



**UNIVERSIDAD DE VIÑA DEL MAR
SEDE SANTIAGO
AREA INFORMATICA**

**Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal
Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador**

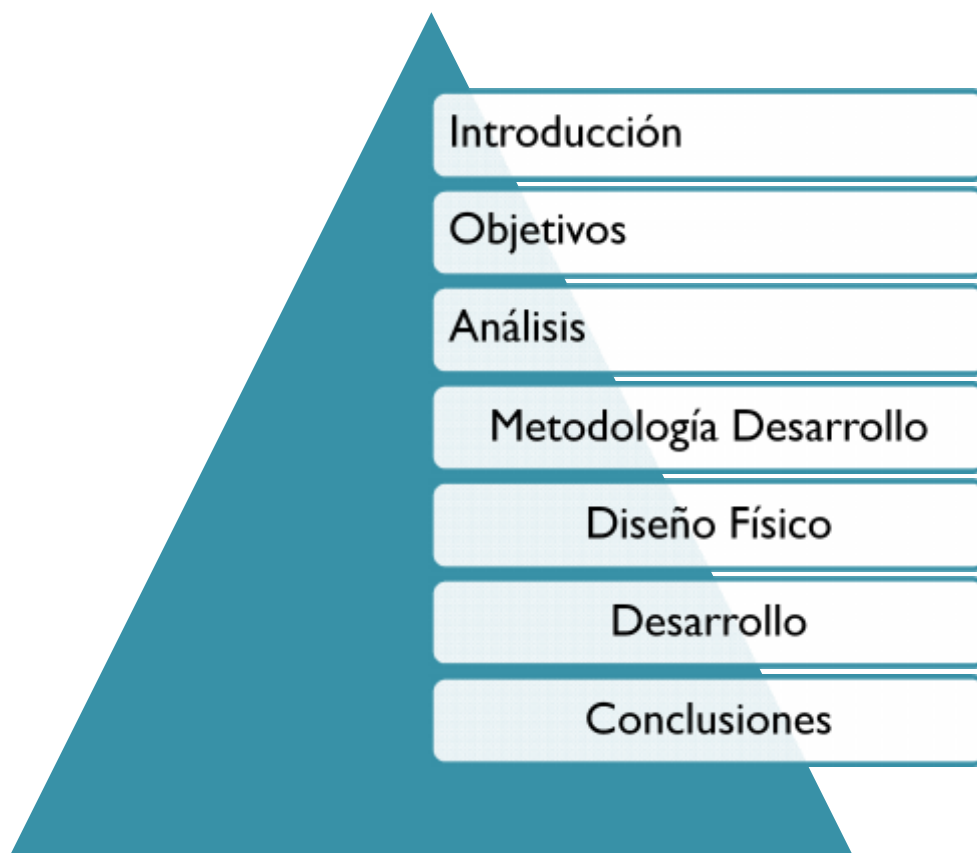
**Trabajo para optar al Título de
Ingeniería en Informática**

**Integrantes: Rogelio Elías
Rodrigo Riquelme
Manuel Canales**

Profesor Guía: Dahianna Vega L

Santiago, Enero de 2011

Contenidos



Profesor: Dahianna Vega L.
Página 2

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Introducción

Antecedentes.

- Durante los últimos años ha existido un gran incremento de la oferta y demanda de material audiovisual disponible en Internet.
- Mejores condiciones de acceso e incremento en los anchos de banda.
- Aumento variedad de dispositivos que son usados para acceder a este material.
- Contenido no compatible con el dispositivo con que se accede.
- Concepto de **UMA** o **Acceso Multimedia Universal**.

Profesor: Dahianna Vega L.
Página 3

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Objetivos

Objetivo General.

“Desarrollar un Marco de Trabajo para el desarrollo de aplicaciones con características de Acceso Multimedia Universal”.

Objetivos Específicos.

- ☐ Generar un Framework MVC sobre una plataforma PHP que interactúe con componentes XML que a su vez puedan ser interpretados en cualquier plataforma genérica.
 - ☐ Generar un CMS con el framework tomando en cuenta los principios UMA.
 - ☐ Resolver codificación FLV, MP4, MPG, etc.
 - ☐ Desplegar información adecuada para cada dispositivo para que los contenidos sean accesibles en forma transparente a través de ellos, mediante los componentes XML generados.
 - ☐ Usar los reproductores adecuados para la reproducción en cada plataforma.
 - ☐ Generar un CMS escalable para aceptar nuevos dispositivos aunque aún no existan.
-

Profesor: Dahianna Vega L.
Página 4

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

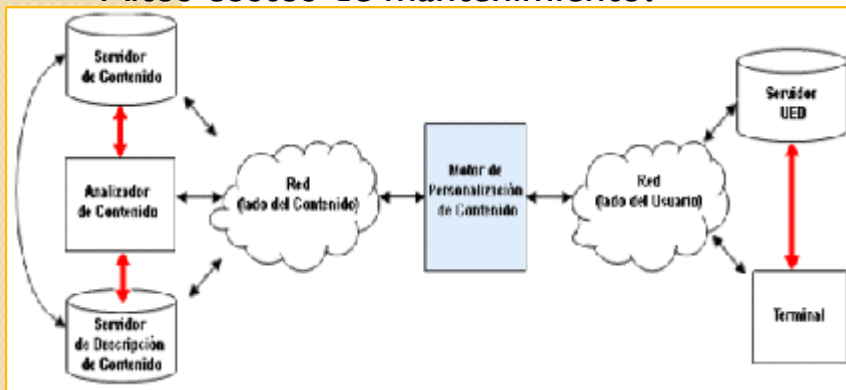
Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Análisis

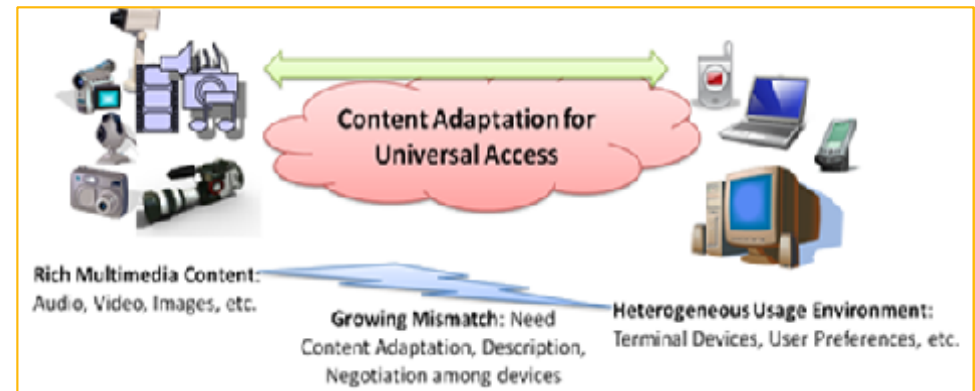
Razones.

Un conjunto de circunstancias y factores plantean la necesidad de tecnología UMA:

- Gran cantidad de contenido audiovisual.
- Difícil acceso a la información sin etiquetar.
- Condiciones de acceso a la red diferentes y variables.
- Heterogeneidad de dispositivos cliente.
- Exigencias del usuario, calidad insatisfactoria para tecnología cliente.
- Altos costos de mantenimiento.



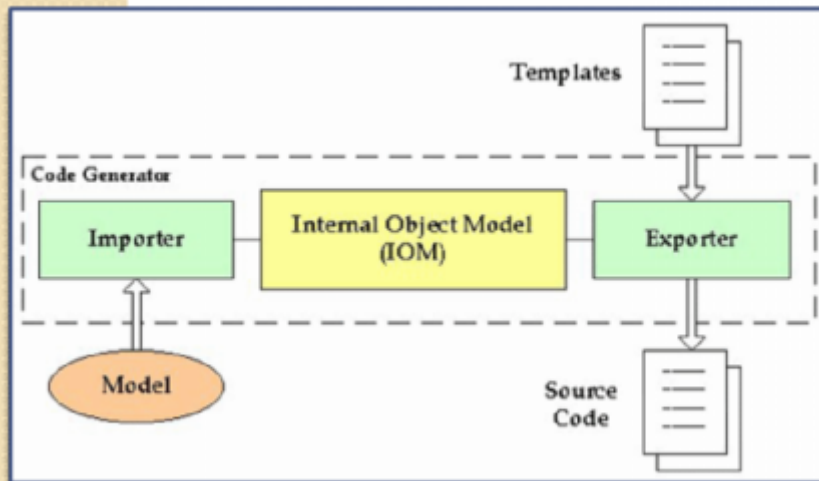
En el siguiente diagrama se encuentra un esquema de un Sistema UMA.



Adaptación de contenidos para un acceso universal

Análisis Ventajas.

- Los objetos modelados en XML no dependen de ningún lenguaje de programación en particular.
- Se mantiene el **diseño** de los componentes XML sobre diferentes plataformas.
- Portabilidad.
- Comunicación con diferentes plataformas a la vez.
- Maximización de la interoperabilidad.



Esquema de MVC con uso de templates

```
<? xml version="1.0"?>
<component name="Model">
  <model name="InternalObjectModel">
    <id>%v</id>
  </model>
  <view name="Exporter">
    <template>cajita.html</template>
    <public_attribute>true</ public_attribute>
  </view>
</component>
```







Componente XML

Profesor: Dahianna Vega L.
Página 6

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Metodología Desarrollo

1	• Extreme Programming		Etapas
2	• Scrum		Roles
3	• Código abierto		Ejemplos
4	• Software libre		Tiempos
5	• Google Code		Sitio Código Público
6	• SVN		Repositorio
7	• Zend Studio		IDE

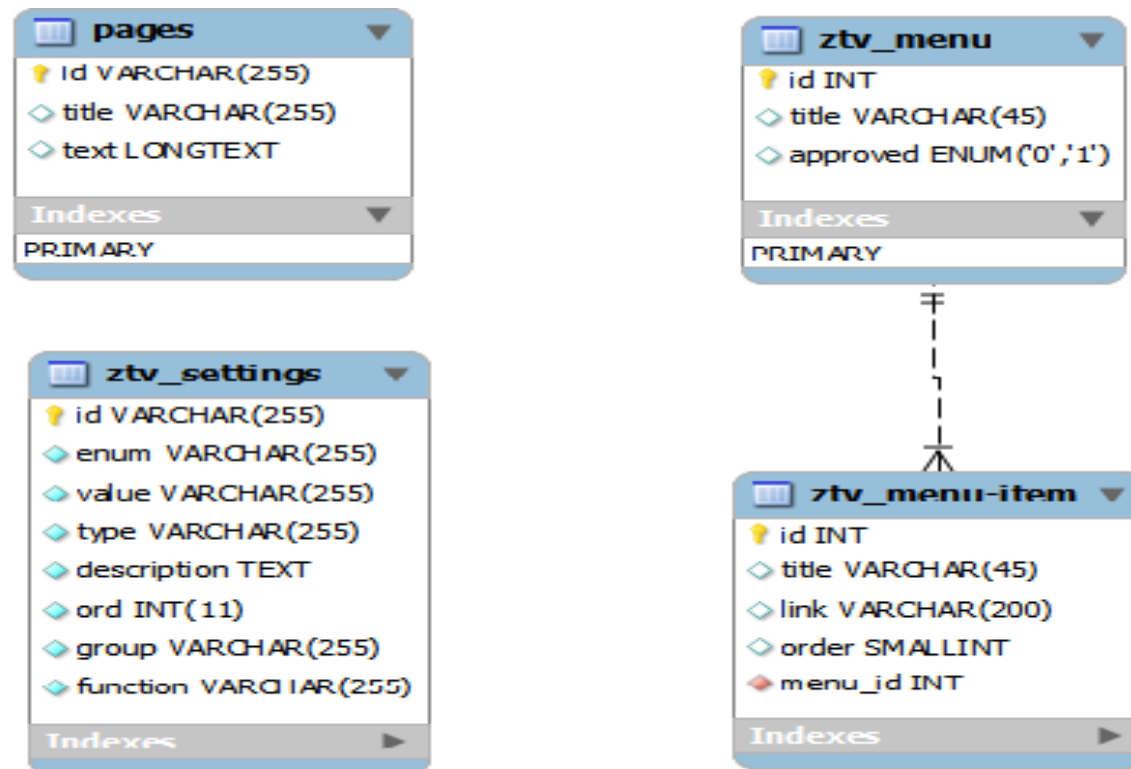
Profesor: Dahianna Vega L.
Página 7

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Diseño Físico

Modelo Entidad Relación



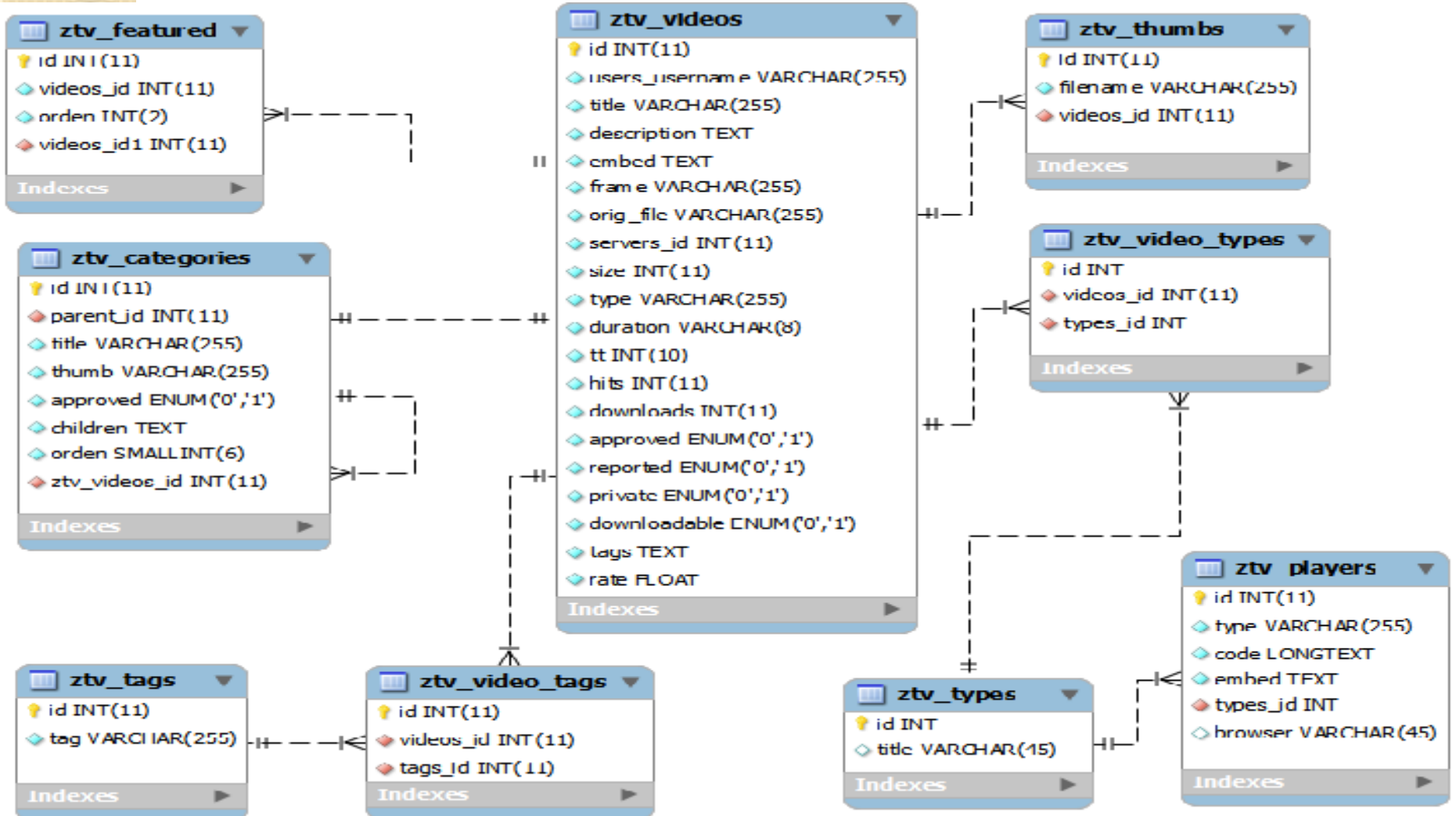
Profesor: Dahianna Vega L.
Página 8

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Diseño Físico

Modelo Entidad Relación



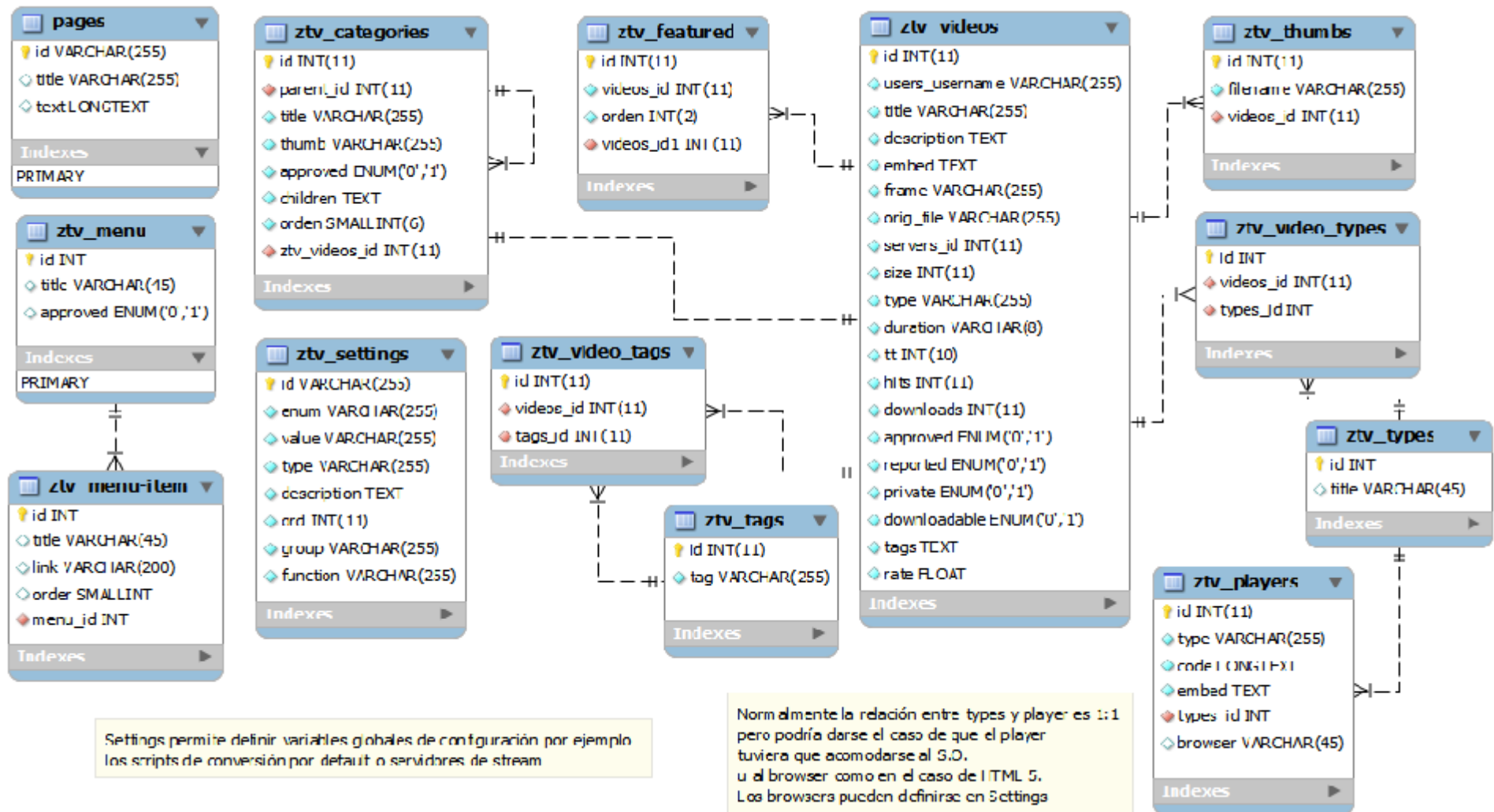
Profesor: Dahianna Vega L.
Página 9

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Diseño Físico

Modelo Entidad Relación



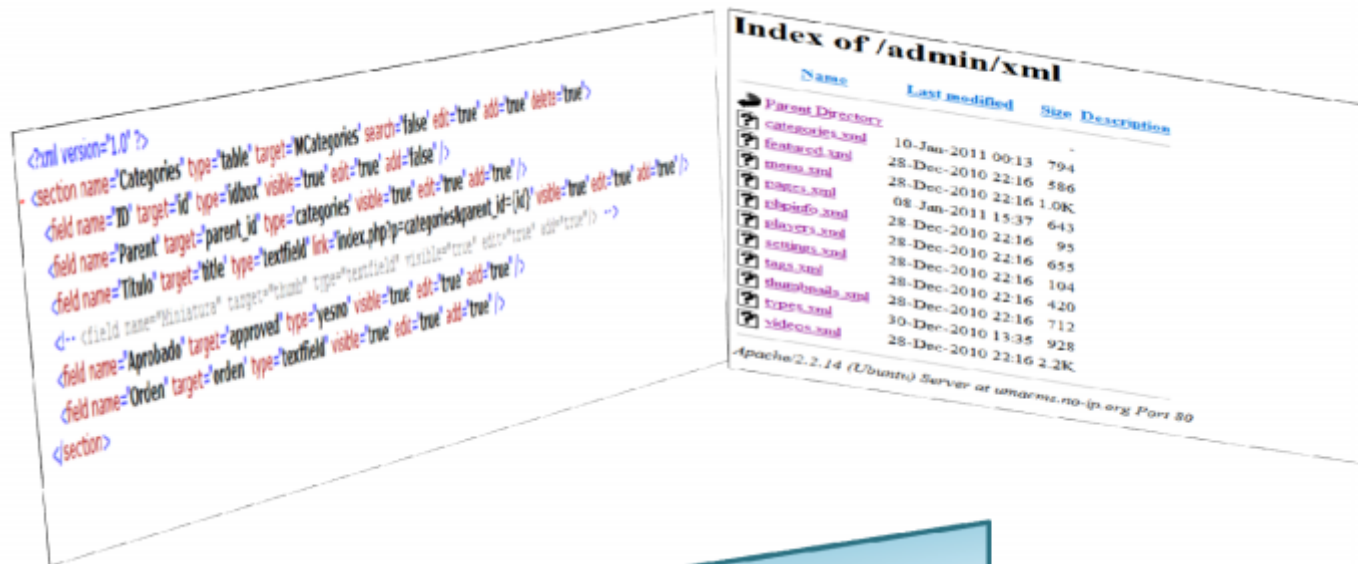
Profesor: Dahianna Vega L.

Página 10

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

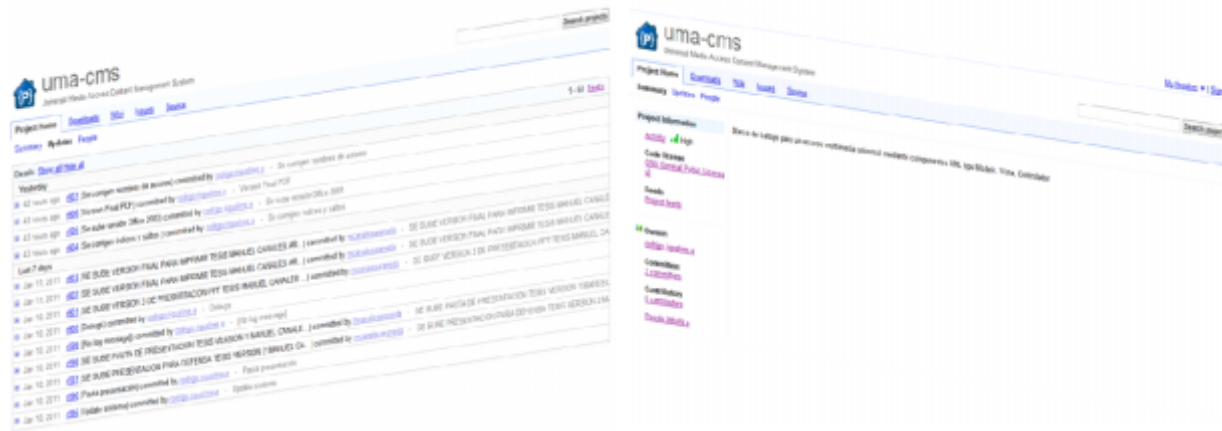
Desarrollo



Componentes

Profesor: Dahianna Vega L.
Página 11
Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales
Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

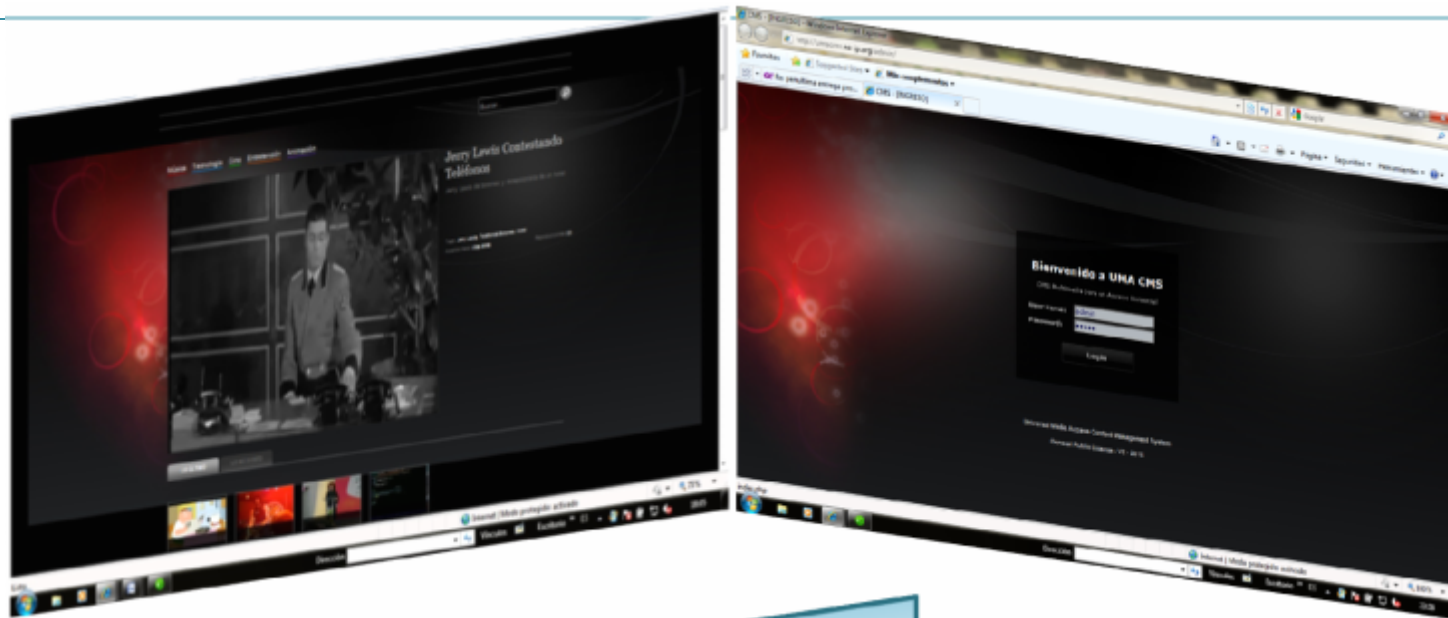
Desarrollo



Google Code

Profesor: Dahianna Vega L.
Página 12
Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales
Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Desarrollo



Demo

Profesor: Dahianna Vega L.
Página 13
Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales
Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Conclusiones



Profesor: Dahianna Vega L.
Página 14

Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales

Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Preguntas



Profesor: Dahianna Vega L.
Página 15
Alumnos: Rogelio Elías, Rodrigo Riquelme, Manuel Canales
Tema: Marco de Trabajo para un Acceso Multimedia Universal Mediante Patrones Modelo-Vista-Controlador

Gracias



FIN.
Muchas Gracias por vuestra Atención