

Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social

# **LIGA INTERNA DE FÚTBOL DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA**

Diseño del sitio web oficial

Trabajo Especial de Grado para optar al título de  
Licenciado en Comunicación Social  
presentado por los bachilleres:

**Alfredo Coronis Arrizabalaga**  
**Paula Priscila Díaz Márquez**

Tutor: Prof. Mario Corro

Caracas, Octubre de 2005

## ÍNDICE

|   | PÁGINA |
|---|--------|
| <b>AGRADECIMIENTOS</b> .....  | I      |
| <b>DEDICATORIA</b> .....  | III    |
| <b>RESUMEN – PALABRAS CLAVE</b> .....                               | V      |
| <b>SUMMARY – KEYWORDS</b> .....                                     | VI     |
| <br>  |        |
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....   | 7      |
| <b>CAPÍTULO I: El Problema</b>                                      |        |
| Planteamiento del problema.....                                     | 9      |
| Objetivos.....  | 12     |
| <br>  |        |
| <b>CAPÍTULO II: Marco Teórico</b>                                   |        |
| <b>La Universidad Central de Venezuela como escenario deportivo</b> |        |
| Universidad Central de Venezuela.....                               | 13     |
| La Dirección de Deportes de la UCV.....                             | 15     |
| Deportes practicados en la Universidad Central de Venezuela.....    | 16     |
| <br>  |        |
| <b>El Deporte Rey</b>   |        |
| Definición de Fútbol.....   | 20     |
| Origen.....   | 21     |
| Reglamento.....   | 23     |
| Grandes eventos futbolísticos                                       |        |
| Mundiales de Fútbol.....  | 28     |
| Copa América.....   | 31     |
| Eurocopa de Naciones.....   | 32     |
| Torneos Internacionales de Clubes de Fútbol.....                    | 35     |
| El Fútbol en Venezuela.....   | 38     |

## **El fútbol en la UCV**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| El Club de Fútbol de la UCV ..... | 42 |
| Liga Interna de Fútbol.....       | 43 |
| Primera División.....             | 44 |
| Segunda División.....             | 44 |
| Canchas.....                      | 46 |

## **Internet y las nuevas tecnologías**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Definición de Internet.....       | 48 |
| Origen de Internet.....           | 49 |
| Definición de World Wide Web..... | 50 |
| Ventajas de Internet.....         | 52 |
| El fútbol en la red.....          | 53 |

## **Diseño del web site**

|  |    |
|--|----|
| Definición de página Web.....                | 57 |
| Definición de sitio web.....                 | 58 |
| Definición de portal.....                    | 58 |
| Protocolos y Lenguajes                       |    |
| HTML.....                                    | 60 |
| Javascript.....                              | 62 |
| FTP.....                                     | 63 |
| Programas para la creación de una página web |    |
| Dreamweaver.....                             | 64 |
| Flash.....                                   | 66 |
| Photoshop.....                               | 68 |
| Fireworks.....                               | 71 |
| GIF Animador.....                            | 72 |
| Elementos de la página web                   |    |
| Tablas y cuadros.....                        | 73 |

|  |     |
|--|-----|
| Hipervínculos.....   | 73  |
| Gráficos.....  | 74  |
| Botones.....   | 76  |
| Banners.....   | 78  |
| Animaciones.....   | 79  |
| <b>Elementos que permitan interactividad</b>   |     |
| Chat.....  | 80  |
| Lista de Correo.....   | 82  |
| Foros.....   | 83  |
| Encuestas en línea.....  | 84  |
| <b>Producción del Sitio Web</b>  |     |
| Guión literario.....   | 86  |
| Guión interactivo.....   | 86  |
| Guión gráfico o de estilo.....   | 86  |
| <b>Bases Legales</b>   |     |
| Derecho al deporte.....  | 87  |
| Libertad de Expresión y Derecho a la información.....  | 88  |
| <b>CAPÍTULO III: Marco Metodológico</b>  |     |
| Nivel de investigación.....  | 91  |
| Diseño de la investigación.....  | 91  |
| Alcances y Limitaciones.....   | 92  |
| Población y muestra.....   | 94  |
| Técnicas de recolección de datos.....  | 95  |
| <b>CAPÍTULO IV: Resultados</b>   |     |
| <b>Diseño y producción del sitio web de la Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela</b> |     |
| Guión literario.....   | 101 |

|   |            |
|---|------------|
| Guión interactivo.....                    | 105        |
| Guión gráfico o de estilo.....            | 108        |
| <b>Producto final</b>                     |            |
| Página principal – inicio – homepage..... | 110        |
| Página de historia de la Liga.....        | 111        |
| Página de directorio.....                 | 112        |
| Página de sanciones y multas.....         | 113        |
| Páginas de primera y segunda división     |            |
| Equipos.....                              | 114        |
| Resultados y calendario.....              | 115        |
| Clasificación.....                        | 116        |
| Goleadores.....                           | 116        |
| Página de enlaces.....                    | 117        |
| Página de contacto (E-mail).....          | 118        |
| Página de foro.....                       | 119        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>                  | <b>121</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>    | <b>123</b> |

## **AGRADECIMIENTOS**

**Alfredo Coronis**

Al Sr. Don Mario Corro, por ser nuestra brújula y soportar con paciencia de santo nuestros retrasos e irresponsabilidades, gracias Dr. Mario. A la Sra. Hortensia y demás familiares de Paula por su buen trato hacia mi persona. A mi tía Alcira por recibirme en su hogar. Al Economista Roberto Cavallo, Director de Deportes, por facilitarme la mayor información posible. A Jován Pulgarín, jefe de la sección de fútbol de Líder, por permitirme escaparme del trabajo para culminar la tesis. A Denily y a Gabriel Padrón por tendernos una mano cuando parecíamos caer en el abismo. A Damaglen y al departamento administrativo y académico de la Escuela de Comunicación Social por asesorarnos y brindarnos información de utilidad. Y para todas aquellas personas que confiaron en nosotros y nos alentaron, infinitas gracias.

## **AGRADECIMIENTOS**

**Paula D.**

No puedo empezar a agradecer a todos los involucrados en esta etapa de mi vida sin mencionar a una persona muy importante, mi mamá, quien hizo lo posible y lo imposible para darme las herramientas y la orientación necesaria para ser lo que soy ahora y lo que me tocará ser el día de mañana. Pese a que nadie le enseñó como ser una madre, ha hecho muy bien su labor con sus virtudes y defectos que supongo deben ir en beneficio de mi persona aunque a mí, en ocasiones, me cueste creer que así es. De igual manera gracias Jorge, por mantener un extraño humor para intentar ver las cosas que pasan más graciosas. A tí tampoco nadie te enseñó a ser papá, la verdad te veo como un hermano mayor. No es la idea pero, ¿quién dijo que todo podía ser perfecto? También agradezco la confianza depositada por mis tíos y primos (de aquí y afuera) que siempre, sin importar la distancia que nos separa aportaron su granito de arena para que pudiera iniciar, mantener y ahora culminar, las metas que me he trazado. Gracias ☺

A mi querido, único e incondicional Alfredo por haberme adoptado para la realización de este proyecto. Nunca imagine lo grande que sería nuestra amistad como para salir adelante juntos con este paquete. Gracias por estar conmigo en las buenas, las malas, las más o menos, por tenerme siempre muuuuuucha paciencia, ayudarme a sonreír y a seguir adelante cuando me ponía obtusa. No sabes cuánto te aprecio y lo importante que eres para mí. Sin ti probablemente no hubiese salido tan bien como nos fue. Thanks, thanks!, muchas thanks! ☺

Mario, tu presencia no podía faltar en este apartado y no porque seas el tutor de la tesis, sino porque más allá de eso te convertiste en el compañero cómplice de este par que sigue luchando por alcanzar la meta, gracias por tus consejos, tú buena vibra y tus enseñanzas para con la vida.

A Gabriel quien siempre fue receptivo para apoyarme y hacer esta tarea más llevadera, al igual que lo hicieron mis más panas Denily, Angie, Isbel, Jessica e Isma. Y, al equipo Líder quienes siempre me inyectaron fuerzas para seguir adelante como lo hizo la universidad, sus profesores y todas aquellas personas de esa casa de estudios que contribuyeron a vencer mis sombras.

## **DEDICATORIA**

**Alfredo Coronis**

A mi abuelo, que está en el cielo y le hubiese gustado estar acá en este momento. A mi abuela, por levantarse todos los días en la madrugada a cocinar mis arepas y cuidar por mi bienestar, gracias por tanto sacrificio por mí. A mi tía, por ser mi segunda madre, mi guía y mi gran maestra. A mi hermano, porque en él veo el futuro de la familia. A mi madre, por estar siempre pendiente de mí, cuidando de que todo salga bien. A la srta. Paula, por ser mi mejor amiga en la universidad y mejor amiga femenina en el mundo, esto nunca hubiese sido posible sin ti. Gracias por todo lo lindo, Pusha. A mi primo, José Luis, por ser mi apoyo en las malas y mi compañero en las buenas. A Tía Coco, Christian, Crisbel y Tío Zady por confiar siempre en mí. A mi gente de El Rincón, Tía Maritza y Oglita, por estar siempre cerca de mí y cerca de mi casa. A mi familia de España, por estar pendientes desde tan lejos. A Mario Corro, por aceptar a este par de locos; tienes un corazón muy noble. A las ratonas, por la amistad que nos une, por todas las historias étlicas. A los gloriosos Yukas, equipo que será grande, gracias por compartir conmigo la alegría del fútbol. A Nisa, por tenerme paciencia y esperar con calma. A los pocos amigos del colegio que aún me quedan, a mi familia de Alto Prado, a Dios y la Virgen de Coromoto, porque sin ellos no llego hasta acá. Y a todas las personas que como yo, viven en carne propia la pasión y el amor por el deporte más grandioso del planeta: el fútbol.



## **DEDICATORIA**

**Paula D.**

Abue, te dedico todo lo que haga y deje de hacer porque sé que nada ni nadie reemplazarán el cariño, la dulzura y el carácter que tenías para expresar el querer de una forma tan especial. No sabes cuánto me hubiese encantado tenerte a mi lado en este momento físicamente. Sé lo mucho que lo hubieses disfrutado, pero ya que no lo estás, te agradezco hacerme saber como poder luchar sin morir en el intento.

Felipe, espero que si en verdad soy tu modelo a seguir por ser tu hermana mayor entiendas para qué y por qué hago esto. No hace falta que me imites o que lo hagas por obligación, sólo quiero que encuentres tu camino y aquí te dejo un pequeño regalito a ver si te inspira a hacerlo. :P

Tíos primos y demás familiares para que sepan que “la venezolanita” si les cumplió y aún falta. ☺

Poch sin ti esto no hubiese sido posible, quien más que tú para merecerle el honor de dedicarle todo lo positivo y negativo de este capítulo de nuestras vidas. Espero que nunca lo olvides como yo no olvidaré todo lo que me enseñaste para ayudarme a crecer personalmente. No sólo lograste culminar una tesis, también ayudaste a una niña extraviada en un mundo de fantasía a enfrentarse con el mundo real.



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social

Br. Coronis Alfredo  
Br. Díaz Márquez, Paula

## RESUMEN

*El siguiente trabajo de grado, titulado: “Liga Interna de Fútbol la Universidad Central de Venezuela –diseño del sitio web oficial-” es una investigación exploratoria que indagó una hipótesis acertada en cuanto a la falta de difusión de una dependencia de la Dirección de Deportes de la máxima casa de estudios antes mencionada. A partir de dicha necesidad, fue elaborada una investigación descriptiva orientada a dar una visión de cómo opera y cuáles son los aspectos más resaltantes de la Liga Interna de Fútbol consiguiendo con esto, convertirse en un proyecto viable para su ejecución dentro del organismo universitario. Bajo esa línea, se trazó como objetivo general: diseñar el web site de la Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela y como objetivos específicos: destacar la historia de dicha Liga, determinar la forma de promoción y difusión de sus actividades, sus fortalezas y debilidades para después, con los datos obtenidos, realizar y ensamblar el web site de la Liga Interna de Fútbol UCV. A fin de sustentar esto, se hizo una breve, pero concisa, investigación histórica sobre el fútbol en la UCV; desde sus inicios a mediados de década de 1950, pasando por la participación del Tricolor universitario en el balompié profesional, el nacimiento de la Liga Interna en la década de 1970 hasta la actualidad del deporte rey en la Casa que vence las sombras. En cuanto a la parte técnico-informática, se describen las teorías a aplicar y la descripción de los programas (Dreamweaver, Photoshop, etc.) y lenguajes (HTML, Javascript y MySQL, entre otros) útiles en la realización de esta propuesta. Esos planteamientos devinieron en una tormenta de ideas conjugadas con los conocimientos adquiridos dentro de la investigación y aquellos requeridos a cubrir unas necesidades ya indagadas, capaces de alcanzar la cristalización de un proyecto factible, el sitio web oficial de la Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela.*

**PALABRAS CLAVE:** Universidad Central de Venezuela, Fútbol, Deportes, Diseño Web, Internet, Deportes UCV, página web.



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social

Br. Coronis Alfredo  
Br. Díaz Márquez, Paula

## SUMMARY

*The grade work “Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela –diseño del sitio web oficial-” it is an exploratory investigation that was investigated a hypothesis guessed right before as for the lack of diffusion of a dependence of the Direction of Sports of the maxim house of studies mentioned. Starting from this necessity, a descriptive investigation guided to give a vision was elaborated of how it operates and which are the more important aspects of the “Internal League of Soccer” getting with this, to become a viable project for its execution inside the university organism. Under that line it was traced as general objective: to design the web site of the Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela (Internal League of Soccer of the Central University of Venezuela) and as specific objectives: to highlight the history of the Internal League of Soccer of the Central University of Venezuela, to determine the promotion form and diffusion of the activities of this competition, their strengths and weaknesses, it stops later, with the obtained data, to carry out and to assemble the web site of the Internal League of Soccer UCV. To sustain this, a brief but concise historical investigation was made on the soccer in the UCV, from its beginnings by the middle of decade of 1950, going by the Tri-colored university student's participation in the professional football, the birth of the Internal League in the decade of 1970 until the present time of this popular sport in the House that conquers the shades. For the part technician-computer science, the theories are described to apply and the description of the programs (Dreamweaver, Photoshop, etc.) and languages (HTML, Javascript and MySQL, among other) that were useful for the realization of this proposal. Those positions became in a storm of ideas conjugated with the acquired knowledge inside the investigation and those required to already cover some necessities investigated, able to reach the crystallization of a feasible project, the place official web of the Internal League of Soccer of the Central University of Venezuela.*

**KEYWORDS:** Universidad Central de Venezuela, soccer, sports, web design, Internet, Deportes UCV, page web.

## INTRODUCCIÓN

Luego de la Revolución Industrial el cambio más significativo que ha enfrentado la humanidad es poder lidiar con las Nuevas Tecnologías de la Información (NTC) las cuales, se diferencian del primer hecho histórico mencionado, por la alta velocidad con la que se vienen suscitando los avances tecnológicos, cuya rapidez deja por fuera a los desprevenidos.

Cada vez más, productos o instituciones buscan hacerse de un espacio en Internet, como manera efectiva de difundir o publicitar lo que la entidad ofrece a la sociedad, llevando una contundente ventaja sobre aquellos que prefirieron o no pueden ingresar en la “red de redes”.

Es así como se mantiene activa la superautopista de la información, herramienta que a medida que transcurre el tiempo agrega contenidos acordes a las necesidades de quienes lo utilizan para estar al día con la actualidad.

Los profesionales de la comunicación, en sintonía con la aparición de nuevos medios de difusión proporcionados por las NTC se ven en el compromiso de hacer notar su responsabilidad con la sociedad generando y produciendo material periodístico para el universo web.

De esta manera se presenta la propuesta de crear un espacio en ese medio con informaciones pertenecientes a una sector deportivo muy importante de la Universidad Central de Venezuela, que cobija a más de 1500 atletas: La Liga Interna Universitaria de Fútbol de la UCV, la cual no tiene presencia dentro del mundo web.

Lo anteriormente expuesto es motivo para sustentar un trabajo de grado que proponga acabar con ese vacío y promover a la Liga Interna de Fútbol en un medio con gran poder de aceptación y difusión como lo es la Internet.

Para soportar este fin, será desarrollada una investigación documental con el objetivo de proponer un marco teórico o referencial que permita conocer los elementos a necesitar para llevar a cabo la ejecución del proyecto. Seguidamente, se procederá a diseñar el modo más adecuado –metodología- para lograr el objetivo propuesto, basado en testimonios que sostengan la hipótesis de carencia y necesidad de la Liga Interna de Fútbol para proyectarse y solidificarse como agrupación dentro de sus mismos integrantes y, en consecuencia, aporten estrategias para alcanzar resultados óptimos y de calidad en la producción del espacio destinado a solventar un problema.

De esta manera, este equipo de estudiantes ucevistas, como hijos agradecidos de la casa que los formó académicamente, intentarán aportar un proyecto que beneficie al seno deportivo de esta Alma Mater, fortaleciendo a través de la presencia en Internet de la Liga Interna de Fútbol, la imagen del deporte de la Universidad Central de Venezuela.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El fútbol es el deporte más practicado del planeta. No hay un rincón en el mundo donde no haya un niño o un adulto pateando una bola de cuero sintético. Se dice que este juego es uno de los negocios que más dinero mueve, genera tantas ganancias como las telecomunicaciones, el turismo o el petróleo. Es tan grande esta actividad que por momentos, llega a opacar a los otros deportes, e incluso, los eclipsa totalmente. El mundo desayuna, almuerza y cena fútbol.

Los jugadores son considerados dioses por sus seguidores. Y por defender unos colores, se hacen dueños de los corazones de sus “hinchas”. Por otra parte, por vestir una camiseta reciben millones, de dólares u otra moneda; pero el sueldo del futbolista profesional, es uno de los más altos en el mundo del deporte.

El balompié más que un deporte, juego o pasatiempo, es una manera de vivir, un sentimiento, una pasión...

Muy parecido al fenómeno futbolístico, está Internet. La red de redes se ha colado en cada hogar del planeta. Claro, con menos romanticismo que el fútbol, pero con igual intensidad. La superautopista de la información, como la llaman algunos, ya ronda por los 300 millones de usuarios, con aproximadamente 40 millones de páginas web disponibles y una infinidad de bytes e información al alcance de cualquier humano que tenga una computadora y las conexiones necesarias.

En la Web se puede conseguir cualquier cosa: pareja, noticias, música, resultados, enciclopedias virtuales, programas para la PC, recetas de cocina, manuales de reparación de vehículos, artículos de opinión, fotos, tiendas, datos estadísticos, cursos, y todo lo que se pueda imaginar. Internet se ha convertido en un submundo virtual, con un propio lenguaje y un estilo de vida particular.

En eso que llaman globalización, el fútbol y la Internet caminan juntos. Ambos fenómenos han llegado a los lugares más recónditos del orbe y, la Universidad Central de Venezuela no es la excepción. La Casa que vence las sombras se ha caracterizado por ser siempre vanguardista, por eso, fue una de las primeras instituciones académicas en el país en utilizar un sistema de información automatizado.

En cuanto al fútbol, la historia es un poco más vieja. Hace más de 70 años que se viene jugando a patear un esférico en la grama del Estadio Olímpico. Y quizá el momento más glorioso para el fútbol ucevista fue en 1967, año en el cual se tituló campeón del torneo nacional de fútbol profesional, de la mano del director técnico Orlando Fantoni.

Por lo tanto, la UCV tiene tradición futbolística. Su uniforme tricolor ha dejado huella en el balompié nacional, y se puede decir que es una institución deportiva ejemplar. El Club de Fútbol de la Universidad Central cuenta, en la actualidad, con más de 1500 atletas, más que cualquier otra disciplina deportiva de esa casa de estudios. Tiene en su haber, 11 canchas de fútbol sala y tres para la práctica de fútbol sobre hierba, de las cuales destaca el Estadio Olímpico de la Ciudad Universitaria, campo de batalla de la Selección Nacional en cuyo césped jugaron equipos míticos como el Real Madrid, Benfica, Santos de Brasil, River Plate... entre otros.

El bastión del fútbol universitario es la Liga Interna de Fútbol (LIF), liga que actualmente ostenta 54 equipos, pertenecientes a todas las facultades y escuelas. Se divide en Primera División, compuesta por 16 equipos y la Segunda División, conformada por los 38 equipos restantes. Esta institución esta vigente desde la década de los 70 y ha sido el principal nutriente de las selecciones de la UCV.

Una entidad futbolística tan importante como la LIF, carece de presencia en Internet, está huérfana de imagen y pudiera ser arropada por la sombra del anonimato.

De aquí nace la propuesta: construir un espacio en la red, un web site, para dar a conocer a la Liga Interna de Fútbol de la UCV, la cual se hace imperante y necesaria por ser un instrumento informativo que permitiría a los mil quinientos atletas que hacen vida balompédica en esta casa de estudios, estar al tanto de los resultados de los partidos disputados en cada jornada, las noticias que les incumban, su historia y estadísticas entre otros.

La idea se hace mucho más ambiciosa al saber que la página web como medio de comunicación, admite proponer y crear canales de interactividad para que cada miembro exprese e intercambie ideas, haciendo feedback con los atletas y hasta la Directiva deportiva.

La presencia de un sitio en la red de la Liga Interna de Fútbol ofrece disponibilidad de información, actualidad e instantaneidad. Ya no sería necesario trasladarse a la sede de la Dirección de Deportes para enterarse de cualquier novedad, sino que desde la casa u oficina sería posible teclear la dirección de la página y obtener lo requerido.

Sumado a esto, la realización y diseño de un sitio web implica bajos costos. Además, la Dirección de Deportes de la Universidad, ya posee un portal web, por ende, tiene capacidad de “hosting” (almacenamiento de archivos en un servidor), lo que resuelve ahorros en los gastos por alojamiento en la web. Aparte, actualizar los contenidos no representará mayor dificultad ya que los datos pueden ser transcritos como en cualquier procesador de palabras (Word, por ejemplo) y no se requiere mayores conocimientos informáticos para poner al día la página.

Por esto, incorporar a la Liga Interna de Fútbol a la plataforma digital de la Universidad Central de Venezuela es una necesidad. En la sociedad de la información, es inminente estar dentro del mundo virtual que representa el World Wide Web.



## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- Diseñar el web site de la Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela.

### **Objetivos Específicos**

- Destacar la historia de la Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela.
- Determinar las fortalezas y debilidades de la Liga Interna de Fútbol ucevista.
- Determinar la forma de promoción y difusión de las actividades de la Liga Interna de Fútbol UCV
- Realizar y ensamblar el web site de la Liga Interna de Fútbol UCV.

---

## LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA COMO ESCENARIO DEPORTIVO

### La Universidad Central de Venezuela

La Universidad Central de Venezuela es la casa de estudios más importante del país. Está ubicada en Caracas, al sur de la capital de la República. Es tan grande el recinto que recibe el nombre de “Ciudad Universitaria” y colinda con las urbanizaciones Bello Monte y Los Chaguaramos.



Esta casa de estudios cobija a once facultades: Agronomía, Arquitectura y Urbanismo, Ciencias, Ciencias Económicas y Sociales, Ciencias Jurídicas y Políticas, Farmacia, Humanidades y Educación, Ingeniería, Medicina, Odontología y Ciencias Veterinarias.

En el año 2000, “La Casa que vence las sombras”, como es llamada esta Alma Mater, fue declarada por la UNESCO, “Patrimonio Cultural de la Humanidad”. Entre los agasajos para esa importante fecha, el respetado historiador de esa casa de estudios, Alberto Navas Blanco, hizo un libro recogiendo la historia de la UCV. (*Reseña histórica de las sedes de la Universidad Central de Venezuela*”, Caracas 2000), en donde se cuenta que la “Universidad de Caracas” se constituyó sobre los cimientos del Seminario de Santa Rosa de Lima en 1721. Navas Blanco describe el hecho con más precisión en su obra.

*...” Felipe V firma en la ciudad burgalesa de Lerma, la Real Cédula del 22 de diciembre de 1721, que dio origen a la Real Universidad de Caracas, a la que se le incorpora el carácter de Pontificia desde el 18 de diciembre de 1722 al extender el Papa Inocencio XIII la correspondiente Breve de erección apostólica”.*

Según el historiador, pasarían más de cinco décadas para que la universidad adoptara el nombre actual:

*...”Los estatutos coloniales fueron parcialmente modificados por disposición real de 1784, en tiempos de Carlos III, cuando se autorizó al Claustro para elegir al Rector. Igualmente en 1763 Lorenzo Campins y Ballester fundó la Cátedra de Medicina y desde 1788 Baltazar de los Reyes Marrero daba los primeros pasos para la enseñanza moderna de las Matemáticas. La Universidad de Caracas, en adelante, Universidad Central de Venezuela, participó activamente en ambos bandos de la lucha emancipadora, pero no fue sino hasta 1827, cuando bajo el influjo del Dr. José María Vargas y el Libertador Simón Bolívar, cuando se dotó a la Universidad Central sus primeros Estatutos Republicanos abriéndose a estudiantes de todos los sectores étnico-sociales, flexibilizando su estructura y autonomía y otorgándole recursos económicos para garantizar su funcionamiento”.*

La universidad antiguamente se ha paseado por varias sedes, hasta radicarse definitivamente en la que conocemos ahora. Navas Blanco nos cuenta:

*“Desde 1856 la sede de la Universidad Central de Venezuela fue trasladada desde su edificio original (hoy Palacio Municipal) hasta el edificio del antiguo Convento de San Francisco (hoy Palacio de las Academias), permaneciendo allí hasta 1953, cuando comenzó a ser mudada a la moderna sede de la Ciudad Universitaria de Caracas en los Chaguaramos, diseñada por Carlos Raúl Villanueva.”*

Navas también cuenta que a pesar de que uno de los movimientos insurgentes más importantes de la historia, Movimiento Estudiantil de 1928, tenía como cuartel a la UCV, los regimenes dictatoriales de Cipriano Castro y Juan Vicente Gómez, desaceleraron los avances en esa institución por muchos años.

Una vez terminado este “oscurantismo”, la UCV comienza a expandirse y a crecer, en un desarrollo que parecía indetenible:

*“Hacia 1941 se inician los primeros estudios del sistema de Postgrado moderno en Venezuela (Médicos Higienistas), igualmente fueron creadas y desarrolladas las Facultades de Farmacia, Odontología, Agronomía, Veterinaria, Economía, Arquitectura, Ciencias y Humanidades y Educación. Las Facultades más antiguas de Ciencias Jurídicas y Políticas, Ingeniería y Medicina, se modernizan aceleradamente en sus niveles de pre y postgrado, así como desarrollando Institutos de Investigación. Luego del derrocamiento de la dictadura del Gral. Pérez Jiménez, en 1958, la UCV despliega toda su potencialidad dentro de un marco de restauración de su autonomía y crecimiento de su capacidad de gestión con la creación de nuevos organismos”*

Desde mitad del siglo XX, y a pesar de las carencias que se padecen, la UCV ha venido creciendo en todos sus aspectos, e incluso en el deportivo, donde sus glorias a nivel nacional son incontestables.

### **La Dirección de Deportes de la Universidad Central de Venezuela**

El primer ente en regular la actividad deportiva en la Universidad Central de Venezuela fue la Organización de Bienestar Estudiantil (OBE), que además de dar becas y facilitar residencias a los estudiantes, fundó en 1946 un departamento para la práctica atlética.



Inicialmente acogía sólo tres disciplinas: baloncesto, béisbol y fútbol, organizando pequeños torneos para la recreación del estudiantado. Un año después se constituye la Dirección de Deportes de la UCV, separándose de OBE. En el año 1953, fecha de la inauguración de la Ciudad Universitaria, ya contaban con las canchas e infraestructura necesaria.

## **Deportes practicados en la UCV**

La Dirección de Deportes de la Universidad Central de Venezuela cobija a 39 disciplinas, que se practican tanto en instalaciones del campus universitario, como fuera del recinto educativo. En la recepción de la sede de esta dependencia, se puede conseguir mediante un panfleto, o bien consultando a los miembros de las comisiones técnicas, información sobre los clubes deportivos que hacen vida en esta casa de estudios. Muchos de ellos tienen escuelas menores, e incluso, en algunos se permite el ingreso de personas ajenas a la UCV.

- **Aeróbics:** este divertido estilo de ejercicio, que se realiza al compás de la música, tiene como escenario el Gimnasio Cubierto, mejor conocido por el estudiantado como “La Cachucha”, por su similitud con una gorra.
- **Ajedrez:** el deporte-ciencia se practica en los salones adjuntos del Estadio Olímpico.
- **Atletismo:** la sede del club de la madre de todos los deportes tiene sede en el Estadio Olímpico, donde también se realizan las sesiones de entrenamiento.
- **Baloncesto:** el juego de los “altos” se practica en el tabloncillo del Gimnasio Cubierto.
- **Boxeo:** la disciplina de los puños también se realiza en “La Cachucha”
- **Béisbol:** el deporte más popular de Venezuela tiene sus entrenamientos en el Estadio Universitario. Su escuela menor practica en Sierra Maestra.
- **Canotaje:** se practica en el Embalse la Mariposa, en la periferia de Caracas, debido al espacio que requieren las embarcaciones acuáticas.

- **Esgrima:** el arte del enfrentamiento con espadas se practica en el edificio de la Dirección de Deportes. Tiene una escuela menor.
- **Excursionismo:** los aventureros se reúnen en el edificio de la Dirección de Deportes para planificar sus interesantes viajes.
- **Fútbol:** en la UCV es el deporte más popular. Tiene una escuela menor, una juvenil, la de mayores y femenino. Se juega y se practica en el Estadio Olímpico, la Cancha de Ciencias y en Sierra Maestra.
- **Fútbol Sala:** esta modalidad del balompié, en el que participan solo cinco jugadores por equipo, se practica en la Cancha de Honor de Fútbol Sala, ubicada dentro del Estadio Olímpico.
- **Full Contact:** este violento deporte de contacto tiene los entrenamientos en el Gimnasio Cubierto.
- **Gimnasia:** la flexibilidad combinada con movimientos artísticos y música tiene su sede en el edificio de la Dirección de Deportes, en un salón especial donde cuentan con todos los implementos necesarios para su práctica. Tienen una de las mejores escuelas menores del país.
- **Hockey sobre patines:** el rudo deporte sobre ruedas se juega en la Cancha de Honor de Fútbol Sala, ubicada dentro del Estadio Olímpico.
- **Judo:** el deporte de contacto que se basa en agarres y llaves se practica en un espacioso dojo ubicado en el edificio de la Dirección de Deportes, donde también se enseña la filosofía a niños y jóvenes.
- **Kárate:** el dojo de este arte marcial se encuentra ubicado en el edificio de la Dirección de Deportes. Tiene escuela menor.

- **Kicking Ball:** es una modalidad del Béisbol, en la que el balón es golpeado por los pies en vez de un bate. Se practica en el Polideportivo “Látigo” Chávez de Los Ruices.
- **Kung Fu:** el arte marcial originario de China se practica en edificio de la Dirección de Deportes, y tiene clases especiales para niños.
- **Levantamiento de Pesas:** el deporte de los hombres y mujeres fuertes se practica en la parte baja de la tribuna techada del Estadio Olímpico.
- **Light Contact:** esta disciplina de combate tiene como lugar de entrenamiento los salones adjuntos del Estadio Olímpico.
- **Lucha Olímpica:** el club de esta disciplina de contacto tiene su sede en el edificio de la Dirección de Deportes
- **Natación:** el deporte acuático se lleva a cabo en la piscina olímpica, del Complejo de Piscinas de la UCV. Tienen una importante escuela menor.
- **Polo Acuático:** uno de los deportes de equipos en el agua más populares se practica en el Complejo de Piscinas. La UCV posee un gran historial a nivel nacional en esta disciplina.
- **Rugby:** uno de los juegos colectivos más rudos que existe, se practica en el césped del Estadio Olímpico
- **Softbol:** esta modalidad del Béisbol se juega y practica en las canchas de Sierra Maestra.
- **Submarinismo:** esta disciplina de resistencia respiratoria bajo el agua se realiza en el Complejo de Piscinas. Apnea y Buceo son las dos modalidades que se practican.

- **Tae – Bo:** la combinación entre artes marciales y aeróbics se practica en los salones adjuntos del Estadio Olímpico.
  
- **Tae Kwon Do:** el arte marcial de las patadas se enseña en los salones adjuntos al Estadio Olímpico. Cuentan con una escuela menor.
  
- **Tenis:** el juego de las raquetas tiene sus canchas al frente de la Escuela de Comunicación Social. Forman futuros talentos en su escuela menor.
  
- **Tenis de mesa:** el rápido deporte tiene su sede en el edificio de la Dirección de Deportes, en donde hay más de una decena de mesas apropiadas para este juego. Albergan una escuela infantil.
  
- **Voleibol:** esta disciplina se practica en el Gimnasio Cubierto.
  
- **Yoga:** los seguidores del arte de la relajación y concentración se reúnen en el Estadio Olímpico.



---

## EL DEPORTE REY

### Definición de fútbol

La palabra fútbol viene del inglés *Foot Ball* (pié y balón). El fútbol, como se castellanizó el término, es un deporte que se juega en un campo rectangular, cuya principal meta es introducir un balón en una portería (dos palos en forma vertical sosteniendo uno horizontal), ubicadas en el centro de los dos lados más cortos del terreno de juego, sin utilizar las manos, manipulando la bola generalmente con los pies.

La acción de meter el esférico en la portería es conocido como *Gol*, que es la puntuación de este deporte. Dos equipos, de once jugadores cada uno, intentan marcar la mayor cantidad de goles al contrario, y el que lo logre, gana el partido, que generalmente dura noventa minutos, dividido en dos fracciones de cuarenta y cinco minutos cada una, con un descanso entre ellas.



El fútbol es uno de los pocos deportes en el que el partido puede culminar sin ganadores ni perdedores. Al igualar en goles, ambos equipos consiguen un empate. Si desean, o la competición exige un ganador en ese partido, se van a tiempo extra (generalmente dos tiempos de 15 minutos cada uno, sin descanso) y de persistir el empate, se realizan *tiros penales*. *El penal* se ejecuta a doce pasos de la portería, sólo el cobrador de esa sentencia y el *portero*, quien es el único autorizado de los once jugadores para agarrar o detener el balón con las manos.

El balompié, es la disciplina más popular en el mundo. Para muchas personas, es más que un deporte, es un estilo de vida. Gente de ambos sexos y de todas las edades, razas, creencias y clases sociales se divierten con este juego.

## Origen

Nadie sabe a ciencia cierta en que momento histórico al hombre le dio por conducir un objeto de forma esférica sin ayuda de las manos, utilizando principalmente los pies. La imprecisión se debe a que manejar un objeto con las extremidades inferiores del cuerpo pudo haber sido una actividad repetida simultáneamente en muchos lugares del planeta, como lo es también lanzar rocas a los árboles para recoger frutos.



Ahora bien, si se habla de algo con más estructura, el libro de uno de los investigadores del fútbol más respetado, el Dr. Alfred Wahl, en su obra “*Historia del Fútbol, del juego al deporte*” (Barcelona, 1998), habla del antecedente más antiguo que existe del fútbol: el Pok A Tok, o balón cósmico, juego que practicaban los Mayas 3mil años antes de Cristo. Consistía en atravesar una pelota por un aro que estaba a casi cinco metros del suelo, con las caderas u hombros, pero sin utilizar las manos. El mejor jugador del equipo vencedor tendría el “honor” de morir decapitado para el agrado de sus dioses. Entre otras cosas dice:

*“Sin conocer siquiera la existencia de los indios americanos, y mucho menos de este particular juego, en el siglo II después de Cristo, en el ejército de China se practicaba un ejercicio de habilidad llamado Tsu Ku, que consistía en mantener en el aire un balón de 40 centímetros de diámetro relleno de plumas impulsándolo con los pies”.*

Por esa misma época, en Japón se practicaba algo similar, el Kemari, que radicaba en mantener un esférico en el aire, sólo dando patadas. Era un acto ceremonial donde los integrantes del espectáculo se colocaban en círculos y sin dejar caer la bola al suelo.

Entre los años 700 y 800, los romanos practicaron el Harpastúm. La idea era conducir un balón por una cancha rectangular y hacerlo pasar por la última línea

defendida por el adversario. Se utilizaban manos y pies, por lo que también se dice que es el predecesor del Rugby. Lo cierto es que los romanos llevaron esta distracción a la Gran Bretaña, donde el fútbol, tal y como lo conocemos, tomó forma.

En el siglo IX, no existían regulaciones. El gentío perseguía el balón, sin número definido de participantes por equipo, sin reglas (los registros cuentan que a los rivales se les detenía con puñetazos), sin tiempo determinado (algunos “matches” alcanzaron los cuatro días) y sin cancha específica (los jugadores iban persiguiendo la bola, así que más de una vez, la práctica de esta actividad atravesó plantaciones enteras).

Y la pasión que despierta este deporte no es de ahora. Se dice que en el 1.314, el alcalde de Londres prohibió la práctica del juego y amenazó con cárcel a quien intentara llevarlo a cabo, debido al escándalo y euforia que generaba. La bulla se prolongaba hasta altas horas de la noche.

La excelente obra de Wahl comenta que en la Italia renacentista, entre los siglos XVI y XVII se desató la pasión por este pasatiempo, siendo el epicentro de los partidos la ciudad de Florencia, que acogía sus mejores galas para los enfrentamientos. En 1580, un desconocido llamado Giovanni Bardi, publica un manual para este deporte bautizándolo “Calcio”. Aún en Italia, al fútbol se le conoce con este nombre.

Por más de medio siglo el fútbol no pudo ser apartado de su rudeza y su violencia. Fue hasta principios del siglo XIX, cuando la práctica de esta actividad física se volvió obligatoria en las escuelas públicas de Inglaterra, y ahí consiguió refinarse, regularse y limitarse de alguna manera. En 1863, en una reunión de ex alumnos de la Universidad de Cambridge, se decidió darle fin a lo rudimentario, eliminar el uso de las manos en el juego y separarlo definitivamente del Rugby. Ese año se constituyó The Football Association, organizando ocho años más tarde la primera competencia con 50 clubes participantes.

El intercambio comercial entre Inglaterra y otros países llevó el deporte a más latitudes. Holanda y Dinamarca fundaron sus asociaciones en 1889 y Nueva Zelanda lo hizo en 1891. La primera asociación suramericana fue la argentina, fundada en 1893, seguida de la chilena (1895) y la uruguaya (1900).

Ante tanta expansión, el fútbol necesitaba un ente regulador. El 21 de mayo de 1.904, en la ciudad de París, con Francia, Bélgica, Dinamarca, Holanda, España, Suiza y Suecia firmando el documento, nace la Fédération Internationale de Football Association, FIFA, organismo regulador del balompié hasta nuestros días.

### **Reglamento**

Contrario a los que muchos creen, las normas que rigen al fútbol no las hace las FIFA, sino que este organismo se ciñe a las determinaciones de la Internacional Football Association Board. FIFA y IFAB discuten las reglas, pero el primero es el ejecutor y velador de que se cumplan las leyes. Son 17 y muy poco han cambiado desde que se hicieran a finales del siglo XIX, manteniendo la “pureza” del juego durante varias décadas. Basándonos en los reglamentos publicados en la página oficial de la FIFA, ([www.fifa.com](http://www.fifa.com)), que a su vez, es una fiel reproducción de la versión impresa de estos reglamentos, aquí exponemos un resumen de las reglas existentes.

### **Regla 1 - El terreno de juego**

La FIFA establece medidas máximas y mínimas para la cancha de fútbol, que obligatoriamente deben ser rectangulares como afirma la regla. En los juegos oficiales, las canchas deben tener un mínimo de 100 metros de largo, y un máximo de 110 metros. El ancho no puede ser menor a 64 metros, y el límite es de 75 metros. Las porterías tienen medidas estrictas: 2.44 metros de altura y 7.32 metros de largo.

El capítulo también determina como deben ser hechas las marcas en el terreno de juego. El área chica tiene necesariamente que empezar a 5.05 metros del travesaño. El

área grande a 16.05 metros. La marca del penal debe quedar exactamente a 11 metros de la línea del gol.

### **Regla 2 - El balón**

Parece un chiste, pero hasta la última revisión del reglamento empieza algo obvio: "debe ser esférico". Se determina que la circunferencia sea entre 68 cm. y 70 cm. El peso debe quedar entre 410 g y 450 g. La presión del balón también es prevista: 1.1 atmósferas es la ideal.

### **Regla 3 - El número de jugadores**

Once es el número máximo de jugadores que se permite por equipo en la cancha, aunque un equipo puede empezar con menos. Lo mínimo permitido para un partido son siete futbolistas, y si uno de los equipos no completa esa cifra, pierde el partido por *Forfeit*. Los equipos pueden hacer tres sustituciones por partido, incluyendo al arquero.

### **Regla 4 - Los accesorios de los jugadores**

Existe únicamente un accesorio permitido por la FIFA: las canilleras. Joyas de cualquier tipo son prohibidas. El uniforme estándar en las reglas del juego consta de: camiseta, shorts, medias y zapatos. La camiseta siempre debe ir dentro del short, o de lo contrario habrá sanción.

### **Regla 5 - El árbitro**

Este apartado se refiere exclusivamente a la majestad del silbante principal. Sus decisiones son irrevocables y deben ser acatadas.

### **Regla 6 - Los árbitros asistente**

Los árbitros asistentes (liniers y el famoso "cuarto arbitro") han ganado más peso y participación en el juego. No solamente indican fueras de lugar y faltas, sino también pueden y deben entrar a la cancha para auxiliar al árbitro en el conteo de pasos hasta la barrera en faltas próximas a la línea lateral, por ejemplo.

### **Regla 7 - La duración del partido**

FIFA acepta que los partidos de fútbol puedan ser jugados en dos tiempos de 40 minutos, pero recomiendan los tradicionales 45 minutos. Las prórrogas tienen un tiempo máximo de 30 minutos, divididos en dos tiempos de 15 minutos. El tiempo de descanso también puede ser acordado entre los equipos, pero nunca debe sobrepasar los 15 minutos.

### **Regla 8 - El inicio del juego**

Es válido anotar un gol con la patada inicial. El inicio debe darse en la mitad de la cancha, en el centro del círculo central, y la pelota puede patearse directamente a la portería adversaria. El jugador que pone el balón en movimiento por primera vez no puede volver a tocarla antes de que sea pateada por otro jugador. Se hará este tipo de saque al comienzo de algún tiempo o, después de que se haya anotado un gol; teniendo posesión de balón el equipo que recibió el tanto.

La regla también comprende las suspensiones temporales del partido. Se reanudará haciendo rebotar el balón en medio de dos jugadores de los equipos participantes.

### **Regla 9 - El balón en juego**

Se considera que el balón solamente sale del terreno de juego si toda su extensión rebasa las líneas que demarcan los límites de la cancha. El balón sigue en juego si llega a estrellarse en el árbitro o los banderines de tiro de esquina.

### **Regla 10 - El gol**

Básicamente, para que el tanto sea válido el balón tiene que pasar totalmente la línea de gol. Dicha línea está ubicada dentro de la portería.

### **Regla 11 - El fuera de lugar**

Esta es una de las reglas que genera más conflictos y polémica, pues su sentencia se basa en la apreciación del árbitro. Se dice que un jugador está en fuera de lugar si se encuentra más cerca de la línea de gol que la pelota y el último rival que no sea el portero. No hay fuera de lugar si el último en tocar el balón es un rival, en los tiros de esquina, saques de meta y de banda.

### **Regla 12 - Faltas y conducta antideportiva**

Son varias las acciones estipuladas en este apartado, desde el golpe o patada adrede hasta la escupida. Según la gravedad de la falta, se castiga con tarjeta amarilla (advertencia) o roja (expulsión). Dos tarjetas amarillas recibidas en un mismo partido implican el abandono del terreno de juego. El balón no debe ser tocado con las manos.

### **Regla 13 - Tiros libres**

Se clasifican en dos tipos: directos e indirectos. Los directos pueden ser cobrados directamente a la portería, mientras los indirectos exigen que primero se haga un pase a un compañero. Normalmente, las faltas en dos pasos resultan en obstrucciones, jugadas peligrosas e imprudentes y el retraso con los pies de un jugador a su propio portero. El arquero puede tomar el esférico con las manos siempre y cuando no provenga de los pies de un compañero.

### **Regla 14 - El tiro penal**

Es la falta con más posibilidades de ser convertida en gol. Se cobra dentro del área grande y todos los jugadores (excepto cobrador y portero) deben estar a 9.15 metros de distancia de la escena principal. Se otorga esta ejecución a aquel equipo que haya recibido alguna falta dentro del área grande.

**Regla 15 - El saque de banda**

El balón debe ser lanzado con las dos manos desde atrás y arrojarlo por encima de la cabeza. Alguno de los pies debe quedar en el suelo, y por ser hecho con las manos no se puede hacer gol directamente con este saque.

**Regla 16 - El saque de meta**

Puede ser ejecutado desde cualquier punto del área chica, sin importar de qué lado salió el balón. Al ser cobrado, el balón necesita salir del área grande. Si no sale, se repite el saque. No puede haber ningún jugador rival en este perímetro.

**Regla 17 - El tiro de esquina**

Se cobra desde los vértices de la cancha y se concede si el equipo que está defendiendo bota el balón por la última línea. Se hace efectivo con los pies, y se puede anotar gol directamente.



---

## Grandes Eventos Futbolísticos

### Mundiales de fútbol

El Campeonato Mundial de Fútbol de la FIFA es el torneo más importante del planeta. Se juega religiosamente cada cuatro años, y durante un mes, este evento prácticamente paraliza a la humanidad. En esta competición participan las mejores selecciones nacionales del orbe, que llegan al evento luego de obtener las primeras posiciones en las eliminatorias de sus respectivos continentes. El resumen de la historia de este evento, expuesto abajo, es un breve compendio de dos valiosos libros, “*Enciclopedia Mundial del Fútbol*” (Carlos Gisbert - Madrid, 1971) y “*La historia de los mundiales*” (Edgardo Broner - Caracas, 2002).

En 1904, representantes de siete asociaciones europeas de fútbol (Francia, Bélgica, Dinamarca, Holanda, España, Suecia y Suiza) fundaron la FIFA, organismo que pasaría a ser el ente rector del balompié. Desde un principio, la FIFA buscó organizar un torneo en el que las naciones compitieran entre sí para demostrar cuál es la mejor. Hubo varios intentos de pequeños mini-torneos, pero no eran de la envergadura deseada. El único referente de competencia fuerte eran los juegos olímpicos. No fue hasta 26 años después, en 1930 que se celebró en Uruguay la primera Copa del Mundo, que fue ganada por el anfitrión tras derrotar en la final a Argentina. A pesar de los precarios medios de transporte de la época, y las limitaciones de los medios de comunicación de entonces, el evento generó expectativa en Europa. Sin embargo, en el Reino Unido, cuna del deporte, sus federaciones nacionales (Inglaterra, Escocia, Irlanda del Norte y Gales) no eran miembros de la FIFA y rehusaron participar en este campeonato.



El régimen fascista del dictador italiano Benito Mussolini organizó en Italia el torneo de 1934, ganado por los locales, gracias a evidentes ayudas arbitrales. Cuatro

años después, en Francia, se realizó la segunda edición del certamen. El Mundial se hizo de tan buena fama que participaron 36 y se jugaron eliminatorias preliminares para determinar los dieciséis finalistas. Italia obtuvo su segundo título consecutivo.

La segunda Guerra Mundial supuso un receso forzoso de doce años. Se reanudó en 1950, en Brasil. Inglaterra, reacia a formar parte del campeonato, participó por primera vez. Uruguay volvió a ganar el torneo batiendo en la final a Brasil, 2-1 en el célebre “Maracanazo” (llamado así porque los uruguayos ganaron a los anfitriones, en el Estado Maracaná, ante 200 mil personas). En Suiza 1954, Alemania Occidental ganó el trofeo derrotando en la final a la favorita Hungría.

Aunque Brasil se había clasificado en todos los torneos de la Copa del Mundo (y de hecho, hasta el momento es el único equipo que ha participado en todas las ediciones), el país aún no había conseguido el título. En la Copa del Mundo de 1958 en Suecia, ganaron por vez primera el campeonato después de haber deslumbrado en los partidos de la competición. La estrella del equipo fue un asombroso jugador de 17 años llamado Edson Arantes do Nascimento, que pasaría a la fama como Pelé. Brasil volvió a ganar el campeonato de 1962, en Chile, con Pelé lesionado que miró desde el banquillo todo el campeonato.

En 1966 el mundial se jugó en el lugar de nacimiento del fútbol. Inglaterra fue la organizadora del evento y consiguió su primer y único torneo batiendo a Alemania Occidental en una prórroga

Brasil se corona de nuevo en México 1970. En ese entonces el fútbol europeo se había vuelto muy defensivo. Los italianos habían desarrollado un sistema de juego, el catenaccio, basado en tener a más de la mitad del equipo defendiendo. Sin embargo, en la final fueron derrotados por el fútbol “fiesta” de los brasileños, capitaneados por Pelé. Brasil se convirtió así en el primer país que ganaba el trofeo tres veces.

Los holandeses impusieron su juego en la década de 1970, desarrollando un estilo de juego que fue conocido como “fútbol total”, en el que cada futbolista era capaz de atacar o defender según lo pidiera la situación. Sin embargo, perdieron dos mundiales seguidos, ante los anfitriones. En Alemania 1974 fueron derrotados por los germánicos, que contaban con su estrella Franz Beckenbauer, y en la siguiente edición, cayeron ante la local Argentina, que se destacó de la mano de Mario “Matador” Kempes.

En España 1982 el número de finalistas se incrementó de 16 a 24. Italia venció a Alemania en la final, obteniendo su tercer campeonato. En 1986, México recibe el torneo por segunda vez. Argentina ganó el campeonato, gracias a la excelente actuación de, Diego Armando Maradona. En esta edición se disputó quizá el partido más interesante de la historia: Argentina-Inglaterra, en el que Maradona hizo un gol con la mano, y otro que es considerado el mejor de todos los tiempos, pues se llevó el balón desde la media cancha con los rivales incluidos hasta depositarla en la red. En la final, los albicelestes vencieron a Alemania Occidental. Estos últimos tuvieron su venganza en Italia 1990, derrotando a Argentina por 1-0 en la final.

En 1994, la FIFA escogió como sede a los Estados Unidos, esperando que la disciplina tuviera más receptividad en ese país. Se introdujeron nuevas reglas para hacer el juego más ofensivo, y para que se hicieran mayor cantidad de goles. Brasil, con Romario y Bebeto a la cabeza lograron el tetracampeonato dominando en la final a Italia por penales.

En 1998, Francia ganó el torneo que organizó. Zinedine Zidane fue la gran figura de esta oncena, que derrotó en la final al siempre temible Brasil 3-0.

El primer mundial del siglo XIX, tuvo la particularidad de celebrarse en Asia, y por primera vez, dos países compartían la sede. Corea del Sur y Japón organizaron la Copa que se llevó Brasil al vencer 2-0 a Alemania en la final. Los amazónicos ganaron

---

por segunda vez una Copa del Mundo fuera de su continente, y son la única selección en lograr tal hazaña. El próximo mundial se realizará en Alemania, en el año 2006.

### **Copa América**

La Copa América de fútbol, es el torneo internacional de fútbol, más antiguo del mundo, en el que compiten selecciones nacionales del continente americano y cuya denominación oficial es Campeonato Sudamericano de Fútbol Copa América.

*“La primera edición de la Copa América se disputó en Argentina. Su capital, Buenos Aires, fue elegida sede de la final para conmemorar el centenario de la independencia de aquel país. De forma paralela, Héctor Rivadavia Gómez, dirigente y periodista uruguayo, fundó la Confederación Sudamericana de Fútbol en el mes de julio de ese mismo año. De este modo, nacían prácticamente al mismo tiempo el máximo organismo rector del fútbol sudamericano y su principal competición. En Europa no se celebró un torneo de combinados nacionales similar hasta 1960, año en que la UEFA organizó la primera Copa Europea de Naciones (desde 1968 llamada Campeonato de Europa de Selecciones Nacionales, más conocido en la actualidad por el nombre de Eurocopa).*

*La idea inicial de la Confederación Sudamericana de Fútbol fue que la Copa América se disputase con una periodicidad anual, pero no siempre fue posible. En sus orígenes, entre las décadas de 1910 y 1920, existían bastantes circunstancias que dificultaban el desarrollo de la competición: el traslado de los equipos era complicado, ya que prácticamente no existía la aviación civil; las federaciones nacionales escaseaban; los jugadores no eran todavía profesionales, sino amateur, y dependían de sus propios trabajos; por último, algunas de las federaciones nacionales existentes impedían a sus selecciones disputar la Copa o no permitían viajar a sus mejores futbolistas. Argentina sufrió este último problema durante casi 20 años. Pero la Copa América se convirtió en un gran acontecimiento desde su creación. Pese a su nombre oficial, en algunas ocasiones a lo largo de su historia se disputaron torneos en los que la Copa América no estaba*

*en juego; eran los llamados Torneos Extraordinarios. Así sucedió, por ejemplo, en su primera edición (1916), cuando no se luchaba por la Copa, aunque para los cuatro equipos participantes se trataba de un Campeonato Sudamericano de pleno derecho. Participaron las selecciones nacionales de Argentina, Brasil, Chile y Uruguay, y asistieron todos los delegados de estos países, lo que le dio un carácter absolutamente oficial al acontecimiento y facilitó la creación de la Confederación Sudamericana de Fútbol.*

*Desde 1916 hasta 2001, Argentina ha sido en ocho ocasiones sede de la Copa América; Uruguay, en siete; Chile, en seis; Perú, en cinco; Brasil, cuatro veces; Ecuador, tres; Bolivia, dos, y Paraguay y Colombia, una. Venezuela es el único país sudamericano que nunca ha sido anfitrión de la competición, y le tocará ser anfitrión en la edición de 2007. Los triunfos en la Copa América se distribuyen de la siguiente manera: Argentina alzó la Copa en 14 ocasiones, al igual que Uruguay; a mucha distancia se encuentra Brasil, que la ha ganado seis veces; Perú y Paraguay se proclamaron campeones dos veces respectivamente, y Bolivia y Colombia tienen en su haber tan sólo una Copa América” (Enciclopedia Multimedia Encarta - Edición 2005)*

## **Eurocopa de Naciones**

En la página web de la Unión Europea de Fútbol Asociado ([www.uefa.com](http://www.uefa.com)) consultada en octubre de 2005, se encuentra un excelente resumen de la historia de este evento en Europa:

*“El formato inicial consistía en unas primeras rondas en las que se jugaban partidos de ida y vuelta hasta llegar a las semifinales, que se disputaban en el país anfitrión. Dado el esfuerzo que Henri Delaunay, de la Federación Francesa de Fútbol, había hecho para el nacimiento de la UEFA y del fútbol europeo, fue lógico que la primera fase final de la primera Copa de Naciones de Europa se disputara en Francia en 1960. Desde el entonces, el trofeo lleva el nombre de Henri Delaunay.*

---

*La primera final en París entre la Unión Soviética y la antigua Yugoslavia terminó con triunfo soviético por 2-1 en la prórroga. En 1964 la política se mezcló con el deporte. Grecia se negó a jugar con Albania, ya que eran dos países que se encontraban en guerra desde 1912. La final tuvo lugar en España, donde los anfitriones derrotaron a la Unión Soviética por 2-1 en Madrid.*

*La Copa de Naciones de Europa se convirtió en el Campeonato de Europa en 1968. El formato cambió, con ocho grupos formados por selecciones que jugaron dos veces entre ellas. El primero de cada grupo pasó a disputar los cuartos de final a ida y vuelta. Como sucedió en las ediciones anteriores, las semifinales se disputaron en el país de la selección anfitriona, Italia. Después de que los italianos empataran a uno contra Yugoslavia en la final, se disputó un encuentro de desempate donde los azzurri vencieron por 2-0.*

*En 1972 el torneo mantuvo el mismo formato, con la fase final jugándose en Bélgica. Alemania derrotó a la Unión Soviética por 3-0 en Bruselas con dos goles de Gerd Müller. En 1976 la fase final se jugó en Yugoslavia. En la final, Checoslovaquia fue ganando por dos goles, aunque Alemania empató y se llegó a la tanda de penaltis. Uli Hoeness falló, y le tocó el turno al checo Antonín Panenka, con su recordado e histórico gol a Maier.*

*Un nuevo formato se introdujo en la competición en 1980. Ocho selecciones disputaron la fase final en Italia, que se dividieron en dos grupos formados por cuatro equipos. Alemania y Bélgica disputaron la final en Roma. Dos goles de Horst Hrubesch aseguraron el triunfo por 2-1 para los alemanes. En 1984 la fase final se volvió a jugar en Francia. En cuartos de final hubo dos grupos, clasificándose para semifinales las dos primeras selecciones de cada grupo. Los anfitriones se enfrentaron a España en la final disputada en París, donde Francia ganó gracias a un gol de falta de Michel Platini y otro de Bruno Bellone.*

*La República Federal Alemana organizó el torneo en 1988, que se disputó con el mismo formato que en 1984. Finalmente Holanda logró el título al vencer por 2-0 a la Unión Soviética en la final después de un fantástico gol de volea de Marco Van Basten y un cabezazo de Ruud Gullit. En 1992 el campeonato tuvo lugar en Suecia en una época de muchos cambios políticos en Europa. Las dos Alemanias se unificaron, desapareció la Unión Soviética, lo que significó que aparecía la C.E.I., y Yugoslavia fue excluida del torneo en detrimento de Dinamarca ya que el país se encontraba en guerra. Asombrosamente, los daneses, con nada que perder, vencieron a Alemania en la final gracias a los goles de Kim Vilfort y John Jensen.*

*El nacimiento de las nuevas naciones europeas del este supuso que la fase de clasificación para el torneo la disputasen 48 selecciones, además de un nuevo formato en la competición. Al final, 16 selecciones disputaron la fase final en Inglaterra. Estos combinados nacionales se dividieron en cuatro grupos, formados por cuatro equipos. Los dos primeros de cada grupo pasaron a la siguiente ronda. La final la disputaron Alemania y la República Checa. Esta fue la primera final que se decidió por el gol de oro, que lo marcó Oliver Bierhoff para dar la victoria a Alemania por 2-1.*

*Bélgica y Holanda organizaron conjuntamente la fase final de 2000. Fue un espléndido torneo que también se decidió con el gol de oro marcado por David Trezeguet en la prórroga, que condujo a la gloria europea a Francia.*

*Cuatro años después, en Portugal 2004, Grecia, un equipo históricamente modesto, da la campanada del escándalo y le gana al anfitrión en la final, robándole los festejos”*

## **Torneos internacionales de clubes de fútbol**

Cada año, los mejores clubes de cada país se enfrentan entre sí para determinar cual es el mejor de cada zona continental. Los tres mejores en el mundo son: La UEFA Champions League, La Copa Libertadores y la Copa UEFA.

- **Champions League (o Liga de Campeones)**

*“Nombre por el que es más conocido el trofeo denominado oficialmente Copa de Campeones de Clubes Campeones Europeos, así como, por extensión, la propia competición europea para clubes de fútbol que lo otorga, fundada con el nombre de Campeonato de Clubes Campeones Europeos y, desde la temporada 1991-1992, denominada Liga de Campeones. A lo largo de su historia, la Copa de Europa se ha convertido en el torneo de mayor prestigio y calidad de cuantos se celebran entre clubes en el mundo. Su fundación se debe, en gran medida, a la iniciativa emprendida por el diario francés L'Équipe, que impulsó de forma definitiva su creación a finales de 1954.*

*La primera competición europea de clubes fue creada un mes después del primer congreso de la UEFA, que tuvo lugar en Viena el 2 de marzo de 1955. Sin embargo, la competición, llamada Copa Europea, no fue una iniciativa de la UEFA. Por aquél entonces, muchos de los fundadores de la UEFA estaban más interesados en crear una competición europea a nivel de selecciones. El periódico deportivo francés L'Equipe y su editor en la época, Gabriel Hanot, fueron los promotores de un torneo de clubes europeo, y junto con su colega Jacques Ferran, diseñaron una competición que se jugaría los miércoles. Real Madrid es el equipo con más trofeos ganados, con 9”. (Historia de la Liga de Campeones – www.uefa.com - Octubre de 2005)*



### ▪ **Copa Libertadores**

*“Competición internacional de clubes sudamericanos de fútbol, la más prestigiosa cita de este deporte en el continente americano junto con la Copa América de selecciones nacionales. Su nombre completo es Copa Libertadores de América y su nombre comercial es Copa Toyota Libertadores.*

*La idea de crear una competición sudamericana interclubes surgió en 1958, tras el éxito obtenido por la Copa de Europa, instituida por la Unión Europea de Fútbol Asociación (UEFA) y cuya primera edición se celebró en la temporada 1955-1956. Existían, además, algunos precedentes en el propio continente americano. En 1900 nació la Copa Competencia, disputada entre clubes uruguayos y argentinos que se enfrentaban a partido único, en terreno neutral, durante las fases previas, y cuya final se disputaba en Buenos Aires. Después fueron creadas la Copa de Honor (con final en Montevideo) y la Copa Río de la Plata (que se dilucidaba entre los respectivos campeones nacionales de ambas orillas de dicho río). Eran igualmente frecuentes las giras continentales de los clubes más prestigiosos, con fines tanto deportivos como económicos.*

*En el proyecto de creación de la Copa Libertadores, alentado también por la UEFA, se incluía la idea de crear la Copa Intercontinental, que enfrentara cada año a los campeones de ambas confederaciones para determinar el mejor equipo del mundo. En 1959, se obtuvo la aprobación definitiva por parte de la Confederación Sudamericana de Fútbol, y el 19 de abril de 1960 se puso en marcha la competición” (Enciclopedia Multimedia Encarta - Edición 2005)*

▪ **Copa UEFA**

*“La Copa de la UEFA fue una idea concebida por el suizo Ernst Thommen que, junto al italiano Ottorino Barrasi (ambos serían después vicepresidentes de la FIFA) y Sir Stanley Rous (posterior presidente de la FIFA), crearon un torneo para equipos representativos de ciudades europeas que acogiesen ferias de muestra con asiduidad.*

*La Copa de Ferias, precursora de la Copa de la UEFA, fue fundada el 18 de abril de 1955, dos semanas después de la fundación de la Copa de Europa.*

*La primera Copa de Ferias implicó a equipos de Barcelona, Basilea, Birmingham, Copenhague, Francfort, Lausana, Leipzig, Londres, Milán y Zagreb. Cambiaría de nombre: Copa de la UEFA. El cambio era el reconocimiento al hecho de que la UEFA tomara las riendas de la competición. A partir de entonces, el torneo no estaría tan ligado a las ferias de muestra.*

*En los años 70 los equipos alemanes, holandeses, belgas y suecos empezaron a competir de forma satisfactoria con los clubes ingleses, y entre 1968 y 1984 sólo un equipo del sur de Europa (la Juventus FC en 1977) pudo interrumpir el dominio de los equipos del norte. Actualmente en esta copa, participan los equipos modestos de cada país (generalmente entre el tercero y el quinto lugar)”. (www.uefa.com - Octubre de 2005)*

## El fútbol en Venezuela

El balompié criollo quizá no goza de vitrinas repletas de trofeos internacionales, ni de una tradición sólida. Pero si cuenta con una historia digna de ser contada, con anécdotas interesantes que ayudan a construir un futuro mejor. Por la escasa popularidad del deporte en el país, existen pocos recursos bibliográficos que narren la historia, pero escudriñando bien, conseguimos un par de libros que resumen la historia del deporte en Venezuela: *“La Vinotinto: de pasión de poco a delirio de millones”* (2002) del periodista Hans Graf y *“El fútbol en Venezuela”* de Luis Laya (2004) se puede hacer un breve paseo por la corta historia del balompié local.



A ciencia cierta, no se sabe en que fecha exactamente empezó a practicar esta disciplina en el país. Pero de algo que se puede estar seguro, es que esta afición llegó a Venezuela gracias a las compañías británicas que se apostaron en la zona guayanesa para explotar minerales. El primer registro de una partida de fútbol quedó impresa para la historia en el Correo del Yuruari del 16 de julio de 1876, donde “británicos, corsos y trinitarios participaron en un nuevo sport donde los participantes deben llevar la bola de un lado a otro con los pies”. Esa “caimana” se llevó a cabo en la mina “Perú” de El Caratal, en El Callao.

A principios de 1900, en Caracas, personas de la alta sociedad (entre ellas europeos residentes en la capital), se asociaron en clubes privados y se le dio algo más de formalidad a las partidos amistosos. Para ese entonces, se organizaron los primeros torneos, que incluían a estos clubes, más los colegios católicos más importantes de la época.

En diciembre de 1925 se constituiría el primer ente rector del balompié venezolano, llamado “Alto Tribunal del Foot Ball”, agrupando a los equipos de fútbol Centro Atlético, Venezóleo, Venezuela, Caracas Sport, Barcelona, Loyola, Unión, Nueva Esparta, Alianza, Campeador y Libertad.

Meses después, en 1926 se constituiría la Federación Nacional de Fútbol, organizando campeonatos nacionales de importancia. La falta de una estructura organizativa llevó a desaparecer a la Federación Nacional y esta dio paso a la Liga Venezolana de fútbol en 1932, la cual funcionó hasta finales de 1938. Para 1939 se nombra la Asociación Nacional de Fútbol

En esa década de los años 30, las colonias fundaron varios clubes, como Deportivo Vasco, Unión Canarias, Deportivo Portugués, todos residentes en Caracas, donde las gradas del Estadio Nacional, de El Paraíso (construido por el presidente Eleazar López Contreras), se llenaban para aunar el novedoso deporte e incluso, en la década de los 40 el balompié compitió ferozmente con el Béisbol en popularidad.

Esa época dorada murió, entre otras causas, porque el fútbol era considerado el deporte de la élite. El béisbol había ganado la batalla. De los años 40 en adelante subsistiría el balompié gracias al “fútbol de colonia”. Los inmigrantes que huyeron de la Segunda Guerra mundial organizaron equipos con paisanos, formando así una nueva etapa de esta disciplina en Venezuela.

En 1951 se constituye el último cambio estructural (y que se conserva hasta el momento) del gobierno futbolero nacional. Se erige la Federación Venezolana de Fútbol, siendo reconocidos ese mismo año por la FIFA. Se inicia la etapa de la profesionalización del balompié criollo.

Catorce años después, Venezuela como selección participó en su primera eliminatoria mundialista, de cara al mundial de Inglaterra 1966.

A nivel de clubes, desde los 60 hasta los 80`s, la escena fue dominada por los clubes de colonias antes mencionados. Terminando los 70`s, en Los Andes surgió un movimiento futbolero, encabezado por Deportivo Táchira y Estudiantes de Mérida. En esa región del país había despertado la pasión futbolera, y hasta ahora, nadie ha podido mermarla o detenerla. San Cristóbal se puede jactar de ser la ciudad con la mejor afición futbolística del país, y con una rica cultura del balompié.

Mientras, en la capital y en las ciudades más importantes del país (con su respectivo equipo de béisbol) la afición al fútbol se iba mermando, quedando el espectáculo sólo para unos pocos. En Caracas, la tribuna se terminó de vaciar cuando en 1995, el Marítimo, club que era el delirio de la colonia portuguesa en Venezuela desapareció.

En cuanto a la selección, durante décadas sufrió humillantes derrotas, y no hubo país del sub-continente suramericano que no se haya dignado a darle una felpa a nuestro combinado. Fue en 1981 cuando el combinado patrio logró su primera victoria derrotando 1-0 a Bolivia en el Estadio Olímpico de la UCV, gracias a un gol de Pedro Acosta.

Las transmisiones de las ligas españolas e italiana por señal abierta de televisión, sumada al escaso (o nulo) apoyo que recibieron tanto la selección nacional como los clubes profesionales, hicieron que los aficionados al deporte rey volcaran sus pasiones hacia equipos de otras latitudes, como el Real Madrid, Juventus o Barcelona, e incluso, celebraran con gran furor las victorias en los mundiales de Alemania, Argentina o Brasil, olvidando incluso, que son venezolanos.

Fue hasta el año 2001, cuando un médico traumatólogo oriundo de Mérida, nos recordó que teníamos una camiseta y un color que defender y amar. El técnico Richard Páez tomó las riendas de la selección nacional a mediados de la eliminatoria al mundial Corea-Japón 2002. A pesar de no tener ningún chance matemático, Venezuela le ganó en forma consecutiva a Uruguay (2-0), a Chile en su capital, Santiago (0-2) a Perú (3-0) y a Paraguay (3-1).

La histórica hilera de cuatro victorias en fila condujo a un país entero a soñar, a darse cuenta que primero están nuestras cosas y que debemos saber valorarlas. El “boom” publicitario de la selección le dio una proyección que los viejos aficionados al fútbol jamás hubiesen pensado.

Luego, en el premundial siguiente (camino a Alemania 2006), Venezuela rompería su propia marca y alcanzó los 18 puntos en una eliminatoria, acumulando cinco victorias, y tres empates. El público se volcó a apoyarles.

Ahora, Venezuela es respetada en Sudamérica y en el mundo. Obvio, falta muchísimo camino por recorrer y muchos goles por recibir. Pero el primer bloque está puesto, a ver si este edificio se termina de construir. El fútbol venezolano renació y ahora es que queda historia por escribir.

## EL FÚTBOL EN LA UCV

### El club de Fútbol de la UCV

El club de fútbol de la UCV, según los registros de la Dirección de Deportes, fue fundado en 1950. En sus principios, el combinado tricolor (amarillo, azul y rojo) había tenido un papel protagónico en el balompié venezolano. En 1957 de la mano del Director Técnico Orlando Fantoni, el Club de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela logra el título de la liga profesional de Venezuela. Fue el primer campeón del naciente torneo, que tomó aires de profesionalización. Ese mismo año, un jugador de la Casa que vence las sombras se llevó el trofeo de máximo anotador. Marino Araujo fue el mejor goleador con 13 dianas acertadas.

La oncenita tricolor ya había obtenido dos campeonatos (1951 y 1953) antes de la primera liga oficial reconocida por la Federación Venezolana de Fútbol. Según varios historiadores de balompié nacional, entre ellos Luis Laya, autor del libro *“El fútbol en Venezuela”*, la década de los 50 y 60 fue la dorada de este deporte. Equipos de la talla del Real Madrid, River Plate y Benfica entre otros batallaron en el engramado del Estadio Olímpico. Sin embargo, ese romanticismo que caracterizó a ese período fue cediendo espacio al interés lucrativo, y esos niveles de romanticismo fueron desapareciendo.

Revisando las estadísticas por campeonato, disponibles en la Federación Venezolana de Fútbol, se puede observar que la actuación ucevista fue modesta y no hizo mucho ruido en los venideros campeonatos. El resto de los equipos se fue modernizando, hasta transformarse en pseudos clubes. El Club de Fútbol de la UCV no pudo seguir con la carrera que significaba la profesionalización. En la temporada 1987-88, el tricolor universitario desaparece de la primera división. Intermitentemente batalla en la segunda división o categoría Ascenso por varios años. Y a pesar de los esfuerzos económicos de los amantes de la disciplina y los colores universitarios, la oncenita ucevista desaparece en el año 2003 de cualquier competencia profesional en Venezuela.

---

## **La Liga Interna de fútbol**

Dentro del seno deportivo de la Casa que vence las sombras, existe una liga que es institución. Se trata de la Liga Interna de Fútbol o Liga Universitaria de Fútbol. El torneo nació en el año 1973, por inquietud de Joe Cusati, deportista activo de la UCV, los profesores Omar Carnevalli y Gerardo Venegas, el arquitecto egresado Fixto Poler y el bachiller Griello Tiberi.

Al no existir documentos escritos que narren el nacimiento de esta liga, recurrimos a uno de sus fundadores, el Licenciado Joe Cusati, quien nos contó el origen de esta competición:

*“En aquella época, la Universidad Central de Venezuela, fiel a sus principios de puertas abiertas al pueblo en general, permitía que los aficionados del balompié hicieran uso de las instalaciones de la Ciudad Universitaria. Pero el libre acceso llegó a tal punto, que en los mismos torneos que se organizaban en esta casa de estudios, la gran mayoría de los participantes era de origen foráneo.*

*Debido a eso, Carnevalli, Venegas, Poler, Tiberi y mi persona, amantes del fútbol e hijos agradecidos de la UCV, decidimos que era menester crear un torneo donde participaran estudiantes, profesores, empleados y egresados, reclamando el territorio que nos pertenece. Nombres de profesores o personajes destacados dentro del Alma Mater sirvieron de excusa para realizar competencias en su honor. La pasión fue creciendo”.*

Y este certamen dio un cambio radical en la estructura del fútbol ucevista. La liga sirvió para nutrir las selecciones de la UCV, y a partir de su creación, esta casa académica ha fortalecido su oncena en todas sus líneas. Como muestra inmediata, desde 1974, un año después del nacimiento del evento, hasta 1984, el equipo tricolor ganó casi todos los campeonatos nacionales universitarios. En el peor de los casos, ganaban la medalla de bronce.



Ingeniería fue y sigue siendo la facultad con más inscritos en el torneo. Desde sus inicios, cada escuela de la universidad participa con al menos un equipo. Actualmente, participan 54 conjuntos, una cifra exagerada de combinados para sólo tres canchas disponibles (Estadio Olímpico, Sierra Maestra y Campo de Ciencias). Para poder manejar mejor la logística de juego, se agruparon en dos divisiones: Primera, para los 16 mejores equipos, y segunda para los 38 restantes. Hay que destacar que cada año, al menos 5 oncenas nuevas quieren formar parte de este tradicional campeonato.

### **Primera división**

En ella participan los mejores equipos de la Liga, y tienen como “premio” jugar la mayoría de los partidos en el Estadio Olímpico. Un total de 16 equipos conforman esta categoría. Al ser pocas oncenas, la modalidad de juego es todos contra todos, y al final, el que sume más puntos es el campeón. Los tres últimos en la tabla descienden a segunda división, y los tres primeros de esta categoría suben a primera.

Para la temporada 2005, se tiene pautados que participarán:

|  |                        |
|--|------------------------|
| Administración                             | América (Ingeniería)   |
| Antropología                               | Arquitectura           |
| Atlético Ciencias                          | Dínamo (Ciencias)      |
| Constructores (Administración)             | Derecho                |
| Egresados (diversas facultades y escuelas) | Empleados              |
| Gerencia (egresados de Administración)     | Farmacia FC            |
| Medicina                                   | Medicina Luis Razzetti |
| Profesores                                 | Real Ingeniería        |

### **Segunda división**

En la categoría de plata se encuentran la mayoría de los equipos. La conforman las oncenas modestas y las que debutan en esta liga. En el 2005 existen 38 equipos participantes, y debido a la gran cantidad de participantes, la competición se lleva a cabo

en grupos, conformados entre 5 y 7 divisas. Los tres primeros ascienden a primera división.

Estos son los equipos que participarán en la temporada 2005 en segunda división:

|   |                       |
|---|-----------------------|
| Artes   | Bioanálisis           |
| Biología  | Computación           |
| Celta (Ingeniería)                                    | Deportivo Ciencias    |
| Deportivo Ingeniería                                  | Economía FC           |
| Egresados EI (estudios internacionales)               | Economía Jrs.         |
| Estudiantes (ingeniería)                              | Estadística           |
| Estudios Internacionales                              | Geografía             |
| EUS (Estudios Universitarios Supervisados, Educación) | Historia              |
| Inter (Farmacia)                                      | Ingeniería FC         |
| KFC (ingeniería)                                      | LY Comunicación       |
| Los Manteca (Ingeniería)                              | Medicina Vargas       |
| Los Químicos (Química)                                | Pachecos (ingeniería) |
| Polares (Ingeniería)                                  | Racing (Ingeniería)   |
| Panathinaikos Ciencias                                | Psicología            |
| Real Ciencias   | Salud Pública         |
| Real Egresados (Egresados de Ingeniería)              | Sociología            |
| Real Egresados (diversas facultades)                  | Sporting Ciencias     |
| Trabajo Social  | Vigilancia            |

## Canchas

### Estadio Olímpico



Es uno de los estadios más importantes del país. Con capacidad para 30.000 personas, es la cancha donde practica la primera división de la liga, así como las finales de la segunda división. Fue construido en 1951, dentro del proyecto que Carlos Raúl Villanueva tenía para la universidad. Sobre ese césped ha jugado incontables veces la selección nacional de fútbol, así como clubes de renombre internacional como Real Madrid, Benfica, Juventud, Millonarios y River Plate a mediados del siglo XX. Su grama es buena, considerando que esta es una liga amateur. La iluminación es aceptable, pero los graderíos necesitan algo de mantenimiento. Tiene las medidas oficiales exigidas por la FIFA.

### Cancha Sierra Maestra

Fue parte también del proyecto de Ciudad Universitaria de 1951. Fue remozado como parte de las instalaciones deportivas de los Juegos Centroamericanos y del Caribe de 1982, cuya sede fue Caracas. Es la cancha en peor estado de las tres existentes, pues no tiene hierba. La cancha es de tierras con algunas incómodas piedras.



En los bordes de la cancha suele crecer la maleza con mucha velocidad. También la delincuencia azota el terreno, pues la montaña colinda con un barrio aledaño, permite el fácil acceso de los malhechores. La cancha mide 99 de largo por 44 de ancho, un poco menos del estándar ideal permitido por FIFA. No tiene iluminación, y comparte los vestuarios con la cancha de béisbol.

### **Cancha de Ciencias**

Inicialmente, estuvo en los terrenos asignados a esta facultad a mediados de los 50, cuando se estaba construyendo la universidad. Luego, en la década de los 80 fue movida a donde está actualmente. Tiene una hierba muy buena y el terreno está bien cuidado, aunque no tiene gradas ni banquillos. La cancha es



pequeña (90x40), pero se puede practicar buen fútbol. Esta es el único terreno que no regenta Dirección de Deportes, sino por la facultad de Ciencias.

---

## INTERNET Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

En su libro “*Cibersociedad*”, Luis Joyanes (1997) define a las nuevas tecnologías de la comunicación como:

*“...el conjunto de innovaciones tecnológicas que, desde la segunda revolución industrial (la electrónica), han modificado las formas de transmisión y recepción de datos. Estas se apoyan sobre los fundamentos de la cibernética, la informática, la electrónica y la superautopista de la información. Las NTC representan íconos indispensables para el conocimiento de la información en los seres humanos”.*

En este sentido, la red de redes, Internet, es la principal muestra de este cambio en la concepción de la información”.

### **Definición de Internet**

Consultando en diversas fuentes electrónicas tales como la Enciclopedia Wikipedia, Desarrollo web.com, Informática Millenium durante el mes de agosto de 2005, Internet es considerada una gran red mundial de computadoras enlazadas a través de una conexión satelital y/o por cable capaz de intercambiar cualquier tipo de información de forma económica, rentable, rápida y efectiva.

Por su parte, para la ciencia de la computación, Internet es *“mas que un soporte de comunicaciones para acceder a muchos servicios, es una estructura vinculada a diferentes redes públicas y privadas, permite el manejo de la información en términos globales, sin más restricciones que la disposición del usuario que ingresa a la red”.* (<http://members.fortunecity.com> - Septiembre de 2005).



## **Origen de Internet**

Con bases en Manuel Castells, autor de *“La Galaxia Internet”* (2001), podemos señalar que el origen de Internet data del año 1969 durante la Guerra Fría. Resulta como producto de un proyecto del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, cuyo propósito era proteger datos militares ante cualquier ataque. Tal problema sólo halló solución de forma electrónica.

De esta forma surgió ARPANET (Advanced Research Project Network), primer sistema de información, que a través de un enlace conectaba varios ordenadores a distancia para intercambiar, respaldar y resguardar contenidos de interés común que se mantuvieran operativos aún con la pérdida de una parte de la red.

Para la transmisión de datos el enlace se valía, o se vale de un TCP, Transmission Control Protocol o Protocolo de transmisión de control, el cual se encarga de hacer llegar la información independientemente de su índole, mediante una secuencia de dígitos. Sólo después de que todos los contenidos hayan llegado al destinatario, el envío resulta codificado, visible y concluido.

El sistema trascendió, y rápidamente se robusteció. De cuatro equipos entrelazados, se pasó a 40 y así se multiplicó. Durante ese crecimiento se presentó la posibilidad de reproducir la red en el área educativa, colegios, bibliotecas, universidades, laboratorios, instituciones científicas..., etc. Llegó el momento de desvincular la información civil de la militar. Fue así como el gobierno estadounidense se separó del ARPANET desarrollando otro sistema y se permitió el ingreso a la red a todo aquel que lo requiriera sin importar su procedencia, siempre y cuando fuera para fines académicos o de investigación y que pagara sus propios gastos de conexión.

Los usuarios pronto encontraron que la información que había en la red era por demás útil y si cada quien aportaba algo, se enriquecería aún más el cúmulo de información existente.

---

Para los años 80, el número de equipos interconectados se desbordó. Las grandes instituciones científicas decidieron enlazarse entre sí y fungir como cabeza de diferentes redes. Fue así como se dio forma a la red de redes, denominada Internet o red internacional. Diversas casas comerciales se dieron la tarea de alquilar el servicio y en consecuencia, el consumo se masificó y se estandarizó.

Por lo tanto, lo que entendemos hoy en día como "Internet", es una red heterogénea, de millones de redes pequeñas, limitadas territorialmente o de acuerdo a su función y relevancia. Todas esas redes están unidas a una gran espina dorsal y a su vez a una gran red que hace posible el intercambio de cualquier tipo de información de manera global.

### **World Wide Web, Web o WWW**

*“La web es una inmensa telaraña mundial de redes, una subred de Internet. Es el sistema que organiza la información del ciberespacio y la distribuye en la red a través de páginas comprensibles para su manejo por el internauta” (Luis Joyanes –“Cibersociedad”-1997)*

*“Es una colección de ficheros, denominados lugares web o páginas web, que incluyen información en forma de textos, gráficos, sonidos y videos, además de vínculos con otros ficheros. Estos son identificados por un localizador universal de recursos (URL, siglas en inglés) que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del fichero”. (Enciclopedia Multimedia Encarta - Edición 2005)*

En cuanto al origen, Manuel Castells aduce que, la gran telaraña nació alrededor de 1989, a partir de un proyecto del Centro Europeo para la Investigación Nuclear (CERN). La intención original era hacer más fácil el compartir textos de investigación entre científicos y permitir al lector revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo.

---

Entretanto, la Enciclopedia Electrónica Wikipedia, consultada en septiembre del 2005, señala la funcionalidad de la Web basada en tres estándares:



*“El Localizador Uniforme de Recursos (URL), que especifica cómo a cada página de información se asocia una "dirección" única en la que encontrarla; el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP), que especifica cómo el navegador y el servidor intercambian información en forma de peticiones y respuestas, y el Lenguaje de Marcación de Hipertexto (HTML), un método para codificar la información de los documentos y sus enlaces”.*

La misma Enciclopedia sustenta que el programa inicial del CERN, "www", sólo presentaba texto, pero navegadores web posteriores, añadieron la capacidad de presentar también gráficos y características adicionales como contenido dinámico, música y animación que están incluidas en los modernos navegadores. A menudo la capacidad de los navegadores y servidores avanza mucho más rápido que los estándares, con lo cual es habitual que las características más nuevas no funcionen en todas las máquinas, impidiendo el acceso universal.

El imparable avance técnico de la WWW permite hoy, servicios en tiempo real como radio web y webcams en directo. A su vez, ha arrinconado formas de comunicación anteriores, como los tableros electrónicos, los servicios de noticias (News), el Gopher o los buscadores de documento y ha mantenido cierta convivencia con el protocolo de transferencias de ficheros y de correo electrónico.



## **Ventajas de Internet**

Compilando lo publicado en la página web de Exea Comunicación y el libro “*Ciberperiodismo*” (2001) de Alberto Miguel Arruti podemos decir que ambas fuentes convergen en los mismos puntos a favor de la Internet, que son:

**Universalidad.** El ámbito de actuación es ilimitado. Cualquier persona del mundo con un ordenador y una conexión podrá acceder a la información sobre diversos temas.

**Mayor volumen de información.** La cantidad de textos, imágenes y gráficos que se pueden hacer llegar es inmensamente mayor que a través de los medios convencionales.

**Gran impacto visual.** Internet aglutina el poder de la imagen y en ocasiones de la animación, y la capacidad de reflexión de los textos.

**Interactividad.** Actualmente Internet es capaz de interactuar con los usuarios dándoles la respuesta adecuada en función de sus peticiones.

**Alto nivel de actualización.** La información puede actualizarse en tiempo real, pudiendo mostrar nuevos contenidos en tan solo minutos.

**Disminución de costos.** Puede proporcionar enormes cantidades de recursos y contenidos rentables a precios pronunciadamente reducidos en comparación con otros medios ya que la información es de tipo virtual y el usuario decide si la requiere o no.”

**Diversidad.** Da cabida a todo tipo de equipos, fabricantes, redes, tecnologías, medios físicos de transmisión, usuarios, etc.

## **Fútbol en la red**

Las innumerables ventajas proporcionadas por la gran red han sido aprovechadas por todas las áreas sociales. Las disciplinas deportivas no podían ser la excepción y la presencia del fútbol dentro del mundo web se hace presente desde hace ya una década en direcciones electrónicas, tales como:

- **www.fifa.com:** portal perteneciente a la Federación Internacional de Fútbol Asociado.
- **www.uefa.com:** espacio web desarrollado por Unión Europea de Fútbol Asociado.
- **www.marca.com:** sitio web en el que se aloja la edición digital del periódico dedicado al fútbol español.
- **www.donbalon.es** edición digital de la reconocida revista española.
- **www.socernet.com** página web dedicada al tema del fútbol mundial en inglés.
- **www.lavinotinto.com** espacio web nacional, dedicado a reseñar el acontecer futbolístico venezolano.

Es posible observar que algunos de los lugares on-line mencionados son producto de la onda expansiva provocada por el Internet, ya que cuentan con presencia en otros medios. No obstante, con las ventajas antes mencionadas en el punto anterior sobran las razones por las cuales han ingresado a formar parte de la gran red.

Proponiendo un enfoque de la presencia del fútbol en la red de lo global a lo local, nos remitimos a la Universidad Central de Venezuela en donde más allá de la

pasión por el balompié la inclusión del deporte practicado en esa casa de estudios en el ciberespacio se ha vuelto una imperiosa necesidad.

Edward Mendoza en su tesis de grado *“Diseño e implementación de una página web para el centro de información deportiva”* (2003) indica:

*“El Servicio de Apoyo a la Gerencia de Investigación (SAGI) fue la institución universitaria ucevista, pionera en su inserción al ciberespacio. El servicio de apoyo a la Gerencia de la Investigación, nació en la UCV hace más de cinco años, dada la necesidad de apoyo y colaboración que tenían los investigadores de nuestra institución, en relación con las modernas técnicas de comunicación.*

*En ese sentido, la Dirección Informática de la UCV, continuando con la investigación en la web, tiene planteado la creación de un Consejo Central en dicha área, a propósito de la implementación de la llamada red virtual de universidades. El espacio virtual se encargará de vigilar y hacer cumplir las políticas de desarrollo informático de la universidad. De igual manera, se piensa abrir nuevos módulos de entrenamiento masivo, dentro de las escuelas, facultades y universidades como centros y laboratorios para cubrir las necesidades que se han generado”.*

Bajo ese contexto Mendoza afirma que la Administración de la UCV ha situado a Internet como uno de los proyectos más abanderados dentro del proceso de transformación. Esta aseveración la sustenta exponiendo como ejemplo el acceso gratuito de Internet ofrecido por la Biblioteca Central desde 2002, *“con el propósito de contrarrestar la división digital entre los miembros de la comunidad universitaria”*.

Asimismo menciona las iniciativas desarrolladas por miembros de la comunidad universitaria en el desarrollo informático de soluciones web a diversas áreas de información. En este caso de tipo deportivo.

---

“El inicio de las páginas web deportivas en la UCV data del año 1997, cuando un joven judoka llamado Miguel Castelli, se propuso diseñar la página web de su club deportivo. Esta página surgió con la idea de conmemorar los cuarenta años del Club de Judo de la UCV, a través de un boletín informativo que reflejara las actividades del Club con el apoyo de la Dirección de Deportes.

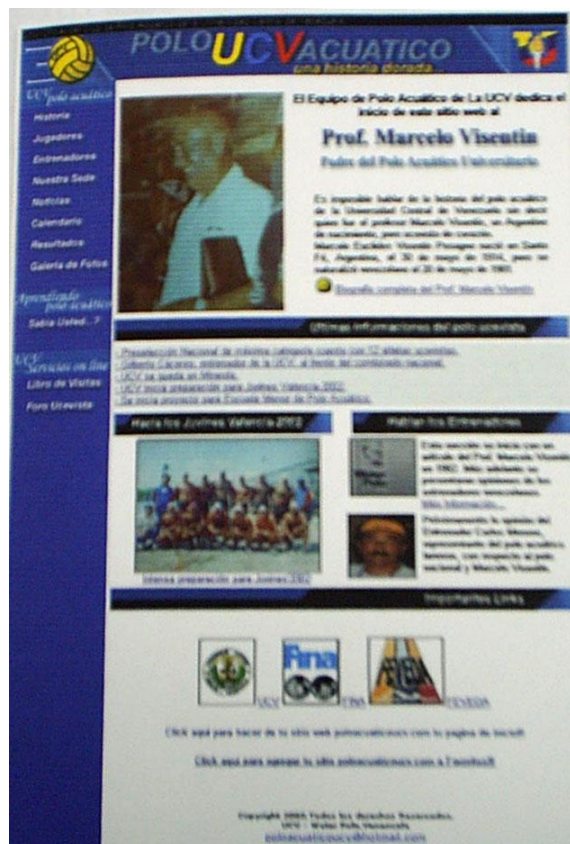


Posteriormente, Castelli le presentó la propuesta a la Dirección de Informática de la UCV, con el propósito de publicar el boletín en la red. Hubo receptividad de parte de las autoridades universitarias de esa época por tratarse de la primera página web deportiva universitaria y se le capacitó para el diseño e implementación de páginas web por medio de cursos y talleres, y de allí nació y se implementó el judo ucevista on-line”.

La página en cuestión, [www.ucv.ve/judo.htm](http://www.ucv.ve/judo.htm), aún se mantiene activa.

Seguida a esta iniciativa fueron propuestos otros espacios de índole deportiva que si bien no llegaron a concretarse forma parte de la historia web ucevista. De ellos se destaca:

*www.poloacuaticoucv.com*, proyecto planteado por el Licenciado en Comunicación Social, Jesús Jiménez como tesis de grado en 2002, en la cual manifiesta que su principal aspiración era llenar un vacío informativo con respecto a esa disciplina y luego, quizás, convertirse en una guía específica de ese deporte o, en su defecto, servir como trampolín para trabajos futuros de esa especialidad (páginas web – polo acuático)



## DISEÑO DEL WEB SITE

### Definición de página web

*“Una página de Internet o página Web es un documento electrónico que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún sistema informático que se encuentre conectado a la red mundial de información, de forma que pueda ser consultado por cualquier persona con acceso a ésta. Es la unidad básica del World Wide Web”.*

*A fin de ser una herramienta dinámica capaz de ejecutar diferentes acciones, una tras otra, combina texto con imágenes. Puede conducir a otra sección dentro del documento, abrir otra página, iniciar un mensaje de correo electrónico o transportarnos a otro Sitio Web totalmente distinto a través de sus hipervínculos.*

*Estos documentos pueden ser elaborados por los gobiernos, instituciones educativas, instituciones públicas o privadas, empresas o cualquier otro tipo de asociación, y por las propias personas en lo individual.” (www.informaticamilenium.com.mx - Septiembre de 2005)*

### Sitio Web

Recogiendo varias definiciones publicadas en la web y en algunos autores de la materia consideramos que lo expuesto en *www.informaticamillenium.com* es uno de los más completos por las alegorías inmersas en la definición del concepto...

*“Un sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos.*

*Empleados por las instituciones públicas y privadas, organizaciones e individuos para comunicarse con el mundo entero; los documentos que integran los sitios web pueden ubicarse en cualquier localidad siempre y cuando estén conectados. Dicho equipo puede contener más de un sitio web y atender concurrentemente a los visitantes de cada uno de los diferentes sitios.*

*Al igual que los edificios, oficinas y casas, los Sitios Web requieren de una dirección particular para que los usuarios puedan acceder a la información contenida en ellos. Estas direcciones, o URLs aparecen cotidianamente en todos los medios de comunicación y en el propio Internet a través de los motores de búsqueda. Los nombres de estos sitios Web obedecen a un sistema mundial de nomenclatura y están regidos por el ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)”.*

## **Portal**

*“Sinónimo de puente, que refiere un Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las personas que se conectan al World Wide Web. Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Los portales tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes comunidades.*

*La idea es emplear estos portales para localizar la información y los sitios que nos interesan y de ahí comenzar nuestra actividad en Internet. Un Sitio Web no alcanza el rango de portal sólo por tratarse de un sitio robusto o por contener información relevante. Un portal es mas bien una plataforma de despegue para la navegación en el Web”. (www.informaticamilenium.com.mx - Septiembre de 2005)*

## Protocolos y Lenguajes

Los protocolos y lenguajes son los medios a través de los cuales, la informática permite a los usuarios de ordenadores interactuar con la superautopista de la información. El primero de ellos –protocolo-, según lo consultado en la Enciclopedia electrónica Wikipedia es “*un conjunto de reglas que canalizan la secuencia de mensajes que ocurren durante una comunicación entre entidades que forman una red*” (Septiembre de 2005).

*“En el caso de Internet, los protocolos aseguran que el, o los archivos se transmitan sin errores, para lo que dispone de un sistema de corrección basado en un control de redundancia de datos con capacidad de retomar la descarga o envío de recepción de datos en el punto en que falló la conexión”.* (Foro de la Fundación Universitaria Luis Amigó - [www.funlam.edu.co/newbb](http://www.funlam.edu.co/newbb) - Septiembre de 2005)

En la lectura realizada a “*Ciberperiodismo*” de Miguel Alberto Arruti (2001), el autor indica que existen múltiples protocolos para la diversidad de comunicaciones que se pueden establecer. Para el intercambio de información en Internet se utiliza fundamentalmente el protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol, protocolo de control de transmisiones/protocolo de Internet), aunque también se emplean el FTP (File Transfer Protocol, protocolo de transferencia de archivos), HTTP (HyperText Transport Protocol, protocolo de transferencia de hipertexto), SHTTP (Secure HTTP, HTTP asegurado) y SMTP (Simple Mail Transfer Protocol, protocolo de transferencia de correo simple).



En cuanto a los lenguajes de programación, Carlos Guerrero como usuario Lycos delimita a éstos como “*...una secuencia de instrucciones para su procesamiento por un*



*ordenador o computadora*”. (<http://usuarios.lycos.es/tutoinformatica/lenguajes.html> - Septiembre de 2005)

Por su parte, la Enciclopedia Electrónica Wikipedia precisada en septiembre de 2005, amplía el concepto:

*“Un lenguaje de programación permite especificar de manera precisa: sobre qué datos una computadora debe operar, cómo deben ser estos almacenados y transmitidos y, qué acciones debe tomar bajo una variada gama de circunstancias”.*

Debido a que la construcción de espacios web está sujeta a parámetros protocolares y de lenguajes de programación, entrar en detalle en la descripción de algunos de éstos, en específico aquellos que tendrán mayor relación con el proyecto en cuestión, es elemental.

## **HTML**

Para que varias personas se comuniquen entre sí, es necesario que éstas hablen un mismo idioma. De igual manera funciona Internet, todas las computadoras conectadas a esta gran red deben comprenderse entre sí bajo un denominador común, que en este caso es el Hyper Text Markup Language, *“Lenguaje de marcación de Hipertexto o simplemente HTML”*, (Enciclopedia Electrónica Wikipedia – Septiembre de 2005), cuyo resultado será traducido y tangible en las diferentes páginas mostradas por los navegadores web.

Con base en la lectura de *“Galaxia Internet” de Manuel Castells (2001)*, esta aplicación fue creada en 1986, por el físico nuclear Tim Berners-Lee; quien fungió para su construcción el concepto de Hipertexto (Conocido también como link o ancla), el cual permite conectar dos elementos entre sí, y el SGML (Lenguaje Estándar de Marcación

General) el cual sirve para colocar etiquetas o marcas en un texto que indique como debe verse. Por lo que, el HTML no es propiamente un lenguaje de programación, sino un sistema de etiquetas para elaborar páginas web.

```

754
755 <tr> <td colspan="5"></td></tr>
756 <tr> <td colspan="5" align="center"><script language=JavaScript src="/lib/banners_homeC2.js"></script><.
757 <tr> <td colspan="5"></td></tr>
758 <tr> <td width="7"></td><td colspan="4" background="images/linea.gif"><font face="Verdana, Arial, Helve
759 <tr> <td colspan="5"></td></tr>
760 <tr><td colspan="5">
761
762
763 <table width="497" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
764
765 <tr>
766 <td width="7">&nbsp;</td>
767 <td width="238" valign="top">
768 <table width="238" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
769
770 <tr>
771 <td width="5"></td>

```

Operar en sí, la aplicación es tarea sencilla, similar al proceso de aprendizaje de un nuevo idioma de forma escrita. De hecho es posible operarla en cualquier procesador de texto que los sistemas operativos ofrecen, tales como “bloc de notas” de Windows o “Word” de Microsoft Office. Sin embargo, para previsualizar todo el trabajo realizado en HTML antes de ser “subido” a la red, se debe contar con programas dirigidos al diseño web tales como Front Page de Microsoft o Dreamweaver de Macromedia.

Entre otras cosas de interés sobre el HTML, Giampero Posa, instructor certificado por Macromedia, de la aplicación Dreamweaver advierte *“hay que tener en cuenta que todos los documentos de esta índole deben tener una estructura común, tales como:*

- *Todas y cada una de las etiquetas deben ir encerradas entre los símbolos mayor que “<” y “>” menor que y en letras mayúsculas.*

- *Todo documento debe iniciarse con la etiqueta <HTML>, que es la que encerrará el documento actual.*
- *Existen dos secciones primordiales en un documento de hipertexto: la cabecera y el cuerpo, encerradas respectivamente por los elementos <HEAD> cabeza y <BODY> cuerpo. La cabecera puede contener información y siempre contiene el título del documento encerrado por el elemento <TITLE>. En el cuerpo se encuentra todo el contenido del documento, ya sea, texto, imágenes, sonidos, hipervínculos, etc”.*

## **Javascript**

*“Conforme fue creciendo la web y sus distintos usos se fueron complicando las páginas y las acciones que se querían realizar a través de ellas. El HTML se había quedado corto para definir todas estas nuevas funcionalidades, ya que sólo sirve para presentar el texto en una página, definir su estilo y poco más.*

*El primer ayudante para cubrir las necesidades que estaban surgiendo fue Java, a través de la tecnología de los Applets, que son pequeños programas que se incrustan en las páginas web y que pueden realizar las acciones asociadas a los programas de propósito general. La programación de Applets fue un gran avance y Netscape, por aquel entonces el navegador más popular, había roto la primera barrera del HTML al hacer posible la programación dentro de las páginas web.*

*Netscape, después de hacer sus navegadores compatibles con los applets, comenzó a desarrollar un lenguaje de programación al que llamó LiveScript que permitiese crear pequeños programas en las páginas y que fuese mucho más sencillo de utilizar que Java. De modo que el primer Javascript se llamó LiveScript, pero no duró mucho ese nombre, pues antes de lanzar la primera versión del producto se forjó una alianza con Sun Microsystems, creador de Java, para desarrollar en conjunto ese nuevo lenguaje.*

*La alianza hizo que Javascript se diseñara como un hermano pequeño de Java, solamente útil dentro de las páginas web y mucho más fácil de utilizar.*

*Además, para programar Javascript no es necesario un kit de desarrollo, ni compilar los scripts, ni realizarlos en ficheros externos al código HTML, como ocurría con los applets”. (www.desarrolloweb.com - Septiembre de 2005)*

Para resumir, podríamos definir a Javascript como el siguiente paso al HTML, la alternativa en lo que a lenguajes de programación se refiere para ejecutar acciones dentro de las páginas web, de mayor complejidad ofreciendo a los usuarios mayor dinamismo e interactividad a los consumidores de información web.

Siguiendo con el artículo publicado en *www.desarrolloweb.com*, “entre las acciones típicas que se pueden realizar en Javascript tenemos dos vertientes, por un lado los efectos especiales sobre páginas web, para crear contenidos ágiles y elementos de la página que tengan movimiento, cambien de color u otro de similar cualidad. Por el otro, javascript nos permite ejecutar instrucciones como respuesta a las acciones del usuario, con lo que podemos crear páginas interactivas con programas como calculadoras, agendas, o tablas de cálculo”.

## **FTP**

La Enciclopedia Digital Wikipedia explorada durante septiembre de 2005 señala, “*FTP, acrónimo de File Transfer Protocol, protocolo de transferencia de archivos que se utiliza en Internet y otras redes para transmitir archivos entre servidores o entre un usuario y un servidor*”.

Consultando con la Enciclopedia Multimedia Encarta agregamos que “*El sistema que almacena archivos que se pueden solicitar por FTP se denomina servidor de FTP, el cual a su vez, forma parte del conjunto de protocolos TCP/IP, que permite la comunicación en Internet entre distintos tipos de máquinas y redes*”.

Los programas que son capaces de acceder a servidores FTP y descargar archivos de ellos y, en su caso, enviar otros al servidor, se denominan clientes FTP.

*“Habitualmente precisan de claves de acceso (usuario y contraseña); los denominados servidores de FTP anónimo (Anonymous FTP Server) permiten el acceso libre, sin más que indicar datos como la dirección de correo electrónico del usuario que accede a ello como contraseña. Lo más común es que los servidores anónimos sólo permitan descargar archivos del servidor FTP, pero no enviar otros nuevos”* (Foro de la Fundación Universitaria Luis Amigó - [www.funlam.edu.co](http://www.funlam.edu.co) - Septiembre de 2005).

*“FTP es ideal para transferir grandes bloques de datos por la red”* (<http://es.wikipedia.org/>). Quizás sea este el motivo por el cual, la mayoría de las páginas web a nivel mundial sean cargadas a los respectivos servidores mediante este protocolo.

### **Programas para la creación de una página web**

El resultado de la investigación electrónica realizada en sitios como *desarrolloweb.com* y *platea.cnice.mecd.es*, espacios especializados en el diseño web podemos proponer que cuando hablamos de desarrollo web se establece una conexión inmediata con profesionales del área informática, puesto que son ellos los encargados y responsables del sinnúmero de aplicaciones que existen en el mercado para facilitar las diversas tareas del hombre en la sociedad. No obstante, quien sabe de programación no necesariamente debe conocer de diseño y viceversa.

Dicho escenario conllevó a las empresas desarrolladoras de software la creación de aplicaciones capaces de combinar elementos del diseño con los diferentes lenguajes de programación a fin de unificar estas tareas, obteniendo como resultado un complejo producto que permite al usuario promedio de PC e Internet la posibilidad de crear sus espacios en la red de forma rápida y simple.

Esto supone una enorme cantidad de material innecesario en la web, elaborado por aficionados. Sin embargo “a medida que Internet evoluciona y se convierte en parte

---

de nuestra vida cotidiana, la presentación de la información en este medio cobra cada vez mayor importancia” (Luis Joyanes – *Cibersociedad*) y, para que un sitio se mantenga activo sus proponentes deben analizar sus necesidades, decidir cómo y qué información se insertará en el sitio y diseñar la presentación para satisfacer las necesidades y expectativas de los usuarios.

De acuerdo a esto, el proyecto en cuestión debe utilizar uno o varios programas de desarrollo web. Opciones para ello, existe una infinidad, por lo que sólo serán descritos los utilizados para la elaboración del espacio propuesto para la Liga Interna de Fútbol de la UCV.

### **Dreamweaver**

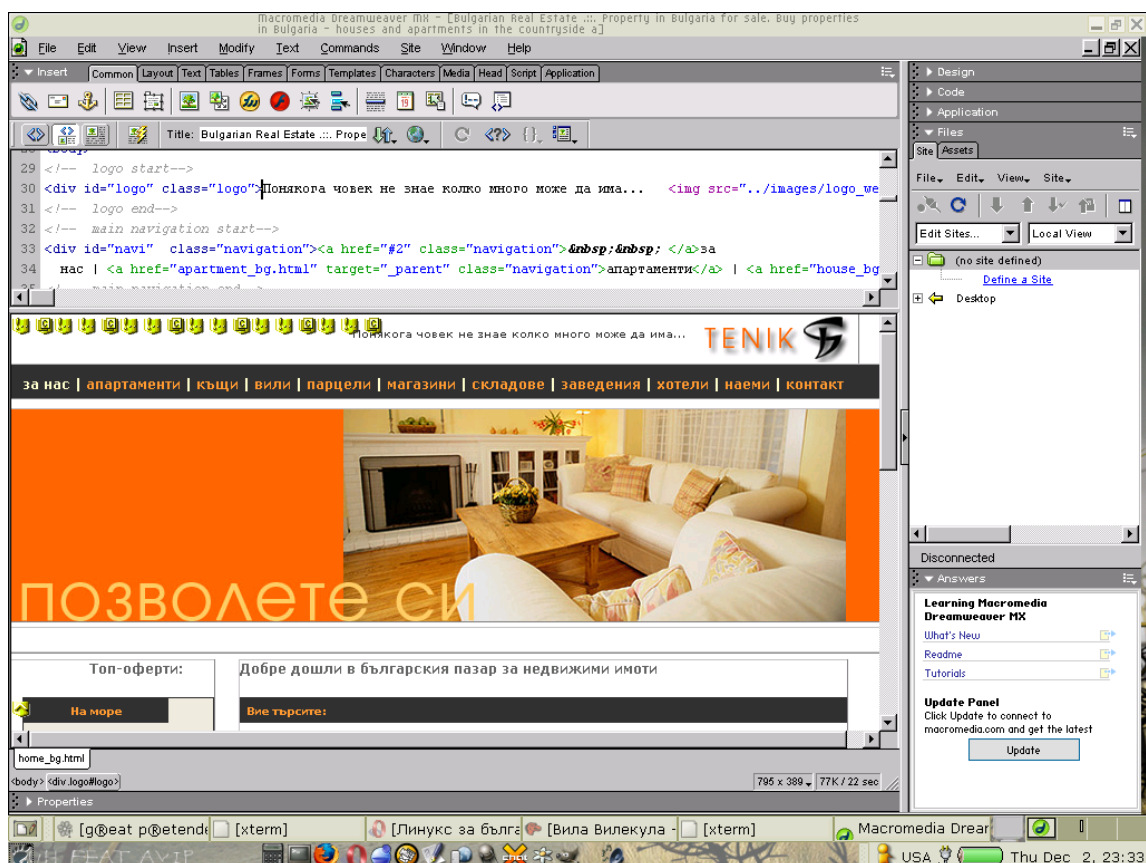
Giampero Posa, instructor certificado por Macromedia de este programa define a Dreamweaver como:

*“Conocido programa de aplicación de la empresa Macromedia que permite la creación, desarrollo y mantenimiento de páginas web combinando elementos del diseño y diferentes lenguajes de programación. Posee una interfaz un tanto amigable que permite al usuario visualizar lo que construye a nivel gráfico y lenguaje html, ofreciendo la posibilidad de agregar de manera rápida y eficaz diseño y funcionalidad a las páginas.*

*Este software se ha destacado por emplear los códigos html y la inserción de comportamientos Javascript de manera alterna a la creación, de forma que no es necesario ser programador o ingeniero en sistemas para desarrollar un espacio web básico a menos que el contenido de éste requiera de elementos complejos, tales como extensas bases de datos entre otros.*

*En el desarrollo de sus 8 versiones, Dreamweaver ha logrado conseguir un ritmo de avance tecnológico con cada nueva actualización. La última de mayor*

*demanda, la versión MX ha hecho lo propio, al integrar un mayor número de tecnologías en el desarrollo web, característica que le ha valido posicionarse sobre su más próximo competidor, Front Page de Microsoft”.*

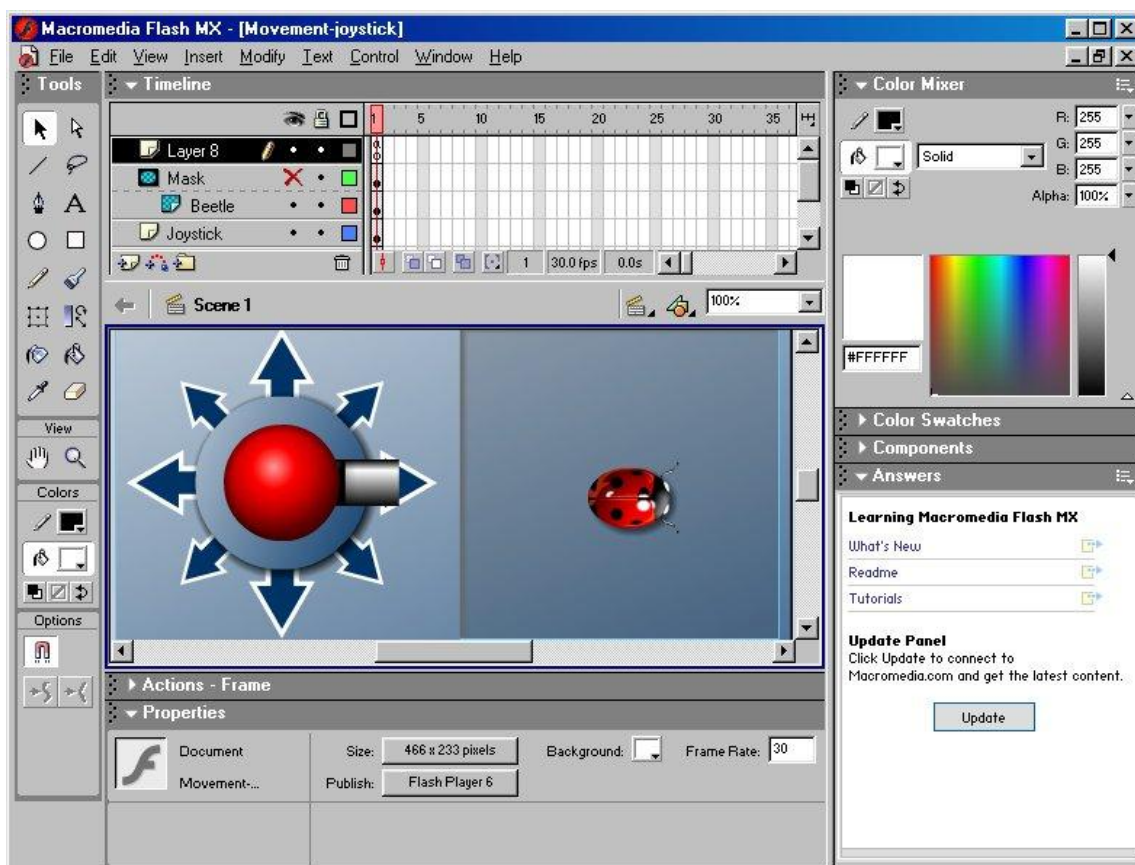


## Flash

Ney Colmenares, instructor de Flash del Centro de Enseñanza Posa Estudio Creativo señala:

*“Flash es una aplicación que permite darle dinamismo por medio del movimiento a los elementos de una página web, mediante la construcción de animaciones y creaciones multimedia dentro de archivos HTML. Para ello se vale de gráficos vectoriales que generan ficheros de poco peso, idóneos para la web donde a menor tiempo de descarga, mayor es la probabilidad de enganchar a un usuario para mantenerlo en el site y consumir el contenido informativo del sitio”.*

Crear una película de Flash, parece ser de alta rentabilidad, al menos así lo afirma *www.aulacli.es*, publicación electrónica consultada en Septiembre de 2005, ya que su característica de compresión permite reproducir los fotogramas del producto final de forma independiente, reduciendo el tiempo de espera del usuario al tener que cargar el archivo completo para ser mostrado. No obstante, es imperiosa la instalación de un reproductor Flash para ser visualizada y el uso en nivel intermedio de la aplicación para poder lograr un resultado de tamaño pequeño.



Sin embargo, esta plataforma se presenta como una alternativa a la programación HTML y Javascript, lenguajes en los que, elaborar interfaces dinámicas se hace sumamente dificultoso. Con Flash se consigue imágenes, sonidos, películas y archivos sencillos al estilo HTML con mayor calidad en menor tiempo. De hecho, cabe la



posibilidad de crear lugares en la web utilizando como recurso sólo la aplicación de Flash, pero no es recomendable, ya que según una publicación on line de la enciclopedia Wikipedia consultada en septiembre de 2005 señala *“El contenido de Flash es de tipo binario y por tanto presenta un problema a los motores de búsqueda, que pueden tener dificultades para indexar las páginas, al contrario que con HTML”* Es decir, disminuyen sus apariciones en los diferentes buscadores de la superautopista de la información.

Pese a esto, *“insertar o no contenido Flash en una página web dependerá de las necesidades que presente el sitio en construcción. el asunto está en no abusar de las bondades que el programa a lo largo de la actualización de sus versiones ofrece y ha mejorado tales como la admisión de ficheros MP3, videos Quick Time o del tipo Windows Media Placer (WMA) MPEG, Digital Video (DV), entre otros”*. (Ney Colmenares -Instructor de Flash del Centro de Enseñanza Posa Estudio Creativo)

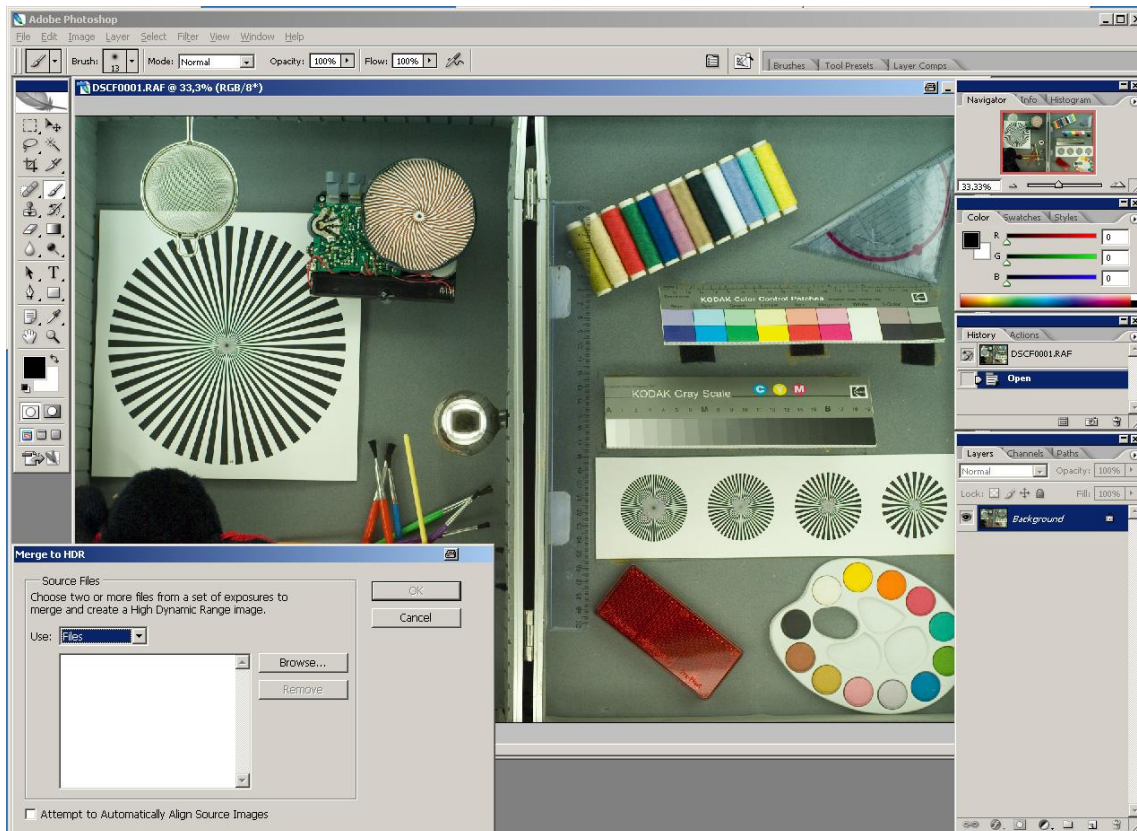
## **Photoshop**

Poderosa arma informática de la comunicación que...*“Ofrece cientos de herramientas de una impresionante calidad, con funciones y capacidades que van desde los retoques más básicos a fin de mejorar el color o la luminosidad de una imagen, hasta complicados montajes y transformaciones con lo que modifica completamente el aspecto de una foto”*. (<http://descargas.terra.es> - Septiembre de 2005)

En el transcurso de sus 9 versiones Photoshop se ha convertido en una de las herramientas más potente del mercado porque...

*“A la nueva generación de arquitectos de la información le permite seguir adelante con la creación de imágenes en pantalla para la Web y para otros sistemas de envío digital e interactivo. Y hace más fácil cambiar el tamaño, los recortes, y la corrección de color básico de las producciones, tanto para imprimir como para la Web. Más allá de estos aspectos, Photoshop proporciona un*

*laboratorio para sintetizar texturas, motivos, y efectos especiales que se pueden aplicar a las fotografías, los gráficos, los vídeos y las películas. Incluso puede automatizar muchas de estas tareas, desde las operaciones de producción rutinarias hasta los efectos especiales de los gráficos". (www.horizonteweb.com - Septiembre de 2005)*



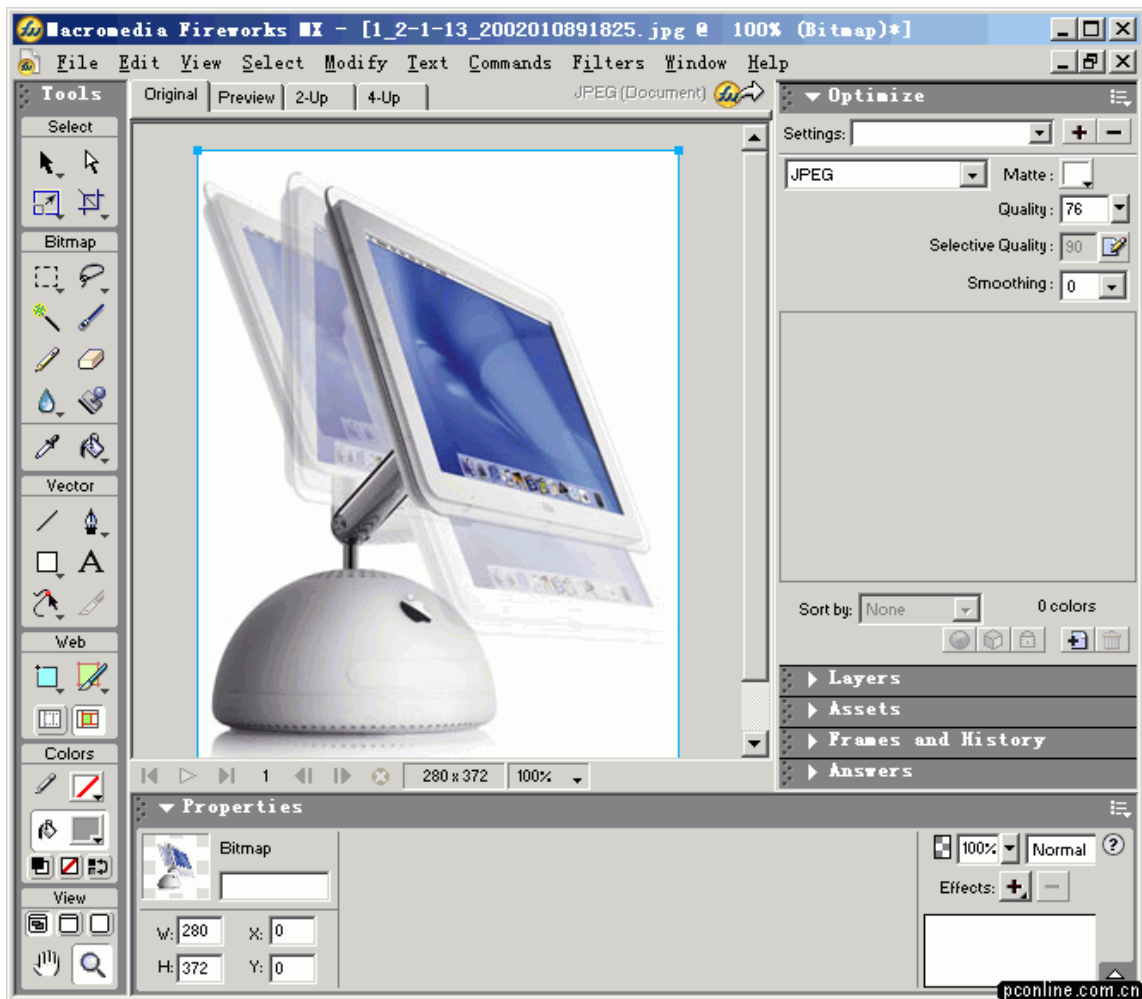
Este software creado por la empresa Adobe, se ha convertido y consolidado como el editor estándar de la edición y creación de la imagen digital, gracias a la potencia de las herramientas de las que dispone, y a los distintos campos con los que se puede emplear. Por eso es la herramienta imprescindible para diseñadores gráficos e ilustradores, fotógrafos, diseñadores de interfaces web, y profesionales de la edición del video digital.

*“Photoshop para imprenta es el líder indiscutible, ya que se requiere gran precisión, y en disponer de un gran abanico de posibilidades de trabajo con las distintas gamas de color existentes, pero sobre todo por la confianza que se ha ganado en el sector profesional gracias a su gran estabilidad en el manejo de grandes documentos, la posibilidad de visualización del archivo antes de imprimir y la alta calidad en su gestión del color. Actualmente Photoshop, es el software más utilizado por la mayoría de las imprentas para el trabajo de fotografía a grandes resoluciones para el trabajo de impresión. Periódicos, revistas, anuncios publicitarios además de grandes y medianas imprentas tienen como principal solución al retoque fotográfico digital el software de Adobe”. (Miguel Rey - Instructor del Centro de Diseño Digital egresado de Prodisño)*

*“Photoshop orientado a la web, dispone de la herramienta ImageReady, que es el editor de imágenes que optimiza, crea, y exporta a los distintos formatos de imagen (gif, gif animado, jpg, png), y el trabajo con sectores le hacen ser una herramienta de edición de imágenes perfecta dirigida a Internet. El trabajo con filtros, la disposición de las potentes herramientas de las que dispone específicas para web, las opciones de compresión de imagen para los distintos archivos exportables, y la posibilidad de combinación de trabajo entre Photoshop e Image Ready, le hacen ser un software con muchas alternativas y de una gran potencia para la creación y optimización de imágenes dirigidas a la web”. (www.ciberaula.com - Septiembre de 2005)*

## Fireworks

*“Programa de aplicación ideal para diseñar y producir elementos gráficos para la Web. Fireworks da la posibilidad de crear, editar, añadir interactividad a los gráficos destinados a la red. Podría definirse como un entorno al estilo Photoshop, pero desarrollado por Macromedia Studio. La diferencia radica en que el producto de Adobe fue diseñado para el medio impreso y con el correr del tiempo se adaptó a las necesidades de los usuarios. No obstante, Fireworks fue concebido para el desarrollo web desde su concepción.*



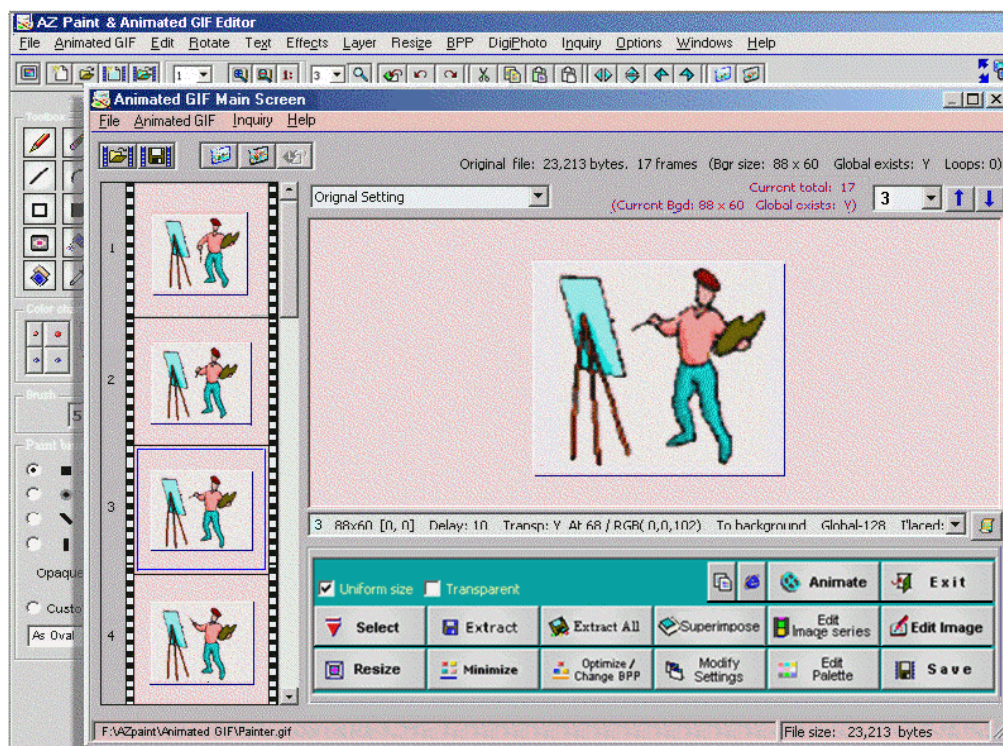
*Las utilidades de este software frecuentemente también son comparadas con las de Flash, puesto que permite la creación de elementos animados ya que su*

*principio de funcionamiento es similar al de una película, pues se trata de una sucesión de imágenes que componen la animación a la que dan movimiento. De hecho es un recurso sencillo y rápido para darle dinamismo a un sitio, pero no con el mismo acabado que puede ofrecer Flash”. (Ney Colmenares - Instructor de Flash del Centro de Enseñanza Posa Estudio Creativo)*

## **GIF Animador**

*“Programa diseñado para la creación de GIFs animados a nivel avanzado. GIF es un formato de imagen con movimiento. Su popular uso en la red se debe a que este tipo de archivos suelen ser livianos de peso y con alta calidad si son trabajados correctamente.*

*GIF Animador se maneja creando una serie de viñetas, en las que aparecen elementos gráficos. Cada una de las viñetas tiene un tiempo asignado y, después de consumirlo, se pasa a la siguiente. Así es como se crea la animación.*



*Los componentes gráficos insertados en la animación se pueden tratar de manera independiente. Se pueden editar sus propiedades, como el tamaño, color, posición, etc. Incluso se pueden hacer efectos variados. Claro que, dependiendo del tipo de elemento gráfico, las posibilidades de edición serán distintas.*

*El entorno de esta aplicación es familiar si se ha utilizado las herramientas de Macromedia y Adobe porque incorpora las clásicas herramientas para crear variados elementos gráficos, como pinceles, selecciones, el bote de pintura, herramienta de texto, etc. Además cuenta con interesantes opciones para optimizar los archivos gif resultantes, pudiendo regular la calidad de la imagen y el tamaño del fichero. (www.desarrolloweb.com - Septiembre de 2005)*

### **Elementos de la página web**

Una página, un portal o espacio web se vale de diferentes elementos para presentar su contenido de manera atractiva a fin de cautivar al internauta para que consuma el producto ofrecido a través de este medio. Los más elementales son:

### **Tablas y cuadros**

Diferentes autores de bibliografía especializada en el diseño web, coinciden en que uno de los principios básicos está en alinear los elementos de forma horizontal y vertical. Los diferentes editores de páginas web se rigen bajo este principio ofreciendo al máximo el aprovechamiento de estas estructuras a fin de distribuir la información de manera ordenada y utilizar al máximo el espacio de la página ubicando las cosas en columnas y filas.

De no contar con esta herramienta, la disposición de los elementos en la red sería un caos, ya que los anchos de página varían según el ordenador y el navegador que el usuario disponga.

Pese a la ventaja que los cuadros y tablas brindan para la creación de sites, a su vez implican una parcialidad implícita, capaz de eludirse por medio de la múltiple

---



construcción de estas estructuras, a fin de poder abarcar un mayor nivel de la disposición del resto de los elementos, pero lo que se gana en espacio con esta estrategia, se pierde al incrementarse el tiempo de descarga.

## **Hipervínculos**

*“Los hipervínculos, enlaces o links son los elementos que diferencian la web de otros medios. Son el canal para conducir a los visitantes de nuestro sitio web por donde queramos. Un hipervínculo supone enlazar la página web que estamos visualizando con otro espacio red, otra sección de la misma página, con un archivo; un servidor, una aplicación u otro para descargar; una secuencia de sonido; vídeo o multimedia; una dirección de correo o un grupo de noticias”.*

(www.mailxmail.com - Septiembre de 2005)

Giampero Posa, ingeniero en sistemas y entrenador experto certificado Macromedia del centro de enseñanza Posa indica que existen cuatro tipos de enlace:

- **Locales:** vinculan una página con otra, perteneciente al mismo site.
- **Internos:** aquellos que permiten al usuario desplazarse de un lugar a otro dentro de la misma página.
- **Externos:** enlace que conecta un espacio web con cualquier otro lugar fuera del sitio en cuestión
- **De segunda generación:** link que transporta al visitante con la descarga o ingreso a una aplicación determinada. Por ejemplo el acceso a envío de correo, descargar un archivo, programa de aplicación u otro.

## **Gráficos**

Según la consulta hecha a la Enciclopedia Electrónica Wikipedia en septiembre de 2005, en el lenguaje informático, los gráficos son equivalentes a las imágenes generadas por el computador. El término nace como respuesta a la forma en que éstos se

representan en la pantalla del monitor del ordenador que son; a través de mapa de bits, en los que la imagen se crea mediante una rejilla de puntos de diferentes colores y tonalidades, y los gráficos vectoriales, en los que los elementos se definen por medio de diferentes funciones matemáticas.

Por su parte en <http://platea.cnice.mecd.es> pesquisada en septiembre de 2005, señala que el uso de este recurso en el diseño web centra la atención del lector y añade significado al mismo. Las imágenes se presentan en una gran variedad de formas: ilustraciones, fotografías, diagramas, iconos, etc., cada una de ellas con su propia personalidad y funcionalidad.

No obstante, la inclusión de este elemento en la construcción de sitios web debe ser cuidadosa ya que las imágenes a mayor cantidad de colores, resolución, número de píxeles y otras propiedades aumentan su peso en el fichero y por ende, aumentan el proceso de descarga de la página. Para contrarrestar esta dificultad han sido desarrollados diferentes formatos que intentan comprimir el tamaño del archivo de acuerdo a ciertas características. Los más estandarizados son:

- **Formato GIF (Graphics Interchange File):** son el tipo de gráficos más abundante en la red. No pierden calidad con el proceso de compresión. Son más rápidos en mostrarse en el navegador. Pueden contener un color transparente, y de este modo dejar que se vea a través de algunas áreas de la imagen el color o imagen de fondo, con lo que parece que están recortados y pegados sobre el fondo. Además, pueden contener múltiples imágenes secuenciadas, creando una animación.

Los gif animados tienen una presencia ubicua en la red, en especial en los llamados banners (las tiras de publicidad que aparecen tan a menudo.)



Como sólo es capaz de soportar 256 colores como máximo, es el formato idóneo para imágenes con colores planos.

- **Formato JPEG:** El Joint Photograph Experts Group, es ideal para fotografías. Funciona con hasta 32 millones de colores distintos, y por tanto no tiene problemas para representar cambios graduales de tono o color. Ahora bien, este formato funciona con un sistema de compresión de datos que hace que se pierda calidad. Se puede controlar el grado de compresión para llegar a un equilibrio entre la calidad de la imagen y su tamaño.

Como desventajas, JPG no admite transparencias.

- **Formato PNG:** para solucionar algunas de las limitaciones de los dos formatos comentados, se desarrolló un nuevo estándar de código abierto, el png: portable network graphics. Lamentablemente, nunca ha llegado a tener mucho uso, en parte porque el soporte para alguna de sus prestaciones ha sido deficiente en las versiones anteriores de los navegadores. Entre sus ventajas:

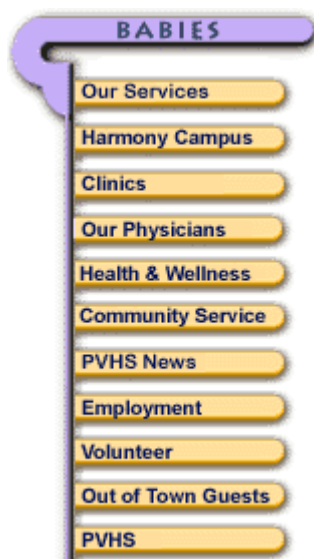
Puede incluir cualquier modo de color, desde blanco y negro a color verdadero. El sistema de compresión es sin pérdidas, incluso a color verdadero, y es realmente efectivo, creando ficheros menores que los gif correspondientes. Aunque las imágenes a color completo son algo mayores que los jpg, la calidad es perfecta. Admite transparencia graduada, lo que posibilita la fusión perfecta con los fondos.

## **Botones**

*“El vertiginoso desarrollo de la informática y su colosal aceptación en el mundo, ha llevado a los realizadores de sus interfaces, producir recursos que rompan con el modelo de medios impresos, a fin de otorgarle personalidad propia a los medios contruidos con ella, como lo es Internet.*

*En esa búsqueda se propusieron los “botones” unidades exclusivas de los entornos informáticos, cuya misión está en permitir al usuario interactuar con la aplicación, ofreciendo una serie de eventos respondiendo a éstas con una acción adecuada.*

*La creación de estos, es posible a rutinas HTML que al quedarse cortas en aspectos como formas, tamaños, colores, etc., fueron mejoradas con Javascript, logrando combinar la estructura con elementos gráficos proporcionando al usuario percibir la función de los botones de manera intuitiva o icónica, de forma que el entorno le resultara más familiar”. (Manual de estilo www – Universidad de Zaragoza - <http://wzar.unizar.es/> - Septiembre de 2005)*



No obstante, los instructores del Centro de Diseño Digital, recomiendan incluir junto con los botones, los eventos a realizar con hipervínculos simples –sólo texto- a fin de garantizar la visita a la página, ya que de no contar con el navegador apto para la visualización de imágenes el acceso al site, será limitado.

El uso de este elemento, permite, entre otras cosas, uno de los efectos visuales más apreciados en las páginas web, la creación de rollovers, *“elementos gráficos creados con dos o más imágenes diferentes que permiten hacer botones que cambian cuando el usuario sitúa el puntero del ratón encima de ellos y cuando los pulsa. Los rollovers son muy usados en la actualidad, dando a la página web un dinamismo visual muy adecuado”* ([www.desarrolloweb.com](http://www.desarrolloweb.com/) / Septiembre 2005).

## Banner

Según el Diccionario Larousse inglés – español, banner es un término inglés equivalente a pancarta. En Internet, de acuerdo a lo recolectado al insertar en el sistema de búsqueda Google, conseguimos que el término aduce a un tipo de anuncio publicitario utilizado en la red que suele invitar al usuario de un espacio web, consumir un producto bien sea a través de la misma red u otro medio.

Su objetivo fundamental es llamar la atención del visitante de un site. Suelen ser impactantes. Para ellos recurren a las animaciones gif, ya que su peso no debe interferir con la descarga de sitio que lo promociona.

Suponemos que la presencia de un banner, surge de la necesidad de utilizar a la superautopista de la información como un medio de consumo, ya que diversas encuestas tienden a revelar que cada vez, Internet resta más tiempo a la televisión, periódicos y revistas. Y aún cuando este indicativo resulte real o no, un medio tan difuso, no podía mantenerse por mucho tiempo sin convertirse en un canal recurrente para el área publicitaria.



El artículo “Banner como vehículo hacia tu Web” publicado en *miraquefacil.com*, de fecha septiembre de 2005, señala que es uno de los más económicos y eficaces medios de publicidad en la red, cuya función debe despertar el

suficiente interés y curiosidad en el navegante, para que éste reaccione pulsando sobre él. De esta forma, el banner habrá cumplido el objetivo para el cual fue creado.

### **Animaciones**

Las animaciones son un recurso del que se vale la web para simular el movimiento continuo de una secuencia de imágenes o gráficos, bajo el mismo principio utilizado en la producción cinematográfica; fotograma por fotograma. No obstante, en este medio, los fotogramas son cuadros o frames.

*“Cada frame es un contenedor de dibujo independiente en el que se pueden situar objetos, en una o varias capas. Posteriormente los frames son visualizados en sucesión, pudiendo ser mostrado cada frame un intervalo de tiempo determinado, con lo que se consigue crear complejas animaciones”.*  
(www.desarrolloweb.com – Septiembre 2005).



Para lograr la sensación de continuidad, existen diferentes aplicaciones informáticas, que permiten su construcción. Entre ellas están Fireworks y Gif Animador de las que resultan animaciones sencillas y Flash, del que se producen elementos más complejos que incluyen, además de gráficos, película y sonido.

Esta herramienta, suele prestar su utilidad, para brindarle un toque fresco y dinámico al contenido web de una página atrayendo la atención de los usuarios del site. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente deben tener un tiempo de descarga mínimo en el mayor número de navegadores para retener la presencia del internauta.

## **Elementos que permiten interactividad**

Agregado a los elementos considerados básicos y elementales de los sitios web, existe otra clasificación de tipo avanzado, que le imprimen a estos espacios dinamismo a través de la retroalimentación. La particularidad de estas herramientas les ha valido la denominación de ‘interactivos’ puesto que permiten a “*manera de diálogo, una interacción entre los usuarios y los ordenadores*” (Enciclopedia Multimedia Encarta – Edición 2005) intentando lograr un entendimiento con el usuario, según como éste actúe.

*La interactividad irrumpe ‘la sensación ‘lectura de periódico’ que puede causar en un visitante un Web pasivo y lineal. Además puede beneficiar a quien publica el Web, ya que a través del uso de estos elementos, podrá conocer mejor los perfiles de quienes pasan por las páginas’.* (www.aulaclie.es. - Septiembre de 2005)

## **Chat**

El término chat proviene del idioma inglés y significa charla, expresión que difiere de la conversación por ser de tipo ligero e informal. El vocablo fue acuñado, dentro del mundo informático a la comunicación escrita, hecha por Internet, surgida por la necesidad de establecer conexión con los usuarios de forma más directa. (Resultado y compilación de la búsqueda del término en Google de fecha Septiembre de 2005)

Para ello, fue desarrollado un “*protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, el cual permite debates en grupo y/o privado*”. (Enciclopedia electrónica, Wikipedia, Agosto 2005)

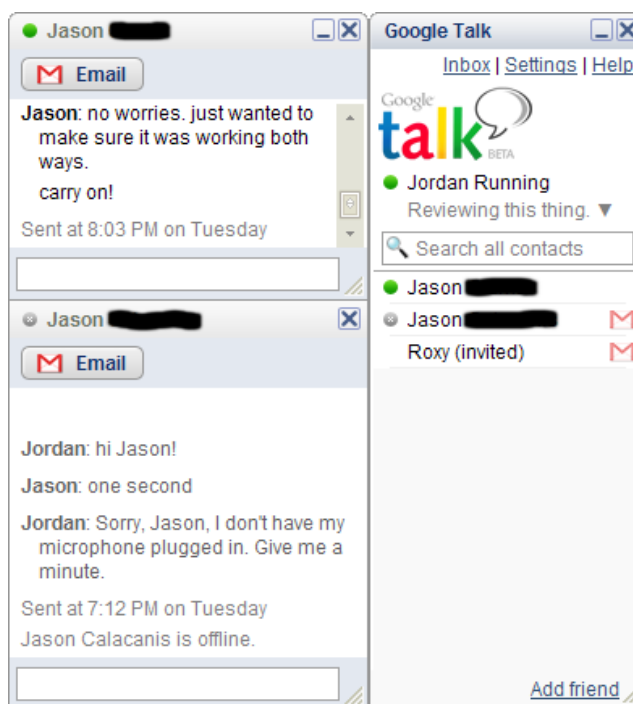
Resumiendo parte de la lectura de “*La Galaxia Internet*” de Manuel Castells (2001) tenemos bases para decir que los inicios del IRC se remontan a 1988, cuando un finlandés llamado Jarkko Oikarinen escribió el código original, aunque en ese momento la presencia de Internet era ausente, Oikarinen la diseñó para usarla como un sistema multichat en tiempo real.

Así se definió su objetivo, acercar a las personas ubicadas en iguales o diferentes lugares geográficos conectados a la red, de forma instantánea y simultánea, motivo por el cual no se dudó su inclusión al ciberespacio como elemento interactivo.

Su uso masivo y su tarifa única con el proveedor –no varían al intercambiar mensajes con personas situadas en alejadas latitudes-, provocó el apego de los usuarios para comunicarse con familiares y utilizarlo para cuestiones laborales, empresariales y de tipo educativo, rompiendo con el vaticinio de que la aplicación había sido elaborada sólo para fines de ocio y entretenimiento, sin propósito establecido.

Si bien es cierto, que hay usuarios poco serios con la utilidad del servicio -como en todo-, el asentamiento de este protocolo de comunicación causó

un “boom” tan vertiginoso que la transmisión de datos textuales fue ampliada, agregando intercambio de imágenes, audio, video y otro tipo de aplicaciones compartidas.



## Listas de Correos

Referencias bibliográficas tales como “*Ciberperiodismo*” de *Albrerto Miguel Arruti* y de tipo electrónico como los diferentes enlaces conducidos por *Google* al teclear “listas de correos” durante septiembre de 2005, encontramos que los sitios web generalmente cuentan con una dirección de correo electrónico de contacto para que los usuarios compartan con los encargados del espacio los pros y contra conseguidos en las páginas. De esta manera se genera una interacción que, entre otras cosas permite conocer el perfil de los visitantes para futuras mejoras.

El número de mensajes recibidos por los web master, rebasó las expectativas del medio por su efectividad en su tiempo de llegada al destinatario sin mayor complejidad para el usuario pero si, un gran inconveniente para el encargado de hacer llegar respuesta a cada uno de los correos de los visitantes.

Este contexto llevó a la creación de un sistema que agrupara un amplio número de direcciones de correo bajo un único nombre, de manera que al seleccionarla como destinatario de un mensaje de correo, produjera una copia a todos los miembros de la lista.

Con la lista de correos, es posible contestar varios correos de similar contenido con una única respuesta de manera automática o, en su defecto conformar grupos de discusión sobre diversos temas.

Existen varias modalidades para la suscripción a estas listas. Están las de tipo abierto, las cuales con el envío de un mensaje se ingresa al sistema y se encuentran las del tipo cerrado con las que se debe cumplir una serie de características para ser miembro y así evitar el uso indebido de dichas, por ejemplo acceder el ingreso de una dirección falsa.

## Foros

Consultando la página web [www.monografias.com/guias/foros](http://www.monografias.com/guias/foros) determinamos que los foros son herramientas interactivas, donde los usuarios intercambian, comparten y resuelven sus dudas sobre un tema en común. Este recurso proporciona un feedback entre los visitantes que consumen el contenido de un espacio web. Sin embargo, puede convertirse en una estrategia compleja para el administrador que lo mantiene cuando este crece a magnitudes insospechadas, capaces de ser resueltas por las bases de datos.

Suelen organizarse por categoría en una página índice, vinculante a otra en la que se visualiza un menú extensible, donde se agrupan las intervenciones de los diferentes participantes, identificados con el nombre o seudónimo de quien dejó o elaboró el mensaje, la fecha en que fue creado, el número de veces visitada el aporte y si posee o no una respuesta.

| <b>Computación</b>                               |             |        |               |                  |
|--|-------------|--------|---------------|------------------|
| Ordenados por Fechas ordenadas descendientemente |             |        |               |                  |
| <b>Información del foro</b>                      |             |        |               |                  |
| Asunto   | Autor       | Vistas | Respuestas    | Último mensaje   |
| 😊 Ayuda!!!                                       | Koy         | 1      | 0             | 21/6/00 11:54 AM |
| 😞 Virus I Love You                               | lucas       | 228    | 1 <b>NEW</b>  | 16/6/00 05:04 AM |
| 📖 Seguridad                                      | dak21       | 58     | 2 <b>NEW</b>  | 16/6/00 05:01 AM |
| 💡 Medicina y Computación                         | juankyboy   | 29     | 0             | 13/6/00 10:25 PM |
| 💡 archivos multillave                            | jesus V.    | 26     | 0             | 13/6/00 12:18 PM |
| ❓ informacion                                    | jesus V.    | 37     | 0             | 13/6/00 12:12 PM |
| 📖 Información                                    | mariela     | 71     | 2 <b>NEW</b>  | 12/6/00 08:19 PM |
| 😞 ¿nada?   | Isidro      | 936    | 16 <b>NEW</b> | 11/6/00 00:01 AM |
| 😊 Redes  | yaro        | 278    | 4 <b>NEW</b>  | 9/6/00 03:23 PM  |
| ❓ Software                                       | Fernandocba | 403    | 2 <b>NEW</b>  | 9/6/00 09:12 AM  |

Páginas: 0 1 2

Ir a  Ir

En algunas ocasiones solicitan autenticación del visitante, según el tipo de acceso del foro: público o privado.



## **Encuestas en línea**

La Real Academia Española, define las encuestas como *“conjunto de preguntas tipificadas, dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho”*.

Otros autores señalan *“...es un instrumento cuantitativo de investigación social mediante la consulta a un grupo de personas elegidas de forma estadística, realizada con ayuda de un cuestionario”*

Por su parte, la enciclopedia electrónica Wikipedia consultada en septiembre de 2005, dice:

*“Una encuesta es un censo en pequeña escala con un propósito más específico que el censo. Las encuestas tienen por objeto obtener información estadística definida, mientras que los censos y registros vitales de población son de mayor alcance y extensión. Este tipo de estadísticas pocas veces otorga, en forma clara y precisa, la verdadera información que se requiere, de ahí que sea necesario realizar encuestas a esa población en estudio, para obtener los datos que se necesitan para un buen análisis”*.

La versión “en línea” de este concepto sólo difiere en su presentación, del resto su función es la misma, recolectar información para hacer sondeos públicos, evaluaciones de desempeño, investigaciones de mercado, exámenes en línea, registro y muchas más.

Al tomar en cuenta este tipo de elementos como instrumento de medición, no hay que descartar el margen de error que siempre trae consigo: la muestra seleccionada puede proporcionar datos erróneos, un mismo usuario puede participar “n” números de veces sin límite y, entre otras cosas no siempre el tipo de encuesta requiere los datos del

visitante, los cuales además no podrían ser verificables a menos que la investigación lo amerite.



Pese a esto, las encuestas en línea proporcionan interacción a la página web y hasta se han convertido para los programadores un negocio como servicio de valor agregado con análisis y gráficos de datos en tiempo real de manera eficiente y rápida en sus diversas formas: selección múltiple, con imagen, selección de una sola alternativa, etc., ofreciendo como resultado la opción de ver la respuesta correcta, o la elección de la mayoría de los encuestados por medio de un gráfico, entre otros.

## PRODUCCIÓN DEL SITIO WEB

Una vez reseñados los aspectos concernientes al diseño de web site, pasamos a ocuparnos de la producción. Para ello consultamos a Antonio Fernández Coca en *Diseño y producción para la World Wide Web* (1998), quien señala cuatros fases fundamentales a las que pone en práctica bajo la denominación de guiones.

- **Guión literario:** en el que a través de la palabra serán fundamentados la idea general del trabajo, su razón, objetivos y análisis de éstos. Sirve para respaldar por escritos las ideas a configurar y cristalizar.
- **Guión interactivo:** organiza el nivel de interacción a desarrollarse entre el usuario y el sitio propuesto en cuestión. Se plantea el proceso de programación, así como todo lo referente a los vínculos e hipertextos.
- **Guión gráfico o de estilo:** donde serán presentadas y justificadas las necesidades referentes a tipografía, color, estilo, modo de presentación de imágenes con el propósito de establecer una unidad grafica en el conjunto total de las páginas y evitar un caos visual a los potenciales usuarios.
- **Guión técnico:** paso final de la preproducción, pero el inicial a la realización “en caliente” de la propuesta web, en el que serán reflejados de manera técnica y especializada todos los pasos a seguir durante el proceso de diseño y producción.

---

## BASES LEGALES

Toda realización de un proyecto debe enmarcarse en unos parámetros legales que garanticen su armónico funcionamiento dentro de la sociedad. Por lo tanto, la iniciativa de elaborar un espacio en la red destinado a difundir las actividades realizadas y relacionadas con la Liga Interna de Fútbol son justificadas en disposiciones legales tales como:



### Derecho al Deporte

En el momento de realización de este Trabajo de Grado, en la Asamblea Nacional se discutía la aprobación de la nueva Ley del Deporte, cuyo único norte es la masificación y difusión de las actividades físicas entre los habitantes del país. La diputada Victoria Mata, una de las impulsoras de esta Ley que se espera sea aprobada antes de culminar el año 2005, gentilmente nos dio una copia de este proyecto, del cual extrajimos un par de artículos que sustentan nuestro trabajo.

En el artículo 7 del Título I sobre disposiciones generales, se habla sobre la importancia de la difusión de la actividad física en el país:

*“Se declara de interés público y social el fomento, promoción y práctica de la educación física y el deporte, así como todas las obras y actividades necesarias para cumplir lo estipulado en la presente Ley”*

En el artículo 14 del Título II de la educación física, el deporte escolar y el sector universitario, trata sobre la importancia de la actividad deportiva en la Educación Superior, instando a estas instituciones a velar por la correcta práctica y promoción de las actividades físicas.

*“Las Instituciones de Educación Superior tendrán a su cargo la regulación y organización del deporte y actividades físicas en su ámbito respectivo, para su*

---

*práctica por parte de estudiantes, profesores y profesoras e integrantes del personal administrativo por medio de los clubes deportivos. El Ministerio de Adscripción a través de la estructura administrativa correspondiente, coordinará la participación de las Instituciones de Educación Superior en competencias y actividades deportivas de ámbito estatal e internacional, y ejercerá aquellas funciones que le sean encomendadas como órgano de consulta para el desarrollo del deporte universitario”.*

### **Libertad de Expresión y Derecho a la Información**

La Constitución que rige la República Bolivariana de Venezuela, describe en artículos distintos y trata como derechos diferentes, los temas de la libertad de expresión y la información.

El derecho a la libertad de expresión (artículo 57) norma la facultad de quien emite opiniones e informaciones, otorgándole el derecho a expresarse libremente por cualquier medio sin censura:

*“Toda persona tiene derecho a expresar libremente sus pensamientos, sus ideas u opiniones de viva voz, por escrito o mediante cualquier otra forma de expresión, y de hacer uso para ello de cualquier medio de comunicación y difusión, sin que pueda establecerse censura. Quien haga uso de este derecho asume plena responsabilidad por todo lo expresado. No se permite el anonimato, ni la propaganda de guerra, ni los mensajes discriminatorios, ni los que promuevan la intolerancia religiosa”.*

Por su parte, el derecho a la información (artículo 58), se establece desde la perspectiva de quien recibe la información, la cual señala debe ser oportuna, veraz, imparcial y sin censura.

*“La comunicación es libre y plural, y comporta los deberes y responsabilidades que indique la ley. Toda persona tiene derecho a la información*

*oportuna, veraz e imparcial, sin censura, de acuerdo con los principios de esta Constitución, así como a la réplica y rectificación cuando se vea afectada directamente por informaciones inexactas o agraviantes. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir información adecuada para su desarrollo integral”*

Si bien es cierto que estos artículos abarcan todo el espectro poblacional del territorio venezolano, los niños y adolescentes se rigen bajo otra normativa que arropa sus necesidades: La Ley Orgánica de Protección al Niño y Adolescente (LOPNA), la cual se hace pertinente mencionar, ya que muchos de quienes forman parte de la Liga Interna de Fútbol UCV son estudiantes que aún no han cumplido la mayoría de edad.

En ese sentido el artículo 67 expresa en cuanto al derecho a la libertad de expresión:

*“Todos los niños y adolescentes tienen derecho a expresar libremente su opinión y a difundir ideas, imágenes e informaciones de todo tipo, sin censura previa, ya sea oralmente, por escrito, en forma artística o por cualquier otro medio de su elección, sin más límites que los establecidos en la Ley para la Protección de sus derechos, los derechos de las demás personas y el orden público”.*

Por su parte, el artículo 68 aborda el tema del Derecho a la Información señalando:

*“Todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo y a seleccionar libremente el medio y la información a recibir, sin más límites que los establecidos en la Ley y los derivados de las facultades legales que corresponden a sus padres, representantes o responsables.*

**Parágrafo Primero:** *El Estado, la sociedad y los padres, representantes o responsables tienen la obligación de asegurar que los niños y adolescentes reciban información veraz, plural y adecuada a su desarrollo.*

**Parágrafo Segundo:** *El Estado debe garantizar el acceso de todos los niños y adolescentes a servicios públicos de información, documentación, bibliotecas y demás servicios similares que satisfagan las diferentes necesidades informativas de los niños y adolescentes, entre ellas, las culturales, científicas, artísticas, recreacionales y deportivas. El servicio de bibliotecas públicas es gratuito”.*

## MARCO METODOLÓGICO

Para llevar a cabo una metodología óptima es necesario establecer parámetros previos a ellas, tales como:

### Nivel de la investigación

- **Exploratoria:** puesto que estuvo dirigida a tener conocimientos generales o aproximativos de la realidad para sustentar la creación de un espacio en la red.
- **Descriptiva:** el objetivo fundamental de la elaboración del site, fue orientado a dar una visión de cómo opera y cuales son los aspectos más resaltantes de la Liga Interna de Fútbol.
- **Proyecto factible:** siguiendo la teoría de Balestrini en su libro *¿Cómo se elabora un proyecto de investigación?* (1998) el propósito del proyecto, condujo al diseño de una propuesta viable, destinado a solventar una carencia a partir de estudios previos que así lo determinaron.

En ese sentido, la investigación exploratoria dio forma a la investigación descriptiva, la cual hizo posible determinar el contenido y el diseño más adecuado para llevar a cabo con resultados óptimos el proyecto.

### Diseño de la investigación

- **No experimental:** los investigadores no intervinieron ni alteraron el desarrollo del objeto de estudio. Sólo se remitieron a describir los hechos tal cual como ocurren y se desarrollan.



- **Transaccional:** la muestra seleccionada para la investigación, fue indagada en un cierto período de tiempo cercano a la producción del trabajo a fin de que los contenidos fuesen los más adecuados y apropiados.

### **Alcances y limitaciones**

Proponer una página web para la Liga Interna de fútbol proporciona una herramienta comunicacional a todos los integrantes de este gremio, cónsona con las nuevas tecnologías de información inmersas en la actual sociedad, en donde la Internet se ha convertido en un medio dinámico que traspasa las barreras del espacio y el tiempo en el que el usuario posee un mayor dominio de esa variable, puesto que es el consumidor del producto quien escoge el momento de acceder a la información en el momento que lo desee; opción que otros medios no permiten.

También es importante destacar el aporte que esta propuesta proyecta, independientemente de si se llega a ejecutar. Claro que, lo ideal sería que trascendiera y fuera puesta en marcha por la Dirección de Deportes. No obstante, esto escapa del radio de acción de los autores. Es una limitante. Pero en ese sentido el trabajo en cuestión se presenta como un modelo aplicable, un nuevo recurso capaz de generar usuarios y promoción del sentido de pertenencia con la difusión de contenidos de esta entidad universitaria y, a su vez un modelo para otras instituciones de similar índole.

La iniciativa de elaborar un trabajo de investigación enmarcado en la creación de un espacio web para la Liga Interna de Fútbol de la UCV tiene como espectro, dejar una referencia para futuros proyectos porque constituye un soporte que facilite los futuras tesis de grados de compañeros con intereses comunes en la propuesta expuesta, sobre todo en el área balompédica, de la que se tienen un reducido número de obras bibliográficas no sólo en el espacio universitario, sino también a escala mayor, a nivel nacional.

De igual manera, las referencias de diseño y producción web son igual de limitadas que las deportivas aunque en menor proporción. Existe mayor número de obras con respecto al tema, pero no hay acceso a ellas sino se adquiere a través de la compra de dichas. Fue aquí en donde la búsqueda electrónica se convirtió en una opción capaz de sosegar esas carencias, brindar enorme, cuantiosa y valiosa información que fortaleció la investigación. Muestra de ello es posible apreciarla en el apartado relacionado a eventos y torneos futbolísticos.

El tiempo de ejecución en la realización de un proyecto es fundamental para su éxito. En el transcurso de la investigación y producción del sitio para el ciberespacio, pasó a ser una limitante que quizás acortó la realización en cuanto a dedicación, mas no mermó la calidad del producto final.

A la falta de tiempo de dedicación se añadió la escasez del mismo por parte de los entrevistados, parte fundamental de la investigación para establecer los elementos necesarios para la creación del producto, a quienes fue difícil de contactar, pero con esfuerzo se logró concretar.

A diferencia de otros proyectos el factor económico no fue una limitante, ya que precisamente entre los beneficios de la creación de un espacio web se pone de manifiesto el bajo costo que representa a corto y largo plazo. Pese a esto el desarrollo de la investigación si propuso trabas económicas habituales como la compra de cartuchos de tinta y hojas de papel bond; requisito indispensable para la ejecución de este tipo de obligaciones.

Para finalizar, el trabajo contribuye a enriquecer e incrementar el material bibliográfico de las bibliotecas de la máxima casa de estudios, la Universidad Central de Venezuela

## **Población y Muestra**

En el libro *“Proceso de la investigación científica”* (1988), Tamayo define muestra como *“la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación”*. De acuerdo a esto la muestra de este proyecto fue constituida por el número de atletas pertenecientes a la Liga Interna de Fútbol, sus coordinadores, la Directiva que los supervisa (para este caso, dirigentes de la Dirección de Deportes encargados o relacionados con el área de estudio). Así como también el personal que opera el espacio web de esta Dirección con el fin, de tener una referencia base de cómo son manejados los contenidos deportivos dentro de la UCV.

De este total de población, fue seleccionado una porción denominada muestra, que para efectos de Tamayo se tipifica como *“intencionada o sesgada”*, puesto que son los investigadores quienes determinaron los elementos, a su juicio, representativos; lo que exigió un conocimiento previo de la población estudiada.

Así pues, la muestra elegida, para establecer el contenido y diseño más adecuado para el proyecto estuvo conformado por 4 personas:

- Roberto Cavallo, Director de Deportes de la Universidad Central de Venezuela
- Javier Francisco Gómez, Presidente de la Liga Interna Universitaria de Fútbol
- José Benvenega, Sub-director de deportes de la Universidad Central de Venezuela
- Sarina Gómez, encargada de la Unidad de la Tecnología de la Información (UTI) de la Dirección de Deportes.

## Técnicas de recolección de datos

**Entrevistas.** Sabino en “*El proceso de la investigación*” (1980), señala:

*“La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismo actores sociales quienes nos proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes, expectativas, etc. Nada mejor que la persona involucrada para hablarnos acerca de todo aquello que piensa y siente, de lo que ha experimentado”*

A esto, los investigadores agregan, que la finalidad de esta técnica enriquece la exploración documental (bibliográfica y electrónica) del tema objeto de estudio llenando los espacios vacíos que ésta pueda dejar y agregando valores a lo examinado.

A continuación la transcripción de las entrevistas realizadas a los personajes anteriormente mencionados:

### **ROBERTO CAVALLO**

DIRECTOR DE DEPORTES DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA



Ex jugador de la selección nacional de fútbol, al culminar su carrera balompédica rápidamente decidió enfilarse en la gerencia deportiva. Egresado de la escuela de Economía (FACES), tomó el cargo de sub-director de deportes en el año 2000, y de Director en 2004. A pesar de su apretada agenda, hizo un hueco en su rutina laboral para atendernos

### **¿Qué opina de la iniciativa de elaborar una página web para la Liga Interna de Fútbol (LIF)?**

- Es fantástico que haya esta inquietud y hay que canalizarla, para que se integre a la serie de actualizaciones y mejora del software que tenemos planeado hacer en dirección de deportes. Es positivo que los mismos estudiantes se avoquen a encontrar soluciones para la comunidad a la que pertenecen.

### **¿Qué tan positivo puede ser una página web para la LIF?**

- Es muy importante porque hay que dar a conocer a los casi 1500 atletas de los más de 50 equipos que conforman la Liga Interna. Además, quitando las ventajas obvias que significan disponer en cualquier horario los datos estadísticos, evidentemente que al pertenecer a Internet, la podrán consultar personas externas a la UCV, y así fortalecemos la imagen de no sólo la liga, sino también toda la Dirección de Deportes.

### **¿Qué elementos considera que debería llevar esta página?**

- Aparte de la estadística, que tenga una buena estructura comunicacional y gráfica, para que sea atractiva y se convierta un medio de referencia para la UCV.

### **JAVIER FRANCISCO GÓMEZ**

PRESIDENTE DE LA LIGA INTERNA UNIVERSITARIA DE FÚTBOL



Lleva un año al frente de esta competición. Este bachiller además de ser estudiante activo de la Universidad Central de Venezuela (Escuela de Historia, Facultad de Humanidades), se desempeña como arbitro profesional, tanto en la Liga Universitaria, como en otras competiciones de la Asociación de Fútbol de Distrito Capital, a su vez, adscrito a la Federación Venezolana de Fútbol.

### **¿Qué opina de la iniciativa de elaborar una página web para la Liga que usted dirige?**

- Han habido varios proyectos, pero nunca se han concretado. Pero una página web como recurso electrónico es necesario, pues se necesita una base de datos de los jugadores y equipos, y que a la vez, de alguna manera todos los que hacemos vida en esta liga tengamos acceso a ella para consultar. Además, sirve para fiscalizar, pues muchas personas se inscriben en dos equipos al mismo tiempo, por ejemplo. Podemos identificar varias irregularidades.

### **¿Y traerá ventajas para la dinámica de la LIF?**

Bueno la tecnología trae ventajas y desventajas siempre. Una de las ventajas que hay es que puede ser consultada siempre, siempre y cuando haya alguien que se responsabilice de actualizarla, acomodarla. Pero podría afectar el aforo de las reuniones, pues las personas al tener los resultados y clasificaciones en Internet, no ven la necesidad de asistir. Pero claro, eso ya es responsabilidad de los delegados de cada equipo y no de ustedes (los creadores de la página) ya que es obligatorio asistir a las reuniones para discutir los problemas que nos aquejan.

### **¿Podiera la página web propuesta ayudar a solventar los problemas?**

- Claro, es un medio de comunicación. Y es que realmente necesitamos apoyo en varios aspectos. Nos gustaría hacer una campaña para la creación de más canchas de fútbol en la universidad, ya que las que tenemos son insuficientes, pues a veces nos es imposible llevar a cabo los partidos de 50 equipos en tres canchas (Estadio Olímpico, Sierra Maestra y Ciencias). También nos gustaría que las existentes fueran acomodadas, para darles un buen. Pienso, que en una página web donde quizá por carambola pudiera meterse el Rector o algún periodista, y entonces escucharían nuestras necesidades. Como por ejemplo, la inseguridad. Hace varios meses, a un muchacho en Sierra Maestra

### **¿Qué elementos considera que debería llevar esta página?**

Sería interesante contar la tabla de clasificación las 24 horas del día. Además, tablas de goleadores, resultados de partidos, reglamento y las sanciones que aplicamos a los jugadores. Un trabajo excelente sería hacer un resumen de nuestra historia de la liga.

---

## **JOSÉ BENVENGA**

SUB-DIRECTOR DE DEPORTES DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA



Ingeniero egresado de la UCV, ha estado vinculado siempre al fútbol universitario. Tanta es su pasión por este deporte que llegó a ser presidente de la LIF en 1990 hasta 1992. Llevó casi diez años como Coordinador Deportivo de la Dirección de deportes, y en 2004 ascendió al puesto de sub-director.

### **¿Cómo ve usted esta propuesta de página web para la LIF?**

-Es muy positivo porque ayuda a la difusión de los equipos de la liga, puede beneficiar siempre y cuando se mantenga actualizada, porque se pueden consultar muchas cosas y se dejaría a un lado la llamadera a al presidente de la liga o a uno mismo, que generalmente lo hacen para consultar juegos y otras novedades. Tenerlo disponible en Internet las 24 horas sería maravilloso. Qué sea un elemento de difusión sólido en la comunidad ucevista

### **¿Qué elementos debe tener esta página?**

-Mira, lo principal son las estadísticas: Calendario, tablas de posiciones, goleadores... también sería bueno un apartado para las sanciones, pues cada quien puede ver lo que debe en tarjetas y suspensiones. Claro, todo siempre y cuando haya alguien que la mantenga actualizada.

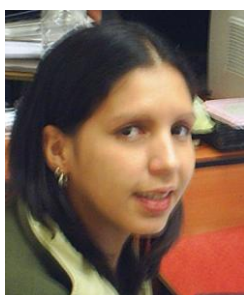
### **¿Cuáles son las carencias de esta liga?**

-La principal carencia de esta Liga son las canchas, pues son muy pocas para tantos equipos. Y las tres que tenemos tiene diversos problemas, pues el Estadio Olímpico siempre está ocupado para eventos especiales, Sierra Maestra está muy deteriorada, y Ciencias, que es la que en mejor estado permanece, es dependencia de la Facultad de Ciencias, y no pocas veces ponen trabas para su utilización por los equipos que no sean de esa facultad.

---

**Usted como persona conocedora del fútbol ucevista, ¿podría comentarnos como ha beneficiado la liga interna al fútbol de la UCV?**

-Ha beneficiado porque ha nutrido las selecciones de la UCV durante más de treinta años, haciéndolas más competitivas. Aparte de eso, ha servido como medio recreativo a muchos estudiantes. El fútbol es un sano pasatiempo.



**LICENCIADA SARINA GÓMEZ**

ENCARGADA DE LA UNIDAD DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN (UTI) DE LA DIRECCIÓN DE DEPORTES.

Este departamento, como su nombre lo explica, está encargado de la parte informática de la Dirección de Deportes, y una de sus principales tareas es mantener en funcionamiento la página web de esa dependencia administrativa.

**¿Qué opinión le merece este proyecto de página web para la Liga Interna de Fútbol (LIF)?**

-Me parece muy bueno, porque es una iniciativa estudiantil que va en beneficio de la propia universidad y su deporte.

**¿Qué ventajas puede traer esta página?**

-Como todos sabemos Internet es un medio informativo necesario. Sería muy interesante el desarrollo de esta página, pues permite consultar en cualquier momento la información que se requiera.

**¿Qué sugiere para la realización del proyecto?**

-Trabajar con los usuarios, que en este caso serían los que forman parte de la liga. Escucharlos, que haya feedback. Y que siempre se mantenga actualizada. En la parte técnica, aconsejo que sea una página liviana, sencilla de diseño, pues el ancho de banda con el que trabaja la universidad, no tiene capacidad suficiente para soportar la cantidad de información que circula por ella.



**¿Podría en algún momento ingresar el proyecto presentado en la UTI?**

-Por supuesto, todas las buenas propuestas son bienvenidas. Acá le podemos ofrecer el hosting (alojamiento), pues contamos con un servidor que trabaja con lenguajes HTML, PHP, Javascript, MySQL y otros. Además de la respectiva asesoría técnica.

## **DISEÑO Y PRODUCCIÓN DEL SITIO WEB DE LA LIGA INTERNA DE FÚTBOL DE LA UCV**

Una vez realizadas las investigaciones previas a la realización del sitio web, realizamos el proceso de producción de la siguiente forma:

### **1. Guión Literario**

El sitio web de la Liga Interna de Fútbol pretende difundir informaciones y actividades relacionadas a esta agrupación con el objetivo de que sus integrantes tengan a su alcance una herramienta de fácil acceso que llene sus expectativas. Para ello el canal de comunicación contará con

- **Home page:** página en la que será visualizado la barra de navegación en la que estará contenido todas las secciones contenidas dentro de su respectivo botón de acceso para ingresar a cada una de ellas. En cuanto a contenido, el homepage tendrá los titulares correspondientes a los hechos significativos del día.
- **Historia:** sección donde será narrada los hechos que han trascendido en la liga desde su fundación a la actualidad. Datos curiosos y otros concernientes al mismo.
- **Directorio:** apartado en el que será expuesto los nombres y cargos de la directiva y personal encargado de la Liga Interna de Fútbol; el organigrama de esta organización.
- **Reglamento – Sanciones:** espacio en el que se podrá conocer las amonestaciones realizadas en las diferentes jornadas de la semana. En ella aparecerá el nombre del jugador, sus datos, el equipo al que pertenece, la sanción, el motivo de ésta y la

multa correspondiente a cancelar para eliminar de su hoja de vida, dichas infracciones. Todo esto motivado a resguardar “el juego limpio” dentro de la Liga.

- **Primera y Segunda División:** es una sección que cobrará vida a través de sus sub – secciones: equipos (lista con los nombres correspondiente que se vinculará con una página con información más detallada de los mismos), resultados y calendario (los marcadores de los partidos irán acompañados de su fecha de realización para los eventos jugados y los próximos a decidirse), clasificación (movimiento posicional de los equipos según los partidos jugados y ganados), goleadores (lista de posiciones de los jugadores con mayor récord de goles alcanzados en el transcurso de los partidos)
- **Enlaces:** apartado en el que será dispuesta una lista de vínculos a otros espacios relacionados con la actividad balompédica a nivel local, nacional e internacional. Se presenta como una guía para el usuario de conocer lugares comunes y de su interés.
- **Contacto:** página vinculada a crear un feedback entre el visitante y el encargado de actualizar los contenidos, a fin de recomendar mejoras o en su defecto iniciar críticas constructivas para mantener el site acorde con las necesidades de quienes acceden.
- **Foro:** página destinada a crear interactividad entre los visitantes del sitio donde podrán intercambiar impresiones de las actividades de la Liga Interna de Fútbol u otras necesidades. Contará con la opción de abrir carpetas para organizar los temas de conversación. Sin embargo dependerá de los usuarios su utilidad y aprobación.

Cada una de estas secciones será dispuesta en la parte central de la página, ya que a los lados contará con dos barras verticales de color rojo en la que serán ubicadas, la barra de navegación y los banners que apoyan el espacio a continuar activo.

Las informaciones estarán acompañadas de imágenes para hacer amena la lectura de los contenidos según lo amerite. No obstante se recurrirá utilizar el mayor número posible de forma equilibrada puesto que sabemos que es un elemento de gran impacto que enganchara a los usuarios. En su defecto se recurrirá a la presencia de colores de no requerir apoyo visual.

El lenguaje a utilizar claro, breve y sencillo sin caer en lo vulgar, pero a su vez sin abusar de los tecnicismos que la actividad amerita. Esto con la finalidad de que los alcances del espacio no se limiten ya que más bien se busca abrir un espacio para los atletas futbolísticos y sus hinchas. De ahí la inclusión de un foro, en el que previamente se programó una lista de palabras que no podrán ser usadas para impedir el desarrollo armónico de la propuesta. No obstante, esto no se convierte en un factor que impida la libertad de expresión, sino un refuerzo que, nunca está de más, para promover el respeto.

Si la página en cuestión se remite a sólo publicar informaciones, no existirá retroalimentación entre el medio y el usuario con lo que se pierde interés por parte del visitante en un sitio al que se espera visitar periódicamente por estar destinado a un público específico que acudirá con frecuencia para buscar información actual de su interés. Es por ello que el nivel de interacción se presenta como parte fundamental de la estructura de ese espacio, para lo que fueron insertos vínculos, encuestas, foros y dirección de contacto para generar una lista de correo o distribución con el propósito de mantener al usuario enganchado a el medio y a su vez generar nuevos enlaces entre los mismos usuarios y aficionados al fútbol.

A fin de crear una identidad para la Liga Interna de Fútbol, más allá de sus siglas, se propuso un logo que agrupara la pasión futbolística con uno de los símbolos más emblemáticos del recinto universitario, el reloj de la Plaza del Rectorado, en donde las bases de esta figura, una escalera parecida a un ADN, sostienen un balón de fútbol en la parte superior. Las bases de



esta figura fueron coloreadas de amarillo, azul y rojo, tonos que representan la camiseta fútbol ucevista y la propuesta desarrollada.

Para llevar a cabo lo anteriormente mencionado, fue necesaria la presencia de un ordenador con una velocidad mayor a 128MB y un monitor de resolución mínima 800 x 600 píxeles que cuente con las siguientes herramientas:

| <b>Herramientas</b>                  | <b>¿Para qué sirve?</b>  |
|--------------------------------------|--|
| <b>Macromedia<br/>Dreamweaver MX</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creación de sitios dinámicos.</li> <li>▪ Transcripción y edición del código fuente (HTML y Javascript) de las páginas</li> <li>▪ Ensamblaje final de las páginas con imágenes, textos, animaciones, clips.... etc.</li> <li>▪ Programación web</li> </ul> |
| <b>Macromedia<br/>Fireworks MX</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Edición de imágenes</li> <li>▪ Diseño de logos y botones</li> <li>▪ Optimización de imágenes para hacerla más livianas</li> <li>▪ Producción de animaciones con la técnica cuadro por cuadro.</li> </ul>  |
| <b>Adobe Photoshop</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Retoque y edición de imágenes</li> <li>▪ Optimización de imágenes para hacerla más livianas</li> </ul>  |
| <b>Servidor Apache</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Almacenamiento de datos</li> <li>▪ Distribución de datos</li> </ul>   |

## 2. Guión interactivo

| Elemento  | Interactividad  |
|---|---|
| <p><b>Links - Vínculos</b><br/><b>- Enlaces</b></p> | <p>Son utilizados en la medida en que son añadidas secciones al sitio. En primera instancia los enlaces a incluir son:</p> <p>Inicio / Historia / Directorio / Sanciones / Primera División / segunda División/ Equipos / Resultados y Calendario / Clasificación / Goleadores / Enlaces / Contacto y Foro.</p> <p>Además, fueron agregados enlaces hacia otra páginas referentes al tema futbolístico tales como: Universidad Central de Venezuela / Dirección de Deportes UCV / Federación de Fútbol Asociado (FIFA) / Confederación Suramericana de Fútbol, Federación Venezolana de Fútbol (FVF), Liga Recampeones, Diario Líder en deportes / Meridiano.</p> <p>Los vínculos manejados son, en su mayoría, de tipo hipermedia. Esto se debe a que los botones que enlazan a los usuarios de un lugar a otro cuentan con una imagen de sustitución (rollovers), al superponer el mouse o ratón sobre ellos. Por otra parte, existen imágenes que fungirán como links, cuya función es conducir al consumidor hacia un sitio externo de la página.</p> <p>También se cuenta con la presencia de enlaces de tipo sencillo al final de cada una de las páginas, de manera que el usuario no necesite regresar al tope de la página para moverse dentro de las diferentes páginas del sitio</p> |

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Animaciones</b>  | <p>Tendrán su protagonismo en los botones con rollovers o imagen de sustitución, los cuales al ser tocados con el mouse variarán su color que producirá un pequeño efecto visual de movimiento causado por la rapidez del objeto al ser modificado.</p> <p>De igual manera su presencia se hará notoria en la inclusión de banners.</p>   |
| <b>Programación</b> | <p>La programación necesaria para el funcionamiento del espacio web de la Liga Interna de Fútbol de la UCV se fundamenta en los códigos HTML y Javascript establecidos por las aplicaciones utilizadas para su construcción: Dreamweaver, Flash y Fireworks.</p> <p>También se pone de manifiesto en la sección foro, la cual requirió de una base de datos capaz de generar eventos de acuerdo al caso requerido, los cuales principalmente se distinguen su ausencia de tiempo real.</p> <p>Para la sección encuestas fue necesario este elemento en donde el usuario al elegir una de las opciones propuestas será trasladado a un menú emergente que le indicará el movimiento de variables (resultados) producidos hasta ese momento de la encuesta.</p> |
| <b>Acceso</b>       | <p>Una vez situada la página dentro de un servidor o un protocolo destinado para ello, el acceso al sitio será determinado por el visitante, quien acudirá cuando él así a él en el momento que lo desee.</p>   |

---

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Acceso</b>     | No obstante, para la presentación como trabajo de investigación a optar por el título de Licenciados en Comunicación Social el ingreso al site será realizado a través de una unidad de cd-rom donde será inserto un CD que mostrará el contenido de las páginas |
| <b>Navegación</b> | Es de tipo no lineal, ya que los usuarios, sea cual sea su nivel, podrán movilizarse de un lugar a otro del modo que lo deseen a través de una guía de orientación, la barra de menús, la cual está destinada a cumplir dicha tarea.                             |



### 3. Guión gráfico o de estilo

| <b>Elemento</b> | <b>Estilo</b>   |
|-----------------|---|
| <b>Páginas</b>  | <p>Todas y cada una de las páginas tendrán en común ciertos elementos tales como:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo propuesto para la LIF, acompañado de la palabra Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela a dos renglones, primera línea a punto 20 y la segunda 16, centrado en color blanco sobre una barra horizontal de fondo azul. A la derecha de ésta irá el logo de la UCV y a la izquierda el de la Dirección de Deportes de la misma casa de estudios.</li> <li>2. Dos barras verticales de color rojo en cada uno de los extremos de largo según necesite la página. Del lado izquierdo fue inserto el menú de navegación con cada uno de los botones de las secciones; mientras que el extremo derecho se tiene pensado añadir la encuesta.</li> <li>3. El centro de las páginas está destinado a incluir la información de cada una de las secciones. Éste será de mayor ancho de las barras rojas verticales.</li> <li>4. Todas las páginas contarán al tope inferior con links sencillos para trasladar al usuario por los diferentes lugares del site, para evitar regresar al menú de navegación ubicado en la parte superior izquierda.</li> </ol> |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Botones</b>            | <p>Serán estrechos óvalos acompañados de un círculo azul en el que dentro está ubicado un balón de fútbol. Cada uno de ellos contendrá un rollover que presenta la misma imagen con variación de colores.</p> <p>Botones con imágenes de los enlaces a sitios externos al site</p>  |
| <b>Animaciones</b>        | <p>Creadas a partir de Flash y/o Fireworks, según el grado de complejidad y serán integrados como un icono dentro de la página con un tamaño proporcional a la página</p>   |
| <b>Tipografía</b>         | <p>Times New Roman, fuente elegida para los textos por ser una de las más comunes y utilizadas por los ordenadores a nivel mundial y por su fácil legibilidad en cualquier tamaño y sus diferentes versiones: black, itálica, versalitas... y Verdana para los títulos de los botones.</p>  |
| <b>Color</b>              | <p>Son utilizados los colores representativos del tricolor ucevista, amarillo, azul y rojo con los que se jugará para destacar tablas, cuadros, tipografía, entre otros. Además de los valores blanco, negro y la combinación de estos, el gris.</p> <p>Para algunos casos habrá alteraciones en los valores, de estos colores, sobretodo en las tonalidades azul y amarilla.</p> |
| <b>Imágenes estáticas</b> | <p>Refiere al apoyo fotográfico para hacer más amena el paseo por el site, Toda imagen estática debe considerarse dentro de los parámetros de los colores establecidos y debe estar acompañada de una leyenda o texto que lo identifique.</p> <p>Habrá presencia de iconos sencillos, tomados de proveedores de imágenes estándares.</p>  |

## PRODUCTO FINAL

Una vez determinadas los parámetros a seguir para la realización del sitio este quedó de la siguiente manera:

**Inicio – Home Page:** dará la bienvenida al usuario al sitio con las noticias más recientes de la Liga Interna de Fútbol.

The screenshot shows the home page of the Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela. The page has a blue header with the league's logo and name. A red sidebar on the left contains a vertical menu of navigation buttons: INICIO, HISTORIA, DIRECTORIO, SANCIONES, 1ª DIVISIÓN, RESULTADOS, CLASIFICACIÓN, GOLEADORES, EQUIPOS, 2ª DIVISIÓN, RESULTADOS, CLASIFICACIÓN, GOLEADORES, EQUIPOS, FORO, ENLACES, and CONTACTOS. The main content area is white and features a red banner for 'Últimas Noticias'. The top news item is titled 'Inter de Farmacia asalta el primer lugar' with a sub-headline 'Derrotan 4-1 a Economía'. It includes a photo of a soccer game and a short article snippet. Below this is another news section titled 'Más Noticias' with two items: 'Rectorado promete mejorar seguridad' and 'Estudian colocar hierba artificial en Sierra Maestra'. At the bottom, there is a navigation menu with links for 'Inicio', 'Historia', 'Directorio', 'Sanciones', 'Primera División', and 'Segunda División'.

**Liga Interna de Fútbol**  
de la Universidad Central de Venezuela

**Últimas Noticias**

**Inter de Farmacia asalta el primer lugar**  
*Derrotan 4-1 a Economía*

Por Alfredo Coronis- El Inter de Farmacia se trepa en la cima de la primera división, al golear 4-1 al representativo de Economía. Con tantos de Marlon Fernández, Stephen Pérez y una dupla de Yonatan Azuaje, se quedan solitarios en el primer lugar. Por su parte, Economía...

La defensa del Inter fue clave / Paula Díaz

**Más Noticias**

**Rectorado promete mejorar seguridad**  
Prensa UCV- El rector de la UCV, Anotonio Paris, prometió incrementar la seguridad en los recintos deportivos, luego de los lamentables sucesos ocurridos...

**Estudian colocar hierba artificial en Sierra Maestra**  
Prensa UCV- El director de Deportes de laUCV, Ecom. Roberto Cavallo, anunció en rueda de prensa, que se está elaborando un proyecto para colocar grama sintética en la maltrecha...

Inicio  
Historia • Directorio • Sanciones  
**Primera División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
**Segunda División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
Foro • Enlaces • Contactos

# Historia



## Liga Interna de Fútbol

de la Universidad Central de Venezuela

INICIO

HISTORIA

DIRECTORIO

SANCIONES

VENEGAS

RESULTADOS

CLASIFICACIÓN

GOLEADORES

EQUIPOS

EXTRAS

RESULTADOS

CLASIFICACIÓN

GOLEADORES

EQUIPOS

FORO

ENLACES

CONTACTOS



HISTORIA DE LA LIGA INTERNA DE LA UCV

**D**entro del seno deportivo de la Casa que vence las sombras, existe una liga que es institución. Se trata de la Liga Interna de Fútbol o Liga Universitaria de Fútbol. El torneo nació en el año 1973, por inquietud de Joe Cusati, deportista activo de la UCV, los profesores Omar Carnevalli y Gerardo Venegas, el arquitecto egresado Ficto Poler y el bachiller Gnello Tiberi.

Al no existir documentos escritos que narren el nacimiento de esta liga, recurrimos a uno de sus fundadores, el Licenciado Joe Cusati, quien nos narró el origen de esta competición:

“En aquella época, la Universidad Central de Venezuela, fiel a sus principios de puertas abiertas al pueblo en general, permitía que los aficionados del balompié hicieran uso de las instalaciones de la Ciudad Universitaria. Pero el libre acceso llegó a tal punto, que en los mismos torneos que se organizaban en esta casa de estudios, la gran mayoría de los participantes era de origen foráneo.

Debido a eso, Carnevalli, Venegas, Poler, Tiberi y mi persona, amantes del fútbol e hijos agradecidos de la UCV, decidimos que era menester crear un torneo donde participaran estudiantes, profesores, empleados y egresados, reclamando el territorio que nos pertenece. Nombres de profesores o personajes destacados dentro del Alma Mater sirvieron de excusa para realizar competencias en su honor. La pasión fue creciendo”.

Y este certamen dio un cambio radical en la estructura del fútbol ucevista. La liga sirvió para nutrir las selecciones de la UCV, y a partir de su creación, esta casa académica ha fortalecido su oncena en todas sus participaran estudiantes, profesores, empleados y egresados, reclamando el territorio que nos pertenece. Nombres de profesores o personajes destacados dentro del Alma Mater sirvieron de excusa para realizar competencias en su honor. La pasión fue creciendo”.

Y este certamen dio un cambio radical en la estructura del fútbol ucevista. La liga sirvió para nutrir las selecciones de la UCV, y a partir de su creación, esta casa académica ha fortalecido su oncena en todas sus líneas.

Inicio

Historia • Directorio • Sanciones

**Primera División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos

**Segunda División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos

Foro • Enlaces • Contactos

**Directorio:** tendrá incluido parte del organigrama de la Dirección de Deportes y la Liga Interna de Fútbol de la UCV.

**Liga Interna de Fútbol**  
de la Universidad Central de Venezuela

**INICIO**  
**HISTORIA**  
**DIRECTORIO**  
**SANCIONES**  
**PRIMERA DIVISIÓN**  
**RESULTADOS**  
**CLASIFICACIÓN**  
**GOLEADORES**  
**EQUIPOS**  
**SEGUNDA DIVISIÓN**  
**RESULTADOS**  
**CLASIFICACIÓN**  
**GOLEADORES**  
**EQUIPOS**  
**FORO**  
**ENLACES**  
**CONTACTOS**



LIGA INTERNA DE FÚTBOL

**DIRECCIÓN DE DEPORTES**

Ecom. Roberto Cavallo  
*director*

Ing. José Benvenega  
*sub-director*

Lic. Pedro Gómez  
*coordinador*

**LIGA INTERNA DE FÚTBOL**

Br. Javier López  
*presidente*

Br. Antonio Guerra  
*vice-presidente*

Br. Gustavo Ríos  
*secretario general*

Lic. Alfonso Seiqueras  
*vocal*

Br. Yilson Batallas  
*vocal*

Br. Yilson Batallas  
*vocal*

Sr. Alejandro García  
*vocal suplente*

Br. Pedro Suárez  
*secretario general*

Lic. Carlos Battaglia  
*tesorero*

Ing. Alessandro Di Giacomini  
*tribunal de honor*

Inicio  
Historia • Directorio • Sanciones  
**Primera División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
**Segunda División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
Foro • Enlaces • Contactos

## Sanciones


**Liga Interna de Fútbol**  
 de la Universidad Central de Venezuela


 Descarga el reglamento de la LIP en formato Word (219 KB)

| SANCIONES GRAVES       |           |              |                  |   |   |
|------------------------|-----------|--------------|------------------|---|---|
| JUGADOR                | C.I.      | EQUIPO       | ESCUELA O GREMIO | SANCION   | MOTIVO  |
| GARCÍA, Carlos         | 140598613 | Economía     | Economía         | Suspendido de la liga por tres años               | Agredió físicamente (golpeó y escupió) al árbitro el día 14/03/05   |
| PÉREZ, Yefferson       | 104752869 | Pachecos     | Ingeniería       | Suspendido de la liga por una temporada           | Agredió físicamente (fractura en la cara) a un jugador rival el día 24/07/05                                    |
| LANDAETA, Luis Roberto | 9872501   | Inter        | -----            | Expulsado definitivamente de la liga              | No pertenece a la comunidad ucevista, falsificó el Carnet Estudiantil   |
| ADRIÁN, Luis Carlos    | 16078963  | -----        | Antropología     | Suspendido de la liga por dos años                | Se inscribió simultáneamente en dos equipos: Genética (2ª división) y Sociología (1ª división)                  |
| -----                  | -----     | ARQUITECTURA | Arquitectura     | El equipo será suspendido de la liga por dos años | Inscribió a siete jugadores que no pertenecen a la comunidad ucevista, tienen varios antecedentes por trifulcas |

| SANCIONES DE JUEGO   |            |                 |   |                                      |               |
|----------------------|------------|-----------------|---|--------------------------------------|---------------|
| JUGADOR              | C.I.       | EQUIPO          | TARJETAS  | SUSPENSION                           | MULTA A PAGAR |
| PÉREZ, Yancarlos     | 1602549632 | Los Manteca     | 1 amarilla  | -----                                | Bs. 1500      |
| PEDRIQUE, Hidalgo    | 45866923   | Real Ciencias   | 2 amarillas acumuladas sin pagar + 1 roja                         | Un partido                           | Bs. 6000      |
| BASTONES, Alejandro  | 456832616  | LY Comunicación | 4 amarillas acumuladas sin pagar                                  | Un partido                           | Bs. 6000      |
| HINOJOSA, Yonatan    | 14589632   | Políticos FC    | 3 amarillas acumuladas sin pagar                                  | -----                                | Bs. 6000      |
| ADINOLFI, Cian Piero | 13456789   | Treabajo Social | 2 amarillas (mismo juego) + 1 roja                                | Dos partidos                         | Bs. 6000      |
| CARREÑO, Alfredo     | 12363874   | Salud Pública   | 5 amarillas acumuladas sin pagar + dos rojas acumuladas sin pagar | No jugará hasta que cancele la multa | Bs.13300      |
| PINTO, Evaristo      | 10258951   | Bioanálisis     | 1 amarilla  | -----                                |               |
| SAMUEL, Pedro        | 8956231    | Dvo. Ingeniería | 1 amarilla  | -----                                |               |
| OLMEDO, José Antonio | 78962534   | K.F.C.          | 1 roja  | Tres partidos                        | Bs. 3000      |



**Primera y Segunda División:** categoría que contiene sub-niveles tales como:

Equipos: página en la que al hacer click en uno de los nombres de los equipos se ingresará a la nómina de jugadores.

Equipos

Nómina de Jugadores

| N° | Nombre                           | C.I.     | Escuela                   | Fecha de Nacimiento | Posición  |
|----|----------------------------------|----------|---------------------------|---------------------|-----------|
| 1  | PACHECO HERNANDEZ, Juan Antonio  | 15687962 | Computación               | 17/08/1981          | Portero   |
| 12 | GARCIA GARCIA, Heriberto José    | 13245412 | Biología                  | 7/10/1980           | Portero   |
| 2  | GOLINDANO, Eliberto Rafael       | 15156451 | Computación               | 13/08/1983          | Defensa   |
| 3  | CENTENO ACOSTA, Jairo José       | 13414184 | Biología                  | 9/08/1983           | Defensa   |
| 4  | GRAU GALINDO David del Valle     | 12254414 | Com Social (refuerzo)     | 12/08/1983          | Defensa   |
| 6  | SFERZA GUTIERREZ, Angel          | 15544465 | Física                    | 17/01/1983          | Defensa   |
| 19 | DIAZ MARQUEZ, Felipe Adolfo      | 16523357 | Física                    | 4/05/1979           | Defensa   |
| 13 | CARALLERO MELLENDEZ, Mauro       | 15454566 | Computación               | 17/08/1983          | Defensa   |
| 5  | DIAZ BERAZA, Agustin Javier      | 15454444 | Matemática                | 17/08/1983          | Defensa   |
| 8  | BOLAÑOS, Henry                   | 16896333 | Química                   | 17/08/1983          | Medio     |
| 7  | VELASQUEZ PLATA, Gilbert Andrés  | 9865633  | Biología                  | 17/08/1983          | Medio     |
| 10 | OROPEZA CARBILLO, Miguel Angel   | 11544455 | Administración (refuerzo) | 17/08/1983          | Medio     |
| 25 | TSU CHAN, Men hai                | 96666665 | Química                   | 17/08/1983          | Medio     |
| 27 | CARAYVALLO SALMERA, Antonio José | 1356286  | Computación               | 17/08/1983          | Medio     |
| 32 | PÉREZ PÉREZ, Tomas Alexis        | 12588963 | Química                   | 17/08/1983          | Medio     |
| 18 | SEGOVIA MARCANO, Ylber de Jesús  | 12335653 | Matemática                | 17/08/1983          | Medio     |
| 11 | SPENZZI, Gian Piero              | 1223565  | Computación               | 4/05/1979           | Medio     |
| 9  | SEVILLA ACOSTA, Juan Diego       | 4655632  | Matemática                | 17/08/1983          | Medio     |
| 21 | SEVILLA ACOSTA, Juan Jairo       | 11555665 | Física                    | 17/08/1983          | Delantero |
| 20 | FENEDA LÓPEZ, Alexander Ramón    | 5566789  | Computación               | 17/08/1983          | Delantero |
| 69 | HERTAS MENDOZA, Zacarias         | 1466665  | Biología                  | 4/05/1979           | Delantero |
| 31 | TORREALBA MORENO, Ylber Yancury  | 11546565 | Computación               | 17/08/1983          | Delantero |

Resultados y Calendario:

## Liga Interna de Fútbol

de la Universidad Central de Venezuela



**LIGA INTERNA DE FUTBOL**

### CALENDARIO TEMPORADA 2005

| JORNADA 1 (08/10/05)  |                     | JORNADA 2 (08/10/05)  |                     | JORNADA 3 (08/10/05)  |                     |
|-----------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|
| Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        |
| Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 5-1 Sociología      |
| Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 3-3 Los Manteca     |
| Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   |
| Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación | Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación | Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación |
| JORNADA 4 (08/10/05)  |                     | JORNADA 5 (08/10/05)  |                     | JORNADA 6 (08/10/05)  |                     |
| Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        |
| Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 5-1 Sociología      |
| Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 3-3 Los Manteca     |
| Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   |
| Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación | Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación | Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación |
| JORNADA 7 (08/10/05)  |                     | JORNADA 8 (08/10/05)  |                     | JORNADA 9 (08/10/05)  |                     |
| Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        |
| Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 5-1 Sociología      |
| Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 3-3 Los Manteca     |
| Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-1 Dve. Ciencias   |
| Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación | Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación | Real Ciencias         | 0-0 LY Comunicación |
| JORNADA 10 (08/10/05) |                     | JORNADA 11 (08/10/05) |                     | JORNADA 12 (08/10/05) |                     |
| Ingeniería Jrs.       | 4-0 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 2-2 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 2-2 Medicina        |
| Economía              | 5-1 Sociología      | Economía              | 2-2 Sociología      | Economía              | 2-2 Sociología      |
| Ciencias              | 3-3 Los Manteca     | Ciencias              | 2-2 Los Manteca     | Ciencias              | 2-2 Los Manteca     |
| Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   |
| Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación | Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación | Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación |
| JORNADA 16 (08/10/05) |                     | JORNADA 17 (08/10/05) |                     | JORNADA 18 (08/10/05) |                     |
| Ingeniería Jrs.       | 2-2 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 2-2 Medicina        | Ingeniería Jrs.       | 2-2 Medicina        |
| Economía              | 2-2 Sociología      | Economía              | 2-2 Sociología      | Economía              | 2-2 Sociología      |
| Ciencias              | 2-2 Los Manteca     | Ciencias              | 2-2 Los Manteca     | Ciencias              | 2-2 Los Manteca     |
| Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   | Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   |
| Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación | Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación | Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación |
| JORNADA 19 (08/10/05) |                     |                       |                     |                       |                     |
| Ingeniería Jrs.       | 2-2 Medicina        |                       |                     |                       |                     |
| Economía              | 2-2 Sociología      |                       |                     |                       |                     |
| Ciencias              | 2-2 Los Manteca     |                       |                     |                       |                     |
| Pacheco               | 2-2 Dve. Ciencias   |                       |                     |                       |                     |
| Real Ciencias         | 2-2 LY Comunicación |                       |                     |                       |                     |

Inicio

Historia • Directorio • Sanciones

**Primera División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos

**Segunda División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos

Foro • Enlaces • Contactos



## Clasificación

Liga Interna de Fútbol  
de la Universidad Central de Venezuela

**LIGA INTERNA DE FUTBOL**

**INICIO**

**HISTORIA**

**DIRECTORIO**

**SANCIONES**

**GOLEADORES**

**RESULTADOS**

**CLASIFICACIÓN**

**GOLEADORES**

**EQUIPOS**

**FORO**

**ENLACES**

**CONTACTOS**

CLASIFICACIÓN PRIMERA DIVISIÓN

| Equipos         | J  | G  | E | P  | GF | GC | Dif | Ptos |
|-----------------|----|----|---|----|----|----|-----|------|
| Inter           | 14 | 10 | 1 | 3  | 40 | 8  | 32  | 31   |
| Administración  | 14 | 9  | 2 | 3  | 38 | 12 | 26  | 29   |
| Odontología     | 14 | 9  | 1 | 4  | 39 | 8  | 31  | 28   |
| Real            | 13 | 9  | 1 | 3  | 27 | 5  | 22  | 28   |
| Arquitectura    | 14 | 8  | 3 | 3  | 45 | 6  | 39  | 27   |
| Antropología    | 13 | 8  | 2 | 4  | 25 | 8  | 17  | 26   |
| Atl.Farmacia    | 14 | 8  | 1 | 5  | 32 | 12 | 20  | 25   |
| Dvo.Ciencias    | 14 | 7  | 2 | 5  | 36 | 8  | 24  | 23   |
| Unión Obreros   | 14 | 6  | 3 | 5  | 26 | 8  | 18  | 21   |
| Profesores      | 14 | 6  | 2 | 6  | 7  | 9  | -2  | 20   |
| Medicina Jrs    | 14 | 5  | 2 | 7  | 8  | 9  | -1  | 17   |
| Dinamo          | 14 | 5  | 2 | 7  | 16 | 10 | 6   | 17   |
| Vigilantes FC   | 14 | 4  | 3 | 7  | 14 | 14 | 0   | 15   |
| Estadística FC  | 14 | 3  | 2 | 9  | 12 | 20 | -8  | 11   |
| Los Polares     | 14 | 2  | 3 | 9  | 11 | 23 | -12 | 9    |
| Guacamayas      | 14 | 2  | 3 | 9  | 10 | 24 | -14 | 9    |
| Ingeniería FC   | 14 | 1  | 2 | 11 | 9  | 38 | -29 | 5    |
| Real Ciencias   | 14 | 1  | 2 | 11 | 8  | 40 | -32 | 5    |
| Filosofos       | 14 | 0  | 3 | 11 | 7  | 41 | -34 | 3    |
| Letras Sporting | 14 | 0  | 2 | 12 | 5  | 68 | -63 | 2    |
| Economía        | 14 | 0  | 2 | 12 | 5  | 68 | -63 | 2    |

**FORO**

**ENLACES**

**CONTACTOS**

Inicio  
Historia • Directorio • Sanciones  
Primera División: Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
Segunda División: Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
Foro • Enlaces • Contactos

## Goleadores

Liga Interna de Fútbol  
de la Universidad Central de Venezuela

**LIGA INTERNA DE FUTBOL**

**INICIO**

**HISTORIA**

**DIRECTORIO**

**SANCIONES**

**GOLEADORES**

**RESULTADOS**

**CLASIFICACIÓN**

**GOLEADORES**

**EQUIPOS**

**FORO**

**ENLACES**

**CONTACTOS**

GOLEADORES 1ª DIVISIÓN

| JUGADOR             | EQUIPO          | ESCUELA     | GOLES |
|---------------------|-----------------|-------------|-------|
| MEZA, Carlos        | R. INGENIERIA   | INGENIERIA  | 27    |
| BOENO, Juan         | INTER           | FARMACIA    | 23    |
| PEREZ, Kiberson     | EMPLEADOS       | VIGILANCIA  | 20    |
| PEREZ, Ignacio      | ECONOMIA        | EE.II.      | 19    |
| BLANCO, Richard     | Dvo.CIENCIAS    | ARTES       | 18    |
| RIARTE, Francisco   | ECONOMIA        | ECONOMIA    | 17    |
| GOMEZ, Fernando     | LOS MANTECA     | CIENCIAS    | 16    |
| SAMBUEZA, Patricio  | LY COMUNICACION | COM. SOCIAL | 13    |
| GARCIA, Pablo       | FACHECO         | INGENIERIA  | 12    |
| BALLESTAS, Wilfrido | EGRESADOS       | ADMON.      | 11    |

**FORO**

**ENLACES**

**CONTACTOS**

Inicio  
Historia • Directorio • Sanciones  
Primera División: Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
Segunda División: Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
Foro • Enlaces • Contactos

Enlaces:



## Liga Interna de Fútbol

de la Universidad Central de Venezuela

**INICIO**

**HISTORIA**

**DIRECTORIO**

**SANCIONES**

**PRIMERA DIVISIÓN**

**RESULTADOS**

**CLASIFICACIÓN**

**GOLEADORES**

**EQUIPOS**

**FORO**

**ENLACES**

**CONTACTOS**



**LIGA INTERNA DE FÚTBOL**

ENLACES A OTRAS PÁGINAS DE INTERÉS

UCV

|   |   |
|---|---|
|  | UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA<br><a href="http://www.ucv.ve">www.ucv.ve</a>            |
|  | Dirección de Deportes UCV<br><a href="http://www.deportes.ucv.ve">www.deportes.ucv.ve</a> |

FÚTBOL

|   |   |
|---|---|
|    | FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE FÚTBOL ASOCIADO<br><a href="http://www.fifa.com">www.fifa.com</a>     |
|  | CONFEDERACIÓN SURAMERICANA DE FÚTBOL<br><a href="http://www.conmebol.com">www.conmebol.com</a>    |
|  | FEDERACIÓN VENEZOLANA DE FÚTBOL<br><a href="http://www.fvf.org.ve">www.fvf.org.ve</a>             |
|  | LIGA DE CAMPEONES DE EUROPA<br><a href="http://www.uefa.com/champions">www.uefa.com/champions</a> |
|  | DIARIO DEPORTIVO LÍDER<br><a href="http://www.liderendeportes.com">www.liderendeportes.com</a>    |
|  | DIARIO DEPORTIVO MERIDIANO<br><a href="http://www.meridiano.com.ve">www.meridiano.com.ve</a>      |

Inicio  
 Historia • Directorio • Sanciones  
**Primera División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
**Segunda División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos  
 Foro • Enlaces • Contactos

**Contacto:**


Liga Interna de Fútbol  
 de la Universidad Central de Venezuela

[INICIO](#)

[HISTORIA](#)

[DIRECTORIO](#)

[SANCIONES](#)

[1ª DIVISIÓN](#)

[RESULTADOS](#)

[CLASIFICACIÓN](#)

[GOLEADORES](#)

[EQUIPOS](#)

[2ª DIVISIÓN](#)

[RESULTADOS](#)

[CLASIFICACIÓN](#)

[GOLEADORES](#)

[EQUIPOS](#)

[FORO](#)

[ENLACES](#)

[CONTACTOS](#)



LIGA INTERNA DE FUTBOL

CONTACTOS

Para cualquier duda o sugerencia, por favor escriba abajo indicando nombre, email y asunto; gustosamente le responderemos

Inicio

Historia • Directorio • Sanciones

**Primera División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos

**Segunda División:** Resultados • Clasificación • Goleadores • Equipos

Foro • Enlaces • Contactos

**Foro:**

Bienvenido(a), **Invitado**. Por favor  
[Ingresar](#) o [Registrarse](#).  
 Octubre 24, 2005, 02:33:09

[Inicio](#) [Ayuda](#) [Buscar](#) [Ingresar](#) [Registrarse](#)

**Noticias:** YaBB SE - Just Installed

**Mi comunidad**

| Nombre del foro   | Temas | Mensajes | Último mensaje   |
|---|-------|----------|--|
| <b>Categorías Generales</b>                                 |       |          |  |
| <b>Discusión General</b><br>Regístrate gratis y ¡Exprésate! | 2     | 2        | Octubre 19, 2005,<br>08:55:55<br>en Me llamo gabo y<br>quie...<br>por gabo |

**Mi comunidad - Centro de Información**

**Miembros**

**Lista de miembros**  
 Lista de miembros registrados y los 15 que más publican.

**Estadísticas YaBB SE**

|   |   |
|---|---|
| Total Temas: <b>2</b> Total Mensajes: <b>2</b><br>Último mensaje: "Me llamo gabo y quiero..." (Octubre 19, 2005, 08:55:55 )<br>Ver los 10 más recientes mensajes en el foro.<br><a href="#">[Más Stats]</a> | Total Miembros: <b>2</b><br>Último miembro: <b>gabo</b> |
|---|---|

**Usuarios en línea**

1 Visitantes, 0 Usuarios

Ingresar con nombre de usuario, contraseña y duración de la sesión

POWERED BY  
powered by  
**php**

Mi comunidad | Powered by YaBB SE  
© 2001-2002, YaBB SE Dev Team. All Rights Reserved.

**¡Un error ha ocurrido!**

2: open(/tmp\sess\_efd354f745afbc4ae557a0694fa4596c, O\_RDWR) failed: No such file or directory (2)  
 (Unknown In 0)

Cabe destacar que la creación de las páginas fue de manera conjunta, ya que durante el nivel de producción a medida que una era creada una, se conectaba con las anteriores. Seguidamente a esto, fueron probadas en diferentes ordenadores donde se detectaron dos fallas técnicas:

- La visualización en pantalla por diferencia de resoluciones de monitor. Problema que no pudo ser contrarrestado por lo que el funcionamiento de la pagina deforma optima sólo podrá ser ejecutado bajo una resolución de pantalla de 800 x 600 píxeles
- La desaparición de imágenes y códigos que no se activaban, desperfecto que halló solución al verificarse datos el servidor, logrando así la operatividad del sitio en un 100%

Otro factor importante de mencionar es la ausencia de elementos en la barra vertical derecha del sitio propuesto en la presentación escrita del producto final. Consideramos que ese espacio “vacío” debe ser utilizado de acuerdo a las necesidades de la Liga Interna (campañas institucionales, encuestas, homenajes e incluso, hasta publicidad). Sin embargo, en el Disco Compacto anexo a este trabajo, se insertó en dicha barra un modelo de encuestas y un banner que conecta a la página principal de la UCV ([www.ucv.ve](http://www.ucv.ve)), sólo a modo de sugerencia.

## CONCLUSIONES

Dentro de sus labores profesionales el comunicador debe generar contenidos de interés para las diversas áreas que componen la compleja sociedad que le rodea, la cual varía constantemente y, en la actualidad lo hace de forma acelerada, en cuanto a nuevas tecnologías de la información (NTC) se refiere.

Las transformaciones surgidas obligan al comunicador mantenerse cónsono con las nuevas herramientas que le proporciona el medio, pero a la vez le permite la oportunidad de innovar a través de nuevas vías, tal cual lo hizo Miguel Castelli cuando incorporó al mundo electrónico contenidos concernientes a las actividades del judo ucevistas. Iniciativas como ésta se enmarcan como referencia para nuevos trabajos donde quizás no será descubierta el agua tibia marcando la pauta, pero sí serán aprovechadas las carencias de promoción y difusión de entidades, organizaciones y afines, tal cual como hizo el autor del antecedente anteriormente expuesto y como propuso el presente trabajo de grado destinado a la Liga Interna de Fútbol de la Universidad Central de Venezuela, la cual se encontraba ausente de cualquier tipo de publicación en los diferentes medios de comunicación (folletos, revistas, programas de radio y televisión tanto interna como externa...etc.)

Todo el acontecer del fútbol mundial, las copas y torneos internacionales, que son eventos de alta factura, así como los de menor importancia, tienen un espacio en la red ¿por qué no iba a tenerlo la Liga Interna de la UCV?

Es así como este trabajo de grado, desarrolló una propuesta sustentada en las necesidades de esa agrupación deportiva, realizado por los autores por medio de la investigación exploratoria y descriptiva sumada a las entrevistas a personalidades altamente relacionadas con la Liga Interna y el órgano que lo supervisa, la Dirección de Deportes UCV, añadido a la capacidad que el comunicador posee para elaborar los

contenidos pertinentes tales como investigar las actividades de mayor relevancia para la Liga y congruente jerarquización de los colores adecuados que la representaran (amarillo, azul y rojo) y la utilización de ellos en las diferentes páginas del sitio, la creación de un logo que combinara la pasión futbolística con uno de los elementos más emblemáticos de la máxima casa de estudios, la inserción de elementos que permitan interactividad a fin de mantener activa la comunicación tales como foro, encuestas y sección de contacto.

De esta forma, se puso en práctica gran parte de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y se acercaron a otros, ya que el diseño y producción de páginas web además de conocimientos de comunicación escrita y visual implican nociones de programación, (por aquello de los lenguajes, protocolos y servidores) área dominada por los expertos en programación como los ingenieros en sistemas y computación.

Esta observación nuevamente pone de manifiesto la compenetración del comunicador dentro de la sociedad y su importancia para éste y las instituciones que forman nuevos talentos de implementar los recursos necesarios ajustados a esos campos tales como la profundización de esas asignaturas con la promoción de talleres de capacitación tanto para alumnos como profesores dentro o fuera del recinto universitario, ya que la ausencia de cualquier ente en la superautopista de la información pone en riesgo el fenómeno de globalización que en su medida ha proporcionado grandes avances a la sociedad. No podemos negar que la Internet es un medio rápido eficaz que cada día arrastra mayor número de usuarios, y que no se puede dejar marginada a una de las ligas de fútbol universitario más grandes del país.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### LIBROS

- ARRUTI, Alberto Miguel y Jesús Flores Vivar (2001): **Ciberperiodismo**. Ediciones 2010. Madrid, España.
- BALESTRINI, A (1998): **¿Cómo se elabora un proyecto de investigación?** Editorial BL Consultores y Asociados. Venezuela
- BOBADILLA, Jesús (1999): **HTML dinámico, ASP y Java Script a través de ejemplos**. Editorial Ra-Ma. Madrid, España.
- BRONER, Edgardo (2002): **La historia de los mundiales**. Caracas, Venezuela
- CASTELLS, Manuel (2001): **La Galaxia Internet**. Areté. Madrid, España.
- CURTIS, Hillman (2000): **Diseño Web con Flash**. Editorial Anaya. Madrid, España.
- FERNANDEZ COCA, Antonio (1998): **Producción y diseño gráfico para la World Wide Web**. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- GRADIAS, Michael (2001): **Photoshop: El gran libro**. Editorial Anaya. Madrid, España.
- GRAF, Hans (2004): **La Vinotinto: De pasión de pocos a delirio de millones**. Editorial Alfadil. Caracas, Venezuela.



- GÓMEZ MONT, Carmen (1991): **Nuevas tecnologías de la comunicación.** Ediciones Trillas. México.
- GISBERT, Carlos (1971): **Enciclopedia Mundial del Fútbol.** Madrid, España
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto (2000): **Metodología de la Investigación.** Editorial Mc Graw-Hill. México.
- HEID, Jim (1998): **Los secretos HTML y creación de páginas web.** Editorial Anaya. Madrid, España.
- JOYANES, Luis (1997): **Cibersociedad: Los retos sociales ante un nuevo mundo digital.** Barcelona, Editorial Mc Graw-Hill.
- KAHN, Paul y Krzysztof Lenk (2001): **Mapas de webs.** México. Mc Graw Hill
- LAYA, Luis (2004): **El fútbol en Venezuela.** Caracas, Venezuela.
- NAVAS BLANCO, Alberto (2000): **Reseña Histórica de la de sede de la Universidad Central de Venezuela.** Ediciones UCV. Caracas, Venezuela.
- PEÍA TRESANCOS, Jaime (2000): **Guía visual de diseños de páginas web.** Editorial Anaya. Madrid, España.
- PÉREZ LÓPEZ, Cesar (2001): **Administración de sitios y páginas web con Dreamweaver.** Editorial Ra-Ma. Madrid, España.
- SABINO, C. (1980): **El proceso de la investigación.** Editorial El Cid. Argentina.

- STOUT, Rick (1996): **World Wide Web: Manual de referencia**. Editorial Mc Graw –Hill. Caracas, Venezuela.
- TAMAYO, M. (1998): **Proceso de la investigación científica**. Editorial Limosa S.A. México.
- VERDÚ, Vicente (1980): **El fútbol: mitos, ritos y símbolos**. Editorial Alianza. Madrid, España.
- WAHL, Alfredo (1998): **Historia del fútbol, del juego al deporte**. Barcelona, España.
- WALL, David (1997): **10 secretos para el éxito en la web**. Editorial Paraninfo. Madrid, España.

#### **TESIS DE GRADO**

- CAMBERO E., Fabián (2002): **Desarrollo de un portal de Internet para la escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela**. Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.
- CASTRO B., Alfredo (2001): **Desarrollo de la publicación electrónica para el periódico Hora Universitaria**. Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.
- CORRO HERNÁNDEZ, Daniel (2002): **Diseño e implementación del Web Site: Radio Deporte 1590 AM**. Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.
- JIMÉNEZ, Jesús (2002): **www.poloacuaticoucv.com: Diseño e implementación del sitio web del Club de Polo Acuático de la Universidad Central de Venezuela**. Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.

- MENDOZA GONZÁLEZ, Edwards (2003): **Diseño e implementación de una página web para el centro de información deportiva de la escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela.** Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.
  
- PADRÓN GABRIEL (2004): **Diseño y desarrollo de un producto hipermedia como propuesta para la Biblioteca Gustavo Leal de la Escuela de Comunicación Social de la FHE de la UCV.** Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.
  
- SALAMANQUÉS SUAREZ, Wanda (2000): **Venezuela Extrema: La adrenalina en la red; El uso de la World Wide Web como herramienta para la promoción de los deportes extremos en Venezuela.** Tesis. UCV. Caracas, Venezuela.

**\* CONSULTAS ELECTRÓNICAS**

- Aula Clic: <http://www.aulaclic.es>
- Exea Comunicaciones: <http://www.exea.net>
- CECODAP: Centro Comunitario de Aprendizaje Por los Derechos de la Niñez y Adolescencia: <http://www.cecodap.org.ve>
- Ciberaula: <http://www.ciberaula.com>
- Defensoría del Pueblo: <http://www.defensoria.gov.ve>
- Desarrollo web: <http://www.desarrolloweb.com>
- Diccionario Electrónico de la Real Academia Española. Enciclopedia Multimedia Encarta. Microsoft Corporation. 2005
- Diseño de interfaces: <http://www.imageandart.com>
- Diseño de páginas con Frontpage: <http://www.mailxmail.com>
- Enciclopedia Electrónica Wikipedia: <http://es.wikipedia.org>
- Enciclopedia Multimedia Encarta. Microsoft Corporation. 2005
- Encuestas en línea - Ovest Solutions: <http://www.encuestasenlinea.com.mx>
- Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA): <http://www.fifa.com>

- Foro de la Fundación Universitaria Luis Amigó: <http://www.fumlam.edu.co/newbb/>
- HTML web - Gráficos digitales: <http://www.htmlweb.net/disenio/>
- Horizonte web: <http://www.horizonteweb.com>
- Informática Millenium: <http://www.informaticamilenium.com.mx>
- Manual de Diseño Digital: <http://platea.cnince.mecd.es>
- Manual de estilo www de la Universidad de Zaragoza: <http://wzar.unizar.es>
- Maestros del web: <http://www.maestrosdelweb.com>
- Monografías.com: <http://www.monografias.com/guiasforos/>
- Programación: <http://www.programacion.com>
- Red Cyt: <http://www.redcyt.secyt.gov.ar>
- Servicio de Informática de la Universidad de Murcia - <http://www.um.es/si>
- Terra Informática: <http://descargas.terra.es>
- Unión Europea de Fútbol Asociado (UEFA): <http://www.uefa.com>
- Usuarios Lycos: <http://usuarios.lycos.es/tutoinformatica/lenguajes.html>
- Web Experto: <http://www.webexperto.com>
- <http://members.fortunecity.com>

\*Las consultas electrónicas fueron realizadas durante Agosto, Septiembre y Octubre de 2005.