diagrama “USN”, Unidades Semánticas de Navegación

3.8 Definición de Vínculos de la Aplicación

Los vínculos principales del Sitio Web conectaran los diferentes módulos y componentes que fueron analizados en un punto anterior y que resultaron útiles para el sitio, estos deben estar en su mayoría plasmados en el menú principal, en la barra de navegación, ya que serán lo más visible para el visitante del sitio, y tendrá una idea base de para que le puede ayudar y qué puede hacer en el Sitio.

Los vínculos principales como ya se dijo deben estar en la barra de navegación por lo que se analizara cada uno de estos enlaces a las diferentes secciones del Sitio Web.

A continuación se especifican los vínculos principales que llevara el sitio web:

- **Inicio**

En la barra de navegación, por estándares de diseño, debe ir un vínculo a la página principal del Sitio Web, para que el Usuario tenga la posibilidad de volver en caso de que se pierda en el sitio web y empezar a navegar desde la página principal nuevamente.

3.9 Diseño de Interfaz

El diseño de la interfaz debe considerar la mayor parte de principios que han sido plasmados por la Ingeniera Web, los cuales se los describe a continuación como referencia para el desarrollo de la interfaz o proceso de selección de plantilla:

- **Anticipación** (diseñado de modo que anticipe el siguiente movimiento del usuario)
- **Comunicación** (debe comunicar el estado de cualquier actividad que haya iniciado el usuario)
- **Consistencia** (el uso de controles de navegación, estética deben ser consistentes a través de toda la Aplicación Web)
- **Autonomía** controlada (debe facilitar al usuario el movimiento a través de toda la Web pero con los establecidos para la aplicación)
- **Eficiencia** (debe optimizar la eficiencia del usuario y no la del Ingeniero Web)
- **Flexibilidad** (permita al usuario realice sus tareas directamente, mientras que a otros exploren la Web en una forma hasta cierto punto aleatoria)
- **Enfoque** (enfocarse en las tareas importantes del usuario)
- **Ley de Fitt** (el tiempo para adquirir un objetivo es una función de la distancia a la que se halla y de su tamaño. Método efectivo para modelar rápidos movimientos dirigidos - 1950). Como por ejemplo la localización de los atributos dentro de la pagina para seleccionar o ingresar información usando el ratón o teclas debe ser de lo más cercano, fácil y obvio posible
- **Objetos de interfaz humana** (reutilizar la variedad de objetos de interfaz humana existentes)
- **Reducción de latencia** (no hacer esperar al usuario hasta el final de la operación, sino más bien continuar con el trabajo como si ya hubiese terminado, esto por medio de multitarea). Esto debe hacerse sin descuidar que el usuario debe saber que está ocurriendo, esto se lo puede conseguir con varios trucos como: sonidos, reloj animado, barra en progreso o alguna animación/presentación mientras está procesando. facilidad de aprendizaje (debe minimizar el tiempo de aprendizaje, pues en WebApp no debería haber fase de aprendizaje por qué deber ser de lo mas intuitivo posible)
- **Metáforas** (utilizar una metáfora de interacción hace más fácil el aprendizaje y uso). Al usar una metáfora (llamando imágenes, conceptos) de experiencia humana, es decir, como el usuario hace comúnmente esta operación fuera del computador. Se puede hacerse pequeñas variaciones a la metáfora para ayudarle al usuario en su proceder (usar combos de selección)
- **Mantener la integridad del producto de trabajo** (almacenar el producto de su trabajo, de tal forma que si pasa al momento del llenado de una forma

(error o interrupción) esta información no se pierda y vuelva a utilizarse por el usuario)

- **Legibilidad** (toda la información presentada debe ser legible por jóvenes y viejos con estilos de letras legibles, tamaños y colores adecuados)
- **Estado de rastro** (cuando sea necesario, se debe guardar el rastro del estado de la interacción del usuario, con el objetivo que si el usuario sale y luego desea regresar más tarde, pueda hacerlo al punto donde se quedo) esto con la ayuda de cookies
- **Navegación visible** (dar la sensación del usuario están en el mismo lugar y que se les lleva el trabajo a sus lugares)
- **Rapidez de lectura** (leer en computadora es un 25% más lento que hacerlo en papel, por lo que no se debe forzar al usuario a leer voluminosas cantidades de texto)
- **Evitar signos de construcción** (crean expectativas que de seguro dará decepción)
- **Los usuarios prefieren no desplazarse** (la información importante debe estar dentro las dimensiones de una ventana típica de navegador – en lo posible que no se mueva con la barra hacia abajo y pero aun hacia la derecha)
- **Menús de navegación y los encabezados deben estar diseñados de manera consistente** y deben estar disponibles en todas las paginas disponibles para el usuario
- **La estética no debe sustituir la funcionalidad**
- **Opciones de navegación deben ser obvias** (deben estar siempre bien estructuradas y ergonómicamente saludables).

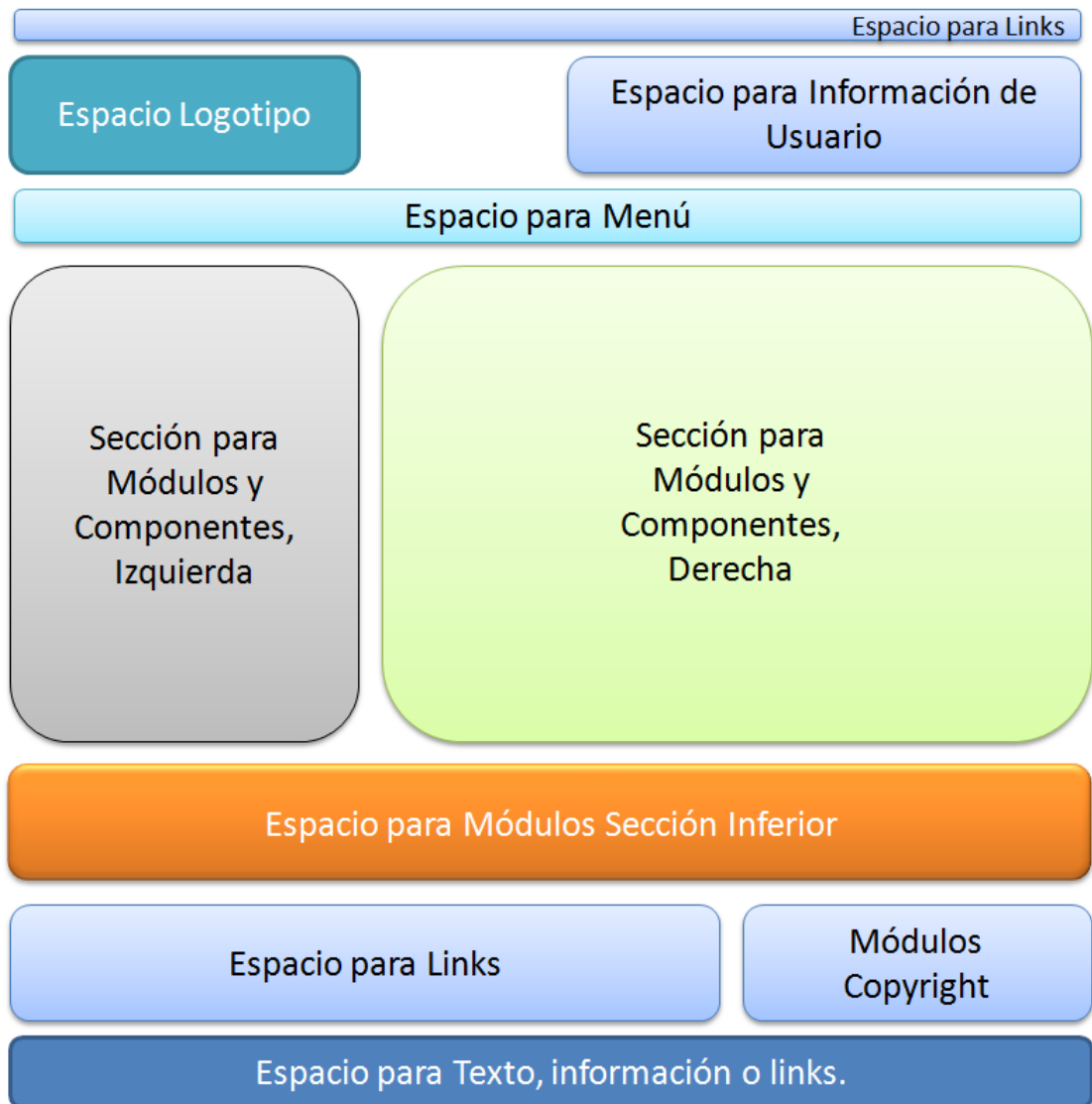


Ilustración 12: Esquema de Interfaz Gráfica

3.10 Diseño Arquitectónico

Se debe identificar la arquitectura de contenido (como se estructura los objetos de contenido para su presentación y navegación) y arquitectura de Aplicación Web (la estructuración de la aplicación para gestionar la interacción con el usuario, manejo de tareas internas, efectuar navegación y presentar el contenido) para proceder con la integración de los módulos y componentes.

La estructura identificada, es una estructura en red o web pura, ya que está diseñada para navegar entre los vínculos de la página sin tener que seguir un proceso específico y saltar de sección en sección sin importar en donde se encuentre.

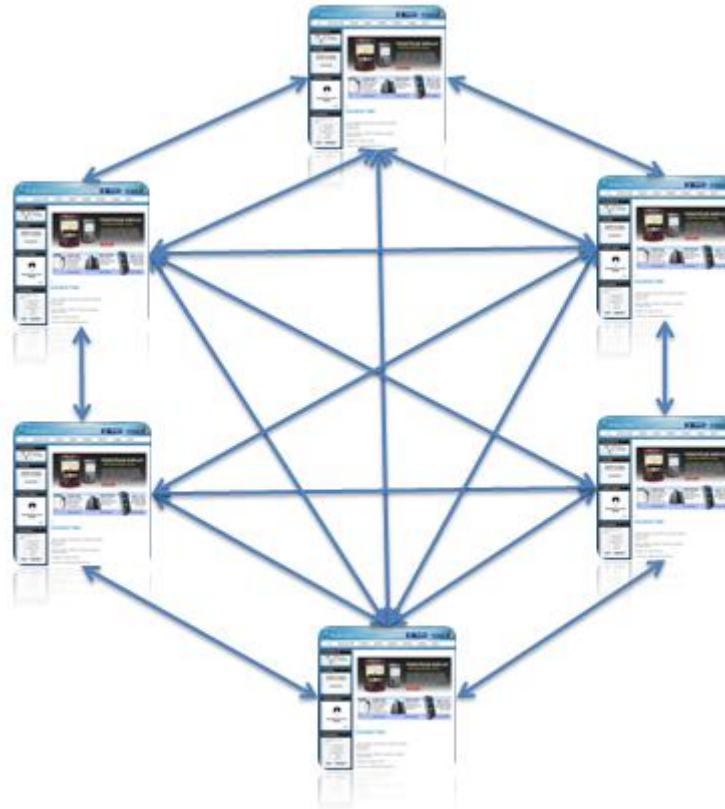


Ilustración 13: Diseño Arquitectónico

3.11 Diseño de Navegación

Para la navegación se debe identificar la semántica “sentido” de navegación para los diferentes tipos de usuarios, esto se lo toma de las categorías de usuario y se define un gráfico USN (Unidades Semánticas de Navegación) para cada uno de los casos diferentes, los cuales se muestran en los siguientes esquemas.

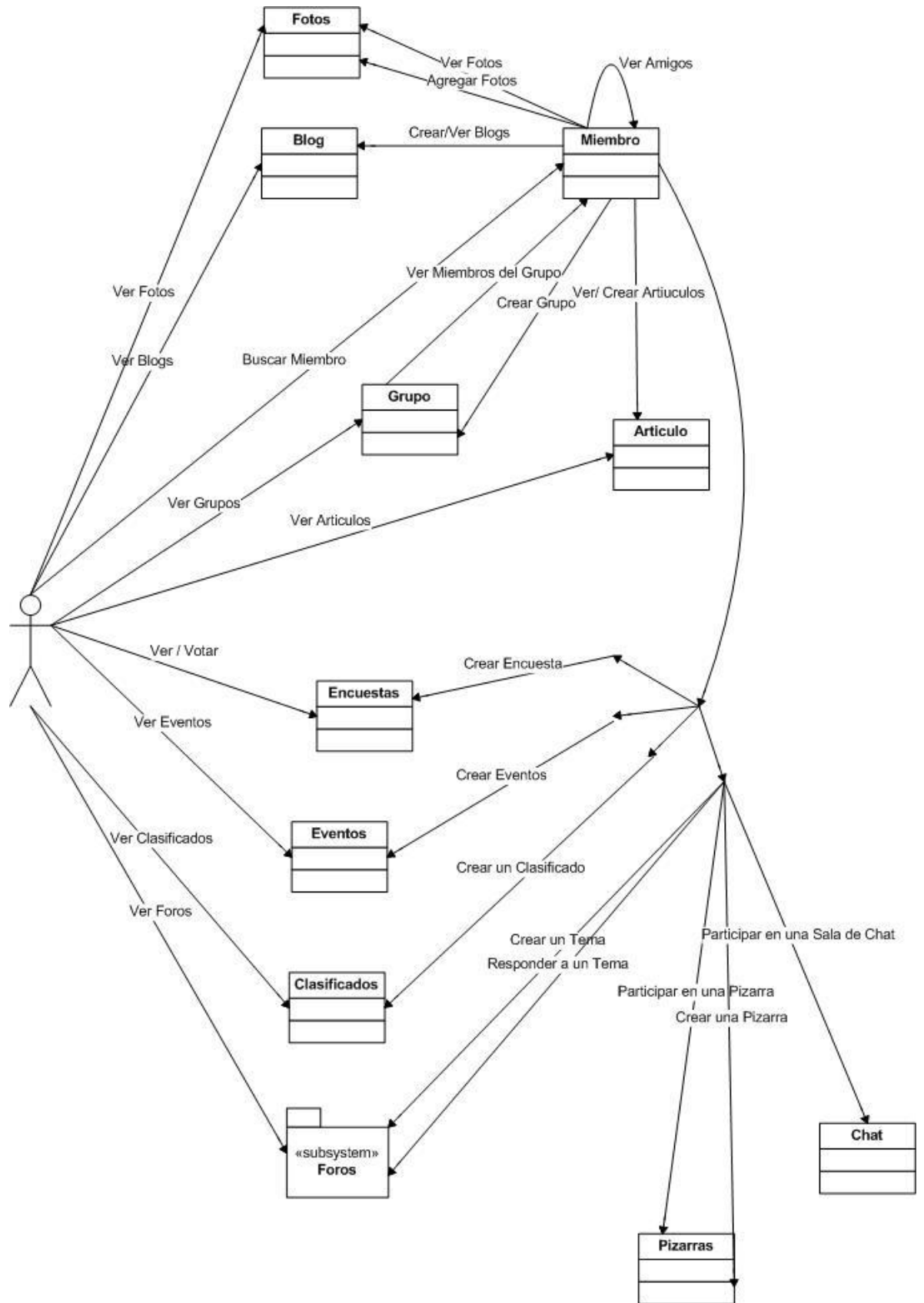
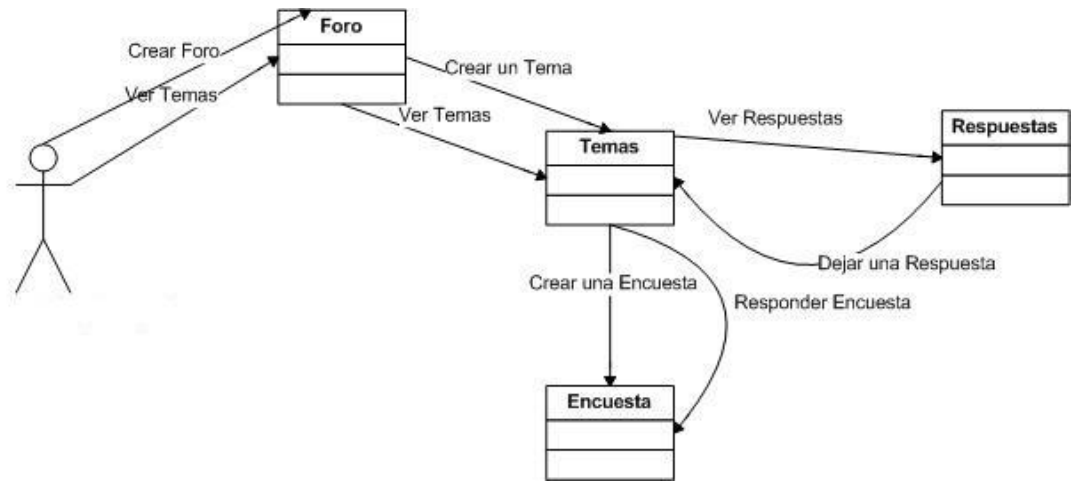


Ilustración 14: Diseño de Navegación



3.12 Diseño de Componentes

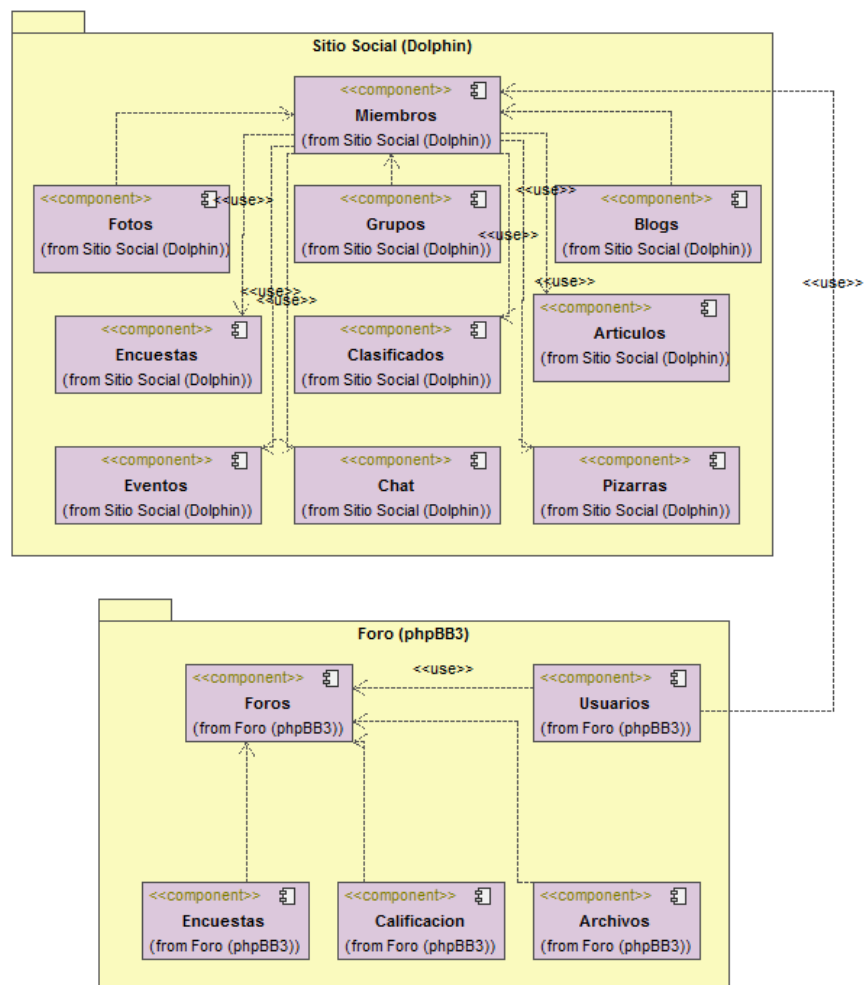


Ilustración 15: Diagrama de Componentes

3.13 Conclusión

El uso de la herramienta seleccionada para el desarrollo de la plataforma facilita la implementación de todo el análisis realizado en este capítulo, ya que posee funciones de administración que nos permite configurar la aplicación de manera que se adapte a los requerimientos planteados y al diseño de la aplicación especificado en los diferentes puntos y gráficos elaborados.

El Diseño de la aplicación se orientó en el mayor porcentaje posible a los objetivos especificados en el proyecto, consiguiendo así obtener un concepto de red social puramente enfocado a un campo institucional, adecuándolo de las herramientas necesarias y accesibles para los miembros que integraran esta red y permitiendo que los estudiantes de la Universidad amplíen su accesibilidad a información compartida a través de la interfaz creada entre la red y los datos de la Institución.

CAPITULO 4
CODIFICACION E INSTALACION DE LOS COMPONENTES

4 Codificación e Instalación de los Componentes

4.1 Introducción

En este capítulo se ejecutarán todos los requerimientos del diseño definitivo del sitio Web mediante la programación necesaria, instalación y adecuación de cada uno de los componentes.

4.2 Codificación de Componentes

La ingeniería de sistemas ha influenciado positivamente en la vida del ser humano, facilitando muchas tareas y haciendo que el mundo cada vez se mueva más rápido. La programación cambia con el objetivo de mejorar las funcionalidades y reducir el tiempo de desarrollo, anteriormente los software casi por completo se desarrollaban a la medida que el cliente lo necesitaba y esto consumía mucho tiempo, capacidades y costos demasiado elevados, pero hoy en día la mejor opción es tener en mente la reutilización y tratar de generalizar lo máximo que se pueda un software para que con el mismo producto se pueda llegar a más clientes.

La programación basada u orientada a componentes nos permite dirigirnos con este tipo de esquema de desarrollo. Muchos de los componentes son extensos y cubre un sin número de necesidades, otros están diseñados para una necesidad específica pero tratando de generalizar los mas que se pueda. Esta rama de la ingeniería de software está basada en una alto nivel de abstracción para crear los componentes, los cuales no comparten un estado y se comunican intercambiando mensajes que contienen datos con interfaces bien definidas.

Con este nuevo esquema de programación los objetos se convierten en componentes con sus debidas especificaciones, adquiriendo características como la reusabilidad. En el momento que se necesita usar al componente se recurre a procesos como la serialización para entregar el componente a su destino, luego está la reusabilidad que es un punto clave del componente en un software de calidad, el cual compete en gran parte a la manera en la que fue diseñado e implementado en los distintos programas.

Para que un componente llegue a ser muy utilizado, debe ser robusto, comprobando la validez de las entradas, debe ser capaz de pasar mensajes de error apropiados, debe estar debidamente documentado y diseñado para ser usado en distintos ámbitos.

Un componente debe tener un número considerable de usos y de clientes, para que sea viable. El “uso repetido” está detrás del concepto de reusabilidad, esto a su vez implica que múltiples componentes de diferentes fuentes pueden coexistir en la misma instalación. El nivel de abstracción de un componente es de tal magnitud que es casi transparente al cliente y sin embargo es de gran importancia para el programador.

Es recomendable seguir este esquema de programación para el desarrollo de componentes que se integran a la web social de la institución.

4.3 Instalación y Desarrollo

A continuación se presenta un esquema básico que se puede seguir para elaborar y desarrollar la web social.

4.3.1 Instalación de plataforma Dolphin

Para el desarrollo práctico de la Web Social, se debe empezar por instalar la plataforma escogida, que en este caso es Dolphin, en la cual se va a desarrollar los componentes que se integran a esta, los pasos para la instalación están detallados en el **Anexo 5** que hace referencia a la Guía de instalación.

4.3.2 Configuración de Características de Dolphin

El siguiente paso a la instalación es poner a punto las funcionalidades que se requieran para la red social, según las características que el Software ofrece de acuerdo al ámbito que se enfoca la comunidad.

En este caso es con fines académicos y se deben configurar los componentes que ya se analizaron en capítulos anteriores.

4.3.3 Componente para Integración de Seguridad

La seguridad es importante antes de continuar con el desarrollo de componentes porque esto puede traer cambios significativos al momento de desarrollar los mismos. La integración con las bases de datos de la Universidad del Azuay es parte esencial del desarrollo, según el esquema y análisis propuesto, se debe proceder a desarrollar la interfaz de comunicación entre la red social y las bases de datos de la Universidad del Azuay.

4.3.4 Instalación de Software para Foro

Además en el análisis de las redes se seleccionó un componente que maneja Foros llamado phpBB3, es el siguiente paso a seguir, este debe ser instalado en la misma base de datos en la que se encuentra el software Dolphin instalado por motivos de integración.

4.3.5 Integración de phpBB3 con Dolphin

Los aspectos bases que se deben integrar entre la plataforma de foros PHPBB y DOLPHIN son los siguientes:

- Autenticación paralela
Cuando el Usuario inicie sesión en la plataforma Dolphin, automáticamente esta debe iniciar sesión en la plataforma phpBB y viceversa.
- Eliminación de Usuarios
Si se elimina un usuario en una plataforma, automáticamente este debe ser eliminado en otra.
- Cambio de Información
La información como email, Password, usuario deben estar sincronizadas en las dos plataformas.
- Restauración de Password
El Password debe estar sincronizado en las dos plataformas al momento de restaurar el mismo.
- Exportar usuarios.
Exportar usuarios de una plataforma a otra.
- Notas del Foro.
Las notas del Foro deben ser mostradas en el perfil del usuario.
- Sincronización de Usuarios Vía Administrador.
Sincronizar usuarios con phpBB cuando se agregue un usuario en Dolphin via administrador.
- Relaciones Sincronizadas.
Las relaciones deben estar sincronizadas entre las dos plataformas.
- Feeds del Foro.
Implementación de Feeds del Foro para la página principal de la Plataforma Dolphin.

4.4 Fase de Pruebas

En nuestro diagrama de proceso de desarrollo incluimos la fase de prueba la cual debe seguir un esquema básico que se aplicara para probar cada aspecto de la implementación del software, así el esquema propuesto de pruebas se detalla a continuación:

- Revisión del modelo de contenido (sintáctica y semántica).
- Revisión del modelo de interfaz.
- Revisar el modelo de diseño.
- Revisar la interfaz del usuario para descubrir errores en la presentación o en los mecanismos de navegación
- Probar los componentes funcionales de forma individual.
- Probar la navegación a través de toda la arquitectura.
- Probar en diversas configuraciones ambientales.
- Probar seguridad con el objetivo de encontrar vulnerabilidades.
- Probar desempeño para valorar como afecta el aumento del tráfico

4.4.1 Prueba de Contenido

Lo que pretende estas pruebas es cumplir con tres objetivos:

El primero probar la sintáctica, corrección de ortografía y gramática del contenido.

La segunda la semántica, con la cual buscamos que la información publicada en el sitio sea precisa, entendible para el usuario, se encuentra con facilidad, información consistente, comprobar que no se infrinjan derechos de autor, y la estética de contenido que sea adaptada al diseño del sitio, además realizar pruebas con el contenido dinámico que se genera desde una base de datos, que esta sea mostrada de manera correcta, sin los errores típicos de traducción de caracteres y comprobar comunicación con la base de datos.

Y un tercer objetivo que sería el arquitectónico y/o estructural, que el contenido sea fácilmente extensible.

4.4.2 Prueba de Interfaz del Usuario

Las pruebas de interfaz están consideradas para evaluar las reglas de diseño y el contenido visual, estas deben estar sin errores al momento de presentar al visitante del sitio, estas pruebas deben realizarse unitariamente, en diferentes ambientes y con cada caso de uso que se presenta.

Estas pruebas son realizadas en cada iteración del proceso de desarrollo, para detectar errores a tiempo.

Las pruebas realizadas básicamente son la comprobación del contenido generado dinámicamente desde las diferentes fuentes que presenta el sitio, en el caso de esta red social, se detectaron ciertos errores en el servicio de “feeds” o fuentes de noticias de diferentes lugares, con lo que se realizó una nueva iteración para detectar el error y corregirlo sobre ese componente.

4.4.3 Prueba de mecanismos de la interfaz

Las pruebas de mecanismos de interfaz pretenden comprobar los aspectos de generación que contribuyen con el aspecto gráfico o de interfaz presentado, como por ejemplo links, html dinámico, cookies, etc.

4.4.4 Prueba de semántica de la interfaz

En esta fase se comprueba la semántica presentada al usuario con el fin de que todo quede claro y entendido al momento de navegar, para esto se utiliza cada caso de uso y se comprueba su semántica con la estructuración del sitio, comprobando que todo sea accesible, claro y conciso, y que toda la información este en donde debe estar sin alterar el verdadero objetivo de la sección presentada.

4.4.5 Prueba de facilidad de uso

Estas pruebas están destinadas específicamente al diseño de interfaz que presenta el sitio, evaluando la facilidad presentada a los usuarios para usar todas las funcionalidades que se implementan en el proyecto.

Para esto es importante tener la participación de usuarios que no hayan estado presentes en el desarrollo del proyecto dándoles ciertas características a unos para que comprueben que esta exista, la facilidad de llegar a ella y que sea predecible y haciendo que otros usuarios describan las características del sitio.

Es importante que los colaboradores de pruebas sean diferentes tipos de personas unos que no estén exactamente familiarizados con muchos aspectos de la tecnología, otros que sean usuarios de redes sociales, etc.

4.4.6 Prueba de compatibilidad

El usuario utiliza diferentes navegadores desde distintos sistemas operativos, lo que crea varios ambientes de prueba para el software implementado, para el estudio se probó el correcto funcionamiento en Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera y el más conocido Internet Explorer en sus versiones 7.x y 8.0.

4.4.7 Prueba al nivel de Componentes

Estas pruebas intentan descubrir errores de funcionalidad de la Aplicación Web, para esto se deben utilizar las siguientes herramientas de prueba:

- Partición de equivalencia. Se hacen pruebas con valores determinados sobre un campo en específico, manteniendo constantes otros valores posibles dentro de un formulario.
- Pruebas de ruta. Comprobar que las rutas estén correctas y con la funcionalidad apropiada.

En estas pruebas se debe especificar cuál es la salida esperada con cierta entrada.

En estas pruebas se detectaron errores de funcionalidad con el componente de Dolphin para foros llamado "Orca" por lo que se procedió al análisis del nuevo componente a utilizar para dar dicha funcionalidad.

4.4.8 Prueba de Configuración

Esta fase de pruebas pretende determinar si el servidor en el que se instala la aplicación es apto para la red social, en base a los requerimientos antes establecidos.

Estas pruebas nos dieron resultados de compatibilidad hasta cierto punto con un servidor compartido, ya que si se necesita instalar aplicaciones de servidor para video y audio, los cuales también integra Dolphin, se requiere al menos un servidor Virtual Privado, que permita la instalación de nuevas características del lado del servidor y no solo scripts de ciertos lenguajes.

4.4.9 Prueba de Seguridad

Entre las principales pruebas que se hacen a la seguridad de la aplicación por parte del cliente son: desbordamiento de buffer, instalación de cookies no legítimos, spoofing, ataques de negación de servicio, acceso no autorizado a bases de datos.

Además se comprobó la seguridad al momento de registrarse al sitio, ya que esta está integrada con la base de datos de la Universidad del Azuay, restringiendo a cualquier visitante que no pertenezca a la institución.

4.4.10 Prueba de Desempeño

Se aplican para descubrir problemas de desempeño que se presentan debido a la falta de recursos en el lado del servidor, ancho de banda de red inapropiada, capacidades inadecuadas de bases de datos, capacidades/defectuosos de sistemas operativos, funcionalidad mal diseñada, u otros conflictos de hardware o software (seguridad) que impidan un buen desempeño.

Las pruebas deben responder a las siguientes preguntas:

- En qué punto (usuarios, transacciones, carga de datos) el desempeño se vuelve inaceptable?

Con la cantidad de estudiantes que tiene la Universidad del Azuay no se ve afectada UDA SOCIAL pero para mejor funcionalidad se recomienda instalar en un servidor particular.

- Que componentes del sistema son responsables de la reducción del desempeño?
 - Componente de Galerías
 - Componente de foros

Estos componentes pueden llegar a tener gran uso como ya se ha visto en otro tipo de redes sociales.
- Cual es tiempo de respuesta promedio para los usuarios en una variedad de condiciones de carga?

Velocidad de Conexión	Tiempo de Descarga
14.4K	590.75 segundos
28.8K	310.18 segundos
33.6K	270.09 segundos
56K	173.90 segundos
ISDN 128K	73.79 segundos
T1 1.44Mbps	33.44 segundos

Ilustración 16: Tabla de Pruebas de Carga

- Que ocurre cuando se aplican cargas que rebasan la capacidad máxima del servidor?.
 Dependiendo del servidor en el cual se encuentre instalado este tendrá su nivel de holgura y enviara alertas vía email a los administradores de la red social en el momento que se activen las alarmas de acuerdo a la capacidad que se haya contratado.

Para contestar a estas preguntas se hacen las pruebas de desempeño comunes (carga y tensión).

Pruebas de carga. Para esta prueba se consideran variables como la cantidad de miembros que estén conectados a la Red Social.

UDA SOCIAL es una red social que soporta que múltiples usuarios estén conectados sin ningún inconveniente para todos los estudiantes de la Universidad del Azuay esto depende del tipo de servidor que este contratado.

Pruebas de tensión. Es una continuación de la prueba de carga, en donde las variables N, T y D se fuerzan para poder superar los límites operativos. Con esta prueba se responden a las siguientes preguntas:

- El sistema se degrada o el servidor se desconecta cuando se rebasa su capacidad?
NO
- El software emite mensajes al cliente y al soporte técnico del sitio que no puede alcanzar el servidor?
NO
- El servidor pone en cola las peticiones que no alcanza a resolverlas para ir atendiendo poco a poco como su capacidad lo permita?
SI
- Las transacciones se pierden conforme se rebasa los límites?
NO
- La integridad de datos se pierde cuando se rebasa los límites?
NO
- Ciertas funciones del WebApp se descontinúan cuando el servidor llega a sus umbrales (memoria, procesador, disco)?
NO

Una variación de pruebas de tensión son las llamadas pruebas pico, que son las mismas pruebas de tensión pero se lo hace muy repentino llegar o sobrepasar el límite volviendo a la normalidad y luego nuevamente sobrepasando el límite para efectos de poder comprobar cuán bien que el sistema/servidor se recupera regresando a su normalidad.

4.5 Conclusión

Al momento del desarrollo e implementación de la aplicación surgieron ciertos aspectos como integración con la plataforma de foros que requirió realizar una iteración en el análisis, y otros que se corrigieron según se fueron suscitando. Según el Esquema de desarrollo planteado para esta aplicación, nos permitía realizar nuevas iteraciones con lo cual se corrigieron los errores obteniendo los resultados deseados al momento de especificar el plan de implementación.

Después de las correcciones que fueron reportadas en la etapa de pruebas, se consiguió la implementación de la aplicación con todos sus requisitos, cumpliendo el 99% de los objetivos planteados para el proyecto, permitiendo que la plataforma de la Red Social esté orientada al objetivo clave de todo este proyecto.

Conclusiones

Los artículos de análisis de las redes sociales de *Journal of Computer-Mediated Communication* ayudaron a establecer la base teórica del proyecto, referenciando los objetivos por los cuales empezaron o se crearon las redes sociales y todo su desarrollo hasta la actualidad, obteniendo datos basados en la experiencia de distintas redes orientadas a diferentes actividades y ámbitos, incluyendo el ámbito educacional, que han sido los que han llevado a formar una base desde la cual se empieza el análisis de la red para la institución.

La metodología utilizada para el análisis de la red social, basada en los estándares de especificaciones de requisitos ayudo a establecer los objetivos principales a los que se deben orientar para generar un entorno de comunicación entre los estudiantes de la Universidad con el fin de generar investigación y colaboración de tareas y proyectos, además de la utilización de las diferentes herramientas que ayudan a plasmar los requisitos en gráficos que ayuden al entendimiento tecnológico de lo que se pretende implementar.

El esquema utilizado para el proceso de desarrollo fue aspecto clave en el proyecto, ayudo a establecer las correcciones necesarias en aspectos importantes del componente que fallaron o no se adaptaron a los requerimientos especificados, permitiendo realizar las iteraciones que fuesen antes de la liberación del software; este esquema adaptado a la programación con componentes dio los resultados esperados ya que las iteraciones en algunos casos represento el cambio de componente por otro de similares características y con la funcionalidad deseada, caso específico del componente para foros con el cual en cierta iteración se llegó a

la conclusión que no tenía toda la funcionalidad requerida, cambiándolo por otro la cual tuvo en incremento la funcionalidad deseada.

El uso de componentes fue un factor clave, ya que se pudo reducir los tiempos de desarrollo en forma notable y se adquirió gran conocimiento de las distintas tecnologías utilizadas hoy en día para las redes sociales. El desarrollo en base a componentes además permitió y permitirá la agilidad en la implementación de funcionalidad en un futuro y dando a la plataforma la característica de ser escalable; sin embargo la utilización de componentes implicó también el desarrollo de bases de integración entre ellos, las cuales requieren de la elaboración de un plan de pruebas que garanticen a la aplicación la estabilidad entre las funcionalidades implementadas.

Las comunidades en primer lugar y luego la llegada de las Redes Sociales significó la apertura de un campo investigativo no solo tecnológico, este fenómeno engloba varios campos de acción en los cuales los principales actores no son computadores sino los que están detrás de estos, por un lado los que están dedicados al desarrollo tecnológico de plataformas sociales quienes están todo el tiempo en constante investigación para el soporte de un gran número de usuarios y nuevas funcionalidades de las plataformas, por otro lado personas que investigan la manera de atraer más usuarios al sitio, así como también investigadores que se dedican a entender el comportamiento de la gente, los cuales utilizan este tipo de plataformas para sacar variables que enriquecen su investigación, creando campos investigativos tecnológicos, psicológicos, sociales, educacionales, etc.

Uno de los problemas que se pueden presentar con el uso de la red social por los miembros de ellas es la tergiversación del objetivo por la cual se implementa la misma, que es el dar herramientas comunicativas – colaborativas que ayuden a los estudiantes a establecer relaciones según intereses puramente educacionales, teniendo que siempre estar en constante análisis del uso de la plataforma y buscando la manera de guiar a los miembros al objetivo de la Red Social. Esto significa una investigación constante de nuevos métodos de colaboración, herramientas comunicativas que puedan ser implementadas a la plataforma.

El entorno social web se está orientando básicamente a ser usado por estudiantes de la Universidad y personal Docente de la misma, esto no quiere decir que no se puede buscar nuevas herramientas colaborativas que integren redes externas a la Institución, ya que mientras más grande sea el número de miembros de una red, más grande es el campo investigativo que se genera, por lo cual sería interesante integrar la red a otras, ya sean con carácter educacional o puramente social que capten información útil para ser incluida en la red.

Como parte de la investigación se llegó a la conclusión de que el servidor en el cual la plataforma debe ser alojada no solo depende de los requerimientos específicos del software en general, sino de otros aspectos los cuales permitan la escalabilidad de la aplicación que soporte el crecimiento incremental del uso de la misma; es decir, una plataforma como es la red social siempre va a empezar con requerimientos básicos de transferencia, de tiempos de respuesta, de bases de datos, pero con el tiempo estos requerimientos van cambiando, ya que van a existir más usuarios, el crecimiento de datos va a ser exponencial, por lo tanto la transferencia también crecerá y la tarea de cambiar o hacerle más robusto al servidor siempre va a ser una labor que necesite de tiempo, de análisis, y llegara un punto en el cual la infraestructura tendrá que cambiar por una que soporte no solo uno sino varios servidores así como capacidades de almacenamiento elevadas, siempre necesitando de un técnico y de hardware; pero desde hace un tiempo se ha manejado un concepto llamado alojamiento en la nube o *cloud computing*, el cual permite a las aplicaciones escalar de manera sencilla sin necesidad de gente especializada para mejorar a los servidores. Es un tema de estudio que se debe considerar para la implementación de esta aplicación.

Referencias

Glosario

- Backend: es la parte del sitio web que se presenta al administrador.
- Banner: es un formato publicitario en Internet.
- Blog: en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos.
- Boonex: es una empresa de Australia, que está dedicada al desarrollo de software y plataformas para Sitios Web.
- Buffer: es una ubicación de la memoria en una computadora o en un instrumento digital reservada para el almacenamiento temporal de información digital.
- Cookies: es un fragmento de información que se almacena en el disco duro del visitante de una página web.
- E-learning, es un concepto de educación a distancia en el que se integra el uso de las tecnologías de la información y otros elementos.
- Elgg: está diseñado para promover el aprendizaje a través del conocimiento compartido, la conversación y la reflexión en un contexto académico/social.
- Dolphin o "Dolphin smart community script": es un sistema gratis y código abierto que permite la creación de redes sociales basado en PHP usando base de datos MySQL.
- E-Learning: Aprendizaje Electrónico, uso de herramientas para que los usuarios puedan adquirir conocimientos en la Web. Este puede ser Gratuito o pagados.
- Facebook: es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg.
- Feeds: es un medio de redifusión de contenido web.
- FOAF (Friend Of A Friend) es un proyecto dentro de la Web semántica para describir relaciones mediante RDF que puedan ser procesadas fácilmente.
- Foro: son un tipo de reunión donde distintas personas conversan en torno a un tema de interés común.
- Front-end: es la parte del sitio web que se presenta al usuario final.
- Google Chrome: es un navegador web desarrollado por Google y compilado en base a componentes de código abierto.
- Html: es el lenguaje de marcado predominante para la construcción de páginas web.

- IEEE: corresponde a las siglas de The Institute of Electrical and Electronics Engineers, el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, una asociación técnico-profesional mundial dedicada a la estandarización, entre otras cosas.
- Interface de usuario: es el medio con que el usuario puede comunicarse con la web social.
- Internet Explorer: es un navegador web desarrollado por Microsoft.
- Joomla: es un sistema gestor de contenidos dinámicos (CMS o Content Management System) que permite crear sitios web.
- JSON: es un lenguaje de intercambio de datos estándar.
- Links: son todos los enlaces a las distintas páginas de un sitio web o a otros sitios.
- Mahara: es un CMS para la creación de portfolios blogs y currículos vitae, a parte de un sistema de redes sociales, creando comunidad al conectar unos usuarios con otros.
- Mozilla Firefox: es un navegador de Internet libre y de código abierto descendiente de Mozilla Application Suite.
- MySpace: es un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos.
- MySQL: es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario.
- Navegador web: es un programa que permite visualizar la información que contiene una página web.
- Open source: es el término con el que se conoce al software distribuido y desarrollado libremente.
- OpenId: es un sistema de identificación digital descentralizado, con el que un usuario puede identificarse en una página web.
- Opera: es un navegador web y suite de Internet creado por la empresa noruega OperaSoftware.
- Orca: es un componente para Dolphin que permite crear y administrar foros.
- Oracle: es una potente herramienta cliente/servidor para la gestión de Bases de Datos.
- PayPal: es un sistema que permite a cualquier persona que tenga una dirección de e-mail enviar o recibir dinero online utilizando su tarjeta de crédito.

- Perfil del Usuario: corresponde a la información del estudiante y las distintas opciones que tiene dentro de la red social.
- PHP: es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas.
- Plug-in: es un módulo de hardware o software que añade una característica o un servicio específico a un sistema más grande.
- PostgreSQL: es un sistema de gestión de base de datos relacional orientada a objetos y libre.
- RDF (Resource Description Framework) es uno de los vocabularios de XML que más se ha hecho sentir últimamente.
- Red Social: se define como sitios basados en servicios que permite a personas construir un perfil público a semipúblico en un sistema compartido.
- Safari: es un navegador web de código cerrado desarrollado por Apple Inc.
- Semántica se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación del significado de un determinado elemento.
- Shoutbox: es una caja de mensajes tipo chat.
- Spoofing: en términos de seguridad de redes hace referencia al uso de técnicas de suplantación de identidad generalmente con usos maliciosos.
- TI: Hace referencia a las Tecnologías de la Información.
- Vídeo streaming: es un recurso que facilita la transmisión de clips o películas de vídeo a través del internet.
- Widget: es una pequeña aplicación o programa, usualmente presentado en archivos o ficheros pequeños.
- XML son las siglas de Extensible Markup Language, una especificación/lenguaje de programación desarrollada por el W3C.
- WSDL: es el formato XML para especificar los servicios que provee la red.
- Xoops: es un sistema de administración de contenido (CMS), flexible y fácil de usar, que está escrito en el lenguaje PHP.

Bibliografía

- A, George. Living online: The end of privacy? *New Scientist*, 2569, 18 de septiembre del 2006, <http://www.newscientist.com/channel/tech/mg19125691.700-living-online-the-end-of-privacy.html>
- ADAMIC, L. A. BÜYÜKKÖKTEN, O. & Adar, E. A social network caught in the Web de (2003) http://www.firstmonday.org/issues/issue8_6/adamic/index.html
- Alexandria, VA National School Boards Association. *Creating and connecting: Research and guidelines on online social—and educational—networking*, Julio del 2007 <http://www.nsba.org/site/docs/41400/41340.pdf>
- BAHNEY, A. Don't talk to invisible strangers. *New York Times*, marzo del 2006, <http://www.nytimes.com/2006/03/09/fashion/thursdaystyles/09parents.html>
- BARNES, S. A privacy paradox: Social networking in the United States, (2006), http://www.firstmonday.org/issues/issue11_9/barnes/index.html
- BBC. *News Corp in \$580m Internet buy*, 19 de Julio del 2005, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/4695495.stm>
- BENZIE, R. Facebook banned for Ontario staffers, 3 de mayo del 2007, <http://www.thestar.com/News/article/210014>
- BOOCH, G. 2° Edición. Editorial Adison Wesley Longman. Análisis y Diseño Orientado a Objetos con Aplicaciones. México, Edo. de Pressman R.G., 1996, <http://www.monografias.com/trabajos/histomex/histomex.shtml>
- BOYD, D. Friends, Friendsters, and MySpace Top 8: Writing community into being on social network sites, (2006a), http://www.firstmonday.org/issues/issue11_12/boyd/
- BOYD, D. Friendster lost steam. Is MySpace just a fad? *Apophenia Blog*, 21 marzo del 2006, <http://www.danah.org/papers/FriendsterMySpaceEssay.html>
- CAVE, Tarion. Como empezar tu propia red social usando Dolphin, 27 de Enero del 2009, <http://taironcave.com/como-empezar-tu-propia-comunidad-o-red-social-usando-dolphin/>
- CHAFKIN, M. How to kill a great idea! *Inc. Magazine*, junio 2007, <http://www.inc.com/magazine/20070601/features-how-to-kill-a-great-idea.html>

- COHEN, R. Livewire: Web sites try to make internet dating less creepy, 5 de julio del 2003
<http://asia.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=internetNews&storyID=3041934>
- COMSCORE. *Social networking goes global*, (2007)
<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1555>
- Consumer Affairs. Connecticut opens MySpace.com probe. *Consumer Affairs*, 5 de febrero del 2006,
<http://www.consumeraffairs.com/news04/2006/02/myspace.html>
- *Computer-Mediated Communication*, 12 (3), article 1. Retrieved July 30, 2007 from <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/ellison.html>
- Dolphin Documentation - English. Getting started with Dolphin BoonEx - Community Software, Social Networking Software, Dating Software, [s.a.],
<http://www.boonex.com/trac/dolphin/wiki/GettingStarted>
- DOMINGO MORATALLA , AGUSTÍN (Marzo, 2009), El Desafío Educativo de las Redes Sociales de <http://argijokin.blogcindario.com/2009/03/10153-el-desafio-educativo-de-las-redes-sociales.html>
- DWYER, C. , HLTZ, S. R., & Passerini, K. Trust and privacy concern within social networking sites: A comparison of Facebook and MySpace. *Proceedings of AMCIS 2007*, Keystone, CO, (2007),
<http://csis.pace.edu/~dwyer/research/DwyerAMCIS2007.pdf>
- FINKELHOR, D., YBARRA, M., LENHART, A., boyd, d., & Lordan, T. Just the facts about online youth victimization, Julio 21, 2007 de
<http://www.netcaucus.org/events/2007/youth/20070503transcript.pdf>
- FROSCH, D. Pentagon blocks 13 web sites from military computers. *New York Times*, 15 de mayo de 2007,
<http://www.nytimes.com/2007/05/15/washington/15block.html>
- GOLDBERG, (Mayo 13, 2007) S. Analysis Friendster is doing just fine. *Digital Media Wire*, <http://www.dmwmedia.com/news/2007/05/14/analysis-friendster-is-doing-just-fine>
- Haro , Juan Jose, *Artículo de Redes Sociales Educativas Febrero 15, 2009* de http://eduredes.ning.com/notes/Redes_Sociales_Educativas
- KORNBLUM, J., & Marklein, M. B. (Marzo, 2006) What you say online could haunt you, de http://www.usatoday.com/tech/news/internetprivacy/2006-03-08-facebook-myspace_x.htm

- MARTINEZ, A. ESTRADA, H. PASTOR, Oscar. SANCHEZ, [s.a.] J Generación de Especificaciones de Requisitos de Software a partir de Modelos de Negocios: un enfoque basado en Metas, de http://wer.inf.puc-rio.br/WERpapers/artigos/artigos_WER02/estrada.pdf
- Mederios Ken, Mary (Marzo, 2009), Education, Medical Treatment, and Social Networks Can Promote 'Brain Health' Among U.S. Elderly, de <http://www.prb.org/Articles/2009/cognitiveimpairment.aspx>
- *Php Community, Php Documentation Wiki [s.a.] de* <http://www.php.net/docs.php>
- *phpBB, Phpbb Documentation [s.a.] de* <http://www.phpbb.com/support/documentation/3.0/>
- PINTADO, Pablo. [s.a.] Ingeniería de Software II – Ingeniería Web
- W3C, Guía Breve de Servicios Webk, enero del 2008, de <http://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasBreves/ServiciosWeb>
- W3C, Web Services Description Language WSDL 1.1, 15 de marzo del 2001, de <http://www.w3.org/TR/wsdl>
- W3schools. All about Soap. [s.a.]. Tutorial de Soap, Intercambio de información a través del protocolo de HiperTexto, de <http://www.w3schools.com/soap/default.asp>

Anexos

Anexo 1 – Características del Software Dolphin de Boonex

Características de la parte usuario

- Ver perfil personalizable
- Ver perfiles con capacidad de reducir
- On-the-fly selección de banderas de los países
- E-mail de confirmación de rutina
- Comprobación de mensajes de correo electrónico para ser único
- Formulario de inscripción Miembros - 2 pasos por defecto
- Invitar / Cuénteles a un amigo
- Los nuevos miembros (auto-exhibición de fotos de los usuarios más recientes registrados en la página principal)
- "Online / Offline" la condición de usuario
- Integración de la Cuenta de vendedor
- Personal Media Gallery (vídeo y fotos)
- Shared Media Gallery (vídeo y fotos)
- Personal Blog
- Lista de Amigos
- Guestbook de Visitas
- Sólo los amigos y Registrados permisos para comentarios Libro de Visitas
- Gmail Like Mailbox Conversations Archive Gmail como en las conversaciones buzón Archivo
- Eventos
- Clasificados Anuncios
- Sistemas de "Citas al azar"
- One-click con las listas de usuarios en línea
- Top de los mejores perfiles
- Los signos del zodiaco en la búsqueda de perfiles y resultados de la búsqueda
- Boletín de noticias
- Ver última información subida
- Ensayo (extendida "Acerca de mi" sección)
- Puntuaciones del perfil

- Número de puntos de vista de perfil
- Búsqueda automática por género del sistema de perfiles de los miembros de la comunidad
- Encuestas a los miembros de la comunidad
- Sistema automático de subir fotos
- Resultados de la búsqueda puede ser presentado en forma de una galería de fotos
- Facultativo de mostrar las imágenes sólo a miembros registrados
- Notas en las Fotos (similar a facebook.com)
- Personal Weblog para comentar
- Double-blind para saludos virtuales
- Double-blind de mensajería
- Messenger con sistema de almacenamiento de mensajes
- Panel de control avanzado para los miembros (estado de perfil y de todos los contactos de la información)
- Medios de comunicación (vídeo y soporte para los perfiles de audio)
- Configuración basado en Flash online para el sistema de chat en vivo
- Lista Caliente "(amigos, favoritos)
- Los miembros de vuelo (los miembros pueden bloquear toda la correspondencia de algunos miembros)
- Capacidad de elegir de eventos, entradas para los partidos y proporcionar identificaciones
- Posibilidad de publicar el artículo propio
- Contraseña de usuario de cifrado MD5
- Enlaces de usuario amigable (función ModRewrite)
- Capacidad para crear perfiles de Parejas
- Kick-ass vivir de voto (piensa en Digg)
- One-click para informe
- El formato de texto WYSIWYG
- Arrastrar y soltar-emoticones para poder y externa fotos
- Temas de Marca
- Ver Mis temas
- Mega-cool Live Tracker
- Tracker puesto de vida del Foro "Spy"
- Puestos de trabajo, temas, foros y grupos de discusión al igual que su mamá cocina

- Carpetas foro ampliables con AJAX
- Marcar en Leer o no leídos las etiquetas
- Paginación Tema
- Navegación breadcrumbs (como si todo el mundo sabe lo que significa)
- Veces, las estadísticas, y las fechas de aquí y allá,
- "Responder con cita" opción en los foros
- Optimizado de Video para controles
- Selección del idioma
- Control de video
- Video conferencia con un multi-medios de comunicación manos libres
- Sala de Historia
- Consola de desplegable para Video
- Ajustes para Video y Fuentes
- Streaming de video ilimitado
- Cuadro para escribir (formato de texto, iconos gestuales animados)
- Salas lista con la información de los miembros (foto, apodo, sexo, edad, tipo de usuario)
- Los usuarios pueden comprobar que está viendo su vídeo streaming en Chat
- Alertas de sonido personalizado
- Transmisión de video en una ventana independiente (modo de pantalla completa)
- Ver video en lugar de fotos de los perfiles de usuario cuando levas están en
- Invitar a 1-a-1 para chats privados
- Enviar un "susurro" de mensaje a un usuario en concreto
- Chat en varias salas al mismo tiempo
- Crear contraseña protegida para cada sala
- Establecer un mensaje de estado
- Posibilidad de subir archivos
- Editar título, etiquetas y descripción de los archivos
- "Invitación denegado" mensaje de notificación en IM
- Indicadores de estado de presencia
- La historia de mensajería instantánea de diálogo
- Enviar cualquier archivo a uno al otro usando IM
- Una instantánea personalizada para miniatura el vídeo
- Establecer un video grabado como una captura de pantalla

- Descargue el archivo grabado en vídeo
- Definir el número de usuarios que pueden unirse y editar la Junta
- Recientemente se unió a los usuarios recibirán la imagen a bordo poco a poco, paso a paso
- Flechas izquierda / derecha para moverse hacia atrás o hacia adelante a través de cambios o borrar todo el tablero
- Utilice las formas, líneas y colores en el tablero

Características del Panel de Administración

- Fácil de usar, práctico sistema de administración en línea
- Páginas de construcción del sitio (Site Builder)
- Constructor de campos
- Constructor del menú de navegación
- Cuentas de Moderadores para aprobar y editar los perfiles
- Módulo de Noticias con la ficha de administración
- Historias de éxito automático anuncio de "última historia" característica de
- Graduado de fijación de precios, los créditos del sistema, membrecías personalizable
- Integración con el sistema de Banners y AdSense
- Fácil de seguir el calendario
- El dominio completo de su Reproductores Ray
- Ver los reproductores ya instalado, los widgets para que usted puede necesitar
- Configuración de base de comprobar o actualizar la base de derecho a partir de ahí
- Diferentes tipos de membrecías de usuario (sólo texto, sólo ver, acceso completo)
- Admin inicial predefinido de tamaño presencia vertical
- Activar / desactivar cualquier tipo de artilugio con un clic
- Ajustar la configuración de cada widget, y para las plantillas más o idiomas
- Ahora, los usuarios (no sólo de administración) puede cambiar los idiomas y pieles en todos los widgets
- Gestión y seguimiento de los archivos información
- Establezca límites para la cantidad y el tamaño de los archivos subidos
- Ver lista de usuarios con vídeo (Todos, pendiente de aprobación)

- Escuchar, aprobar y suprimir las funciones de vídeo
- Cargado los archivos de gestión de vídeo
- Administrador de la altura y ancho de cada archivo de video que se suba al sitio web de la comunidad
- Presentar el número máximo de archivos subidos
- Administrador de Video Player con la lista de los archivos subidos
- Activar / desactivar los clientes enviar mensajes en Shoutbox
- Establece el número de mensajes que se muestran
- Presentar la altura Shoutbox
- Mark Fotos personalizadas miembros del Agua Mark
- Los miembros de la promoción y la asignación de miembros
- De cinco tipos de estado de cuenta de usuario
- Buscar por ID, correo electrónico y apodo
- Confirmada la notificación por correo electrónico del usuario admin
- "Variables" para manejar las funciones de todo el sitio
- Fácil de usar el sistema de perfiles de los campos de modificación
- Facilidad para la modificación de los archivo de estilos del sitio web
- Capacidad de modificación del archivo integrado de lenguaje
- Facilidad para realizar actualizaciones al sitio web de la comunidad educativa.
- Alertas de actualizaciones automáticas
- Administración para crear moderadores
- Actualización de la calculadora de financiamiento de la cuenta de administrador "admin"
- Soporte para múltiples idiomas
- Perfiles destacados de la comunidad
- Opciones de perfiles auto-aprobar
- El asistente para la instalación de los scripts hace más rápida y fácil la instalación de scripts Modificación fácil de código, escritura de texto y gráficos
- Membrecía de prueba gratuita (capacidad de administración para establecer la duración del período y las condiciones)
- Limpieza automática de las bases (el administrador puede especificar período de inactividad permitidos)
- Visualización del número de miembros registrados de en la universidad definiendo los que encuentran on-línea o almacenados
- Links de intercambio de campañas

- Notificaciones de correo electrónico / sistema de boletín de noticias
- "Artículos" del sistema para más contenido de texto
- La capacidad de administración para configurar las opciones de correo electrónico de Cupido
- Configuración de características del plugin
- Gestión de sistema de Banners de rotación
- Capacidad para llevar al azar a la página de inicio miembros que estén en línea, por último de los perfiles de los más destacados.
- Capacidad de fijar el número mínimo de caracteres para "Acerca de mí" y otros campos.
- Capacidad para establecer el tamaño del campo necesario para la "Contraseña"
- Personalización del número de fotos que puede subir cada uno de los miembros de la comunidad
- La capacidad de elegir la imagen más actual utilizada en el perfil
- Capacidad para crear eventos, lugar, tiempo y administrador de contactos Manager e información del evento
- Capacidad de crear eventos y colocar una foto
- Facturación automática y la generación de operaciones
- Capacidad para crear cualquier tipo de miembro
- Posibilidad de definir el nivel de acceso de los miembros
- Capacidad para definir los requisitos de afiliación personalizada
- Capacidad para dar permisos a todos los usuarios y ponerse en contacto con ellos de forma gratuita

Características generales

- 100% código abierto
- Blog (subir la foto, el usuario puede crear diferentes categorías, los permisos, comentarios)
- La capacidad de ordenar el menú miembros y grupos en el menú de miembros
- La capacidad de aprobar una "x" número de perfiles de forma simultánea
- El intercambio de videos tutoriales
- Caja del perfil con información personal
- Convertir cualquier tipo de formato de vídeo

- RSS de apoyo. Suscribirse a los foros o live-bookmark
- Totalmente separados front-end y backend (utilizando la transformación XSL)
- Smiles Pack
- "Sticky" temas
- Soporte para múltiples idiomas
- Integración con Ray Community Widget Suite
- Integración con Orca Interactive Forum Script
- Registro con seguridad para imágenes
- On-the-fly fotos auto escala
- Perfil del mes, el perfil de la semana y el perfil de la jornada
- Páginas de "Enlaces", "Preguntas frecuentes", "Quienes somos", "Contacto", "Privacidad", "Términos de uso", "Servicios"
- Sistema de afiliados con las comisiones de seguimiento de rutina y las herramientas de seguridad
- Búsqueda rápida
- Búsqueda avanzada
- Clasificación y acortamiento de búsqueda
- Opciones de búsqueda de código ZIP
- Matchmaking (búsqueda automática basada en criterios especificados por el usuario)
- Correo cupido (matchmaking resultados de auto-envío)
- De la búsqueda para los usuarios online, la búsqueda de miembros, la comunicación (en IM) miembros
- Integrada con PayPal, de forma predeterminada
- Apoya recurrente de facturación de PayPal
- Puede ser integrado con cualquier otra compañía de procesamiento de pagos (PaySystems, Authorize.Net, iBill, 2checkout, etc)
- 100% del sistema de facturación automatizada. Script envía automáticamente información adquiridos después del pago se procesa y se realiza en varios niveles controles anti-fraude
- Varios proveedores de pago pueden trabajar simultáneamente
- Page y perfil de Constructores
- El diseño de la web - de 1 a 4 columnas
- Tabs y varias habitaciones para Video Chat
- Sala privadas 1-a-1 para Video Chat
- Paneles de vídeo flotante en Video Chat y Video Messenger

- Pantalla completa para Video Chat, Messenger y Video Video Player
- Diseño flexible para Shoutbox, Reproductor de video
- Ray Media Server para un alto rendimiento y funcionalidad
- Seguimiento de participantes o amigos
- Ver perfil de usuario a través de la presencia
- Las comunicaciones privadas mediante texto y vídeo al mismo tiempo
- Sonidos para personalizar mensajería instantánea para los mensajes entrantes, inicio de sesión de usuario / Cerrar sesión, vídeo / audio de los archivos de inicio / parada de visualización
- Optimizado audio / video streaming de control
- Páginas de ayuda
- Conexión perfecta con cámaras y micrófonos de usuario
- Directo la carga de archivos de perfil de un miembro

Anexo 2 – Requisitos del Software para Foros

- El Software debe tener licencia Open Source o No Comercial.

- Desarrollado en el Lenguaje PHP y Bases de Datos MYSQL.
- Compatible con la Mayor Parte de Exploradores.
- Posibilidad de Crear Categorías de Foros.
- Posibilidad de Crear Tópicos en Cada Categoría.
- Los Usuarios pueden responder en los Foros. O Crear entradas.
- Permitir escribir entradas en texto con Formato.
- Permitir adjuntar archivos a las entradas.
- Permitir la Creación de Encuestas en los Tópicos o Foros.
- Estar protegido con claves de acceso y seguridad.
- Restringir el acceso a usuarios no registrados.
- Restringir el acceso a usuarios según privilegios.
- Notificar nuevas entradas por Email.
- Posibilidad de Eliminar o Bloquear entradas.

Anexo 3 – Comparación de Software para Foros

CARACTERISTICAS DE SOFTWARE PARA FOROS

Características / Foros	PhpBB 3	Simple Machine's Fórum	vBulletin	Orcana
Características Generales				
License OpenSource	SI	SI	SI	SI
Multiplataforma	SI	SI	SI	SI
Utiliza Bases de Datos MySQL	SI	SI	SI	SI
Funcionalidad				
Temas y Entradas del Foro				
Uso de Emoticons	SI	SI	SI	SI
Archivos Adjuntos	SI	SI	SI	NO
Iconos por temas	SI	SI	SI	SI
Texto de Foros en formato Rich Text	SI	SI	SI	SI
Edición después del envío de respuesta	SI	SI	SI	SI
Eliminación de Temas Duplicados	NO	SI	SI	NO
Rating en las Respuestas	SI	SI	SI	NO
Características Software				
Calendario	SI	SI	SI	NO
Creación de Encuestas	SI	SI	SI	NO
Listado de Usuarios	SI	NO	SI	SI
Lista de Usuarios en Línea	SI	SI	SI	NO
RSS 2.0	SI	SI	SI	SI
Multilengua	SI	SI	SI	SI
URL Amigables	SI	SI	NO	SI
Personalización				
Temas	SI	SI	SI	SI
Cache	SI	SI	SI	NO
Emoticons Personalizables	SI	SI	SI	SI
Iconos de Foros Personalizables	SI	SI	SI	SI
Administración y Soporte				
Notificaciones de Actualizaciones	SI	SI	SI	NO
Manejo de Usuarios	SI	SI	SI	SI
Baneado de Usuarios	SI	SI	SI	SI
Mover Temas	SI	SI	SI	NO
Cerrar Temas	SI	SI	SI	SI
Respaldo de Bases de Datos	SI	SI	SI	SI
Prune Database	SI	SI	SI	NO
Restaurar Base de Datos	NO	SI	SI	NO
Estadísticas	SI	SI	SI	SI
Log	SI	SI	SI	NO
Tareas Programadas	SI	NO	SI	NO
Soporte Dolphin	SI	NO	NO	SI
Seguridad y Protección Spam				
Protección con Captcha	SI	SI	SI	NO
Filtrado de Palabras	SI	SI	SI	NO
Respuestas de Invitados	SI	SI	SI	NO

Anexo 4 – Características del Software phpBB3

Características Generales

- 100% código abierto

- Blog (subir la foto, el usuario puede crear diferentes categorías, los permisos, comentarios)
- La capacidad de ordenar el menú miembros y grupos en el menú de miembros
- La capacidad de aprobar una "x" número de perfiles de forma simultánea
- El intercambio de videos tutoriales
- Caja del perfil con información personal
- Convertir cualquier tipo de formato de vídeo
- RSS de apoyo. Suscribirse a los foros o live-bookmark
- Totalmente separados front-end y backend (utilizando la transformación XSL)
- Smiles Pack
- "Sticky" temas
- Soporte para múltiples idiomas
- Integración con Ray Community Widget Suite
- Integración con Orca Interactive Forum Script
- Registro con seguridad para imágenes
- On-the-fly fotos auto escala
- Perfil del mes, el perfil de la semana y el perfil de la jornada
- Páginas de "Enlaces", "Preguntas frecuentes", "Quienes somos", "Contacto", "Privacidad", "Términos de uso", "Servicios"
- Sistema de afiliados con las comisiones de seguimiento de rutina y las herramientas de seguridad
- Búsqueda rápida
- Búsqueda avanzada
- Clasificación y acortamiento de búsqueda
- Opciones de búsqueda de código ZIP
- Matchmaking (búsqueda automática basada en criterios especificados por el usuario)
- Correo cupido (matchmaking resultados de auto-envío)
- De la búsqueda para los usuarios online, la búsqueda de miembros, la comunicación (en IM) miembros
- Integrada con PayPal, de forma predeterminada
- Apoya recurrente de facturación de PayPal
- Puede ser integrado con cualquier otra compañía de procesamiento de pagos (PaySystems, Authorize.Net, iBill, 2checkout, etc)

- 100% del sistema de facturación automatizada. Script envía automáticamente información adquiridos después del pago se procesa y se realiza en varios niveles controles anti-fraude
- Varios proveedores de pago pueden trabajar simultáneamente
- Page y perfil de Constructores
- El diseño de la web - de 1 a 4 columnas
- Tabs y varias habitaciones para Video Chat
- Sala privadas 1-a-1 para Video Chat
- Paneles de vídeo flotante en Video Chat y Video Messenger
- Pantalla completa para Video Chat, Messenger y Video Video Player
- Diseño flexible para Shoutbox, Reproductor de video
- Ray Media Server para un alto rendimiento y funcionalidad
- Seguimiento de participantes o amigos
- Ver perfil de usuario a través de la presencia
- Las comunicaciones privadas mediante texto y vídeo al mismo tiempo
- Sonidos para personalizar mensajería instantánea para los mensajes entrantes, inicio de sesión de usuario / Cerrar sesión, vídeo / audio de los archivos de inicio / parada de visualización
- Optimizado audio / video streaming de control
- Páginas de ayuda
- Conexión perfecta con cámaras y micrófonos de usuario
- Directo la carga de archivos de perfil de un miembro
- Pizarra. Gran manera de conceptos presentes. Interfaz intuitiva para facilitar su uso

Características a Nivel de Usuario

- Ver perfil personalizable
- Ver perfiles con capacidad de reducir
- On-the-fly selección de banderas de los países
- E-mail de confirmación de rutina
- Comprobación de mensajes de correo electrónico para ser único
- Formulario de inscripción Miembros - 2 pasos por defecto
- Invitar / Cuéntele a un amigo
- Los nuevos miembros (auto-exhibición de fotos de los usuarios más recientes registrados en la página principal)

- "Online / Offline" la condición de usuario
- Integración de la Cuenta de vendedor
- Personal Media Gallery (vídeo y fotos)
- Shared Media Gallery (vídeo y fotos)
- Personal Blog
- Lista de Amigos
- Guestbook de Visitas
- Sólo los amigos y Registrados permisos para comentarios Libro de Visitas
- Gmail Like Mailbox Conversations Archive Gmail como en las conversaciones buzón Archivo
- Eventos
- Classificados Anuncios
- Sistemas de "Citas al azar"
- One-click con las listas de usuarios en línea
- Top de los mejores perfiles
- Los signos del zodiaco en la búsqueda de perfiles y resultados de la búsqueda
- Boletín de noticias
- Ver última información subida
- Ensayo (extendida "Acerca de mi" sección)
- Puntuaciones del perfil
- Número de puntos de vista de perfil
- Búsqueda automática por género del sistema de perfiles de los miembros de la comunidad
- Encuestas a los miembros de la comunidad
- Sistema automático de subir fotos
- Resultados de la búsqueda puede ser presentado en forma de una galería de fotos
- Facultativo de mostrar las imágenes sólo a miembros registrados
- Notas en las Fotos (similar a facebook.com)
- Personal Weblog para comentar
- Double-blind para saludos virtuales
- Double-blind de mensajería
- Messenger con sistema de almacenamiento de mensajes
- Panel de control avanzado para los miembros (estado de perfil y de todos los contactos de la información)

- Medios de comunicación (vídeo y soporte para los perfiles de audio)
- Configuración basado en Flash online para el sistema de chat en vivo
- Lista Caliente "(amigos, favoritos)
- Los miembros de vuelo (los miembros pueden bloquear toda la correspondencia de algunos miembros)
- Capacidad de elegir de eventos, entradas para los partidos y proporcionar identificaciones
- Posibilidad de publicar el artículo propio
- Contraseña de usuario de cifrado MD5
- Enlaces de usuario amigable (función ModRewrite)
- Capacidad para crear perfiles de Parejas
- Kick-ass vivir de voto (piensa en Digg)
- One-click para informe
- El formato de texto WYSIWYG
- Arrastrar y soltar-emojicones para poder y externa fotos
- Temas de Marca
- Ver Mis temas
- Mega-cool Live Tracker
- Tracker puesto de vida del Foro "Spy"
- Puestos de trabajo, temas, foros y grupos de discusión al igual que su mamá cocina
- Carpetas foro ampliables con AJAX
- Marcar en Leer o no leídos las etiquetas
- Paginación Tema
- Navegación breadcrumbs(como si todo el mundo sabe lo que significa)
- Veces, las estadísticas, y las fechas de aquí y allá,
- "Responder con cita" opción en los foros
- Optimizado de Video para controles
- Selección del idioma
- Control de video
- Video conferencia con un multi-medios de comunicación manos libres
- Sala de Historia
- Consola de desplegable para Video
- Ajustes para Video y Fuentes
- Streaming de video ilimitado

- Cuadro para escribir (formato de texto, iconos gestuales animados)
- Salas lista con la información de los miembros (foto, apodo, sexo, edad, tipo de usuario)
- Los usuarios pueden comprobar que está viendo su vídeo streaming en Chat
- Alertas de sonido personalizado
- Transmisión de video en una ventana independiente (modo de pantalla completa)
- Ver video en lugar de fotos de los perfiles de usuario cuando levas están en
- Invitar a 1-a-1 para chats privados
- Enviar un "susurro" de mensaje a un usuario en concreto
- Chat en varias salas al mismo tiempo
- Crear contraseña protegida para cada sala
- Establecer un mensaje de estado
- Posibilidad de subir archivos
- Editar título, etiquetas y descripción de los archivos
- "Invitación denegado" mensaje de notificación en IM
- Indicadores de estado de presencia
- La historia de mensajería instantánea de diálogo
- Enviar cualquier archivo a uno al otro usando IM
- Una instantánea personalizada para miniatura el vídeo
- Establecer un video grabado como una captura de pantalla
- Descargue el archivo grabado en vídeo
- Definir el número de usuarios que pueden unirse y editar la Junta
- Recientemente se unió a los usuarios recibirán la imagen a bordo poco a poco, paso a paso
- Flechas izquierda / derecha para moverse hacia atrás o hacia adelante a través de cambios o borrar todo el tablero
- Utilice las formas, líneas y colores en el tablero

Características a nivel de Administración

- Fácil de usar, práctico sistema de administración en línea
- Páginas de construcción del sitio (Site Builder)
- Constructor de campos
- Constructor del menú de navegación
- Cuentas de Moderadores para aprobar y editar los perfiles

- Módulo de Noticias con la ficha de administración
- Historias de éxito automático anuncio de "última historia" característica de
- Graduado de fijación de precios, los créditos del sistema, membrecías personalizable
- Integración con el sistema de Banners y AdSense
- Fácil de seguir el calendario
- El dominio completo de su Reproductores Ray
- Ver los reproductores ya instalado, los widgets para que usted puede necesitar
- Configuración de base de comprobar o actualizar la base de derecho a partir de ahí
- Diferentes tipos de membrecías de usuario (sólo texto, sólo ver, acceso completo)
- Admin inicial predefinido de tamaño presencia vertical
- Activar / desactivar cualquier tipo de artilugio con un clic
- Ajustar la configuración de cada widget, y para las plantillas más o idiomas
- Ahora, los usuarios (no sólo de administración) puede cambiar los idiomas y pieles en todos los widgets
- Gestión y seguimiento de los archivos información
- Establezca límites para la cantidad y el tamaño de los archivos subidos
- Ver lista de usuarios con vídeo (Todos, pendiente de aprobación)
- Escuchar, aprobar y suprimir las funciones de vídeo
- Cargado los archivos de gestión de vídeo
- Administrador de la altura y ancho de cada archivo de video que se suba al sitio web de la comunidad
- Presentar el número máximo de archivos subidos
- Administrador de Video Player con la lista de los archivos subidos
- Activar / desactivar los clientes enviar mensajes en Shoutbox
- Establece el número de mensajes que se muestran
- Presentar la altura Shoutbox
- Mark Fotos personalizadas miembros del Agua Mark
- Los miembros de la promoción y la asignación de miembros
- De cinco tipos de estado de cuenta de usuario
- Buscar por ID, correo electrónico y apodo
- Confirmada la notificación por correo electrónico del usuario admin
- "Variables" para manejar las funciones de todo el sitio

- Fácil de usar el sistema de perfiles de los campos de modificación
- Facilidad para la modificación de los archivo de estilos del sitio web
- Capacidad de modificación del archivo integrado de lenguaje
- Facilidad para realizar actualizaciones al sitio web de la comunidad educativa.
- Alertas de actualizaciones automáticas
- Administración para crear moderadores
- Actualización de la calculadora de financiamiento de la cuenta de administrador "admin"
- Soporte para múltiples idiomas
- Perfiles destacados de la comunidad
- Opciones de perfiles auto-aprobar
- El asistente para la instalación de los scripts hace más rápida y fácil la instalación de scripts Modificación fácil de código, escritura de texto y gráficos
- Membrecía de prueba gratuita (capacidad de administración para establecer la duración del período y las condiciones)
- Limpieza automática de las bases (el administrador puede especificar período de inactividad permitidos)
- Visualización del número de miembros registrados de en la universidad definiendo los que encuentran on-línea o almacenados
- Links de intercambio de campañas
- Notificaciones de correo electrónico / sistema de boletín de noticias
- "Artículos" del sistema para más contenido de texto
- La capacidad de administración para configurar las opciones de correo electrónico de Cupido
- Configuración de características del plugin
- Gestión de sistema de Banners de rotación
- Capacidad para llevar al azar a la página de inicio miembros que estén en línea, por último de los perfiles de los más destacados.
- Capacidad de fijar el número mínimo de caracteres para "Acerca de mí" y otros campos.
- Capacidad para establecer el tamaño del campo necesario para la "Contraseña"
- Personalización del número de fotos que puede subir cada uno de los miembros de la comunidad
- La capacidad de elegir la imagen más actual utilizada en el perfil

- Capacidad para crear eventos, lugar, tiempo y administrador de contactos Manager e información del evento
- Capacidad de crear eventos y colocar una foto
- Facturación automática y la generación de operaciones
- Capacidad para crear cualquier tipo de miembro
- Posibilidad de definir el nivel de acceso de los miembros
- Capacidad para definir los requisitos de afiliación personalizada
- Capacidad para dar permisos a todos los usuarios y ponerse en contacto con ellos de forma gratuita

Anexo 5 – Guía de Instalación del Software Dolphin

Estas son las instrucciones rápidas para aquellos que ya intentó instalar scripts web. Las instrucciones más detalladas a continuación.

- Descargar y descomprimir el paquete de los delfines a su equipo local o directamente en el servidor.
- Crear una base de datos de Dolphin en su servidor web, así como un usuario de MySQL, que tendrá todos los privilegios para acceder y modificarla.
- Coloque los archivos de Dolphin en la ubicación deseada en su servidor web::

Si desea instalar Dolphin en la carpeta raíz de su dominio (por ejemplo, <http://mysite.com/>), subir los archivos descomprimidos en el directorio raíz de tu servidor web.

Si usted quiere tener su instalación de Dolphin en su propio subdirectorio en su sitio web (por ejemplo, <http://mysite.com/mycommunity/>), cree el subdirectorio correspondiente en la carpeta raíz de su servidor y cargar los archivos descomprimidos en ese subdirectorio.

- Ejecutar el script de instalación de Dolphin, navegando a `install/index.php` en el navegador web:

Si ha instalado Dolphin en el directorio raíz, debe navegar a:

<http://mysite.com/install/index.php>

Si ha instalado Dolphin en un subdirectorio llamado, por ejemplo, "myCommunity", debe navegar a:

<http://mysite.com/mycommunity/install/index.php>

- Siga las instrucciones en la pantalla de instalación (configuración de permisos, especificando información necesaria del servidor, el establecimiento de puestos de trabajo cron).
- Inicio de sesión en el Panel de administración de Dolphin señalando su navegador para <http://mysite.com/admin/index.php> e introduzca su número de licencia (libre o completo uno) en la licencia " " campo de la caja de registro.
- Cuando este Dolphin en el Panel de Administración, tendrá que compilar idiomas para el componente llamado Foro Orca. Vaya a 'Plugins -> Foro de Orca' y haga clic en un código de dos letras de idiomas ('en' por defecto) al lado de la 'texto de compilación Langs'.
- Vaya a http://your_site_url/groups/orca y haga clic en el enlace 'en' al lado de la 'texto de compilación Langs'.

- Dolphin debe ser instalado ahora. Si usted todavía duda de que las instrucciones anteriores son suficientes para usted, usted es bienvenido a la página de wiki: [instrucciones DetailedInstall detallada](#).

Anexo 6 – Manual del Software Dolphin

Pasos de Instalación Completa de Dolphin

Paso 1: descargar y extraer

[<http://www.boonex.com/products/dolphin/download/> Descargar] y descomprimir el paquete de Dolphin.

Si usted va a subir los delfines a un servidor web remoto, puede descargarlo a tu ordenador utilizando un navegador web y descomprimir el paquete en alguna carpeta en su computadora local.

Si usted tiene acceso shell a tu servidor web (para los sistemas UNIX), puede que desee descargar el archivo de Dolphin directamente a su servidor web usando la "wget" comando.

```
((  
wget http://get.boonex.com/Dolphin-v.6.1  
))
```

Luego se le puede descomprimir el paquete en su cuenta de shell usando el siguiente comando:

```
((  
unzip-d Dolphin-v.6.1.6.zip  
))
```

Así, el paquete de Dolphin se extraerán en la carpeta llamada "Dolphin-v.6.1.6" en el mismo directorio donde has subido "Dolphin-v.6.1.6.zip".

Para los que la instalación de este paquete en Windows, también tendrá que descargar [ffmpeg http://www.boonex.com/ffmpeg_win.zip] (convertidor de medios de Windows), descomprimir y cargar en "ray / modules / global / app" 'sobrescribir la versión para Linux se encuentra allí.

Change""ffmpeg.exe permisos a ejecutable"".

Si va a instalar el paquete en FreeBSD, usted tendrá que descargar [ffmpeg http://www.boonex.com/ffmpeg_freebsd62.tgz] (convertidor de medios de comunicación para FreeBSD), descomprimir y cargar en el rayo del " / modules / global / app" 'carpeta. Quite el archivo ffmpeg.exe que ya está allí y cambiar el nombre del archivo ffmpeg para ffmpeg.exe.

Change""ffmpeg.exe permisos a ejecutable"".

Póngase en contacto con [[mailto: support@boonex.com support@boonex.com](mailto:support@boonex.com)] si tiene algún problema con su instalación.

Paso 2: Crear una base de datos y un usuario

'Uso de CPanel'

Si su proveedor de hosting ha cPanel, puedes seguir estas instrucciones para crear su base de datos de Dolphin y el usuario.

Inicie sesión en su cPanel.

Haga clic en Bases de Datos MySQL.

Crear un usuario de base de datos:

Elija un nombre de usuario para el Dolphin (por ejemplo, "delfín") y entrar en el campo de usuario.

Elija una difícil de adivinar la contraseña (lo ideal es que contienen una combinación de mayúsculas y minúsculas, números y símbolos), y la entrada en el campo Contraseña.

Haga clic en Crear usuario.

Crear una base de datos de Dolphin y agregar el usuario a la misma:

Elija un nombre para la base de datos de Dolphin (por ejemplo, "delfín" o "comunidad"), la entrada en el campo de la base de datos y haga clic en Crear base de datos.

Bajo añadir usuarios a su base de datos, seleccione su nombre de usuario de Dolphin en la lista desplegable de usuarios, a continuación, seleccione su base de datos de Dolphin en la lista desplegable de la base de datos. **TODOS** Asegúrese de que está marcada con privilegios, a continuación, haga clic en Agregar usuario a la base de datos.

Cuando regrese a la pantalla principal de Mantenimiento de la cuenta MySQL, cPanel mostrará información sobre la base de datos que acaba de crear. Debería ver el nombre de usuario que acaba de agregar a la base de datos (con todos los privilegios), así como algunas cadenas de conexión de ejemplo para su uso en Perl o PHP para conectar con la base de datos. El código PHP tendrá el siguiente formato:

```
(((  
  
$dbh = mysql_connect  
  
("host", "username", "<contraseña> aquí") or die ("mensaje");  
  
mysql_select_db ( "DatabaseName");  
  
)))
```

Anote los valores de nombre de host", "usuario", "DatabaseName, y la contraseña que ha elegido. (Tenga en cuenta que el nombre de host""suele ser localhost"").

Apache

Si su servidor web se ha instalado phpMyAdmin, y usted está conectado como el administrador de MySQL, puede seguir estas instrucciones para crear su nombre de usuario y base de datos del dolphin.

Nota: Estas instrucciones están escritas para phpMyAdmin 2.6.1, la interfaz de usuario de phpMyAdmin puede variar ligeramente entre las versiones.

Crear una base de datos:

Elija un nombre para la base de datos de Dolphin (por ejemplo, "UDAsocial" o "myCommunity"), escríbalo en el campo Crear nueva base de datos y haga clic en Crear.

Haga clic en el icono Inicio en la parte superior izquierda para volver a la página principal, a continuación, haga clic en los privilegios y seguir estos pasos TP crear un usuario:

Haga clic en Agregar un usuario nuevo.

Elija un nombre de usuario para el Dolphin (por ejemplo, "delfín") y entrar en el campo de nombre de usuario (asegúrese de campo de texto de uso: se selecciona de la lista desplegable).

Deja en blanco el campo Host.

Elija una difícil de adivinar la contraseña (lo ideal es que contienen una combinación de mayúsculas y minúsculas, números y símbolos), y entrar en el campo de contraseña (asegúrese de campo de texto de uso: se selecciona de la lista desplegable.) Vuelva a introducir la contraseña en el campo de tipo de Re-.

Anote el nombre de usuario y la contraseña que ha elegido.

Deja los valores por defecto para la sección global privilegios.

Haga clic en Continuar.

Regresa a la pantalla de los privilegios y haga clic en el icono de editar los privilegios del usuario que acaba de crear para los delfines. En la base de datos específica de los privilegios de la sección, seleccione la base de datos que acaba de crear para el Dolphin de la lista Agregar privilegios a la base de datos de la siguiente lista desplegable. La página se actualizará con privilegios para esa base de datos. Haga clic en Comprobar todo para seleccionar todos los privilegios y haga clic en Continuar.

En la página resultante, tome nota del nombre de host del servidor después de que figuran: en la parte superior de la página. (Esto suele ser localhost").

Uso de MySQL Client

Si tiene acceso shell a tu servidor web, y tu usuario MySQL tiene los permisos para crear usuarios y bases de datos MySQL, puedes seguir la sesión de muestra a continuación para crear su nombre de usuario y base de datos de Dolphin.

```
((
```

```
Adminusername $ mysql-u-p
```

```
Palabra clave:
```

```
Bienvenido al monitor de MySQL. Commands end with ; or \g.
```

```
Su ID de conexión MySQL es 5340 a la versión del servidor: 3.23.54
```

```
Tipo de ayuda ;' o 'h' para obtener ayuda. Type \c' para borrar el búfer.
```



```
mysql> CREATE DatabaseName BASE DE DATOS;
```

```
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
```

```
mysql> GRANT ALL PRIVILEGES ON DatabaseName .* TO "dolphinusername" @  
"por nombre de host" identificados "contraseña";
```

```
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
```

```
mysql> FLUSH PRIVILEGES;
```

```
Query OK, 0 rows affected (0,01 sec)
```

```
mysql> EXIT
```

```
Adiós
```

```
$
```

```
)))
```

En lo anterior:

Adminusername normalmente será 'raíz', a menos que desee especificar una cuenta con privilegios diferentes.

UDAsocial o puede ser myCommunity valores de la muestra para DatabaseName.

UDAsocial puede ser un valor de ejemplo para dolphinusername.

Nombre de host suele ser localhost. Si usted no sabe lo que este valor debe ser, consulte a su administrador de sistema.

Contraseña debe ser una difícil de adivinar la contraseña, a ser posible con una combinación de mayúsculas y minúsculas, números y símbolos.

Anote los valores que utilizó para DatabaseName, dolphinusername, nombre de host y la contraseña.

Pasó 3: Coloque los archivos

Ahora usted tendrá que decidir si en su script sitio web de Dolphin debe ser instalado. Estas son las opciones posibles:

* En el directorio raíz de su sitio web. (Por ejemplo, <http://mysite.com/>)

* En un subdirectorio de su sitio web. (Por ejemplo, <http://mysite.com/mycommunity/>)

Nota: La ubicación de su directorio raíz Web en el sistema de archivos en su servidor web puede variar entre los proveedores de alojamiento y sistemas operativos. Consulte con su proveedor de alojamiento o administrador del sistema si no sé de dónde es.

"En el directorio raíz"

* Si necesita cargar los archivos en el servidor Web, utiliza tu cliente FTP favorito para subir todos los contenidos de Dolphin v.6.1.6.zip archivo en el directorio raíz de su sitio web.

* Si los archivos ya están en su servidor web, y usted está usando el acceso shell para instalar Dolphin, mover todo el contenido de Dolphin v.6.1.6 directorio (pero no el propio directorio) en el directorio raíz de tu web sitio.

En un subdirectorio""

* Si necesita cargar los archivos en su servidor web, crear un directorio con el nombre que quieras en el directorio raíz de su sitio web, a continuación, utilizar el cliente de FTP favorito para cargar el contenido de Dolphin-archive v.6.1.6.zip en el directorio creado.

* Si los archivos ya están en su servidor web, y usted está usando el acceso shell para instalar Dolphin, mueva el Dolphin-v.6.1.6 directorio a la ubicación deseada en el directorio raíz de su sitio web y cambie el nombre del directorio a su deseada nombre.

=== Paso 4: Ejecute el script de instalación ===

Usando su navegador web favorito, vaya a instalar / index.php en el directorio en el que acaba de instalar los delfines en su sitio web:

* Si ha instalado en un subdirectorío llamado "myCommunity", que se vaya a <http://mysite.com/mycommunity/install/index.php>

* Si ha instalado en el directorío raíz de su sitio web, usted abriría <http://mysite.com/install/index.php>

Después de la instrucción de esta instalación debería aparecer en la ventana de su navegador. Siga cuidadosamente para completar la instalación. He aquí un resumen de la información que tendrá que especificar:

Permisos === ===

En la primera página del proceso de instalación se puede ver los archivos y carpetas cuyos permisos deben ser correctamente configurado.

Existen las siguientes formas de hacerlo:

1) Si se está ejecutando PHP como módulo de Apache en sistemas Unix

* Usando un cliente de shell.

Acceda a su cuenta usando su cliente de Shell favorito y de cambio de directorío para lo que contiene su archivo de secuencia de Dolphin. Ahora ejecute los siguientes comandos en el sistema de SSH:

((

```
chmod 777. / copia de seguridad. / cache. / grupos / galería. / grupos / orca /  
cachejs. / grupos / orca / clases. / grupos / orca / js. / grupos / orca / diseño. /  
grupos / orca / log. / inc. / langs. / imágenes de los medios de comunicación /. /  
imágenes de los medios // banners. / imágenes de los medios de comunicación /
```

blog /. / imágenes de los medios de comunicación // Anuncios. / imágenes de los medios de comunicación // galería. / imágenes de los medios de comunicación / profile /. / imágenes de los medios de comunicación // profile_bg. / imágenes de los medios de comunicación // promo. / imágenes de los medios de comunicación // promo / original. / imágenes de los medios de comunicación // sdating. / imágenes de los medios de comunicación // sharingImages. / media / sonido. / media / video. / orca / cachejs. / orca / clases. / orca / conf. / orca / js. // orca diseño. / orca / log. / periódico. / tmp

chmod 777. / ray / modules / board / archivos. / ray / modules / chat / archivos. / ray / modules / im / archivos. / ray / modules / movie / archivos ./ray/modules/mp3/files. / ray / modules / archivos de música. / ray / modules / global / app / ffmpeg.exe

chmod 666. / inc / db_cached / MenuContent.inc. / inc / db_cached / PageView.inc. / inc / db_cached / ProfileFields.inc. / inc / db_cached / SiteStat.inc. / inc / params.inc.php. / inc / prof.inc.php. / periódicos / cmd.php. / periódicos / cupid.php. / periódicos / notifies.php

chmod 666. / ray / modules / board / xml / config.xml. / ray / modules / board / xml / langs.xml. / ray / modules / board / xml / main.xml. / ray / modules / board / xml / skins.xml. / ray / modules / chat / xml / config.xml. / ray / modules / chat / xml / langs.xml. / ray / modules / chat / xml / main.xml. / ray / modules / chat / xml / skins.xml. / ray / modules / desktop / xml / config.xml. / ray / modules / desktop / xml / langs.xml. / ray / modules / desktop / xml / main.xml. / ray / modules / desktop / xml / skins.xml. / ray / modules / global / data / integration.dat. / ray / modules / global / inc / cron.inc.php. / ray / modules / global / inc / header.inc. php. / ray / modules / global / xml / config.xml. / ray / modules / global / xml / main.xml. / ray / modules / im / xml / config.xml. / ray / modules / im / xml / langs.xml. / ray / modules / im / xml / main.xml. / ray / modules / im / xml / skins.xml. / ray / modules / movie / xml / config.xml. / ray / modules / movie // xml / langs.xml. / ray / modules / movie / xml / main.xml. / ray / modules / movie / xml / ./ray/modules/mp3/xml/config.xml skins.xml. / ray / modules / ./ray/modules/mp3/xml/skins.xml ./ray/modules/mp3/xml/main.xml mp3/xml/langs.xml. / ray / modules / music / xml / config.xml. / ray / modules / music / xml / xml / langs.xml. / ray / modules / music // main.xml. / ray / modules / music /

```
xml / skins.xml. / ray / modules / Presencia / xml / config.xml. // modules ray /  
presencia / xml / langs.xml. / ray / modules / presencia / xml / main.xml. / ray /  
modules / presencia / xml / skins.xml. / ray / modules / shoutbox / xml / config.xml . /  
ray / modules / shoutbox / xml / langs.xml. / ray / modules / shoutbox / xml /  
main.xml. / ray / modules / shoutbox / xml / skins.xml. / ray / modules / vídeo / xml /  
config . xml. / ray / modules / vídeo / xml / langs.xml. / ray / modules / vídeo / xml /  
main.xml. / ray / modules / vídeo / xml / skins.xml
```

)))

" 'Nota'": todos los otros archivos en la carpeta de instalación de Dolphin debe tener los permisos en 644, y 755 subcarpetas debe tener los permisos.

* Usando un cliente FTP.

Acceda a su cuenta FTP usando tu cliente de FTP favorito y navegue a la carpeta en la que ha subido el contenido de la Dolphin-archivo v.6.1.6.zip.

Ahora ejecute los mismos comandos que en el párrafo anterior, pero sustituyendo" 'chmod'" con" 'SITE CHMOD'" y colocar cada archivo o carpeta en una línea distinta, por ejemplo:

((

```
SITE CHMOD 777. / Copia de seguridad
```

```
SITE CHMOD 777. / Cache
```

```
SITE CHMOD 777. / Grupos / galería
```

```
SITE CHMOD 777. / Groups / orca / cachejs
```

```
SITE CHMOD 777. / Groups / orca / clases
```

```
SITE CHMOD 666. / Ray / modules / board / xml / config.xml
```

)))

2) Si está corriendo PHP como CGI en los sistemas Unix

En este caso, todas las carpetas deben tener permisos de 755 y todos los archivos deben tener permisos 644, a excepción de la " 'archivo ffmpeg.exe'", que debería tener 755 permisos.

Para hacer esto rápidamente, puede ejecutar los comandos siguientes cuando se está en la carpeta de instalación de Dolphin en su cuenta de SSH:

```
((  
encontrar. /-type d-exec chmod 755 () \  
encontrar. /-type f-exec chmod 644 () \  
chmod 755 ray / modules / global / app / ffmpeg.exe;  
)))
```

3) Si su sitio es para ser instalado en Windows, no es necesario cambiar los permisos.

Después de todos los permisos están correctamente configurados, haga clic en " 'Siguiente'" para continuar.

Script === === Caminos

En la segunda página de la instalación tendrá que indicar los caminos necesarios exigidos por el guión. Aquí están:

* La URL del sitio: Aquí se debe indicar la dirección URL de la carpeta de Dolphin como "http", tales como: `[[BR]]`

`http://mysite.com/mycommunity/` `[[BR]]`

(este camino suele ser determinado de forma adecuada por el script de instalación pero aún debe revisar de nuevo)

* Directorio raíz: éste debe ser el servidor de ruta absoluta a la carpeta de Dolphin, tales como:

`((`

`/ home / myaccount / public_html / myCommunity /`

`))`

(en sistemas Unix) o

`((`

`C: / servidores web / home / myaccount / www / myCommunity /`

`))`

(en sistemas Windows)

Este camino suele ser determinado de forma adecuada por el script de instalación pero aún debe revisar.

* Camino a php binarios: aquí debe indicar la ruta absoluta al archivo ejecutable de PHP en su servidor, tales como:

`((`

`/ usr / local / bin / php`

)))

(en sistemas Unix) o

((

C: / php / php.exe

)))

(en sistemas Windows).

Este ejecutable se utiliza para ejecutar crons (periódico de tareas).

* Camino al mogrify",", "Camino al convertir"y"Camino al compuesto": estas rutas de indicar la ubicación de [<http://www.imagemagick.org/ ImageMagick>] aplicaciones, que será necesario si""php se ejecuta en el servidor no está compilado con [librería GD <http://www.boutell.com/gd/>];

Imagemagick""es sólo una alternativa para GD""- aplicación de procesamiento de imágenes;

si""PHP está compilado con la biblioteca GD""y que no vas a utilizar [<http://www.imagemagick.org/ ImageMagick>] con los delfines, puede omitir estos pasos y mantener los valores por defecto.

Los caminos reales pueden ser como sigue:

((

/ usr / local / bin / mogrify

/ usr / local / bin / convert

/ usr / local / bin / compuesto

)))

* Compruebe si GD instalada: Este campo muestra si la biblioteca GD se instala o no

Haga clic en "Siguiente" para continuar.

Base de datos de Verificación de Poderes === ===

En la tercera página, tendrá que especificar la información de base de datos:

* "Archivo SQL": este es el camino relativo a la creación de archivos de bases de datos, que se determina de forma predeterminada. Si el archivo se encuentra en un directorio diferente, deberá indicar su ruta de acceso relativa aquí. La carpeta de base de la ruta es considerada como la carpeta de instalación de Dolphin.

* "Base de datos vacía": elegir la opción "sí" o "no". La elección de "sí" se vacía la base de datos completa, es decir, elimina sus tablas. Piense dos veces antes de elegir esta opción. La opción "no" es la opción por defecto y no hará ningún daño a su base de datos.

* "Mesas vacías": elegir la opción "sí" o "no". La elección de "sí" se vacía de todas las tablas en la base de datos, manteniendo intacta la estructura de las tablas. La opción predeterminada es "sí" y no debe realizar ningún cambio aquí.

* "Nombre de host de la base de datos": aquí se debe indicar el nombre de host de la base de datos, que suele ser 'localhost'. Consulte las notas que hizo durante la creación de bases de datos.

*" 'Nombre de la base de datos, base de datos de usuario y contraseña de base de datos": aquí se debe indicar el nombre de la base de datos y los requisitos de usuario que creó en el paso" '2". Una vez más, se refieren a las notas que hizo al crear la base de datos y el usuario.

Haga clic en" 'Siguiente'" para continuar.

==== Configuración General del Sitio

En esta página usted tendrá que configurar General de configuración del sitio:

*" 'Título del sitio / Logo": se trata de una palabra o frase que se mostrará en la barra de título del navegador web

*" 'De la web e-mail": indicar el correo electrónico que se usa para obtener información sobre miembros comprado, el estado de anuncio publicitario total, los informes de spam, y las solicitudes de cancelación de suscripciones.

*" 'Recibir e-mail": indicar la dirección de correo electrónico que se muestra en el campo "De" de los correos de Cupido y de masas, así como los perfiles y mensajes de confirmación de activación.

*" 'Mensaje de informe de fallo": indicar la dirección de correo electrónico a la recogida de informes de errores de MySQL para depuración posterior.

*" 'Set Admin Login información" - que debe elegir el nombre de usuario y la contraseña de su Panel de Administración.

Para entrar en tu panel de administración por favor use la siguiente URL:

" ! <http://www.mysitedomain.com/admin/>" - donde!
<http://www.mysitedomain.com/> es su dominio real.

Si está instalando los delfines en un sub-directorio, la URL será:

" ! <http://www.mysitedomain.com/sub-directory/admin/>".

Para entrar al Panel de Administración debería utilizar la información que usted ha nombrado anteriormente.

=== Configuración de trabajos de cron ===

Si ha realizado los pasos correctamente, el siguiente paso te guiará a través de los trabajos de cron de ajuste.

Para crear puestos de trabajo de cron, use una de las siguientes maneras: [[BR]]

" 'Para UNIX:'"

1. Uso de CPanel:

1. Haga clic en el enlace Cron Jobs en su cuenta CPanel y seleccione Avanzado (estilo Linux)

2. Indique la dirección de correo electrónico para recopilar información sobre la ejecución de cron

3. Volver a la página de instalación de Dolphin y copiar el primer comando que se ejecute como cron (omitiendo los ceros y asteriscos), por ejemplo:

```
((  
  
/usr/local/bin/php-q/home/localhost/www/d611/periodic/cmd.php  
  
))
```

e insertarla en el primer campo de trabajos de cron CPanel calendario página de gestión del tiempo para este trabajo, que también se puede obtener desde la página de instalación de Dolphin, tales como:

```
((  
  
0 0 * * * (que significa: ejecutar el script cada medianoche)  
  
))
```

4. Aplicar los cambios y haga clic en Atrás para volver a la página Administración de Cron

5. Haga lo mismo para el script cron segundo:

```
((  
  
/usr/local/bin/php-q/home/localhost/www/d611/periodic/notifies.php  
  
))
```

y programar el tiempo para ello:

```
((
```

```
* / 10 * * * * (que significa: ejecutar el script cada 10 minutos)
```

```
)))
```

6. Haga lo mismo para el script cron tercero:

```
((
```

```
/ usr / local / bin / php-q / home/localhost/www/d611/periodic/cupid.php
```

```
)))
```

y programar el tiempo para ello:

```
((
```

```
* * 1 * * * (que significa: ejecutar el script cada 1 hora)
```

```
)))
```

2. Uso de Shell (para usuarios experimentados):

ejecutar el siguiente comando

```
((
```

```
crontab-e
```

```
)))
```

Esto abrirá el editor de texto predeterminado, donde tendrá que insertar las tres líneas de código a ejecutar:

```
((
```

MAILTO = myemail@mysite.com

```
0 0 * * * / usr / local / bin / php-q / home/localhost/www/d611/periodic/cmd.php
```

```
* / 10 * * * * / usr / local / bin / php-q /  
home/localhost/www/d611/periodic/notifies.php
```

```
* * 1 * * * / usr / local / bin / php-q / home/localhost/www/d611/periodic/cupid.php
```

)))

Guarde el archivo y salga del editor.

" Sugerencia: Las líneas anteriores sirven como ejemplo. El actual Cron comandos de trabajo son generados por la secuencia de comandos en el paso 6 de la instalación. Además, puedes copiar y pegarlos en el crontab del "archivo." "

" PARA WINDOWS:"

1) crear archivos de proceso por lotes para cada cron que desea crear. Por ejemplo: `[[BR]]`

```
"c: \ wamp \ www \ periódicos \ cmd.bat"[[BR]]
```

```
"c: \ wamp \ www \ periódicos \ notifies.bat"[[BR]]
```

```
"c: \ wamp \ www \ periódicos \ cupid.bat"
```

Estos son los contenidos de la muestra de los archivos antes mencionados:

```
"" c: \ wamp \ www \ periódicos \ cmd.bat"":
```

```
((  
c: \ wamp \ bin \ php \ php5.2.6 \ php.exe-fc: \ wamp \ www \ periódicos \ cmd.php  
))
```

```
"" c: \ wamp \ www \ periódicos \ notifies.bat"":
```

```
((  
c: \ wamp \ bin \ php \ php5.2.6 \ php.exe-fc: \ wamp \ www \ periódicos \  
notifies.php  
))
```

```
"" c: \ wamp \ www \ periódicos \ cupid.bat"":
```

```
((  
c: \ wamp \ bin \ php \ php5.2.6 \ php.exe-fc: \ wamp \ www \ periódicos \ cupid.php  
))
```

2) a continuación, asignar crons de estos archivos de esta manera:

```
((  
  
schtasks / Crear / cmd_cron tn / sc DAILY / st 00:00:00 / tr c: \ wamp \ www \  
periódicos \ cmd.bat (para ejecutar todos los días a la medianoche)  
  
schtasks / Crear / notifies_cron tn / sc HORA / mes 10 / tr c: \ wamp \ www \  
periódicos \ notifies.bat (que pasa cada 10 minutos)  
  
schtasks / Crear / cupid_cron tn / sc HORA / mo 1 / tr c: \ wamp \ www \ periódicos \  
cupid.bat (para ejecutar cada 1 hora)  
  
))
```


Permiso Reversión === ===

Ahora debe configurar el puesto de permisos de instalación y después de "eliminar la carpeta de instalación".

* Usando un cliente FTP.

Acceda a su cuenta FTP usando tu cliente de FTP favorito y navegue a la carpeta en la que ha instalado secuencia de comandos de Dolphin.

Ejecute los siguientes comandos:

((

SITE CHMOD 755. / Inc

SITE CHMOD 755. / Periódicos

SITE CHMOD 644. / Periódicos / cmd.php

SITE CHMOD 644. / Periódicos / notifies.php

SITE CHMOD 644. / Periódicos / cupid.php

SITE CHMOD 644. / Periódicos / tags.php

SITE CHMOD 644. / Ray / modules / global / inc / header.inc.php

)))

* Uso de los clientes de Shell.

Acceda a su cuenta usando su cliente de Shell Shell favorito y de cambio de directorio para lo que contiene la secuencia de comandos Dolphin instalado. Ahora ejecute los siguientes comandos en el sistema de SSH:

```
((
```

```
chmod 755. / inc. / periódicos
```

```
chmod 644. / periódicos / cmd.php. / periódicos / notifies.php. / periódicos / cupid.php. / ray / modules / global / inc / header.inc.php
```

```
)))
```

" 'Nota'": Si PHP está instalado como CGI o el sistema operativo de su servidor es Windows, puede" 'Skip'" esta ventana.

" 'Ahora hay que eliminar la'/'instalar la carpeta'".

=== Paso 5: Paso Final ===

" 'NOTA: Debe instalar [<http://www.boonex.net/ray/wiki/RayServerInstall> Ray Media Server (RMS)] si va a utilizar de Audio / Video características en algunas aplicaciones Ray (como el Chat y la mensajería instantánea). Además, algunas aplicaciones de Ray no funcionará sin Ray Media Server en todos (como la grabadora de vídeo y la pizarra)"'. "

Ahora tiene que realizar algunas acciones de final de registro de Dolphin, especifique RMS para las aplicaciones de Ray, y compilar las lenguas para el foro Orca:

* Se necesita acceder a su Panel de Administración y se le dará el mensaje de registro de Dolphin.

* Proceda a "Plugins -> Ray Suite -> Configuración de Base", de verificación 'Usar RMS', especifique "RMS Dirección" (la dirección IP de su RMS), "RMS Puerto" ("1935" por defecto) y "RMS Puerto HTTP" ("5080" por defecto).

Haga clic en "Save -> OK". Si no ve ninguna notificación de error, el RMS se está ejecutando correctamente. Si la notificación "No se puede conectar a RMS" aparece, se refieren a esta [# <http://www.boonex.com/trac/ray/wiki/GenRayTshooterMyRMSwidgetsChatIMVideoRecorderendupinConnecting.WhatshouldIdo> Solucionador de problemas]

* Proceder a la "Plugins -> Foro Orca"

Haga clic en el enlace "en" al lado de la "texto de compilación Langs". Actualice la página.

Vaya a http://your_site_url/groups/orca y haga clic en el enlace "en" al lado de la "texto de compilación Langs". Actualice la página.

Ahora usted no verá estos molestos [L] cartas más:)

Creación de Plantillas

Para iniciar nuevas plantillas, lo mejor es hacer una copia de la plantilla de la UNI. UNI está vacía plantilla que hereda la plantilla base solamente. Base de plantilla no se utiliza nunca directamente, sino que todas las otras plantillas que heredar, y reemplazar sólo las características necesarias. Después de realizar una copia de la UNI plantilla, se puede comenzar a reemplazar sus estilos.

Por ejemplo, si se necesita reemplazar el color del cuerpo en el archivo common.css, entonces es necesario agregar el estilo de color de la pantalla en su archivo common.css, que sólo tiene una línea por defecto - la inclusión de archivo common.css de base. Es muy prohibido copiar los archivos CSS de la base, porque hará que las futuras versiones de la actualización sean más complicado realizarlas.

Para reemplazar algunos atributos de las plantillas HTML debe simplemente copiar la base, y hacer los cambios necesarios. Es una mala práctica para copiar todos las plantillas del HTML del directorio base, sin modificarlos.

Para reemplazar la imagen, en la plantilla se debe copiar una imagen con el mismo nombre, y su imagen se utiliza en lugar de la que estaba por defecto. Para salir de la imagen por defecto - no se copia la base, que ya se utiliza de la base si no se encuentra en su plantilla.

Para anular una clase de PHP, en el ejemplo muy básico, tiene que copiar la función de la clase base y colocar a los suyos para comenzar a hacer modificaciones en ella. No se recomienda copiar toda clase de PHP, o todas las funciones de la clase base. Estas modificaciones hacen más flexible en el diseño de nuevas plantillas, pero requiere algunos conocimientos básicos de PHP.

En la mayoría de los casos todo lo que necesita es reemplazar algunos CSS, HTML y archivos de PHP, pero en algunas raras ocasiones tiene que modificar los módulos de diseño también. En este caso, deberá seguir las mismas reglas, pero con respecto al módulo de directorio de plantillas, también tiene '**CSS**', '**script**' directorios como sitio principal de las plantillas, y también todos los módulos cuentan con plantilla base.

Creación de Lenguajes

Creación de nuevo lenguaje

Para traducir el lenguaje del Dolphin de archivo que usted necesita:

1. Ir al panel de administración del Dolphin -> Configuración -> Configuración de Idiomas. En el bloque de la 'Archivos de idioma' tiene que exportar el archivo de idioma necesario, haga clic en enlace "Exportar".

2. El archivo descargado tendrá la siguiente estructura

```
((  
<? php  
$ aLangInfo = array (  
  
'Name' => 'es',  
  
'Bandera' => 'gb',  
  
= 'Título' => 'Inglés',  
  
);  
  
$ aLangContent = array (  
  
'_ADD' => 'Añadir',  
  
'_bottom_text' => '2002-(0). Producto de <a class="bottom_text"  
href="http://www.boonex.com/"> BoonEx Group </ a> . ',  
  
= '_COPYRIGHT'> 'Copyright © (0) su empresa. »,  
  
= 'test_key' => 'Key \' s cadena ',  
  
...  
);  
?>
```

)))

* Tienes que cambiar el 'Nombre', 'Bandera' y 'Título', de conformidad con el idioma que se traduce. Nota. Es necesario utilizar códigos Internacional de la Lengua de 'Nombre' y 'Bandera'.

* Si utiliza (') signo en la cadena de idioma que necesita para escapar de ella mediante la sustitución con (\). Eche un vistazo al ejemplo de arriba -> 'test_key' tecla de idioma.

* Es necesario que se abra y guarde este archivo en formato UTF-8. De lo contrario no símbolos latinos no se muestran correctamente, como por ejemplo: “á, é, í, ó, ú, ñ, Ñ”

3. Ir al panel de administración del Dolphin -> Configuración -> Configuración de Idiomas y en el 'Crear nuevo interruptor' block ficha para 'Importar'. Busque su archivo de idioma y haga clic en 'Importar'. Si todo está bien, debería ver nuevo lenguaje en el bloque de 'Archivos de idioma'.

Administración - Miembros

Aquí es donde usted puede administrar los perfiles de todos sus miembros. Usted puede ver los controles bloque de carga en el modo **Quick Links** te da una opción para ver las estadísticas breve de todos los tipos de miembros en su sitio web con los enlaces apropiados. Se puede revisar a la Etiquetas y Modos de búsqueda, así como para más opciones.

También aquí se muestra la lista completa de sus miembros con una breve información en modo Geek por defecto y algunos modos de elegir la forma más conveniente para navegar por sus miembros.

Puede ordenar la lista por el número de los miembros por página o ordenarlos por nombre de usuario, actividad, etc, en todos los modos. Los botones de acción (Activar, Ban, etc) están disponibles también en todos los modos.

Por defecto, Dolphin está configurada en el **Post** modo de moderación. Esto significa que los visitantes participar en tu sitio sin necesidad de confirmación por correo electrónico y obtener el activo situación de inmediato.

Este modo es controlada por “**Panel de Administración -> Configuración -> Configuración de la sección de moderación**”. Es posible que desee manipular la moderación "**Configuración**", de acuerdo a las necesidades y condiciones de su sitio. Si es así, deben aprender qué estados miembros tienen y cómo operan.

En general, los perfiles de tener distintos estados:

- * No confirmados
- * Aprobación
- * Activo
- * Rechazada
- * Suspendido.

No confirmadas

Un perfil de ese estatuto, mientras que un miembro de nueva matriculación no ha confirmado su dirección de correo electrónico. De una manera estándar, la confirmación se realiza mediante el envío de un mensaje a la dirección del miembro especificado en el perfil. El mensaje contiene un enlace que un miembro debería

pinchar para completar el proceso de registro. Después de esto ocurre los cambios de estado del perfil de la aprobación".

Además, el perfil de un usuario registrado también será confirmada después de que él / ella cambia la dirección de correo electrónico. La nueva dirección será necesario el procedimiento de confirmación mismo que el descrito anteriormente.

Nota: Normalmente, usted como administrador del sitio no deben preocuparse por los perfiles de la situación "no confirmados". Se convierten en objeto de su atención tan pronto como entran en la categoría de "aprobación".

Aprobación

Perfiles de esta situación son los que ya tienen direcciones de correo electrónico confirmado por los miembros, pero no controlados por el Administrador. En el proceso de aprobación de los perfiles que comprobar si las fotos subidas y el texto introducido en los campos de texto cumplen los requisitos de las políticas de su sitio. En caso de que el contenido de un perfil no violan las reglas de su sitio web que va a cambiar el estado de "activo". El miembro recibirá entonces un mensaje de notificación a él / ella acerca de convertirse en un miembro y la posibilidad de disfrutar de todo el ámbito de los servicios. De lo contrario, lo hará "rechazados". En este caso, el miembro recibirá un mensaje de notificación enumeraremos las posibles razones para el rechazo. Ambos mensajes se pueden modificar en las plantillas de correo electrónico "ajustes".

"Nota": Motivos de rechazo podría ser muy diferente. Algunos ejemplos: información insuficiente o irrelevante en la descripción del "sobre el terreno, la falta de fecha de nacimiento correcta, el perfil de lleno en un tercer idioma de destino o que contenga expresiones despectivas, ofensivas o explícita, etc

" 'Nota'": Si un perfil contiene ""fotos prohibidas (por ejemplo, con contenido pornográfico que no está permitido por sus políticas, o con la información de contacto sobre ellos, etc) o no hay información de contacto en la campos de texto, usted todavía puede cambiar este perfil a la categoría "activo" después de eliminar manualmente "prohibida" fotos o, si este es el caso, los bloques de texto que contiene la información de contacto o lenguaje inapropiado.

" 'Activo' "

Los miembros activos pueden buscar a través del sitio web y comprar la información de contacto de otros miembros. Pero la característica principal de los miembros activos es que se pueden conseguir en los resultados de búsqueda llevada a cabo por otros miembros y visitantes no miembros. Usted puede hacer un miembro activo caracterizado por el control de la ""Marcar como destacados casilla por encima de la sección de fotos.

" 'Rechazado' "

Perfiles de descanso en esta categoría están esperando para ser cambiado por los miembros. Después de un contenido de cambios miembro de su perfil (los campos de texto editados o subido nuevas fotos), la situación del perfil será cambiado a la aprobación "y" volverá a ser objeto de atención del administrador.

" 'Suspendida' "

Esta categoría se creó para los miembros que quieren ser invisibles "temporalmente" a otros miembros. El paso de activo a suspendido y la espalda debe formulada por el miembro del mismo.

" 'Nota'": Si un activo o miembro suspendido hace cambios en el perfil de su perfil, también se conseguirá en "aprobación" categoría.

Solución a posibles problemas de Instalación

Mi sitio muestra el mensaje "Ha eliminado manualmente! BoonEx pies de página..." y no funciona

Usted debe tener instalado un modelo que no sigue requisito BoonEx pies de página para mostrar BoonEx o si tiene que quitar manualmente.

Para restaurar los pies de página, tiene que abrir el archivo "templates / tmpI_TMPL / _footer.html" e insertar esta línea de

```
((  
  
__boonex_footers__  
  
))
```

antes de la inclusión de la base de pie de página:

```
((  
  
__includebase _footer.html__  
  
))
```

"TMPL representa el nombre de la plantilla"

**No puedo recordar mi nombre de usuario administrador y / o contraseña.
¿Cómo puedo restaurar o cambiar?**

Usted debe vaciar la mesa de Administradores y crear un registro nuevo admin allí.

La siguiente secuencia de comandos le permitirá hacer eso. La secuencia de comandos en el directorio principal de su sitio de delfín, por lo que su nombre es el nombre que termina con. Php y ejecutarlo en su navegador, por http://yoursite/admin_restore.php ejemplo:

```
((  
  
<? php  
  
include ( "inc / header.inc.php");  
  
include ( "inc / db.inc.php");  
  
db_res ( "TRUNCATE TABLE `Administradores");  
  
db_res ( "INSERT INTO `Administradores` SET `nombre` = 'ADMIN_NAME',  
password `= MD5 ( 'ADMIN_PASSWORD')");  
  
echo "<h2> éxito </ h2>";  
  
?>  
  
)))
```

donde "ADMIN_NAME" y "ADMIN_PASSWORD" debe ser reemplazado con sus valores reales.

Me aparece este error en algunas de las páginas de mi sitio web:"Call to undefined function: mb_ereg_replace () in / path_to_dolphin / inc / utils.inc.php on line 120"

Este error y errores similares (rendimiento sobre las funciones a partir de" 'MB_") se refieren a" 'mbstring'" extensión de estar ausente de la compilación de PHP. Usted debe volver a compilarlo con"-- con-mbstring" 'directiva (en Linux) o quite'" extension = php_mbstring.dll" 'en'" php.ini" '(en Windows). Entonces usted debe reiniciar el servidor web Apache.

Intento abrir un enlace Menú de Navegación o el perfil de alguien, me sale esta página: 'No se ha encontrado'

El problema es que su servidor Apache no está compilado con" 'mod_rewrite'" módulo o usted no tiene instrucciones de volver a escribir en la raíz de su delfín. Htaccess. Estas instrucciones deberán ser como sigue:

((

<IfModule Mod_rewrite.c>

RewriteEngine on

RewriteRule ^ articulos / (0,1) \$ articles.php [QSA, L]

RewriteRule ^ articulos / entrada /([^\.]+)/{ 0,1} \$ articles.php? Action = & viewarticle articleUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ articulos / entrada / (0,1) \$ articles.php? Action = & viewarticle articleUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ articulos / categoría /([^\.]*)/{ 0,1} \$ articles.php? Action = viewcategory & articleCatUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ noticias / (0,1) \$ news.php [QSA, L]

RewriteRule ^ noticias /([^\.]*)/{ 0,1} \$ news.php? NewsUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / (0,1) \$ blogs.php [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / todas / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ blogs.php? Page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / top / (0,1) \$ blogs.php? Action = top_blogs [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / top / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ blogs.php? Action = top_blogs & page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / top_posts / (0,1) \$ blogs.php? Action = top_posts [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / tag /([^\.]*)/{ 0,1} \$ blogs.php? Action = & search_by_tag TagKey = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / tag / (0,1) \$ blogs.php? Action = & search_by_tag TagKey = [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / posts /([^\.]*)/ etiqueta /([^\.]*)/{ 0,1} \$ blogs.php? Action = & search_by_tag TagKey = \$ 2 & OwnerName = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / posts /([^\.]*)/ categoría /([^\.]*)/{ 0,1} \$ blogs.php? Action = & show_member_blog OwnerName = \$ 1 & categoryUri = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / entrada /([^\.]*)/{ 0,1} \$ blogs.php? Action = show_member_post & postUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / entry / (0,1) \$ blogs.php? Action = show_member_post & postUri = [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / posts /([^\.]*)/{ 0,1} \$ blogs.php? Action = & show_member_blog OwnerName = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / posts / (0,1) \$ blogs.php? Action = & show_member_blog
OwnerName = [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / posts /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1) \$ blogs.php? Action =
& show_member_blog OwnerName = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ blogs / puestos /([^\.]+)/ categoría /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1) \$
blogs.php? action = & show_member_blog OwnerName = \$ 1 & categoryUri = \$ 2 &
page = \$ 4 & per_page = \$ 3 [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / (0,1) \$ events.php? Show_events = all & action = show
[QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / todos / ([show_events 0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1) \$ events.php?
= All & action = show & page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / parte / (0,1) \$ events.php? Show_events = all & action =
show [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / search / (0,1) \$ events.php? Action = search [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / search /([^\.]+)/{ 0,1) \$ events.php? Action = &
search_by_tag TagKey = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / mi / (0,1) \$ events.php? Action = show & show_events =
mi [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / nuevo / (0,1) \$ events.php? Action = new [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / entrada /([^\.]+)/{ 0,1) \$ events.php? Action = & show_info
eventUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ eventos / parte /([^\.]+)/{ 0,1) \$ events.php? Action = show_part &
eventUri = \$ 1 [QSA, L]

Classifieds.php anuncios RewriteRule ^ / (0,1) \$? Navegar = 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / search / (0,1) \$ classifieds.php? SearchForm = 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / mi / (0,1) \$ classifiedsmy.php? MyAds = 1 [QSA, L]

```

RewriteRule ^ anuncios / nuevo / (0,1) $ classifiedsmy.php? PostAd = 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / cat /([^\.]+)/{ 0,1) $ classifieds.php? CatUri = $ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / todas / cat / ([0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/([^\.]+)/{ 0,1) $
classifieds.php? CatUri = $ 3 & page = $ 2 & per_page = $ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / SubCat /([^\.]+)/{ 0,1) $ classifieds.php? ScatUri = $ 1
[QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / todas / subcat / ([0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/([^\.]+)/{ 0,1) $
classifieds.php? ScatUri = $ 3 & page = $ 2 & per_page = $ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / entrada /([^\.]+)/{ 0,1) $ classifieds.php? EntryUri = $ 1
[QSA, L]

RewriteRule ^ anuncios / tag /([^\.]+)/{ 0,1) $ classifieds_tags.php? Tag = $ 1 [QSA,
L]

RewriteRule ^ foto / todos / ([0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/{ 0,1) $ browsePhoto.php? Page = $ 2
& per_page = $ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / gallery_top / (0,1) $ browsePhoto.php? Tasa = top [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / gallery_top / ([0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/{ 0,1) $ browsePhoto.php? =
Tasa máxima & page = $ 2 & per_page = $ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / gallery_top / ([0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/{ 0,1) $ browsePhoto.php? =
Tasa máxima & page = $ 2 & per_page = $ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / gallery_tag /([^\.]+)/([ 0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/{ 0,1) $
browsePhoto.php? Tag = $ 1 & page = $ 3 & per_page = $ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / gallery_tag /([^\.]+)/([ 0-9 ]+)/([ 0-9 ]+)/$ browsePhoto.php? Tag
= $ 1 & page = $ 3 & per_page = $ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / gallery_tag /([^\.]+)/{ 0,1) $ browsePhoto.php? Tag = $ 1 [QSA,
L]

RewriteRule ^ foto / galería / todos /([^\.]+)/([ 0-9 ]+)/([ 0-9 ]+) $ browsePhoto.php?
OwnerName = $ 1 & page = $ 3 & per_page = $ 2 [QSA , L]

```

RewriteRule ^ foto / galería / todos /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/\$ browsePhoto.php?
OwnerName = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / galería / todos /([^\.]+)/{ 0,1} \$ browsePhoto.php? OwnerName
= \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / galería /([^\.]+)/{ 0,1} \$ viewPhoto.php? FileUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ foto / galería / (0,1) \$ viewPhoto.php? FileUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ Música / / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseMusic.php? Page = \$ 2 &
per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ música / gallery_top / (0,1) \$ browseMusic.php? Tasa = top [QSA, L]

RewriteRule ^ música / gallery_top / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseMusic.php? =
Tasa máxima & page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ música / gallery_top / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseMusic.php? =
Tasa máxima & page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ música / gallery_tag /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$
browseMusic.php? Tag = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ música / gallery_tag /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/\$ browseMusic.php?
Tag = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ música / gallery_tag /([^\.]+)/{ 0,1} \$ browseMusic.php? Tag = \$ 1
[QSA, L]

RewriteRule ^ música / galería / todos /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+) \$
browseMusic.php? OwnerName = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA , L]

RewriteRule ^ música / galería / todos /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/\$
browseMusic.php? OwnerName = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ música / galería / todos /([^\.]+)/{ 0,1} \$ browseMusic.php?
OwnerName = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ Música / Galería de /([^\.]+)/{ 0,1} \$ viewMusic.php? FileUri = \$ 1
[QSA, L]

RewriteRule ^ música / galería / (0,1) \$ viewMusic.php? FileUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / todas / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseVideo.php? Page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery_top / (0,1) \$ browseVideo.php? Tasa = top [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery_top / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseVideo.php? = Tasa máxima & page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery_top / ([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseVideo.php? = Tasa máxima & page = \$ 2 & per_page = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery_tag /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/{ 0,1} \$ browseVideo.php? Tag = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery_tag /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/\$ browseVideo.php? Tag = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery_tag /([^\.]+)/{ 0,1} \$ browseVideo.php? Tag = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / galeria / todos /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+) \$ browseVideo.php? OwnerName = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA , L]

RewriteRule ^ video / galeria / todos /([^\.]+)/([0-9]+)/([0-9]+)/\$ browseVideo.php? OwnerName = \$ 1 & page = \$ 3 & per_page = \$ 2 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / galeria / todos /([^\.]+)/{ 0,1} \$ browseVideo.php? OwnerName = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / galería /([^\.]+)/{ 0,1} \$ viewVideo.php? FileUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ video / gallery / (0,1) \$ viewVideo.php? FileUri = \$ 1 [QSA, L]

RewriteRule ^ grupos / todas / (0,1) \$ grp.php [QSA, L]

RewriteRule ^ grupos / entrada /([^\.]+)/{ 0,1} \$ grp.php? Action = grupo & groupUri = \$ 1 [QSA, L]

```
RewriteRule ^ grupos / categoría /([^\.]+)/{ 0,1} $ grp.php? Action = & categ  
categUri = $ 1 [QSA, L]
```

```
RewriteRule ^ grupos / palabra clave /([^\.]+)/{ 0,1} $ grp.php? Action = & categ  
palabra clave = $ 1 [QSA, L]
```

```
RewriteRule ^ search / tag /([^\.]+)/{ 0,1} $ search.php? Etiquetas = $ 1 [QSA, L]
```

```
Nueva RewriteRule ^ \ SPAge $ viewPage.php? ID = Nuevas + Página [QSA, L]
```

```
RewriteCond% (REQUEST_FILENAME)-f [OR]
```

```
RewriteCond% (REQUEST_FILENAME)-d
```

```
RewriteRule. + - [L]
```

```
RewriteRule ^ ([A-Za-z0-9_-] +) $ profile.php? ID = $ 1 [QSA, L]
```

```
</ IfModule>
```

```
)))
```

Si usted no puede resolver estos problemas, puede desactivar" 'Perfil de
vínculos permanentes de amistad'" en" 'Configuración -> Permalinks'".

Después de deshabilitar permalinks necesita recompilar Navigation Menu Builder
en" 'Panel de Administración -> Constructoras -> Menú de Navegación Builder'"
moviendo cualquier bloque aquí.

Me aparece este error cuando abro mi sitio:"Warning: Missing argument 1 for! TopMenuDesign (), llamadas en ... templates \ tpl_ ... \ scripts \! BxTemplMenu.php en la línea 45 y se define en. inc .. \ menu.inc.php on line 250"

Plantillas creadas para las versiones de bajo 6.0.0004 generará este error. Pero puede ser fijado de la siguiente manera:

```
""1)" 'Abierto'" templates / tpl_TEMPLATE-NOMBRE / scripts /  
BxTemplMenu.php" '
```

```
""2)" 'Sustituir
```

```
((
```

```
$ ret .= TopMenuDesign (...);
```

```
)))
```

```
con
```

```
((
```

```
$ ret .= TopMenuDesign ((int) getParam ( 'topmenu_items_perline'), '</ tr> <tr>');
```

```
)))
```

Esto debería resolver el problema.

Mi imagen de seguridad no aparece. Así que nadie puede unirse a mi sitio

Esto puede ser causado por varias razones:

- 1) Usted no tiene "librería GD" o "ImageMagick" instalado.

- 2) Si aún tienes instalada la biblioteca GD no puede ser compilado con! Fuentes TrueType.

- 3) Otra razón de este problema puede estar marcada "uso de la biblioteca de GD para el procesamiento de imágenes" en "Configuración -> Configuración avanzada".

- 4) Y por último, si no estás utilizando ImageMagick, GD biblioteca, usted puede tener caminos incorrectos, a sus aplicaciones en "inc / header.inc.php". En este caso usted debe verificar los caminos de la " \$ mogrify", " \$ convert" y " \$ COMPOSITE".

Si todo esto no ayuda, puede desactivar la imagen de seguridad sólo en "Configuración -> Configuración avanzada "-> Activar la imagen de seguridad en unirse a la página".

Me aparece este mensaje de error a través de mi sitio: ' Fatal error: Call to undefined function: mb_internal_encoding'

El valor predeterminado de instalación de PHP no siempre tienen la extensión mb_string habilitado, pero el programa requiere que se ejecuta la multibyte extensión PHP-cadena que no está habilitado de forma predeterminada. En resumen, con el fin de hacer esto usted tendrá que (en Windows):

- * Descomentar la línea

```
((  
extension = php_mbstring.dll  
)))
```

en la " 'php.ini'" archivo

* Asegurarse de que la ruta de acceso a este archivo está configurado correctamente, de nuevo en php.ini, por ejemplo:

```
((  
extension_dir = ". / ext"  
)))
```

* Tenga en cuenta que puede garantizar que este archivo esté cargado correctamente con la puesta en php.ini:

```
((  
display_errors = en  
)))
```

* Reinicie su servidor web, por ejemplo, reiniciar Apache

* Usted puede comprobar a través de phpinfo () que " 'mbstring'" aparece en la página de información

* He aquí cómo hacerlo en sistemas basados en UNIX: http://php.net/mb_string

Me aparece este error cuando intento instalar los delfines:"El servidor encontró un error interno o una mala configuración y no pudo completar su solicitud"

1) Esto es muy probablemente causado por algunos " ".Htaccess' instrucciones que el servidor se niega a manejar.

Estas instrucciones son generalmente

```
((  
php_flag register_globals Off  
))
```

en el archivo. htaccess de la carpeta principal de los delfines

y

```
((  
Options-Indexes  
))
```

en el htaccess. de las subcarpetas

Comente estas declaraciones, por ejemplo:

```
((  
# Options-Indexes  
))
```

e intente ejecutar de nuevo la instalación.

2) Este problema también puede ser causada por permisos inadecuados si su PHP está instalado como CGI (puerta de enlace común).

Para comprobar el modo de su PHP está corriendo, crear el archivo " 'phpinfo.php'" con el siguiente contenido:

```
((  
<? php  
phpinfo ();  
?>  
  
)))
```

y subirlo al directorio de instalación de los delfines. A continuación, abra este archivo en un navegador.

Cuando usted está seguro de que el que está corriendo PHP en modo CGI, debe establecer los permisos de todas las carpetas a 755 y los archivos a 644; el archivo "ray / modules / global / app / ffmpeg.exe" debe ser establece en 755 también.

Para hacer esto rápidamente, puede ejecutar los comandos siguientes cuando se está en la carpeta de instalación de los delfines en su cuenta de SSH:

```
((  
encontrar. /-type d-exec chmod 755 () \  
encontrar. /-type f-exec chmod 644 () \  
chmod 755 ray / modules / global / app / ffmpeg.exe;  
  
)))
```

* Las siguientes instrucciones se aplican sólo por los que corren "Dolphin 6.1.4"

Ahora tiene que dejar Ray determinar sus nuevos permisos correctamente. Para ello, abra el archivo "ray / modules / global / inc / function.inc.php" e insertar estas líneas de código:

```
((
```

```
$ sResult = "";  
  
bDir $ = is_dir ($ sFilePath);  
  
if (is_readable ($ sFilePath)) sResult $ = $ bDir? "755": "644";  
  
if (is_writable ($ sFilePath)) sResult $ = $ bDir? "777": "666";  
  
if ($ && bDir is_executable ($ sFilePath)) $ sResult = "777";  
  
)))
```

antes de la línea de

```
(((  
  
return $ sResult;  
  
)))
```

en la función" 'checkPermissions ()". \$ sFileName

Me aparece este error en mi sitio: Error grave: no se puede aplicar la localización

* Compruebe que la " 'langs'" carpeta tienen 777 permisos.

* Si su idioma por defecto no es el Inglés, ejecute THW siguiente consulta en phpMyAdmin:

```
((
```

```
UPDATE `GIParams` SET `valor` = '¿Dónde your_lang_name' `nombre` =  
'lang_default'
```

```
)))
```

donde your_lang_name"" es el nombre de su idioma por defecto, como se indica en el nombre de la "" campo de la " ! LocalizationLanguages"" tabla.

== Cuando intento agregar los campos en el generador de campos que me dice "No se puede agregar New_Item. Compruebe si New_Item ya está añadido" ==

Introduzca phpMyAdmin (o un administrador de bases de datos diferentes), abra la estructura de la tabla " 'perfiles'" y retirar la columna " 'NEW_ITEM'" (por lo general es la última columna de esta tabla).

Trate de crear un campo nuevo.

El registro de miembros de las link en el extremo derecho del encabezado de la página principal no funciona

Esto está relacionado con algunas opciones de reubicación en el servidor. Para solucionarlo, abra el archivo "templates / tpl_uni / scripts / functions.php" y reemplazar

```
((
```

```
<a href ="<? = $ site [ 'url']?> member.php "onclick =" showItemEditForm (
'login_div'); $ ( '# login_div'). show (). load ( '<? = $ sitio [ 'url']?> member.php?
action = & show_login_form reubicar = '+ encodeURIComponent (window.location));
return false ;"><? = _t ( ' _MEMBER Login ')?> </ a>
```

```
)))
```

con

```
((
```

```
<a href ="<? = $ site [ 'url']?> member.php "onclick =" showItemEditForm (
'login_div'); $ ( '# login_div'). show (). load ( '<? = $ sitio [ 'url']?> member.php?
action = & show_login_form reubicar = '+ encodeURIComponent
(window.location.pathname)) return false ;"><? = _t ( ' _MEMBER Login ')?> </ a>
```

```
)))
```

Periódicamente este error en mi sitio: "Got error 28 del motor de almacenamiento"

El error se produce cuando MySQL no tiene ningún tipo de espacio libre en disco duro para escribir. Revise su " tmp" directorio o borrar copias de seguridad antiguas.

Me sale el error "indefinido" al intentar registrar mi reproductores

Tan pronto como Adobe ha hecho algunos cambios en la clase XML base de su reciente de Flash Player, se ha vuelto incompatible con Ray. [[BR]]

Por lo tanto, es necesario asegurarse de que su versión de Flash Player es de 8 o 9. Si se ha actualizado Flash Player a la versión 10, que debe rebajar a 8 o 9 de la versión.

Mi reproductores RMS (Chat, mensajes instantáneos, Video Recorder) terminan en "Conexión". ¿Qué debo hacer?

" 'Uso RMS'" está habilitada en" 'Plugins -> Ray Suite -> Configuración de Base'", sino:

1) el RMS no está instalado o no está instalado correctamente (referirse a [<http://www.boonex.com/trac/ray/wiki/RayServerInstall> manual de instalación de RMS])

2) que está utilizando Ad-Free Widgets y su RMS no está bien especificado en Plugins -> Ray Suite -> Configuración de Base (ver [<http://www.boonex.com/trac/ray/wiki/RayServerInstall> manual de instalación de RMS])

3) usted está utilizando reproductores gratis y! BoonEx RMS no está bien especificado en el "Plugins -> Ray Suite -> Configuración de Base" (ver [[http://www.boonex.com/trac/dolphin/wiki / DetailedInstall # Paso 5: FinalStep](http://www.boonex.com/trac/dolphin/wiki/DetailedInstall#Paso5:FinalStep) Dolphin instalar: Paso Final])

4) que ha especificado! BoonEx RMS, sino que está utilizando Ad-Free Widgets, en este caso usted no es elegible para usar! BoonEx RMS por lo que debe instalar la tuya propia (se refieren a la 1) Paso)

"Nota": Si de alguna forma todavía no puede hacer el trabajo de RMS, puede desactivarlo deshabilitando la "Uso RMS" casilla de verificación. Pero en este caso, no será capaz de utilizar audio y video streaming características en reproductores Ray.

== Algunos de los reproductores show "No instalado" en el panel de Suite Ray aunque tengo una instalación de los delfines regular ==

Esto es generalmente causado por el mal permisos de algunos archivos XML dentro de rayos de la " / modules" directorio.

Compruebe si los archivos siguientes tienen "666" permisos:

((

. / ray / modules / global / xml / config.xml. / ray / modules / global / xml / main.xml. /
ray / modules / board / xml / config.xml. / ray / modules / board / xml / langs . xml. /
ray / modules / board / xml / main.xml. / ray / modules / board / xml / skins.xml. / ray
/ modules / chat / xml / config.xml. / ray / modules / chat / xml / langs.xml. / ray /
modules / chat / xml / main.xml. / ray / modules / chat / xml / skins.xml. / ray /
modules / im / xml / config.xml. / ray / modules / im / xml / langs.xml. / ray / modules
/ im / xml / main.xml. / ray / modules / im / xml / skins.xml. / ray / modules /
Presencia / xml / config.xml. / ray / modules / presencia / xml / langs.xml. / ray /
modules / presencia / xml / main.xml. / ray / modules / presencia / xml / skins.xml. /
ray / modules / vídeo / xml / config.xml. / ray / modules / video / xml / xml /
langs.xml. / ray / modules / video / // main.xml. / ray / modules / video / xml /
./ray/modules/mp3/xml/config.xml skins.xml. / ./ray/modules/mp3/xml/skins.xml
./ray/modules/mp3/xml/main.xml ray/modules/mp3/xml/langs.xml. / ray / modules /
movie / xml / config. xml. / ray / modules / movie / xml / langs.xml. / ray / modules /
movie / xml / main.xml. / ray / modules / movie / xml / skins.xml. / ray / modules /
music / xml / config.xml. / ray / modules / music / xml / langs.xml. / ray / modules /
music / xml / main.xml. / ray / modules / music / xml / skins.xml. / ray / modules /
desktop / // xml / config.xml. / ray / modules / desktop / xml / langs.xml. / ray /
modules / desktop / xml / main.xml. / ray / modules / desktop / xml / skins.xml. / ray /
modules / shoutbox / xml / config.xml. / ray / modules / shoutbox / xml / langs.xml. /
ray / modules / shoutbox / xml / main.xml. / ray / modules / shoutbox / xml /
skins.xml

)))

y si los permisos están mal configurada usando SSH o FTP" 'chmod'" comando,
por ejemplo:

((

chmod 666. / ray / modules / global / xml / config.xml. / ray / modules / global / xml /
main.xml. / ray / modules / board / xml / config.xml. / ray / modules / board / xml /
langs.xml. / ray / modules / board / xml / main.xml. / ray / modules / board / xml /
skins.xml. / ray / modules / chat / xml / config.xml. / ray / modules / chat / xml /
langs.xml. / ray / modules / chat / xml / main.xml. / ray / modules / chat / xml /
skins.xml. / ray / modules / im / xml / config.xml. / ray / modules / im / xml /

langs.xml. / ray / modules / im / xml / main.xml. / ray / modules / im / xml / skins.xml.
/ ray / modules / presencia xml / config.xml. / ray / modules / Presencia / xml / xml /
langs.xml. / ray / modules / Presencia / / main.xml. / ray / modules / Presencia / xml /
skins.xml. / ray / modules / vídeo / xml / config.xml. / ray / modules / vídeo / xml /
langs.xml. / ray / modules / vídeo / xml / main.xml. / ray / modules / vídeo / xml /
.ray/modules/mp3/xml/config skins.xml. xml .ray/modules/mp3/xml/skins.xml
.ray/modules/mp3/xml/main.xml .ray/modules/mp3/xml/langs.xml. / ray / modules /
movie / xml / config.xml. / ray / modules / movie / xml / langs.xml. / ray / modules /
movie / xml / main.xml. / ray / modules / movie / xml / skins.xml. / ray / modules /
music / / xml / config.xml. / ray / modules / music / xml / langs.xml. / ray / modules /
music / xml / main.xml. / ray / modules / music / xml / skins.xml. / ray / modules /
escritorio / xml / config.xml. / ray / modules / desktop / xml / langs.xml. / ray /
modules / desktop / xml / main.xml. / ray / modules / desktop / xml / skins.xml. / ray /
modules / shoutbox / xml / config.xml. / ray / modules / shoutbox / xml / langs.xml. /
ray / modules / shoutbox / xml / main.xml. / ray / modules / shoutbox / xml /
skins.xml

)))

Me Subida de error de archivo 'o' Undefined al subir archivos de audio / vídeo en ray y reproductores de vídeo

""1)"" 'Esto es un problema común y la mayoría de las veces es causado por las siguientes razones:

1) Usted está tratando de cargar archivos mayores de 2 megabytes, que es el valor predeterminado de configuración de PHP. Para solucionarlo, editar"" 'php.ini"" archivo que se utiliza como un archivo de configuración de su procesador

de PHP. Tienes que encontrar a dos variables:" 'upload_max_filesize'" y" 'post_max_size'" y asignar valores mayores a ellos.

2) Usted no tiene. Htaccess o que han dañado en el rayo del "" carpeta. Aquí está el código que este archivo debe contener:

```
((  
  
<IfModule Mod_security.c>  
  
SecFilterEngine fuera  
  
</ IfModule>  
  
)))
```

3) Usted tiene la correcta. Htaccess pero se reemplaza por otro la configuración de Apache en el servidor. Usted debe contactar a su proveedor de alojamiento en este caso.

4) Usted no tiene la adecuada" 'ffmpeg.exe'" en" 'ray / modules / global / app'" o que no tiene""777" 'permisos (lectura, escritura , ejecutable). En este caso, el cambio de los permisos y asegúrese de que el archivo ffmpeg.exe es aplicable a su sistema operativo: Linux (siempre con los delfines), [Windows http://www.boonex.com/ffmpeg_win.zip] o [http://www.boonex.com/ffmpeg_freebsd62.tgz FreeBSD].

5) Usted tiene permisos incorrectos para las siguientes carpetas:

```
" 'ray/modules/mp3/files /"' ,"" ray / modules / archivos de película /" 'y" ray /  
modules / archivos de música" ' "
```

Estas carpetas deben tener""777" 'permisos.

6) Usted tiene PHP "función ()" Exec con discapacidad en su servidor. Asesorar con su proveedor de alojamiento con el fin de resolver esto.

"2)" Si usted todavía no puede hacer que funcione, por favor, siga este procedimiento de diagnóstico:

* Para determinar la razón de tales problemas, crear un archivo PHP con el siguiente contenido, cargarlo en el directorio raíz de su delfín, y ejecutarlo en la ventana de su navegador:

```
((  
echo "<br/> <b> PHP ini </ b> <br/>";  
echo "<br/> safe mode =". ini_get ( 'safe_mode');  
echo "<br/> funciones disabled =". ini_get ( 'disable_functions');  
echo "<br/> tiempo de ejecución máximo =". ini_get ( 'max_execution_time');  
echo "<br/> post_max_size =". ini_get ( 'post_max_size');  
echo "<br/> carga máx Tamaño del archivo =". ini_get ( 'upload_max_filesize');  
  
echo "<br/> <br/> <b> salida ffmpeg </ b> <pre>";  
$ s = realpath ( "Ray / modules / global / app / ffmpeg.exe");  
`echo $ s-versión 2> & 1`;  
)))  
  
" 'Análisis del producto:'"
```


safe_mode = ""si esta variable tiene valor no-vacío luego ffmpeg no será capaz de ejecutar, en este caso con el asesoramiento de acogida acerca de cómo deshabilitar el modo seguro.

disabled_functions = ""si esta variable contiene" 'exec'", entonces esta función está prohibido por alojamiento y por lo tanto el script no será capaz de ejecutar ffmpeg.

max_execution_time, max_input_time = "por lo general es fija en 30 segundos, usted debe aumentar su valor varias veces.

post_max_size el tamaño de los datos POST que PHP puede manejar, es por lo general fijado en 2M, así que debería aumentar su valor hasta 8 millones o más.

upload_max_filesize = ""el límite de tamaño de los archivos subidos, por lo general fijado en 2M, usted debe aumentar su valor hasta 8 millones o más.

"salida ffmpeg:"- este comando se traducirá en un mensaje como este:

((

FFmpeg version SVN-r9115, Copyright (c) 2000-2007 Fabrice Bellard, et al.

de configuración: - enable-libmp3lame - enable-xvid - enable-x264 - enable-gpl -
enable-libvorbis - enable-libogg - enable-libtheora - enable-liba52 - enable-libamr-
NB -- -enable-libamr-wb - enable-libfaad - enable-libfaac - enable-pthreads -
disable-shared - enable-static

libavutil Versión: 49.4.0

libavcodec version: 51.40.4

libavformat version: 51.12.1

construyó el Aug 14 2007 18:26:46, gcc: 3.4.5 (Gentoo 3.4.5, ssp-3.4.5-1.0, pie-8.7.9),

FFmpeg SVN-r9115

libavutil 3212288

libavcodec 3352580

libavformat 3345409

)))

Si usted no ha visto nada como esto tu hosting no permite que la secuencia de comandos Web para ejecutar "exe" archivos (esto puede ser el resultado de safe_mode y disabled_functions valores, ver arriba).

Posibles == Para solucionar este problema: ==

"Safe_mode" y "disabled_functions" cuestiones sólo pueden resolverse por el proveedor de hosting.

* Asegúrese de que ha establecido la configuración apropiada de PHP para subir archivos multimedia.

a) Si PHP en su servidor se ejecuta en modo CGI, es necesario crear un "php.ini" archivo con el siguiente contenido:

((

upload_max_filesize = 300M

post_max_size = 300M

max_input_time = 3000

```
max_execution_time = 3000
```

```
memory_limit = 128M
```

```
)))
```

A continuación, copie este archivo a la raya / modules / movie / archivos subcarpeta

b) Si PHP en su servidor se está ejecutando como módulo de Apache, coloque este código en el " . htaccess" archivo que reside en el directorio principal de los delfines:

```
((
```

```
php_value 300M upload_max_filesize
```

```
php_value 300M post_max_size
```

```
max_input_time php_value 3000
```

```
max_execution_time php_value 3000
```

```
php_value 128M memory_limit
```

```
)))
```

* También se puede cambiar algunos ajustes de MySQL para evitar tiempos de espera de conexión cuando la carga de archivos grandes:

Abra el archivo " ray / modules / global / inc / db.inc.php" e insertar los siguientes comandos

```
((
```

```
mysql_query ("SET @ @ local.wait_timeout = 9000;");
```

```
mysql_query ( "SET @ @ wait_timeout = 9000;");  
mysql_query ( "SET @ @ local.interactive_timeout = 9000;");  
mysql_query ( "SET @ @ interactive_timeout = 9000;");  
mysql_query ( "SET @ @ local.connect_timeout = 9000;");  
mysql_query ( "SET @ @ connect_timeout = 9000;");
```

```
)))
```

después de la línea de

```
((
```

```
@ mysql_select_db ($ this-> sdb, $ this-> rlink);  ))
```