



Universidad
de Chile

Universidad de Chile
Facultad de
Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño
Diseño Gráfico



Alumno: Rodrigo Andrés Carreño Pozo
Profesor Guía: Mauricio Vico S.
Junio 2006,
Santiago de Chile

DISEÑO DE PORTAL WEB PARA MEJORAR
EL ACCESO A LA INFORMACION DEL AREA
DEPORTIVA DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE

PROYECTO PARA OPTAR AL TITULO DE DISEÑADOR
MENCION GRAFICO

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo a mis padres, que tanto apoyo y amor me han dado a lo largo de mi formación como profesional.

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer a todas las personas que de alguna forma han contribuido al desarrollo de mi proyecto de título y también me han acompañado a lo largo de la carrera:

Felipe Salas, Jaime Navarro y Jorge Durán por su apoyo y preocupación.

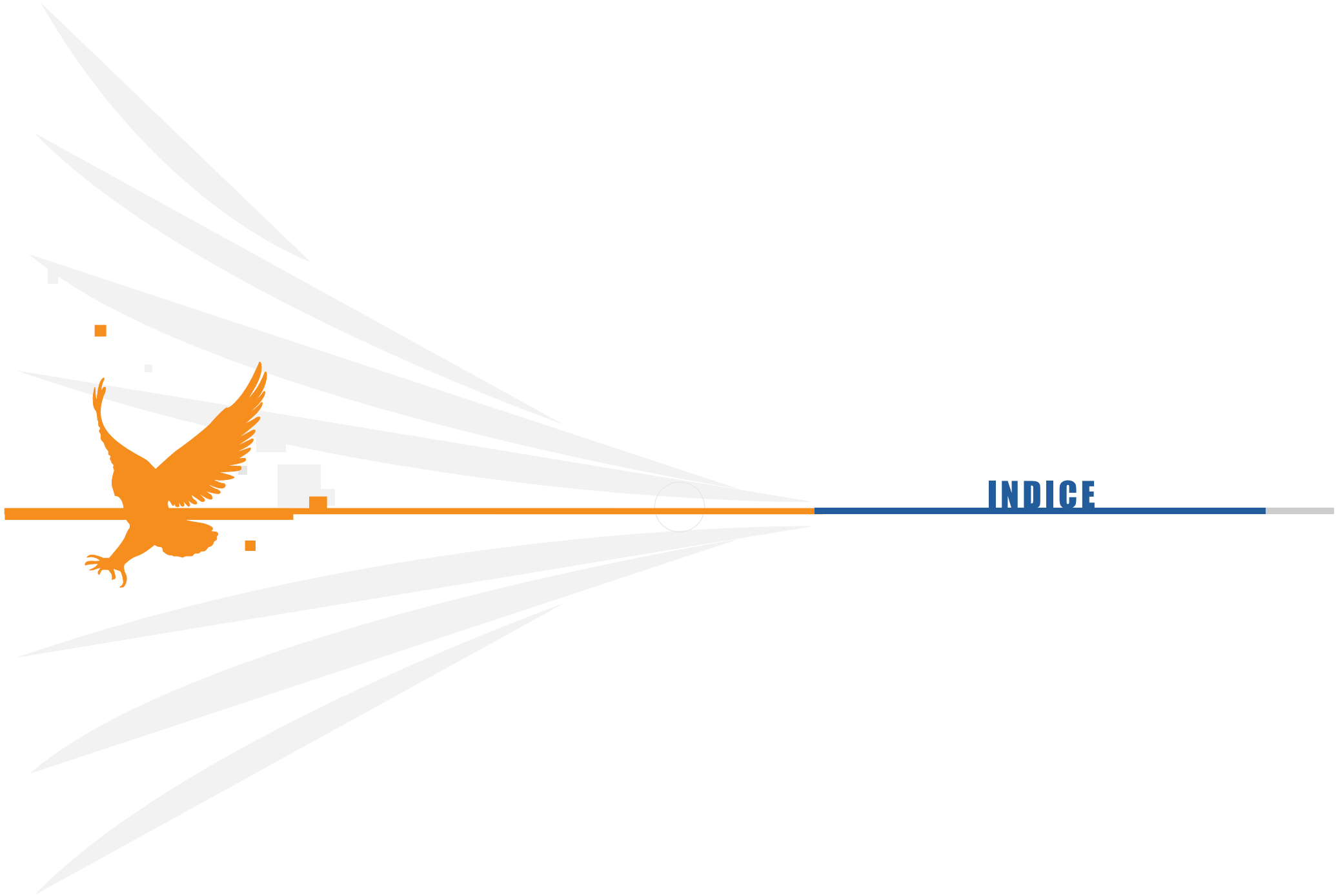
Al CDE por su cooperación al desarrollo del proyecto.

Mauricio Vico, por su guía como profesor de taller y memoria.

Johana Lucero, por su apoyo, cariño, amor y compañía en esta última etapa de mi desarrollo como profesional.

Y en especial a Reinaldo y Lilian, mis padres, que siempre han dado todo por mi desarrollo profesional y humano.





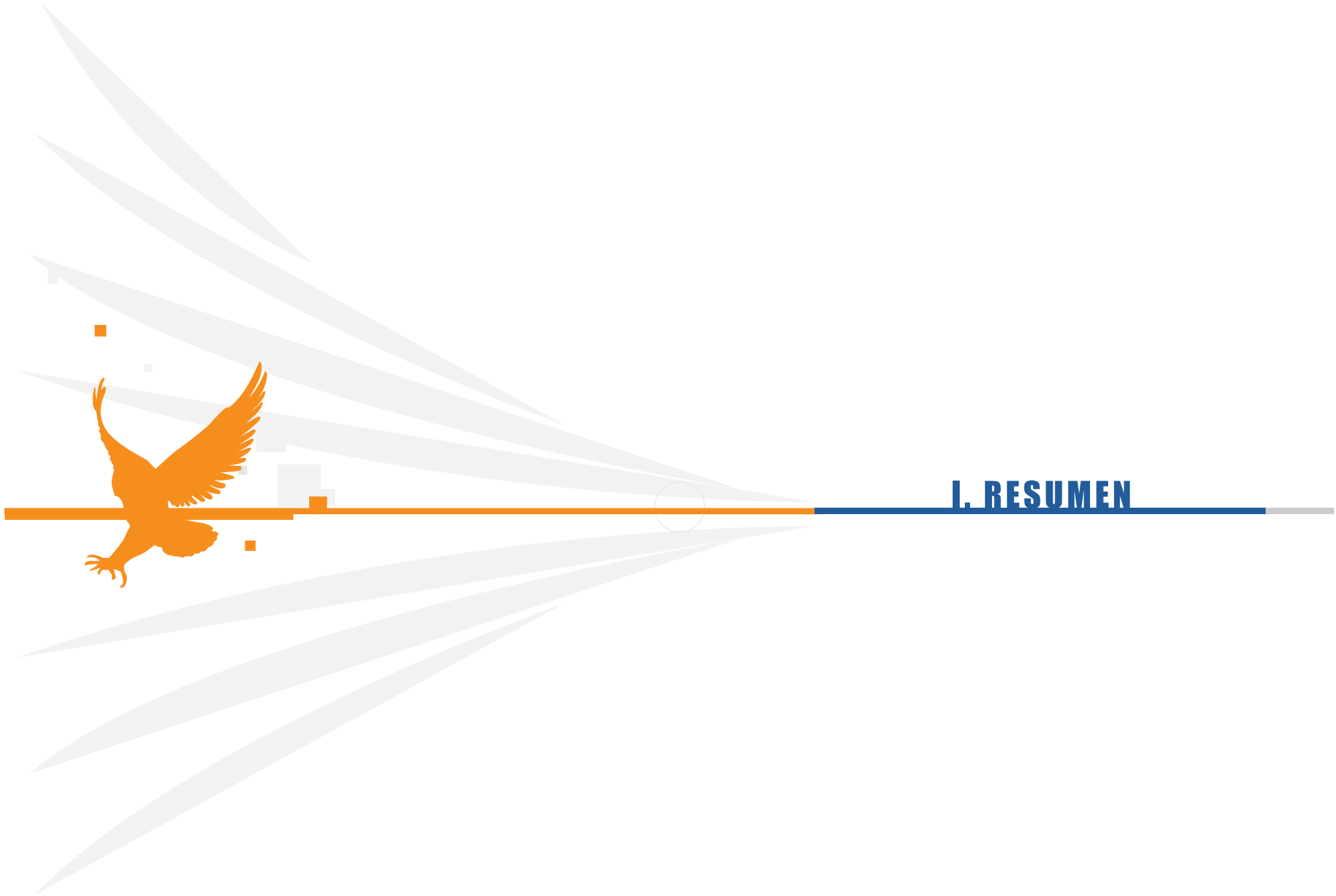
INDICE

INDICE

	Página		
I RESUMEN	6	El Deporte en Chile	26
II INTRODUCCIÓN	8	Deporte y Gobierno de Chile	26
III PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10	Chiledeportes	27
Presentación de la Investigación	11	Encuesta Nacional del Deporte	28
Identificación del Problema	11	Deporte y Universidad de Chile	32
Definición del Problema	11	Historia	32
Conceptos Claves	11	Logotipo	34
Objetivos	11	Análisis Taxonómico	35
Justificación de la Investigación	11	Interpretaciones sobre la Lechuza	35
IV MARCO TEÓRICO	13	Situación Legal	37
El Deporte, Visión General	14	Rol de la Universidad en el Deporte	38
Análisis Etimológico	14	Estructura Deportiva	38
Definición	14	Dirección de Deportes y Actividad Física	39
Historia del Deporte	15	Misión y Visión	39
Historia y Grecia	15	Objetivos y Funciones.....	39
Juegos Olímpicos	16	Organigrama	40
El Renacimiento	17	Organización	40
El Deporte en la Historia	18	CDE (Centro Deportivo de Estudiantes)	41
Deporte y ser Humano	19	Fines de la Organización	42
Beneficios Físicos	19	Quienes lo Componen	42
Psicología Deportiva	19	Organigrama	42
Tipología Psicológica de los Deportes	20	Los Programas Deportivos	42
Punto de vista de estudio sociológico	22	Proyectos	42
Aspectos Emocionales	22	La Sede Deportiva	44
Roles o Funciones Sociales del Deporte	24	Programas Deportivos de la Universidad	45
		1. Deporte Generalizado y Recreativo	45
		2. Deporte de Representación	45
		3. Deporte de Competencia Interna	46
		Infraestructura Deportiva Universidad De Chile	47
		Complejo Deportivo Piscina Universitaria	47
		Complejo Deportivo Juan Gómez Millas ...	48
		Complejo Deportivo Quinta Normal	49
		Facultad de Arquitectura	50
		Facultad de Ciencias Agrarias	51
		Facultad de Ciencias Económicas	52
		Facultad de Ciencias Físicas	53

Facultad de Ciencias Químicas	54	Contenido y Navegación	88
Facultad de Ciencias Veterinarias	54	Fundamentos Gráficos	90
Facultad de Filosofía	54	Logotipos	90
Facultad de Ciencias Sociales	54	Colores Portal Udeportes	91
Facultad de Medicina	55	Pictogramas e iconos	92
Estadísticas Deportivas Universidad De Chile	56	Portada	94
Diagnostico Deportivo Universidad De Chile	57	Dinámica del Sitio	96
Fortalezas	57		
Debilidades	57		
Oportunidades	58		
Amenazas	58		
V ENFOQUE TEÓRICO	60	VII CONCLUSION	103
1 - Multimedia	61	VIII GLOSARIO	105
2 - Interfaz	62	IX BIBLIOGRAFÍA	107
3 - Usabilidad	63		
4 - 3d	65		
5 - Portal Web	67		
6 - Diseño Grafico a la Web	67		
7- Lenguaje de Programación	70		
VI EL PROYECTO	72		
Foda	73		
Características del Proyecto	74		
Análisis del Sitio Actual	75		
Encuesta sobre el Sitio Udeportes	77		
Análisis De Tipología	79		
www.espn.com	79		
www.chiledeportes.cl	80		
www.elmundodeporte.cl	81		
Financiamiento	82		
Propuesta de Diseño	83		
Marco Conceptual	83		
Funcionamiento	84		
Características Tecnicas.....	85		
Areas De Información	86		





I. RESUMEN

RESUMEN

Este informe muestra el proceso que se llevó a cabo para el diseño del portal deportivo de la Universidad de Chile.

Este portal pretende mejorar la calidad y difusión de la información relacionada con el deporte en el contexto deportivo de la institución.

Para la realización de este proyecto se comenzó con la recopilación de la información, búsqueda de necesidades y el estudio del actual sitio. Se necesitó, además, un estudio exploratorio tanto con los alumnos que practican deporte, como los que necesitan ser informados de ello, para poder así tener una visión global de la envergadura del proyecto.

Por último se mostrará el proceso creativo que se llevó a cabo para lograr que el portal fuera una experiencia sensorial interesante para el usuario.





II. INTRODUCCION

INTRODUCCION

El deporte tiene un valor muy importante en la sociedad. Esto gracias a que ultimamente se ha tomado más conciencia que el deporte es un elemento integral dentro del desarrollo como persona, mejorando así su calidad de vida.

La Universidad es responsable de formar profesionales que otorguen un aporte tanto en su disciplina como a nivel humano. Es por esto que deben desarrollarse en una instancia donde exista una integración física, mental y espiritual, siendo la práctica deportiva un valor fundamental para este desarrollo.

Una de las debilidades que tiene nuestra Universidad; reflejo de la sociedad actual que se manifiesta no sólo en el área de deportes, sino dentro de la variada gama de actividades que se desarrollan dentro de ella, es la disgregación territorial que, desgraciadamente, se traduce en problemas serios de comunicación y coordinación, tanto entre las unidades académicas, como entre éstas y el nivel central, por lo que parece fundamental apoyar las medidas tendientes a mejorar la coordinación y comunicación de las diferentes instancias del deporte de la Universidad.





III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

PRESENTACION DE LA INVESTIGACION

El presente proyecto pretende cooperar con el renacimiento de un mejorado espíritu deportivo de los alumnos desde un enfoque del ámbito del diseño gráfico, con las herramientas otorgadas por la tecnología y las nuevas teorías de la comunicación, para así también apoyar la modernización de la Universidad.

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La falta de información y difusión del deporte es uno de los problemas fundamentales con los que se encuentra el alumno desde su ingreso a la Universidad, la información disponible en internet sobre el tema es incompleta y poco específica. Además, carece de una interfaz y una forma de presentar la información de manera interesante y llamativa, para así ser un real aporte a la motivación del alumno con respecto al deporte.

DEFINICION DEL PROBLEMA

El medio digital disponible en internet sobre el deporte estudiantil de la Universidad de Chile, carece de una comunicación eficaz e información organizada, las que son indispensables para una eficiente relación con el usuario.

CONCEPTOS CLAVE

- "Comunicación eficaz": "Comunicación" se refiere a trato, correspondencia entre dos o más personas, también se dice de la transmisión de señales mediante un código común entre un emisor y un receptor. "Eficaz", que logra hacer efectivo un intento o propósito. De manera que estamos hablando del contacto y la retroalimentación entre los alumnos, necesarios para este proyecto.

- "Información organizada": El concepto de "información" según el diccionario de la Academia de la Real Lengua Española trata de "datos que uno trata de saber o entregar", mientras que "organizada" trata de "preparar algo con un propósito específico". Entonces la idea básica es saber entregar una información clara, pertinente, inteligible y enfocada en las necesidades reales del portal.

OBJETIVOS

A) General:

Mejorar el acceso a la información del área deportiva de la Universidad de Chile mediante el diseño de un portal web.

B) Específicos:

- Reposicionar el Centro Deportivo de Estudiante como eje organizador estudiantil del deporte universitario.
- Reforzar la visión del deporte como un elemento complementario para el desarrollo profesional y humano.
- Desarrollar un sistema cooperativo de información.
- Generar una experiencia auditiva y visual innovadora con respecto al deporte.

JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION

Tomando en cuenta las necesidades detectadas en el caso del deporte universitario, se contempla que una de las falencias fundamentales es la falta de información e interacción, por las razones detalladas anteriormente. Entonces, ¿Es tan necesario mejorar los canales de comunicación del deporte universitario?, Por que la Universidad de Chile, con toda su imagen es, a la vez, un ejemplo para toda la sociedad, a nivel intelectual, moral y espiritual, con esto estamos hablando también de cuerpo-mente, que significa un desarrollo integral del ser humano.

Además es un proyecto a largo plazo, moldeable, adaptable, generador de contactos, ideas y relaciones interpersonales, acercando a la vez a quienes de otra forma no se conocerían, pues el deporte es también un lugar de encuentro. Desde el punto de vista del diseño gráfico, el proyecto es un aporte directo de la carrera a esa área tan despreocupada e importante, tanto para los alumnos

como para la Universidad.

Este proyecto, además, es enriquecedor especialmente para mis gustos personales junto con los de mi quehacer profesional, pues a lo largo de la carrera aporté con muchas premiaciones a mi Universidad a nivel nacional en natación y experimenté los beneficios de conocer realidades diferentes en otras facultades por medio de otros deportistas, descubrir nuevos métodos de control personal, para aumentar mi seguridad ante la sociedad y forjar una mayor cohesión con la imagen que representa mi Universidad, ganancias que por falta de información muchas personas no pueden vivenciar.





VI. MARCO TEORICO

4.1 EL DEPORTE, VISION GENERAL

ANALISIS ETIMOLOGICO

El significado de la palabra “deporte”, viene de la palabra “deportar” (latín; deporte, que antiguamente significaba “divertirse, recrearse”), pero actualmente tiene muchas connotaciones:

Deporte: (De deportar)

- Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre.
- Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas.
- Por deporte, por gusto, desinteresadamente

Deportar: (Latin deportäre)

- Divertirse, recrearse

Deportista:

- Persona que practica algún deporte por afición o en forma profesional.

Gimnasia: (Latín gymnasia)

- Arte de desarrollar, fortalecer y dar flexibilidad al cuerpo por medio de ciertos ejercicios.

Gimnasio: (Latín gymnasium)

- Lugar destinado a ejercicios gimnásticos
- Lugar destinado a la enseñanza pública

DEFINICION

La definición de “deporte” se puede ver desde muchos ángulos:

Cuando los escritores recurren a la palabra deporte, es para designar una manera de obrar, una forma de vida, una disposición particular del espíritu. Los sabios son llamados también “deportistas” en razón de la pasión con que realizan sus búsquedas sin tener en cuenta los riesgos y sacrificios que deben soportar.

En vez de evitar las dificultades, el deportista las busca y las provoca. Sin esta preocupación constante por sostener la lucha, no hay, no puede haber deporte. Aquí está la diferencia fundamental entre el deporte y la educación física.

La divisa del deportista es aquella que el comité Olímpico debiera hacer suya: “Citius, altius, fortius”, (“Más rápido, más alto, más fuerte”).

Una definición interesante es la de Paul Souchon y Jacques May: “El deporte es una lucha y un juego”.

4.2 HISTORIA DEL DEPORTE

DEPORTE Y GRECIA

El núcleo de la actual civilización occidental radica en el legado que nos dejó la cultura griega, y es donde el concepto de deporte aparece de la forma más pura, acompañado de una conciencia muy clara de todos los beneficios que se pueden obtener para la formación del hombre.

Una de las principales razones de la eclosión de esta admirable civilización era el vivo espíritu de rivalidad que animaba a sus ciudadanos, la división entre las ciudades, las clases, etc. En fin, el antagonismo idealizado en torneos de atletismo y la poesía, de esta combatividad es la condición primera del deporte que, claro, necesita control, un empleo juicioso de esta idea, lo que llevó a implementar reglas.

El deporte en la educación griega:

Entre los elementos importantes de la educación se encontraban la gimnasia y la música, la primera designaba el conjunto de ejercicios físicos y la segunda todas las artes de las Musas. Platón emite este juicio: "Así, no es para cultivar el alma y el cuerpo (pues si este último saca alguna ventaja, no es más que indirectamente), sino para cultivar el alma sola y perfeccionar en ella el valor y la sabiduría, ya que los dioses han hecho presente a los hombres de la música y la gimnasia; es para que convivan tensándolos y relajándolos según convenga y en un justo grado".

Se podría objetar el incluir el deporte en un programa de educación, como lo hicieron los griegos, pues parece quitarle el carácter de actividad libre, sin la cual ya no es un juego. Lo interesante es que los ciudadanos griegos no se dedicaban más que a ocupaciones destinadas a perfeccionar su cultura y no al trabajo, para eso estaban los esclavos; para ellos entonces la Escuela quería decir ocio.

De los 7 a 14 años al niño se le enseñaba a leer y escribir, también canto y música, a continuación hasta los 18 años el joven proseguía con su educación en la palestra (en latín: lucha), que era un establecimiento privado donde se le enseñaba casi exclusivamente ejercicios físicos; se le iniciaba en competencias deportivas y en la agonística (actualmente atletismo y lucha).



LOS JUEGOS OLIMPICOS

Llamados así por celebrarse en la ciudad de Olimpia. Representaban un momento de unión entre las diferentes colonias griegas del Mediterráneo. Nacieron como enormes festivales en los que la religión, las prácticas atléticas y la música se unían para honrar a los dioses y esclarecer quiénes podían asumir el título de mejores deportistas de la época.

Las primeras ediciones duraban apenas un día y se reducían a festejar a los dioses, pero poco a poco fue tomando cuerpo la competición, alimentada por el espíritu guerrero de los griegos clásicos.

La fama de los Juegos de Olimpia consiguió que griegos de todas las ciudades conquistadas por la civilización llegaran a la península del Peloponeso para competir. Entre las ciudades que más y mejores atletas trajeron -y por ello las más gloriosas- se encuentran Atenas, la ciudad del sur de Italia de Cortón, Miletos, en el Asia Menor y la isla de Naxos.

La recompensa del vencedor era una corona; la que se daba en Olimpia era de ramas de un olivo consagrado a Zeus.

Los Juegos Olímpicos iban a celebrarse durante más de 12 siglos, cada cuatro años, pero los romanos cuando conquistaron Grecia no comprendieron el sentido de estos juegos, no entendían que debían todo su valor a la manera cómo eran practicados. El esfuerzo desinteresado ya no se valoraba.



EL RENACIMIENTO

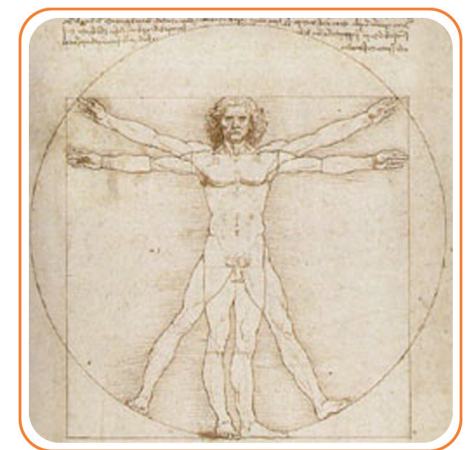
El Renacimiento y su movimiento cultural, el humanismo, se caracterizó, entre otras cosas, por el intento de una formación global del individuo, siendo éste su objetivo primordial y es aquí donde se empiezan a incluir los ejercicios físicos junto a la formación intelectual y espiritual.

Los intelectuales del renacimiento (Erasmus de Rotterdam, Rafael, Leonardo Da Vinci, Donatello, Miguel Angel, Tomás Moro, Brunelleschi, Luis Vives, etc.) abrieron un nuevo periodo en la historia de la actividad física, pues sentaron los criterios de selección para determinados juegos y actividades en base a su utilidad. Los intelectuales europeos comenzaron a valorar la acción física en función de su utilidad.

Los humanistas del renacimiento fueron los primeros ideólogos de la educación física. El hombre constituye un todo y su cuerpo debía ser elevado a la categoría del espíritu.

Para los humanistas, la Atenas de Pericles (Gobernador) era un modelo de utopía cultural. Un ejemplo de esto es que el desnudo atlético fue restablecido en las artes plásticas como máxima expresión estética. La concepción sobre el destino del hombre que venía dado por el pecado original y la clase social a la que pertenecía quedó cuestionada y los humanistas piensan que a través de una educación global y esmerada el hombre puede cambiar este destino. La aristocracia y la burguesía se convierten en mecenas del arte y la sabiduría. La política toma una nueva expresión debido al interés de los ciudadanos por el gobierno de las ciudades, no obstante sigue existiendo gran diferencia entre las actividades físicas y los juegos practicados por las altas clases sociales y los realizados por el pueblo como continuidad de las costumbres que durante toda la Edad Media se implantaron.

Esta breve reseña histórica e ideológica respecto al deporte nos habla de cómo se ha tomado el deporte en esta civilización, dejando en claro que existieron muchos vacíos en los cuales no se comprendían los beneficios de una enseñanza completa, no sólo fijada en el intelecto, sino también en el cuerpo, pues al ser humano se le debe ver como un todo unificado, no por segmento, y así mismo potenciar en su desarrollo la evolución física.



EL DEPORTE EN LA HISTORIA

Desde el atletismo griego es que se ha producido, en principio, el tipo más acabado de educación y moral deportiva. Sin embargo, la ciudad de Atenas no tuvo jamás que apoyarse en la aprobación de los filósofos o en las disposiciones previstas por los legisladores: los ciudadanos libres, que aborrecían las ocupaciones materiales, se complacían en encontrar en el deporte el medio de cultivar con agrado las cualidades que estimaban.

El ejemplo que siguió, el de los europeos de la Edad Media, ha demostrado que, a pesar de las condiciones de existencia, que llegaron a ser muy difíciles, y sin necesidad de ningún estímulo, el deporte podía, no solamente quedar como una distracción, sino aún extenderse mucho más allá de las clases a las que el mundo antiguo lo había circunscrito.

Es siempre a título de distracción que se descubre de nuevo el deporte en el siglo XIX, por parte de la juventud de Gran Bretaña primero y por la Francia después.

En todos estos casos, los que se han entregado a él por su sola satisfacción, se han mostrado pródigos en esfuerzos, haciendo llevar sobre su carácter la acción más profunda del deporte.

La civilización actual no ha modificado aquella ley que quiere que las actividades del hombre sean divididas entre el trabajo y los ocios; en nuestros días, es el uso que él hace en estos últimos lo que puede ayudar mejor al hombre moderno a reparar los desórdenes a los que su naturaleza se encuentra expuesta en razón de los progresos del confort o de las exigencias de la profesión. La juventud tiene derecho al deporte; la sociedad debe ofrecerle los terrenos de juego y acordar una buena distribución de sus horas de trabajo; una vez realizadas estas condiciones, será más por el entusiasmo que por el deseo de ganar o el llamamiento del deber, que se obtendrá de la juventud una adhesión ferviente a la disciplina deportiva y el respeto a las reglas de vida que unas morales vacilantes no logran imponer.

Muchos se han preocupado de poner al servicio de sus designios la fuerza del deporte. Unos buscando sólo el progreso del individuo: es la formación del gentleman británico y del hombre de acción americano; los otros, empleándolo para desarrollar la fuerza, para engrandecer la reputación de un Estado o de

un grupo, ya sea orientándolo hacia el cultivo de las cualidades útiles para persecución del objetivo de la colectividad, ya sea seduciendo, con el atractivo del deporte, a los jóvenes que desean imbuirse de su doctrina: Jahn y, después, el nacionalsocialismo de Alemania; los regímenes totalitarios, las asociaciones que dependen de organizaciones políticas, confesionales o corporativas. Otros, en fin, deseosos de explotar a beneficio suyo la afición del público, transforman los espectáculos deportivos en organizaciones comerciales, relegando a segundo plano el respeto por la sinceridad deportiva.

¿Puede considerarse el deporte como responsable de despertar sentimientos bélicos?

Es cierto que muchas cualidades desarrolladas por el deporte pueden ser útiles al soldado, pero tal como ha señalado acertadamente Jules Sageret, existen entre el deporte y la guerra moderna unas diferencias fundamentales: no se encuentra ni el recuerdo del espíritu caballeresco que las humanizaría, ni el rechazo a emplear un medio desleal, ni la sanción de un árbitro y, sobre todo, el principio de la estrategia militar ha quedado reducido en asegurar una superioridad numérica o de armamento sobre el adversario.

Lo ideal es que el deporte sea siempre y para todos un factor de aproximación entre las naciones. Vínculos de estimación y de camaradería se estrechan fácilmente entre los fieles a un mismo juego, por más encarnizada que haya sido la lucha y sea cual fuere el resultado. Pero todos los infinitamente más numerosos espectadores o público, que han asistido al encuentro o lo han seguido por la prensa, la radio o la televisión, y habían, de alguna manera, delegado a su favorito para que se llevara para ellos la victoria, si esta última se le ha escapado, guardarán rencor al adversario, al árbitro, a la ciudad o a la nación vencedora.

4.3 DEPORTE Y SER HUMANO

BENEFICIOS FISICOS

La actividad física y la aptitud fisiológica (beneficios de la actividad física) prolongan la longevidad y protegen contra el desarrollo de enfermedades cardiovasculares, ataques cardíacos, hipertensión, obesidad, osteoporosis, cáncer de colon y depresión. Estas afirmaciones no son meras hipótesis, los beneficios de estar protegidos de estas afecciones por medio de la actividad física, residen en la relación causa - efecto a través de alteraciones en mecanismos fisiológicos enzimáticos que el ejercicio provoca en nuestro organismo.

Llevar una vida físicamente activa provoca una acción directa sobre el corazón, reduciendo notablemente el riesgo de enfermedades cardiovasculares. El incremento del aporte de oxígeno, mejora en la contracción miocárdica, disminución de la frecuencia cardíaca basal, la tensión arterial en reposo y en actividades diarias, incremento del diámetro y capacidad de dilatación de las arterias coronarias; y por ende, provocando una mejor circulación.

Estos son algunos de los beneficios que provoca el ejercicio en el sistema circulatorio, además de modificar los efectos perjudiciales de malos hábitos (tabaquismo, dietas inadecuadas o desequilibradas, altos índices de ldl y colesterol, obesidad, etc.). Por otra parte, para que el ejercicio sea beneficioso debe ser de desarrollo actual y no histórico. Además la prescripción personalizada de ejercicios ayudan al óptimo estado de salud del individuo.

Estudios realizados en la Universidad de Los Angeles, en la Universidad de Noruega, en el Instituto Cooper y el estudio masculino de Copenhague, entre otros, determinaron que la vida sedentaria aumenta a más del doble el riesgo de desarrollar una enfermedad cardiovascular, (ataques cardíacos, etc.) y disminuye en igual proporción en la medida que aumenta la actividad física y su continuidad.

Demás está decir, entonces, la gran cantidad de beneficios que se reciben con la práctica regular de deporte, algo que debe ser casi obligatorio para todos los alumnos de la Universidad, por el desarrollo íntegro en la mente y el cuerpo, necesario para todo ser humano.

PSICOLOGIA DEPORTIVA

La mayoría de las personas ha tenido un acercamiento a la práctica de algún deporte, aunque no sea de manera profesional. El entrenamiento juicioso y constante permite lograr un mejor desempeño y constituye una fuente de satisfacción, por medio de la cual se alcanzan algunos ideales y se aumenta el sentido de estima propio.

Ganar una carrera, un campeonato, romper un récord, entre otras situaciones, constituyen momentos especiales en la vida de los deportistas. Para poder lograrlo se necesita no solamente de una buena condición física sino también de un apropiado balance de la actividad mental.

Algunas personas se preguntan qué tienen que ver la mente, los pensamientos y fantasías con el deporte, cuando es el cuerpo y su rendimiento lo primordial en esta actividad. Pues bien, existe una fuerte conexión entre lo corporal y lo mental. Para cada pensamiento, el cuerpo tiene una reacción, sin importar si se trata de algo real o fantaseado. La interpretación que cada persona da a los acontecimientos que suceden a su alrededor, las valoraciones culturales de las cosas, los recuerdos atados a situaciones actuales, todo esto y otros elementos más influyen fuertemente sobre el funcionamiento del cuerpo.

Ahora bien, la Psicología del Deporte intenta poner en práctica las herramientas de entrenamiento mental y los conocimientos desarrollados para permitir a las personas superar las barreras que evitan el logro del máximo desempeño, dándole a los deportistas control sobre el propio rendimiento. Así, intervienen dando consejo a atletas recreativos, equipos profesionales y de colegios o universitarios, de la misma forma que prestan sus servicios a atletas olímpicos, organizaciones y negocios. Aunque el entrenamiento físico sea la meta primordial, no se piensa que éste sólo sea suficiente para conseguir el éxito. El entrenamiento mental es necesario y debe ser tan fuerte como el entrenamiento físico.

TIPOLOGIA PSICOLOGICA DE LOS DEPORTES

A continuación se describe en tablas las categorías, según Miroslav Vanek y Bryant Cratty, de los grupos psicológicos, las disciplinas correspondientes y características de la personalidad de los deportistas, a modo de efectuar una visión general sintetizada de la psicología y el deporte.



Categorías	Demandas psicofísicas	Deportes
I.Coordinación óculo-manual, firmeza y puntería.	Capacidad para adecuarse a situaciones que producen ansiedad, stress, control emocional y físico. Deportes con falta de actividad física, por lo que contribuyen poco a disminuir la ansiedad, que crece a medida que avanza la competencia	Arquería, tiro
II.Expresión estética	Expresión estética; movilidad fluida y visualmente atractiva. Mayor movilización de la energía que en la categoría anterior, pero sin esfuerzo total que disipe el stress psicológico	Patinaje, competición de ejercicios libres y gimnasia moderna para damas.
III.Movimientos de los demás		
1. Sin posible agresión directa (red)	La capacidad de anticipación del movimiento es favorecida por el tiempo, ya que los rivales están separados por una red. Requieren a veces, coordinación de juego con compañeros de equipo	Vóleibol, tenis
2. Con posible agresión directa	Hay contacto físico directo. El deportista debe reaccionar a la intención del adversario y a lo que él hace efectivamente	Fútbol americano, boxeo, lucha
3.Esfuerzo paralelo	El esfuerzo primario está dirigido contra algunos obstáculos (pelota o blanco), sin ningún esfuerzo directo o indirecto en contra del oponente. Requiere altos niveles de destreza. La actividad es relativamente espaciada	Golf, bolos

IV. Movilización total de la energía	Requieren total movilización de la energía en dos sentidos: a) Resistencia (endurance) b) Fuerza-potencia Se precisan, a veces, altos niveles de activación psicofísica y excitación. La competición contribuye a disipar el stress emocional.	Corredores de fondo, nadadores Levantadores de pesas, lanzadores de disco.
V. Daño o muerte	Presentan serios riesgos: daño físico y aún peligro de muerte.	Automovilismo (carreras), boxeo, lucha

El máximo desempeño durante el deporte está relacionado con la capacidad para estar relajado, tener confianza y estar concentrado. El punto máximo en rendimiento físico es todo con lo que los atletas individuales y los equipos sueñan. Se trata de ese sentimiento especial de estar jugando de tal forma que nada puede salir mal, situación en la cual la persona está concentrada en la obtención de su meta. Existen técnicas para lograr tal desempeño y el sólo hecho de alcanzarlo constituye un fuerte motivador para que las personas practiquen deportes en la medida en que se superan metas y expectativas que muchas veces ni siquiera se pensaron posibles.

La cohesión de grupo corresponde a una de las más importantes dinámicas que se llevan a cabo dentro de los equipos deportivos y puede ser definida como el grupo de fuerzas que actúan sobre los miembros para que permanezcan dentro de una colectividad particular. Un equipo con cohesión es aquél que posee normas claras, metas comunes, identidad de grupo positiva, una relación buena de trabajo, responsabilidades compartidas, respeto, confianza, cooperación, unidad, buena

comunicación, orgullo por la membresía y sinergia. Dentro del lenguaje usado en los equipos es posible detectar el grado de cohesión a partir de la mayor utilización en el diálogo de palabras tales como: “nosotros” y “nuestro” en detrimento de expresiones del tipo “yo” y “mío”.

En la práctica se ha constatado que algunos atletas asocian de manera inconsciente el éxito en la competencia con egoísmo, lo cual según algunas culturas puede resultar pecaminoso. De esta forma, la culpa generada por el intento de alcanzar o el logro de un puesto importante a partir de la práctica deportiva genera fuertes sentimientos no conscientes de culpa cometiendo pequeños errores involuntarios que le cuestan a la persona el trofeo. El sujeto no entiende cómo, a pesar de los entrenamientos y los buenos propósitos se ha escapado una vez más de sus manos el anhelado triunfo.

A lo anterior pueden sumarse situaciones en las cuales la competencia y el mayor rendimiento se logran por medio de entrenamientos que rebasan las reales capacidades físicas, pidiéndole al cuerpo más de lo que puede dar sin lesionarse. En este caso se utilizan recursos tales como las drogas, por ejemplo anabólicos (Salud Hoy, Esteroides anabólicos), a pesar de que se conozcan los efectos secundarios y los riesgos que estos acarrearán. La alimentación también puede verse modificada de tal forma que ciertos nutrientes fundamentales para la actividad física general son restringidos. En cualquiera de estos casos se pierde el horizonte y lograr el triunfo deportivo se convierte en el centro de la existencia.

Entonces, la Psicología Deportiva se enfrenta no solamente ante el reto de lograr que los deportistas sean mejores en lo que desean y que puedan motivarse para superar cada una de las metas que se proponen. De la misma forma considera que en la actividad deportiva un sujeto puede manifestar dificultades que están atadas a aspectos profundos de su personalidad y que requieren una seria atención, en la medida en que seguramente irradian su malestar a otras situaciones vitales. Adicionalmente atiende los aspectos cualitativos y cuantitativos de la vida humana, necesarios para que el trofeo ganado sea completo.(2)

(2) <http://www.saludhoy.com/htm/psico/articulo/psicode1.html>

PUNTO DE VISTA DE ESTUDIO SOCIOLÓGICO

Desde el punto de vista sociológico se esboza la hipótesis de que el deporte implica la búsqueda de una actividad emocional que saque de la rutina y agradable a través de lo que llamamos “motilidad”, “sociabilidad”, “mimesis” o una combinación de las tres cosas. Es decir, el deporte voluntario parece orientarse en gran medida a obtener satisfacción de la actividad física y del contacto social que se mantiene en los deportes y a despertar afectos que recuerdan de forma lúdica y placentera las emociones que se generan en situaciones críticas. Como dijo Maguire (1992), el deporte implica sobre todo una “Búsqueda de la importancia de las emociones”.

A fin de experimentar completamente las pasiones, hay que estar comprometido, hay que querer ganar, sea como participante directo y por interés propio, ya que está en juego la propia identidad, o como espectador, porque uno se identifica con alguno de los jugadores o equipos.

En las teorías sociológicas, influidas por la filosofía se destaca que uno de los rasgos universales de las sociedades humanas es el hecho de que, desde el comienzo hasta el final de la vida, los seres humanos dependen de otras personas, la autonomía de las personas tiende a aumentar y su dependencia a disminuir a medida que maduran, lo que se invierte en la vejez. El objetivo es encontrar el nivel de interdependencia “ideal”, un equilibrio. Hablando de la pertenencia a cualquier grupo se tiende, en general, a implicar sentimientos positivos hacia otros miembros del mismo grupo e intenciones prefijadas de hostilidad y competitividad hacia los miembros de otros grupos, lo que genera competencia y espíritu de superación.

En las sociedades industriales modernas, el deporte ha adquirido importancia a nivel individual, local, nacional e internacional. La valoración concreta del deporte en general y en particular de una sociedad o grupo dados desempeña un papel importante en la formación de la identidad de los individuos, por ejemplo, una jerarquía y en el concepto de uno mismo entre los varones – y cada vez más mujeres como “buenos” o “malos” futbolistas, jugadores de rugby, vóleibol, etc.. Dicho de otro modo, los deportes modernos son algo más que simples en dirimir quién corre más rápido, salta más alto o marca más goles; también son formas para probar la identidad que, dado que la gente ha aprendido el valor social del deporte, son cruciales para la opinión de sí mismos y su rango como miembros de un grupo. De hecho, se cree que durante los últimos 200 años, en las sociedades industriales, el

deporte ha influido cada vez más en la forja de la identidad de los hombres; con la entrada de mujeres en este coto antes exclusivo de los hombres, el deporte se ha convertido en un medio donde se libran batallas por la identidad y el papel de los sexos. En suma, el deporte no sólo es importante para probar la identidad individual, sino también para los procesos afines intergrupales y para la estructura jerárquica de los países.

ASPECTOS EMOCIONALES

La motivación en la actividad físico-deportiva; el ámbito de los procesos psicológicos de motivación y emoción en la actividad física y el deporte, sigue siendo en la actualidad uno de los campos de interés más relevante y con un mayor volumen de trabajos publicados, tanto de carácter científico como aplicado.

La importancia de estos aspectos psicológicos desde los mismos inicios de la psicología del deporte, está íntimamente vinculada con algunas de las características propias de este campo de aplicación: se trata de actividades básicamente voluntarias, que requieren intensidades de esfuerzo progresivo y constante y con un componente de resultados fácilmente visibles. Asimismo, la creciente profesionalización de la práctica de la actividad físico-deportiva ha convertido en objeto de interés el creciente desarrollo de estrategias motivacionales que faciliten la intervención, tanto si se trata de aumentar la adherencia a los diferentes programas deportivos, como si se pretenden una óptima preparación psicológica destinada a alcanzar máximos niveles de rendimiento en el deporte competitivo. Para el éxito profesional se requiere, por tanto, la comprensión profunda de los factores motivacionales que la afectan, así como de los procedimientos de intervención, para crear un clima adecuado que mejore la efectividad de los deportistas y equipos, e igualmente conocer los procesos emocionales para poder incidir en su manejo y propiciar el autocontrol.

Son muchas las conclusiones que se van generando a partir de las diversas investigaciones sobre los componentes motivacionales y emocionales en el deporte, algunas de ellas con gran cantidad de evidencia empírica acumulada.

En relación con los procesos emocionales, se han desarrollado trabajos centrados

en aspectos muy concretos de los mismos. Entre los tópicos más estudiados encontramos los relacionados con el estado emocional perturbador del rendimiento deportivo más ampliamente reconocido, el de la ansiedad y los procesos de estrés relacionados a ésta, así como las aportaciones dirigidas a determinar los perfiles emocionales adecuados para un buen rendimiento deportivo, mediante la aplicación del cuestionario de estados de ánimo. Asimismo, por ciertas características que conforman la actividad físico-deportiva, como la exigencia de un elevado esfuerzo o la búsqueda de un resultado en competición con otros, es un marco idóneo para la expresión de los componentes clásicos de las emociones: las vivencias emocionales (alegría, miedo, ira, etc.), el comportamiento emocional (agresión, abrazo a un compañero, simulación de una lesión, etc.) y las modificaciones fisiológicas (ritmo cardíaco, tensión muscular, actividad psicogalvánica de la piel, etc.).

Por ello, en los últimos años, la investigación ha tenido como objetivo principal profundizar en temas como:

(a) Los sentimientos desplegados con mayor frecuencia en el ámbito deportivo: el miedo al éxito y al fracaso, a lesionarse, al dolor y al ridículo social, entre otros procesos emocionales que como el orgullo, la tristeza o la alegría que influyen también, a veces decisivamente, en la motivación individual.

(b) La agresividad en el deporte, que ofrece un marco natural de estudio accesible a la observación, sin demasiadas dificultades ni condicionamientos éticos.

(c) El papel de las principales dimensiones emocionales y sus efectos sobre la acción y las vivencias en la práctica deportiva.

(d) Los motivos que llevan a participar en deportes de riesgo, relacionado con la búsqueda de sensaciones y la experimentación de determinadas emociones, sin olvidar otros factores como la anticipación cognitiva o la flexibilización de la atención, la demostración de competencia y el experimentar sentimientos de autoconfianza, o de control ante las reacciones de estrés.

En suma son un cúmulo de emociones que influyen más bien positivamente en el alumno, además de ser una fuente de nuevas experiencias y aprendizajes que serán muy útiles en el curso de su vida, pues habrá experimentado y aprendido los beneficios del deporte.



ROLES O FUNCIONES SOCIALES DEL DEPORTE

Estas se pueden clasificar de la siguiente forma:

- A) Funciones de descanso
- B) Funciones de recreación
- C) Funciones de desarrollo
- D) Funciones profesionales o laborales
- E) Función alienante

FUNCIONES DE DESCANSO

El descanso es un elemento esencial en todo comportamiento; corresponde a la disminución de la actividad psicofisiológica y, en un momento dado, a la detención del pensamiento durante el sueño.

El recargo psicofisiológico y neuromotor de la vida agitada de hoy en día, necesita una vía de escape eficaz y útil, dejando de lado todo aquello que ha sido rutinario. El descanso no es sólo inactividad física, es algo mucho más complejo.

El deporte es un medio de recreación y regocijo para el hombre y está ligado a la formación integral del ser humano.

FUNCIONES DE RECREACIÓN

Dentro del término recreación ya están involucrados el placer, diversión, alegría, bienestar, pero a través de estos términos la recreación facilita el camino hacia una finalidad constructiva, lo que posiciona el deporte como uno de los principales medios de recreación, liberando al hombre de la mecanización.



FUNCIONES DE DESARROLLO

Es un hecho innegable que el deporte es educativo y éste ayuda al individuo al desarrollo integral.

Sin embargo, para poder alcanzar todos los beneficios otorgados por la práctica deportiva, debemos educar nuestro cuerpo a través de métodos adecuados a nuestra propia realidad y así obtendremos un efecto positivo en el desarrollo que depara la actividad física, siempre dirigida y con proyecciones educativas, impartidas por profesores de Educación Física, conscientes del problema.

FUNCIONES PROFESIONALES O LABORALES

Esta necesidad fisiológica natural del movimiento ha tenido eco en muchas industrias nacionales, las que han creado la sección de Educación física dependiente del Departamento de personal y Bienestar Social, han considerado que es una fuente propicia para el trabajo creador.

FUNCIÓN ALIENANTE

La alineación se presenta cuando una actividad física o deporte no son espontáneos, no tienen un fin en sí mismos pero tienen una finalidad que le es externa (récord, lucro, etc.) y están encauzados de acuerdo a ciertas normas más o menos estrictas, aún cuando pueda ser agradable o no.



4.4 EL DEPORTE EN CHILE

DEPORTE Y GOBIERNO DE CHILE

El Gobierno de Chile posee una institución especialmente orientada a las necesidades deportivas de toda la población, esta es CHILEDEPORTES.

A través de este organismo el Gobierno administra toda la infraestructura deportiva del país, además son ellos los encargados de promover y fomentar el deporte.

Según la Ley del Deporte N° 19.712 publicada el 09/02/2001 se entiende por deporte:

Aquella forma de actividad física que utiliza la motricidad humana como medio de desarrollo integral de las personas, y cualquier manifestación educativo-física, general o especial, realizada a través de la participación masiva, orientada a la integración social, al desarrollo comunitario, al cuidado o recuperación de su salud y a la recreación, como asimismo aquella práctica de las formas de actividad deportiva o recreacional que utilizan la competición o espectáculo como su medio fundamental de expresión social y que se organiza bajo condiciones reglamentadas, buscando los máximos estándares de rendimiento.



CHILEDEPORTES

Ley del Deporte, Título II, Párrafo primero:

Créase el Instituto Nacional de Deportes de Chile, en adelante el “Instituto”, servicio público funcionalmente descentralizado, dotado de personalidad jurídica y patrimonio propio, que se vinculará con el Presidente de la República a través del Ministerio Secretaría General de Gobierno.

El Instituto estará formado por la Dirección Nacional, con domicilio en la ciudad de Santiago, y por las Direcciones Regionales de Deporte, con asiento en la capital de la región respectiva.

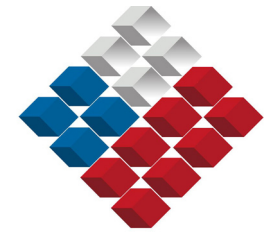
El Instituto podrá usar, para todos los efectos legales y contractuales, la denominación “CHILEDEPORTES”. Esta denominación, como asimismo el símbolo, escudo y emblema de la institución, son de uso exclusivo del Instituto Nacional de Deportes de Chile.

Entonces, CHILEDEPORTES se perfila como el sucesor legal de la ex Dirección General de Deportes y Recreación (DIGEDER), siendo un servicio público descentralizado, lo que a la vez se refleja en la expresión y la participación a lo largo y a lo ancho de Chile.

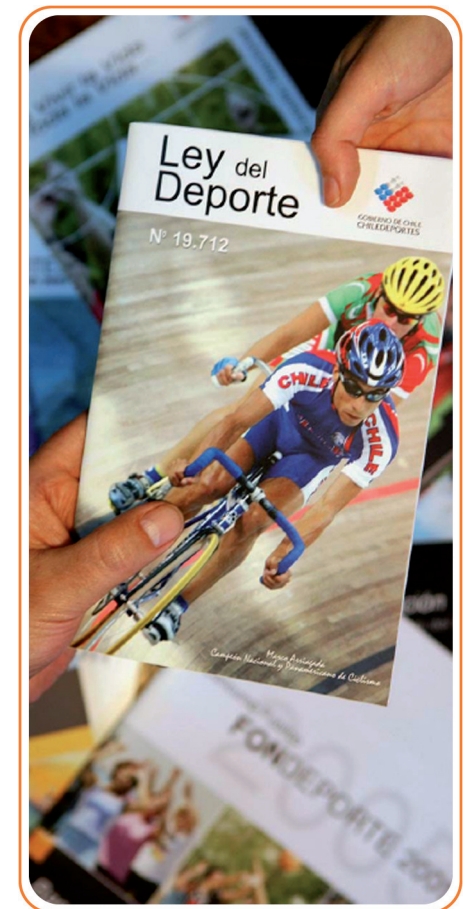
POLITICA NACIONAL DE ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Se trata, entonces, de una política pública que tiene cuatro grandes objetivos generales:

- 1.- Ampliar la cobertura y reforzar los programas y la calidad de las actividades físicas y deportivas en la comunidad nacional
- 2.- Fortalecer a los grupos organizados en el desarrollo y ejecución de programas permanentes de actividad física y deportiva
- 3.- Posicionar los valores y beneficios de la práctica de la actividad física y deporte en la población
- 4.- Desarrollar y mejorar el nivel y posición del deporte de alto rendimiento nacional en las competiciones internacionales.



GOBIERNO DE CHILE
CHILEDEPORTES



ENCUESTA NACIONAL DEL DEPORTE

Ante la necesidad de contar con información válida y confiable, sobre la demanda de actividad física y deportiva en nuestro país, el Gobierno, a través de la Dirección General de Deportes y Recreación (DIGEDER), realizó en 1999 la Encuesta Nacional del Deporte.

Cabe destacar la importancia de esta investigación, debido a su cobertura nacional y a la profundidad con que trató un tema prácticamente no abordado, el deporte y la actividad física (hábitos, preferencias, opiniones, etc).

A continuación se presentan algunos de los gráficos más pertinentes, donde se puede apreciar la realidad de la práctica deportiva de los chilenos.

LA MUESTRA

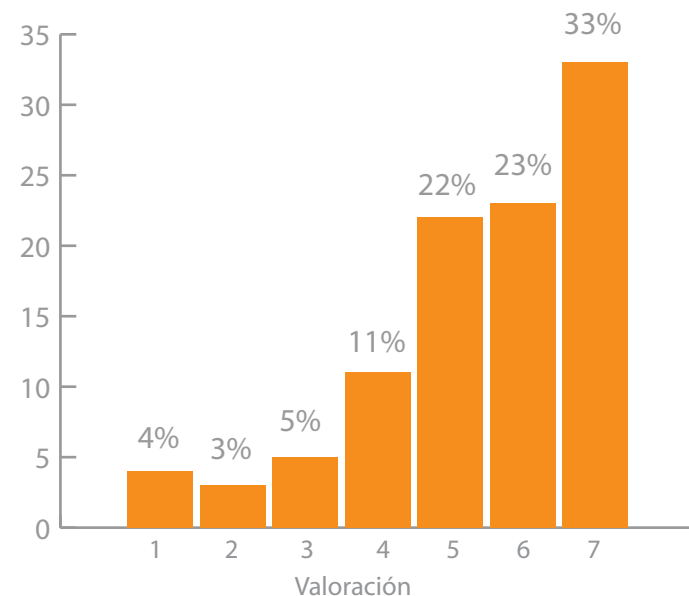
La encuesta consideró un universo, formado por hombres y mujeres, entre 10 y 70 años de edad, de todos los niveles socioeconómicos, residentes en el país.

A partir de este universo, se extrajo una muestra de 4.300 casos, distribuidos no proporcionalmente en 57 ciudades de todas las regiones del país.

Se considera el total de la población encuestada para la realización de los gráficos.

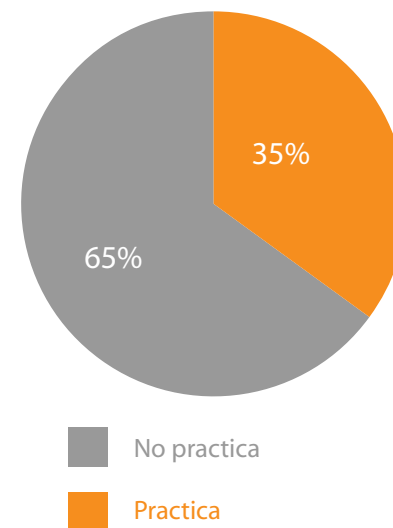
IMPORTANCIA DEL DEPORTE

¿Qué importancia tiene el deporte en su familia?

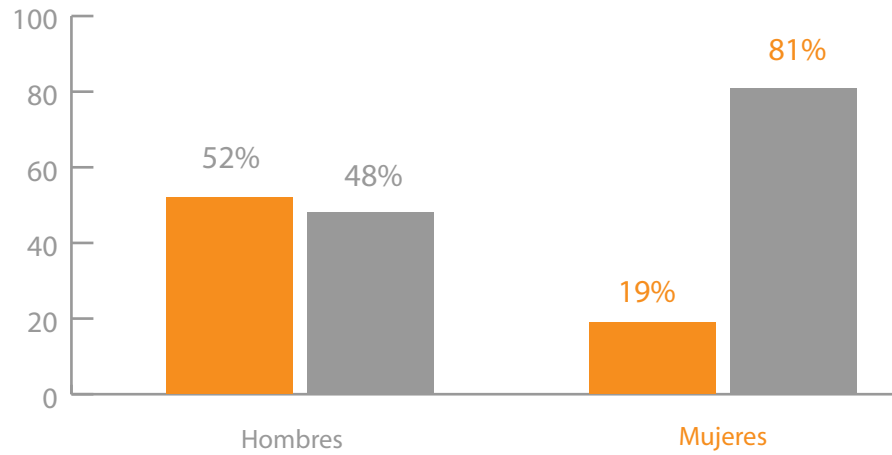


PRÁCTICA DEPORTIVA

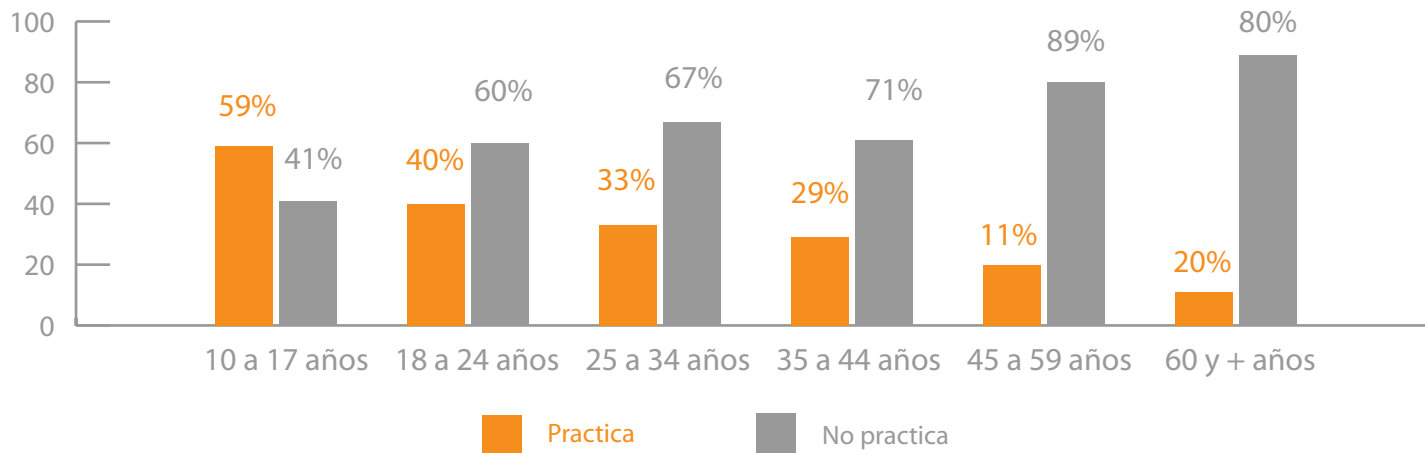
¿Practica algún deporte?



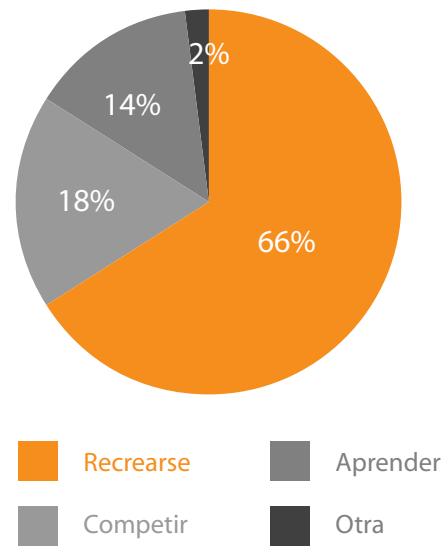
PRÁCTICA DEPORTIVA SEGÚN SEXO



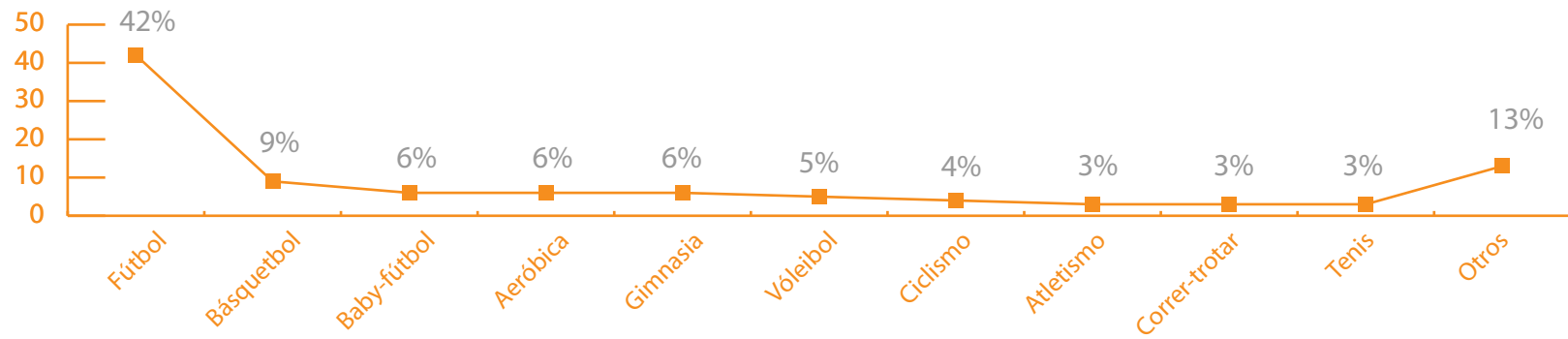
PRÁCTICA DEPORTIVA SEGÚN EDAD



RAZÓN DE PRÁCTICA DEPORTIVA



TIPO DE DEPORTE PRACTICADO



Como resultado de la encuesta podemos asegurar que el deporte y la actividad física presentan una alta valoración social, expresada no sólo en la importancia que se les asigna, sino también en una serie de significados positivos vinculados al desarrollo de estas actividades, tales como, salud, relación social, formador de carácter, recreación, etc. También se puede identificar que la demanda potencial por actividad física y deporte está en plena expansión.

Fuente: Encuesta Nacional del Deporte, DIGEDER, SANTIAGO, Marzo de 1999.



4.5 DEPORTE Y UNIVERSIDAD DE CHILE

HISTORIA

El deporte en la Universidad de Chile, tiene más de 90 años de vida.

A partir de la primera década del siglo (año 1908), existen algunos indicios respecto de la realización de competencias deportivas inter universitarias.

Sus comienzos se sitúan en el Instituto Nacional e Internado Nacional Barros Arana en el año 1911, con la creación del Internado de Fútbol. En la década del 20' se crea el Club Atlético Universitario (1923) y el Club Náutico Universitario (1926) que llegaría a constituirse, con posterioridad a la construcción de la Piscina Escolar, como una de las principales potencias deportivas nacionales en las especialidades de natación y polo acuático. Estos tres Clubes universitarios dan forma a la Federación Universitaria de Deportes y crean el Club Universitario de Deportes en el año 1928 y posteriormente el Club Universitario, en conjunto con la Federación Deportiva de la Universidad Católica.

Recién en 1934, cuando había asumido como Rector de la Universidad de Chile don Juvenal Hernández J., el deporte se institucionaliza de forma orgánica en la Universidad de Chile, teniendo una participación activa dentro de la organización de Rectoría. Ese mismo año (1934/1935) se crea el Club Deportivo de la Universidad de Chile. El fútbol, sus clásicos universitarios y el emergente deporte chileno tuvo, principalmente en los directivos de la Universidad de Chile, un papel histórico hasta los años sesenta.

El Club Deportivo, desde los años 30, tuvo varias casas que lo acogieron; calle Vergara, Alameda, fueron Sedes Deportivas. La más importante de todas fue la Sede Santa Lucía 240, cedida por el Rector Juvenal Hernández J., en 1952 para el Deporte Universitario. El Club Deportivo de la Universidad de Chile funcionó en esa sede hasta 1974/1975. En 1975, ya en plena Rectoría Militar fue trasladada a Campo de Deportes 565, lugar en que permaneció hasta 1979.

Por gestión del Rector Militar, Agustín Toro Dávila, se habilitó la sede de Marín 0525 en 1980, de alrededor de 1500 m², en la cual el Club Deportivo de la Universidad de Chile permaneció hasta 1990.



En la llegada a la democracia se habilitó la Sede Marín como Hogar Universitario, y la sede del Deporte Universitario fue trasladada a Diagonal Paraguay con Marcoleta ("La Placa"), lugar donde la Escuela de Administración Pública tuvo sus aulas. Esto ocurrió entre los años 1991 y 1993. La Universidad de Chile vendió esos terrenos a la Pontificia Universidad Católica y al Club Deportivo de la Universidad de Chile, se le arrendó una casa habitación en General Miranda con Campos de Deportes, comuna de Ñuñoa, hasta 1996, fecha en que el Director de Asuntos Estudiantiles, crea la D.A.E y congrega a todos los departamentos de su dependencia en el SEMDA, Av. La Paz 1002, otorgándole 4 boxes, de 16 m² c/u.

Hoy en enero del 2001, las Coordinaciones que ocupaban estas dependencias han sido destinadas a la Piscina Escolar, Complejo Tenístico Quinta Normal y Complejo Deportivo Juan Gómez Millas y con ésto la directriz o cabeza del deteriorado deporte universitario perdió su última casa.



LOGOTIPO

En el año 1928 el Club Universitario de Deportes antes descrito se inscribe en la “Liga Central de Fútbol de Santiago”, debutando contra el “Unión Condell”. Oportunidad en la que presentan una novedad que a la larga sería muy significativa: cada uno de los jugadores lleva en su casaquilla el emblema de un chuncho.

Este símbolo se remonta a la creación del “Club Náutico” entidad que al fusionarse con otras para dar origen al “Club Universitario” aportan su emblema a la institución recién creada. Antecedentes de ello se encuentran en la revista “Los Sport” previos al año 1928 y en la revista “La U” que en uno de sus números menciona:

El diseño del “chuncho” fue traído desde Alemania por don Pablo Ramírez, distinguido dirigente de la natación que llegara a convertirse en un hombre público al asumir, en 1945, el Ministerio de Hacienda.

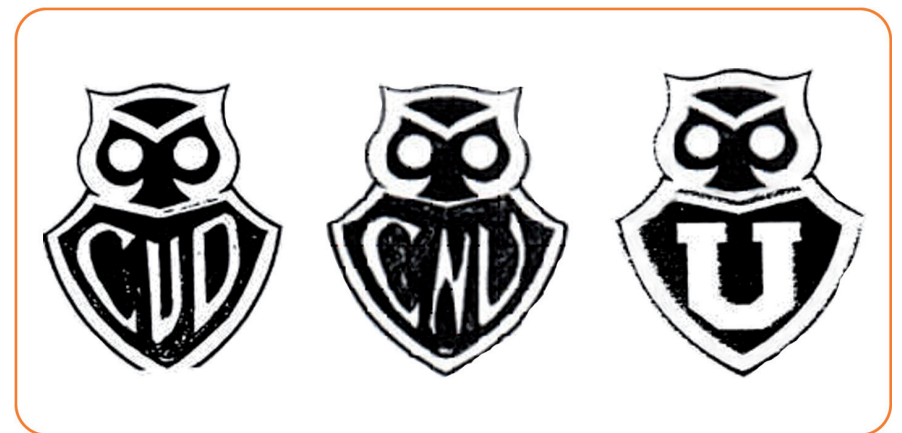
Simbólicamente se le dio la intención de representar la sabiduría, el conocimiento mutuo, la armonía entre el cuerpo y el espíritu, suprema aspiración del deporte bien entendido, pero fue don Horario Ramírez, también dirigente de la natación, el que lo adapta y utiliza como símbolo del “Club Náutico”.

El año 1934, siendo Rector don Juvenal Hernández Jaque, se promulga el decreto universitario N° 72 a través del cual se crea el cargo denominado “Consejero de Deportes” y se designa a uno de sus funcionarios para servirlo. Su principal acción consistiría en la de representar a la Universidad en el seno del Club Deportivo, ante el Rector y demás funcionarios de la institución, actuando en todo momento como personero de la “Secretaría de Estadísticas e Información y Bienestar Estudiantil”.

Al mismo tiempo este decreto echa las bases para la unificación del deporte universitario, reconociendo al “Club Deportivo de la Universidad de Chile” como la entidad máxima y única del deporte universitario en la cual vinieron a refundirse antiguas instituciones como es el caso del “Club Universitario de Deportes” y la “Federación Deportiva de la Universidad de Chile”, correspondiendo por consiguiente a este nuevo organismo, la tuición, dirección y fomento de todas las actividades deportivas de la Universidad de Chile. La disposición más importante de dicho decreto es la que establece que la calidad de alumno de la Universidad de Chile comparte la de miembro del Club deportivo de la misma.



Documentos Históricos



ANÁLISIS TAXONÓMICO "CHUNCHO":

Para dejar en claro las distintas confusiones que se tienen acerca de los búhos, lechuzas y mochuelos es pertinente describir la clasificación científica de esta ave:

"Chuncho" es el nombre local del Mochuelo Patagónico, así como en Argentina se conoce como Caburé Grande. Su nombre científico es "Glaucidium Nahum". Su distribución comprende Chile y Argentina. Habita en los bosques. Es más frecuente hasta los 1200 metros de elevación. De longitud logra de 19 a 20 cm.

Orden: Strigiformes (Lechuzas y Lechuzas de Campanario)

Familia: Strigidae (Lechuzas)

Género: Glaucidium (Mochuelos)

Especie: Glaucidium Nahum

Este es entonces realmente un "Chuncho" nombre dado por los mapuches, pero en la práctica se le nombra así a toda clase de lechuzas.

Encontramos en Chile al buho tucúquere, que habita de Arica a Tierra del Fuego. Búho entonces pertenece a la misma familia pero es un género diferente:

Orden: Strigiformes (Lechuzas y Lechuzas de Campanario)

Familia: Strigidae (Lechuzas)

Género: Bubos (Búhos)

INTERPRETACIONES SOBRE LA LECHUZA

Muchas son las connotaciones que se le otorgan a la lechuza, en todas las civilizaciones. En lo que es pertinente a la cultura occidental, la connotación dada por los griegos es la siguiente:

Palas Atenea o Atena, de mirada viva y penetrante como la de pequeñas lechuzas fue la diosa de la sabiduría, la estrategia y la guerra. Asociada por los etruscos con su diosa Menrva, y posteriormente por los romanos con Minerva. Atenea es atendida por una lechuza, lleva una coraza de piel de cabra llamada égida que le dio su padre y es acompañada por la diosa de la victoria, Niké.

Buho Minerva



Atenea es también considerada una mentora de héroes. Es una diosa guerrera armada, nunca una niña, y siempre virgen (parthenos); se decía de ella que había hallado los progresos los hombres para ser infantiles. Atenea derivaba de A-theo-noa que significa «la mente de Dios».

Dice el mito que apartó un día a la sofista corneja (como un cuervo pequeño) de su compañía, para evitar que los hombres pudieran confundir la parlería con la sabiduría, y decidió adoptar a la callada y observadora lechuza como numen suyo.

Una historia de Juan Pérez de Moya ilustra la significancia de esta ave: “Desechada la corneja de la compañía de Minerva recibió la lechuza o mochuelo, porque esta ave ve de noche, y al sabio, entendido por Minerva, ninguna cosa se le debe esconder por encubierta que parezca; y porque así como esta ave está de día escondida y retraída en lugares oscuros, apartada de la conversación de las otras aves, así el sabio con deseo de la especulación se retrae a lugares solitarios, porque en la familiaridad y frecuencia de la gente no hay quieto reposo para filosofar; y porque el contemplar y considerar tiene más fuerza de noche que de día, y el ánimo muestra en este tiempo más vigor, por esto se denota más con estas aves noturnas que con otras. La razón porque estas aves se esconden de día es porque tienen los ojos muy tiernos y no pueden sufrir la claridad o luz del día, y sufren la de la noche por ser menor”.

Más tarde Hegel, el filósofo alemán, recupero del olvido a la lechuza de Minerva, aunque cometiendo el error e interpretándolo como un búho, diferencia importante, pues el mochuelo de Atenas es mucho más pequeño y silencioso, en comparación con el ululante búho. Una de sus frases famosas es: “Cuando la filosofía pinta gris sobre gris, al claroscuro, una forma de la vida ha envejecido y no se deja rejuvenecer sino solamente reconocer. El búho de Minerva sólo inicia su vuelo a la hora del crepúsculo”. En fin la lechuza convertida en búho hoy es símbolo de muchas identidades que quieren tener o tienen relación con la filosofía, sociedades, congresos, revistas, editoriales.

Un dato interesante es la interpretación dada por los mapuches a esta llamada por ellos chonchón, chuncho, quilquil o tué tué, especie de caburé se le considera en esa cultura como un brujo o bruja que se ha separado de la cabeza del cuerpo, y ha hecho crecer desmesuradamente sus orejas como alas para volar a las salamancas (cuevas de los brujos).



SITUACION LEGAL "CHUNCHO"

La propiedad de la marca es de la Universidad de Chile según consta en el Registro de Propiedad Industrial, departamento de propiedad Intelectual del Ministerio de Economía. No obstante se utiliza sin normativa en productos y por el mismo club deportivo.



ROL DE LA UNIVERSIDAD EN EL DEPORTE

En el actual estatuto de la Universidad, con modificaciones introducidas por el Decreto con Fuerza de Ley N°1 de 2006, del Ministerio de Educación, en el artículo 1° bis:

La generación, desarrollo, integración y comunicación del saber en todas las áreas del conocimiento y dominios de la cultura, constituyen la misión y el fundamento de las actividades de la Universidad, conforman la complejidad de su quehacer y orientan la educación que ella imparte.

La Universidad asume con vocación de excelencia la formación de personas y la contribución al desarrollo espiritual y material de la Nación. Cumple su misión a través de las funciones de docencia, investigación y creación en las ciencias y las tecnologías, las humanidades y las artes, y de extensión del conocimiento y la cultura en toda su amplitud. Procura ejercer estas funciones con el más alto nivel de exigencia.

Por eso mismo, al hablar de cultura , hablamos del conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo en todas las áreas de un grupo social, entonces el deporte también es parte de esta cultura, acotando, y por obligación los alumnos y la propia universidad deben fomentar esta parte integral del desarrollo de ésta, así como al desarrollo espiritual y material del país.

En suma Cultura Física: “es el conjunto de actitudes y hábitos físicos de una determinada sociedad en un espacio de tiempo dado”.

ESTRUCTURA DEPORTIVA

La estructura actual del deporte universitario fue dictada por el decreto N° 15.927 el año 2002, donde se divide la DAE (Dirección de asuntos estudiantiles) en:



SEMDA
DIRECCIÓN DE BIENESTAR
DIRECCIÓN DE DEPORTES Y ACTIVIDAD FISICA



DIRECCION DE DEPORTES Y ACTIVIDAD FÍSICA

Depende jerárquicamente de la Vicerrectoría de Asuntos Académicos.

La Dirección de Deportes y Actividad Física está integrada por un área técnica y un área administrativa. El Director cuenta con la asesoría de un Consejo de Deportes y Actividad Física.

MISIÓN Y VISIÓN

La Universidad de Chile asume como su responsabilidad el asegurar, promover y estimular la práctica de las actividades educativo-físicas, deportivas y recreativas, tanto dentro de sus programas curriculares como extracurriculares, buscando establecer las mejores condiciones para posibilitar que todos los estudiantes de la Corporación tengan acceso a cualquiera de ellas.

Siendo la Casa de Bello la institución de mayor tradición y relevancia dentro de la educación superior del país, cuyas concepciones fundamentales son el humanismo, la diversidad disciplinaria y la excelencia académica, además de efectuar todo su quehacer asentado en el respeto por el hombre, el desarrollo de la tolerancia en las ideas y la jerarquización basada en el crecimiento académico, por lo que no puede estar al margen del desarrollo integral de sus alumnos.

Por lo tanto, como parte de su visión incorpora el deporte y la actividad física como elementos formadores importantes para sus futuros profesionales, quienes se constituirán en portadores de la imagen institucional.

OBJETIVOS Y FUNCIONES

El objetivo general de la Dirección es la generación y mantención de una política estable para el desarrollo del deporte, la recreación y las actividades físicas dentro de la Universidad de Chile, buscando servir como un factor de integración y relación que contribuya al desarrollo armónico de sus alumnos, de tal forma que se constituya como un eje importante en el mejoramiento de su calidad de vida.

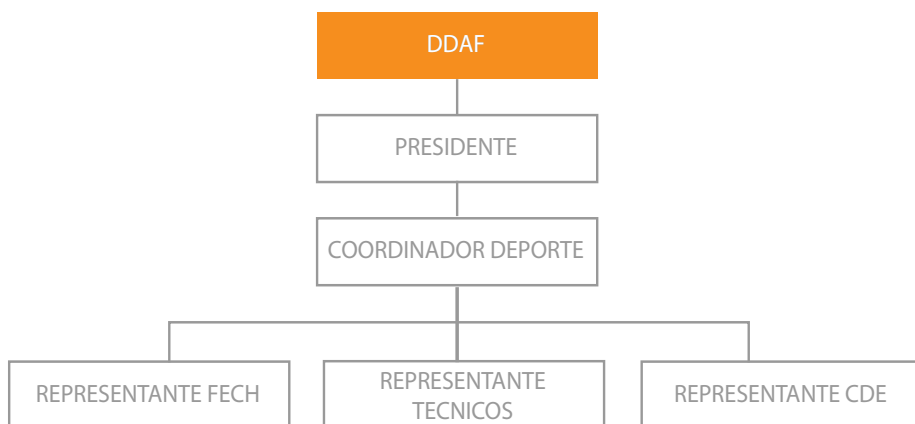
Presidente DDAF Luis Enrique Elisegaray



Entre sus funciones destacan:

- Estudiar, diseñar, coordinar, ejecutar y evaluar las políticas que, en esta área haya determinado la institución.
- Generar propuestas, en las áreas técnicas, de gestión y administrativa, tendientes a optimizar el desarrollo de los diversos programas y actividades en ejecución.
- Establecer relaciones de nivel intra e inter institucionales destinadas a lograr el mayor beneficio posible a los alumnos que participan de las actividades deportivas.

ORGANIGRAMA



ORGANIZACIÓN

PRESIDENTE: Luis Enrique Elisegaray, director que cuenta con la asesoría de un Consejo de Deportes y Actividad Física.

I) AREA TECNICA:

- Patricio Scaff : Encargado organización interfacultades, semana olímpica.
- Juan Carlos Ibarra: Encargado de las selecciones, cupos deportivo.
(programa con mas presupuesto, a veces con salidas fuera de santiago y chile)
- Luis Venegas : Encargado deporte generalizado.

II) AREA ADMINISTRATIVA:

CONSEJO: Se hablan temas de financiamientos, etc., compuesto por:

- A) Presidente : Luis Enrique Elisegaray,
- B) 2 Academicos :
 - Sergio Garrio: Coordinador De Deportes Departamento De Medicina.
 - Oscar Ramirez: Director Ballet De Antumapu
- C) 1 Representante Entrenadores : Este se define según la situación.
- D) 1 Representante de la Fech: Felipe Varas
- E) 2 Representantes del Consejo Presidentes de Centros Deportivos.

En la Universidad de Chile existe un representante por cada centro deportivo, más un representante de rama (un deporte de la universidad, ejemplo, rama de natación), por ahora van los representantes de la mesa directiva de la CDE

(Centro Deportivo de Estudiantes)

CDE (CENTRO DEPORTIVO DE ESTUDIANTES)

DEFINICIÓN DE CENTRO DEPORTIVO

Los Centros Deportivos son organizaciones estudiantiles, que se constituyen en la propia base, con el propósito de canalizar las inquietudes que en materia de deporte y recreación tengan los estudiantes de cada unidad académica, actuando en forma paralela como entidades de coordinación con sus similares (Centros Deportivos de otras Facultades) y también con la Unidad de Deportes que debería existir en cada Facultad.

Como objetivo central de estas entidades está la promoción, organización, dirección, control, evaluación y difusión de todas las actividades generadas ante la petición de los estudiantes, tengan el carácter de recreativas o deportivas.

Para cumplir su función, los Centros Deportivos cuentan con plena autonomía, en cuanto a su dependencia, referida a que éste no dependerá de ninguna unidad estructural de la Facultad, ni de otras entidades estudiantiles, en lo que se refiere a la elección de sus dirigentes, programación de sus actividades, etc.

En relación a su implementación y uso de la infraestructura ésta es proporcionada por el Servicio de Deportes y Recreación, para lo cual es imprescindible un mejoramiento de la existente en la actualidad y una mayor cantidad de recursos.

Por su parte, las autoridades de la Facultad deberán otorgar a los Centros Deportivos un pleno reconocimiento en cuanto a su existencia y actividades, como asimismo proporcionar un lugar físico para su funcionamiento y recursos especiales para cumplir sus objetivos.

Con el fin de recobrar y fomentar el desarrollo de estudiantes íntegros tanto física, mental y socialmente, o en un nivel más externo, como representante de la identidad de nuestra Universidad dentro de un contexto social es que un grupo de jóvenes de la Universidad emprendieron la tarea de formar una estructura organizada del deporte y de este modo lograr un mayor desarrollo de éste a través del trabajo coordinado de las distintas áreas que lo conforman, llegando así a generar lo que

hoy se



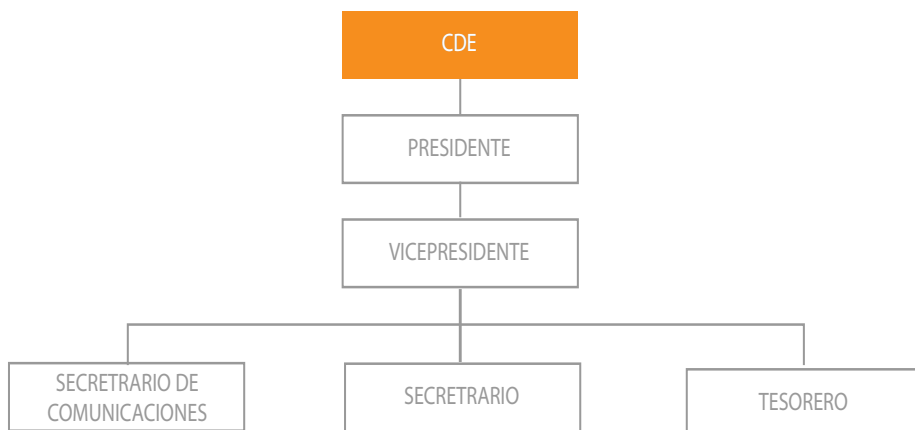
FINES DE LA ORGANIZACIÓN

El Centro Deportivo de Estudiantes tiene como objetivo fundamental velar por los intereses deportivos de los Estudiantes de la Universidad.

QUIENES LO COMPONEN

Participan del Centro Deportivo de Estudiantes todos los estudiantes que tengan intereses deportivos y organizativamente los Centros Deportivos de Estudiantes de Facultades y comités organizadores de torneos Interfacultades y los Estudiantes dirigentes del Programa Deporte Generalizado.

ORGANIGRAMA



DIRECTIVA

Presidente	Juan Pablo Morales
Vicepresidente	Francisca del Fierro
Secretario General	Lucas Gonzáles
Secretario de Comunicaciones	Germán Castro
Tesorero	Rodrigo Muñoz

LOS PROGRAMAS DEPORTIVOS

El CDE, colabora activamente con el fortalecimiento y desarrollo de los programas donde los estudiantes de la Universidad de Chile (descritos con más detalles en la página 24), tienen la posibilidad de practicar deporte en distintos niveles, según su interés, ya sea una práctica libre, de competencia o de representación.

PROYECTOS

Uno de los objetivos principales del CDE, es realizar distintos tipos de iniciativas, las cuales signifiquen un mayor desarrollo del deporte dentro de la Universidad. Es por este motivo que el CDE ya ha realizado importantes proyectos como el asfaltado de las canchas de Juan Gómez Millas, ejecutando otros como la Sede Deportiva, La página Web del Deporte de la Universidad que significan un gran avance en materia deportiva, siendo importante y de mucho valor la participación de nuevas personas que quieran aportar en ellos o generar nuevas ideas.

EL SERVICIO DE DEPORTES COMO ENTIDAD COORDINADORA

La existencia de un Servicio de Deportes y Recreación Bien estructurado, que cuente con un staff técnico de óptimo nivel, una infraestructura que sea capaz de satisfacer las necesidades formuladas y además cuente con los recursos financieros necesarios para cumplir su tarea, es una condición básica para que los Centros Deportivos de Estudiantes puedan realizar su gestión.

En términos específicos será responsabilidad del Servicio de Deportes, en materia de deporte generalizado, como lo ha sido durante los últimos 2 años:

- Asumir la coordinación de los torneos interfacultades que sean sugeridos por los estudiantes, a través de los Centros.
- Asumir el control y organización de los Juegos Olímpicos Universitarios, en conjunto con los representantes estudiantiles.
- Asumir la capacitación de los cuadros directivos de los Centros Deportivos, de acuerdo a las necesidades formuladas por éstos y lo visualizado por el propio

Servicio.

- Aportar de implementación de los recintos deportivos que existen en la Universidad para el uso de los Centros asignándoles la primera prioridad.

A modo de conclusión se ha planteado lo siguiente:

1.- Fortalecer del Servicio de Deportes y Recreación asignándole un nivel de Dirección de Deportes y Recreación, con dependencia directa de la Vicerrectoría Académica y Estudiantil.

2.- Intentar asignar recursos financieros suficientes para la realización de todas las actividades programadas y dotar a cada Facultad de la infraestructura básica para ello.

3.- Lograr a través de lo anterior un fortalecimiento real de los Centros Deportivos a fin de que puedan cumplir sus tareas en materia de deporte generalizado.

4.- En materia de deporte curricular, se aboga por el cumplimiento, a la brevedad, del decreto que creó los Créditos Deportivos para las Facultades de la Universidad. Estos deberían tener el carácter de obligatorio durante los 2 primeros años de todas las carreras.

5.- Asignación de un asesor técnico permanente y específico a cada Centro Deportivo para que cumpla, en conjunto con los estudiantes, las tareas programadas.

6.- Solicitar a las diferentes Facultades el establecimiento de un espacio de acción para el desarrollo de las actividades generalizadas de cada Facultad.



LA SEDE DEPORTIVA

Para poder cumplir a cabalidad los objetivos propuestos y mejorar sustantivamente la comunicación y coordinación de las distintas instancias del deporte de la Universidad, el CDE participó y fue beneficiado con proyectos internos y externos para recuperar una situación histórica muy importante como es contar con una Sede Deportiva Universitaria.

Esta idea se vio concretada durante el verano, donde un grupo de estudiantes aportaron con mano de obra para habilitarlo que será un lugar de trabajo y encuentro, el cual se encontrará funcionando y abierto todo el año para los estudiantes.

La Sede del CDE, tiene como finalidad ser el lugar físico en que todos los intereses deportivos converjan y se genere una mayor instancia de coordinación, comunicación y ejecución de proyectos entre los distintos programas y ramas que comprenden al deporte dentro de la Universidad.

La Sede se encuentra ubicada en Marcoleta N° 96 y se puede acceder a ella por la Facultad de Economía, Arquitectura, y Ex Periodismo.



PROGRAMAS DEPORTIVOS DE LA UNIVERSIDAD

1. DEPORTE GENERALIZADO Y RECREATIVO

Corresponde a un programa destinado a cubrir las necesidades de todos los alumnos de la Universidad de Chile, que no están interesados en la práctica del deporte de competencia o buscan la posibilidad de una actividad complementaria al deporte que desarrollan, siendo por consiguiente otra opción de aprendizaje de una disciplina a través de talleres controlados que no tienen obligatoriedad de asistencia, ya que se realizan en función de las capacidades individuales de cada participante.

Sus propósitos específicos están enfocados a que los participantes puedan alcanzar metas propias de la actividad en desarrollo, con absoluta libertad del avance logrado.

Talleres en desarrollo: Acondicionamiento Físico, Gimnasia Aeróbica, Natación, Polideportivo, Tae Kwon Do y Tenis.

Forma de acceder: Los interesados concurren directamente al recinto donde se desarrolla la actividad escogida, con la TUCH y boleta de pago de matrícula, pudiendo incorporarse de inmediato.

Requisitos: Ser alumno de pregrado o postgrado de la Universidad de Chile.

2. DEPORTE DE REPRESENTACION

Corresponde a una de las opciones de desarrollo deportivo a la que pueden acceder los alumnos de la Universidad que consideren estar dotados de las capacidades físicas y técnicas en una disciplina deportiva que les permita incorporarse a las diferentes selecciones institucionales.

Esta área sirve como una forma de canalizar las aspiraciones de los alumnos en orden a integrarse como cultores del deporte de alto rendimiento en las competencias de tipo universitario.

Otros objetivos fundamentales son:

- Ser un medio de extensión hacia el exterior.
- Servir de incentivo a la base estudiantil a través de un efecto de retroalimentación.
- Lograr una plena identificación de los seleccionados con sus compañeros y con la propia Universidad de Chile.

Permanecerán en el programa, con el reconocimiento de deportista destacado de la institución, aquellos que, junto con cumplir los requisitos técnicos, tengan la disposición de someterse a un calendario sistemático de entrenamientos y competencias, con un alto grado de exigencias, en forma responsable.

El ámbito de participación está dado por las actividades de la Federación Nacional Universitaria de Deportes (FENAUDE), en competencias de nivel regional (Juegos deportivos de Primeros Años, Ligas Universitarias Metropolitanas y Torneos de Integración), nacional (Torneos Nacionales Universitarios), e internacional (Juegos Universitarios Sudamericanos y Campeonatos Mundiales).

Adicionalmente, los alumnos podrán incorporarse a los planteles institucionales que participan en el deporte federado.

Las disciplinas que la Universidad de Chile mantiene vigentes son: Ajedrez, Atletismo, Básquetbol, Fútbol, Natación, Tenis, Tenis Mesa y Vóleibol, todas en damas y varones.

Forma de acceder: Presentación de las inquietudes a la Coordinación del Programa o directamente al Director Técnico de la selección respectiva, a fin de someter al alumno a las pruebas de rigor correspondientes.

Requisitos: Tener la calidad de alumno de pregrado o postgrado de la Universidad de Chile; tener la calidad de alumnos en proceso de titulación; o titularse en el año de la competencia. En cualquier caso, no se deberá ser mayor de 28 años.

3. DEPORTE DE COMPETENCIA INTERNA

Corresponde al espacio de encuentro de los alumnos de las diferentes unidades académicas, donde, junto con poder medirse en términos de una lucha deportiva, programada y sistemática en diferentes disciplinas, se entrega la posibilidad de enriquecer las relaciones interpersonales y grupales, además de ir creando un sentido de pertenencia tanto a la institución en general, como a su Facultad.

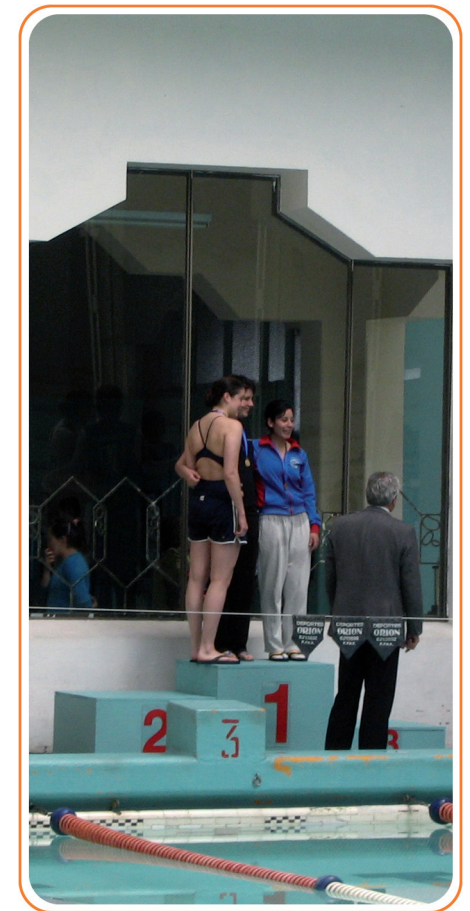
Su desarrollo es sobre la base de 3 líneas de acción:

- Juegos Deportivos Meches
- Torneos Ínter Facultades
- Juegos Olímpicos Estudiantiles

Las disciplinas principales insertas en el programa son: Ajedrez, Atletismo, Básquetbol, Fútbol, Natación, Tenis, Tenis Mesa y Vóleybol, pudiendo incorporarse otras, según requerimientos estudiantiles.

Forma de acceder: Inscribirse directamente en la unidad académica respectiva, en la especialidad deportiva elegida, incorporándose al trabajo de la selección.

Requisitos: Tener la calidad de alumno de pregrado o postgrado en alguna de las carreras de la Universidad de Chile.



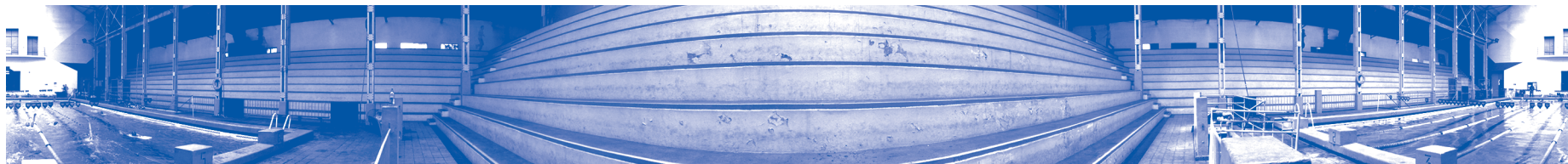
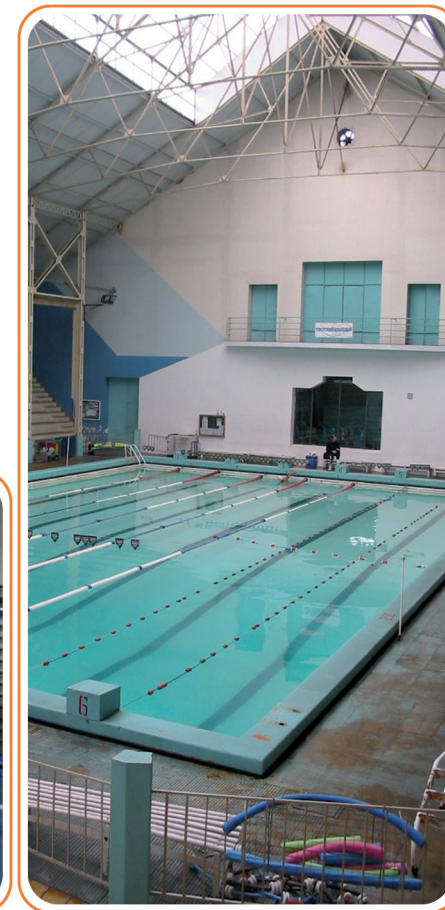
INFRAESTRUCTURA DEPORTIVA UNIVERSIDAD DE CHILE

A continuación se detalla una tabla con todos los recintos que son propiedad de la Universidad, definiendo también características y estado para demostrar la poca preocupación que se tiene en la mantención de los mismos.

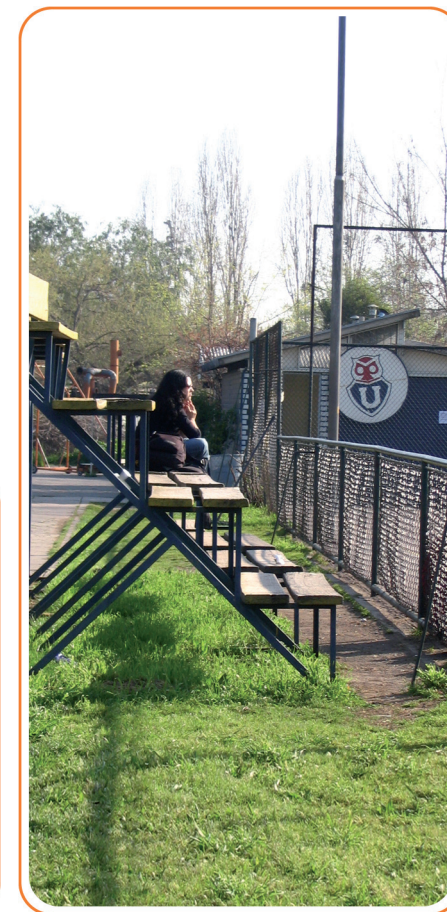
A) DIRECCION DE ASUNTOS ESTUDIANTILES

COMPLEJO DEPORTIVO PISCINA UNIVERSITARIA

Unidad	Características	Estado
Pileta	Con azulejos	Deficiente
Sala Aeróbica	Alfombrada	Regular
Sala Multiuso	Alfombrada	Deficiente
Dojo Judo	Piso Madera	Regular
Camarines		Deficientes
Sala Reuniones	Alfombrada	Regular



Unidad	Características	Estado
Cancha de fútbol	Empastada con luz	Deficiente
Sala Halterofilia	Albañilería	Regular
Cancha Hockey	Baldosa con luz	Buena
Multicanchas (2)	Asfalto con luz	En reparación
Pista Atlética	Ceniza con luz	Deficiente
Pista Cross	Rústica	Regular
Camarines (A)	Albañilería	Regular
Camarines (B)	Albañilería	Deficiente



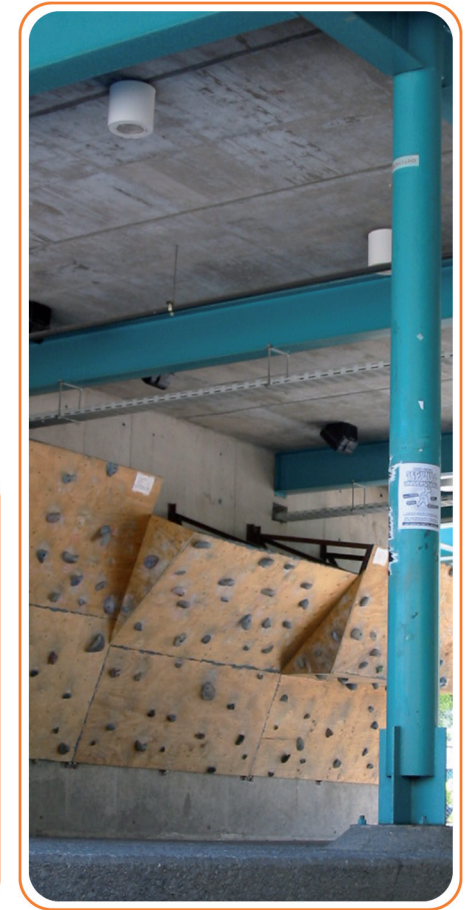
Unidad	Características	Estado
Canchas de Tenis (12)	Arcilla	Regular
Camarines	Adobes	Malos
Piscina	Recreativa	Inútil



B) UNIDADES ACADÉMICAS

FACULTAD DE ARQUITECTURA

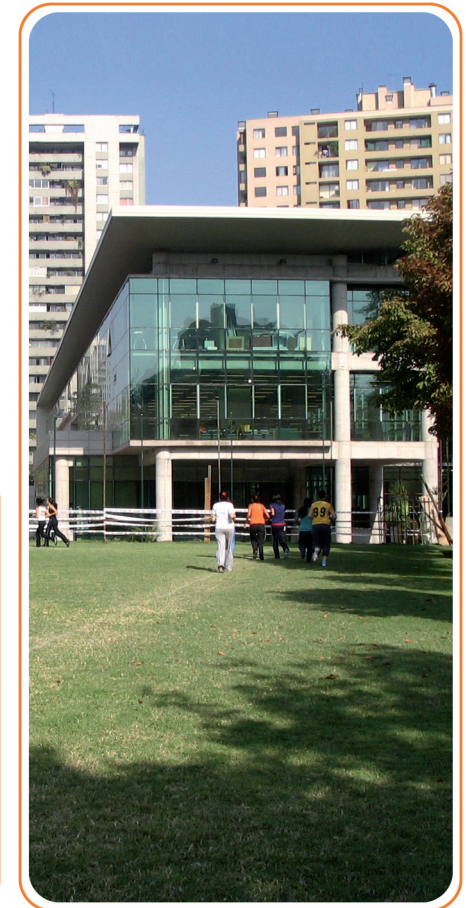
Unidad	Características	Estado
Multicancha	Asfalto	Buena
Camarines	Construcción Sólida	Regular
Muro escalada	Madera	Buena
Muro escalada	Asfalto	Buena



Unidad	Características	Estado
Cancha de fútbol	Empastada con luz	Deficiente
Multicanchas (2)	Baldosa	Regular
Gimnasio	Galpón piso Asfalto	Regular
Piscina	Asfalto con luz	En reparación
Piscina	Ceniza con luz	Deficiente
Camarines (2)	Albañilería	Regular



Unidad	Características	Estado
Cancha Futbolito	Empastada	En reparación
Camarines	Albañilería	Buenos
Canchas Tenis (3)	Arcilla	Buenas
Frontón	Asfalto Techado	Buena
Sala Halterofilia	Construcción Sólida	Buena
Multicancha	Baldosa	Deficiente



Unidad	Características	Estado
Gimnasio	Sólido piso madera	Bueno
Sala Halterofilia	Albañilería	Buena
Camarines (2)	Albañilería	Buena



FACULTAD DE CIENCIAS QUIMICAS

Unidad	Características	Estado
Multicancha	Asfaltada	Regular

FACULTAD DE FILOSOFIA

Unidad	Características	Estado
Multicancha	Asfaltada	Regular

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Unidad	Características	Estado
Cancha de fútbol	Tierra	Deficiente

FACULTAD DE CIENCIAS VETERINARIAS

Unidad	Características	Estado
Cancha de Fútbol	Empastada	Buena
Multicancha	Asfaltada	Buena
Camarines	Albañilería	Buenos



Unidad	Características	Estado
Gimnasio	Construcción Sólida	Bueno
Multicancha (A)	Baldosa	Regular
Multicancha (B)	Asfaltadas	Deficiente
Camarines	Construcción Sólida	Buenos



Podemos contemplar entonces la pésima mantención de los recintos, la poca preocupación de las autoridades para generar políticas, pues no se asignan recursos o son extremadamente insuficientes para conservarlos en buen estado.

ESTADISTICAS DEPORTIVAS UNIVERSIDAD DE CHILE

Resumen de actividades período 2000-2003

JUEGOS DEPORTIVOS DE PRIMEROS AÑOS

	2000	2001	2002	2003
Disciplinas	9	6	8	6
Nº Deportistas	70	85	92	77
Participaciones	261	198	307	276

TORNEOS CLASIFICATORIOS REGIONALES

	2000	2001	2002	2003
Disciplinas	9	8	12	9
Nº Deportistas	92	113	162	122
Participaciones	557	640	1010	789

TORNEOS LIGA UNIVERSITARIA REGIONAL

	2000	2001	2002	2003
Disciplinas	11	13	14	14
Nº Deportistas	111	155	174	196
Participaciones	795	1010	1226	1752

TORNEOS NACIONALES UNIVERSITARIOS

	2000	2001	2002	2003
Disciplinas	17	14	16	16
Nº Deportistas	188	172	159	196
Participaciones	716	716	655	754

Estadísticas Deporte Competencias Internas, Inscripción por Facultad:

DISCIPLINA	NUMERO DE FACULTADES		TOTAL DE ALUMNOS	
	2002	2003	2002	2003
AJEDREZ	8	0	0	35
ATLETISMO (D)	3	5	196	86
ATLETISMO (V)	7	9	360	101
BÁSQUETBOL(D)	9	11	92	95
BÁSQUETBOL(V)	14	12	180	187
FUTBOL (D)	9	10	90	237
FÚTBOL (V)	16	16	372	568
NATACIÓN (D)	8	8	312	211
NATACION (V)	10	10	594	250
TENIS (D)	4	0	0	24
TENIS (V)	10	8	0	41
TENIS MESA (D)	8	3	0	9
TENIS MESA (V)	8	9	0	25
VOLEIBOL (D)	10	9	95	121
VOLEIBOL (V)	10	10	92	130
TOTAL	134	120	2.383	2.173

DIAGNOSTICO DEPORTIVO UNIVERSIDAD DE CHILE

Para tener una visión mas clara de lo que ocurre con el deporte a nivel de universidad es pertinente el siguiente análisis FODA:

FORTALEZAS

1. Existencia de una decidida voluntad de efectuar los cambios tendientes a lograr un ordenamiento del deporte institucional.
2. Estructuración de coordinaciones de deporte en algunas unidades académicas, con reconocimiento formal y asignación de presupuesto.
3. Existencia al interior de la institución de un alto número de deportistas de primer nivel en el ámbito nacional e internacional.
4. Obtención de excelentes resultados deportivos en el ámbito del deporte de competencia ínter universitario.
5. Aparición de un buen número de estudiantes que desean asumir la condición de dirigentes deportivos, iniciándose el proceso de reestructuración de sus organizaciones.
6. Existencia, al interior de la institución, de recursos humanos con una alta experiencia, dedicación y compromiso.

DEBILIDADES

1. Imposibilidad de haber alcanzado la consolidación de una política deportiva institucional estructurada y de permanencia en el largo plazo.
2. La estructura y dependencia del deporte, tanto en el nivel central como en la mayoría de las unidades académicas han sido inadecuadas, en relación con las condiciones en que le corresponde desenvolverse.

3. Falta de una asignación presupuestaria estable para el desarrollo de las actividades deportivas y recreativas de los estudiantes, tanto en el nivel central y como en algunas unidades académicas.

4. Falta de una adecuada comunicación y coordinación entre las diferentes entidades que ejecutan y participan de las actividades deportivas y recreativas estudiantiles.

5. Oferta de actividades deportivas y recreativas limitada fundamentalmente a los estudiantes de pregrado.

6. Carencia de una política de capacitación y perfeccionamiento para los funcionarios y profesionales ligados al ámbito deportivo.

7. La normativa y reglamentación vigente, en función de los deberes y derechos de los estudiantes, en cualquier área del deporte en que participen (Ejemplos: torneos, becas y cupos deportivos), es insuficiente y poco operativa.

8. La infraestructura deportiva administrada por el nivel central y por la mayoría de las unidades académicas es insuficiente en relación con las actividades planificadas y generalmente se encuentran en mal estado de mantención.

9. Deficiencias en el área de extensión y comunicación, tanto en el ámbito interno como externo, situación que afecta tanto al nivel central como a la mayoría de las unidades académicas.

10. La institución está estructurada con una gran dispersión de sus unidades académicas en toda la Región Metropolitana.

11. Inexistencia, en varias unidades académicas, de coordinaciones de deportes que cuenten con el equipo técnico profesional y número de profesores adecuados.

12. Organización deportiva estudiantil estuvo prácticamente ausente durante un largo lapso de tiempo, careciendo de una normativa común y adecuada.

13. No ha existido un sistema de evaluación y control de actividades que obedezca a criterios comunes, abordando, cada unidad académica y también el nivel central, la problemática deportiva en forma particular, con visiones diferentes respecto del rol que le corresponde.

14. No ha existido un adecuado apoyo administrativo para el desarrollo de las actividades deportivas ni para las interrelaciones con el medio.

15. La dependencia de las actividades deportivas del ámbito federado no ha sido la más adecuada, interfiriendo con las de carácter estudiantil propiamente tal.

16. Carencia de un modelo de desarrollo para el deporte institucional, que fije acciones y requerimientos de inversiones en el corto, mediano y largo plazo.

17. Tanto en el nivel central como en las unidades académicas se produce una alta rotación de profesionales debido a los sistemas de contratación (honorarios).

18. Inadecuada utilización de los recursos humanos existente al interior de la institución.

OPORTUNIDADES

1. Aparición de diversas organizaciones estudiantiles ligadas al ámbito del deporte, permitiendo una mejor coordinación con el nivel central y unidades académicas.

2. Al existir respaldo institucional, se da la posibilidad efectiva de alcanzar una normativa apropiada para el desarrollo de las actividades deportivas y recreativas.

3. Existen muchas autoridades que ejecutan acciones concretas y realizan esfuerzos en pro de fortalecer las actividades deportivas, otorgándoles el nivel que les corresponde. Apoyo y respaldo de las autoridades para establecer normativas respecto del deporte.

4. Se aprecia un aumento en el interés de los estudiantes por efectuar práctica deportiva en sus diferentes niveles.

AMENAZAS

1. Crecimiento del sistema universitario nacional en su conjunto, tanto en el ámbito público y privado, como asimismo de la mayoría de las instituciones en particular.

2. Desperfilamiento de los diferentes programas de desarrollo deportivo al interior de la institución, debido a la carencia de medios para su realización.

3. Inexistencia, a la fecha, de una política deportiva a escala nacional, dentro de la cual pueda enmarcarse la de nivel universitario en su conjunto y la de la propia institución.

4. Carencia de una adecuada organización institucional ante el nuevo escenario que producirá la aprobación de la referida ley.

5. Pérdida de credibilidad de la comunidad universitaria ante las innumerables acciones iniciadas y sin concluir, en materia de resolver el problema deportivo.

6. Indefinición en la organización del actual Servicio de Deportes ante el nuevo escenario institucional.

7. Posibilidades reales de un deterioro de todas las actividades deportivas ante la ausencia de un presupuesto adecuado a las necesidades básicas que se enfrentan en estos momentos.

8. En el ámbito general, afectando al ámbito deportivo, existe una pérdida de identificación estudiantil con la institución.

9. Lentitud de la institución en su conjunto, para adecuarse a los cambios externos.

10. Incremento del consumo de las drogas sociales en el ámbito interno.

11. Adecuación a un menor financiamiento fiscal que afecta directamente al deporte.

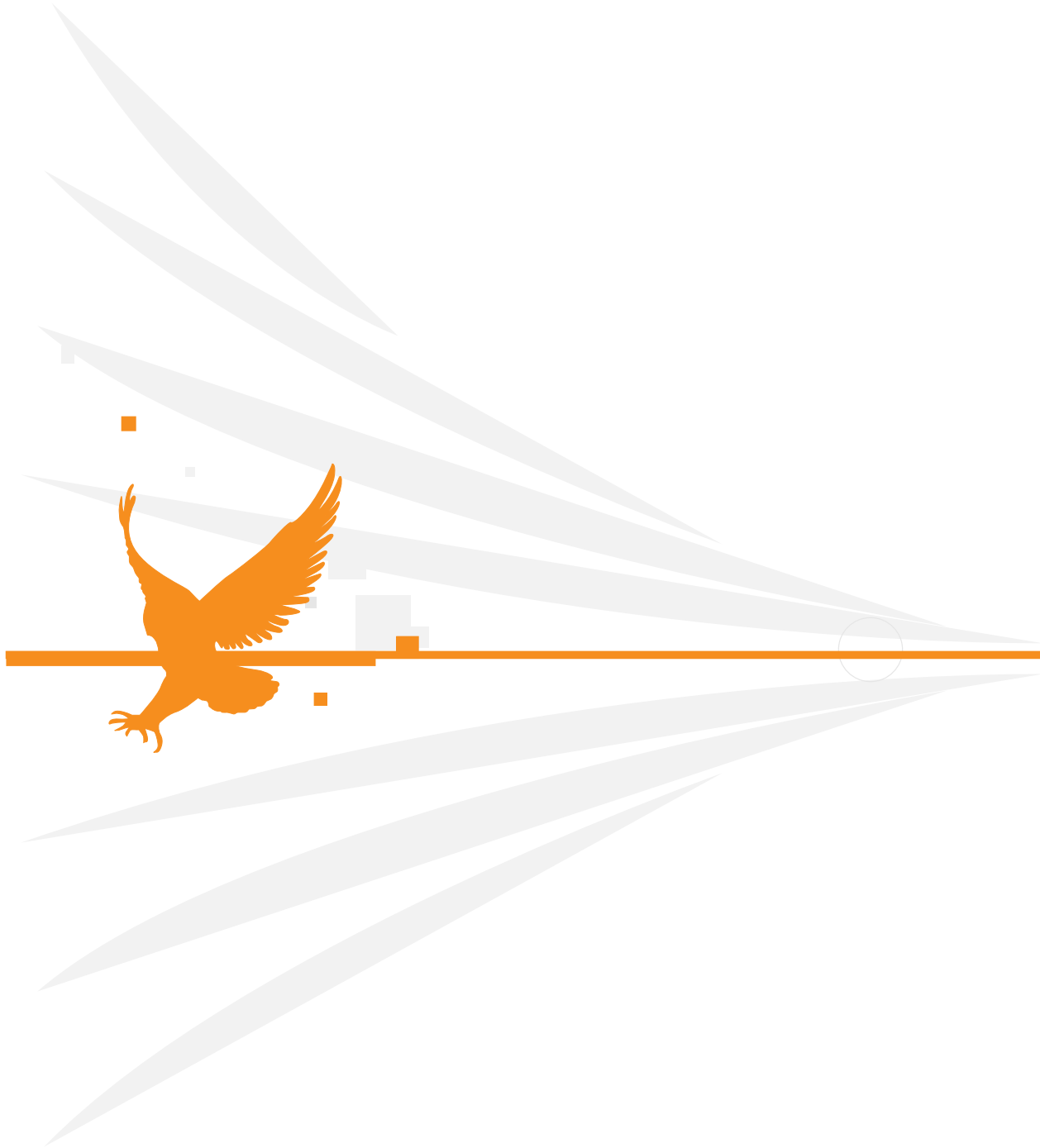
12. Sistema deportivo de la institución compite por los recursos con otras áreas del quehacer institucional, recibiendo una muy baja prioridad.

13. Aparentemente existen inconvenientes en la base estudiantil para acometer diversas actividades deportivas por interferir con las de carácter académicas.

14. Actitud de escasa colaboración mostrada por algunas Ramas Deportivas en orden a lograr un ordenamiento de sus acciones respecto de la Dirección de Asuntos Estudiantiles y Servicio de Deportes.

A modo de complementación, es pertinente revisar el anexo de la evaluación del programa de competencia interna 2004, para revisar las fallas exactas del sistema.





V. ENFOQUE TEORICO

ENFOQUE TEORICO

Al analizar la información citada con anterioridad, dado el tipo de problema de organización de la información, además de los serios problemas de comunicación se resuelve que la forma más acertada de enfocar el tema es mediante el contexto audiovisual, principalmente desde el tema del “diseño web”, con todas las variables, factores, métodos, etc. que implica, analizando en principio el concepto de “multimedia”, y desglosando elementos tales como la interfase, usabilidad, lenguajes, etc. enfocándonos en la idea central de cada tema.

1 - MULTIMEDIA

Multimedia se refiere a la combinación de dos o más medios de comunicación al mismo tiempo.

El concepto es tan antiguo como la comunicación humana, pues en una conversación normal se utiliza el sonido y a la vez el sentido de la vista, entonces estamos contemplando la matriz de la palabra, pues en este caso hay dos medios utilizados, el sonido (las palabras) y la imagen (expresión corporal).

La idea de multimedia entonces no está necesariamente vinculada a la informática. (Un libro junto con un cassette de audio es una obra multimedial).

El hecho de que un documento o sistema sea multimedial no lo hace mejor ni más eficiente, atractivo o comprensible. Lo único que asegura es que serán necesarios más elementos para reproducir el mensaje completo.

Sin embargo, si la combinación de medios está correctamente utilizada, entonces sí mejora la comprensión o el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, es decir, utilizando varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Si nos circunscribimos al campo de la informática multimedial, los medios que se suelen manejar son:

- Imágenes estáticas (fotos o ilustraciones).

- Imágenes en movimiento (video o animaciones).
- Texto en todas sus formas.
- Audio (música o sonidos).

Ahora, existe otro conceptos que se relaciona con el anterior, de esta forma podemos comprender en esencia la idea de internet; la Hipermedia, modo de expresión y pensamiento, es decir, absolutamente relacional, no lineal.

Entonces a nivel digital la idea básica de la hipermedia es aprovechar la arquitectura no lineal de las computadoras, para viabilizar obras “tridimensionales” dotadas de una estructura dinámica que las vuelva manipulables interactivamente. (3)

El hipertexto, por ejemplo, en su forma más avanzada y límite, sería algo así como un texto escrito en el eje del paradigma, o sea un texto que ya trae dentro de sí varias posibilidades de lectura y frente al cual se puede elegir entre varias alternativas de actualización. En verdad, ya no se trata de un texto, sino de una inmensa superposición de textos, que se pueden leer en la dirección del paradigma, como alternativas virtuales de la misma escritura; o en la dirección del sintagma, como textos que corren paralelamente o que se tocan en determinados puntos, permitiendo optar entre proseguir en la misma línea o tomar un camino nuevo.

La manera más usual de visualizar esta escritura múltiple en la pantalla plana del monitor de video es a través de “ventanas” paralelas, que se pueden ir abriendo siempre que sea necesario, y también a través de “eslabones”, que se unen en determinadas palabras llaves de un texto a otro. El profeso designado por la metáfora bastante pertinente de la navegación, pues se trata realmente de “navegar” a lo largo de un inmenso mar de textos.

El hipertexto entonces es la base funcional y estructural de la World Wide Web.

Podríamos decir que la Web es un hipertexto multimedial de escala planetaria.

(3) El Medio es el Diseño, Jorge la Ferla y Martín Groisma

Características:

- No suele tener linealidad (aunque puede tenerla).
- Permite llegar a un mismo nodo por varios caminos distintos.
- Permite encontrar rápidamente un segmento buscado en un gran mar de información (si está bien organizado).
- Si está mal organizado, puede causar pérdida de la ubicación y desorientación.
- Tiene algunos “servicios” que surgen para ayudar a navegar esta estructura no lineal: mapas de alto nivel, capacidad de volver atrás los pasos, herramientas de búsqueda, índices, capacidad de hacer anotaciones y poner marcas de posición o bookmarks.

Todas estas herramientas están presentes en los browsers como el Netscape, el Mosaic o el Lynx.

2 - INTERFAZ

Según una de las definiciones más aceptadas, la interfaz de un programa con el usuario humano es un “utensilio a través del cual hombres y computadoras se comunican entre sí”.

El paradigma anterior se forma también con la siguiente definición: “Una interfaz humana es la suma de los intercambios comunicativos entre la computadora y el usuario. Es lo que presenta información al usuario y recibe información del usuario” .(4)

Así también cuando uno usa una herramienta, o accede e interactúa con un sistema, suele haber “algo” entre uno mismo y el objeto de la interacción. Ese algo es la interfaz. Por ejemplo, en un auto, la interfaz son los pedales y el tablero, en una puerta es la manilla, en un ascensor los botones, en un computador, el teclado, el monitor, el mouse y otros periféricos.

La interfaz nos informa qué acciones son posibles, el estado actual del objeto y los cambios producidos, y nos permite actuar con o sobre el sistema o la herramienta.

El desarrollo de un sistema interactivo deberá tener en cuenta a los participantes que van a intervenir en el mismo: el usuario, que posee la capacidad de elección y actuación, el computador, que ofrece un programa y mecanismos para su acceso y el diseñador, el encargado de anticipar las posibles acciones del usuario y modificarlas en el programa. Todo ello se articula a través de la interfaz de usuario de la aplicación.

Se debe tener en cuenta que la interfaz no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de acción... la interfaz vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información.(5)

Las interfaces no son el objetivo, sino un medio de llegar a él, por lo tanto la mejor interfaz es aquella que no se ve. Sin embargo, muchas de ellas, por nuevas y desconocidas, o por conocidas pero mal diseñadas, son visibles.

Gui Bonsiepe dice que el usuario ha aprendido el uso de un programa cuando a él mismo se le hace tan transparente que no tiene necesidad de pensar en ello, es decir, cuando el programa desaparece como fondo permitiéndole dedicarse a la ejecución del objetivo que se propone, sin interferencias negativas del programa.(6)

El esquema ontológico del diseño está conformado por tres elementos: el usuario, la tarea u objetivo a realizar y la herramienta para cumplir esa tarea u objetivo. La interfaz vendría a ser la conexión entre esos tres elementos.

Este esquema, desarrollado en relación a artefactos materiales, se puede aplicar al ámbito de la gráfica, donde en vez de un artefacto material, aparece uno inmaterial: la información.

(4) El Medio es el Diseño, Jorge La Ferla

(5-6) Del Objeto a la Interfase, Gui Bonsiepe

3 - USABILIDAD

La usabilidad es uno de los temas más importantes cuando se considera el diseño web. Definimos usabilidad de un sistema o herramienta como una medida de su utilidad, facilidad de uso, facilidad de aprendizaje y apreciación para una tarea, un usuario y un contexto dado.

El peso relativo de cada una de estas medidas está relacionado con el usuario, la tarea y el contexto. Por ejemplo, la facilidad de aprendizaje puede ser crucial para un producto y poco importante en otro.

Si bien no está incluida en la definición usual de usabilidad, se está comenzando a hablar de la evolución de estos factores a lo largo del tiempo. Por ejemplo, cómo una interfaz puede adaptarse al crecimiento en eficiencia y conocimientos de un usuario. (7)

Los principios generales son los siguientes:

A) Facilidad de aprendizaje.

- Que sea mínimo el tiempo necesario que se requiere desde el no conocimiento de una aplicación a su uso productivo.
- Reducir el tiempo necesario para ayudar en las sesiones de aprendizaje.
- Proporcionar ayuda a usuarios intermedios. Esta característica permite que los usuarios noveles comprendan como utilizar inicialmente un sistema interactivo y, a partir de esta utilización, llegar a un nivel de conocimiento y uso del sistema máximo.

Para que el sistema sea fácil de aprender, éste debe ser:

- Sintetizable. El usuario tiene que poder evaluar el efecto de operaciones anteriores en el estado actual. Es decir, cuando una operación cambia algún aspecto del estado anterior, es importante que el cambio sea captado por el usuario.

- Familiar. Los nuevos usuarios de un sistema poseen una amplia experiencia interactiva con otros sistemas. Esta experiencia se obtiene mediante la interacción en el mundo real y la interacción con otros sistemas informáticos. La familiaridad de un sistema es la correlación que existe entre los conocimientos que posee el usuario y los conocimientos requeridos para la interacción en un sistema nuevo.

B) Consistencia.

Este es un concepto clave en la usabilidad de un sistema informático. Diremos que un sistema es consistente si todos los mecanismos que se utiliza son siempre usados de la misma manera, siempre que se utilicen y sea cual sea el momento en que se haga.

El problema que se nos plantea es que, ya recién acabada una aplicación, el mercado ya nos presiona para hacer una renovada, con nuevas metáforas, objetos y comportamiento. ¿Es posible, en estos casos, tener una consistencia completa? La verdad es que es difícil, pero hemos de intentar mantener la máxima consistencia entre versiones o, como mínimo, que sea lo más consistente posible y que el usuario pueda utilizar nuevas posibilidades interactivas sin perder las que ya conocía.

Recomendaciones para diseñar sistemas consistentes:

- Seguir guías de estilo siempre que sea posible.
- Diseñar con un "look & feel" común.
- No hacer modificaciones si no es necesario hacerlas.
- Añadir nuevas técnicas al conjunto preexistente, en vez de cambiar las ya conocidas.

C) Flexibilidad.

La flexibilidad se refiere a la multiplicidad de maneras en que el usuario y el sistema intercambian información.

(7) Usabilidad: <http://www.gaiasur.com/infoteca/siggraph99/disenio-de-interfaces-y-usabilidad.html#4>

Los parámetros que miden la flexibilidad son:

1- Control del usuario.

- Permite a los usuarios conducir la interacción.
- Permite a los usuarios no estar forzados a trabajar para la aplicación.
- Hace a los usuarios inteligentes para que resulte obvio cómo proceder.

Cómo dar control al usuario:

- Dar a los usuarios la posibilidad de poder deshacer.
- Dar a los usuarios control para empezar y acabar las operaciones siempre que sea posible. Cuando el proceso no se pueda interrumpir, advertir a los usuarios y visualizar mensajes apropiados durante el proceso.

2- Migración de tareas.

La migración de tareas está relacionada con la transferencia del control entre el usuario y el sistema. Tanto el usuario como el sistema han de poder pasar de una tarea a la otra o promocionarla, de manera que pueda ser completamente interna o compartida entre los dos.

Por ejemplo, el corrector ortográfico es una tarea que puede ser realizada por el usuario, automatizada por el sistema o compartida entre los dos.

3- Capacidad de sustitución.

La capacidad de sustitución permite que valores equivalentes puedan ser substituidos los unos por los otros.

Por ejemplo, si queremos introducir el valor que determina el margen de una carta, se puede preferir entrarlo en centímetros o en pulgadas, explícitamente o como resultado de calcularlo según los valores que previamente hemos entrado, tal como la anchura de la carta ú otros o,

finalmente, decidirlo visualmente.

Eliminando cálculos innecesarios al usuario, se pueden minimizar errores y esfuerzo cognitivo.

4- Adaptabilidad.

Adaptabilidad es la adecuación automática de la interfaz al sistema. Las decisiones para poder hacerlo pueden estar basadas en la experiencia del usuario o en la observación de la repetición de ciertas secuencias de tareas. Se puede preparar a un sistema para reconocer el comportamiento de un experto o de un usuario novel y, de acuerdo con esto, ajustar automáticamente el control del diálogo o el sistema de ayuda con tal de adaptarlo a las necesidades del usuario actual.

Existen técnicas para obtener flexibilidad como:

- Permitir a los usuarios suspender una acción y comenzar otra para atender un trabajo inesperado.
- Tener atajos y soporte de navegación por teclado para no tener que utilizar siempre el ratón.

D) Robustez.

La robustez de una interacción cubre las características para poder cumplir sus objetivos y su asesoramiento.

E) Recuperabilidad.

Grado de facilidad que una aplicación permite al usuario para corregir una acción una vez que está reconocido un error.

F) Tiempo de respuesta.

Se define generalmente como el tiempo que necesita el sistema para expresar los cambios de estado del usuario. Es importante que los tiempos de respuesta sean soportables para el usuario.

G) Adecuación de las tareas.

Grado en que los servicios del sistema soportan todas las tareas que el usuario quiere hacer y la manera en que éstas las comprenden.

H) Disminución de la carga cognitiva.

Esto significa que:

- Los usuarios tienen que confiar más en los reconocimientos que en los recuerdos.
- Los usuarios no tienen que recordar abreviaciones y códigos muy complicados.

4 - 3D

El término gráficos 3D por computadora o por ordenador (3D computer graphics) se refiere a trabajos de arte gráfico que fueron creados con ayuda de computadoras y programas especiales 3D. En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichos gráficos, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos 3D.

Un gráfico 3D difiere de uno 2D principalmente por la forma en que ha sido generado. Este tipo de gráficos se origina mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en un ordenador y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel.

En general, el arte de los gráficos 3D es similar a la escultura o la fotografía, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura. En los programas de gráficos por computadora esta distinción es a veces difusa: algunas aplicaciones 2D utilizan técnicas 3D para alcanzar ciertos efectos como iluminación, mientras que algunas aplicaciones 3D primarias hacen uso de técnicas 2D.

La tecnología OpenGL y Direct3D son dos APIs (Application Programming Interface - Interfaz de Programación de Aplicaciones) muy populares para la generación de imágenes 3D en tiempo real. Muchas tarjetas gráficas modernas proveen de cierto grado de aceleración por hardware basado en estas APIs, frecuentemente habilitando el despliegue de complejos gráficos tridimensionales en tiempo real. Sin embargo, no es necesario emplear alguna de estas interfaces para la generación de imágenes 3D.

El proceso de creación de gráficos 3D por computadora puede ser dividido en estas tres fases básicas:

- 1) Modelado
- 2) Composición de la escena
- 3) R nder (creaci n de la imagen final)

1) Modelado

La etapa de modelado consiste en ir dando forma a objetos individuales que luego ser n usados en la escena. Existen diversas t cnicas de modelado; Constructive Solid Geometry, modelado con NURBS y modelado poligonal son algunos ejemplos. Los procesos de modelado puede incluir la edici n de la superficie del objeto o las propiedades del material (por ejemplo, color, luminosidad, difusi n, especularidad, caracter sticas de reflexi n, transparencia u opacidad, o el  ndice de refracci n), agregar texturas, mapas de relieve (bump-maps) y otras caracter sticas.

El proceso de modelado puede incluir algunas actividades relacionadas con la preparaci n del modelo 3D para su posterior animaci n. A los objetos se les

puede asignar un esqueleto, una estructura central con la capacidad de afectar la forma y movimientos de ese objeto. Esto ayuda al proceso de animación, en el cual el movimiento del esqueleto automáticamente afectará las porciones correspondientes del modelo. Véase también animación por Cinemática Directa (Forward Kinematic Animation) y animación por Cinemática Inversa (Inverse Kinematic animation).

El modelado puede ser realizado por programas dedicados (como Lightwave 3D, Rhinoceros 3D o Moray), un componente de una aplicación (Shaper, Loftor en 3D Studio) o por un lenguaje de descripción de escenas (como en POV-Ray). En algunos casos, no hay una distinción estricta entre estas fases; en dichos casos, el modelado es sólo una parte del proceso de creación de escenas (por ejemplo, con Caligari trueSpace).

2) Composición de la escena

Esta etapa involucra la distribución de objetos, luces, cámaras y otras entidades en una escena que será utilizada para producir una imagen estática o una animación. Si se utiliza para animación, esta fase, en general, hace uso de una técnica llamada "Keyframing", que facilita la creación de movimientos complicados en la escena. Con la ayuda de la técnica de keyframing, en lugar de tener que corregir la posición de un objeto, su rotación o tamaño en cada cuadro de la animación, sólo se necesita marcar algunos cuadros clave (keyframes). Los cuadros entre keyframes son generados automáticamente, lo que se conoce como "Interpolación".

La iluminación es un aspecto fundamental de la composición de la escena. Como en la realidad, la iluminación es un factor importante que contribuye al resultado estético y a la calidad visual del trabajo terminado. Por eso, puede ser un arte difícil de dominar. Los efectos de iluminación pueden contribuir en gran medida al humor y la respuesta emocional generada por la escena, algo que es bien conocido por fotógrafos y técnicos de iluminación teatral.

Tesselation y mallas

El proceso de transformar la representación de objetos, como el punto medio de coordenadas de una esfera y un punto en su circunferencia, en una representación

poligonal de una esfera, se conoce como tesselation. Este paso es usado en el rénder basado en polígonos, donde los objetos son descompuestos de representaciones abstractas primitivas como esferas, conos, etcétera, en las denominadas mallas, que son redes de triángulos interconectados.

Las mallas de triángulos son populares ya que está probado que son fáciles de "renderizar" usando Scanline Rendering.

Las representaciones poligonales no son utilizadas en todas las técnicas de rénder y en estos casos el paso de tesselation no es incluido en la transición de representación abstracta y la escena "renderizada".

3) Renderizado

Se llama rénder al proceso final de generar la imagen 2D o animación a partir de la escena creada. Esto puede ser comparado a tomar una foto o, en el caso de la animación, a filmar una escena de la vida real. Generalmente se buscan imágenes de calidad fotorrealista, y para este fin se han desarrollado muchos métodos especiales. Las técnicas van desde las más sencillas, como el rénder de alambre (Wireframe Rendering), pasando por el rénder basado en polígonos, hasta las técnicas más modernas como el Scanline Rendering, el Raytracing, la Radiosidad o el Mapeado de fotones.

El software de rénder puede simular efectos cinematográficos como el lens flare, la profundidad de campo, o el motion blur (desenfoque de movimiento). Estos artefactos son, en realidad, un producto de las imperfecciones mecánicas de la fotografía física, pero como el ojo humano está acostumbrado a su presencia, la simulación de dichos efectos aportan un elemento de realismo a la escena. Se han desarrollado técnicas con el propósito de simular otros efectos de origen natural, como la interacción de la luz con la atmósfera o el humo. Ejemplos de estas técnicas incluyen los sistemas de partículas que pueden simular lluvia, humo o fuego, el muestreo volumétrico para simular niebla, polvo y otros efectos atmosféricos, y las cáusticas para simular el efecto de la luz al atravesar superficies refractantes.

El proceso de rénder necesita una gran capacidad de cálculo, pues requiere

simular gran cantidad de procesos físicos complejos. La capacidad de cálculo se ha incrementado rápidamente a través de los años, permitiendo un grado superior de realismo en los rënders. Estudios de cine que producen animaciones generadas por ordenador hacen uso, en general, de lo que se conoce como render farm (granja de rënder) para acelerar la producción de fotogramas.

Modelos de reflexión y sombreado

Los gráficos 3D por ordenador modernos cuentan con un modelo de reflexión llamado Phong reflection model, que no debe ser confundido con Phong shading, que es algo completamente diferente.

Este modelo de reflexión y las técnicas de sombreado que permite, se aplican sólo a rënders basados en polígonos. Por ejemplo, raytracing y radiosity no lo utilizan.

Técnicas de rënder de reflexión populares son:

Flat shading: Una técnica que sombrea cada polígono de un objeto basado en la normal del polígono y la posición e intensidad de una fuente de luz.

Gouraud shading: Inventado por H. Gouraud en 1971, es una rápida técnica de sombreado de vértices usada para simular superficies suavemente sombreadas.

Texture mapping: Es una técnica para simular un gran nivel de detalle superficial, aplicando imágenes (texturas) sobre los polígonos.

Phong shading: Inventado por Wu Tong Phong, es utilizado para simular brillos especulares y superficies sombreadas suaves.

Bump mapping: Creado por Jim Blinn, es una técnica de perturbación utilizada para simular superficies rugosas.

Renderizado Vectorial: Tipo de render relativamente nuevo, muy útil para web, que renderiza cuadros de información vectorial, para generar animaciones con una fracción del tamaño como si fueran secuencias de bitmaps.

5 - PORTAL WEB

El portal (sinónimo de puente) a nivel conceptual es una página web que sirve de enlace a nivel macro de uno o variados temas, ofreciendo a la vez variados y pertinentes servicios, de mucha utilidad, con material personalizado y dinámico de gran utilidad con capacidad para influenciar grandes comunidades, en este caso los alumnos de la Universidad.

6 - DISEÑO GRAFICO A LA WEB

Ahora es pertinente revisar los programas que tendrán que ver con el desarrollo del portal.

- Lenguaje Flash:

El esquema tradicional de diseño Web tiene que ver con las propiedades estáticas y poco atractivas de las páginas Web. Esto se debe a las características del lenguaje html, el cual nació pensado para una publicación de documentos y el desplazamiento de éstos a través de hipervínculos. La evolución de Internet nos lleva a un nuevo modelo de interacción, más fluido y atractivo que consigue una mejora sustancial de la experiencia del usuario de Internet. Este modelo de interacción se da gracias a Flash, un software que está cambiando el paradigma del Diseño Web.

Las aplicaciones Web clásicas son diseñadas por equipos técnicos, orientados a procesos. La evolución lleva al diseño de sitios Web, por equipos profesionales más cercanos al usuario final (diseñadores de interacción, marketing, diseño gráfico, etc.)

Flash permite crear aplicaciones interactivas, inteligentes y atractivas que integran procesos simultáneamente con capacidades multimedia, realización de tareas en una sola pantalla "inteligente" que nos da respuesta inmediata, sin pop-ups, validaciones, etc.

Flash trabaja en formato vectorial por lo que tiene ciertas características que lo

hacen muy utilizado hoy en día: tamaño reducido, estabilidad, contornos suavizados, transparencias, entre otras características. Dentro de los aspectos más importantes de Flash podemos contar:

- Multimedia: Es la función principal de Flash, llevar distintos medios, como sonido, animaciones, texto, imágenes, etc. a Internet para que puedan ser disfrutados por los usuarios.

- Interactividad: Con Flash, el sistema responde de manera instantánea a las acciones del usuario, permitiendo reducir los procesos complejos a una sola pantalla en la que errores del usuario pueden corregirse al instante sin consecuencias molestas como volver a la pantalla anterior o el reinicio de todo un proceso.

- Intuitividad: Da la posibilidad de ver la totalidad del proceso en una sola pantalla, sin necesidad de avanzar y retroceder.

- Estabilidad: Esta característica hace que pueda ser visualizado en cualquier monitor a cualquier resolución, siendo siempre visible y legible, manteniendo sus características originales.

- Peso del archivo: El formato vectorial con que trabaja Flash, tiene como resultado archivos muy livianos, lo que permite incluir animaciones complejas con un tiempo de descarga que no se compara con una página realizada en htl que pretenda mostrar lo mismo que Flash.

- Incrustación de fuentes: A partir de la versión 4, Flash tiene la capacidad de incluir los contornos de las fuentes, de manera que un bloque de texto puede verse fielmente en cualquier otro computador.

- Libertad en el layout: Los archivos Flash permiten total libertad en la colocación de los elementos, incluido el texto, con superposiciones, transparencias, etc.

TIPOGRAFÍA EN WEB:

Limitaciones de la tipografía en la web:

La tipografía es la principal frustración con que el diseñador se encuentra al intentar trasladar sus ideas a un diseño web.

Algunas de estas limitaciones se están superando con los nuevos estándares de formato para documentos para la web, como las hojas de estilo de las que hablaremos posteriormente.

Para empezar, sencillamente no es posible elegir las fuentes más apropiadas. Para que el visitante pueda verlas deberían estar instaladas en su sistema.

Por otra parte, es posible que el tamaño que hayamos especificado sea relativo. Así, si el visitante lo varía, puede suceder la catástrofe. Los elementos que tan cuidadosamente hemos colocado en la pantalla se mueven a otras posiciones nada más al aumentar o disminuir el tamaño de la letra en el browser.

Toda la finura en la composición del texto que damos por sentada en un diseño de revistas, libros o cualquier publicación impresa, aquí no valía (hasta las más recientes versiones de navegadores.)

No existen problemas sin solución (al menos para parte del problema). Veamos cómo pueden superarse estas limitaciones, aunque sea parcialmente. Para el cuerpo del texto, la opción es aprovechar el formato avanzado que permiten las hojas de estilo CSS. Para otros textos, tales como títulos y subtítulos, banners, etc. se utilizan desde hace ya tiempo otras opciones como: ⁽⁸⁾

Texto en imágenes (habitualmente GIFs)

• Propiedades del formato: GIF es un formato extremadamente eficiente para la compresión de gráficos lineales o con grandes áreas de color plano. Se prestan bien a la creación de rótulos, títulos, citas, etc. puesto que no empeora el aspecto de la imagen. Además permiten secuencias animadas que hacen posible mostrar, por ejemplo, una sucesión de mensajes escritos. Su principal limitación está en el número máximo de colores que puede contener el gráfico (256 como máximo.)

• Cuándo utilizarlos: Son el tipo de gráfico idóneo en la mayoría de ocasiones en que deba utilizarse texto. Si el texto contiene muchos degradados de colores o transiciones suaves de color, debe considerarse la posibilidad de utilizar el formato jpeg.

- La transparencia: Los gráficos gif, y en particular los textos escritos dentro de uno de éstos, pueden tener un color transparente, de modo que pueden superponerse flotando sobre un fondo de color o texturado. Debe tenerse en cuenta qué color conviene que sea transparente y cómo se suavizan los contornos de manera que no se produzca un efecto de halo.

- Las animaciones, muy vistas en los banners, son una forma simple y eficiente de mostrar más información (incluyendo texto) de la que físicamente cabría en una pantalla.

TEXTO EN FLASH: VENTAJAS DEL FORMATO VECTORIAL

Flash presenta las ventajas propias de los formatos gráficos vectoriales de la actualidad: tamaño compacto, escalabilidad, contornos suavizados, transparencias. Además, tiene algunos alicientes a la hora de utilizarlo como sistema para la inclusión de tipografía en los proyectos para la web.

- Incrustación de fuentes: A partir de la versión 4, Flash tiene la capacidad de incluir los contornos de las fuentes, de manera que un bloque de texto puede verse fielmente en cualquier otro ordenador. Inevitablemente, esto suma tamaño al fichero final, pero es una posibilidad muy interesante. Por ejemplo, se puede utilizar en catálogos tipográficos online y es posible aumentar y disminuir el tamaño interactivamente.

- Interactividad: La característica más interesante de Flash no es tanto su capacidad de ampliación y reducción de imágenes estáticas como la rica interactividad que permite crear. Animaciones muy complejas visualmente pueden resolverse con ficheros increíblemente compactos. Esto permite crear animaciones interesantes con tipografías, con la máxima calidad y sin sacrificar tiempo de descarga de la web.

- Libertad en el layout. Los archivos de Flash permiten una total libertad en la colocación de los elementos, incluido el texto, con superposiciones, transparencias, etc. combinado con la interactividad, todo esto hace de Flash un mundo de posibilidades inimaginadas para la creatividad digital en la web.

TEXTO EN PDF.

A pesar de que para ver los ficheros PDF es necesario un programa adicional (gratuito), este tipo de archivos está muy difundido en la web, en especial para la difusión de e-zines, formularios, y en general para cualquier documento en el que sea imprescindible respetar absolutamente el diseño y la tipografía decididos por el diseñador. Aquí el lector no tiene opción-- un pdf se muestra exactamente de la misma manera en cualquier plataforma y ordenador. El formato tiene muchas ventajas adicionales. El layout se crea en cualquier programa (por ejemplo, un programa como Freehand o QuarkXpress), de manera que se puede controlar hasta el más mínimo detalle. Además, permite la incorporación de las fuentes utilizadas para que se vea exactamente tal como se ha diseñado en pantalla.

Legibilidad: Cuando nos referimos a la legibilidad de un texto, en realidad hablamos de dos aspectos diferentes (lo que en inglés se denomina legibility y readability).

La legibilidad a nivel de caracteres: Se debe a las características del diseño de la fuente (y depende de propiedades tales como la altura de la x, los espacios interiores, la optimización para la pantalla (hinting) y los detalles mismos del diseño de la fuente.

Legibilidad y aspecto de las fuentes en pantalla:

Antialiasing: es el suavizado de los contornos de los tipos (o de los objetos) que se puede conseguir en la mayoría de programas de gráficos. Tiene la ventaja de hacer los contornos de las letras más suaves, de modo que no quedan tan recortados sobre el fondo.

Cuándo utilizarlo y cuándo no: como regla general, el antialiasing a tamaños muy reducidos puede perjudicar el aspecto de muchas fuentes en pantalla, puesto que apenas quedan píxeles para difuminar. Sin embargo, es totalmente recomendable suavizar los tamaños mayores.

- Fuentes optimizadas para la pantalla. Para tamaños reducidos, muchas tipografías tienen un aspecto que deja mucho que desear. Existen, sin embargo,

fuentes especialmente preparadas para su visualización en pantalla, incluso a tamaños reducidos. Este tipo de fuentes es recomendable para el uso normal de texto en la web y para textos especiales de reducidas dimensiones.

- Fuentes de píxels: Este tipo de fuentes parecen ir en contra de lo que supone una fuente escalable. Realmente están formadas por bloques rectangulares y sólo se ven bien, con un contorno claro y muy legible, a unos pocos tamaños definidos (por ejemplo un rango de 8 a 10 puntos.) No debe suavizarse su contorno. De todos modos, existe una tendencia (que ya empieza a estar muy vista) de utilizarlas a tamaños mayores, como parte de títulos, subtítulos, logos...

Legibilidad de bloques de texto.

La facilidad con que se puede leer el cuerpo de texto de un documento, depende sobre todo de una correcta composición:

- La anchura de las líneas.
- Un tamaño del texto proporcionado al tipo de documento.
- El correcto interlineado.
- Una separación adecuada entre párrafos (bien con un espacio extra, bien con una sangría de la primera línea.)

7 - LENGUAJES DE PROGRAMACION

Existen variados lenguajes de programación web, pero los más pertinentes al caso y además los más utilizados se encuentran PHP, ASP Y CSS.

Explicaré sólo el pertinente al caso actual, pues para la generación de bases de datos, información dinámica, etc., se utiliza en general el lenguaje PHP.

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

El PHP se inició 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 hoy como PHP/FI 2.0.

Esta forma de programar llegó a muchos usuarios, pero el lenguaje no tomó el peso actual hasta que Zeev Surasky y Andi Gutmans le incluyeron nuevas características en 1997, que dio por resultado el PHP 3.0. La versión 4 es la más reciente. Según estudios más de un millón de servidores tienen esta capacidad implementada y los números continúan creciendo.

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".

Con PHP se puede hacer cualquier cosa que podemos realizar con un script CGI, como el procesamiento de información en formularios, foros de discusión, manipulación de cookies y páginas dinámicas. Un sitio con páginas dinámicas es el que permite interactuar con el visitante, de modo que cada usuario que visita la página vea la información modificada para requisitos particulares. Las aplicaciones dinámicas para el Web son frecuentes en los sitios comerciales e-commerce), donde el contenido visualizado se genera de la información alcanzada en una base de datos u otra fuente externa.

Una de sus características más potentes es su soporte para gran cantidad de bases de datos.

Entre sus soportes pueden mencionarse InterBase, mSQL, MySQL, Oracle, Informix, PostgreSQL, 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.

Su sintaxis es muy similar a la del ASP, pues el código PHP va incrustado dentro

del código HTML. Sus tags van incluidos dentro de <? y ?>.

Un ejemplo práctico de una instrucción funcional de PHP sería:

```
<?php print "Hola"; ?>
```

Que al ser ejecutado en el servidor nos imprimiría dentro del código HTML la frase:

Hola

PHP ofrece una solución simple y universal para las paginaciones dinámicas del Web de fácil programación. Su diseño elegante lo hace perceptiblemente más fácil de mantener y ponerse al día que el código comparables en otros lenguajes.

Debido a su amplia distribución PHP está perfectamente soportado por una gran comunidad de desarrolladores. Como producto de código abierto, PHP goza de la ayuda de un gran grupo de programadores, permitiendo que los fallos de funcionamiento se encuentren y se reparen rápidamente. El código se pone al día continuamente con mejoras y extensiones de lenguaje para ampliar las capacidades de PHP.

PHP es utilizado en aplicaciones Web-relacionadas por algunas de las organizaciones más prominentes tales como Mitsubishi, Redhat, Der Spiegel, MP3-Lycos, Ericsson y NASA.

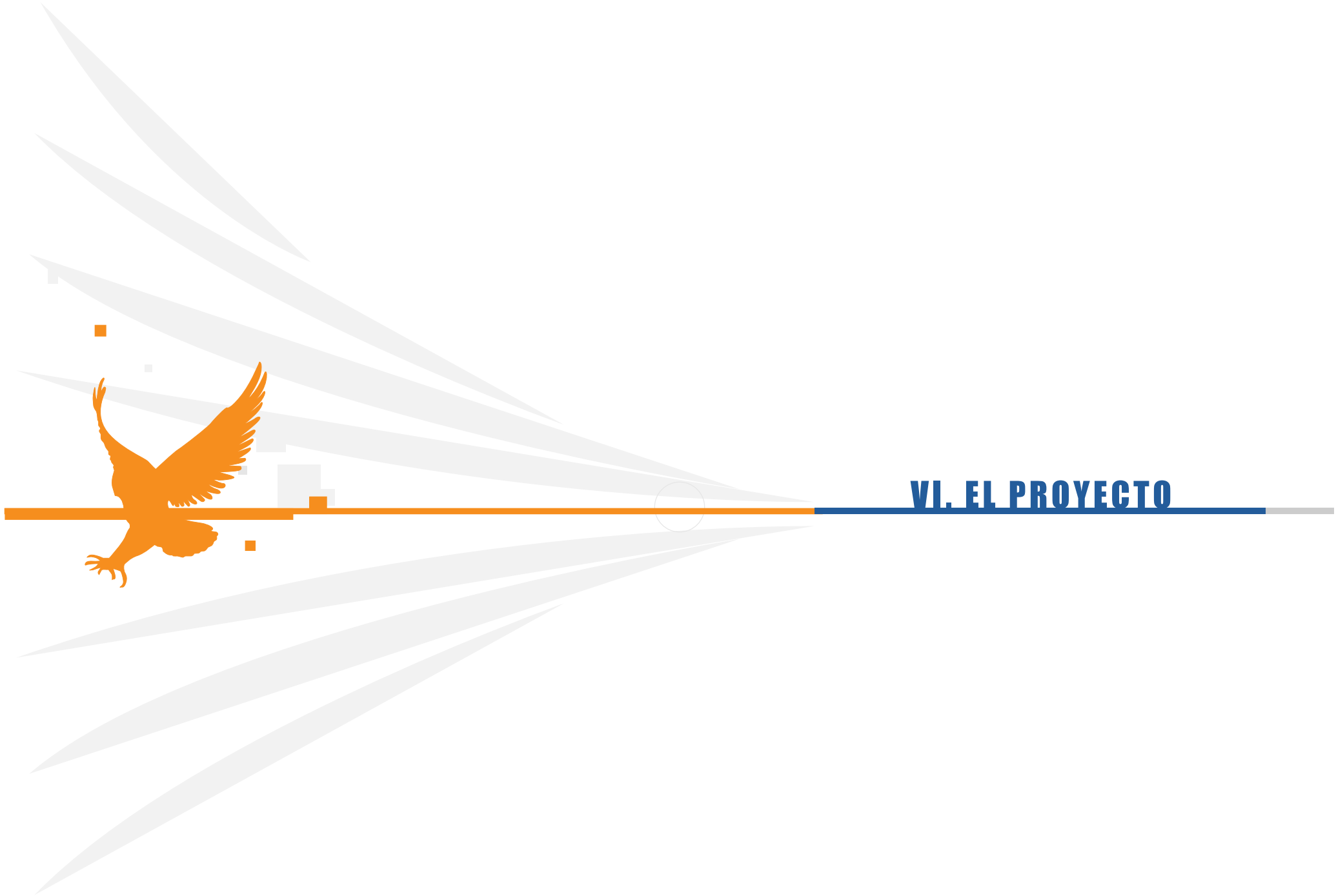
PHP es la opción natural para los programadores en máquinas con Linux que ejecutan servidores web con Apache, pero funciona igualmente bien en cualquier otra plataforma de UNIX o de Windows, con el software de Netscape o del web server de Microsoft. PHP también utiliza las sesiones de HTTP, conectividad de Java, expresiones regulares, LDAP, SNMP, IMAP, protocolos de COM (bajo Windows).

Por ende y debido a todas estas características se entiende que es la mejor elección para que sirva como esqueleto al sistema de programación del portal web, pues además en la mayoría de éstos se utiliza este tipo de programación.

Los sistemas actuales en PHP, por ejemplo, en el caso de deportes a nivel general es

el siguiente:

La página web se encuentra físicamente en el servidor, junto con los archivos PHP, que trabaja en conjunto y en tiempo real con programas que posee cada usuario autorizado. De manera que, por ejemplo, un periodista con clave de acceso y nombre de usuario posee derechos para ingresar información sólo a una sección del portal, así como dirigentes, etc. el proceso tiene que ser autorizado por el que tenga la mayor jerarquía en el software, que posea las claves para admitir los cambios que se pueden estar produciendo, todo esto mediante un programa especial con una interfaz dedicada a esta labor, de organizar grandes sistemas humanos.



VI. EL PROYECTO

FODA

Fortalezas

- Determinación del Centro Deportivo de Estudiantes de llevar a cabo el proyecto.
- Proyecto atractivo por su forma innovadora de tratar la información deportiva Universitaria.
- Entusiasmo de los futuros usuarios sobre el tema.

Oportunidades

- Es el momento ideal para invertir en comunicación a nivel deporte estudiantil pues el CDE gana el Fondo de Desarrollo Institucional del Ministerio de Educación.

Debilidades

- Dependencia de la actuación de terceros para la eficiencia de la entrega de la información.

Amenazas

- La ineficiencia de los usuarios y el administrador del portal.

ESCENARIO CON PROYECTO

El escenario con el diseño desarrollado generaría un interés progresivo y retroalimentado del deporte dentro de la institución, ayudando a fomentar la práctica y a la vez la cultura deportiva del alumno.

ESCENARIO SIN PROYECTO

El escenario sin la implementación del proyecto desaprovecharía el gran potencial del diseño profesional y el portal y la información seguirían con los problemas de siempre, entregando una imagen poco seria.

CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

Contenido

Este sitio contará con noticias frecuentemente actualizadas, interactivos para destacar la información y poder navegar fácilmente por ésta. Se expondrá grafica con diferentes códigos en un contexto coherente, para denotar la variedad, que es uno de los pilares conceptuales de este portal.

Se encontrará información detallada sobre cada deporte, y sus exigencias.

Además contará con un sistema especial para contemplar claramente la infraestructura deportiva de la Universidad, enlazando con visualizaciones 3d e imágenes en 360°.

Presentación del contenido

El portal se presenta como un canal para la información correspondiente al deporte dentro de la Universidad de Chile manteniendo los principios que el CDE posee; velar por los intereses deportivos de los estudiantes de la universidad.. De este modo el portal se transforma en una herramienta comunicacional para velar por dichos intereses.

Estrategia Comunicacional

El portal pretende reflejar la visión del estudiante inmerso en la vida deportiva universitaria, sus experiencias, problemas y esperanzas a través de un código visual moderno, y además promover la diversidad de opinión entre las diferentes áreas de la comunidad deportiva universitaria. Y funcionalmente dar a conocer la información deportiva más relevante dentro de la universidad, como lo son torneos, fechas destacadas, reglamentos, etc.

Grupo Objetivo

Comprende a todas las personas que se relacionan con el deporte dentro de la universidad. También pueden acceder este portal un universo distinto al público objetivo ya sea para consulta o para utilizarlo de referencia.

ANALISIS DEL SITIO ACTUAL

Página actual de Udeportes.

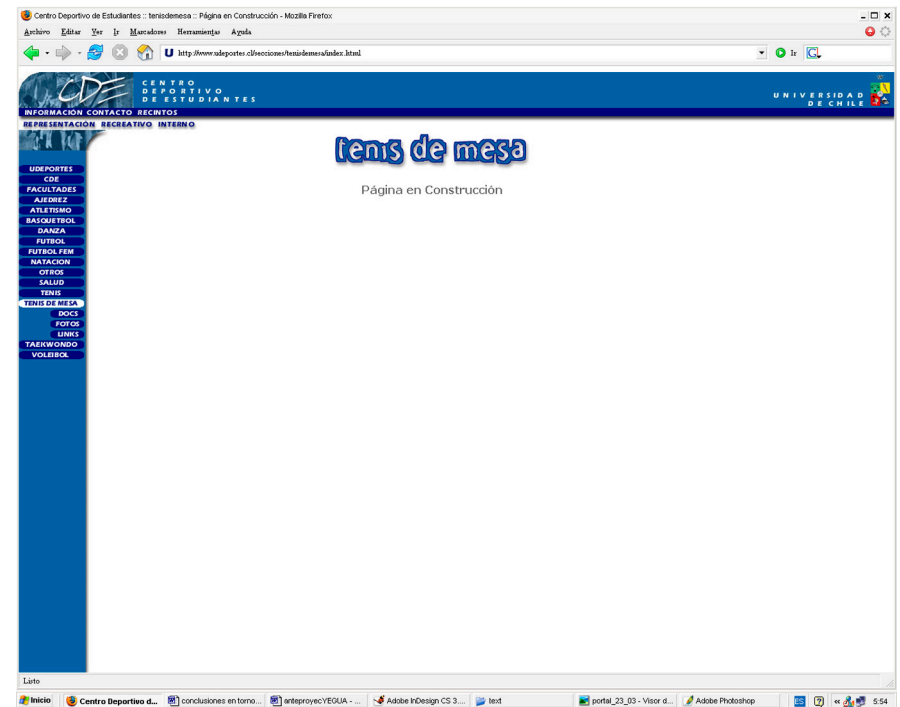
- Sobre la información que ofrece el portal:
 - Poca cantidad
 - Pobrementemente jerarquizada, aunque hay una intención.
 - No explicada claramente
 - Desordenada, confusa a veces
 - Inexistente en algunos ítems
 - Mantenido irregularmente
 - Clasificada rigidamente, no es amable (sistemas de búsqueda, o visualización por categorías)
 - Inexistencia de información básica como mapas de direcciones, nombres directores, entrenadores, estadísticas gráficas, etc.

Sobre el diseño:

- No existe un logotipo claro del cde, tampoco del deporte universitario.
- Anticuada respecto a las posibilidades multimediales en boga en la actualidad (flash, videos, sonidos).
- Material gráfico no organizado, no existe una coherencia visual, no hay una norma por ejemplo en las imágenes que van apareciendo con cada noticia.
- Página monótona, carente de un diseño específico para el problema, que puede marcar la diferencia a la hora de promover, entusiasmar, y en suma potenciar el desarrollo deportivo de los alumnos universitarios.
- No existe una normalización de los tipos de información, como por ejemplo las programaciones, las tablas de los resultados



- Tampoco existe normalización en términos de calidad y tipo de formatos, los videos incluso tienen codecs diferentes, las imágenes se encuentran en varios tipos de tamaños y su disposición no está optimizada para una navegación simple y rápida, aparte de ser lentas en cargar.
- Material gráfico no organizado, no existe una coherencia visual, no hay una norma por ejemplo en las imágenes que van apareciendo con cada noticia.
- Poco propositivo, innovación casi nula.



tienen diferentes colores, disposiciones, anchos, etc.

ENCUESTA SOBRE EL SITIO UDEPORTES

Portal Deportivo CDE

Preguntas realizadas en encuesta publicada en la página actual del CDE, www.udeportes.cl

1) ¿Qué opina de udeportes.cl?

- a) Cumple su función de informar.
- b) No cumple su función.
- c) Falta más información en las secciones.
- d) Hay que renovarla por completo.

2) ¿Qué agregarías a esta página?

- a) Más secciones.
- b) Más links de interés.
- c) Reportajes hechos por los visitantes del sitio.
- d) nada, está bien así.
- e) Otros... especifique en el espacio en blanco.

3) ¿Te gustaría colaborar con información para el sitio?

- a) Si.
- b) No.

4) Según tu: ¿Qué debe mejorar este sitio?

- a) Poner más información sobre cada rama deportiva.
- b) Mejorar el Diseño del sitio.
- c) Crear un nuevo sistema para que todos puedan dar a conocer la información de sus ramas deportivas.
- d) Todas las anteriores.

5) ¿Qué sacarías del sitio actual?

- a) Links
- b) Videos
- c) Salud
- d) Foros
- e) Ninguna

6) ¿Cada cuanto visitas este sitio?

- a) Una vez a la semana.
- b) Dos a tres veces a la semana.
- c) Solo cuando necesito saber alguna fecha
- d) Todos los días.

7) ¿Encuentras fácil navegar por este sitio?

- a) Si
- b) No

A continuación los resultados de la encuesta publicada en udeportes.cl, la que estuvo en línea durante 3 semanas, siendo respondida por un promedio de 10 personas al día, dentro de un universo de 300 visitas diarias al sitio (fuente: stadcounter).

1) El 50% de las personas que respondieron la encuesta piensa que se debe renovar por completo el actual sitio de U Deportes, mientras que un 30% piensa que falta información en las secciones. Y un 20 % se divide entre no encontrarse conforme con la función del sitio y si estar de acuerdo con que este si la cumple.

2) Las respuestas de esta pregunta indican que un 40% preferiría agregar

reportajes hechos por los visitantes del sitio. Un 20% opina que se debería sumar al sitio más secciones, mismo porcentaje opina que deberían ser más links de interés. Solo un 10% dijo que el sitio esta bien así como esta y el otro 10% restante opinó que agregaría otra sección pero no específico cual.

3) Un 70% estaría dispuesto a colaborar con información para el sitio y un 30% dijo que no.

4) Un 50% específico que prefería un nuevo diseño del sitio web, un 15% crear un nuevo sistema para que todos puedan dar a conocer la información de sus ramas deportivas, un 5% piensa que se debe poner más información sobre cada rama, y un 40 % opinó que todas las posibles respuestas eran adecuadas para mejorar el sitio.

5) Consultados sobre que sección se podría sacar del sitio actual, un 20% opinó que podría sacarse la sección Salud, un 10% opinó que la sección Links podría eliminarse, nadie se pronunció con respecto a eliminar las secciones de Videos y Foros y un 70% pensó que ninguna sección debería ser sacada.

6) Cada cuanto se visita el sitio; un 20% dijo que una vez a la semana, un 60% opinó que dos a tres veces a la semana, 10% solo visita el sitio cuando necesita saber alguna fecha y el 10% final opinó que visita el sitio todos los días.

7) Frente a la pregunta encuentras fácil navegar por este sitio, un 30% dijo que si y el 70% opinó que no era fácil navegar por este sitio.



Banner dispuesto en la página Udeportes para recibir las inquietudes y sugerencias de los usuarios del Portal, éste tubo un tiempo de permanencia de aproximadamente 1 mes antes de realizarse la encuesta en línea.

ANALISIS DE TIPOLOGIA

WWW.ESPN.COM

Portal Web

- Gran cantidad de información.
- Frecuentemente actualizada.
- Disponibilidad de resultados en línea.
- Línea más clara de diseño.
- Videos, imagenes de buena calidad disponibles inmediatamente .
- Un dato que es común en los portales, la falta jerarquización de la información, es demasiada a primera vista, se debe mejorar la usabilidad.
- Información pertinente y útil.

The screenshot displays the ESPN.com homepage with a red and white color scheme. At the top, there are navigation links for various sports (NFL, MLB, NBA, etc.) and a search bar. The main content area features a large article titled "What If ..." with a photo of Greg Oden. To the right, there are several smaller sections: "ESPN Insider" with a "Start your FREE Trial Today" button, "ESPN.com's Hottest Searches" (World Cup, NBA Draft, Wimbledon), a "National Voice" section featuring Gene Wojciechowski, and a "Who is the best pitcher in Red Sox history?" poll. The bottom of the page includes a "Must Read" section and a "Smile for the Camera" advertisement.

Página oficial de Chile Deportes, la información que tiene es interesante, abundante y pertinente al caso, pero tiene una falla que caracteriza a muchos portales como éste, un desorden visual, una clara falta de diseño e identidad. Es decir su configuración no posee ninguna innovación, es simplemente un clon de otras páginas como éstas, además de no establecer una jerarquía visual clara.

Posee un amplio espectro de posibilidades tecnológicas, o sea utiliza la multimedia de varias formas, pero solo en elementos apartes, no en un todo, vale decir, consta con mucha información en pdf, word, videos, etc., pero el todo en general es monótono y no llama mayormente la atención, aunque posee gran cantidad de información y actualizada con regularidad.

GOBIERNO DE CHILE
CHILEDEPORTES

BIBLIOTECA ENLACES LEY DEL DEPORTE MAPA DEL SITIO REGIONES CONTACTENOS

CHILEDEPORTES
● Consejo Nacional
● Unidades Deportivas
● Política Nacional

ESTADISTICAS
● Fútbol
● Juegos Olímpicos
● Odesur
● Panamericanos

ZONA DE PRENSA
● Comunicados
● Fotos
● Gráfica Oficial

INFRAESTRUCTURA
● Estadio Nacional
● Car
● Hotel Car
● Estadio Víctor Jara

FOMENTO DEPORTIVO
● Fondo Nacional
● Incentivos
● Subsidios
● Concesiones
● Donaciones

Igualdad de Oportunidades

CONCURSO 2005
Fondo Nacional para el Fomento del Deporte

Descarga aquí los resultados en PDF

V Región Triunfó en Torneo Femenino de Fútbol
La Serena, 13/12/2004. La selección de Concón representó a Valparaíso en el certamen categoría infantil que se desarrolló entre el 8 y el 11 de diciembre en Coquimbo y La Serena.
■ **Cristián Bustos Brilló en Triatlón de Piedra Roja** 13/12/2004
■ **Estadio Nacional Imparte Clínica Femenina de Karate** 10/12/2004
■ **Bío Bío Elegirá al Mejor Deportista de la Región** 10/12/2004
■ **Magallanes Capacitará a Monitores y Entrenadores** 10/12/2004

13 de Diciembre de 2004
Destacados
■ **Reglamento del Subsidio para el Deporte**, disponible en PDF.
■ **Zona de Videos**
■ **OIRS**. Oficina de Informaciones, Redamos y Sugerencias.
■ **Normas Generales del Programa Top**. Documento disponible en PDF.
■ **Prensa Deportiva en Línea** Información disponible en PDF.
■ **Deportistas Top**. Conozca quiénes son y qué beneficios reciben. **Actualizada al 6 de agosto 2004.**
■ **Torneos del Mes**. Calendario con los principales torneos del mes.
■ **Igualdad de oportunidades, Enfoque de Género**. Chiledeportes asume el compromiso.

Buscar más noticias

Descarga el

Página Española, portal deportivo, posee un desorden aún mayor y un caos de jerarquía gráfica, la mayoría de los casos estudiados a nivel nacional e internacional poseen una cantidad de información abrumadora que desorienta al fin al usuario, la idea es generar una página simple, intuitiva.

Como vemos este portal tiene banners publicitarios, que clatamente contaminan el entorno, pero se debe estudiar también su uso y adaptarlo de la mejor manera, pues, a pesar que frecuentemente rompe con el estilo de diseño y muchas veces es molesto, es necesario por el factor monetario, ya que udeportes carece de un presupuesto acorde a sus necesidades.

The screenshot shows the homepage of elmundodeporte.com. At the top, there is a Dell Inspiron advertisement for laptops with a Pentium 4 processor, priced at 901€ with IVA. Below this is the website's navigation menu with links for Agenda, Prensa, Edición impresa, Álbum, Especiales, En vivo, Charlas, Debates, Multimedia, and Salvapantallas. The main content area features a large banner for the 'COPA DEL REY 2004/2005' in the 'OCTAVOS DE FINAL' stage, listing matches between teams like Lanzarote-Athletic and Gramanet-Lleida. To the right of this banner is a search bar and a 'DESTACAMOS' section with a featured article about Javier Lozano. Below the main banner, there are several smaller sections: a 'tienda SportArea' sidebar, a 'POR DELANTE DE DECO Y RONALDINHO' article about Shevchenko being named the 2004 Golden Ball winner, and a photo of Tiger Woods with his trophy. At the bottom right, there are more sports-related links like 'COPA DAVIS 04', 'LIGA 2004-2005', 'LIGA DE CAMPEONES', 'NBA 2004/05', and 'LIGA ACB 2004-05'.



FINANCIAMIENTO

INGRESOS

- Fondos del FDI (Fondo de Desarrollo Institucional del Ministerio de Educación):

Ganado el año 2006. Una parte se destinará al portal (\$2.000.000). (Lo demás se destinará a la adquisición de equipos audiovisuales para la difusión y registro de actividades deportivas además de la creación de una revista deportiva estudiantil)

- Avisaje: A través de un banner en el menú. Su valor mensual será de \$60.000.

COSTOS

- Hosting y nick (www.udeportes.cl): Entregados gratuitamente por la Universidad.

- Acceso a internet: Se utiliza la conexión de la Universidad, gratuito para la CDE.

- Multimedia: Compra del set de 5 cds de efectos de sonido: "The Series 11.000 Sport Sound Effects Library" con material de 30 deportes diferentes.

Valor: us 240*	=	\$ 131.900
Costos de envío = us 50	=	\$ 27.481
Total Multimedia	=	\$ 159.381

* Aproximación dólar 27/06/2006 = (\$ 549.63)

- Honorarios:

- Diseñador responsable del proyecto:

600.000 / 180** = \$ 3333 hora (iva incluido)
Valor final: 400 horas : \$ 1.333.200

Incluye: Diseño, modelación y recolección de material principal.

- Programador (Contratado durante 2 meses para el proyecto):

2 Meses : \$ 500.000 (iva incluido)

* Valor Mensual: \$ 250.000

TOTAL GENERAL: \$ 1.992.581

- Mantención del sitio: No tiene costo adicional, será una parte de las labores del encargado de computación del CDE. La información se subirá por los representantes, docentes y todos los alumnos y personas en relación con la universidad que se inscriban en el portal, por ende no tiene costo monetario.

Las modificaciones de diseño o interactivos deberán ser realizadas por el diseñador, con el valor hora descrito anteriormente.

Las modificaciones de programación serán realizadas por el encargado de computación.

** (En base a las horas semanales de trabajo promedio en Chile)

PROPUESTA DE DISEÑO

MARCO CONCEPTUAL

NOMBRE DEL PORTAL : Udeportes

El nombre se conserva, pues ya se encuentra ampliamente difundido y aceptado, no es pertinente en este caso cambiarlo, pues funciona bien; en el contexto nacional la “U” se relaciona directamente con la Universidad de Chile, si no fuera el caso se entendería como “Deportes Universitarios”. Una opción podría haber sido cambiarlo a “www.udechiledeportes.cl”, pero sería demasiado largo, la idea es facilitar al máximo la memorización y digitación de la dirección en Internet, además generaría en ocasiones confusión pues el texto sería parecido a la dirección web del Instituto Nacional de Deportes (Chiledeportes).

CONCEPTOS:

- **Emotivo**

- **Innovador**

- **Diverso**

- **Emotivo:** El portal es la visión del alumno, no directamente de la institución, se relacionará con él desde su lenguaje, su visión, que no sea impersonal, se denoten los problemas, esperanzas y experiencias de los deportistas. Además el mismo tema del deporte implica emoción.

- **Innovador:** Se relaciona con el diseño de experiencias que sorprendan, una forma original de tratar los temas, para así favorecer la retención y a la vez difusión del deporte.

- **Diverso:** La idea es fomentar el intercambio de información entre todas las áreas de la Universidad con respecto al tema del deporte, lo que enriquecería el total por los diferentes enfoques y puntos de vista.

FUNCIONAMIENTO

SISTEMA DE ACTUALIZACION

La estructura de la información se basa en un sistema dinámico. Actualizable, controlable, con un sistema de actualización de información completo.

La página central posee un link que estará siempre disponible, en el cual se podrá el interesado inscribir para poder así enviar información al portal. La solicitud se aprobará por el encargado del portal, que a la vez responde ante el presidente del centro deportivo de estudiantes. A este generador de información para el portal se le llamará "escritor" dentro de la interfaz.

Se accederá al sistema desde un link en el indx del portal.

Se basa en 3 tipos de usuarios:

1 ESCRITOR:

- Sólo podrá enviar la información, indicando a que sección va dirigida, donde quedará en "lista de espera", con la posibilidad de subir texto, imágenes, videos y todo tipo de archivos, tales como tablas de Excel, Word, etc.

2 EDITOR:

- Tendrá todos los permisos del escritor y a la vez el aceptar la publicación de los artículos y archivos.

3 ADMINISTRADOR:

- Tendrá todos los poderes para cambiar la información, republicar, eliminar y/o agregar ítems y generar encuestas.



CARACTERISTICAS TECNICAS

Componentes del Sitio

Optimizado para 800 x 600 – Área de visión óptima a 1024 por 768.

Archivos HTML con programación PHP para información dinámica.

Imágenes optimizadas. (jpg – gif – png)

Archivos flash (.swf) para interactivos (Visualización 360° - Mapas con navegación – visualizaciones 3d) y animaciones.

Software Utilizado

3d Studio Max (Renders de imágenes y modelado de objetos 3d para animaciones).

- Plugin plasma for Max : Renderización vectorial de secuencia 3d. (Tipo de render que no genera secuencia de imágenes bitmap, utilizado en este caso para las animaciones 3d de colores planos, lo que significa una fracción del tamaño si es que fuera un video normal).

- Adobe Audition: Tratamiento de sonidos.

- Adobe Illustrator: Creación de archivos vectoriales para Flash. Generación de archivos .dwg para exportación a 3d Max.

- Adobe GoLive: Montaje de los archivos HTML.

- Adobe Photoshop: Optimización de imágenes.

- Macromedia Fireworks: Optimización de imágenes para formato web.

- Macromedia Flash: Publicación de archivos .swf (animaciones e interactivos)

- The Panorama Factory: Montaje de panoramas 360°. (Para su posterior exportación a flash)

Requerimientos

- Conexión a Internet

- Plug-in Flash Instalado. (Si no es el caso se detecta automáticamente)

AREAS DE INFORMACION

El sistema interactivo de información posee 5 formatos de tablas diferentes por programación y necesidades.

1) Es la estructura definida para el inicio y para todo link principal. Contemplamos las siguientes áreas:

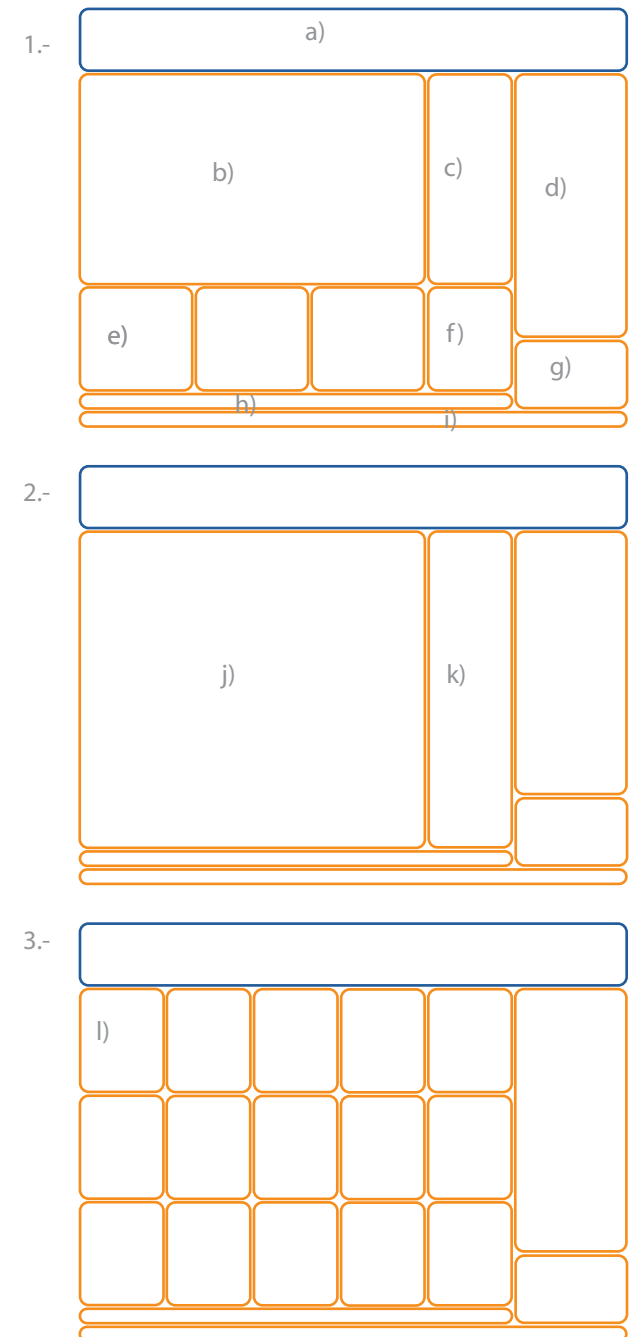
- a) Establecida como la zona superior de los links principales. Inamovible.
- b) Definida para cargar información aleatoria e interactivos, es la ventana donde la matriz del concepto "variedad" se fuertemente apoyada.
- c) Información destacada.
- d) Zona derecha de links principales. Varía según se accedan a los diferentes enlaces.
- e) Espacio de información situada a continuación de la destacada.
- f) Links al historial de la información, toda la que se haya agregado a la base de datos con anterioridad.
- g) Zona para publicidad y/o información para que esté disponible siempre en el inicio, no es aleatorio.
- h) Herramienta buscar, disponible en todas las áreas del portal, menos en la del sistema dinámico
- i) Ingreso al Sistema de Gestión de Información.

2) Utilizado para visualizar la mayor cantidad de información posible, de un mismo tema (Ejemplo: Noticia), siguiendo el mismo código del portal.

- j) Area de información.
- k) Area donde se encuentran todos los archivos referentes al tema del area "j".

3) Utilizado para listados y grupos de información relacionada.

- i) Zona del encabezado principal.



4) Utilizado para los resultados de la herramienta "buscar".

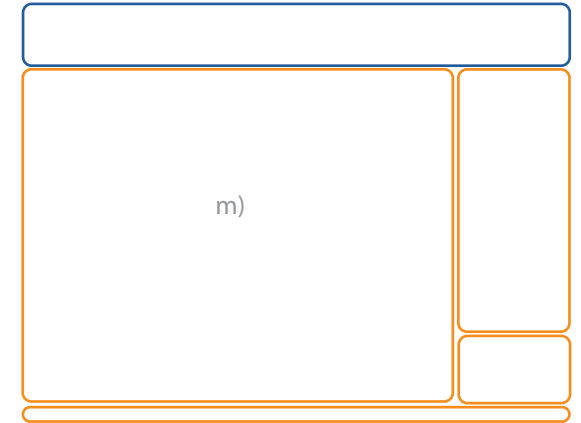
m) Area de resultados de la búsqueda.

5) Estructura definida para el Sistema de Gestión de Información.

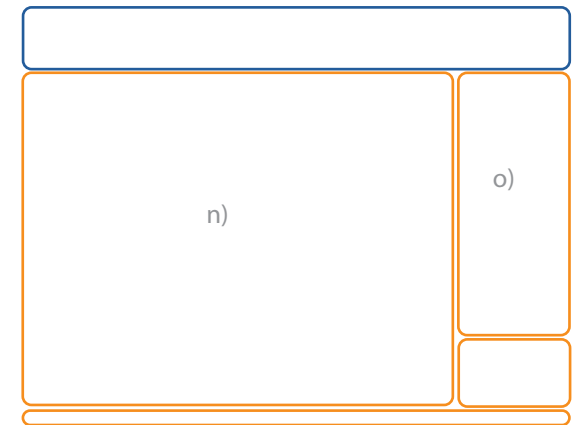
n) Area de manejo de información dinámica.

o) Zona de links principales.

4.-



5.-



CONTENIDO Y NAVEGACION

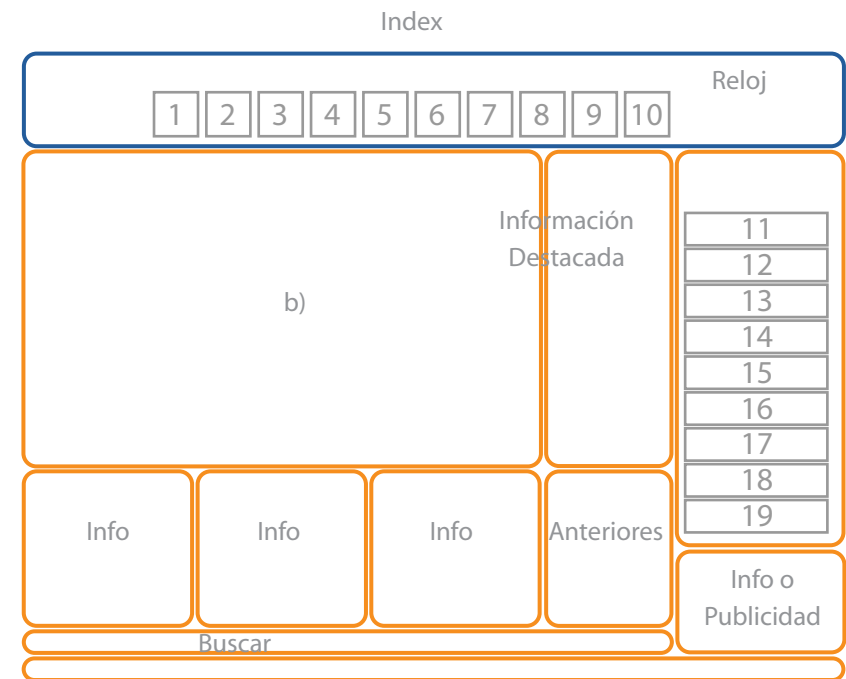
MENU DERECHA

De cada link establecido en la infografía se accede a una misma estructura tabular del index, con las noticias normales y la destacada sobre el tema., al igual que en los sub-links.

	Zona "b"	SUB-LINKS *
11 INFO DEPORTES	INTERACTIVO: Información básica de todos los deportes, con la posibilidad de compararlos. Además de enlace a electivos.	
12 CDE	INTERACTIVO: Información básica de la cde y la estructura y funcionamiento del deporte	<ul style="list-style-type: none"> - DECRETOS Todos los decretos en la Universidad que tengan relación con el deporte. - REPRESENTANTES Información sobre cambios y asignaciones de representantes deportivos.
13 TORNEOS	ANIMACION ALEATORIA	<ul style="list-style-type: none"> - FECHAS Fechas de competencias de todo tipo de todos los deportes. - RESULTADOS Resultados de todas las competencias.

14 INFRAESTRUCTURA	INTERACTIVO Panorama global de santiago donde se contempla toda la infraestructura, con la posibilidad de realizar acercamientos y enlaces a fotografías, visualizaciones 360° e animaciones 3d.	
15 SALUD	ANIMACION ALEATORIA	
16 EXPERIENCIAS	ANIMACION ALEATORIA	
17 PENSAMIENTOS	ANIMACION ALEATORIA	
18 HISTORIA	INTERACTIVO Historia Sintetizada	
19 LINKS	INTERACTIVO Links principales del deporte	<ul style="list-style-type: none"> - NACIONAL - INTERNACIONAL

* Aparte del link principal



MENU SUPERIOR

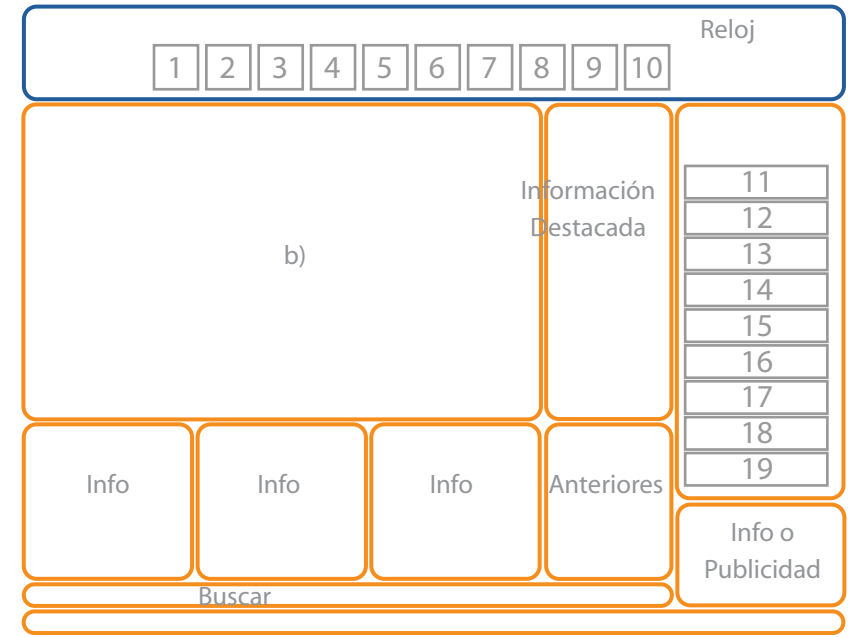
De cada link establecido en la infografía se accede a una misma estructura tabular del index, con las noticias normales y la destacada. sobre el tema, al igual que en los sub-links.

1 NATACION	<p>En este caso al acceder, todos los links de la derecha se contextualizan al deporte al cual se ha ingresado.</p> <p>Por ejemplo: Si en el home se ingresa a "torneos" se dispondrá de información de todos los deportes, entonces cuando se ingrese a "natación" el mismo link "torneos" tendrá información dedicada sólo a las competencias de este deporte.</p>
2 VOLEYBOL	
3 FUTBOL	
4 BASQUETBOL	
5 ATLETISMO	
6 TENIS	
7 TENIS DE MESA	
8 TAEKWONDO	
9 DANZA	
10 AJEDREZ	

SISTEMA DE GESTIÓN

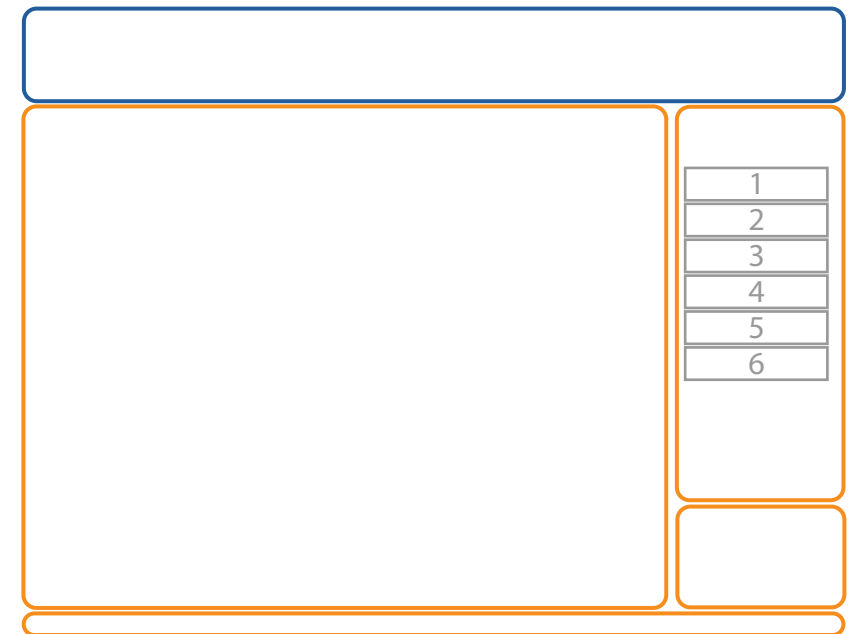
1 ADMINISTRADOR	Creación y visualización de usuarios
2 EDITOR	Modificación y permisos para los artículos
3 USUARIO	Creador de artículos
4 ARTICULO	Visualización
5 NORMAS INFORMACION	Informativo de como enviar la información
6 RELOG	Ingesar nuevamente

Index Deporte 1

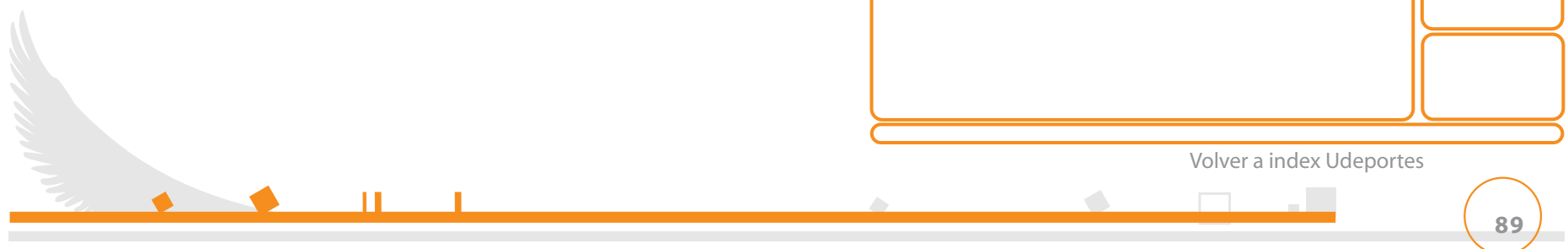


Acceso a sistema de gestión

Sistema de Gestión de Información



Volver a index Udeportes



FUNDAMENTOS GRAFICOS

LOGOTIPOS

Para establecer la coherencia formal y semántica del portal es necesario la realización de estos dos diseños:

DISEÑO LOGOTIPO UDEPORTES

El logo del Portal posee el color corporativo principal azul del deporte de la Universidad de Chile. Que resulta a la vez potente y distinguible con claridad.

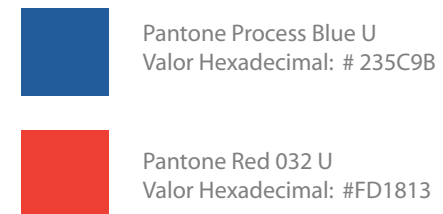
Su estructura formal se basa en una abstracción de las alas, que denota su relación conceptual con el búho y a la vez se enlaza a ideas como libertad y expresión. En el centro se encuentra la letra "U" corporativa, imagen fuerte y pregnante con todo el historial que la precede, envuelta en una esfera que a la vez está rodeada de dos semicircunferencias modificadas, lo que genera una idea de centro, dirigirse al planeta del deporte, lo que a la vez nos ancla con lo que significa un portal.

DISEÑO LOGOTIPO CDE

El Logotipo actual , aparte de carecer de una norma corporativa (lo que causa que varíen las formas de mostrarlo en los diversos soportes multimediales y físicos), no representa ni intenta denotar nada claro a nivel semántico.

El nuevo se relaciona directamente con el concepto de deporte, y formalmente se relaciona como el logotipo de udeportes con las alas . El color rojo denota energía y vitalidad. El hombre que se levanta, que salta (no solo espacialmente), es el espíritu de lucha del cde que vela con toda esa energía por los intereses deportivos de los alumnos.

Los colores son los corporativos del deporte de la Universidad, pues ayuda a su contextualización además.



COLORES PORTAL UDEPORTES

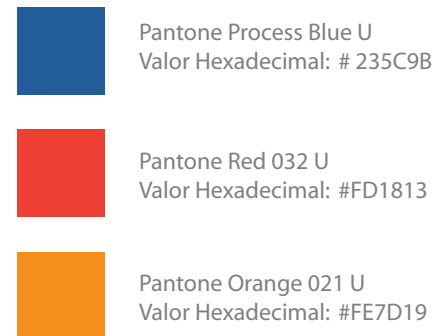
Por orden de prioridad



Argumentación:

El azul siempre se ha relacionado con el deporte de la Universidad de Chile, por ende debe tener una clara presencia en el portal, pero a este se le debe dar una identidad, y ésta se le puede otorgar junto con otros elementos por el color naranja, que denota alegría, sociabilidad, conceptos que están íntimamente ligados con los efectos positivos que generaría el portal.

El rojo por sí solo no establece una relación hacia el deporte de la Universidad, en cambio el azul sí, por esto se encontrará relegado a pequeñas zonas, y también a elementos utilitarios dentro del portal.



PICTOGRAMAS E ICONOS

Pictogramas de los deportes de la universidad, se ubicarán siempre en el menú principal superior para acceder rápidamente a las áreas. Se eligieron estos deportes pues son los que cuentan permanentemente con rama en la Universidad.

Su forma está establecida para una visión clara y limpia en distintos tamaños, además el código está caracterizado por formas angulosas, que se relacionan con la morfología del nuevo logotipo del CDE.



Estos son todos los iconos que poseerá el portal, destaca la coherencia formal que poseen, además su estructura, que denota solidez, lo que a la vez se relaciona con la tradición de la casa de estudios.

Están definidos para tener una visión clara a pesar de que posean poco tamaño.



PORTADA

La solución final se destaca por una diagramación clara y limpia, a pesar de todos los elementos que debe poseer. Arriba izquierda se encuentra el logotipo del portal, su ubicación se determina para establecer su clara jerarquía dentro del mismo.

Los pictogramas de los deportes al ubicarse no enmarcados sino mas bien relacionados con el entorno espacial denotan libertad y espacio.

El azul corporativo del costado superior derecho junto con el logotipo de udeportes anclan a la idea de deporte Universidad de Chile.

Al centro contemplamos la animación aleatoria que se caracteriza por dar a conocer áreas y contextos que el usuario no conozca, con un estilo innovador, pues juega con enfoques distintos desde el punto de vista gráfico, mediante fotografías artísticas, animaciones con un código particular, y con animaciones 3d en algunos casos que relacionan al portal además con ideas de modernidad.

El sonido cumple un rol importante en este sistema (ruidos de pasos, respiración, etc.), pues genera un contexto particular para que motive la curiosidad del usuario y lo impulsen a conocer a que se refiere el tema animado en esos momentos, accediendo a esa información con la flecha inferior izquierda de la animación.

A continuación una infografía para detallar mas aspectos del diseño:



Logotipo Portal

Logotipo CDE

Pictogramas deportes
Color primario del portal - Se sigue el contexto y además denotan energía.

Swf animado - aleatorio

ZONA con color corporativo del deporte de la Universidad de Chile
- Otorga identidad
- Destaca con fuerza la zona de los logotipos

Logotipos corporativos
- Contextualizan a "Universidad de Chile" - "Deporte"



NATACION
Torneo Mechón
Sábado 22,
18:00 hrs. Ven
y participa...
VER MAS ▶

NOTICIAS ANTERIORES
VER MAS ▶

HOME
GENERAL
INFO DEPORTES
CDE
TORNEOS
INFRAESTRUCTURA
SALUD
EXPERIENCIAS
PENSAMIENTOS
HISTORIA
LINKS
PRIMERA CORRIDA MECHONA

Tipografía Impact (Indicador de zona)
- De gran fuerza, diferente y por ende más reconocible que las otras tipografías del sitio

Links principales
- Rollover : Cambio a blanco

ZONA con color destacado portal
- Le otorga identidad
- Usada para reconocimiento de index

Información no aleatoria o banner publicitario

SALUD Nuevas imágenes del cuerpo humano gracias a los alumnos de enfermería...
VER MAS ▶

EXPERIENCIAS Felipe Salas nos cuenta sobre lo que sintió al otorgar otra medalla a...
VER MAS ▶

PISCINA ESCOLAR Por la remodelación de la estructura de baldosas el recinto depor...
VER MAS ▶

BUSCAR

Incríbete en Udeportes para...

USUARIO

CLAVE

▶ INGRESAR

Tipografía Impact - Opacidad 30%
Indica el sentido de la animación aleatoria a la que pertenece.

Areas grises - El color denota seriedad y a la vez equilibran la fuerza de los colores del portal. Funciona a modo de "oxigenación".

Tipografía Century Gothic

DINAMICA DEL SITIO

1) Al acceder a la información destacada nos encontramos con esta estructura definida para ver el detalle de la noticias o información. El color gris se expande a una mayor proporción en la página para equilibrar las fotografías de variados colores que se dispondrán, junto con establecer la continuidad del código. A la derecha el menú a cambiado a azul, lo que indica un evento y un acceso a otro link, en este caso "torneos natación", asimismo refuerza el color corporativo del deporte universitario.

Al abrir, en este caso, la noticia accedemos a la sección de donde proviene, para contextualizarnos respecto al tema, y obtener así información relativa al mismo.

Un elemento destacable es el icono de "adjuntos", que señala todos los archivos que contiene la noticia, con la posibilidad de bajar en este caso el afiche del torneo para poder imprimir en la facultad y cooperar con la difusión del evento. Los adjuntos podrán seguir siendo subidos al tema para así por ejemplo mostrar más videos a medida que vayan subiendo los archivos.

2) En esta estructura de tablas se muestra la información que necesita ser listada, como por ejemplo los torneos, poseen enlaces a la información respectiva tal cual fuera una noticia.

En este caso el enlace fué realizado desde el inicio, se conserva entonces el naranja, pues éste color se aplica también para todo lo que sea general. Cuando se ingresa a algún deporte se transforma en azul.

1.-

2.-

- Sistemas Interactivos::

- Este es un ejemplo de Sistema Interactivo del portal.

En este caso se accede al área principal de natación, inmediatamente aparecen las noticias y en el área dinámica figuras conceptuales o formas con sonidos que se relacionen con ese deporte. Se encontrará activa una franja, en este caso "detalles" activa las características que posee el deporte.

De esta manera se ofrece información necesaria y básica de los ítems que lo requieran.

A nivel de código de la imagen, ésta es una de las formas de representar el deporte desde el enfoque original de la página. El cubo naranja que se encuentra mezclado con otros en realidad es animado y realmente tridimensional. Atrás, las líneas y formas se relacionan con ritmos y espacios, el volumen del cuerpo. Los cuadrados y rectángulos blancos y transparentes se refieren a los elementos, al medio donde se ejerce el deporte, en este caso agua, su ritmo y disposición al contemplarlos en la animación nos acercan a la experiencia.



Códigos sistema interactivo:

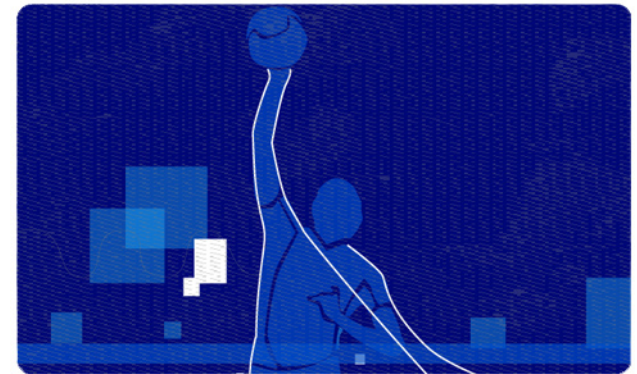
1) Imagen fotográfica difuminada, colores saturados. En su relación con el audio otorga una experiencia mas bien emocional, de sensaciones acústicas y visuales.

2) Imagen conceptual. Parte de una secuencia de animación., en este caso referente a voleibol.

1.-



2.-



- Sistema mapa

Para informar sobre todos los recintos y las zonas de la universidad que poseen infraestructura deportiva se establece este sistema de navegación.

Se definen las vías principales de Santiago para ubicar espacialmente los lugares. Lo interesante reside en que se observa la silueta del lugar, y en su interior los contornos de la infraestructura con iconos que indican si tiene fotografía normal, vistas en 360° o visualizaciones 3d. Se puede navegar en todas las direcciones del mapa para contemplar elementos continuos.

Este sistema es suficientemente poderoso pues significa acceder de manera instantánea y de diversos ángulos a gran cantidad de información visual del lugar, contemplando el estado de la infraestructura, y ver donde existe también la posibilidad de practicar un deporte en específico.

A este mapa se puede acceder desde otros espacios dentro del portal, por ejemplo si existe un torneo de atletismo dispondrá de un link a la visualización superior del mismo, dentro del mismo sistema mapa.

The screenshot shows the top navigation bar with the Udeportes logo, a clock showing 2:03:11, and a CDDE logo. Below the bar is a list of sports infrastructure zones on the left, a central map showing a gymnasium and two baby football fields, and a right sidebar with a photo of a school pool and a 'HOME' button. The bottom of the page features a search bar and a login section.

DEPORTES 2:03:11 CDDE

ZONAS CON INFRAESTRUCTURA DEPORTIVA

- PISCINA ESCOLAR
- COMPLEJO TENISTICO QUINTA NORMAL
- CAMPUS ANDRES BELLO
- CAMPUS BEAUCHEF
- CAMPUS GOMEZ MILLAS
- CAMPUS SUR
- FACULTAD MEDICINA
- FACULTAD C. QUIMICAS

GIMNASIO 360°
CANCHA BABY FUTBOL
CANCHA BABY FUTBOL 2

PISCINA ESCOLAR
Por la remodelación de la estructura de baldosas la...
VER MAS ▶

HOME
INFRAESTRUCTURA GENERAL
PRINCIPAL
VOLVER ◀

VER MAS ▶ VER MAS ▶ VER MAS ▶ VER MAS ▶

BUSCAR

Incríbete en Udeportes para... USUARIO CLAVE INGRESAR ▶

This is a close-up view of the map system, showing the list of zones on the left and the map area on the right. The map displays a gymnasium and two baby football fields with navigation controls.

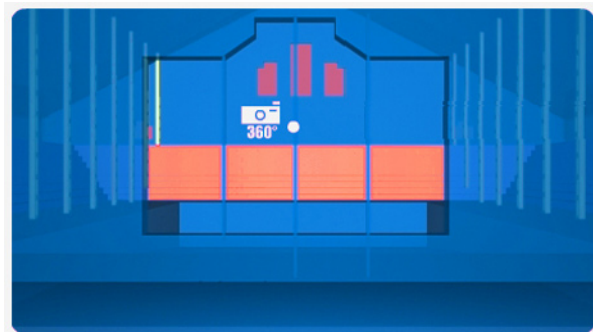
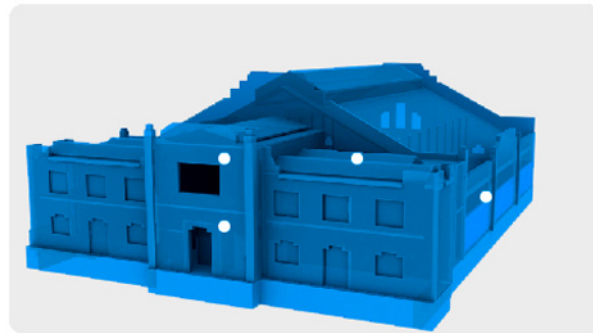
ZONAS CON INFRAESTRUCTURA DEPORTIVA

- PISCINA ESCOLAR
- COMPLEJO TENISTICO QUINTA NORMAL
- CAMPUS ANDRES BELLO
- CAMPUS BEAUCHEF
- CAMPUS GOMEZ MILLAS
- CAMPUS SUR
- FACULTAD MEDICINA
- FACULTAD C. QUIMICAS

GIMNASIO 360°
CANCHA BABY FUTBOL
CANCHA BABY FUTBOL 2

Visualizaciones 3d

Desde el mapa se accederán a este tipo de animaciones, donde se pueden observar claramente los espacios, la navegación se efectuará mediante secciones preprogramadas. En este caso nos encontramos con la Piscina Escolar. El color está aplicado en relación al deporte. Los puntos blancos determinan zonas accesibles.



Imágenes 360°

Estas imágenes son un poderoso aliado a la hora de tener una perspectiva visual lo más completa posible de un lugar. Se aplicará este tipo de animaciones en la mayor cantidad de lugares.



- Códigos visuales del index:

Es en el área principal del portal donde cada vez que se ingrese a la página o se recarge, la animación cambiará, como se ha descrito con anterioridad.

En esencia son 3 diferentes códigos:

1 - En este caso la imagen se refiere a links, una mezcla de ilustración con renders 3d, con texturas animadas en el fondo. El tema en esta imagen, es conceptual; desde el movimiento surgen figuras, en este caso el chuncho en colores planos en su batir de alas aparecen conexiones y enlaces(Tiene que ver con la sección "links"). Será el código más representativo y original del portal.

2 - El amarillo de la pelota de tenis se apodera de la fotografía, generando una imagen interesante, que llama la atención, apelando a las sensaciones emocionales de los colores.

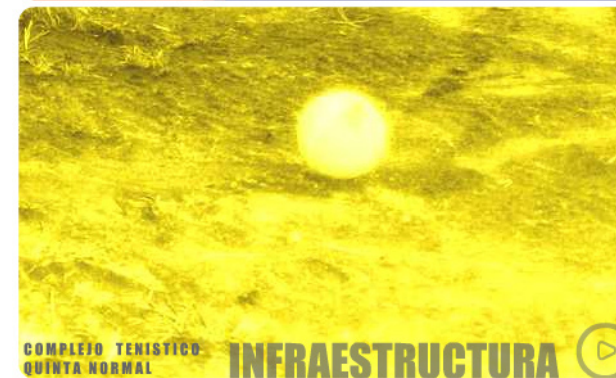
3 - Fotografías con un pequeño tratamiento de difuminado y brillo.

De paso, para explicar el funcionamiento, al visualizar cualquiera de estos cuadros nos encontramos con un texto en el área inferior, a la derecha se detalla cual es el link al que pertenece. Si estamos dentro del mismo, la animación también variará, pero todas relacionadas a esa área solamente.

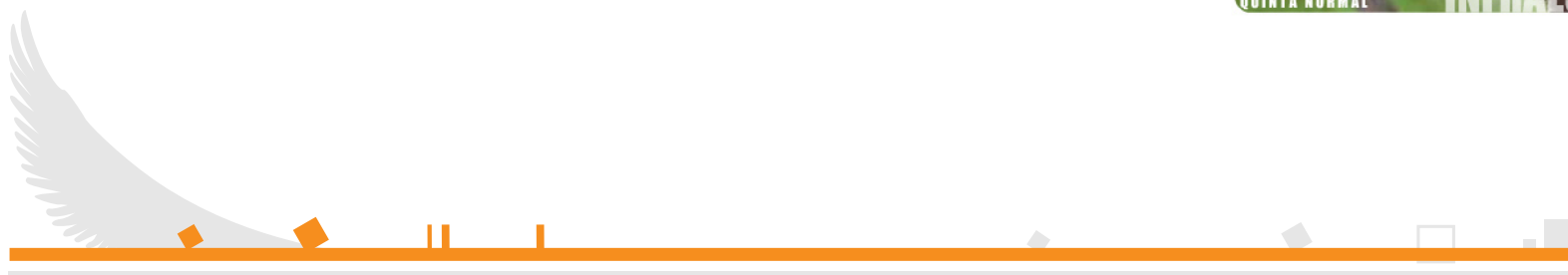
1.-



2.-



3.-



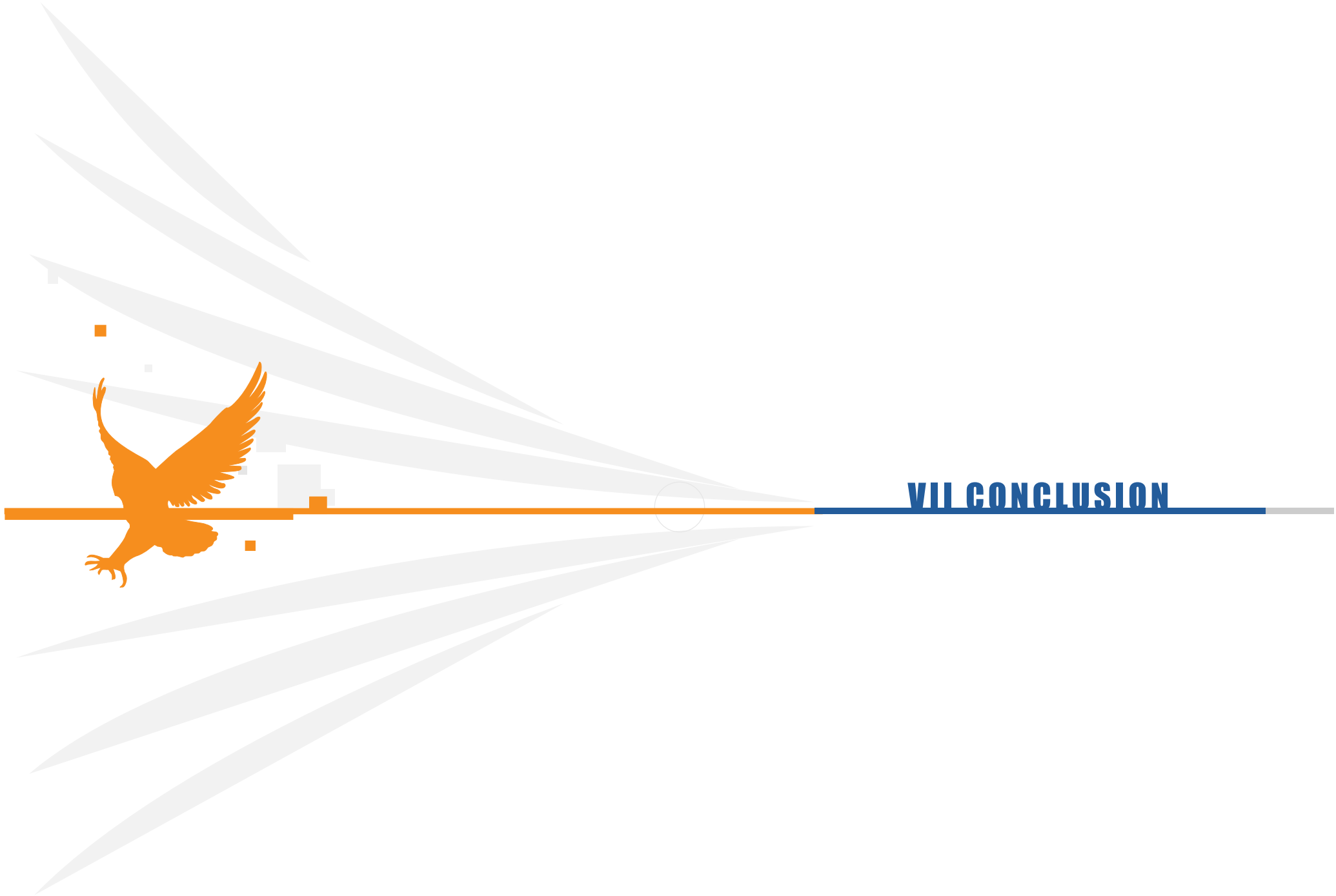
- Sistema de Gestión de Información:

Esta es la base del sistema cooperativo de información, donde todos podrán cooperar y sentirse útiles con respecto al fomento y desarrollo del deporte.

A nivel gráfico:

- Conserva el estilo del portal, la navegación es sencilla e intuitiva.

The screenshot displays the 'GESTION INFO' web application interface. At the top, there is a header with the logo of the University of Chile (U) and the word 'DEPORTES' on the left, and 'GESTION INFO' in the center. On the right side of the header, the time '4:54:09' is shown, along with several icons representing different system functions. Below the header, the main content area is divided into two sections. The left section, titled 'Usuarios' and 'Nuevo', contains a registration form with the following fields: 'Nuevo Usuario', 'Username', 'Nombre', 'E-mail', 'Sección' (with a dropdown menu set to 'Natacion General'), 'Tipo' (with a dropdown menu set to 'Escritor'), 'Carrera', 'Password', and 'Re-Password'. At the bottom of this form are two buttons: 'Crear Usuario' and 'Limpiar'. The right section is a vertical navigation menu with an orange background, featuring icons and labels for 'ADMINISTRADOR', 'EDITOR', 'USUARIO', 'ARTICULO', 'NORMAS INFORMACION', and 'RELOG'. At the bottom of the page, there is a footer with a 'SALIR' button on the right and a decorative graphic on the left consisting of a grey wing-like shape and several orange and grey geometric shapes.

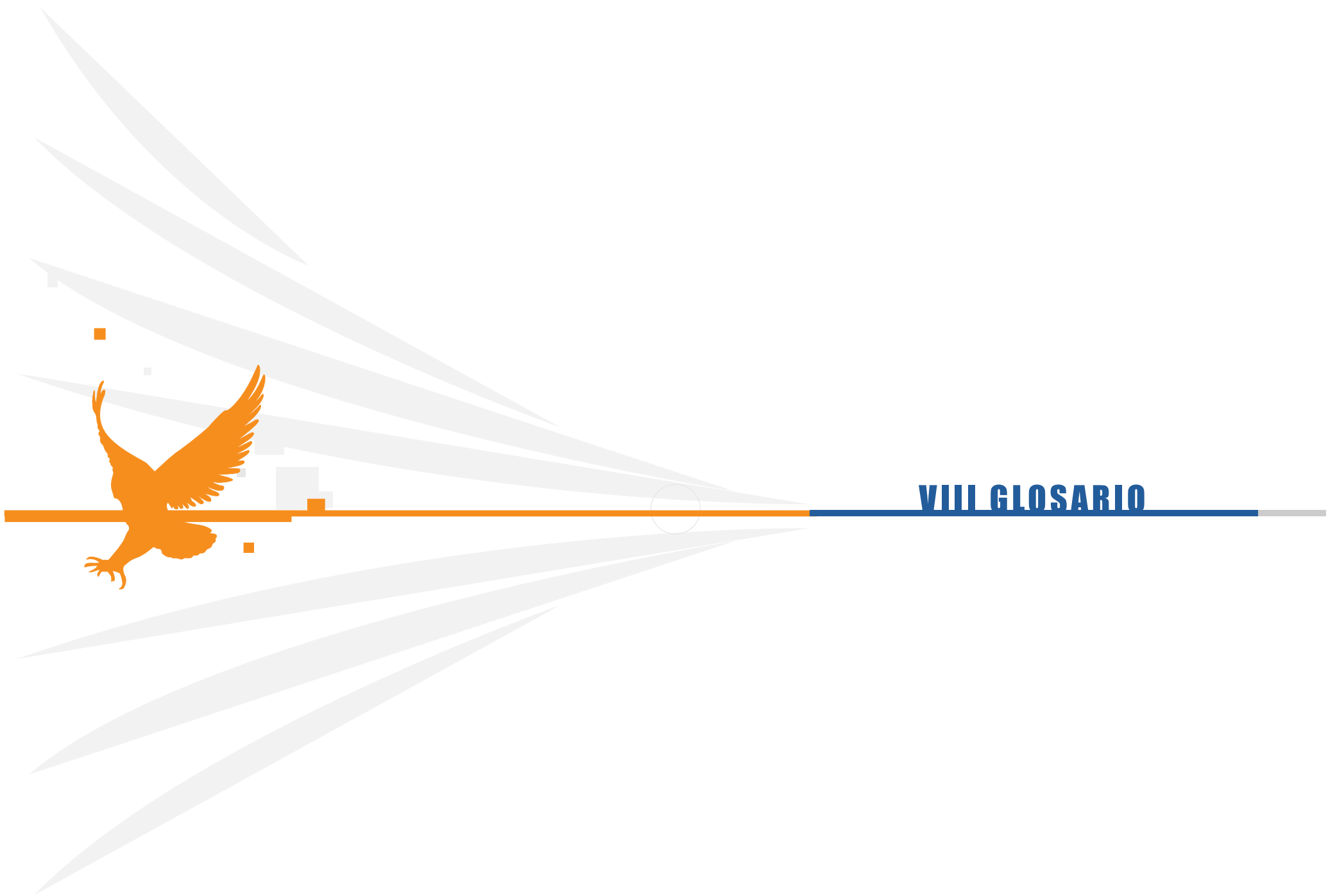


VII CONCLUSION

CONCLUSION

Al final de esta investigación y la aplicación de diseño se logra comprender los grandes resultados que se obtienen mediante la alianza entre diseño profesional y programación, utilizando en este caso sistemas dinámicos de información, donde se diseña la experiencia del usuario y se automatiza la retroalimentación. Se reafirma además el aporte que toda disciplina puede y debiera realizar para mejorar todos los aspectos de nuestra Universidad, siendo el deporte uno de ellos.





VIII GLOSARIO

GLOSARIO

Hipermedia: Combinación de texto y multimedia.

Portal Web: El portal (sinónimo de puente) a nivel conceptual es una página web que sirve de enlace a nivel macro de uno o variados temas, ofreciendo a la vez variados y pertinentes servicios, con material personalizado y dinámico de gran utilidad con capacidad para influenciar grandes comunidades, en este caso los alumnos de la Universidad. Flash: Programa de Macromedia especializado en la generación de diseño web interactivo y multimedial

Hipertexto: Textos combinados mediante una concepción "tridimensional" e intuitiva, o sea no lineal.

Interface: Cara visible de los programas que interactúa con los usuarios. La interface abarca las pantallas y su diseño, el lenguaje usado, los botones y los mensajes de error, en suma los elementos entre el usuario y la información.

Internet: Red de computadoras más extensa del planeta que conecta a más de 70 millones de personas. Su estructura se basa en millones de computadoras encendidas las 24 horas del día.

Página Web: Unidad mínima de información en el www. Cada vez que se pulsa un enlace o se especifica una dirección se carga un fichero que se muestra en pantalla.

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





IX BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA

REFERENCIAS TEXTOS

- BONSIPE, GUI. 1999. Del Objeto a la Interface. Buenos Aires. Ediciones Infinito.
- CARREÑO, REINALDO. 1991. Y los Dioses Quedaron Cesantes. Editorial Cepaur.
- COSTA, JOAN. 1994. Imagen Global. Barcelona. Ediciones CEAC.
- DAVARA, FRANCISCO JAVIER. 1994. Estrategias de comunicación en marketing. Madrid. Dossat 2000.
- FRASCARA, JORGE. 1996. Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires. Ediciones Infinito.
- GILLET, BERNARD. 1971. Historia del Deporte. Ediciones Oikos-Tau s.a.
- LA FERLA, JORGE. 1993. El Medio es el Diseño. Buenos Aires. Ediciones Eudeba.
- LEPORATI, ARIEL. 1969. Psicología y Deporte, Un Estudio Exploratorio. Ediciones Latinoamericana S.A.
- LEPORATI, ARIEL. 1978. La Psicología del Deporte Hoy. Unidad Gráfica de la Vicerrectoría de Extensión y Comunicaciones.
- NEGROPONTE, NICOLÁS. 1998. Ser Digital. Buenos Aires. Editorial Atlántida.
- MORENO, PEREZ. Promoción de la Actividad Física y el Deporte, Un Compromiso de País con la Calidad de Vida.. Memoria (Periodista). Santiago, Chile. Universidad de Chile. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación y Escuela de Periodismo.

REFERENCIAS INTERNET

Interfaz:

- <http://www.gaiasur.com/infoteca/siggraph99/disenodeinterfaces-y-usabilidad.html#4>

Color:

- http://www.grancomo.com/articulo.php?id_art=199

Salud deportiva:

- <http://www.zonadiet.com/deportes/beneficios.htm>

- <http://www.saludhoy.com/htm/psico/articulo/psicode1.html>

Usabilidad

- <http://www.gaiasur.com/infoteca/siggraph99/disenodeinterfaces-y-usabilidad.html#4>

- <http://www.griho.udl.es/ipo/libroe.html>

Texto en web

- <http://www.typephases.com/curso/textos.html>

- http://www.grancomo.com/articulo.php?id_art=197

Deporte

- <http://www.udeportes.cl>

- <http://www.natacionchilena.cl>

- <http://www.efdeportes.com>

- <http://www.statioitaliano.cl>

