

 <b>CORRIENTES</b>		 <b>CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES</b>
---	---	---

**Provincia:** Corrientes

**Nombre de Proyecto:** Desarrollo de Herramientas  
Digitales de Promoción

**Fecha:** 12/12/2018

## **Índice.**

- 1) Introducción – Concepto y objetivo del proyecto.
- 2) Alcance del desarrollo.
- 3) Planificación y descripción de tareas.
- 4) Manual de uso
- 5) Conclusión.

# 1. Introducción – Concepto y objetivo del proyecto.

El objetivo del proyecto, es desarrollar una plataforma interactiva que intensifique la experiencia de los usuarios a la hora de interactuar con el Ministerio de Turismo de la Provincia de Corrientes.

Buscamos crear un ecosistema digital, con una identidad visual renovada y una experiencia de navegación única. La base del desarrollo, es el delivery de contenidos *On Demand* que les permitirá a los usuarios poder conocer la infinita oferta turística que la Provincia de Corrientes tiene para ofrecer. A diferencia de otros desarrollos realizados por diferentes organismos públicos a nivel Nacional, la plataforma del Ministerio de Turismo de Corrientes ofrecerá a sus visitantes la posibilidad de conocer la provincia a partir de los ojos de quienes ya lo han hecho.

Buscamos generar empatía entre usuarios mediante la oferta de contenidos audiovisual generado por viajeros que han elegido corrientes como destino turístico. Fotos, videos, mapas interactivos, bitácoras de viaje y muchos elementos más, les permitirán a los usuarios del sitio experimentar las actividades que Corrientes ofrece, aún antes de visitarlas.

A nivel tecnológico, el ecosistema digital que Appterix entregará al Ministerio de Turismo de la Provincia de Corrientes consiste de una plataforma web optimizada para diferentes browsers y resoluciones de pantalla; la versión responsive del mismo; y una app mobile para dispositivos Android y iOS.

Cabe destacar, que dichas herramientas tienen base en un robusto administrador de contenidos desde dónde se controlan todas las plataformas que conforman el ecosistema digital.

---

## 2. Alcance del Desarrollo.

A continuación, una descripción de las herramientas incluidas dentro del alcance del desarrollo.

### Sitio Web:

El sitio web consiste en una plataforma de distribución de contenidos de carácter estático y dinámico. Al publicarse, buscamos ofrecer una fuente de información interactiva para todos los usuarios. Tomamos como referencia los patrones de navegación de redes sociales populares para facilitar el desenvolvimiento de los visitantes a través de toda la plataforma.

Por un lado, el sitio brinda una sección de datos duros, la cual tiene por objetivo brindar información protocolar pertinente al Ministerio, al equipo de trabajo y a la provincia en si. Por el otro, nos encontraremos con un sitio de navegación One Page que propone una navegación circular a través de Modals y links internos. El diseño de la experiencia de usuario tiene como fin atrapar a las personas, y fomentar la navegación de contenidos consecuentes a los intereses identificados.

El sitio presenta un diseño limpio y moderno, con Call to Actions fácilmente identificables y con puntos de conversión claros.

### Web App:

Buscamos replicar los contenidos previamente detallados en el sitio web para formatos móviles. Comprendemos que es probable que la primera vez que un usuario interactúe con la plataforma sea a través de un smartphone. Por dicha razón, la versión web mobile de la herramienta tiene en consideración la óptima visualización y navegación en las resoluciones de pantalla más populares.

### App Mobile:

A nivel mobile, buscamos intensificar la experiencia de usuario aprovechando las características tecnológicas de los dispositivos móviles. Entre ellas, podemos mencionar la geolocalización en primer o segundo plano, el uso del acelerómetro, la integración con redes sociales de forma orgánica, etc...

El desarrollo estará disponible tanto para Android como para iOS.

### Tecnología:

La plataforma se realizará a base Docker para la automatización y despliegue de distintos módulos y escalabilidad. Docker es un proyecto de código abierto que automatiza el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores de software, proporcionando una capa adicional de abstracción y automatización de Virtualización a nivel de sistema operativo en Linux. Cada una de sus partes que la conformen, se distribuirán en distintos docks y dependiendo su funcionalidad se utilizarán diversos lenguajes y herramientas.

El núcleo del desarrollo se basará en Node.js, Angular.JS y su conectividad con los datos será vía JSON. Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor, asíncrono y con I/O de datos en una arquitectura orientada a eventos. Es útil en la creación de programas de red altamente escalables y previendo necesidades de alto tráfico. Desde el frontend, con Angular hacemos llamadas a nuestra API en el servidor Node. Este consulta a la base de datos (Mongo) dependiendo de la llamada realizada. La BD devuelve el objeto como respuesta a Node y este lo sirve como JSON a Angular que lo muestra en el frontend sin necesidad de recargar la página.

Para backend sumariamos PHP y Python a nivel scripting de server. Sus datos se estructuran en sistemas NoSQL (MongoDB) para alto impacto y optimización de respuesta y un sistema relacional clásico SQL PostreSQL. MongoDB es un sistema de base de datos NoSQL orientado a documentos que forma parte de la nueva familia de sistemas de base de datos NoSQL. En lugar de guardar los datos en tablas como se hace en las base de datos relacionales, MongoDB guarda estructuras de datos en documentos de esquema dinámico, haciendo que la integración de los datos en ciertas aplicaciones sea más fácil y rápida.

La gestión de versiones se basan en GIT.

Para los aplicativos se desarrollarán utilizando distintas tecnologías: Android y Swift para la programación nativa de módulos específicos y un framework base Ionic para módulos generales en común y dependiendo de las distintas necesidades.

Servers, de no contar con Docker, se desarrollaría en entornos unix conocidos cuál CentOS o Debian. A nivel escalabilidad nos basaremos en virtualización con proxy reverse nginx.

---

### 3. Planificación y descripción de Tareas.

A continuación, se detalla el cronograma de tareas y el estado de desarrollo de cada una.

Mes 3 - <i>Etapas 2</i>	
Desarrollo integral de la plataforma y de todos los elementos previamente detallados en la etapa 1 de la planificación.	100%
Testing de procesos, visualización, navegación y de todas las interacciones entre APIs	100%
Implementación del desarrollo en un entorno de prueba.	100%
Planificación del Go Live. Identificación y estado de herramientas a publicar, definición de fecha de publicación y benchmarks a cumplir para realizar el deploy final.	100%
Definición de KPIs (Key Performance Indicators) para evaluar el desempeño de la plataforma.	100%
Soporte Post Publicación.	***
Capacitación por parte de nuestro equipo de tecnología (CTO + equipo necesario) sobre el funcionamiento de la plataforma, su documentación, el alcance de la misma y las posibilidades de escalabilidad a futuro.	***

Mes 4 - <i>Etapas 2</i>	
Mantenimiento, análisis de performance y QA Live.	***

(\*\*) Las siguientes tareas se encuentran parcialmente desarrolladas debido a aprobaciones y/o definiciones que deben ser tomadas únicamente por el equipo del Ministerio de Turismo de la Provincia de Corrientes.

(\*\*\*) Actividades no realizadas debido a que es necesario que el sitio se encuentre publicado.

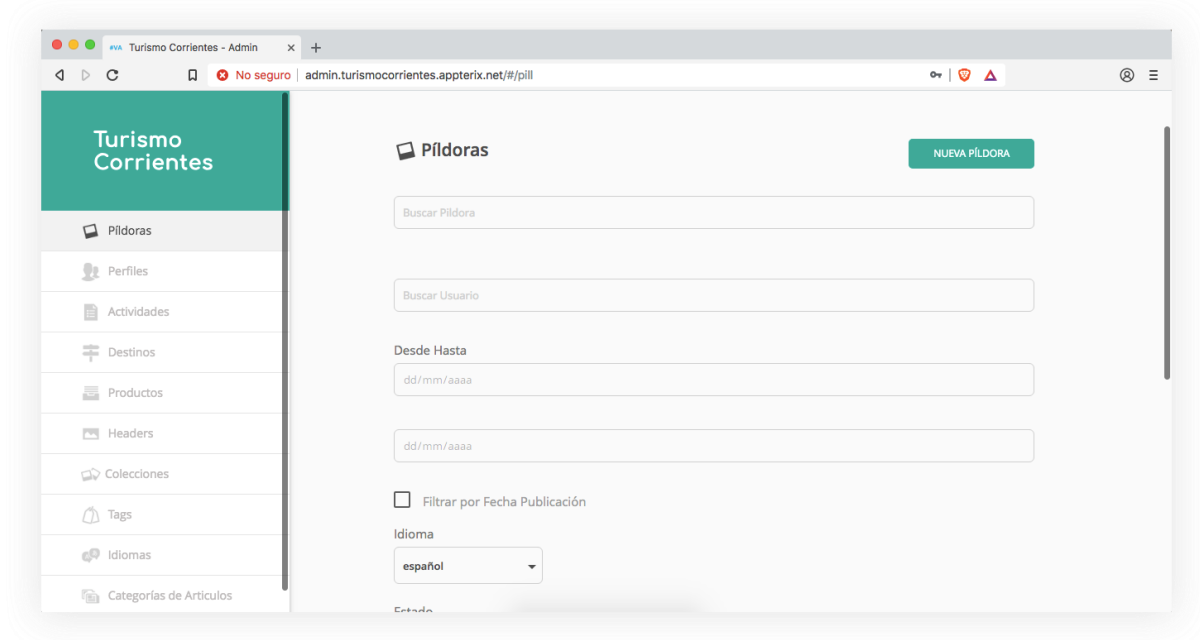
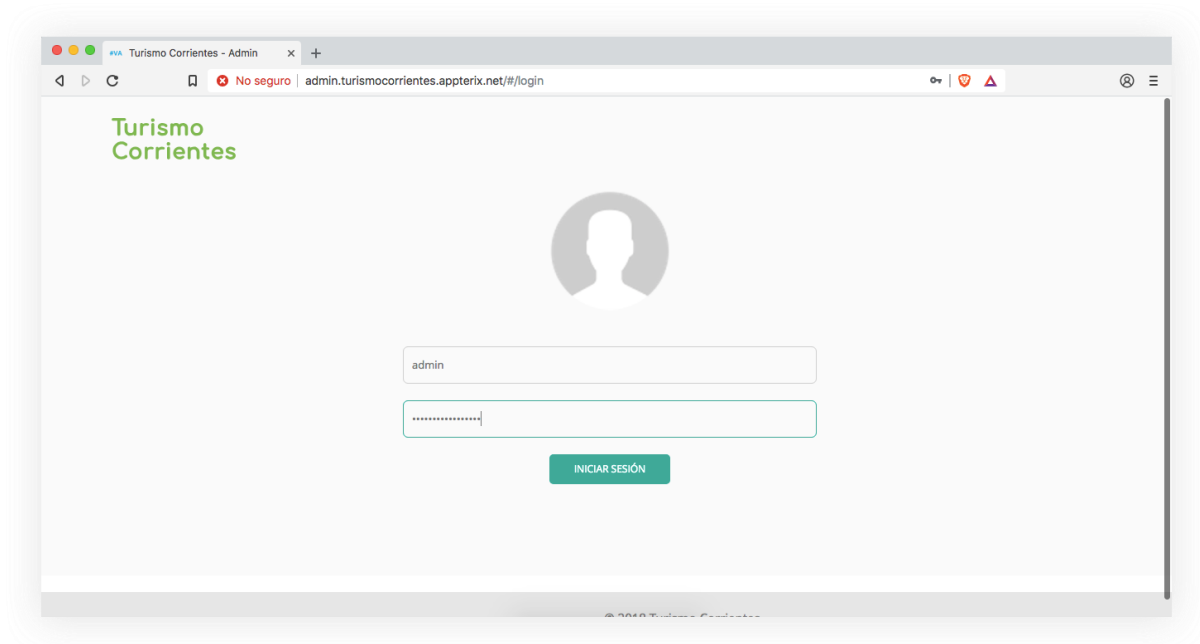
ANEXO de interfaces:

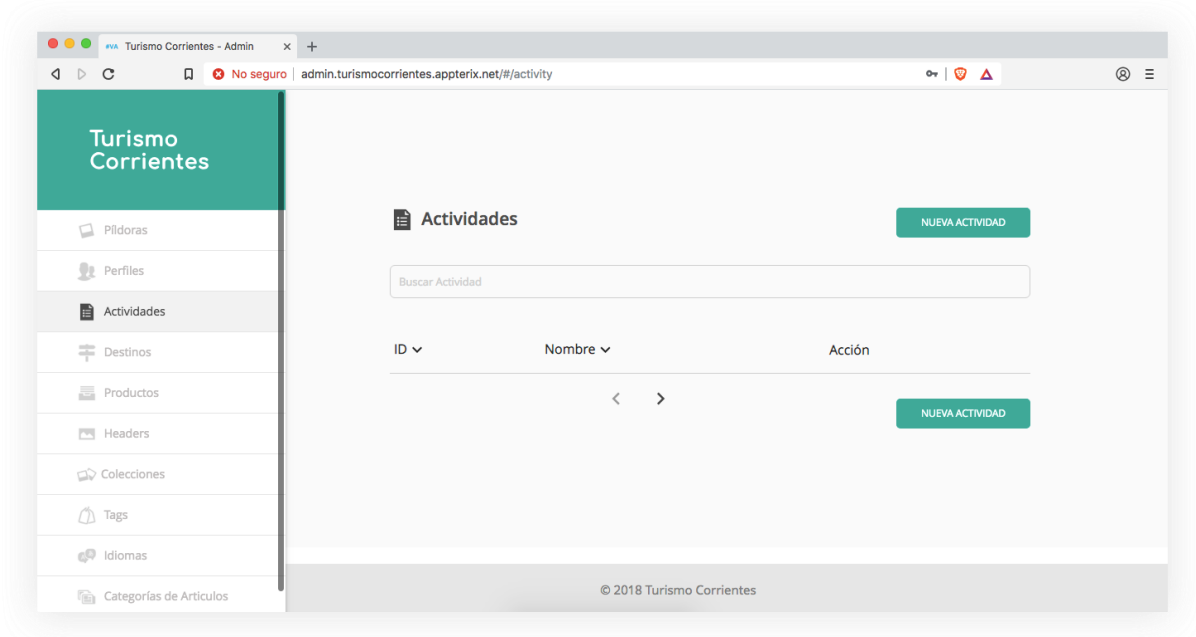
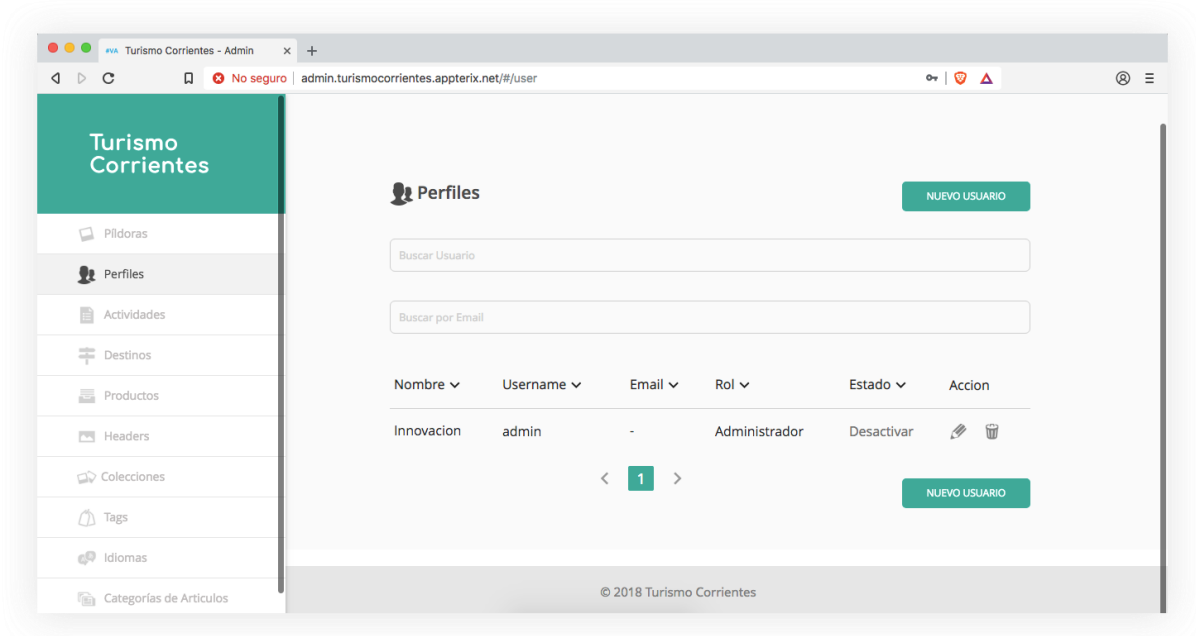
Gestor de contenidos:

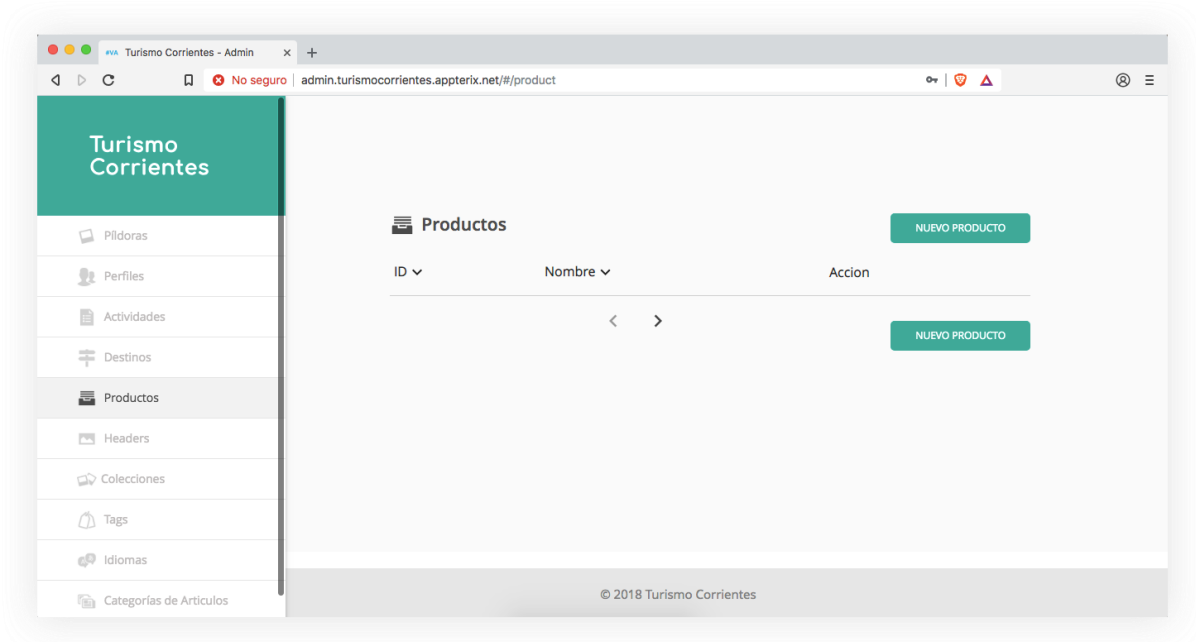
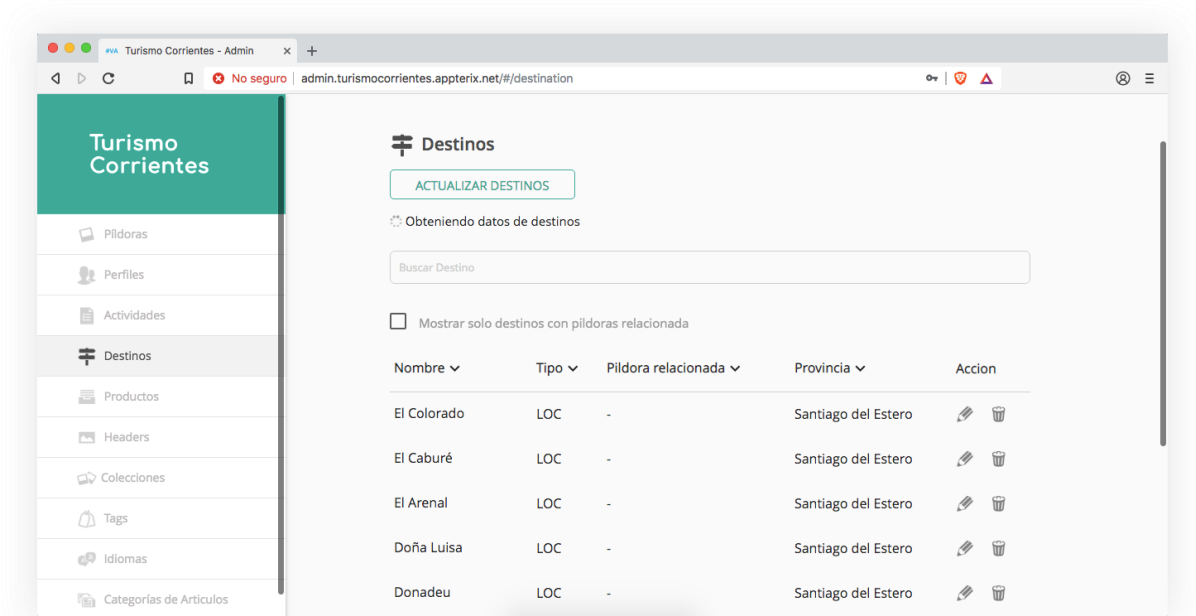
URL: <http://admin.turismocorrientes.apptex.net/>

Usuario: admin

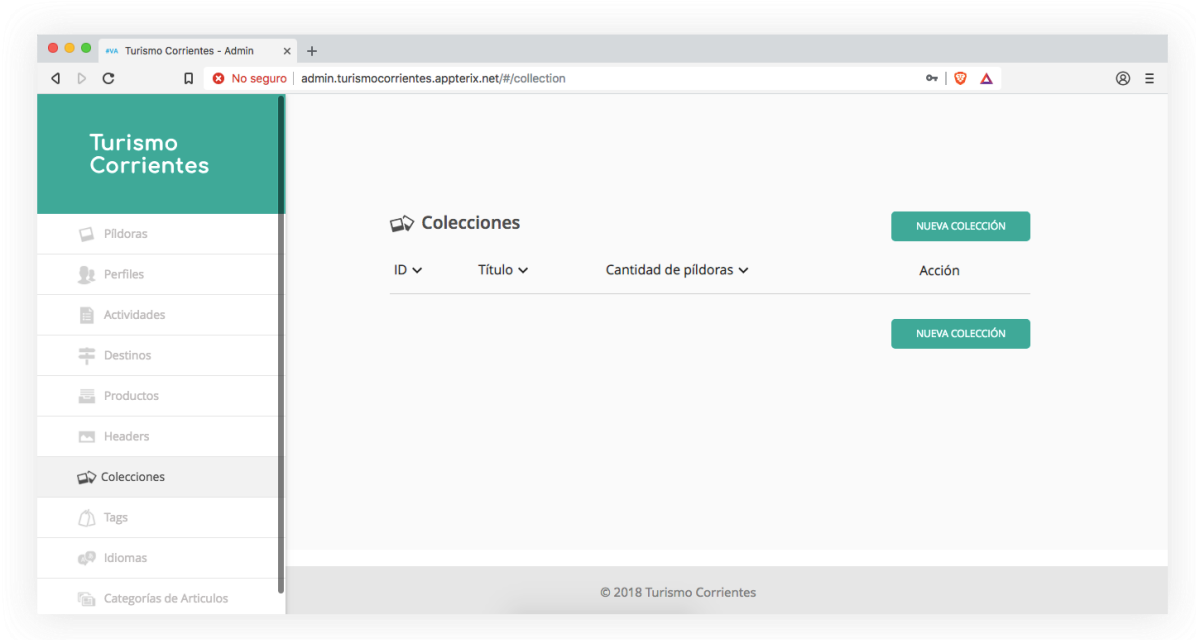
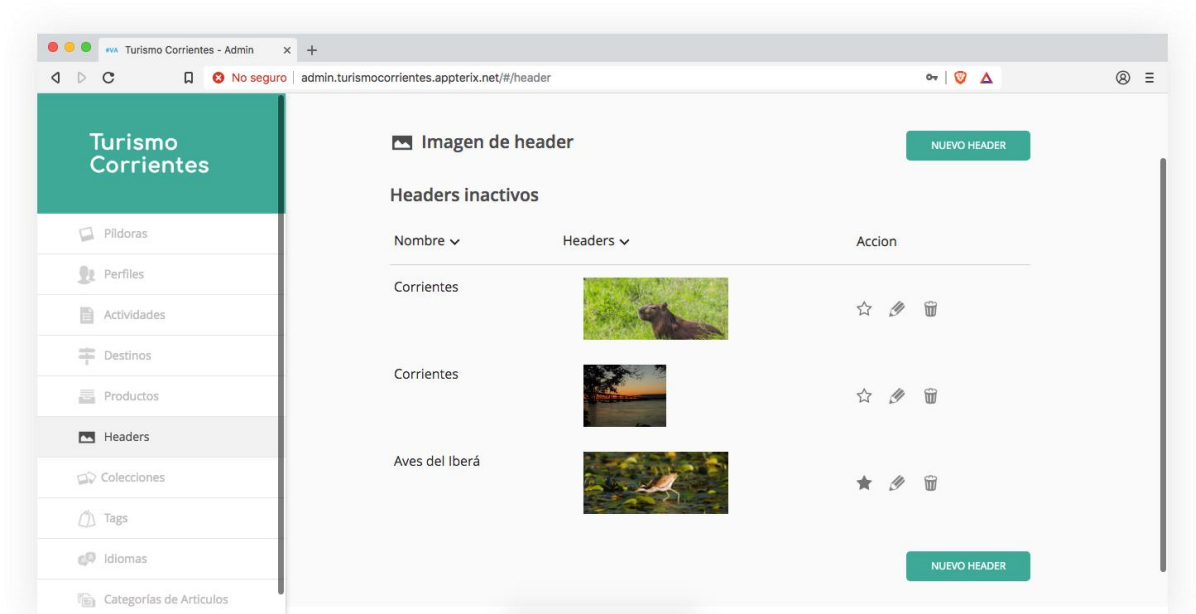
Contraseña: turismocorrientes

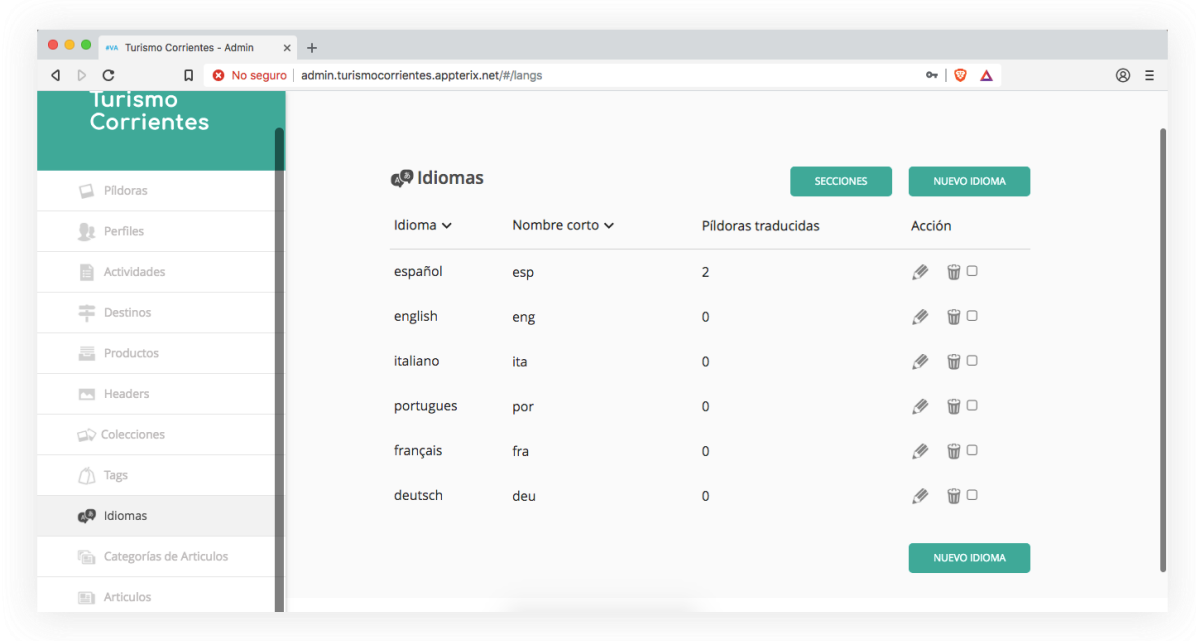
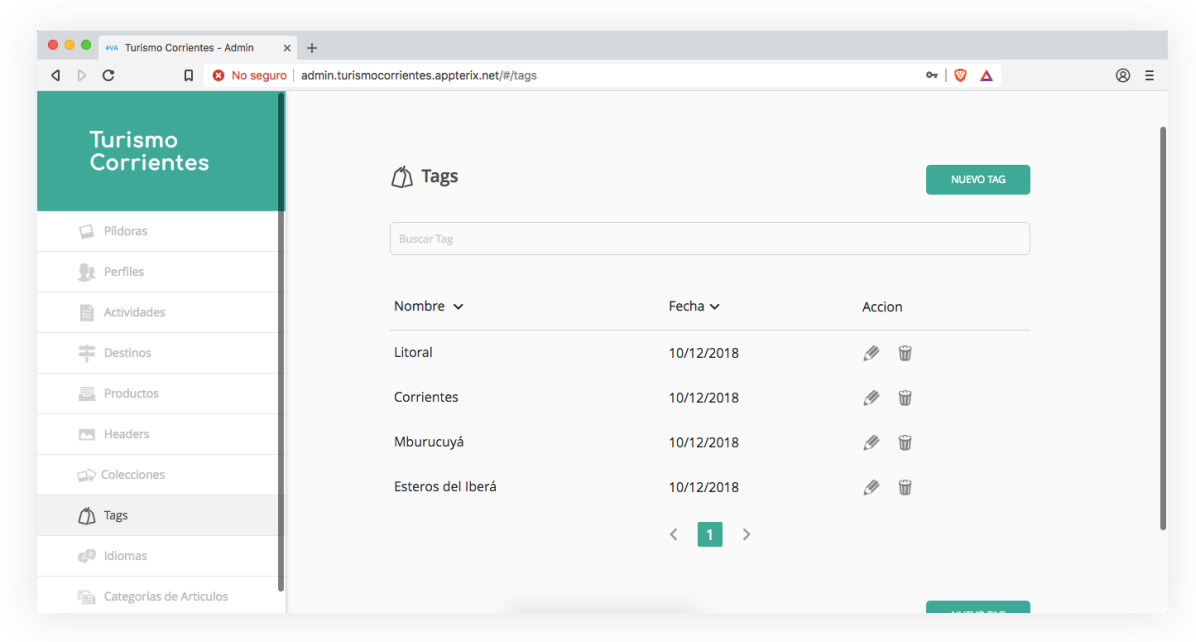


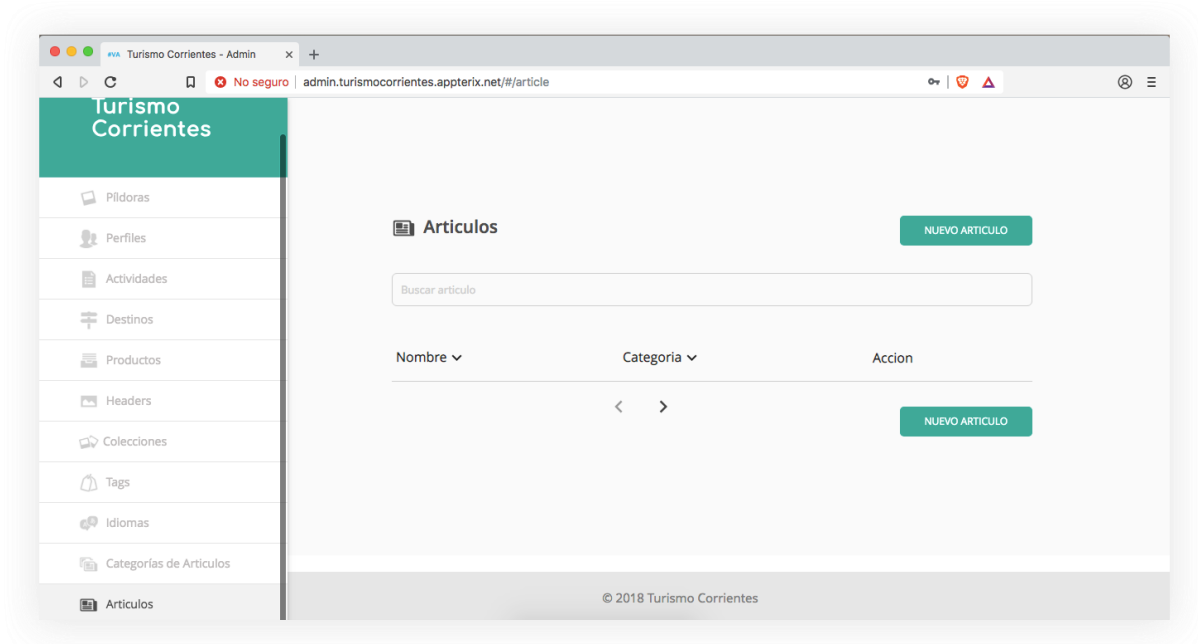
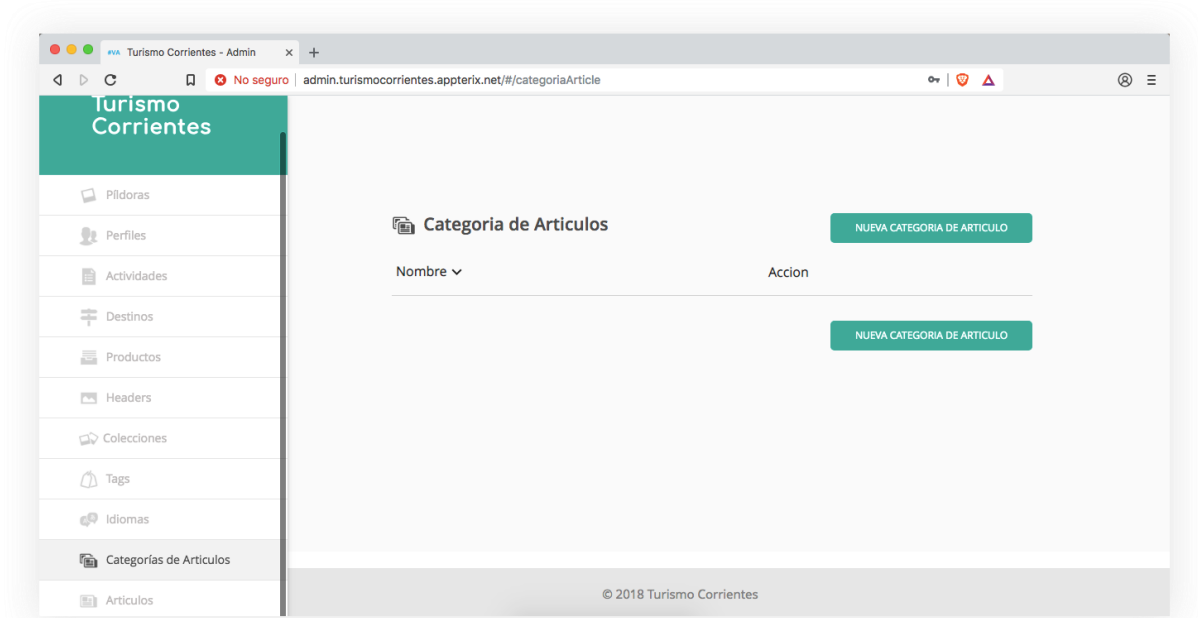






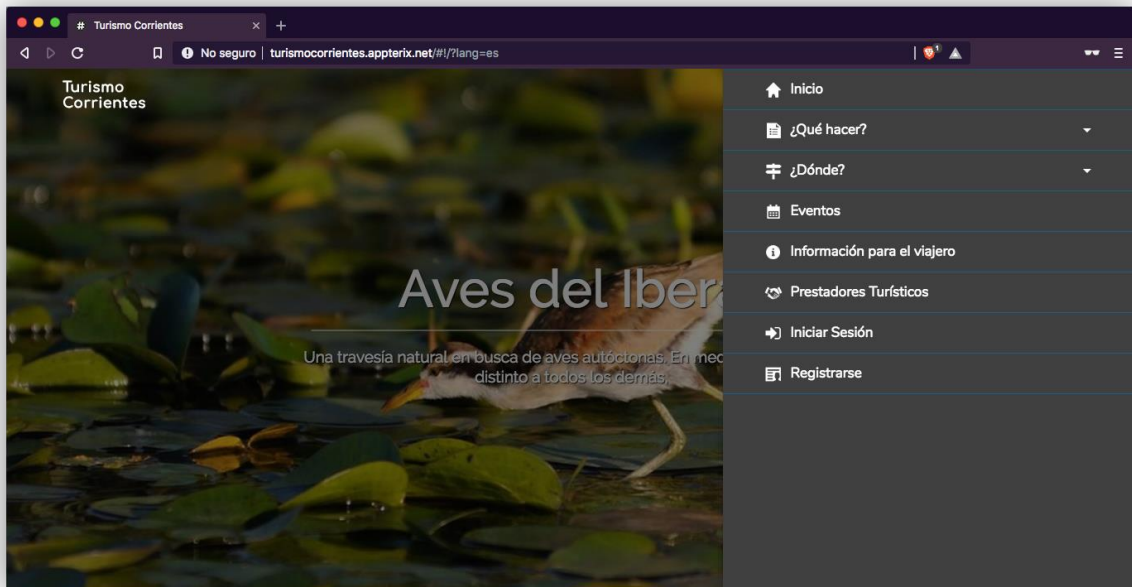
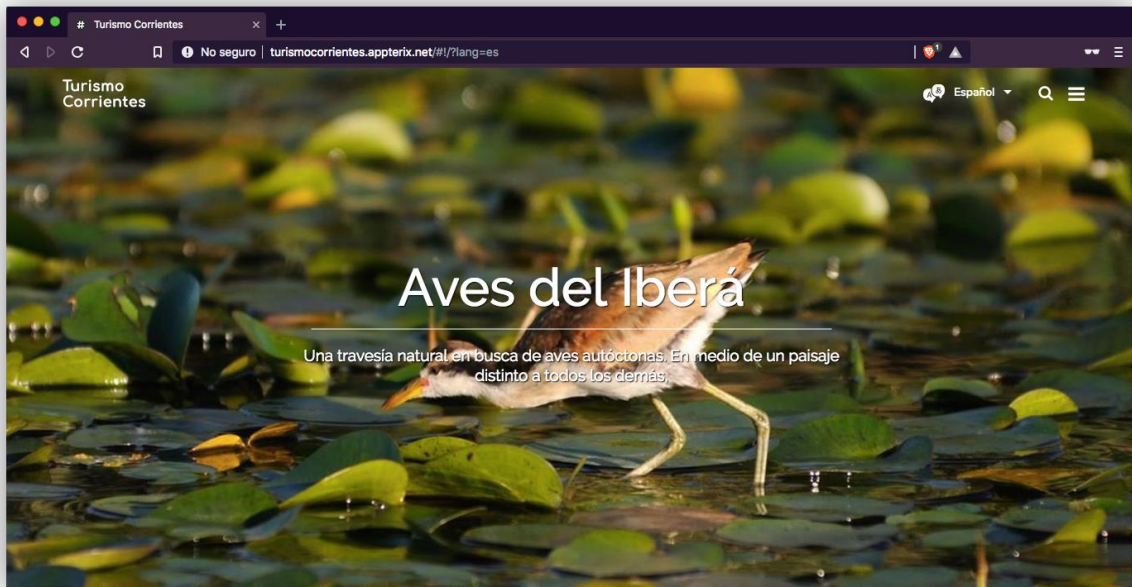


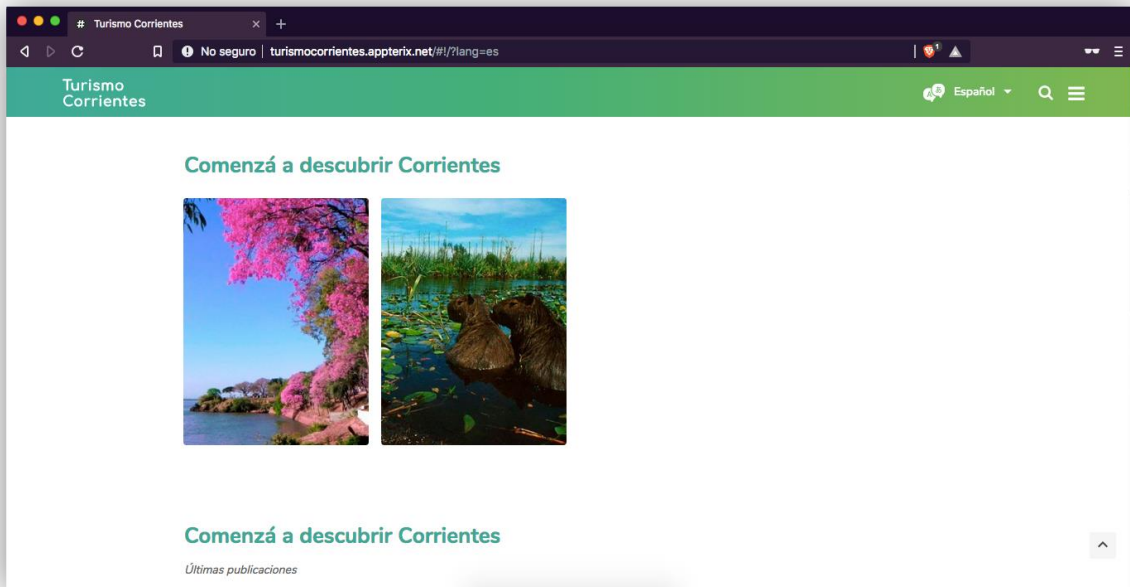


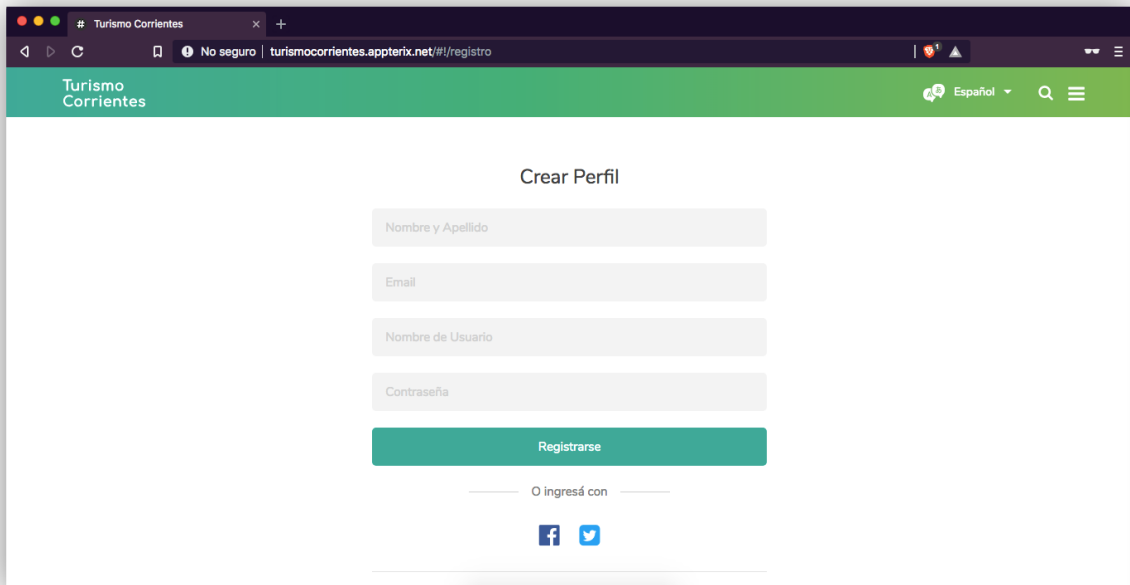
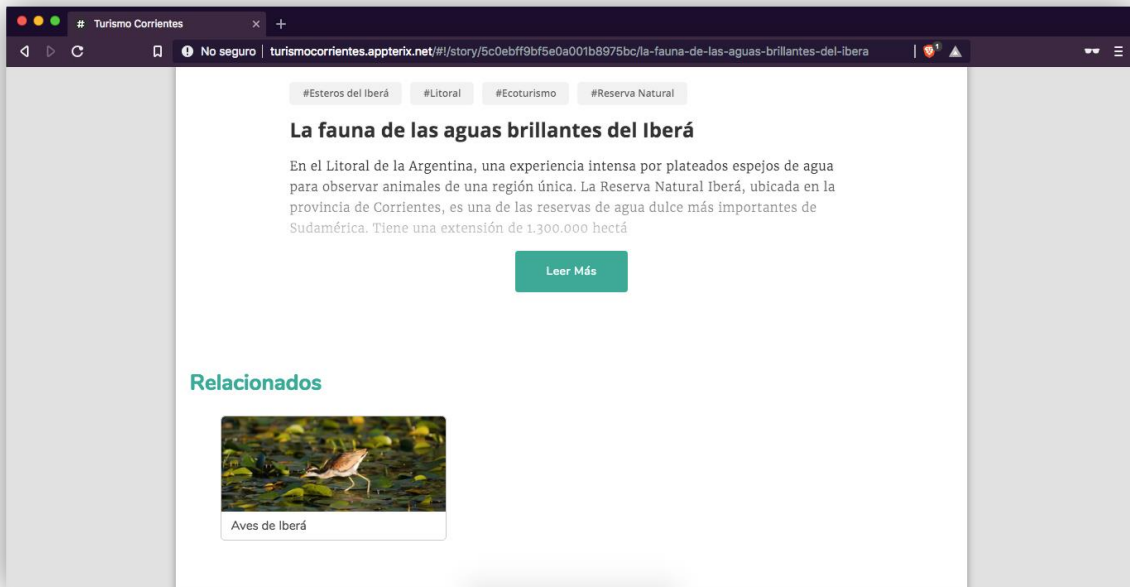


Visualización de contenidos:

URL: <http://turismocorrientes.apptex.net/#!/?lang=es>







## 4. Manual de uso

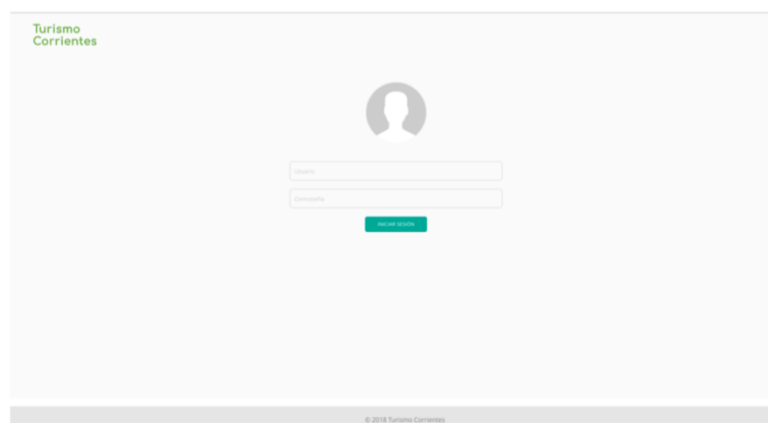


Figure 1: Login

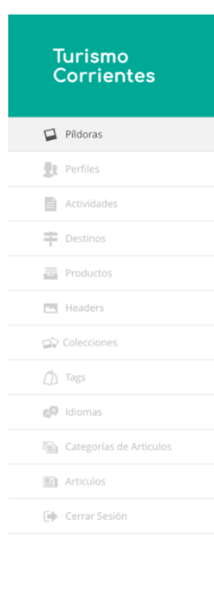


Figure 2: Menu del Administrador

### 1- Píldoras

Las píldoras son los elementos que van a definir a Turismo Corrientes. Son generados por el usuario y podrán ser visualizados a lo largo del Home y en otras secciones.

Su componente principal es una o varios archivos multimedia (imagen y/o video) junto a un nombre y descripción que las fundamenten. Al entrar en una píldora, se ve toda la información que la misma contiene.

Desde el backend se tiene una visión general de todas ellas. Cuenta además con un buscador de títulos de Píldoras para facilitar la localización de las mismas.

Botones de Acción:

Activar/Desactivar (Cuadrado): Una píldora activada puede ser visualizada en la web.  
Destacar (Estrella): Una píldora destacada será mostrada en las primeras posiciones en la web.  
Editar (Lápiz):

La píldora puede ser modificada.

Eliminar (Tacho de Basura): La píldora será eliminada.

### 1.1 Crear/Editar Píldora

Ingresar por el menú a la sección Píldoras y luego presionar el botón Nueva Píldora. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá la Píldora.

También se puede acceder desde el botón de acción Editar

### 1.2 Contenido de Texto

- **Idioma:** Define los idiomas en que podría ser completada la píldora. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- **Título:** El título es el nombre con el que se conocerá a la píldora. Debe condensar en pocas palabras el sentido de la misma.
- **Descripción:** Explicación detallada del lugar, productos, actividades o experiencias del sitio al que se hace referencia en la píldora.
- **Tags:** Pueden agregarse Tags a la píldora. Si el tag existe, sería mostrado en el predictivo para poder seleccionarlo. Si no existe, se creará un tag nuevo.

### 1.3 Información

- **Usuario:** Si se está editando la píldora, el sistema mostrará al usuario seleccionado anteriormente. Tanto si se está editando como si se está creando desde cero, se tiene la posibilidad de seleccionar un usuario que será el usuario definido como creador de la píldora.

Este ítem no se muestra en los perfiles con rol Validado, que solo pueden crear píldoras con su propio usuario.

- **Fecha de publicación:** Por defecto la fecha de publicación es la del día en que se crea la píldora, pero esto puede ser modificado. Se tiene la opción de desplegar un calendario para facilitar la selección de la fecha.
- **Estado:** Define el estado de la píldora en un determinado momento. De acuerdo al estado que posean, tendrán distintas propiedades. Los estados posibles son:

1. Activo
2. Publicado
3. Programado
4. En Revisión
5. Rechazado
6. Borrador
7. Inactivo



## 1.4 Locación

- **Actividad:** Cada píldora puede estar relacionada con una actividad creada previamente. O sea, se relaciona con recorridos, eventos o experiencias turísticas predefinidas en una actividad. Asimismo, al seleccionar una actividad se mostrarán los destinos que la misma posea, pudiendo seleccionarlos.
- **Ubicación:** La ubicación localiza geográficamente la píldora. Le otorga una latitud y longitud situable en un mapa, el cual será mostrado en el front-end. Las ubicaciones que pueden ser geolocalizadas son aquellas que fueron cargadas como destino anteriormente.
- **Destino Validado:** Si se elige la opción seleccionar destino validado en una píldora, esta será incluida como píldora visible en el destino en la sección donde de la web.

## 1.5 Media

- **Cargar Thumb:** Se puede seleccionar una imagen que será mostrada como thumb o vista en miniatura de la píldora.
- **Cargar Imagen:** Suma una imagen a la píldora. Así como las píldoras son los elementos principales de Turismo Corrientes, las imágenes son a su vez un elemento definitorio de las píldoras. Se pueden cargar varias imágenes.
- **Cargar Video:** Suma un video a la píldora. Los videos se cargan al completar el recuadro con el link de su dirección.

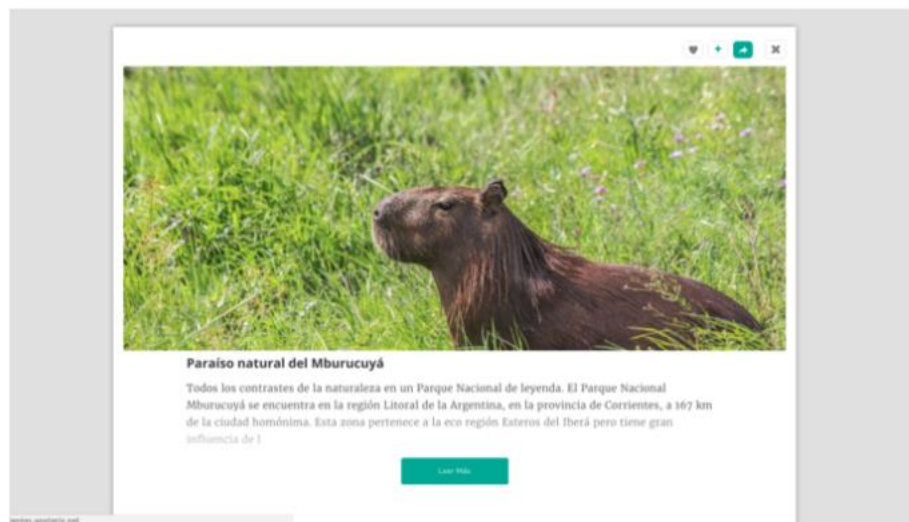


Figure 3: Ejemplo de Píldora

Figure 4: Creación de una Píldora

## 2- Perfiles

Los perfiles definen a los usuarios de la plataforma con acceso al administrador. Se los lista con su nombre, nombre de usuario, mail, rol y estado. Cuenta además con un buscador de Perfiles para facilitar la localización de los mismos.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): El perfil puede ser modificado. Eliminar (Tacho de Basura): El perfil será eliminado.

### 2.1 Crear/Editar Perfil

Ingresa por el menú a la sección Perfiles y luego presionar el botón Nuevo Perfil.

El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el perfil.

También se puede acceder desde el botón de acción Editar.

- Imagen de Perfil: Se debe seleccionar una imagen para ser utilizada como perfil del usuario. La imagen se selecciona desde un archivo externo.
- Imagen de Portada: Se debe seleccionar una imagen para ser utilizada como portada del usuario. La imagen se selecciona desde un archivo externo.
- Usuario: Nombre de usuario. Nombre que se va a mostrar públicamente. Se utiliza para loguearse al sistema.
- También define la autoría de las píldoras.
- Mail: Dirección de correo del usuario.
- Nombre Completo: Nombre real del usuario. Se completa en un solo campo tanto nombres como apellidos.

- Contraseña: La contraseña podría ser utilizada para verificar la autenticidad del usuario.
- Datos de Ubicación: Incluye País, Provincia, Localidad.
- Redes Sociales: Datos de contacto en redes sociales.
- Ocultar: Si un perfil está oculto, no podrá ser visualizado en el sitio.

- Tipo: El tipo de usuario puede ser seleccionado entre los siguientes tres: Administrador, Validado o Contendista. Además existe un usuario General, pero este no es cargado desde el administrador.
1. Administrador: Es el usuario encargado de la administración del sitio.
  2. Validado : Son los usuarios que poseen algún tipo de validación. Por ejemplo los prestadores, las provincias, destinos, influencers, etc.
  3. Contendista : Son los usuarios que generan contenido oficial, por ejemplo MINTUR (Ministerio de Turismo), INPROTUR (Instituto Nacional de Promoción Turística)
- Categorías: Listado de Categorías posibles entre las que puede seleccionar el usuario.
  - Información del usuario: Solo para Administradores y Contendistas Incluye Fecha de Nacimiento y Género.
  - Información del usuario: teléfono y Sitio Web. Solo para Validados Incluye CUIT, Telefono y Sitio Web.

Figure 5: Creación / Edición de Usuario

### 3- Actividades

Las actividades son recorridos, eventos o experiencias turísticas predefinidas. Lo que la estructura prevee es que usuarios con roles específicos tengan la posibilidad de aportar actividades. De esta manera, si un usuario es proveedor o posee elementos turísticos como oferta, tendrá permitido cargar actividades que luego podrán ser relacionadas con las píldoras.

Cuenta además con un buscador de Actividades para facilitar la localización de las mismas.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): La actividad puede ser modificada.

#### 3.1 Crear/Editar Actividad

Ingresar por el menú a la sección Actividades y luego presionar el botón Nueva Actividad. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá la Actividad.

- Idioma: Define los idiomas en que podrá ser completada la actividad. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- Nombre: Nombre de la actividad. Será el nombre con el que podrá relacionarse con las píldoras.
- Descripción: Descripción de la actividad. Detalles del recorrido, evento o experiencia turística que quiere ser incorporado.
- Destinos: La actividad se relaciona con uno o mas destinos. O sea, son los lugares en donde ocurren los recorridos, eventos o experiencias que se detallan. Los destinos se seleccionan de una lista precargada en la sección Destinos.
- Productos: La actividad se podrá relacionar con un producto, aunque esto no es obligatorio. Los productos pueden ser diversos elementos, tales como productos físicos, prácticas deportivas o similares.
- Tags: Pueden agregarse Tags a la actividad. Si el tag existe, será mostrado en el predictivo para poder seleccionarlo. Si no existe, se creará un tag nuevo.

## 4- Destinos

Los destinos conforman los lugares turísticos que podrán ser visitados. Pueden tratarse de ciudades, pueblos, parques nacionales, zonas geográficas, etc. Cuenta además con un buscador de Destinos para facilitar la localización de los mismos.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): El destino puede ser modificado. Eliminar (Tacho de Basura): El destino será eliminado.

### 4.1 Crear/Editar Destino

Ingresar por el menú a la sección Destinos y luego presionar el botón Nuevo Destino. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el destino.

- Idioma: Define los idiomas en que podrá ser completado el Destino. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- Nombre: Nombre del destino. Será el nombre con el que podrá relacionarse con las actividades.
- Tipo: Indica qué tipo de destino es. Pueden usarse nomenclaturas para referirse a localidades (LOC) u otros destinos.
- Descripción: Texto descriptivo del destino seleccionado.
- Latitud / Longitud: Latitud y longitud (en ese orden) en que se encuentra el destino turístico, para poder ser geolocalizado.
- Imagen: Puede elegirse una imagen del destino para que acompañe la información del mismo.

## 5- Productos

Los productos son instancias particulares que se desarrollan en un determinado destino. Pueden tratarse de diversos elementos; productos físicos (ej: Vinos, Alfajores), prácticas deportivas o similares (ej: Turismo náutico, Turismo aventura, Trekking), propiedades de las zonas (ej: Patrimonio de la humanidad), etc.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): Los productos pueden ser modificados. Eliminar (Tacho de Basura):

El producto será eliminado.

## 5.1 Crear/Editar Producto

Ingresa por el menú a la sección Productos y luego presionar el botón Nuevo Producto. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el producto.

Nombre: Nombre del producto. Será el nombre con el que podrá ser referido el producto.  
Descripción: Texto descriptivo sobre el producto.

## 6- Headers

Los headers son las imágenes que van a mostrarse al entrar al sitio web. Botones de Acción : Destacar (Estrella): Los headers destacados serán los que se van a mostrar efectivamente al entrar al sitio web. En caso de haber mas de uno señalado, se mostrarán en forma random.

Editar (Lápiz): Los headers pueden ser modificados. Eliminar (Tacho de Basura): Los headers serán eliminados.

### 6.1 Crear/Editar Header

Ingresa por el menú a la sección Headers y luego presionar el botón Nuevo Header. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el producto.

- Idioma: Define los idiomas en que podrá ser completado el header. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- Título: Nombre asignado al header. Será el nombre con el que podrá ser referido el mismo.
- Descripción: Texto descriptivo sobre el header.
- Mostrar Texto: Si está marcada la opción, el texto del título y de la descripción puestos anteriormente serán mostrados por encima de la imagen. Si esta desmarcada la opción, ambos textos quedan ocultos.
- Cargar Imagen Desktop: Selecciona la imagen que va a ser mostrada en la web. Es obligatorio seleccionar una imagen.
- Cargar Imagen Mobile: Selecciona la imagen que va a ser mostrada en dispositivos móviles. La misma reemplaza a la imagen cargada como Desktop. En caso de no cargar ninguna, la imagen mobile por defecto será la Imagen Desktop.
- Píldora: Al hacer click en el header, redirecciona hacia la píldora elegida.

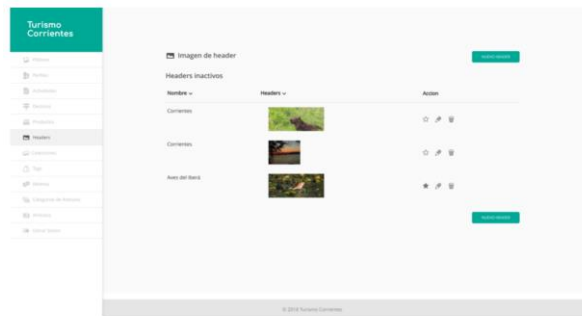


Figure 6: Imágenes de Header cargadas

## 7- Colecciones

Las colecciones son agrupaciones de Píldoras según un criterio específico. A partir de diferentes elementos de comunicación o la necesidad de resaltar distintos eventos o experiencias, se permite agrupar contenido a partir de un eje temático. Las colecciones son administradas por los usuarios administradores y la planificación permite que el usuario cree sus propias colecciones.

Botones de Acción :

Destacar (Estrella): Las colecciones destacadas serán los que se van a mostrar en el sitio web.  
 Editar (Lápiz):

Las colecciones pueden ser modificadas.

Eliminar (Tacho de Basura): Las colecciones serán eliminadas.

### 7.1 Crear/Editar Colección

Ingresar por el menú a la sección Colecciones y luego presionar el botón Nueva Colección. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá la colección.

- **Idioma:** Define los idiomas en que podrá ser completada la Colección. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- **Título:** Título de la colección. Será el nombre con el que podrá ser referido en otras instancias.
- **Descripción:** Texto descriptivo sobre la colección.
- **Usuario:** Usuario a quien se le asigna (sea el creador o no) la colección en cuestión.
- **Imagen:** Imagen que será mostrada en la web como link de la colección.
- **Header:** Puede elegirse una imagen como portada de la colección.
- **Tags:** Pueden agregarse Tags a la Colección. Si el tag existe, será mostrado en el predictivo para poder seleccionarlo. Si no existe, se creará un tag nuevo.
- **Píldoras:** Son las píldoras que conforman la colección. Estas se agregan eligiéndolas mediante el texto predictivo (Se comienza a escribir el nombre de la píldora y el sistema reconoce a aquellas que contengan un nombre similar).

Al encontrarla entre el conjunto de píldoras, se la selecciona y pasa a formar parte de la colección. Una vez agregada se la puede quitar o acceder a una vista de la píldora.

## 8- Tags

Los tags son un conjunto de palabras claves que se encuentran asociadas a una determinada entrada que se esté realizando o de alguna contenido específico. Los tags ayudan a clasificar los temas. Se encuentran asociados a las píldoras.

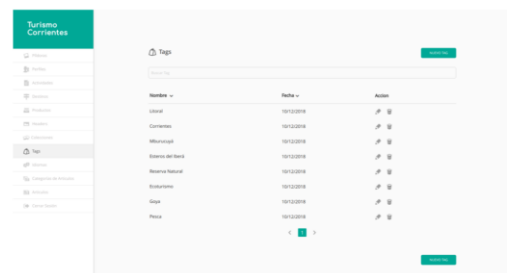
Botones de Acción :

Editar (Lápiz): Los Tags pueden ser modificados. Eliminar (Tacho de Basura): Los Tags serán eliminados.

## 8.1 Crear/Editar Tags

Ingresa por el menú a la sección Tags y luego presiona el botón Nuevo Tag. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el tag.

- Idioma: Define los idiomas en que podrá ser completado el tag. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- Nombre: Nombre del tag. El nombre es también la referencia que llevará el tag. Podrá ser editada en inglés y en castellano.
- Destacado: El tag podrá ser marcado como destacado o sacarle el destaque si lo tuviera, haciendo click en el checkbox.
- Agregar a la sección ¿Dónde?: Si se selecciona, el tag y las píldoras que lo integren aparecerán como entrada en la sección "¿Dónde?" del menú.
- Agregar a la sección ¿Qué hacer?: Si se selecciona, el tag y las píldoras que lo integren aparecerán como entrada en la sección "¿Qué Hacer?" del menú.
- Descripción: Descripción del Tag.
- Imagen thumbnail: Puede elegirse una imagen thumb para que acompañe el tag.
- Imagen Portada: Puede elegirse una imagen de portada para que acompañe el tag.



















Nombre	Fecha	Acción
Local	10/12/2019	 
Cometas	10/12/2019	 
Mitos	10/12/2019	 
Historia del Perú	10/12/2019	 
Historia Nacional	10/12/2019	 
Historias	10/12/2019	 
Arte	10/12/2019	 
Fiesta	10/12/2019	 

Figure 7: Listado de Tags cargados

## 9- Idiomas

Permite la carga de los idiomas en los que podrá ser visualizada la web y cargados los diferentes elementos referidos a la misma.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): El idioma puede ser modificado.

Eliminar (Tacho de Basura): El idioma será eliminado.

Activar (Cuadrado): El idioma puede ser activado o desactivado.

## 9.1 Crear/Editar Idiomas

Ingresa por el menú a la sección Idiomas y luego presionar el botón Nuevo Idioma. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el idioma.

- Nombre: Nombre del idioma que se va a cargar.
- Código 3 letras: Código de 3 letras para ser utilizado al referirse al idioma en cuestión.
- Código 2 letras: Código de 2 letras para ser utilizado al referirse al idioma en cuestión.

## 9.2 Secciones

Ingresa por el menú a la sección Idiomas y luego presionar el botón Secciones. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos visualizar las diferentes secciones y los idiomas. Al entrar a editar alguno de ellos, veremos las diferentes subsecciones de la misma y el texto correspondiente. Este texto es el que se mostrará en la web en la sección y el idioma en cuestión.



Figure 8: Idioma español en seccion home

## 10-Categorías de Artículos

Permite la carga de Categorías que se puedan utilizar para agrupar Artículos, facilitando y mejorando la visualización de los mismos.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): La Categoría puede ser modificada.

Eliminar (Tacho de Basura): La Categoría será eliminada.

### 10.1 Crear/Editar Categoría

Ingresa por el menú a la sección Categoría de Artículos y luego presionar el botón Nueva Categoría de Artículos.

El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá la Categoría.

- Idioma: Define los idiomas en que podrá ser completada la categoría. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).



- Nombre: Es el nombre que va a llevar la categoría, y por ende el nombre que se mostrará en pantalla.

## 11- Artículos

Permite la carga de Artículos que podrán ser visualizados desde la web, accediendo mediante el menú.

Botones de Acción :

Editar (Lápiz): El Artículo puede ser modificado.

Eliminar (Tacho de Basura): El Artículo será eliminado.

### 11.1 Crear/Editar Categoría

Ingresa por el menú a la sección Artículos y luego presionar el botón Nuevo Artículo. El sistema nos llevará a una nueva pantalla donde podremos indicar el contenido que tendrá el Artículo.

Cuenta además con un buscador de Artículos para facilitar la localización de los mismos.

- Idioma: Define los idiomas en que podrá ser completado el artículo. Permite idiomas español, inglés, italiano, portugués, francés y alemán. Al costado de la selección se muestra en recuadros los idiomas disponibles y los que fueron cargados (recuadro sombreado).
- Categoría del Artículo: Permite ubicar al Artículo dentro de una categoría anteriormente cargada. Esto servirá para mejorar la visualización y el ordenamiento de los mismos.
- Título: Es el nombre que va a llevar el artículo, y por ende el nombre que se mostrará en pantalla.
- Contenido del Artículo: Es el contenido del artículo. Consiste en un texto what you see is what you get (wysiwyg), o sea, que será mostrado en la web de la misma forma en la que el administrador lo cargue. Respeta fuentes, formatos, márgenes, etc. Se pueden agregar fotos copiando la URL adentro de la caja de texto.
- Cargar Imagen: Permite subir imágenes para luego obtener la URL de la misma. De esta forma, se puede adjuntar la URL de la imagen subida dentro de la caja de texto wysiwyg.

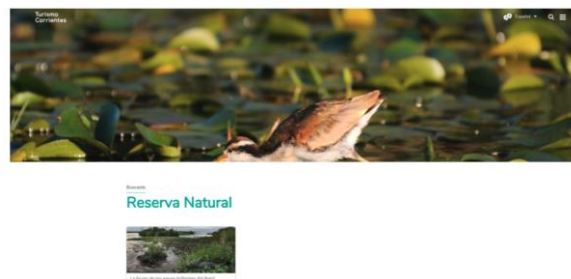


Figure 9: Ejemplo de Sección "¿Qué Hacer?"

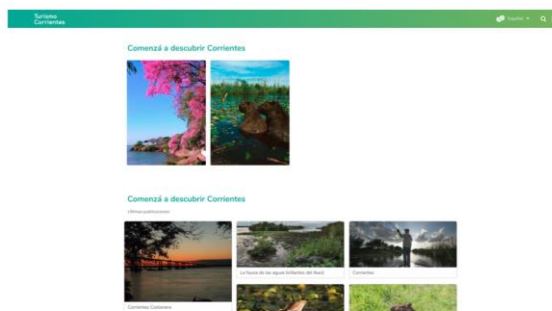


Figure 10: Ejemplo de Home

## 5. Conclusión.

El administrador de contenidos se encuentra realizado, testeado y deployado en su totalidad dentro de los servidores de prueba de Apptex. Los datos cargados en el mismo, impactan perfectamente en el front end. Todas las acciones del CMS se visualizan con éxito en la plataforma y los usuarios pueden interactuar sin ningún inconveniente.

Los hitos a cumplir faltantes involucran la capacitación por parte del equipo de Apptex y la carga de contenidos por los integrantes del equipo asignado al proyecto.

En conclusión, el desarrollo se encuentra tecnológicamente completo; la carga de contenidos y la administración del sitio por parte del equipo del Ministerio de Turismo de la Provincia de Corrientes serán los factores que terminarán de darle vida al desarrollo.