Estudio de la mejora de las competencias de los practicantes del área de Grafimedia, a través del desarrollo del Boletín Informativo INFOFIA

Jefferson López Goycochea y Manuel A. Cáceres Lampén***
Universidad de San Martín de Porres

RESUMEN

Durante un tiempo determinado, se realizó un estudio sobre la mejora del nivel de competencias de los practicantes encargados de desarrollar el boletín informativo virtual INFOFIA del Laboratorio de Diseño Gráfico y Multimedia de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura (FIA) de la Universidad de San Martín de Porres. Esta herramienta de comunicación está basada en la publicación on-line de artículos, proyectos científicos y tecnológicos de interés para alumnos, docentes y profesionales de las distintas especialidades con que cuenta la FIA.

La idea de este boletín surge en base a la necesidad de la Universidad de proyectarse hacia la comunidad y difundir los conocimientos impartidos en sus claustros. A la par que se realizaba una reducción de los costos al cambiar el uso de papel por el formato electrónico, a la vez, que contaba con recursos humanos adecuados, se procedió a encargar el diseño de dicho boletín al Laboratorio de Diseño Gráfico y Multimedia; este se encuentra preparado material y profesionalmente para atender las solicitudes de publicación, tanto en diseño gráfico, como en el uso de animaciones en Flash. Asimismo, ha contribuido al fortalecer los lazos de comunicación entre los diferentes órganos de la Universidad crear una conciencia social, valoración profesional y cultivo de valores como la ética profesional, la solidaridad, entre otros.

Palabras clave: *Publicación on-line, proyectos científicos y tecnológicos, formato electrónico, lazos de comunicación.*

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe
CULTURA: Lima (Perú) 22: 363-386, 2008
ISSN: 1817-0285

ABSTRACT

During a specific time, we developed a study on the improvement of the level of competences in the assistants responsible for developing the virtual news bulletin INFOFIA of the Laboratory of Multimedia and Graphic Design of the Faculty of Engineering and Architecture (FIA) of the University of San Martin of Porres. This tool of communication is based on the articles on-line publication, technological and scientific projects of interest for students, educational and professionals of the different specialties with which counts FIA.

It was created based on the University's needing to project itself to the community and spread the knowledge generated inside it. At the same time reducing costs by replacing the use of paper with the electronic format and having the adequate human resource. We gave the bulletin's design work to the Multimedia and Graphical Design Laboratory. This lab is fully prepared with professionals and materials to satisfy any publication requirement, using Flash, graphical design, Macromedia Dream weaver and other development methodologies, techniques and tools. It has contributed to enhance the communication links between the different University Areas; creating a social conscience, professional assessment and the work on values like professional ethics and solidarity just to mention some of them.

Key words: *On line publication, technological and scientific projects, web portal, electronic format, communication links.*

INTRODUCCIÓN

La Oficina de Extensión y Proyección Universitaria de nuestra Facultad trata, por diferentes medios, de alcanzar los objetivos trazados, al inicio de cada año lectivo. En este sentido, actualmente centra su atención en la creatividad y en la capacidad del personal del Consejo Editorial, de los jefes de laboratorios, docentes y alumnos practicantes, quienes se encargan de que los diseños gráficos, que se colocan en el boletín informativo INFOFIA, sean elaborados teniendo en cuenta la tendencia actual del diseño, del nivel de percepción de los lectores, e involucran, de manera directa, a toda la comunidad universitaria del país.

En el Boletín, se tratará de explicar, en forma somera, las experiencias más importantes que se han recogido a lo largo de estos años de trabajo, acordes con la proyección a la comunidad en general.

Actualmente, se cuenta con la experiencia necesaria en cuanto a diagramación, diseño, manejo de software y hasta de equipos (hardware), que permiten el cumplimiento adecuado de nuestra tarea. Además, resalta las coordinaciones con los jefes de laboratorios del Centro de Cómputo FIA-DATA, especialmente con el laboratorio de Diseño Gráfico y Multimedia, con los docentes y colaboradores del Boletín. Asimismo,

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

se enfatiza en que cada uno de los practicantes requiere de ciertas habilidades para el desarrollo de las actividades asignadas por dicho laboratorio.

Existe, en la actualidad, una tendencia mayor para difundir los conocimientos que permitan el aprendizaje; en este sentido, el boletín informativo cumple con su rol, tratando de evitar enfoques meramente extremos. Jacob Nielsen (2000) observa: «Hay dos enfoques básicos en el diseño: el ideal artístico de expresarse y el ideal técnico de resolver un problema a un cliente». Por tanto, la universidad actual tiene la obligación de proyectarse hacia la comunidad y difundir los conocimientos impartidos en sus claustros, de una manera imparcial.

Este boletín se creó pensando en llegar a la mayor cantidad de personas, y buscar, de esta manera, un beneficio adicional, a un costo de cero para los usuarios, lo único que requieren es suscribirse a fin de que puedan recibir la edición mensual. Jacob Nielsen (2000:9) «La Web es un entorno en el que el poder está en manos de los usuarios. El usuario, que es quien hace clic en el ratón, es el que decide todo. Es tan fácil ir a cualquier parte, que la competencia de todo el mundo está en un solo clic».

El Boletín INFOFIA viene coadyuvando, desde hace varios años, en la formación de nuestros alumnos, adaptándose a los cambios que se han venido presentando, a fin de cumplir su objetivo como medio de comunicación informativo e integrador.

En el presente documento, se analizarán los aspectos más importantes con miras a cumplir con su labor.

RESEÑA HISTÓRICA

La primera edición del INFOFIA fue en el año 1997. En este mismo año, tomó el nombre de INFOFICS. Las primeras ediciones fueron impresiones físicas de 3500 ejemplares en cada edición mensual. Con el avance de la tecnología se cambió por una edición electrónica que permitió difundir su contenido a un público más amplio, no solo a los alumnos, sino también a estudiantes y docentes de otras universidades.

A raíz del cambio de nombre de la Facultad, la edición Nº 32 tomó el nombre de INFOFIA, cuyo contenido debió ampliarse a temas referidos a la nueva carrera profesional de Arquitectura.

El Boletín se edita en los meses de marzo a noviembre y figura en el portal de la Universidad, en la sección Boletines.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

El INFOFIA digital es enviado a las siguientes listas de correo:

- Alumnos FIA (Ingeniería Civil, Ingeniería Industrial, Ingeniería de Sistemas, Ingeniería Electrónica): 6680 correos.
- Docentes FIA: 256 correos.
- Proveedores: 30 correos.
- Administrativos: 34 correos.
- Egresados: 183 correos.
- Autoridades: 34 correos.

CONSEJO EDITORIAL

El Consejo Editorial pone especial cuidado en el contenido, busca que este contribuya en la difusión de las tecnologías de la actualidad. Para concretar esto, el Consejo Editorial coordina con los jefes de área de los laboratorios del Centro de Cómputo y con los profesores, en la recepción de artículos que abordan temas de última tecnología. Los proyectos publicados son revisados, previamente, por el Consejo Editorial, en coordinación con los responsables a fin de garantizar un contenido que aporte nuevos conocimientos y experiencias a los lectores.

El Consejo Editorial es de tendencia abierta, ya que pueden participar en él otras personas del centro de cómputo, así como de las demás áreas. Ello nos permitirá enriquecer su contenido. Igualmente, se toman en consideración la capacitación de los alumnos, los requerimientos de difusión y la capacitación técnico-profesional de los docentes y personal administrativo.

ASPECTOS TÉCNICOS

La oficina que edita dicho boletín está preparada material y profesionalmente para atender las solicitudes de publicación, tanto en diseño gráfico, como en el uso de animaciones.

El desarrollo técnico está relacionado con la evolución de la Facultad. Las impresiones físicas de INFOFICS fueron desarrolladas con Adobe PageMaker y Corel Draw, y luego enviadas a la imprenta. Entre los años 1997 y 2000, se utilizaban computadoras Pentium 386 y 486. En el año 2000, se utilizaron computadoras Pentium I. En el 2001, computadoras Pentium II hasta el 2002. En el 2003, se emplearon computadoras Pentium III y Pentium IV hasta fines del año 2004. Desde el 2005 a la actualidad, se

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

usaron solo computadoras Pentium IV. El INFOFIA Nº 30 fue la primera versión electrónica, que se desarrolló, en ese entonces, con Flash, en versión 4 para las animaciones, FrontPage para la estructuración y codificación HTML.

En las siguientes ediciones de los boletines, se utilizaron versiones superiores de los programas, aprovechando las nuevas características que estos ofrecían.

Actualmente se utilizan los programas Macromedia Firewoks 8, Macromedia Dreamweaver 8, Macromedia Flash 8 y el WS_FTP Pro. Macromedia Flash proporciona todo lo necesario para crear y publicar complejas aplicaciones de grandes presentaciones y contenido Web. Macromedia Fireworks puede utilizarse para crear, editar y animar gráficos Web, añadir interactividad avanzada y optimizar imágenes en entornos profesionales. Macromedia Dreamweaver es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. WS_FTP Pro es una aplicación de cliente de transferencia de archivos, basada en Windows, que permite transferir archivos entre la PC local y un servidor FTP remoto.

APORTES

El principal aporte de los boletines es el fortalecimiento del intercambio de comunicación y de conocimiento entre las especialidades de Ingenierías de Computación y Sistemas, Electrónica, Industrial, Civil y Arquitectura, logrando informar y motivar hacia la investigación de nuevas tecnologías.

La adquisición y el fortalecimiento de nuevas habilidades para el desarrollo del boletín virtual por parte de los alumnos practicantes del laboratorio de Diseño Gráfico y Multimedia.

FACTORES CRÍTICOS DE ÉXITO

Para poder llegar a los lectores es importante que se concreten estos factores:

- Artículos entregados oportunamente: Es importante que los artículos sean recepcionados a tiempo para poder revisarlos y publicar el boletín sin retrasos.
- Artículos cuyos contenidos correspondan a temas de actualidad.
- Adecuado diseño y organización del contenido del boletín.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

ESTRUCTURA

1. INFOFICS físico

El INFOFICS se creó con el fin de mantener siempre informados a los estudiantes en las tecnologías de la información. Además de tener contenidos de relevancia académica, se informan sobre acontecimientos importantes de nuestra institución y distribuidos por áreas gráficas que a continuación se mencionarán: Titulares, capitulares, inter títulos (remarcándolos con un color distintivo), despieces, gráficos vectoriales, fotografías, créditos de fotos, créditos de los autores, leyendas, contenido, tipografías, ilustraciones, tablas, con diagramación adecuada. El número de columnas entre 2 ó 4, Papel Cuche tamaño A4. En el documento, se implementó la modulación ordenada por columnas.

Elementos específicos:

- Nombre del INFOFICS como cabecera (No tenía un logotipo establecido).
- El escudo de la Universidad de San Martín de Porres.
- El índice se muestra en la portada del boletín. En ella, se ordena el contenido de las informaciones. En todas ellas se siguió el mismo estilo, pero en la edición número 14 del año 2, en que se celebra el decimoquinto aniversario, el índice se encuentra en el interior del boletín.
- Ilustraciones dibujadas.
- Publicidad de la Facultad.

2. INFOFIA digital

Consta de las siguientes secciones:

a. Portada. Es la cara principal del INFOFIA, (página index), donde se elabora una animación con Flash para que pueda ser atractiva y capte la atención de los lectores.

b. Editorial. En este se realiza una introducción a los artículos del INFOFIA o se publica un artículo sobre una noticia resaltante de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura o de la Universidad de San Martín de Porres.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe
CULTURA: Lima (Perú) 22: 363-386, 2008
ISSN: 1817-0285

c. Sección de artículos. En esta sección, se publican interesantes artículos sobre novedades tecnológicas, orientadas a las carreras de Ingeniería de Computación y Sistemas, Ingeniería Industrial, Ingeniería Electrónica, Ingeniería Civil y Arquitectura. Dichos artículos son elaborados por las diferentes áreas, talleres y laboratorios de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

d. Notifia. En esta sección, se publican los últimos acontecimientos de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

e. Agenda. En ésta, se publican las próximas actividades a realizarse en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura: charlas, cursos, seminarios, eventos, otros.

f. FIA-DATA. Contiene los siguientes links: Servicios que ofrece FIA-DATA, Modalidades de ingreso de los postulantes, URLs recomendadas.

g. Proyectos. En esta sección, se publican los diferentes proyectos que se ejecutan o que serán realizados por las diferentes áreas o laboratorios de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

Planteamiento del problema

Se ha convertido en una necesidad, dentro de la universidad, el hecho de mantenernos informados de todas las actividades académicas, culturales y deportivas; más allá de que adquieran una mayor trascendencia las actividades de proyección a la comunidad y de extensión universitaria. En este sentido, el rol que juega un boletín informativo adquiere mayor relevancia, toda vez que permite la publicación de las investigaciones científicas más importantes, nuevas técnicas y metodologías propias de cada especialidad.

Así, se ha experimentado como un requerimiento el utilizar un medio de comunicación que permita cumplir con estos objetivos, y que esté diseñado, de acuerdo con las normas técnicas y sean utilizados a nivel global. El diseño es pertinente y responde a demandas de los usuarios, busca utilizar formas sencillas y rápidas en las interfases de usuarios. Además, se ha planteado la siguiente interrogante: ¿En qué medida, el Boletín virtual INFOFIA ha mejorado el nivel de las competencias de los practicantes desarrolladores del laboratorio de Diseño Gráfico y Multimedia?

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

Justificación de la investigación

Este desarrollo beneficia al personal académico y administrativo de la Facultad, a los docentes, en la medida, que va a permitir hacer de público conocimiento su trabajo de investigación, a los alumnos y padres de familia, a las empresas proveedoras y clientes de la Universidad, así como a la sociedad en su conjunto.

Objetivos

a. El Boletín electrónico INFO FIA se crea con el objetivo de apoyar la labor formadora de nuestra Facultad, contribuir con artículos sobre los proyectos de investigación, noticias institucionales y los últimos temas tecnológicos del medio, de esta forma se logrará que los estudiantes, estén actualizados en la tecnología actual e identificarse con la Universidad.

b. Hacer llegar los trabajos de investigación de la FIA a todas las universidades del país y del extranjero, buscando el fortalecimiento del intercambio de comunicación y de conocimientos en nuestras especialidades, Ingeniería de Computación y Sistemas, Electrónica, Industrial, Civil y Arquitectura.

c. Conocer cuáles son los logros más importantes, como fruto de la experiencia adquirida en la edición de este boletín informativo a lo largo de estos años.

d. Conocer cuál es el nivel de recepción, en cuanto a cantidad y nivel de aceptación del boletín.

e. Mejorar el nivel de competencias de los desarrolladores de dicho boletín.

Hipótesis

A mayor adquisición de experiencia en el proceso de desarrollo del boletín informativo, es mayor el número de competencias que adquieren los desarrolladores.

Método

Se ha elegido una muestra no probabilística de 24 alumnos que hizo sus prácticas pre-profesionales en el Área de Diseño Gráfico y Multimedia de la Facultad, durante un período comprendido entre septiembre del 2003 y el mismo mes de 2008.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

Como resultado del análisis, se ha propuesto el siguiente proceso de elaboración, que se muestra a continuación:

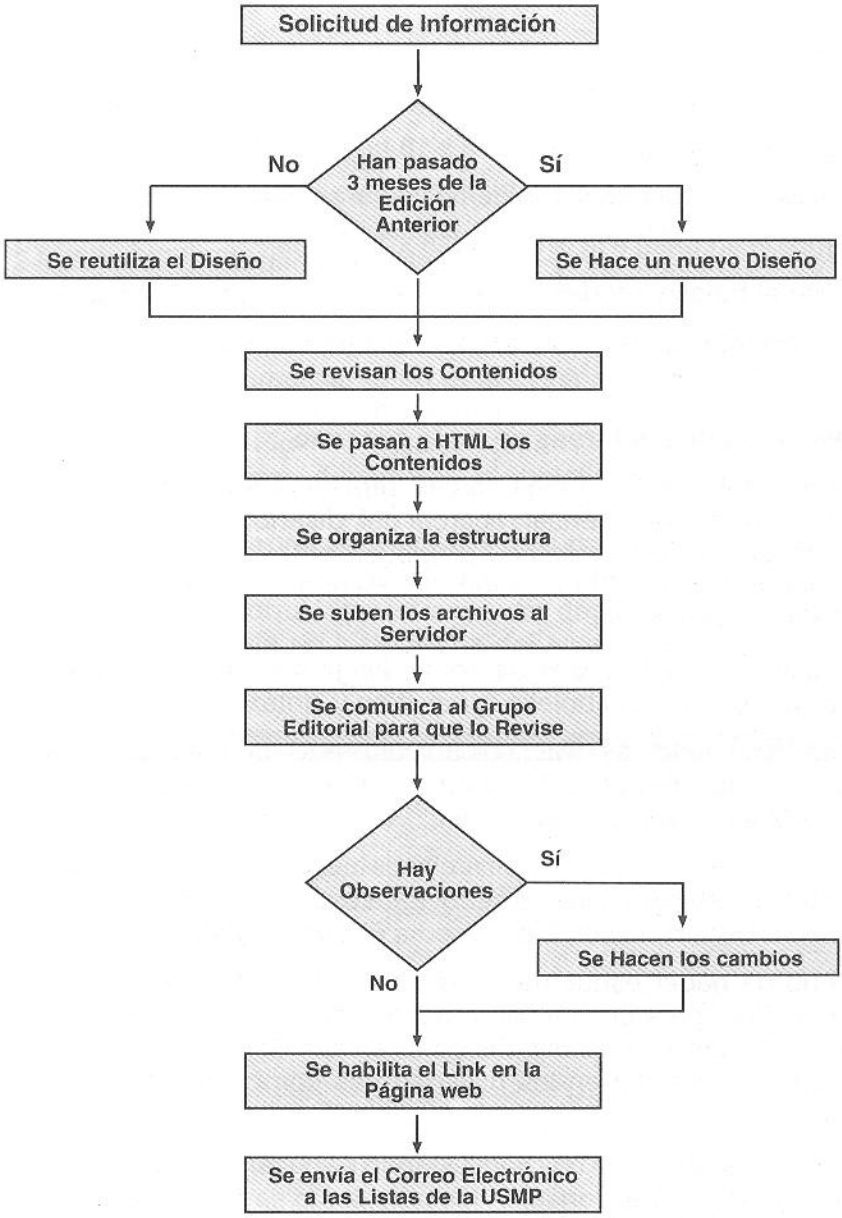


Figura 1

Proceso de elaboración del INFOFIA

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

Costos del proceso de elaboración

El boletín consta de 18 hojas que varían de acuerdo con el tamaño de los artículos.

Diseño.....$ 120.00

Revisar contenidos ($10 x 18 hojas).....$180.00

Pasar contenidos a HTML ($12 x 18 hojas).....$216.00

Organizar estructura y subir archivos al servidor Web.....$ 20.00

Cambios en base a la revisión ($5 x 18 hojas).....$ 90.00

Enviar el boletín a todas las listas de correo .....$ 30.00

El costo total es de $ 656.00 (dólares americanos).

Especificación de las tareas en cada proceso

Diseño del Boletín: Elegir tareas representativas para el diseño. Bosquejar un diseño, pensar acerca del diseño; crear un prototipo, evaluación del consejo editorial, distribución de los elementos que va a contener el boletín. Elaboración del diseño con los requerimientos específicos, revisar, afinar.

Revisar contenidos: Dos personas asignadas se encargan de leer todos los contenidos del boletín (gramática y sintaxis).

Pasar contenidos a HTML: Los artículos enviados para la publicación en el boletín son llevados de Word a HTML; para esto se utilizará el programa Macromedia Dreamweaver.

Organizar la estructura y subir archivos al servidor Web: Se estructuran las páginas en relación con el diseño. Para esto se utilizan los programas Macromedia Dreamweaver, Macromedia Fireworks y Macromedia Flash.

Luego de haber esquematizado todo el boletín, se envía la página al servidor Web, para ello se utiliza el programa WS_FTP Pro. Se hacen pruebas de la carga del boletín desde diversas PCs, así como también se prueba su visualización en los navegadores como Nestcape, iExplorer, Mozila, etc.

Cambios en base a la revisión: Cuando se hacen las pruebas, pueden hacerse algunas correcciones en los artículos o se debe agregar alguna otra información. Estas correcciones son aprobadas por el Consejo Editorial.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

Enviar el boletín a todas las listas de correo: Después de haber sido aprobado el boletín se envía un mensaje a los alumnos, docentes, administrativos y empresas anunciando el lanzamiento del nuevo número.

Análisis de resultados

Estudio sobre la mejora, en el nivel de competencias, de los desarrolladores del boletín virtual INFOFIA. Como se ha mencionado en la metodología, el estudio se realizó tomando como muestra un grupo de 24 alumnos encargados de desarrollar dicho boletín. Se obtuvo los siguientes resultados:

Tal como se muestra, en la Fig. Nro. 2, el período promedio de permanencia como practicante en el área ha sido entre 6 a 16 meses. Asimismo, en la Fig. Nro. 3, se muestra la distribución de practicantes por especialidades. En la Fig. Nro. 4, se muestran las áreas de conocimientos necesarios para poder desarrollar el boletín y en nivel inicial de conocimiento de estas áreas por parte de los practicantes. En la Fig. Nro 5, se muestra un histograma del nivel inicial de conocimientos de cada una de las áreas requeridas. En la Fig. Nro. 6, se muestran las áreas de conocimientos adquiridos a través del desarrollo del boletín. En la Fig. Nro 7, se presenta un histograma del nivel final de conocimientos adquiridos para cada una de las áreas requeridas

Base de Datos Área de Diseño Gráfico y Multimedia					
#	Nombres	Escuela	Fecha de Ingreso	Fecha de Salida o Evaluación	Tiempo en Meses
1	CINTHYA LYN BRUNO MALLQUI	SISTEMAS	Jul-07	Sep-08	14 meses
2	FRANK BRASIL KONJA CARRENO	SISTEMAS	Abr-07	Ago-08	16 meses
3	VIANEY AURORA RUIZ HERRERA	SISTEMAS	Dic-07	Jul-08	7 meses
4	NATALIA ROXANA ROSAS POMALAZA	SISTEMAS	Dic-07	Jul-08	7 meses
5	KATHERINE LEON GUILLERMO	SISTEMAS	Feb-08	Sep-08	7 meses
6	JOSE ANDIA TELLO	SISTEMAS	Feb-07	Ene-08	11 meses
7	ZOILA ROSA CUMPA VERA	SISTEMAS	Feb-07	Ene-08	11 meses
8	ALAN ANDRE GALVAN CARRASCO	SISTEMAS	Jun-07	Dic-07	6 meses
9	DAYHANA MILAGROS ESPINAL LIRA	SISTEMAS	Jun-07	Dic-07	6 meses
10	GUEVARA PUENTE GLADYS RUTH	SISTEMAS	Mar-06	Nov-06	6 meses
11	GUTIERREZ ESPINOZA, RICARDO JOSE	SISTEMAS	Ene-07	Jul-07	6 meses
12	ARRASCO LOPEZ LUIS ANTONIO	SISTEMAS	May-06	May-07	12 meses
13	MAGALI YSABEL TABOADA CCOILLO	SISTEMAS	Ene-04	Ene-05	12 meses
14	DAYANA VANESSA ARAGÓN VILLENA	SISTEMAS	Ago-06	Feb-07	6 meses
15	MARIA VICTORIA QUISPE ALTAMIRANO	SISTEMAS	Feb-06	Oct-06	8 meses
16	GUARDIA CASAS WALTER CHRISTIAN	SISTEMAS	Ene-04	Dic-04	11 meses
17	CLAUDIA CARBAJAL CATERIANO	SISTEMAS	Sep-05	Mar-06	6 meses
18	MÓNICA HARUMI KONNO NISHIMURA	SISTEMAS	Sep-03	Sep-04	12 meses
19	GIANCARLO CASARETTO CABRERA	SISTEMAS	Jul-04	Jul-05	12 meses
20	MARIA LISSETTE GANOZA VALENZUELA	SISTEMAS	May-04	Jun-05	13 meses
21	GODOFREDO ALAN GARCIA SANCHEZ	SISTEMAS	Nov-04	May-05	6 meses
22	LUIS LARRAURI CHU	SISTEMAS	Sep-03	Jul-04	10 meses
23	HUGO LUIS LÓPEZ HERMOZA	SISTEMAS	Ago-03	Jul-04	11 meses
24	JUAN CARLOS ANGULO ORTEGA	SISTEMAS	Jul-04	Mar-05	8 meses

Figura 2

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

Personal por Escuelas

Sistemas	24	100%
Industrial	0	0%
Electrónica	0	0%
Arquitectura	0	0%
Civil	0	0%
	24	100%

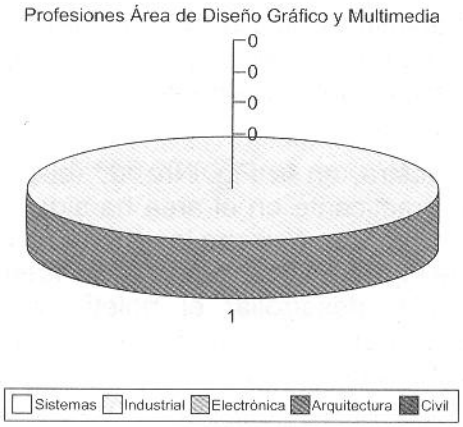


Figura 3

ÁREA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA FIA-DATA

Áreas de Conocimiento Técnico en el nivel inicial

#	Nombres	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	CINTHYA LYN BRUNO MALLQUI						X			X			X
2	FRANK BRASIL KONJA CARREÑO						X			X			
3	VIANEY AURORA RUIZ HERRERA						X						
4	NATALIA ROXANA ROSAS POMALAZA						X						
5	KATHERINE LEON GUILLERMO						X						
6	JOSE ANDIA TELLO						X			X			
7	ZOILA ROSA CUMPA VERA						X		X	X			X
8	ALAN ANDRE GALVAN CARRASCO					X	X			X		X	
9	DAYHANA MILAGROS ESPINAL LIRA						X			X		X	
10	GUEVARA PUENTE GLADYS RUTH						X						
11	GUTIERREZ ESPINOZA, RICARDO JOSE						X			X			
12	ARRASCO LOPEZ LUIS ANTONIO						X		X	X			
13	MAGALI YSABEL TABOADA CCOILLO						X						
14	DAYANA VANESSA ARAGON VILLENA						X						
15	MARIA VICTORIA QUISPE ALTAMIRANO						X			X			
16	GUARDIA CASAS WALTER CHRISTIAN						X			X			
17	CLAUDIA CARBAJAL CATERIANO						X						
18	MONICA HARUMI KONNO NISHIMURA					X	X		X				X
19	GIANCARLO CASARETTO CABRERA						X						
20	MARIA LISSETTE GANOZA VALENZUELA						X			X			X
21	GODOFREDO ALAN GARCIA SANCHEZ						X		X	X			
22	LUIS LARRAURI CHU						X			X			
23	HUGO LUIS LÓPEZ HERMOZA						X						
24	JUAN CARLOS ANGULO ORTEGA						X			X			
		0	0	0	0	2	24	0	4	14	0	2	3
		0%	0%	0%	0%	6%	71%	0%	12%	41%	0%	6%	9%

	Areas
A	PHP
B	BD MYSQL
C	JAVASCRIPT
D	DISEÑO WEB
E	ACTION SCRIPT
F	HTML
G	ADOBE ILLUSTRATOR
H	ADOBE FLASH
I	ADOBE DREAMWEAVER
J	ADOBE PHOTOSHOP
K	ADOBE FIREWOKS
L	MOVIE MAKER

Figura 4

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

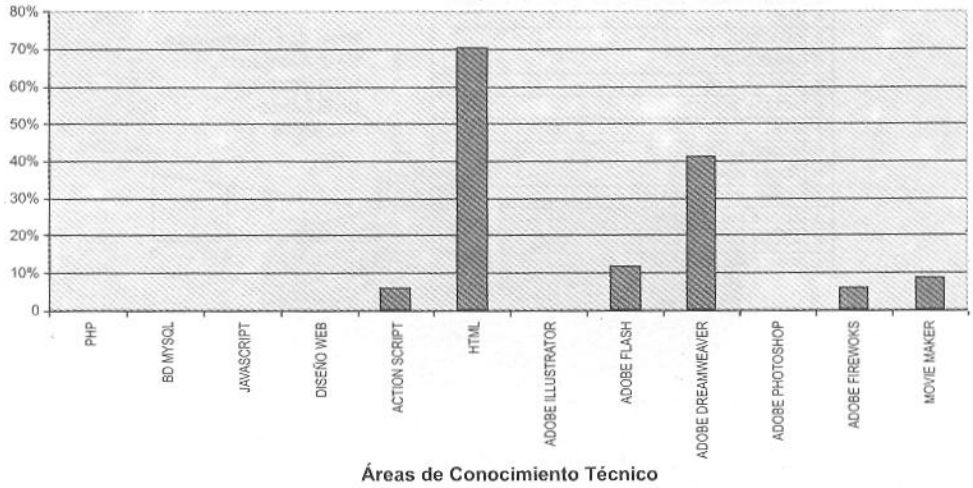


Figura 5

ÁREA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA FIA-DATA

#	Nombres	Áreas de Conocimiento Técnico																											
		A		B		C		D		E		F		G		H		I		J		K		L	
		Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin	Nivel Inicio	Nivel Fin
1	CINTHYA LYN BRUNO MALLQUI	0	3	0	3	0	3	0	3	0	2	2	3	0	1	0	3	2	3	0	1	0	3	0	3
2	FRANK BRASIL KONJA CARRENO	0	2	0	2	0	2	0	3	0	2	2	3	0	3	0	3	2	3	0	3	0	3	0	3
7	VIANEY AURORA RUIZ HERRERA	0	1	0	1	0	1	0	3	0	1	1	3	0	1	0	2	0	3	0	0	0	3	0	2
4	NATALIA ROXANA ROSAS POMALAZA	0	1	0	1	0	1	0	3	0	1	1	3	0	1	0	2	0	3	0	0	0	3	0	2
5	KATHERINE LEON GUILLERMO	0	1	0	1	0	3	0	3	0	1	1	3	0	3	0	1	0	3	0	3	0	3	0	1
6	JOSE ANDIA TELLO	0	3	0	3	0	3	0	3	0	1	2	3	0	0	0	3	2	3	0	0	0	3	0	3
7	ZOILA ROSA CUMPA VERA	0	2	0	2	0	3	0	3	0	3	2	3	0	3	1	3	1	3	0	3	0	3	2	3
8	ALAN ANDRE GALVAN CARRASCO	0	3	0	3	0	3	0	3	1	3	2	3	0	0	0	3	2	3	0	1	1	3	0	3
9	DAYHANA MILAGROS ESPINAL LIRA	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	2	3	0	3	0	3	2	3	0	1	1	3	1	3
10	GUEVARA PUENTE GLADYS RUTH	0	1	0	1	0	2	0	3	0	2	1	3	0	0	0	3	0	3	0	1	0	3	0	2
11	GUTIERREZ ESPINOZA, RICARDO JOSE	0	3	0	3	0	3	0	3	0	2	1	3	0	0	0	1	1	3	0	1	0	2	0	2
12	ARRASCO LOPEZ LUIS ANTONIO	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	2	3	0	2	1	3	2	3	0	3	0	3	1	3
13	MAGALI YSABEL TABOADA CCOILLO	0	1	0	1	0	2	0	2	0	2	1	3	0	1	0	2	0	3	0	3	0	3	0	3
14	DAYANA VANESSA ARAGON VILLENA	0	0	0	0	0	1	0	2	0	1	1	3	0	0	0	1	0	2	0	1	0	2	0	1
15	MARIA VICTORIA QUISPE ALTAMIRANO	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	1	3	0	1	0	3	1	3	0	0	0	3	0	3
16	GUARDIA CASAS WALTER CHRISTIAN	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	1	3	0	2	0	3	1	3	0	2	0	3	0	3
17	CLAUDIA CARBAJAL CATERIANO	0	1	0	1	0	2	0	3	0	2	1	3	0	1	0	2	0	2	0	1	0	2	0	2
18	MONICA HARUMI KONNO NISHIMURA	0	2	0	2	0	3	0	3	1	3	1	3	0	2	1	3	0	3	0	3	0	3	0	3
19	GIANCARLO CASARETTO CABRERA	0	1	0	1	0	3	0	3	0	3	1	3	0	1	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3
20	MARIA LISSETTE GANOZA VALENZUELA	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	2	3	0	1	0	3	2	3	0	3	0	3	0	3
21	GODOFREDO ALAN GARCIA SANCHEZ	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	2	3	0	0	1	3	2	3	0	2	0	3	0	1
22	LUIS LARRAURI CHU	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	2	3	0	0	0	3	1	3	0	3	0	3	0	3
23	HUGO LUIS LOPEZ HERMOZA	0	2	0	2	0	3	0	3	0	3	1	3	0	0	0	3	0	3	0	3	0	3	1	3
24	JUAN CARLOS ANGULO ORTEGA	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	2	3	0	0	0	3	2	3	0	0	0	3	0	2
		0.00	2.13	0.00	2.13	0.00	2.58	0.00	2.92	0.08	2.33	1.46	3.00	0.00	1.08	0.17	2.58	0.96	2.92	0.00	1.71	0.08	2.88	0.21	2.50

Figura 6

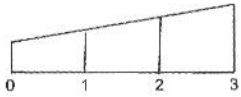
* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

	Areas
A	PHP
B	BD MYSQL
C	JAVASCRIPT
D	DISEÑO WEB
E	ACTION SCRIPT
F	HTML
G	ADOBE ILLUSTRATOR
H	ADOBE FLASH
I	ADOBE DREAMWEAVER
J	ADOBE PHOTOSHOP
K	ADOBE FIREWOKS
L	MOVIE MAKER

Nivel de conocimiento

3 Nivel Avanzado
2 Nivel Intermedio
1 Nivel Basico
0 No conoce



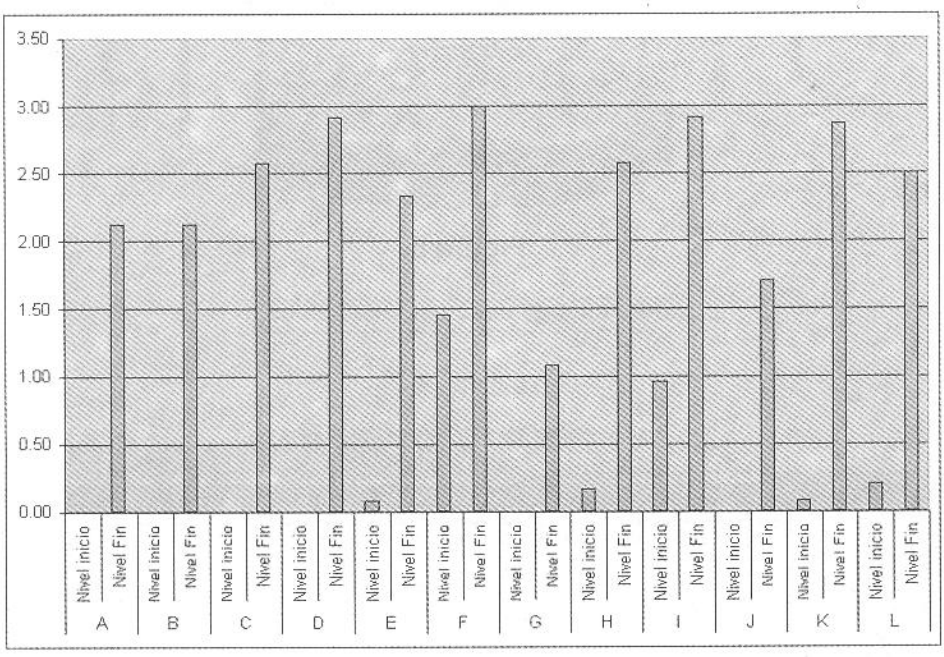


Figura 7

Para complementar nuestro estudio, se ha aplicado una encuesta orientada a conocer la opinión acerca del Boletín Informativo virtual de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura (INFOFIA). Se desea conocer el grado de aceptación, su utilidad, y también averiguar sobre su calidad con la finalidad de proponer mejoras en bien de los alumnos, docentes, investigadores, comunidad universitaria y público en general.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

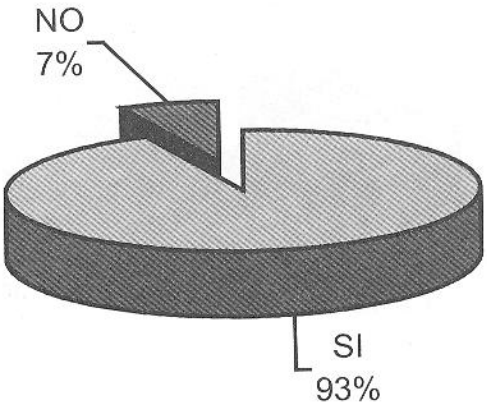


Figura 8

Porcentaje de usuarios

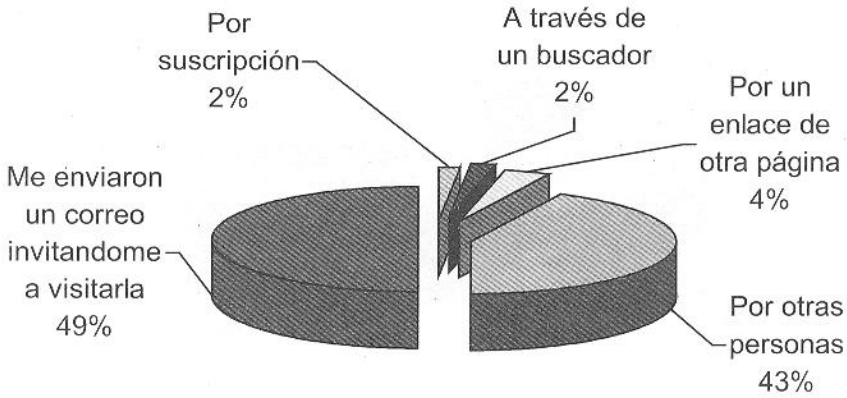


Figura 9

¿Cómo se ha enterado de este boletín?

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

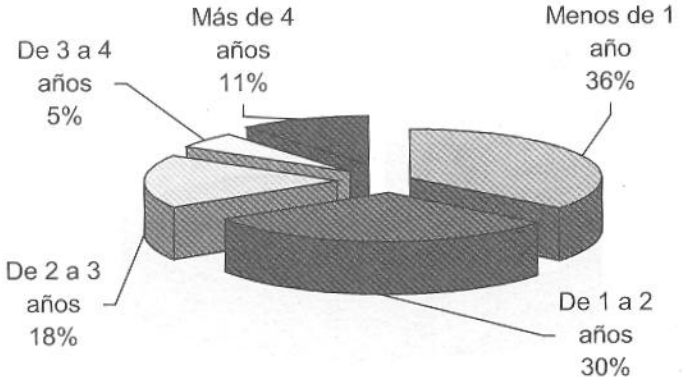


Figura 10

¿Cuánto tiempo recibe INFOFIA?

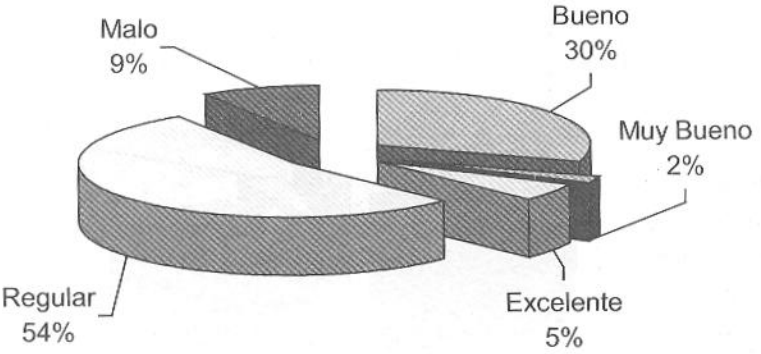


Figura 11

¿Qué opina de la estructura del INFOFIA?

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

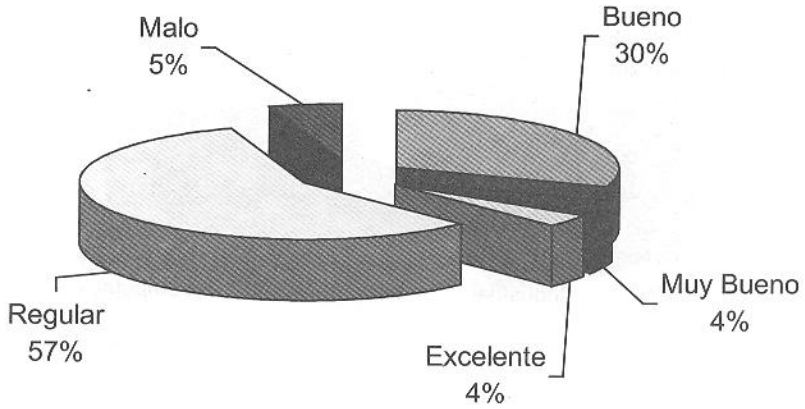


Figura 12

¿La información que encuentra en INFOFIA, es pertinente?

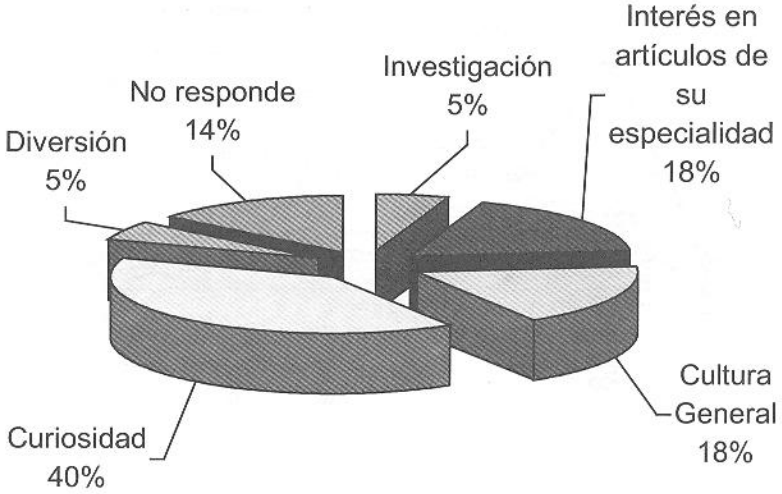


Figura 13

¿Utiliza el INFOFIA, por?

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

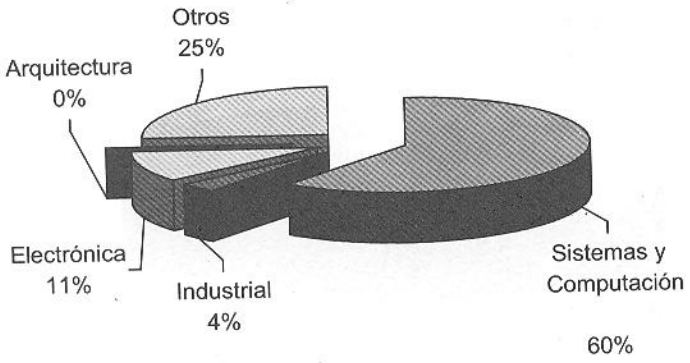


Figura 14

¿Qué tipo de información espera encontrar en INFOFIA?

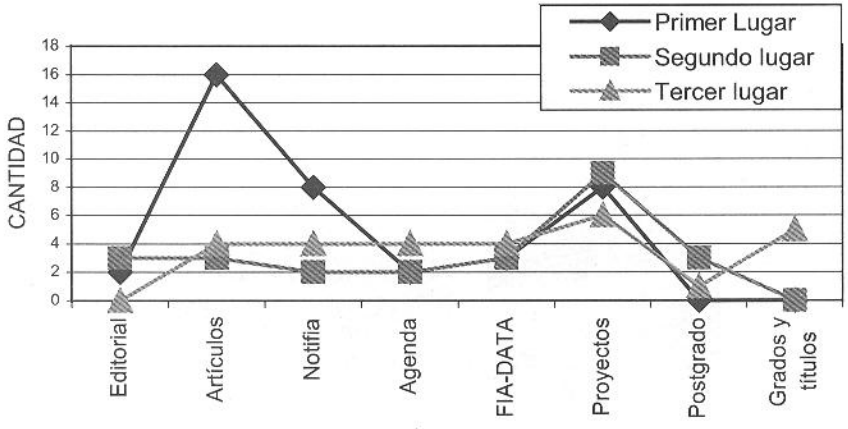


Figura 15

Cuando usted ingresa a INFOFIA,
¿qué sección del Boletín le llama más la atención?

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

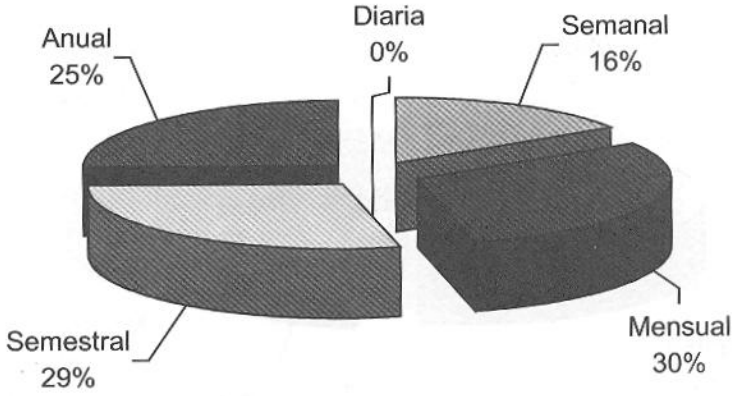


Figura 16

¿Con qué frecuencia visita INFOFIA?

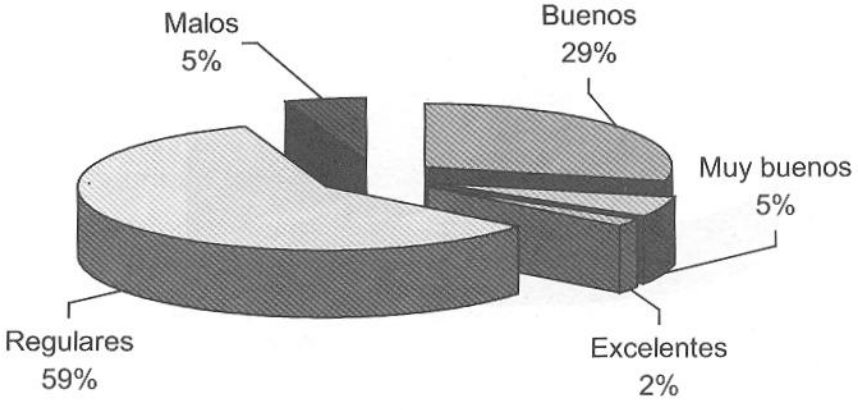


Figura 17

Los temas presentados, de modo general, le parecen

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

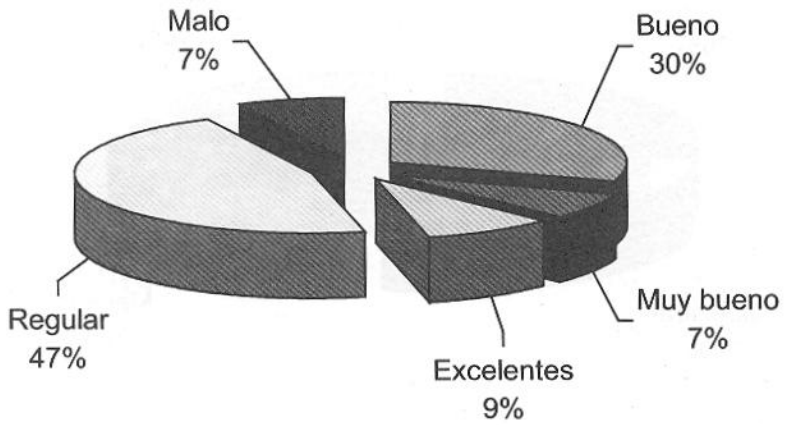


Figura 18

El diseño de INFOFIA lo calificaría de

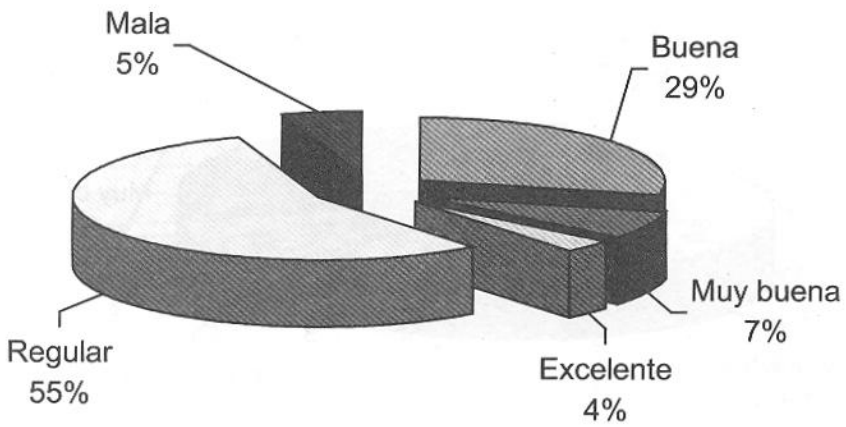


Figura 19

La NAVEGACIÓN en INFOFIA la calificaría

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe
CULTURA: Lima (Perú) 22: 363-386, 2008
ISSN: 1817-0285

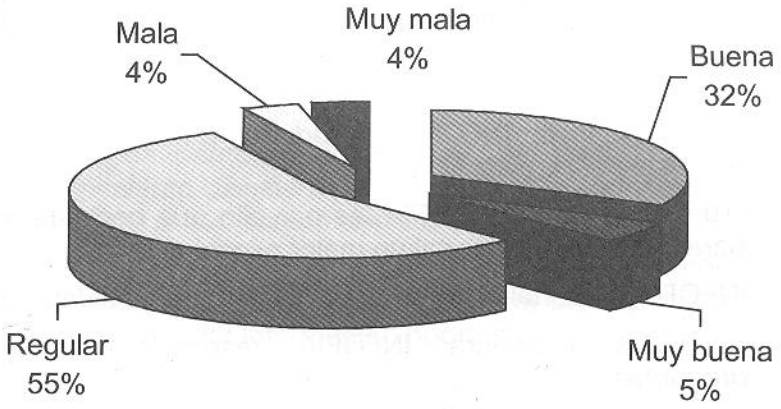


Figura 20

En general, su opinión sobre INFOFIA sería

Para mejorar la presentación de los resultados, se ha creído conveniente realizar una discusión sobre los siguientes aspectos:

1. **Sobre el análisis de impacto a mediano plazo.**

   - De acuerdo con las propuestas de sondeo, especificadas en el punto de análisis de resultados, se recomienda que la encuesta sea lo más clara, concisa posible, porque de esta manera el usuario dispondrá del tiempo suficiente para responder a las preguntas solicitadas.
   - Asímismo, se recomienda insertar o cambiar dos preguntas y colocar las siguientes:

     ¿Qué opina del artículo *Nuevas tecnologías* que invade el mercado?. Con este cuestionamiento al usuario no solo le permitimos participar más abiertamente en el Boletín, sino que, a su vez, podemos tener un alcance, si este es leído o no.

     ¿Con qué frecuencia visita INFOFIA? Agregarle ¿cuánto tiempo aproximadamente permanece en la página? Con estas interrogantes podemos tener mayor precisión con respecto a si el boletín es leído o solo visualizado. Aún cuando no será exacto, pero nos dará una idea más cercana a la realidad.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

2. Acerca del título de la encuesta

La encuesta necesariamente debería tener una titulación, porque de esta manera el método tendría mayor interés para los usuarios. Este título podría ser uno de los siguientes:

- ¡Forma parte de INFOFIA y ayúdanos a mejorar este espacio que está hecho para ti!
- ¡Tú eres parte de INFOFIA, es por ello que necesitamos de ti para hacer de este portal un mejor espacio!
- INFOFIA, el portal hecho para ti, necesita de tu colaboración.
- Ayúdanos a mejorar INFOFIA, responde las siguientes preguntas.

3. Acerca del contador

El portal debería tener un contador de visitas y así tener otro medio de sondeo de cuántas personas ingresan al portal cada vez que la nueva edición es puesta en el portal. Este contador debe volver a cero cada vez que se coloque una nueva edición del boletín de la siguiente manera:

- Aproximado de lectores entre personal, alumnos y externos 3.500 lectores
- El contador calculó este mes 3.200 visitas (este resultado puede variar porque pueden haber personas que ingresan al portal más de una vez. Asimismo, nos dará u ofrecerá una idea aproximada de la cantidad de personas que ingresan a INFOFIA.) el contador debe volver a cero en cada nueva edición.

4. Respecto a la publicación libre

La publicación libre debe ser un espacio a la cual las personas internas o externas a la FIA puedan enviar artículos, los que serán colocados en el portal, previa revisión por parte de los encargados del boletín.

Este rubro es necesario porque de esta manera fidelizamos a nuestros lectores haciéndolos partícipes del boletín. Los mejores artículos serán publicados y estos no deben de pasar de 5 ó 6 ya que serán colocados en una de las páginas del boletín.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285

CONCLUSIONES

1. Los años de experiencia en la edición y diseño del boletín han posibilitado mejorar la calidad en cuanto a diseño, diagramación y contenido.
2. El estudio ha permitido comprobar que, mediante el desarrollo y mantenimiento constante del boletín, los alumnos practicantes pueden mejorar sus competencias.
3. El boletín informativo ha permitido mantener en comunicación constante a los lectores, mejorar el nivel de capacitación de los usuarios y transmitir información oportuna.
4. Permite la transmisión de conocimientos de las especialidades de Ingeniería de Computación y Sistemas, de Ingeniería Industrial, de Ingeniería Electrónica y de Arquitectura.
5. El boletín ha ido evolucionando con el uso de tecnologías emergentes, entre ellos el diseño gráfico Web, para convertirse en un medio de comunicación moderno. Se ha logrado difundir novedades y motivar a sus lectores a fin de conocer las nuevas tecnologías, esta es su mayor importancia, puesto que la tecnología es cambiante y mientras más conocimientos tengamos, estaremos mejor preparados para competir como profesionales. Además, cumple un rol integrador de los alumnos, docentes, administrativos de nuestra Facultad, y de otras facultades e instituciones externas, puesto que sirve para difundir las novedades y noticias de interés. Asimismo, informar a los alumnos de los servicios que brinda la FIA. Las empresas pueden conocer también el nivel de conocimiento y tecnología en el que los alumnos se desarrollan. El contenido de cada INFOFIA es específico, conciso, claro y motivador para que el lector visite nuestras páginas o solicite información sobre los hechos o servicios que se mencionan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Nielsen, J. (2000). *Usabilidad, Diseño de sitios Web.* Madrid; Editorial Prentice Hall.

Zabalza, M. (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario.* Madrid; Editorial Marcea.

* jlopez2@usmp.edu.pe
** mcaceres@usmp.edu.pe

ISSN: 1817-0285