

# Colección Archivística del LAIS

Sistema de apoyo a la catalogación de archivos audiovisuales

Rodrigo Colín Rivera, Sergio Amaro Rosas

Laboratorio Audiovisual de Investigación Social  
Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora

10 de junio de 2015

# Introducción

El resguardo y documentación de materiales audiovisuales constituye una tarea prioritaria entre quienes recurrimos a ellos cotidianamente con fines de investigación. El Laboratorio Audiovisual de Investigación Social (LAIS) del Instituto de Investigación Dr. José María Luis Mora se propuso abocarse a esta labor para construir un acervo debidamente documentado, ponerlo en acceso para consulta y potenciar así la investigación con este tipo de materiales.

# Antecedentes y problemática actual

El LAIS consta de una colección archivística para materiales audiovisuales cuyos registros actuales se encuentran en formato de **hojas de cálculo** (mediante Excel) que integran la ficha de documentación de cada material audiovisual.

La problemática principal con esta manera de catalogación es que resulta **complicado buscar** o filtrar los registros. Además de otros problemas como La integridad de la información, la cantidad de usuarios que pueden consultar estos registro, la manipulación de los datos y el acceso a esta información.

# Propuesta

## Creación de un sistema computacional

La propuesta consiste en crear una **base de datos** para el manejo actual y futuro de las fichas de documentación de los materiales audiovisuales del LAIS junto con una **interfaz** de usuario que permita manipular fácilmente la base de datos.

# Propuesta

## Comparaciones entre hojas de cálculo y base de datos

	Hoja de cálculo	Base de datos
Objetivo	Realizar cálculos numéricos a través del uso de diversas fórmulas aritméticas.	Almacenar datos en un servidor.
Almacenamiento	En archivos (libros) que contienen una o varias hojas de cálculo con filas y columnas para describir los datos.	En tablas que contienen registros (reglones) donde cada valor le corresponde un tipo de dato (columna)
Manejo	Cualquier persona con un conocimiento básico puede manipular, ordenar o filtrar datos.	Programador o persona encargada de la base de datos realiza consultas a través del lenguaje de programación SQL ( <i>Structured Query Language</i> ). Requiere una interfaz de usuario para una fácil manipulación de la base.
Complejidad (datos)	Los datos son sencillos de manejar pero a mayor cantidad, mayor complejidad.	El modelo relacional permite mantener unidades organizadas para los datos (tablas)
Repetición de datos	Se pueden presentar repetición o redundancia de datos.	Si el diseño de la base de datos es correcta, no se permite redundancia de información.
Modificaciones	Una sola persona puede modificar a la vez. Varias personas con copia del original pueden hacer modificaciones pero al combinar la información queda sujeta a errores humanos.	Los manejadores (programas) de bases de datos permite multiusuarios y mecanismos de control en las modificaciones.
Presentación	Adecuado para incrustar en documentos escritos o mostrar gráficas relativas a los datos contenidos.	Solamente a través de una interfaz de usuario se pueden presentar los datos. El formato varía según la implementación.

# Esquema general del sistema

Para la manipulación de la base de datos (consultar, buscar, insertar y borrar registros) se debe crear una interfaz intuitiva para los usuarios. La siguiente figura muestra el diseño general separando la **base de datos** de la **aplicación web** y mostrando las responsabilidades o usos de cada tipo de usuario (programador, interno del LAIS y usuario externo al LAIS).



# Casos de uso

Los casos de uso son un tipo de diagrama que permite representar a los usuarios involucrados y las principales acciones del sistema. Las acciones básicas son: **consultar**, **buscar**, **agregar** y **editar** un material audiovisual.





# Acerca del desarrollo de software

## Consideraciones

Para el tipo de sistema que se desea desarrollar es recomendable tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- ▶ Arquitectura Modelo-Vista-Controlador
- ▶ Sistema Manejador de Contenido
- ▶ Documentación asociada e ingeniería de software

## Acerca del desarrollo de software

Es un **patrón de arquitectura** de software para implementar interfaces de usuario que divide a la aplicación de software en tres partes interconectadas para separar la representación interna de la información de la manera en que ésta es presentada al usuario.

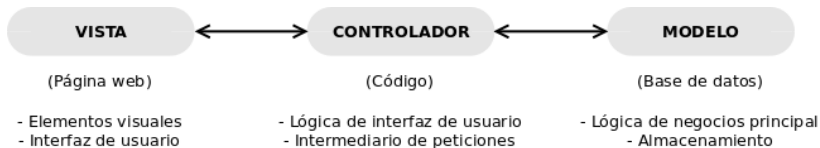


Figura : Componentes y su significado en la arquitectura MVC

# Acerca del desarrollo de software

## Sistema Manejador de Contenido (CMS)

Aplicación de cómputo que permite **publicar**, **editar**, **modificar** y **eliminar** contenido desde una interfaz principal. Cumple con dos propósitos principales:

- ▶ Permitir a un usuario agregar, modificar y eliminar contenido desde un sitio web sin la intervención de un administrador o programador.
- ▶ Compilar o almacenar información y actualizar el sitio web.

# Acerca del desarrollo de software

## Documentación asociada e ingeniería de software

La ingeniería de software es el estudio y aplicación de la ingeniería al diseño, desarrollo y mantenimiento del software. La documentación generada a partir de esta disciplina **ayudará** tanto a los usuarios como al equipo de trabajo, **entender** el funcionamiento del software desarrollado ya sea para su uso, modificación o discusión.

La selección de tecnologías está orientada en utilizar herramientas y estándares ampliamente aceptados y probados:

**MySQL** Sistema manejador de bases de datos.

**MySQL Workbench** Herramienta de apoyo a la administración de la base de datos.

**PHP** Lenguaje de programación orientado a servidores (para realizar conexiones a la base).

**AngularJS** Framework para aplicaciones web que brinda la arquitectura modelo-vista-controlador (MVC).

**HTML5** Lenguaje para la creación de la interfaz web (páginas web).

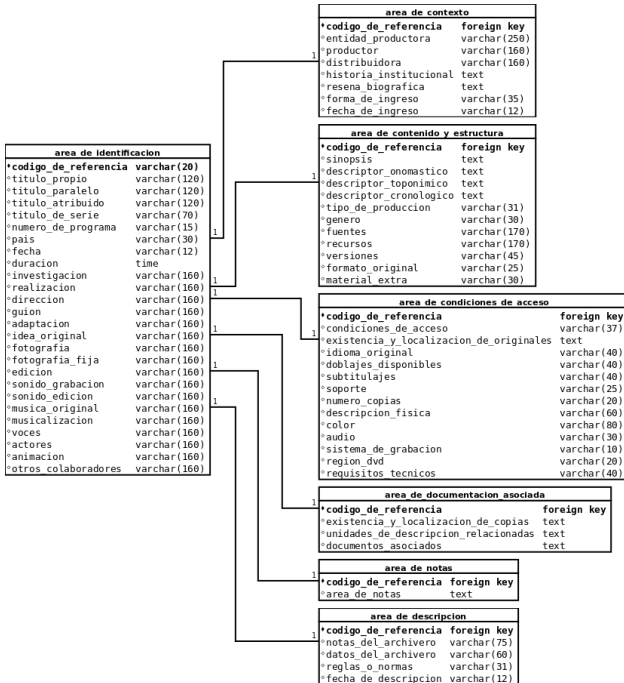
**Bootstrap** Biblioteca adicional para diseño web responsivo.

**Javascript** Lenguaje de programación auxiliar para manejar de eventos.

**jQuery** Biblioteca auxiliar para manipulación de páginas web.

# Diseño de la base de datos

Las **tablas** y los **campos (columnas)** que lo conforman están basadas en la descripción archivística existente en hojas de cálculo que hasta el momento han sido el modelo a seguir para la catalogación archivística.





# Prototipos

Los prototipos son borradores o sugerencias de diseño previas al desarrollo de una interfaz. El objetivo es que los usuarios puedan dar sus opiniones al respecto para modificar aspectos de diseño en favor de la eficiencia, mejor manejo o un estilo visual más adecuado de la interfaz.



# Vista individual de Audiovisual

**codigo\_de\_referencia:** MXIM-AV-1-4-5

**titulo\_propio:** Nogent, el dorado du diamanche

**titulo\_paralelo:** Nogent

**pais:** Francia

**fecha:** 1929

**duracion:** 00:00:17

**realizacion:** Marcel Carné

**fotografia:** Marcel Carné

**musica\_original:** Bernard Gerard (música añadida en 1968)

**otros\_colaboradores:** Michel Sanvoisin

**resena\_biografica:** Marcel Carné (París, 18 de agosto de 1906 - Clamart, 31 de octubre de 1996) fue un destacado director de cine francés realizador de Les Enfants du paradis, El muelle de las brumas y Hôtel du Nord. Inició su carrera en el cine mudo como ayudante del director Jacques Feyder. A los 25 años había dirigido ya su primera película que marcó el inicio de su colaboración con el poeta y guionista Jacques Prévert. Esta colaboración se prolongó por más de doce años durante los que se realizaron películas que definen lo que es el cine francés actual. Bajo la ocupación alemana de Francia durante la Segunda Guerra Mundial, Carné trabajó con la Francia de Vichy donde se rebeló contra los intentos del régimen de controlar el arte. Ahí filmó la que está considerada como su obra maestra Les Enfants du paradis. A finales de los años 1990, esta película fue considerada como la mejor película francesa del siglo en una votación en la que participaron 600 críticos y profesionales del cine francés. Bajo la ocupación alemana de Francia durante la Segunda Guerra Mundial, Carné trabajó con la Francia de Vichy donde se rebeló contra los intentos del régimen de controlar el arte. Ahí filmó la que está considerada como su obra maestra Les Enfants du paradis. A finales de los años 1990, esta película fue considerada como la mejor película francesa del siglo en una votación en la que participaron 600 críticos y profesionales del cine francés. Durante los años 1950, el público francés empezó a pedir películas románticas y comedias, no los pedazos de realidad que Carné seguía realizando. Con la llegada de la Nouvelle vague, las películas de Carné tuvieron menos éxito y muchas recibieron críticas negativas, tanto de la prensa como de la industria del cine. Carné realizó su última película en 1976.

Agregar audiovisual x Perfil predete...

file:///home/rodrigo/Instituto%20Mora/SistemaConsultaLAIS/Prototipos/vis

Inicio Acerca del sitio Audiovisuales Búsqueda Administradores

# Vista individual audiovisual

Década 1890

Década 1900

Década 1910

Década 1920

## Área de identificación

Código de referencia	MXIM-1-4-1
Título	Kino-Glaz
Fecha	1929
Realización	Dziga Vertov
Grupo al que pertenece	Década de 1920

## Área de contexto

Entidad	WFKU
Productor	Gobierno de Ucrania
Distribuidor	Gobierno de Ucrania

Inicio

Acerca del sitio

Audiovisual

Busqueda

Q

Administradores

Panel heading

Codigo de Referencia	Titulo	País	Fecha	Duración	Editar	Borrar
MXIM-AV-1-4-1	Chelovek kinoapparatom	Unión Soviética	1929			
MXIM-AV-1-4-2	Drifters	Reino Unido	1929	55'		
MXIM-AV-1-4-3	Kino-Glaz	Unión Soviética	1924			
MXIM-AV-1-4-4	Nanook of the north	Estados Unidos	1922			
MXIM-AV-1-4-5	Nogent, eldorado du diamanche	Francia	1929	17"		
MXIM-AV-1-4-6	Regen	Holanda	1929	12"		
MXIM-AV-1-5-1	À propos de Nice	Francia	1930	21"		
MXIM-AV-1-5-10	The spanish earth	Estados Unidos, Holanda	1937	52"		
MXIM-AV-1-5-11	Tri pesni o Lénine	Unión Soviética	1934	57"		
MXIM-AV-1-5-12	Transfer of power. The history of the toothed wheel	Inglaterra	1939	20"		
MXIM-AV-1-5-13	Un pioniere del cinema científico. Roberto Omegna 1876-1948	Italia	1939	44"		
MXIM-AV-1-5-14	Fiestas cristianas y fiestas profanas	España	1934-1935	50"		
MXIM-AV-1-5-15	Un pioniere del cinema científico. Roberto Omegna 1876-1948	Italia	1939	44"		

Figura : Vista actual del sistema

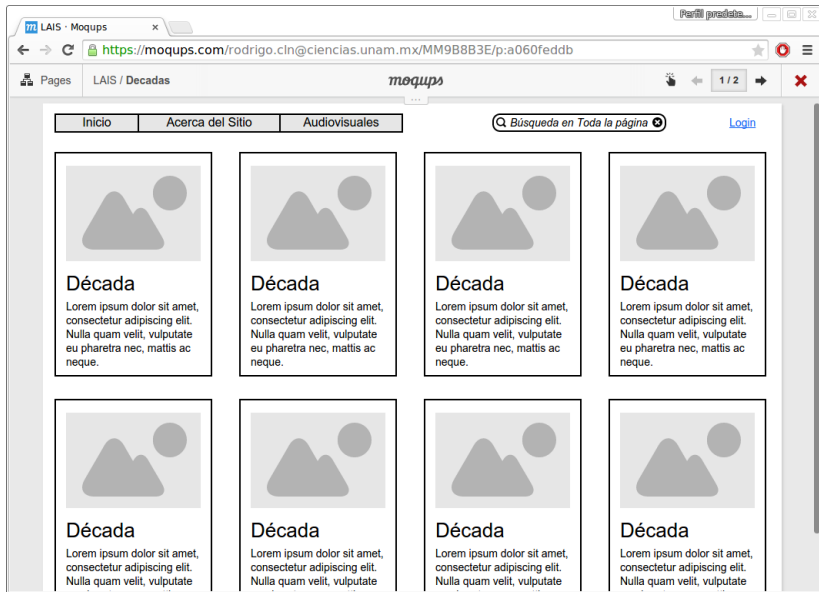


Figura : Sugerencia de vista por década

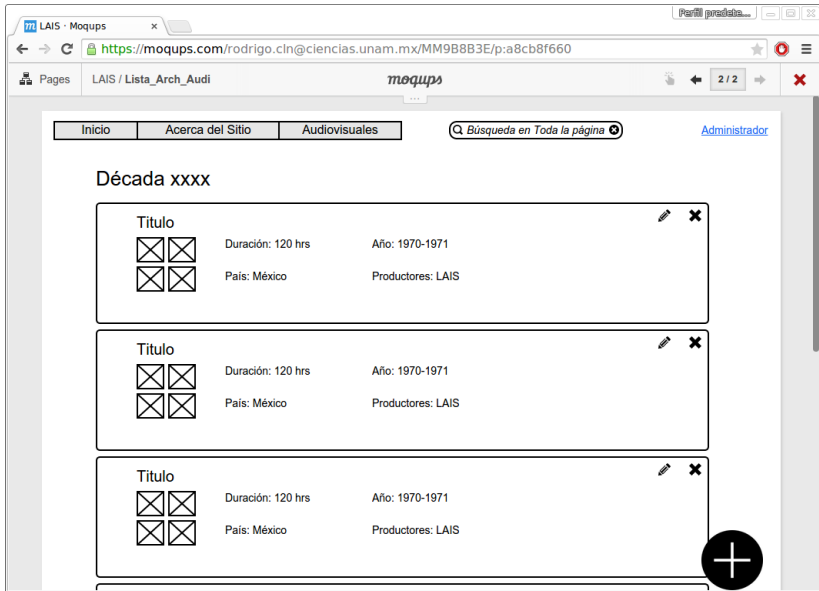


Figura : Sugerencia de vista por audiovisuales

# Observaciones sobre el formulario

## Estandarización

Para lograr la máxima representatividad de información útil para los usuarios y para los sistemas de cómputo de los archivos audiovisuales, es necesario incluir **reglas adicionales** al “Manual de Catalogación del Acervo Documental en Video para la Serie de Documentales en Video del Laboratorio Audiovisual de Investigación Social del Instituto Mora”



# Próximo desarrollo

Tareas pendientes (por orden de prioridad)

- ▶ Dar funcionalidad para realizar búsquedas.
- ▶ Agregar manejo de identificación y permisos (login).
- ▶ Incluir imágene(s) para cada audiovisual.
- ▶ Depurar la información de las hojas de cálculo para incluir en la base de datos.
- ▶ Configurar el servidor.

# Conclusiones

- ▶ Se logró implementar satisfactoriamente la parte principal del sistema que cumple con la arquitectura MVC y permite las operaciones principales de un manejador de contenido (CMS). Se continuará el desarrollo del sistema para integrar más componentes y vistas necesarios.
- ▶ Se aportan recomendaciones a la catalogación de archivos audiovisuales estandarizar los datos de los archivos audiovisuales para su uso práctico con usuario y en sistemas computacionales.
- ▶ Durante el desarrollo, siempre tener como objetivo la creación un sistema capaz de organizarse y administrarse de manera simple por parte de los usuarios del LAIS sin la necesidad de intervención de los programadores.
- ▶ Crear y mantener una base de datos estandarizada para reutilizar esa información mediante un manejo semántico de contenido (siguiente proyecto a desarrollar).

GRACIAS POR SU TIEMPO.

