

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la Obtención del Título de
**ANALISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES
Y PROGRAMACION DE SISTEMAS**

T e m a :

WEB SITE PARA LA AGENCIA DE VIAJES
"DESTINO DEL SUR"

Manual de Usuario

Autores:

Carlos Javier Cumbe Montesdeoca
Darwin Eduardo Freire Cedeño
Julio Eduardo Hernández Castro
Abel Oswaldo Jara Espinoza

DIRECTOR:

Anl. Segundo Remache Anchundia

Año 2007

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES
Y PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS**

TEMA:

**WEB SITE PARA LA AGENCIA DE VIAJES
“DESTINO DEL SUR”**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

**CARLOS JAVIER CUMBE MONTESDEOCA
DARWIN EDUARDO FREIRE CEDEÑO
JULIO EDUARDO HERNÁNDEZ CASTRO
ABEL OSWALDO JARA ESPINOZA**

DIRECTOR:

ANL. SEGUNDO REMACHE ANCHUNDIA

AÑO:

2007

DEDICATORIA

En primer lugar dedicamos este trabajo a Dios, por ser nuestro mejor amigo y habernos permitido alcanzar este objetivo importante en nuestras vidas.

También dedicamos de manera especial este trabajo a nuestros padres, las personas que hicieron posible la culminación de esta carrera profesional con sus apoyos económicos y sus múltiples consejos.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento sin duda lo dirigimos a Dios, nuestro Señor, por habernos bendecido, al darnos toda la hermosa familia que tenemos y por estar siempre a nuestro lado quien nos han permitido avanzar con salud, constancia y resistencia a las diferentes pruebas que se nos presenta en nuestro diario vivir.

De igual manera agradecemos a nuestros padres, profesores, compañeros de la “Escuela Superior Politécnica del Litoral”, **EDCOM (“Escuela de Diseño y Comunicación Visual”)**, que han incidido de manera directa en nuestra formación.

Al Analista Segundo Remache por toda su comprensión, apoyo incondicional, incentivo y preocupación para que nosotros pudiéramos terminar este trabajo.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este tópico de graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al **EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual)** de la “Escuela Superior Politécnica del Litoral”.

(Reglamentos de Exámenes y títulos profesionales de la **ESPOL**).

**FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE
GRADUACIÓN**

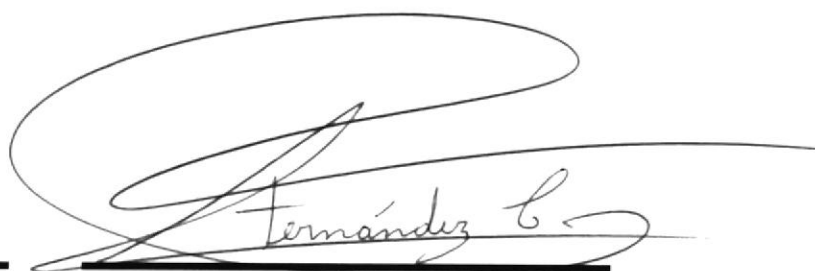
A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to be 'SRA' followed by a long horizontal stroke.

Anl. Segundo Remache Anchundia

FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Sr. Darwin Eduardo Freire Cedeño



Sr. Julio Eduardo Hernández Castro



Sr. Carlos Javier Cumbe Montesdeoca



Sr. Abel Oswaldo Jara Espinoza

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1	1
1. GENERALIDADES.....	1
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. OBJETIVOS DE ESTE MANUAL.....	1
1.3. OBJETIVOS GENERALES	1
1.4. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
1.5. LO QUE DEBE CONOCER EL LECTOR	1
1.6. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.....	2
1.7. ACERCA DE ESTE MANUAL	2
1.8. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	2
1.8.1. CONVENCIONES DE FORMA DE TEXTO	3
1.8.2. CONVENCIONES DEL MOUSE	3
1.8.3. CONVENCIONES DEL TECLADO.....	3
1.8.4. CONVENCIONES DE MENSAJE DE INFORMACIÓN	4
1.9. SOPORTE TÉCNICO.....	4
 CAPÍTULO 2	 1
2. INTERFAZ GRÁFICA.....	1
2.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS	1
2.2. ¿QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS?	1
2.3. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS.....	2
2.4. INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO	2
2.5. VER EL CONTENIDO DE SU PC	3
2.6. BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA	4
2.7. EXAMINAR EL EXPLORADOR DE WINDOWS	5
2.8. MANTENIMIENTO DE SU PC	6
2.8.1. UTILIZAR EL BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS.....	6
2.8.2. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO	7
2.8.3. VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE	8
2.9. FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER.....	9
2.9.1. MANEJO DEL INTERNET EXPLORER	9
2.9.2. BUSCAR INFORMACIÓN	10
2.9.3. CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO	12
2.10. INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL	13
2.10.1. AGREGAR COMPONENTES ADICIONALES DE WINDOWS	13
2.10.2. ACCEDER AL SERVIDOR WEB	15
2.10.3. SITIO WEB PREDETERMINADO EN IIS	16
2.10.4. COLOCAR NUESTRAS PROPIAS PÁGINAS.....	16
2.11. ACERCA DE INTERNET.....	16
2.11.1. CORREO ELECTRÓNICO	16
2.11.2. UTILIDAD DEL CORREO ELECTRÓNICO	17
2.11.3. DIRECCIONES DEL CORREO ELECTRÓNICO	17
2.11.4. DIRECCIONES ALFANUMÉRICAS.....	17
2.11.5. EL NAVEGADOR WEB	18
2.11.6. WORLD WIDE WEB (WWW).....	19
2.11.7. HTTP	19
2.11.8. URL	19

CAPÍTULO 3	1
3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	1
 CAPÍTULO 4	 1
4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
 CAPÍTULO 5	 1
5. ¿CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE?	1
5.1. MENÚ PRINCIPAL	1
5.1.1. OPCIONES DEL MENÚ	2
5.2. PÁGINAS DEL WEB SITE	3
5.2.1. PANTALLA DE INTRODUCCIÓN	3
5.2.2. PANTALLA PÁGINA PRINCIPAL - DEFAULT	4
5.2.3. PANTALLA DE ¿QUIÉNES SOMOS?	5
5.2.4. PANTALLA DE MISIÓN	6
5.2.5. PANTALLA DE VISIÓN	7
5.2.6. PANTALLA DE OBJETIVOS GENERALES	8
5.2.7. PANTALLA DE SERVICIOS	9
5.2.8. PANTALLA DE MI GIRA: MARÍTIMO	10
5.2.9. PANTALLA DE MI GIRA: AÉREO	11
5.2.10. PANTALLA DE MI GIRA: TERRESTRE	12
5.2.11. PANTALLA DE NOTICIAS	13
5.2.12. PANTALLA DE VIAJES REALIZADOS	14
5.2.13. PANTALLA DE COMENTARIOS Y SUGERENCIAS	15
5.2.14. PANTALLA DE ¿CÓMO RESERVAR?	16
5.2.15. PANTALLA DE MAPA DEL SITIO	17
5.2.16. PANTALLA DEL MÁS VOTADO	18
5.2.17. PANTALLA DE HOTELES	19
5.2.18. PANTALLA DE EXCURSIONES	20
5.2.19. PANTALLA DE REGISTROS	21
5.2.20. PANTALLA DE ACEPTACIÓN DEL REGISTRO	23
5.2.21. PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN	24
5.2.22. PANTALLA DE RESERVACIÓN	25
5.2.23. PANTALLA DE RESERVACIÓN DEL BOLETO	27
5.2.24. PANTALLA DE INGRESO DE ADMINISTRACIÓN	28
5.2.25. PANTALLA DEL MENÚ DE MANTENIMIENTOS	29
5.2.26. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ESTADO	30
5.2.27. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA DESCUENTO	31
5.2.28. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA PAÍS	32
5.2.29. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ZONA REGIONAL	33
5.2.30. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA CIUDAD	34
5.2.31. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO TRANSPORTE	35
5.2.32. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TRANSPORTE	36
5.2.33. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO VIAJE	37
5.2.34. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA VIAJE	38
5.2.35. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO HOSPEDAJE	39
5.2.36. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA HOSPEDAJE	40
5.2.37. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO HOTEL	41
5.2.38. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA HOTEL	42
5.2.39. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO USUARIO	43
5.2.40. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA USUARIO	44
5.2.41. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ITINERARIO	45

5.2.42.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA EXCURSIÓN.....	46
5.2.43.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA RESERVACIÓN	48
5.2.44.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA BOLETO.....	50
5.2.45.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA REGISTRO	51
5.2.46.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA RANKING	52
5.2.47.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA NOTICIA	53
5.2.48.	PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA SUGERENCIA	54
5.2.49.	PANTALLA DE CIERRE DE SESIÓN	55

ANEXOS

ANEXO A	1
A. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN.....	1
A.1. LA COMPUTADORA	1
A.2. UNIDADES DE ENTRADA.....	1
A.2.1. EL TECLADO	1
A.2.1.1. TECLAS ESPECÍFICAS	2
A.2.1.2. TECLAS FUNCIONALES	2
A.2.1.3. TECLAS NUMÉRICAS	2
A.2.1.4. TECLAS VARIAS	3
A.2.1.5. TECLAS DE USO COMÚN.....	3
A.2.2. EL MOUSE	4
A.3. UNIDADES DE SALIDA	5
A.3.1. EL MONITOR	5
A.3.2. LA IMPRESORA	6
A.4. UNIDAD DE PROCESO.....	6
A.4.1. EL CPU	6
A.5. UNIDADES DE ALMACENAMIENTO.....	7
A.5.1. EL DISQUETE.....	7
A.5.2. EL DISCO DURO	7
A.5.3. EL CD.....	7
A.6. EL SERVIDOR.....	8
A.7. VISIÓN DE LA CONEXIÓN DE LAS MÁQUINAS	8

ANEXO B	1
B. GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	1

TABLA DE CONTENIDO DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

FIGURA 1.1. MENSAJE DE INFORMACIÓN.....	4
---	---

CAPÍTULO 2

FIGURA 2.1. VENTANA DE AYUDA Y SOPORTE TÉCNICO	1
FIGURA 2.2. BARRA DE TAREAS	2
FIGURA 2.3. VENTANA DE MI PC	3
FIGURA 2.4. VENTANA DE BUSCAR ARCHIVOS O CARPETAS.....	5
FIGURA 2.5. VENTANA DEL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	5
FIGURA 2.6. VENTANA DEL ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN – PASO 1	6
FIGURA 2.7. VENTANA DEL ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN – PASO 2	7
FIGURA 2.8. VENTANA DEL LIBERTADOR DE ESPACIO EN DISCO	7
FIGURA 2.9. VENTANA DEL CÁLCULO DEL LIBERTADOR DE ESPACIO EN DISCO	8
FIGURA 2.10. VACIAR PAPELERA DE RECICLAJE	8
FIGURA 2.11. ELIMINACIÓN DE UN ARCHIVO	9
FIGURA 2.12. BOTÓN ATRÁS	9
FIGURA 2.13. BOTÓN ADELANTE.....	9
FIGURA 2.14. BOTÓN ACTUALIZAR	9
FIGURA 2.15. BOTÓN INICIO	10
FIGURA 2.16. BOTÓN BÚSQUEDA.....	10
FIGURA 2.17. BOTÓN FAVORITOS	10
FIGURA 2.18. BARRA DE DIRECCIONES.....	10
FIGURA 2.19. BARRA DE ESTADO	10
FIGURA 2.20. VENTANA DE BÚSQUEDA DE UN ARCHIVO	11
FIGURA 2.21. VENTANA DEL RESULTADO DE BÚSQUEDA.....	11
FIGURA 2.22. VENTANA DE LAS OPCIONES DE INTERNET	12
FIGURA 2.23. VENTANA DE AUTO-ARRANQUE DEL CD DE INSTALACIÓN DEL WINDOWS XP	13
FIGURA 2.24. VENTANA DE AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS.....	14
FIGURA 2.25. VENTANA DE LOS SERVICIOS DEL IIS.....	14
FIGURA 2.26. VENTANA DE VERIFICACIÓN DE INSTALACIÓN DEL IIS.....	15

CAPÍTULO 5

FIGURA 5.1. CABECERA DE TODAS LAS PÁGINAS DEL WEB SITE	1
FIGURA 5.2. MENÚ PRINCIPAL DEL WEB SITE	1
FIGURA 5.3. PANTALLA DE INTRODUCCIÓN.....	3
FIGURA 5.4. PANTALLA PÁGINA PRINCIPAL – DEFAULT.....	4
FIGURA 5.5. PANTALLA DE ¿QUIÉNES SOMOS?.....	5
FIGURA 5.6. PANTALLA DE MISIÓN.....	6
FIGURA 5.7. PANTALLA DE VISIÓN.....	7
FIGURA 5.8. PANTALLA DE OBJETIVOS GENERALES	8
FIGURA 5.9. PANTALLA DE SERVICIOS.....	9
FIGURA 5.10. PANTALLA DE MI GIRA: MARÍTIMO.....	10
FIGURA 5.11. PANTALLA DE MI GIRA: AÉREO.....	11
FIGURA 5.12. PANTALLA DE MI GIRA: TERRESTRE.....	12
FIGURA 5.13. PANTALLA DE NOTICIAS	13
FIGURA 5.14. PANTALLA DE VIAJES REALIZADOS	14
FIGURA 5.15. PANTALLA DE COMENTARIOS Y SUGERENCIAS.....	15

FIGURA 5.16. PANTALLA DE ¿CÓMO RESERVAR?	16
FIGURA 5.17. PANTALLA DE MAPA DEL SITIO.....	17
FIGURA 5.18. PANTALLA DEL MÁS VOTADO	18
FIGURA 5.19. PANTALLA DE HOTELES.....	19
FIGURA 5.20. PANTALLA DE EXCURSIONES	20
FIGURA 5.21. PANTALLA DE REGISTROS.....	21
FIGURA 5.22. PANTALLA DE ACEPTACIÓN DEL REGISTRO	23
FIGURA 5.23. PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN	24
FIGURA 5.24. PANTALLA DE RESERVACIÓN	25
FIGURA 5.25. PANTALLA DE RESERVACIÓN DEL BOLETO	27
FIGURA 5.26. PANTALLA DE INGRESO DE ADMINISTRACIÓN	28
FIGURA 5.27. PANTALLA DEL MENÚ DE MANTENIMIENTOS	29
FIGURA 5.28. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ESTADO.....	30
FIGURA 5.29. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA DESCUENTO	31
FIGURA 5.30. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA PAÍS.....	32
FIGURA 5.31. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ZONA REGIONAL.....	33
FIGURA 5.32. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA CIUDAD	34
FIGURA 5.33. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO TRANSPORTE ...	35
FIGURA 5.34. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TRANSPORTE.....	36
FIGURA 5.35. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO VIAJE	37
FIGURA 5.36. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA VIAJE	38
FIGURA 5.37. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO HOSPEDAJE	39
FIGURA 5.38. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA HOSPEDAJE	40
FIGURA 5.39. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO HOTEL	41
FIGURA 5.40. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA HOTEL.....	42
FIGURA 5.41. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO USUARIO	43
FIGURA 5.42. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA USUARIO.....	44
FIGURA 5.43. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ITINERARIO	45
FIGURA 5.44. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA EXCURSIÓN	46
FIGURA 5.45. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA RESERVACIÓN.....	48
FIGURA 5.46. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA BOLETO	50
FIGURA 5.47. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA REGISTRO	51
FIGURA 5.48. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA RANKING.....	52
FIGURA 5.49. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA NOTICIA	53
FIGURA 5.50. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA SUGERENCIA	54
FIGURA 5.51. PANTALLA DE CIERRE DE SESIÓN	55

ANEXO A

FIGURA A.1. UNA COMPUTADORA O PC	1
FIGURA A.2. EL TECLADO	1
FIGURA A.3. MOUSE O RATÓN	4
FIGURA A.4. TIPOS DE FORMAS DEL PUNTERO DEL RATÓN	5
FIGURA A.5. EL MONITOR O PANTALLA	5
FIGURA A.6. IMPRESORA LÁSER.....	6
FIGURA A.7. EL CPU (UNIDAD CENTRAL DE PROCESOS).....	6
FIGURA A.8. UNIDADES DE ALMACENAMIENTO: DISQUETES.....	7
FIGURA A.9. DISCO DURO	7
FIGURA A.10. EL CD	7
FIGURA A.11. UN SERVIDOR.....	8
FIGURA A.12. CONEXIÓN DE LAS MÁQUINAS	8

TABLA DE CONTENIDO DE TABLAS

CAPÍTULO 1

TABLA 1.1. TABLA DE ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL	2
TABLA 1.2. TABLA DE CONVENCIONES DE FORMA DE TEXTO	3
TABLA 1.3. TABLA DE CONVENCIONES DEL MOUSE.....	3
TABLA 1.4. TABLA DE CONVENCIONES DEL TECLADO.....	3

CAPÍTULO 2

TABLA 2.1. TABLA DE LOS ÍCONOS QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS 2	
TABLA 2.2. TABLA DE LAS OPCIONES DEL MENÚ DEL BOTÓN INICIO	3
TABLA 2.3. TABLA DE ESPECIFICACIONES DE EJECUCIÓN CON TECLAS.....	4
TABLA 2.4. TABLA DE EJECUCIÓN MEDIANTE TECLAS.....	6

CAPÍTULO 3

TABLA 3.1. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA LA ESTACIÓN DE TRABAJO.....	1
TABLA 3.2. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA EL SERVIDOR.....	1

CAPÍTULO 4

TABLA 4.1. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE – SISTEMA OPERATIVOS.....	1
TABLA 4.2. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE - NAVEGADORES	1

CAPÍTULO 5

TABLA 5.1. TABLA DE LAS OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL DEL WEB SITE ...	2
--	---

CAPÍTULO 1:

GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este manual es una guía para aquellas personas que desean conocer diferentes partes turísticas y vacacionales de nuestro país u otras partes del mundo, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de como operar el portal **destinodelsur.com** además de conocer sus diferentes servicios.

Si no se está familiarizado con el portal es necesaria la lectura de este manual antes y/o durante la visualización de las páginas, ya que se indicará paso a paso el manejo del mismo.

1.2. OBJETIVOS DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es guiar a los usuarios interesados como al personal encargado del manejo y administración del sistema, entre los temas que detallaremos en los campos más adelante tenemos:

- Como navegar en el Web Site **destinodelsur.com**
- Guía para manejar cada una de las opciones del Web Site.
- Conocer todo el Web Site por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que lo conforman.

1.3. OBJETIVOS GENERALES

Este manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de como operar el portal **destinodelsur.com** además de conocer sus diferentes servicios.

Si no está familiarizado con el portal, es necesaria la lectura de este manual antes y/o durante la visualización de las páginas, ya que se indicará paso a paso el manejo del mismo.

1.4. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual esta orientado a todos los usuarios finales involucrados en la etapa de operación de la administración del portal.

Webmaster: Es la persona encargada de administrar toda la información que se almacenará en la base de datos.

Usuario en general: Persona encargada de interactuar con el portal.

1.5. LO QUE DEBE CONOCER EL LECTOR

Los conocimientos mínimos que deben de tener las personas que operan el Web Site son:

- Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Web Site.
- Conocimientos básicos de Internet.
- Conocimientos básicos de Windows.

1.6. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

GENERALIDADES	
Capítulo 1	Generalidades
Capítulo 2	Interfaz Gráfica
AMBIENTE OPERACIONAL	
Capítulo 3	Requerimientos de hardware
Capítulo 4	Requerimientos de software
OPERACIÓN	
Capítulo 5	¿Cómo navegar en el Web Site?
ANEXOS	
Anexo A	Conocimientos de computación
Anexo B	Glosario de términos

TABLA 1.1. TABLA DE ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

1.7. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual contiene diversas ilustraciones e instrucciones que el usuario debe seguir paso a paso para poder manejar correctamente el portal. Además, incluye información adicional que servirá para orientar al usuario sobre el correcto uso de la computadora.

Luego de leer este manual, los usuarios que van a operar en el portal **destinodelsur.com** estarán en capacidad de:

- Conocer las características mínimas del equipo de computación desde donde puede ingresar al portal.
- El usuario por medio de la información que contienen las páginas de la aplicación, puede conocer más a fondo el funcionamiento del sitio.
- Se especifica los requerimientos mínimos de hardware para poder instalar la aplicación Web.

1.8. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el Web Site, es importante que se entiendan las convenciones tipográficas y los términos utilizados en el mismo.



1.8.1. Convenciones de forma de texto

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.

TABLA 1.2. TABLA DE CONVENCIONES DE FORMA DE TEXTO

1.8.2. Convenciones del mouse

TÉRMINO	SIGNIFICADO
“Señalar”	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

TABLA 1.3. TABLA DE CONVENCIONES DEL MOUSE

1.8.3. Convenciones del teclado

TECLA	SIGNIFICADO
Teclas del método abreviado.	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo: F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTAR - RETORNO)	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
Teclas direccionales ←, →, ↑, ↓.	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, Av. Pág. RE, PAG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: • SHIFT + TECLA es utilizada para que se active la función que esta graficada en la parte superior de TECLA, siempre que este cumpla mínimo dos funciones. • ALTGR + TECLA es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

TABLA 1.4. TABLA DE CONVENCIONES DEL TECLADO

1.8.4. Convenciones de mensaje de información

Los mensajes muestran información acerca de los errores, notificaciones y avisos.



FIGURA 1.1. MENSAJE DE INFORMACIÓN

1.9. SOPORTE TÉCNICO

Si existe alguna duda acerca del funcionamiento del portal, revise el Manual de Usuario.

Si no se encuentra cualquier duda, interrogante, información adicional o consulta exhaustiva sobre cualquier tema, contáctese con el administrador.



CAPÍTULO 2:

INTERFAZ GRÁFICA



2. INTERFAZ GRÁFICA

2.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS

En esta sección se presenta el ambiente de Windows, el cual permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí se aprenderá la manera de realizar las tareas más comunes incluidas en Windows.

Si se desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, se puede consultar la ayuda de Windows. Se puede encontrar tareas comunes en contenido y en índice, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar.

Para iniciar la ayuda haga clic en el botón, **Inicio** a continuación en **Ayuda y soporte técnico**.

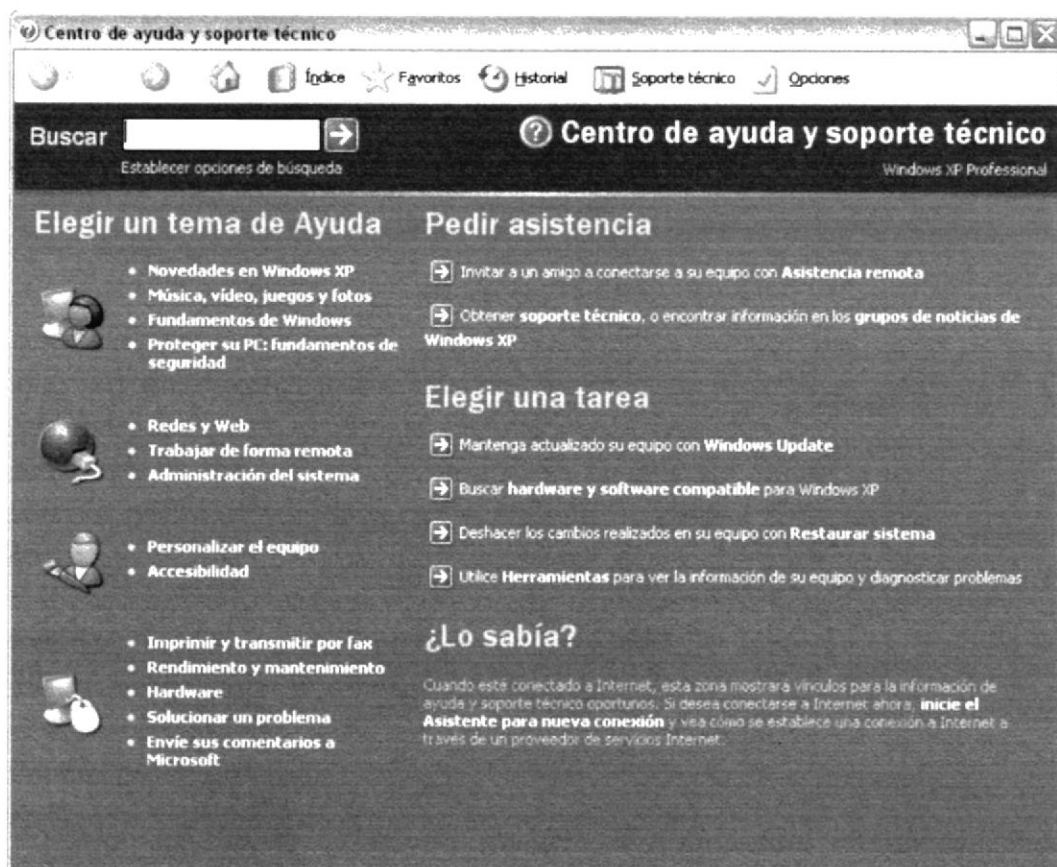


FIGURA 2.1. VENTANA DE AYUDA Y SOPORTE TÉCNICO

Nota: Algunas tareas de ayuda contienen un texto verde subrayado. Al hacer clic en el texto verde se observará una definición del término.

2.2. ¿QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS?

Dependiendo de la instalación de su PC, al iniciar Windows aparecerán determinados iconos en su escritorio; en la siguiente ilustración se verá los más importantes:

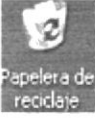
ÍCONO	DESCRIPCIÓN
	Si se hace doble clic en este ícono, puede ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Al hacer doble clic en este ícono, se puede ver los recursos disponibles en la red y se podrá dar cuenta si el PC tiene acceso a ésta o si se puede conectar.
	La Papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Al hacer clic sobre este botón que se encuentra ubicado en la barra de tareas, se puede iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en el PC y muchas opciones más.

TABLA 2.1. TABLA DE LOS ÍCONOS QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

2.3. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

La primera vez que se inicie Windows, encontrará el botón  en la barra de tareas en la parte inferior izquierda de la pantalla. Está predeterminado que siempre estén visibles cuando Windows esté en ejecución.



FIGURA 2.2. BARRA DE TAREAS

2.4. INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO

Al hacer clic en el botón, aparecerá un menú que contiene todo lo necesario para empezar a trabajar en Windows.



ÍCONO	DESCRIPCIÓN
 Windows Update	Presenta un listado de los programas que se han instalado.
 WinZip	
 Configuración	Esta opción permite cambiar la configuración del sistema.
 Buscar	A través de esta opción, se puede buscar una carpeta, archivo, equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
 Ayuda y soporte técnico	Inicia la ayuda, por medio del Índice y otras opciones para saber como realizar una tarea específica de Windows.
 Ejecutar...	Permite abrir un programa, carpeta, documento, etc. Al colocar el nombre.
 Cerrar sesión de Administrado...	Con esta opción se puede cambiar de sesión o cambiar de usuario.
 Apagar equipo...	Cierra o reinicia su PC.
 Inicio	Dependiendo de su equipo y de las opciones instaladas, es posible encontrar elementos adicionales en el menú.

TABLA 2.2. TABLA DE LAS OPCIONES DEL MENÚ DEL BOTÓN INICIO

2.5. VER EL CONTENIDO DE SU PC

Windows organiza la información a través de carpetas; tal como se lo haría en la oficina o en casa. Se puede examinar el contenido de los archivos y carpetas haciendo clic en Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades del disco existentes en su equipo.

Sólo se tiene que hacer doble clic en cualquier ícono para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, se puede ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras carpetas.

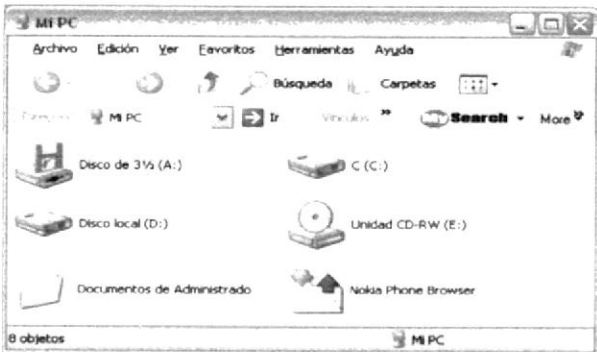


FIGURA 2.3. VENTANA DE MI PC

Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, se debe hacer clic en la barra de herramientas, al dar clic en el botón  o bien presionando la tecla de retroceso. Si la barra de herramientas no está visible, se hace clic en el menú Ver y luego en la opción barra de herramientas.

PRESIONAR	PARA
CTRL + E	Selecciona todo.
F5	Actualizar una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

TABLA 2.3. TABLA DE ESPECIFICACIONES DE EJECUCIÓN CON TECLAS

Sugerencia: Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, se puede utilizar el Explorador de Windows. Se debe hacer clic en el menú Inicio, luego Programas y después un clic en el Explorador de Windows.



2.6. BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

Resulta fácil localizar archivos y carpetas en su PC. Siempre puede examinar las carpetas en Mi PC, pero si desea encontrar algo rápidamente, puede utilizar el comando Buscar del menú Inicio.

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: Buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al hacer clic en “buscar todos los archivos y carpetas” se deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en donde se desea realizar la búsqueda, luego debe dar clic en el botón **“Búsqueda”**, a continuación aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsquedas más específicas se pueden utilizar las opciones más avanzadas. Si se desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón **“Detener”**.

Para acelerar la búsqueda, se puede escribir el nombre de la carpeta principal (de alto nivel), si lo conoce. Por ejemplo, si el archivo se encuentra en algún lugar de la carpeta Windows de la unidad C, se debe escribir C:/Windows.

Sugerencias: Para realizar una nueva búsqueda, se debe hacer clic en el link **“Iniciar una nueva búsqueda”** o presionar el botón **“Atrás”** y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.

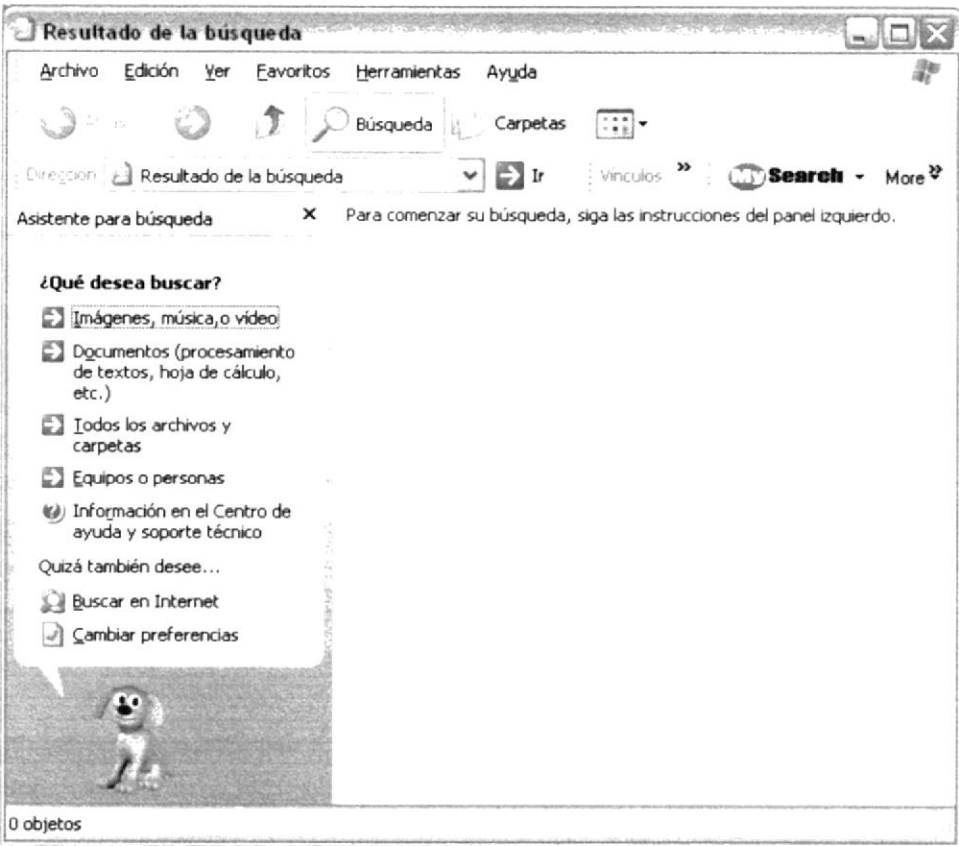


FIGURA 2.4. VENTANA DE BUSCAR ARCHIVOS O CARPETAS

2.7. EXAMINAR EL EXPLORADOR DE WINDOWS

El Explorador de Windows permite visualizar todos los archivos y carpetas existentes en el PC. En el menú Inicio se elige Programas y, a continuación se hace clic en el Explorador de Windows. En la parte derecha del explorador, aparecerá el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija.

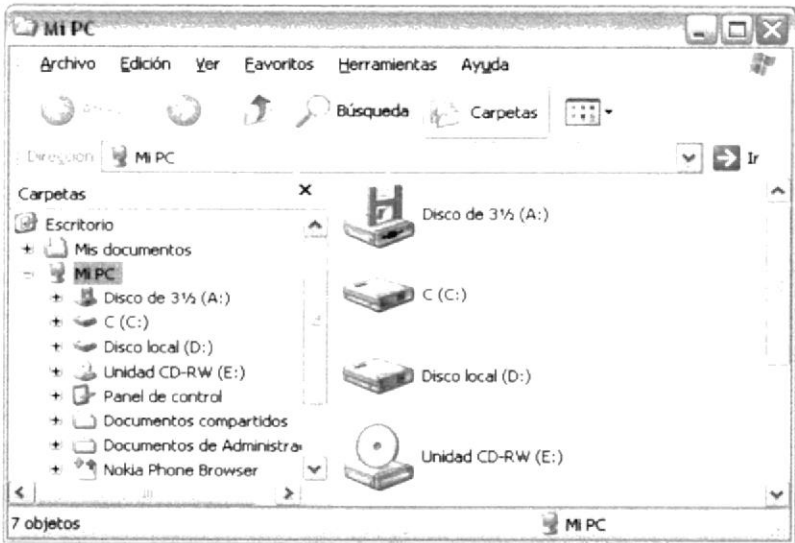


FIGURA 2.5. VENTANA DEL EXPLORADOR DE WINDOWS

PRESIONAR	PARA
CTRL + G	Ir a.
F6	Cambiar entre el panel izquierdo y derecho.
BLOQ NUM + *	Expandir todas las subcarpetas bajo la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + +	Expandir la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + -	Expandir la selección actual si está contraída.

TABLA 2.4. TABLA DE EJECUCIÓN MEDIANTE TECLAS

2.8. MANTENIMIENTO DE SU PC

2.8.1. Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos

Se utiliza el backup para realizar copias de seguridad de archivos en su disco duro, para protegerlos en caso que se produzca pérdidas o por una eliminación accidental de los datos.

Se puede hacer una copia de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad se utilizan para restaurar los archivos originales cuando estos se dañen o se pierdan.

Para acceder a esta opción, se debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Copias de Seguridad, a continuación, aparecerá la pantalla de Asistente para copia de seguridad o restauración.

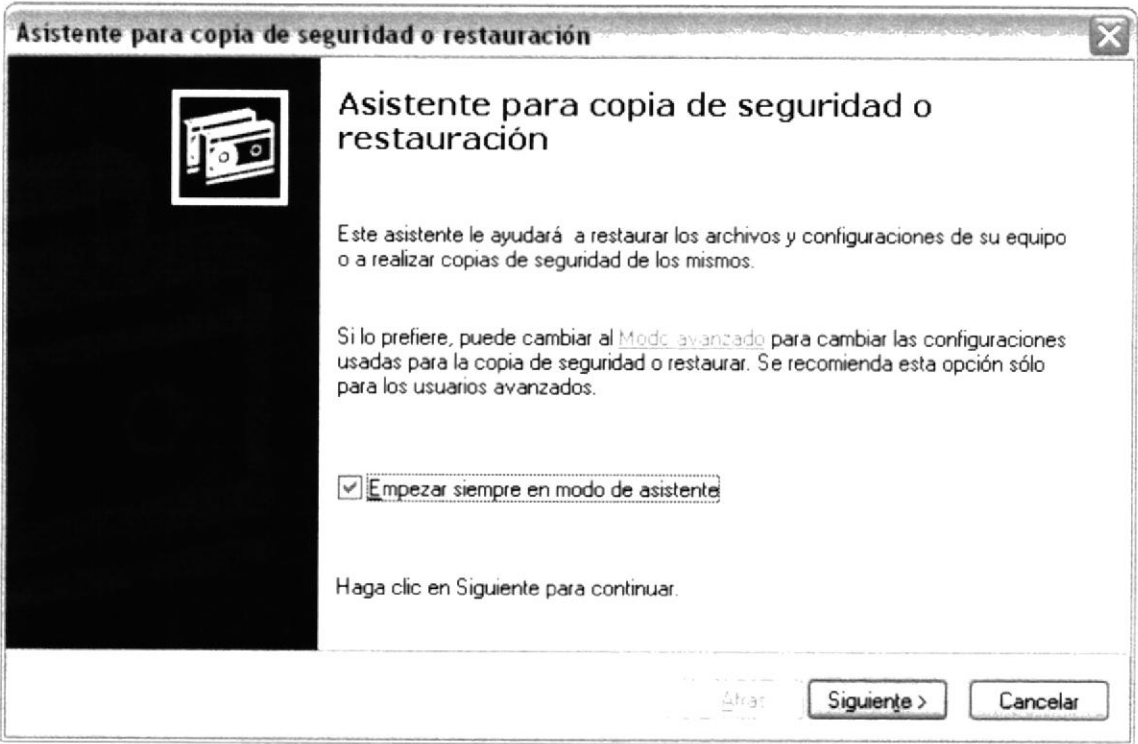


FIGURA 2.6. VENTANA DEL ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN – PASO 1

Luego de dar clic en el botón Siguiente, aparecerá la pantalla donde se podrá elegir si desea elegir una copia de seguridad o restaurar archivos, se marca la opción **“Realizar una copia de seguridad de archivos”**, luego un clic en el botón siguiente y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que se desea copiar.

Si el usuario desea escoger cada uno de los archivos y/o carpetas, se marca la opción **“Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad”**, luego se presiona el botón siguiente y saldrá la siguiente pantalla.

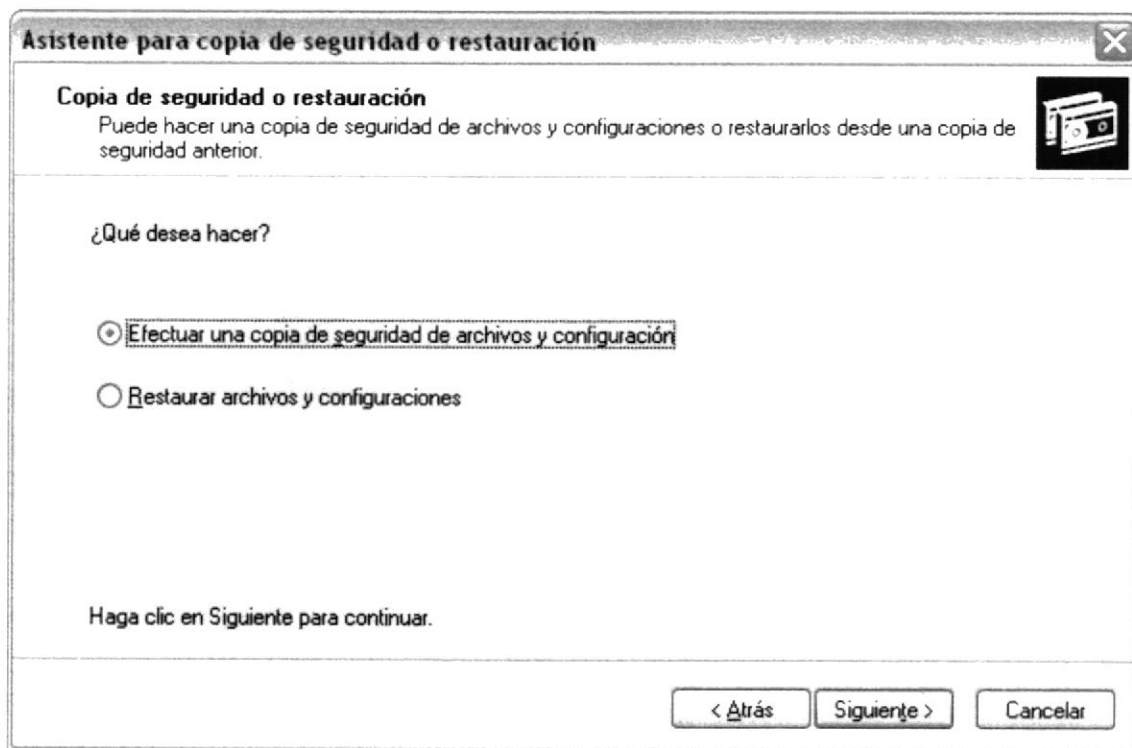


FIGURA 2.7. VENTANA DEL ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN – PASO 2

2.8.2. Liberador de espacio en disco

A veces Windows utiliza archivos para una operación concreta y la conserva en una carpeta de archivos temporales, también es posible que haya instalado anteriormente componentes de Windows que ya no se utilizan. Por varios motivos, incluida la falta de espacio en el disco duro, tal vez se quiera reducir el número de archivos del disco o crear más espacio libre. Para acceder a esta opción se debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Liberador de Espacio en Disco, luego aparecerá la pantalla “seleccionar unidad” para liberarla.

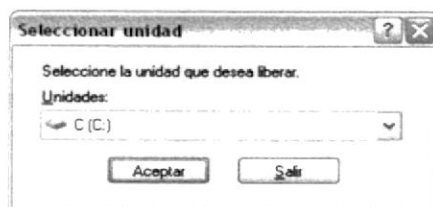


FIGURA 2.8. VENTANA DEL LIBERTADOR DE ESPACIO EN DISCO

Solamente seleccione la unidad y presione el botón Aceptar, a continuación, el Liberador de espacio mostrará los archivos temporales que pueden eliminarse de forma segura.

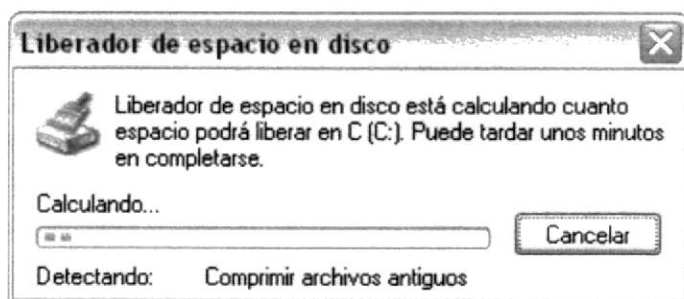


FIGURA 2.9. VENTANA DEL CÁLCULO DEL LIBERTADOR DE ESPACIO EN DISCO

2.8.3. Vaciar la papelera de reciclaje

Cada cierto tiempo se debe depurar los archivos eliminados o almacenados en la Papelera de reciclaje; para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio libre en el disco duro. Los elementos eliminados de un disquete o de una unidad de red se eliminan permanentemente y no se envían a la **Papelera de reciclaje**.

Cuando se llena la Papelera de reciclaje, Windows libera automáticamente espacio suficiente en la misma para dar cabida a los últimos archivos y carpetas eliminados. Windows asigna una Papelera de reciclaje para cada partición o disco duro.

Para vaciar la Papelera de reciclaje debe seguir los siguientes pasos:

1. En el escritorio, se hace doble clic en Papelera de reciclaje.
2. En el menú archivo, se hace clic en Vaciar Papelera de reciclaje.

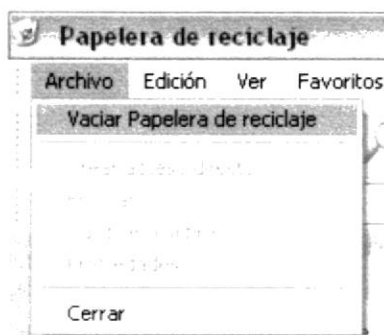


FIGURA 2.10. VACIAR PAPELERA DE RECICLAJE

Nota: Al vaciar la Papelera de reciclaje se eliminan de forma definitiva todos los elementos que contienen.

Seguridad: Si sólo desea quitar algunos elementos de la Papelera de reciclaje, se mantiene presionada la tecla CTRL. Mientras se hace clic en cada elemento que se desea quitar. Una vez seleccionados todos los elementos que se desean quitar, en el menú **Archivo**, haga clic en **Eliminar**.

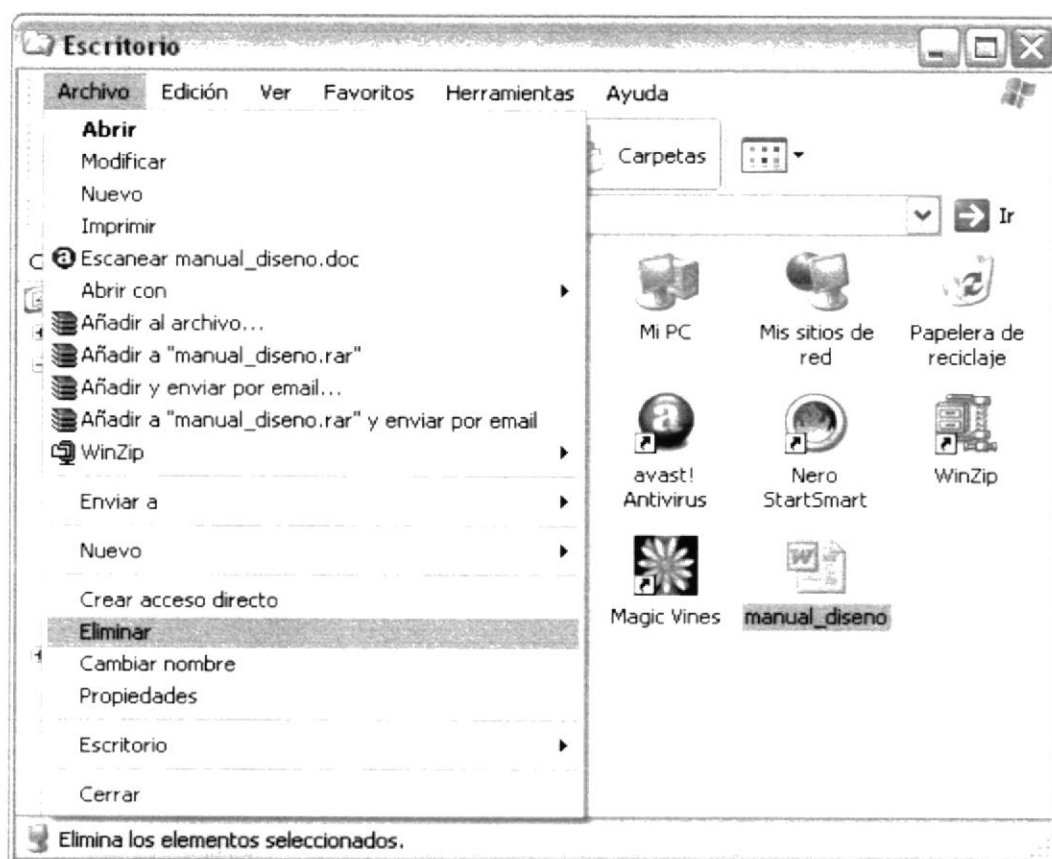


FIGURA 2.11. ELIMINACIÓN DE UN ARCHIVO

2.9. FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.9.1. Manejo del Internet Explorer

Botón Atrás: Se hace un clic para volver a la página anterior.



FIGURA 2.12. BOTÓN ATRÁS

Botón Adelante: Se hace clic para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya se visitaron.



FIGURA 2.13. BOTÓN ADELANTE

Botón Actualizar: Se hace clic en este botón para actualizar la información de la última página o de la que se esperaba. Esto es útil si se ven los datos en una página que se actualizan con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.



FIGURA 2.14. BOTÓN ACTUALIZAR

Botón Inicio: Se hace clic en esta opción para ir a la página de inicio (la primera que se observa cuando se abre el explorador).



FIGURA 2.15. BOTÓN INICIO

Botón Búsqueda: Se hace clic aquí para abrir la barra de búsqueda, donde se puede elegir un servicio de búsqueda y buscar en Internet.



FIGURA 2.16. BOTÓN BÚSQUEDA

Botón Favoritos: Se hace clic aquí para abrir la barra de Favoritos, donde se puede almacenar vínculos (accesos directos) a los sitios Web o documentos que se visitan con más frecuencia.



FIGURA 2.17. BOTÓN FAVORITOS

Barra de Direcciones: Se escribe aquí las direcciones de las páginas Web (Direcciones URL), o rutas de acceso a documentos en su PC.

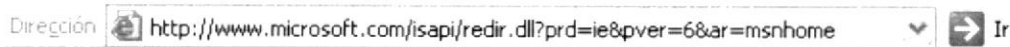


FIGURA 2.18. BARRA DE DIRECCIONES

Barra de Estado: En la parte esquina inferior izquierda de la página se observa el proceso de la página Web. La parte derecha le indica en que zona de seguridad está la página actual y muestra un ícono de candado si está en un sitio seguro.

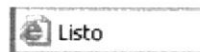


FIGURA 2.19. BARRA DE ESTADO

2.9.2. Buscar información

Al hacer clic en el botón “Búsqueda” de la barra de herramientas del Explorador, se abrirá la barra de búsqueda, un panel independiente ubicado a la izquierda de la ventana.

Nota: En Mi PC, se hace clic en el menú Ver, luego **Barra del Explorador** y después en **Búsqueda**.

El Ayudante de Búsqueda auxiliará a definir la búsqueda. Se elije el tipo de información que se desea encontrar (como una página Web, una empresa o la dirección electrónica de una persona) y el Ayudante de Búsqueda elegirá el servicio de búsqueda especializado en esa área.

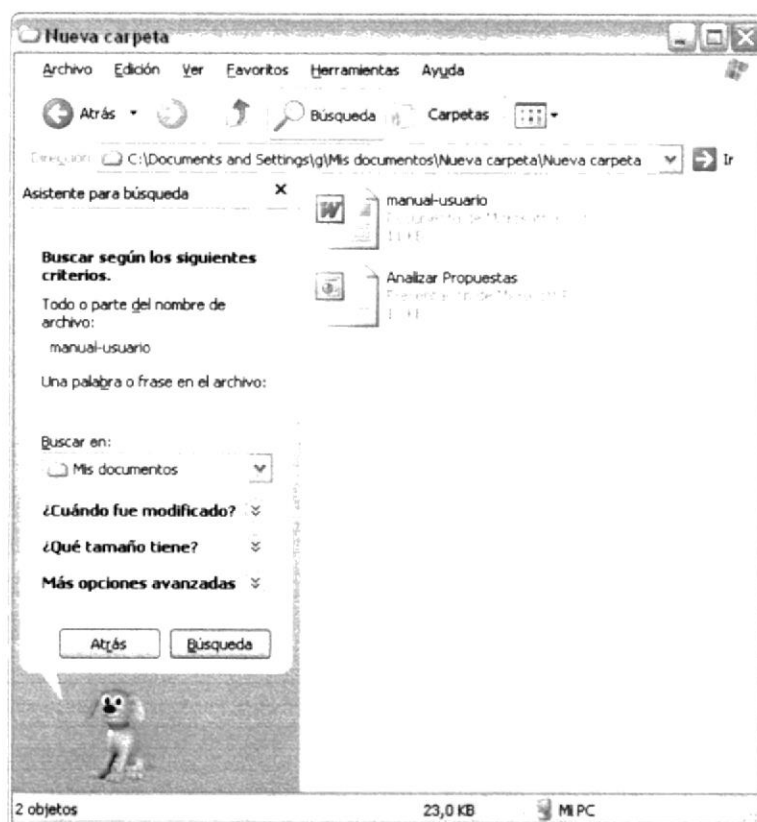


FIGURA 2.20. VENTANA DE BÚSQUEDA DE UN ARCHIVO

Cuando se escribe la solicitud de búsqueda, aparece en la barra de búsqueda una lista con los resultados obtenidos. Conforme se hace clic en los elementos de la lista, las páginas actuales aparecerán a la derecha de la ventana del explorador. Al hacer clic en el botón que se encuentra en la parte superior de la barra de búsqueda para cancelar.

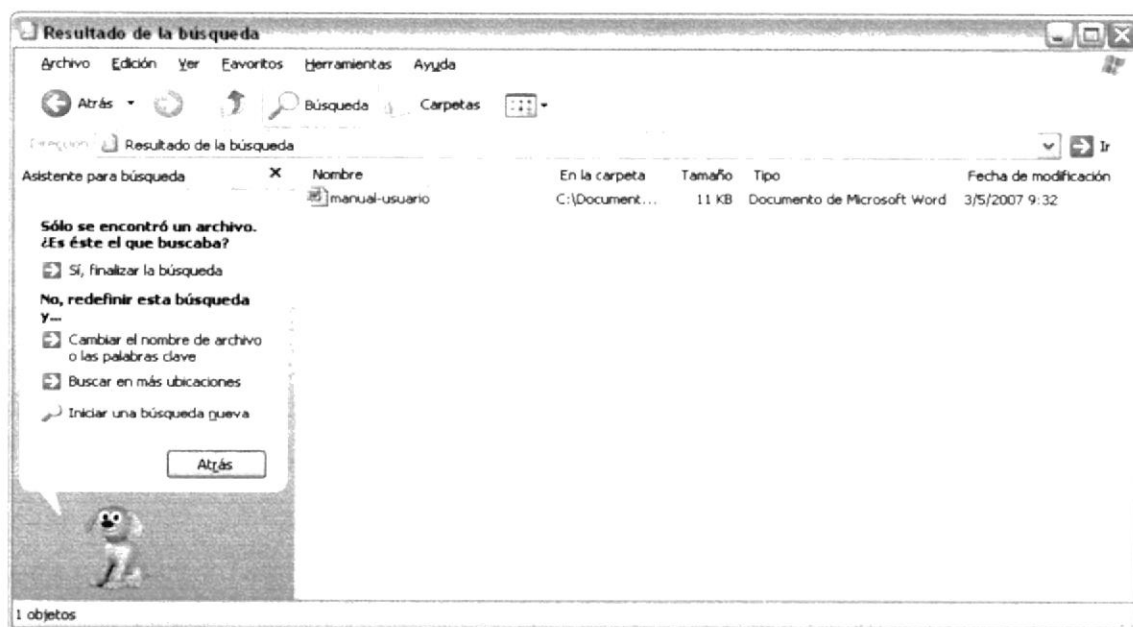


FIGURA 2.21. VENTANA DEL RESULTADO DE BÚSQUEDA

2.9.3. Configurar la página de inicio

Se puede configurar el Internet Explorer para que al abrirlo, aparezca por primera vez la página que el usuario desee. En la mayoría de los casos, la primera vez que se utiliza Internet Explorer la página de Inicio ya está elegida de manera predeterminada.

Una página de inicio utilizada con frecuencia es la página msn.com (<http://www.hotmail.com>). Además de proporcionar correo electrónico fácilmente, disponible y gratuito, la página de inicio Hotmail.com le ofrece una ubicación central y organizada, desde la cual se puede tener acceso a información útil. La página de inicio Hotmail.com también contiene un vínculo a sitios internacionales de Hotmail.

Para configurar una página de inicio diferente cada vez que abrimos el Internet Explorer, se debe hacer clic en el menú Herramientas y, a continuación, en Opciones de Internet. En la ficha General se presiona el botón Usar actual. Muchas páginas de inicio habituales (Incluida la página principal de msn.com) facilitan esta operación al incluir un botón o un vínculo que convierte esa página en su página de inicio de manera automática.

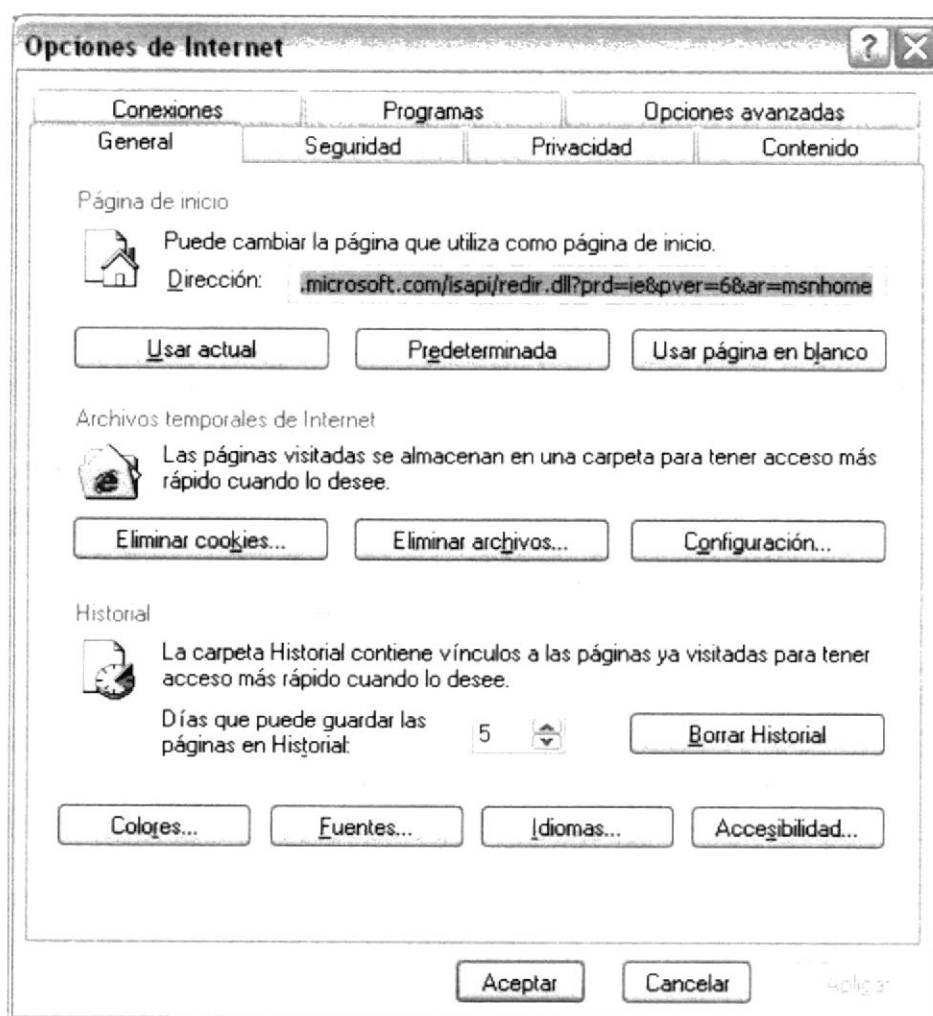


FIGURA 2.22. VENTANA DE LAS OPCIONES DE INTERNET

2.10. INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL

Internet Information Server (IIS) es el servidor de páginas Web avanzado de la plataforma Windows. Se distribuye gratuitamente junto con las versiones de Windows basadas en NT, como pueden ser Windows 2000 Profesional o Windows 2000 Server, así como Windows XP, también en sus versiones Profesionales y Server.

Estas normas de instalación son aplicables, a nivel general, a las que se encuentran en las distintas versiones de los sistemas operativos comentados antes, si bien se han tomado Windows XP profesional para relatar los pasos y tomar las imágenes de las pantallas.

Notas: Windows 95, 98, las versiones Home, Windows XP, ME, Windows 2000, no se admite la instalación de IIS. En su lugar se puede probar a instalar el Personal Web Server.

2.10.1. Agregar componentes adicionales de Windows

IIS se puede encontrar en el propio CD de instalación de Windows XP Profesional. Hay que acceder a la opción de “Instalar componentes opcionales de Windows” para poder cargarlo en nuestro sistema. Para ello existen dos opciones:

1. Insertar el CD de instalación de Windows y en la ventana de auto-arranque que se muestra, seleccionar la opción que dice “Instalar componentes adicionales de Windows”.

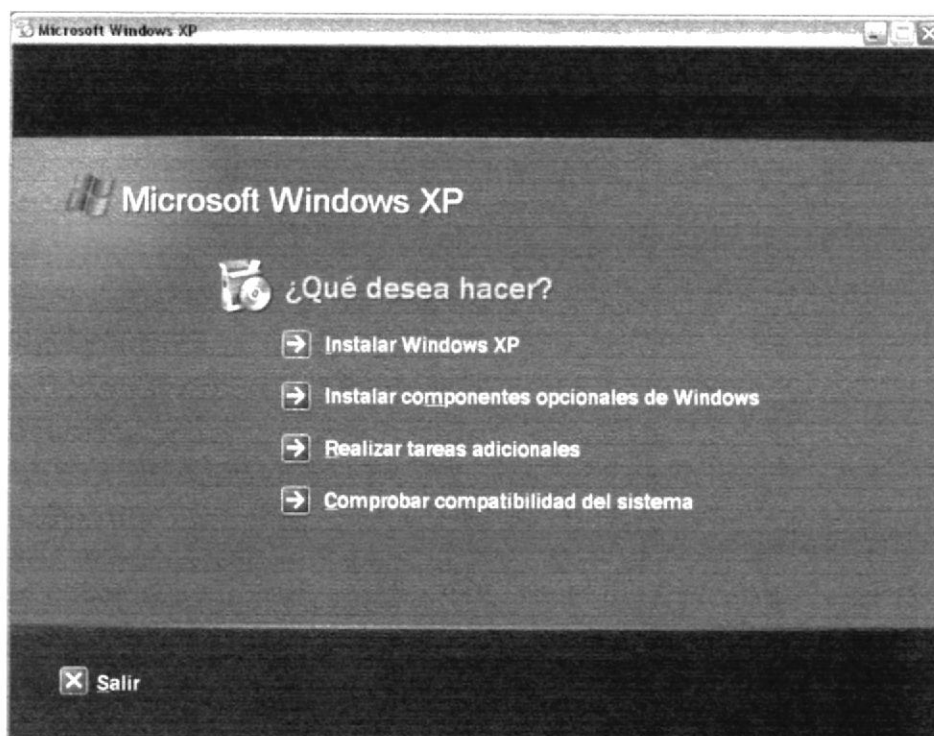


FIGURA 2.23. VENTANA DE AUTO-ARRANQUE DEL CD DE INSTALACIÓN DEL WINDOWS XP



- En el Panel de control, seleccionar la opción de “Agregar o quitar programas” y en la ventana que sale, pulsar sobre el ícono de la izquierda marcado como “Agregar o quitar componentes de Windows”.



FIGURA 2.24. VENTANA DE AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS

Ahora muestra la ventana para seleccionar los componentes adicionales de Windows que hay disponibles. En la lista, se marca la opción “Servicios de Internet Information Explorer (IIS)”. Por defecto se selecciona unos cuantos componentes, dentro de los que ofrece la instalación de IIS, un servidor de FTP (Para la transferencia de ficheros con el servidor por FTP), incluso uno de SMTP (para el envío de correos electrónicos).

Si no se sabe los componentes que se instalan, se puede dejar las opciones como aparecen en un principio, pues para la mayoría de los casos serán válidas. Sólo un detalle: puede ser adecuado no instalar las extensiones de FrontPage en caso de no pensar que se vayan a utilizar.

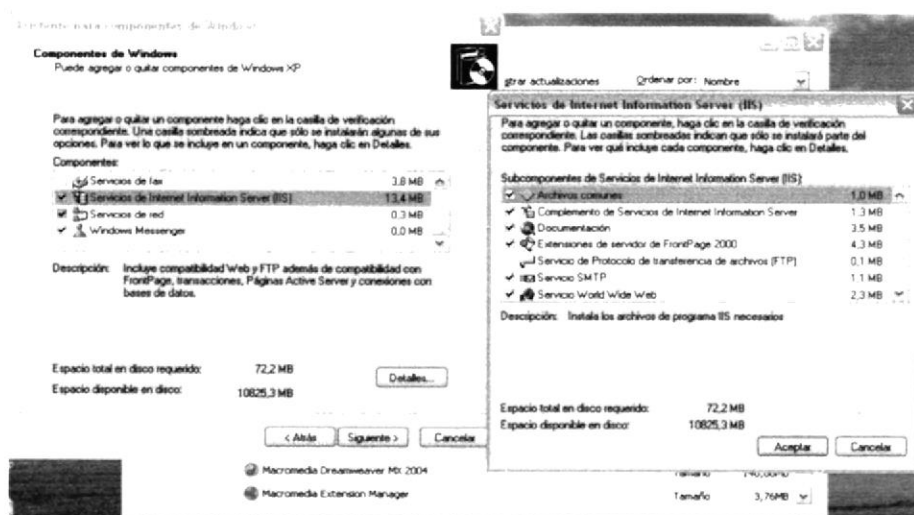


FIGURA 2.25. VENTANA DE LOS SERVICIOS DEL IIS

Una vez que se ha instalado los componentes deseados, se puede presionar el botón de Siguiente para comenzar la instalación.

2.10.2. Acceder al servidor Web

Se puede acceder al servidor Web para comprobar si se ha instalado correctamente IIS. Para ello simplemente se escribe `http://localhost` en Internet Explorer y se debería mostrar la página Web informando que IIS está correctamente instalado.

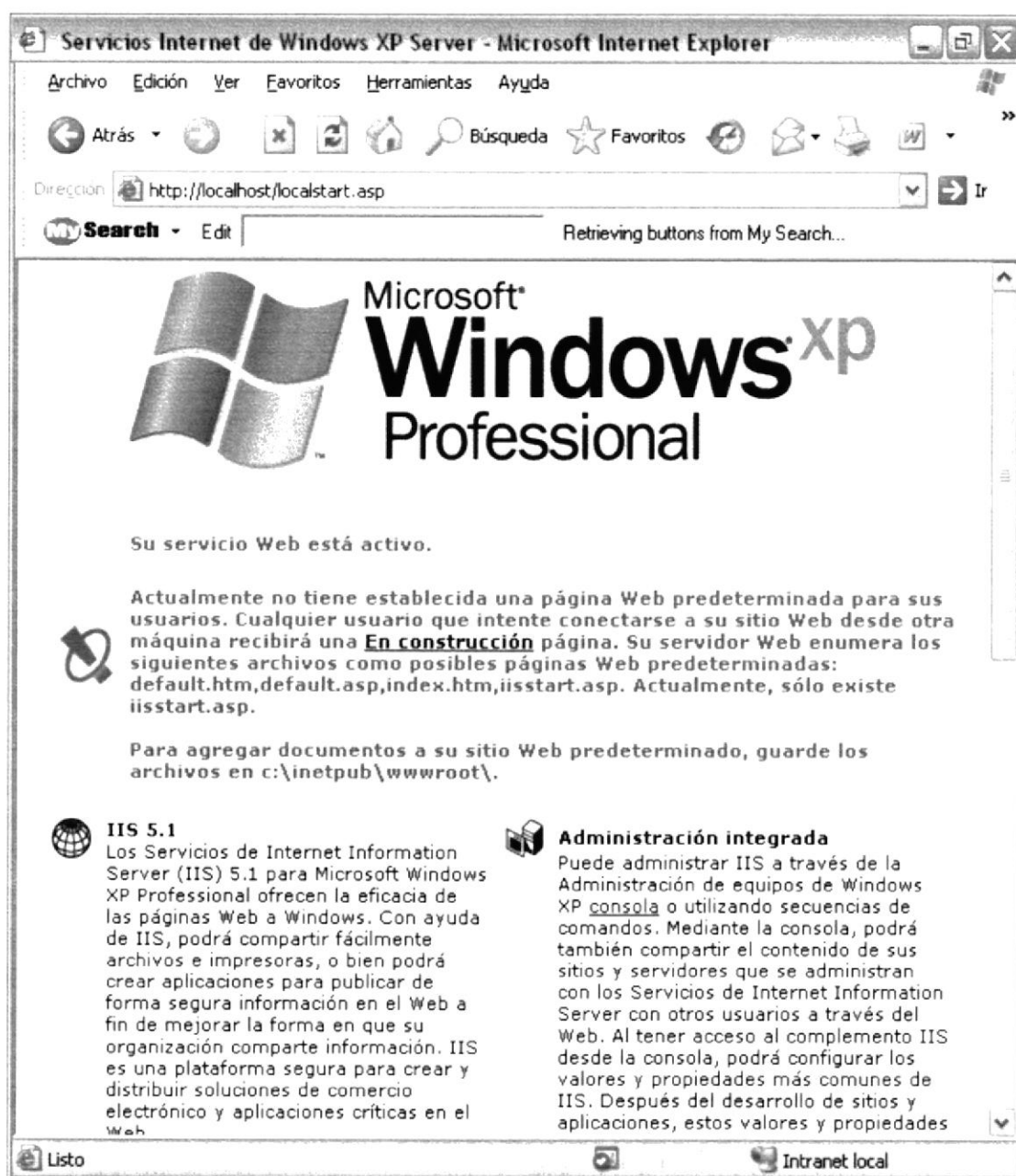


FIGURA 2.26. VENTANA DE VERIFICACIÓN DE INSTALACIÓN DEL IIS

2.10.3. Sitio Web predeterminado en IIS

Lo que se muestra cuando se accede a <http://localhost> es el sitio Web predeterminado que se guarda en el disco duro, concretamente en la parte `C:\Inetpub\wwwroot`.

Al acceder a dicha carpeta desde Mi PC, se pueden ver los archivos que se están sirviendo como sitio Web predeterminado. Se encontrarán entre otros archivos uno llamado "iisstart.asp" que es el que se pone en marcha al acceder a este directorio.

2.10.4. Colocar nuestras propias páginas

Si el Web Site es bastante simple, se logra colocar todos los archivos dentro de la carpeta del sitio Web predeterminado.

Por ejemplo, para hacer una prueba, se coloca un archivo llamado "prueba.aspx" en la carpeta `C:\Inetpub\wwwroot`. Para acceder a este archivo desde el explorador, se escribe la dirección <http://localhost/prueba.aspx>.

Nota: No se debe acceder al archivo utilizando una ruta como esta: `C:\Inetpub\wwwroot\prueba.aspx`, pues de esta manera no se estaría pasando a través del servidor Web y la página ASP no se ejecutaría.

Si se tuviera un sitio mediante complejo, convendría crear una carpeta dentro de `wwwroot` con el nombre de nuestro sitio y dentro se colocarían todos los archivos, si el directorio tuviera una ruta como `C:\Inetpub\wwwroot\mi_paginaweb`, se accedería colocando esta dirección en el navegador http://localhost/mi_paginaweb.

En principio, el documento por defecto en IIS está configurado a `Default.aspx` o `Default.htm`. Esto quiere decir que se colocaría un archivo con uno de esos nombres en nuestro directorio para que se sirva en caso que el usuario no indique ningún nombre de archivo.

Recordar que para ver este archivo, habría que componer una dirección como esta: http://localhost/mi_paginaweb. Automáticamente se muestra el archivo `Default.aspx`, aunque no se especifique nada, pues es el documento por defecto. También se puede acceder al archivo especificado con su ruta completa: http://localhost/mi_paginaweb/Default.aspx.

Nota: Se puede llamar al archivo `Default.aspx` o bien `default.aspx` (con mayúscula o minúscula de su inicial). Cualquiera de las dos opciones es válida, pues en Windows no se tienen en cuenta las mayúsculas y minúsculas en nombres de archivos.

2.11. ACERCA DE INTERNET

2.11.1. Correo electrónico

Correo electrónico, en inglés e-mail, es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

Su nombre viene de la analogía con el correo ordinario por la utilización de “Buzones”(servidores) intermedios donde se envían y reciben los mensajes.

Fue creado en 1971 por Ray Tomlinson. En ese entonces ya existía un sistema de mensajería en cada computadora (que era compartida por varios usuarios), pero no uno que permitiera enviar mensajes a otra computadora de una red. Tomlinson eligió la arroba (@) como divisor entre el usuario y la computadora en la que se aloja la casilla de correo porque en inglés @ se dice “at” (en). Así, *pedro@máquina.com* se lee *pedro en la máquina.com*. Los principales servidores de correo son: GMail, Hotmail y Yahoo.

El correo electrónico continúa siendo una aplicación popular y muy útil debido a su fácil uso, rápida y económica manera de enviar información y archivos por un costo menor que el de un timbre postal. El factor aquel ha dado auge al correo electrónico (e-mail) es la globalización económica.

2.11.2. Utilidad del correo electrónico

Con el correo electrónico se puede escribir un documento y enviarlo simultáneamente a diferentes buzones electrónicos, es decir, a diferentes personas con direcciones electrónicas. Además, el usuario puede generar foros de discusión sobre temas generales y específicos del tema que sea de su interés. Las posibilidades son muchas, por ejemplo: Los foros telemáticos de discusión, FAQs (Frequent Answered Questions: las respuestas a las preguntas más frecuentes), el talk, que permite la conexión entre dos o más ordenadores y también intercambiar mensajes en tiempo real y manera interactiva.

Al utilizar el correo electrónico (e-mail), se puede comunicar de manera rápida y sencilla con usuarios que se encuentren en otros países y que necesiten recibir una información a tiempo. También es portátil, ya que lo único que necesita es tener una computadora con un módem y una cuenta de acceso en el lugar para poder acceder desde cualquier aparte del mundo.

2.11.3. Direcciones del correo electrónico

Para que el usuario pueda comunicarse a través del correo electrónico, debe tener su dirección de correo y el de la persona con la cual se desea comunicar.

La forma más fácil de tener una dirección de correo electrónico es creando una cuenta en Internet a través de un proveedor de servicio. Esta dirección hace referencia a una dirección de Internet, cuya función principal es hacer que el mensaje que se envía llegue con éxito a su lugar de destino. El Internet emplea un método llamado Domain Name System (DNS) para asignarle una dirección al computador, estas direcciones pueden ser presentadas tanto en números o también llamado el IP de la máquina o el nombre de la misma, pero ambas representan la misma dirección. Las computadoras emplean funciones numéricas mientras que las personas emplean direcciones alfanuméricas.

2.11.4. Direcciones alfanuméricas

Aquí se tiene un ejemplo del formato de una dirección alfanumérica:
Nombre del usuario@huesped.subdominio.dominio del primer nivel.

El nombre del usuario es el nombre de una persona, por ejemplo: Segundo Remache. El símbolo @ se emplea para indicar "en", y la parte final de la dirección especificada del computador huésped. A continuación, mostramos una dirección de Internet para Segundo Remache: Sremacheyahoo.ec.net

La segunda sección de esta dirección (luego del símbolo es la dirección del computador donde el señor Segundo Remache puede ser encontrado. Tiene varias partes, cada una separada por un punto. En este ejemplo la dirección esta dividida en tres partes pero puede tener más. La primera parte del nombre que identifica al computador es la ruta de donde puede ser encontrado el señor Remache, que puede significar que es el servidor de nombres (NameServer). La siguiente parte da idea de que se encuentra en Ecuador, la última parte de la dirección de Internet se conoce como dominio de primer nivel, en este ejemplo significa red. En Estados Unidos existen seis dominios de primer nivel posibles, tal como se muestra a continuación:

.edu = Educación, centro docentes

.mil = Militar

.gov = Gobierno (no militar)

.com = Comercial, empresas

.net = Operación de la Red

.org = Organizaciones sin fines de lucro



2.11.5. El navegador Web

Un navegador Web o Web browser es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo. Esta red de documentos es conocida como la Telaraña Mundial o World Wide Web (www).

Los navegadores actuales permiten mostrar o ejecutar: gráficos, secuencias de video, sonido, animaciones y programas diversos, además del texto y los hipervínculos que enlaces.

La funcionalidad básica de un navegador Web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que esté conectado a la computadora del usuario (a través de la Internet, por ejemplo) y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de documentos (un software servidor Web). Tales documentos, comúnmente denominados páginas Web hipervínculos que enlazan una porción de texto o la imagen.

El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama navegación; que es de donde se origina el nombre de navegador.

2.11.6. World wide web (www)

World Wide Web (del inglés, Telaraña Mundial, la Web o www, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza una aplicación llamada navegador Web para extraer elementos de información (llamados “documentos” o “páginas Web”) de los servidores Web (o “sitios”) y mostrarlos en la pantalla del usuario.

El usuario puede entonces seguir hiperenlaces que hay en la página a otros documentos o incluso enviar información al servidor para interactuar con él. A la acción de seguir hiperenlaces se le suele llamar “navegar” por la Web. No se debe confundir la Web con Internet, que es la red física mundial sobre la que circula la información.

Del mismo modo que se puede distinguir entre “una Internet” (una Inter.-red) y “la Internet”, uno puede referirse a “una Web” como un conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos, y “la Web”, que es la enorme e interconectada Web disponible prácticamente en todos los sitios de Internet.

2.11.7. Http

Es el protocolo de la Web (www). Usado en cada transacción. Las letras significan Hyper Text Transfer Protocol, es decir, protocolo de transferencia de hipertexto. El hipertexto es el contenido de las páginas Web, y el protocolo de transferencia es el sistema mediante el cual se envían las peticiones de acceder a una página Web, y la respuesta de esa Web, remitiendo la información que se vera en pantalla, también sirve el protocolo para enviar información adicional en ambos sentidos, como formularios con mensajes y otros similares.

Http es un protocolo sin estado, es decir, que no guarda ninguna información sobre conexiones anteriores. Al finalizar la transacción todos los datos se pierden. Por esto se popularizaron las cookies, que son pequeños ficheros guardados en el propio ordenador que puede leer un sitio Web al establecer conexión con él, y de esta forma reconocer a un visitante que ya estuvo en ese sitio anteriormente. Gracias a esta identificación, el sitio Web puede almacenar gran número de información sobre cada visitante, ofreciéndole así un mejor servicio.

2.11.8. Url

Significa Uniform Resource Locutor, es decir, localizador uniforme de recurso. El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet.

El URL de un recurso de información es su dirección en Internet, la que permite que el navegador la encuentre y la muestre de la forma adecuada. Por ello el URL combina el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio donde se encuentra, el nombre del fichero y el protocolo a usar para recuperar los datos.

El formato general de un URL es:

“servicio://dirección_de_la_máquina :puerto/directorio/fichero”



CAPÍTULO 3:

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE



3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

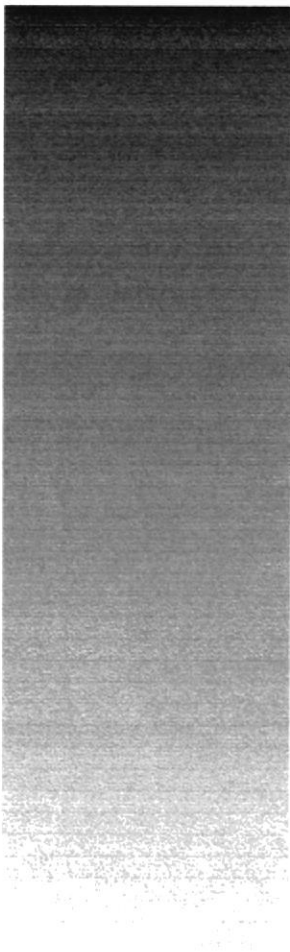
EQUIPO	CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Estación de Trabajo	Procesador	Pentium Celeron o AMD
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	64 Mb o superior
	Memoria Caché	512 Kb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	20 Gb o superior
	Tipo de Monitor	SVGA de 14"
	Unidad de disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROOM	52 x ó superior
	Tarjeta de Red	3 COM o Genérica
Impresora	Impresora Inyección a tinta (opcional)	

TABLA 3.1. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA LA ESTACIÓN DE TRABAJO

Nota: El sistema puede correr con menos de 64 Mb de memoria RAM, pero el rendimiento del mismo decaería si se está acostumbrado a ejecutar varias aplicaciones.

EQUIPOS	CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Servidor	Procesador	Pentium Celeron o AMD
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	64 Mb o superior
	Memoria Caché	512 Kb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	20 Gb o superior
	Tipo de Monitor	SVGA de 15"
	Unidad de disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROOM	52 x ó superior
	Tarjeta de Red	3 COM o Genérica

TABLA 3.2. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA EL SERVIDOR



CAPÍTULO 4:

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE



4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

El portal puede correr en cualquier estación de trabajo que contenga uno de los siguientes Sistemas Operativos:

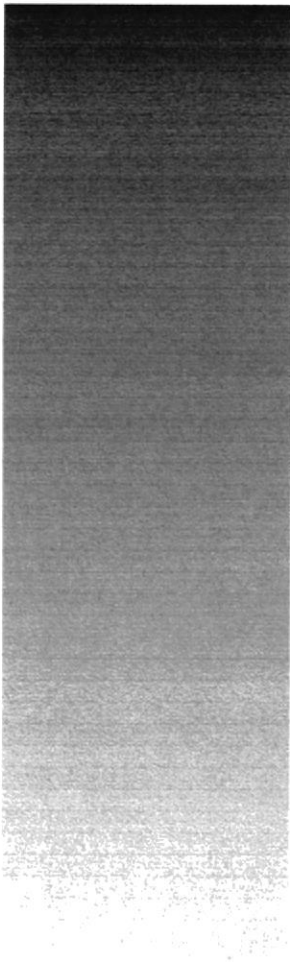
DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA
Microsoft Windows 98
Microsoft Windows Me
Microsoft Windows 2000
Microsoft Windows XP

TABLA 4.1. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE – SISTEMA OPERATIVOS

El Web Site se puede visualizar en los siguientes browsers:

NAVEGADORES
Internet Explorer 4.0 ó superior
Netscape Navigator 4.0 ó superior

TABLA 4.2. TABLA DE LOS REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE - NAVEGADORES



CAPÍTULO 5:

**¿CÓMO NAVEGAR EN EL
WEB SITE?**



5. ¿CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE?

El portal **destinosdelsur.com**, contiene menús y páginas amigables de gran flexibilidad con total ambiente Windows, orientado al servicio informativo y transaccional, para ser de gran ayuda para todos los visitantes del sitio. Todas las páginas tienen el logo del portal y el eslogan de la empresa.



FIGURA 5.1. CABECERA DE TODAS LAS PÁGINAS DEL WEB SITE

5.1. MENÚ PRINCIPAL

El menú principal del portal es intuitivo y fácil de recorrer.



FIGURA 5.2. MENÚ PRINCIPAL DEL WEB SITE

5.1.1. Opciones del menú

A continuación se explicará cada opción que contiene el menú principal:

FIGURA	DESCRIPCIÓN
EMPRESA	En esta sección se encontrará toda la información correspondiente a la empresa dueña del portal.
<u>¿Quiénes somos?</u>	Aquí se aprecia la información general de la empresa.
<u>Misión</u>	En este submenú se detalla la misión de la compañía.
<u>Visión</u>	Submenú de la sección empresa en donde se presenta la visión de la empresa.
<u>Objetivos Generales</u>	En esta sección se muestra los objetivos generales de la empresa.
<u>Servicios</u>	En esta categoría, se observan los servicios de la compañía.
MI GIRA	Esta sección enseña los distintos tipos de transporte para comenzar la búsqueda de su viaje.
<u>Marítimo</u>	Permite mostrar los transportes de tipo marítimo.
<u>Aéreo</u>	Permite visualizar la transportación de tipo aéreo.
<u>Terrestre</u>	Permite presentar los transportes cuya categoría sea terrestre.
VIAJERO	Aquí se presentan datos de interés y puede ingresar sus comentarios y/o sugerencias.
<u>Noticias</u>	Permite mostrar las noticias de acuerdo a los países que usted seleccione.
<u>Viajes Realizados</u>	Permite presentar los viajes que han realizado algunos clientes de la empresa.
<u>Comentarios</u>	Permite ingresar los comentarios y/o sugerencias del usuario.
AYUDA	Visualiza los pasos para la reservación y tiene acceso al mapa del sitio para tener acceso directo a cualquier sección de la aplicación.
<u>¿Cómo Reservar?</u>	Permite visualizar los pasos a seguir para realizar la reservación del usuario.
<u>Mapa del Sitio</u>	Muestra los menús que tienen links con acceso a distintos lugares de la página.

TABLA 5.1. TABLA DE LAS OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL DEL WEB SITE

5.2. PÁGINAS DEL WEB SITE

5.2.1. Pantalla de Introducción

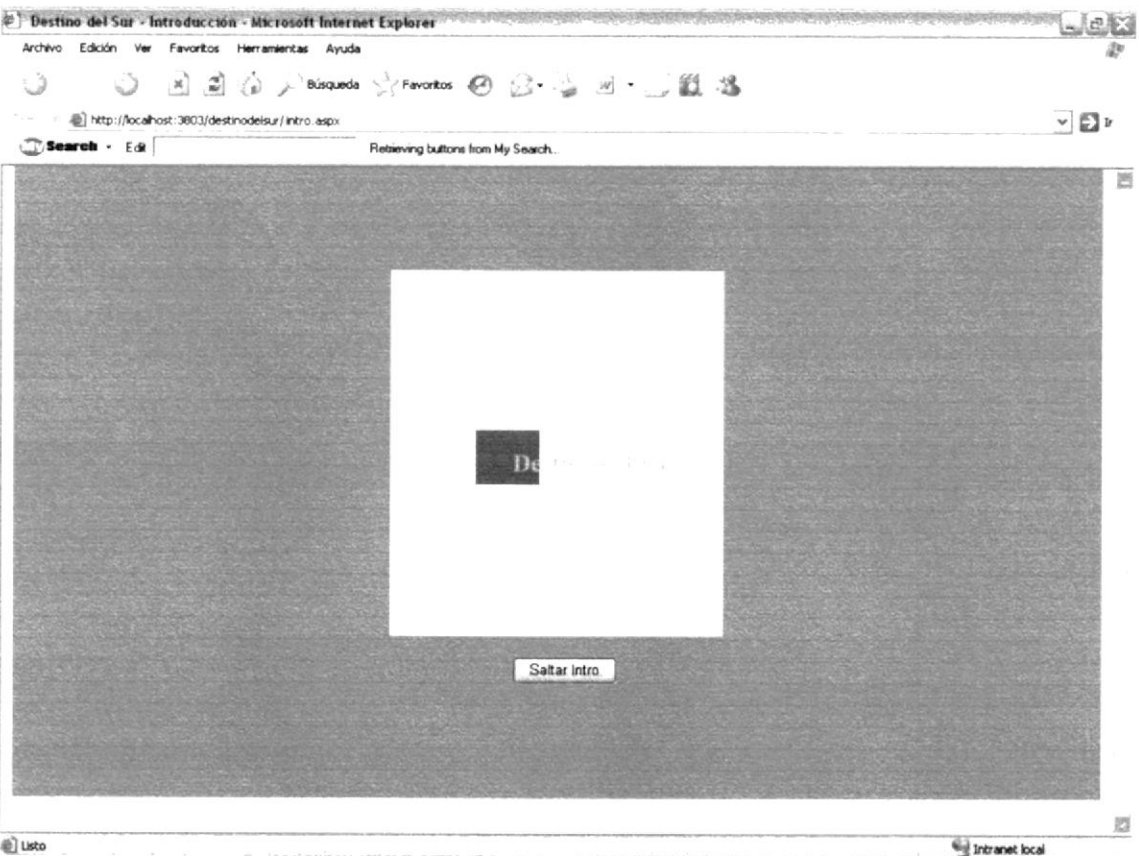


FIGURA 5.3. PANTALLA DE INTRODUCCIÓN

5.2.2. Pantalla Página principal - Default

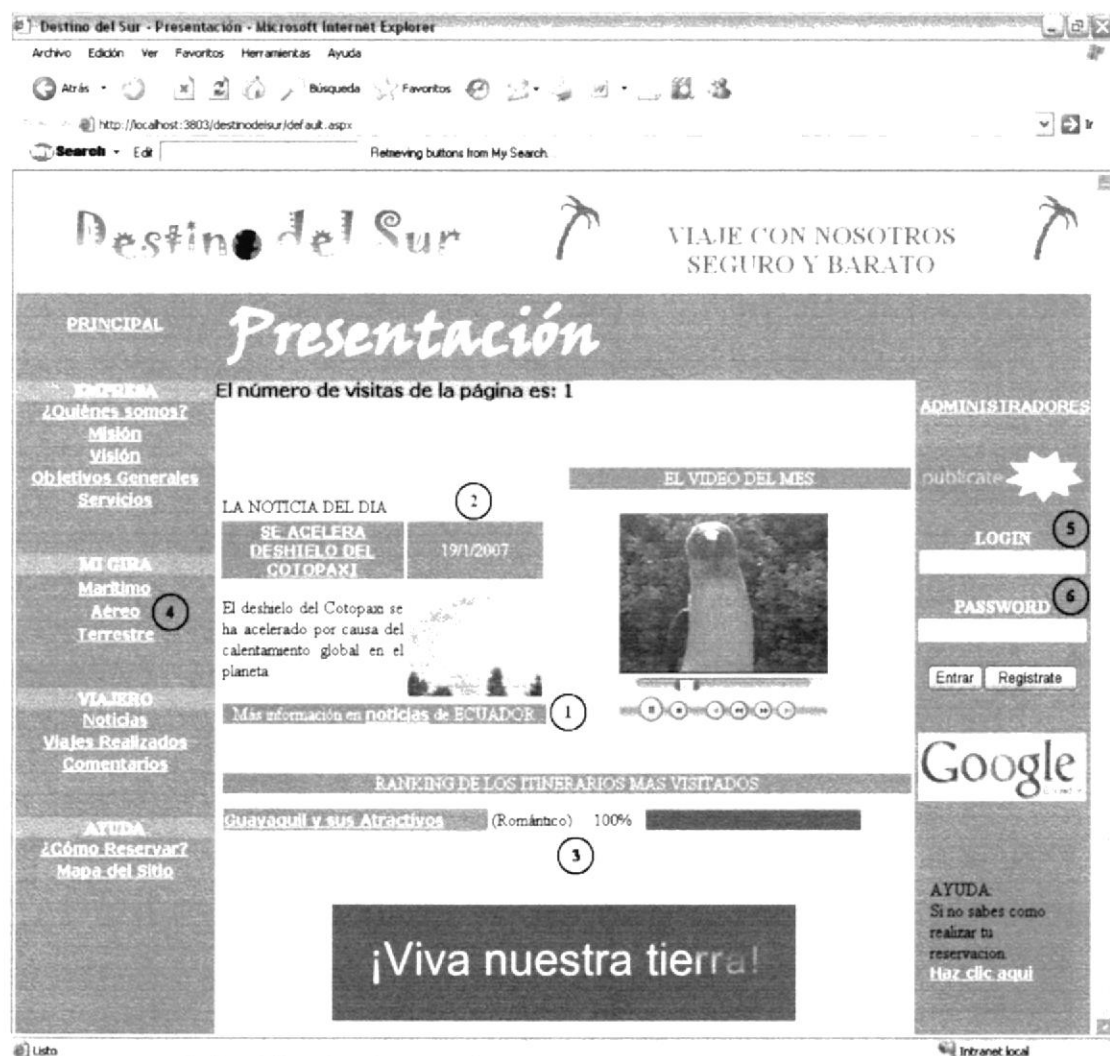


FIGURA 5.4. PANTALLA PÁGINA PRINCIPAL – DEFAULT

1	Muestra de que país es la noticia.
2	Presenta la noticia del día.
3	Se exhibe el ranking de los itinerarios más visitados.
4	Observamos el menú principal del sitio Web.
5	Control de ingreso del login del usuario.
6	Control de ingreso del password del usuario.

5.2.3. Pantalla de ¿Quiénes Somos?

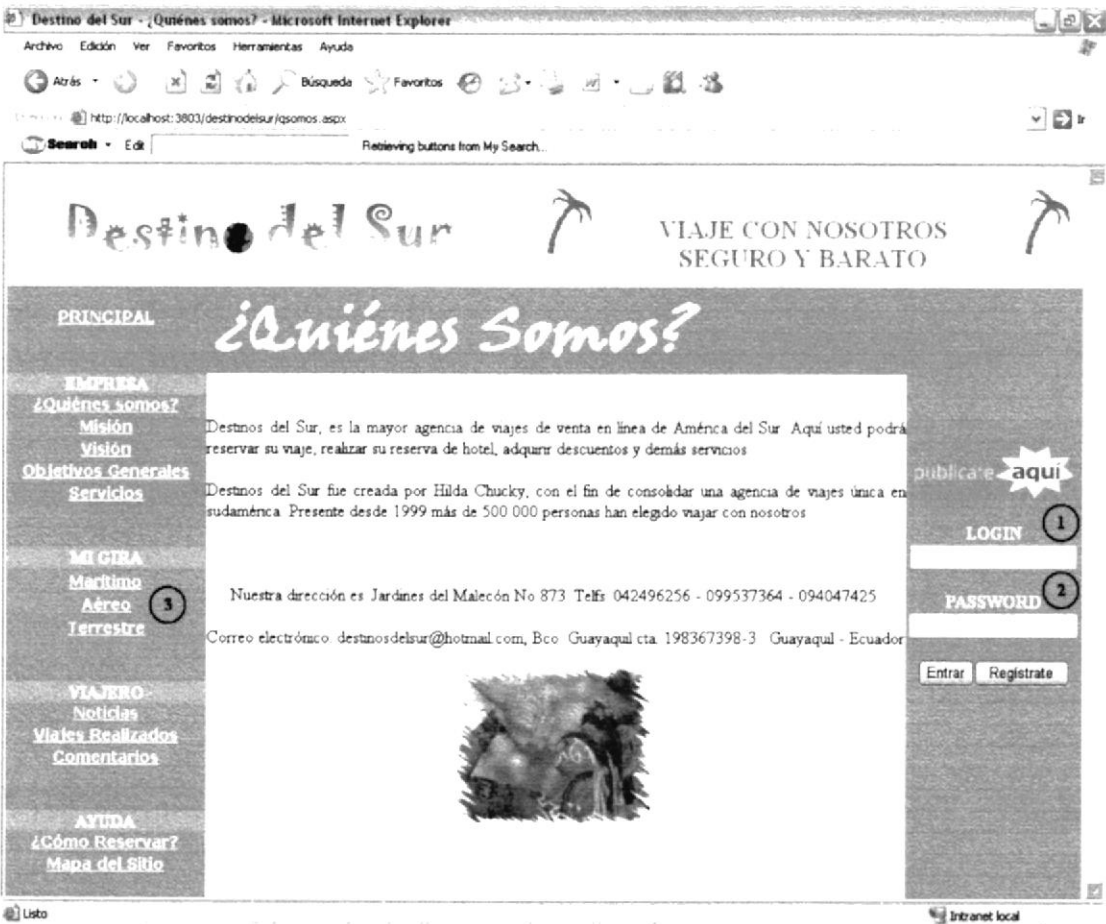


FIGURA 5.5. PANTALLA DE ¿QUIÉNES SOMOS?

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Visualizamos el menú principal del sitio Web.

5.2.4. Pantalla de Misión



FIGURA 5.6. PANTALLA DE MISIÓN

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Se presenta el menú principal del sitio Web.

5.2.5. Pantalla de Visión



FIGURA 5.7. PANTALLA DE VISIÓN

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Apreciamos el menú principal del sitio Web.

5.2.6. Pantalla de Objetivos Generales

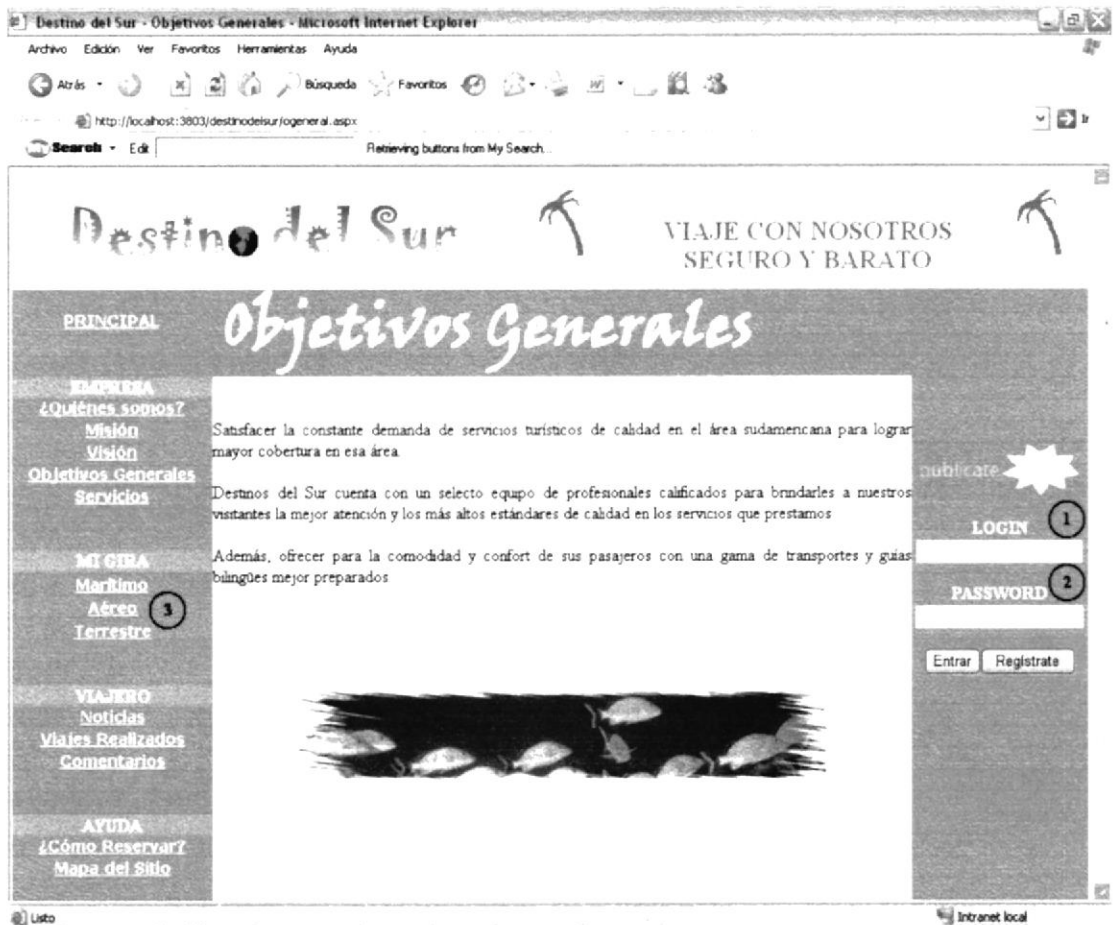


FIGURA 5.8. PANTALLA DE OBJETIVOS GENERALES

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Podemos ver el menú principal del sitio Web.

5.2.7. Pantalla de Servicios

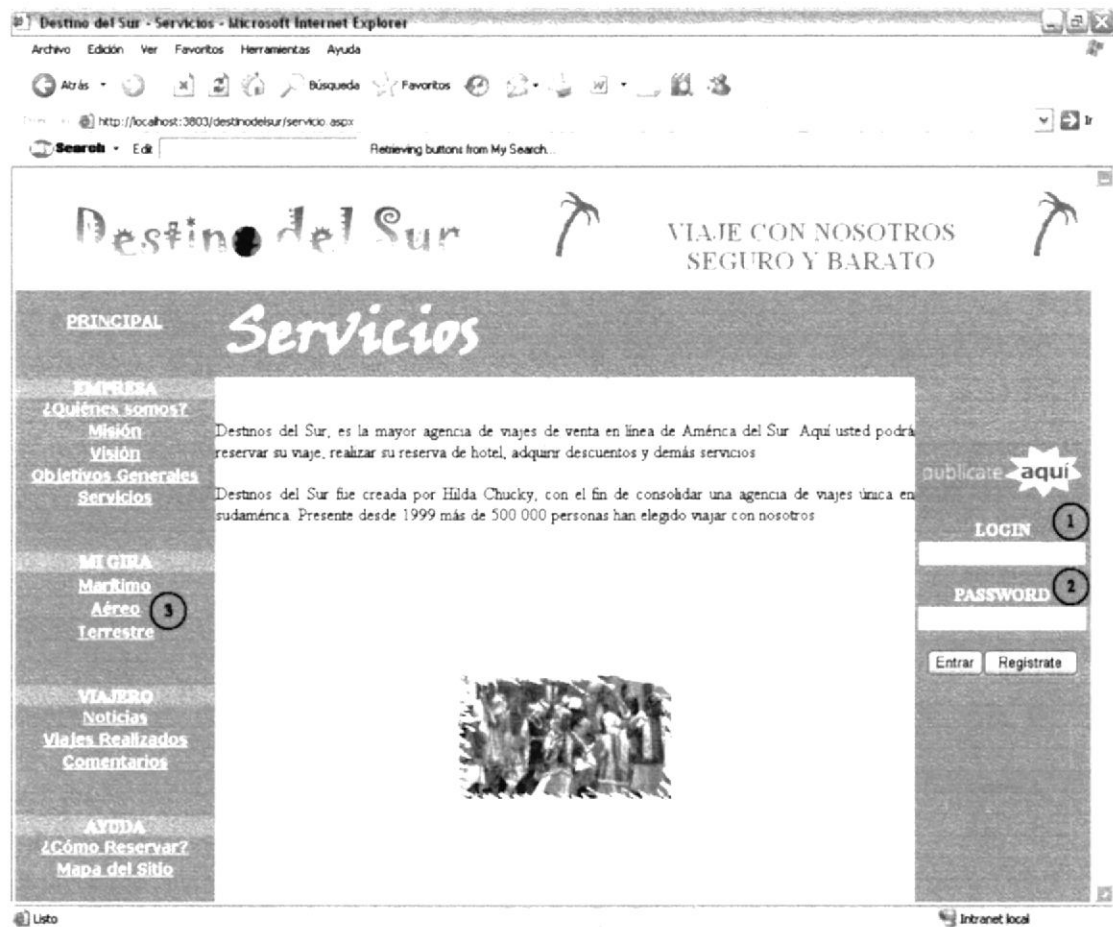


FIGURA 5.9. PANTALLA DE SERVICIOS

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Observamos el menú principal del sitio Web.

5.2.8. Pantalla de Mi gira: Marítimo

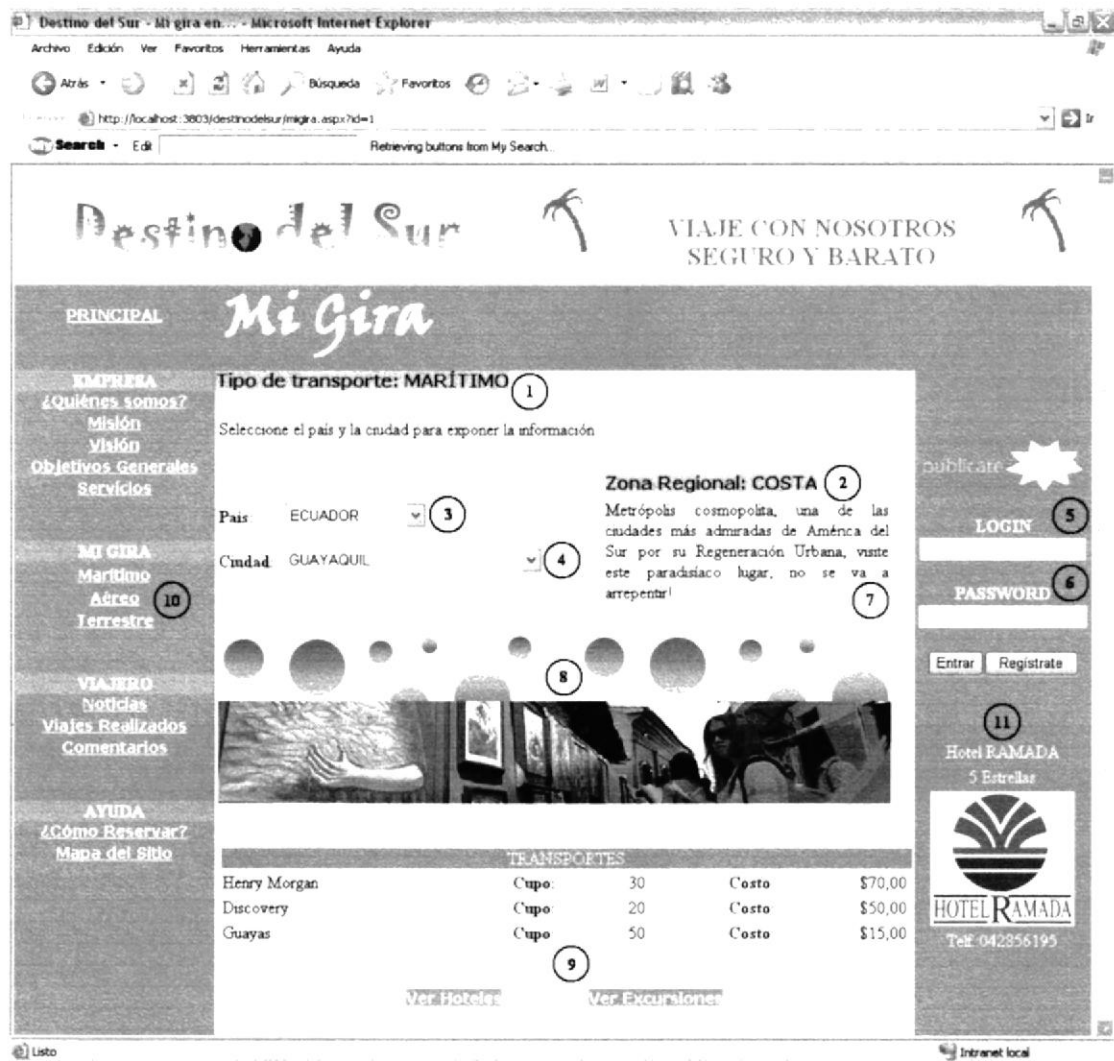


FIGURA 5.10. PANTALLA DE MI GIRA: MARÍTIMO

1	Muestra el tipo de transporte.
2	Muestra la zona regional.
3	Control de selección del país.
4	Control de selección de la ciudad.
5	Control de ingreso del login del usuario.
6	Control de ingreso del password del usuario.
7	Presenta la descripción de la ciudad.
8	Se visualiza la imagen de la ciudad.
9	Se muestra los transportes que existen en la ciudad.
10	Observamos el menú principal del sitio Web.
11	Se observa la publicidad del hotel.

5.2.9. Pantalla de Mi gira: Aéreo

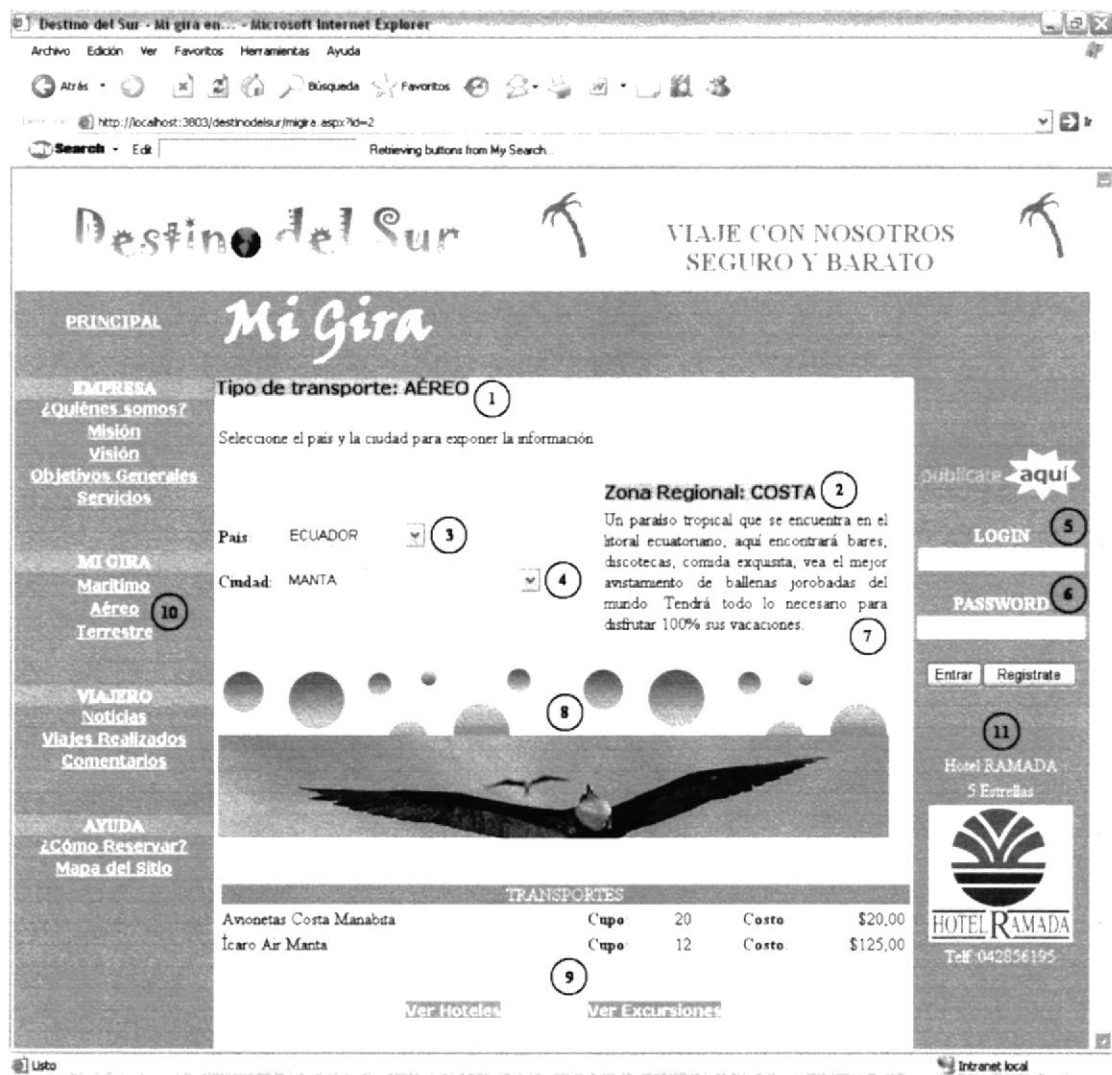


FIGURA 5.11. PANTALLA DE MI GIRA: AÉREO

1	Muestra el tipo de transporte.
2	Muestra la zona regional.
3	Control de selección del país.
4	Control de selección de la ciudad.
5	Control de ingreso del login del usuario.
6	Control de ingreso del password del usuario.
7	Presenta la descripción de la ciudad.
8	Se visualiza la imagen de la ciudad.
9	Se muestra los transportes que existen en la ciudad.
10	Se presenta el menú principal del sitio Web.
11	Se observa la publicidad del hotel.

5.2.10. Pantalla de Mi gira: Terrestre



FIGURA 5.12. PANTALLA DE MI GIRA: TERRESTRE

1	Muestra el tipo de transporte.
2	Muestra la zona regional.
3	Control de selección del país.
4	Control de selección de la ciudad.
5	Control de ingreso del login del usuario.
6	Control de ingreso del password del usuario.
7	Presenta la descripción de la ciudad.
8	Se visualiza la imagen de la ciudad.
9	Se muestra los transportes que existen en la ciudad.
10	Visualizamos el menú principal del sitio Web.
11	Se observa la publicidad del hotel.

5.2.11. Pantalla de Noticias

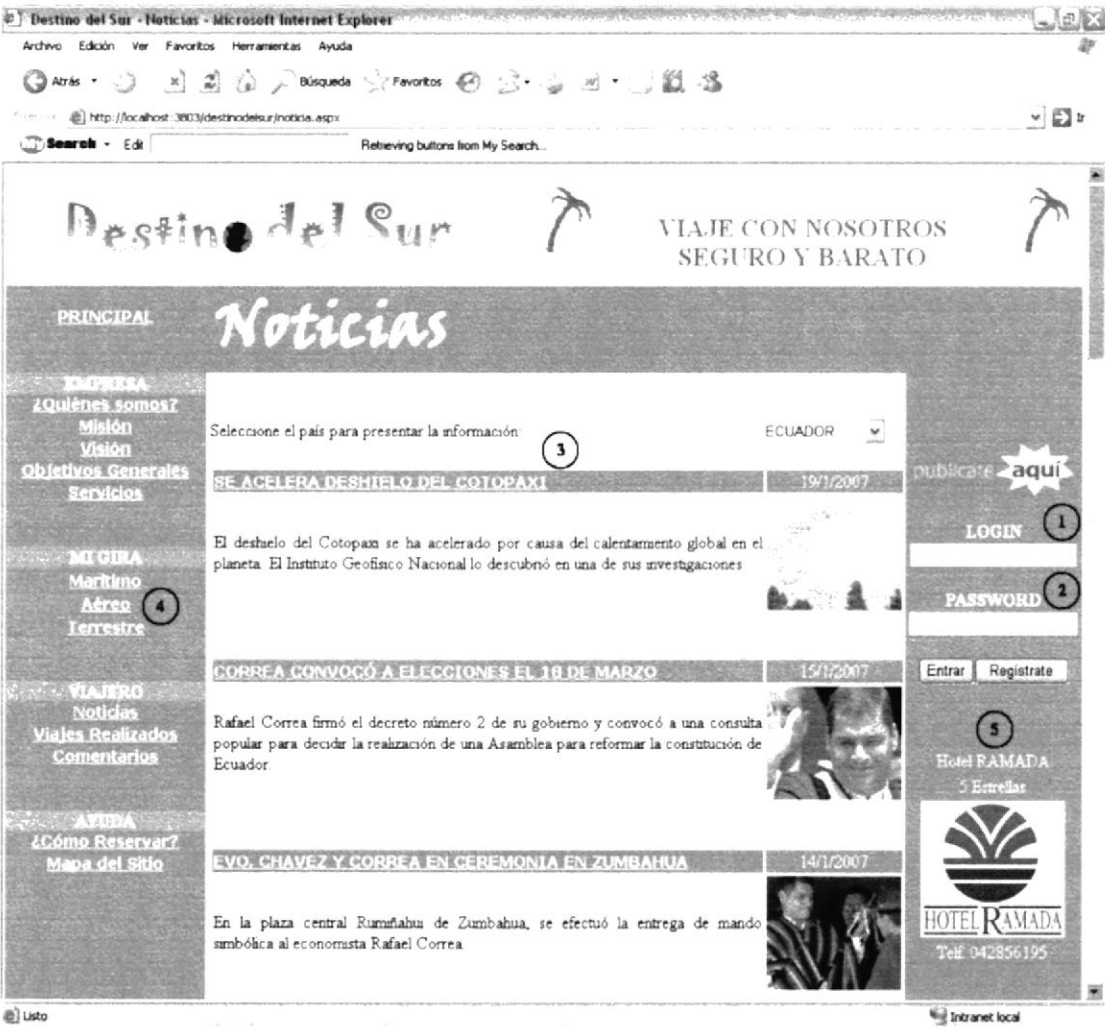


FIGURA 5.13. PANTALLA DE NOTICIAS

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Se visualiza todas las noticias del país que se ha seleccionado.
4	Se muestra el menú principal del sitio Web.
5	Se presenta la publicidad del hotel.

5.2.12. Pantalla de Viajes Realizados

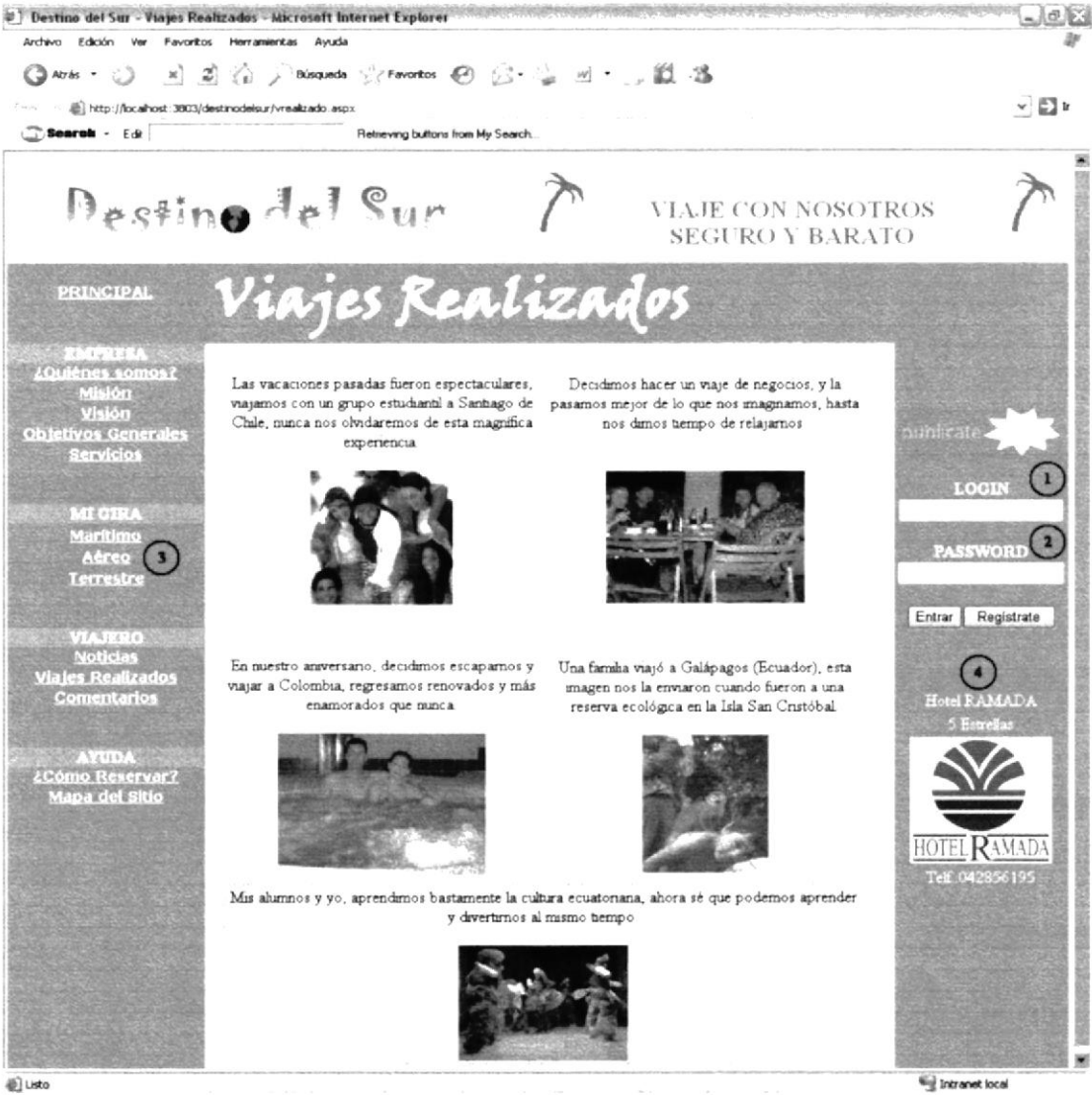


FIGURA 5.14. PANTALLA DE VIAJES REALIZADOS

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Se muestra el menú principal del sitio Web.
4	Se presenta la publicidad del hotel.

5.2.13. Pantalla de Comentarios y sugerencias

Destino del Sur VIAJE CON NOSOTROS SEGURO Y BARATO

PRINCIPAL *Comentarios y Sugerencias*

EMPRESA
 ¿Quiénes somos?
 Misión
 Visión
 Objetivos Generales
 Servicios

MIGRA
 Marítimo
 Aéreo
 Terrestre

VIAJES
 Noticias
 Viajes Realizados
 Comentarios

AYUDA
 ¿Cómo Reservar?
 Mapa del Sitio

Nombre
 Apellido
 Mail
 Sugerencia

publicate
 LOGIN
 PASSWORD
 Entrar Registrarse
 Hotel RAMADA 5 Estrellas
 Tel: 042856195

Enviar

FECHA	NOMBRE	APELLIDO	MAIL	COMENTARIOS
19/1/2007 0:00:00	Federico	González	fgonza@hotmail.com	Las excursiones presentadas en este website están excelentemente categorizadas
18/1/2007 0:00:00	Carla	Brto	cbrto34@espol.edu.ec	Me gustan las imágenes del sitio
17/1/2007 0:00:00	Carlos	Miranda	carlos@hotmail.com	Esta página está llena de vida, los felicito

FIGURA 5.15. PANTALLA DE COMENTARIOS Y SUGERENCIAS

1	Control de ingreso del nombre del visitante.
2	Control de ingreso del apellido del visitante.
3	Control de ingreso del correo electrónico del visitante.
4	Control de ingreso de los comentarios y/o sugerencias del visitante.
5	Control de presentación de los comentarios y/o sugerencias de los visitantes.
6	Control de ingreso del login del usuario.
7	Control de ingreso del password del usuario.
8	Se visualiza el menú principal del sitio Web.
9	Se presenta la publicidad del hotel.

5.2.14. Pantalla de ¿Cómo reservar?

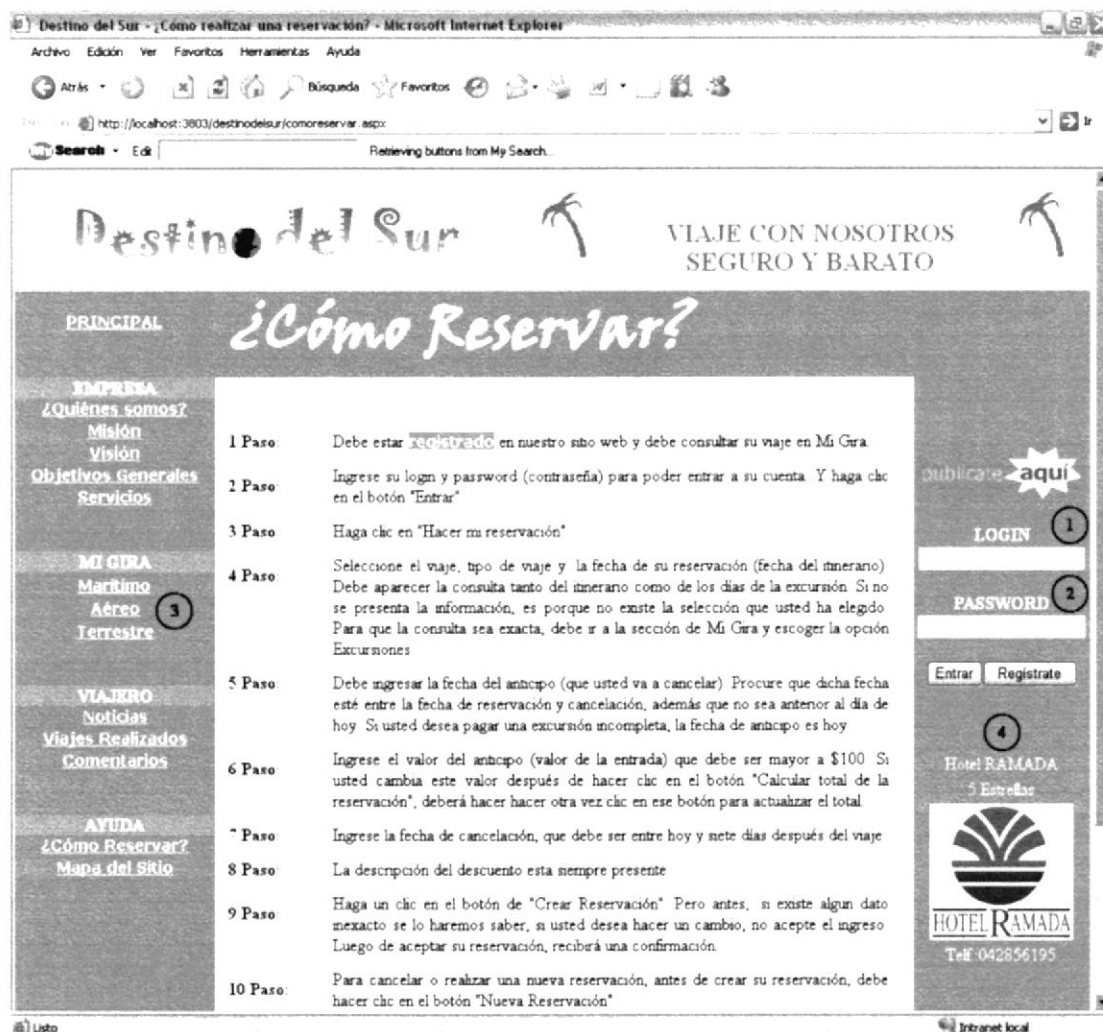


FIGURA 5.16. PANTALLA DE ¿CÓMO RESERVAR?

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Enseña el menú principal del sitio Web.
4	Se presenta la publicidad del hotel.

5.2.15. Pantalla de Mapa del sitio



FIGURA 5.17. PANTALLA DE MAPA DEL SITIO

1	Control de ingreso del login del usuario.
2	Control de ingreso del password del usuario.
3	Observamos el menú principal del sitio Web.
4	Se presenta la publicidad del hotel.

5.2.16. Pantalla del Más votado

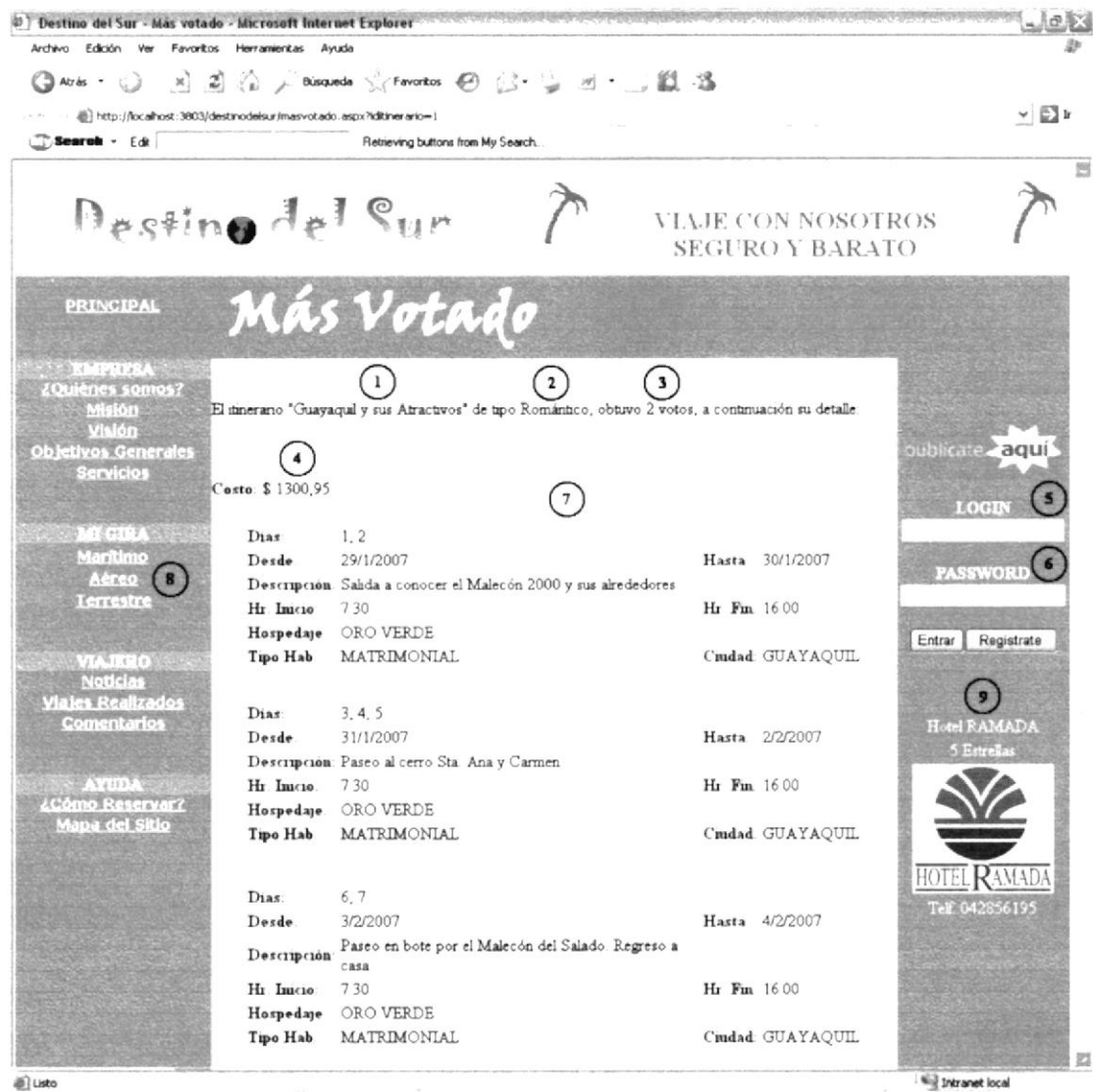


FIGURA 5.18. PANTALLA DEL MÁS VOTADO

1	Se muestra el nombre del itinerario.
2	Se visualiza el tipo de viaje.
3	Se observa el número de votos del itinerario.
4	Se exhibe el costo del itinerario.
5	Control de ingreso del login del usuario.
6	Control de ingreso del password del usuario.
7	Se muestra el detalle de todo el itinerario.
8	Se aprecia el menú principal del sitio Web.
9	Se presenta la publicidad del hotel.

5.2.17. Pantalla de Hoteles

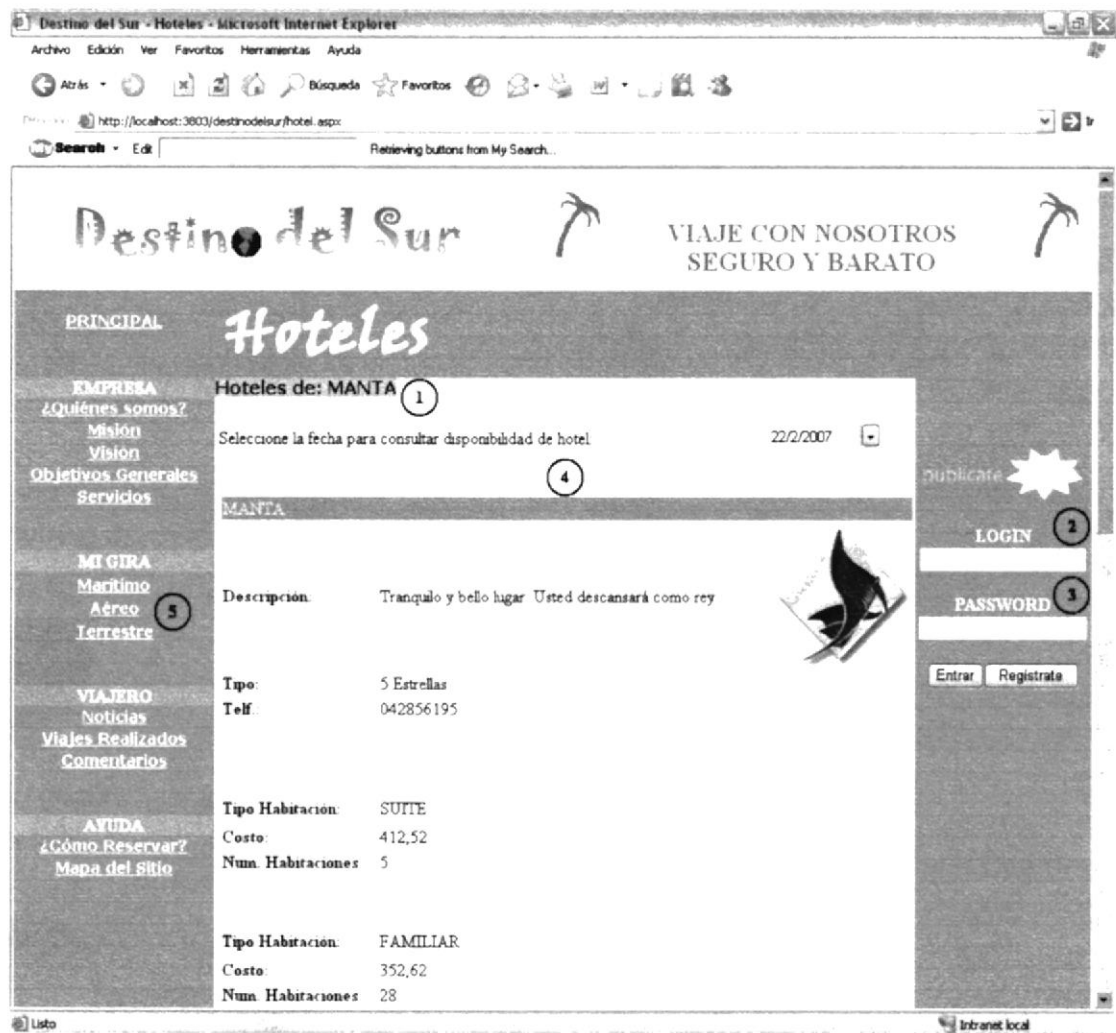


FIGURA 5.19. PANTALLA DE HOTELES

1	Se muestra la ciudad de los hoteles.
2	Control de ingreso del login del usuario.
3	Control de ingreso del password del usuario.
4	Se presenta el detalle de la capacidad de los hoteles.
5	Se visualiza el menú principal del sitio Web.

5.2.18. Pantalla de Excursiones

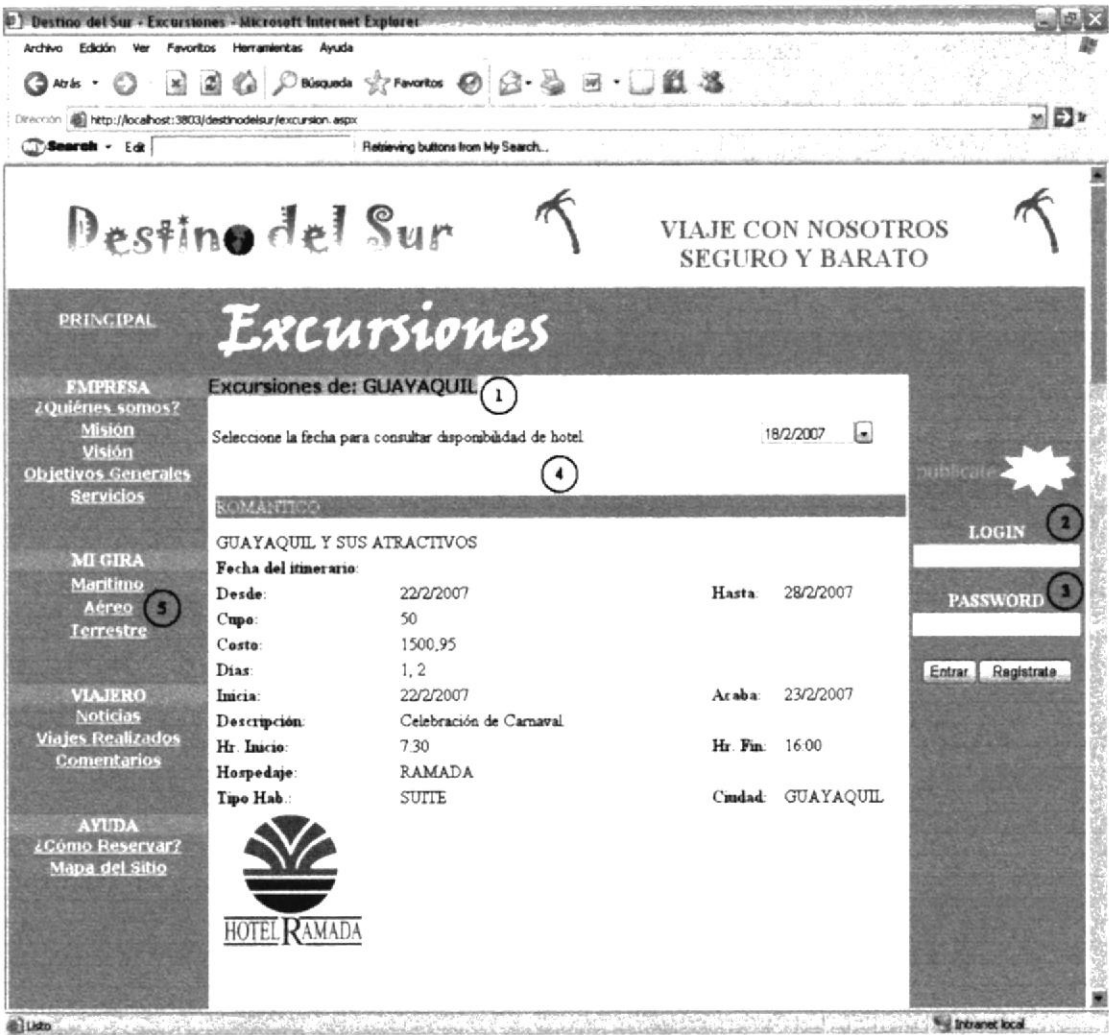


FIGURA 5.20. PANTALLA DE EXCURSIONES

1	Se muestra la ciudad de la excursión.
2	Control de ingreso del login del usuario.
3	Control de ingreso del password del usuario.
4	Se presenta el detalle de la capacidad de la excursión.
5	Se observa el menú principal del sitio Web.

5.2.19. Pantalla de Registros

Destinos del Sur - Registro de Usuario - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos

http://localhost:3803/destinodelsur/registro.aspx

Search Edit Retrieving buttons from My Search...

Destino del Sur

VIAJE CON NOSOTROS
SEGURO Y BARATO

PRINCIPAL

EMPRESA
¿Quiénes somos?
Misión
Visión
Objetivos Generales
Servicios

MI GIRA
Marítimo
Aéreo
Terrestre

VIAJERO
Noticias
Viajes Realizados
Comentarios

AYUDA
¿Cómo Reservar?
Mapa del Sitio

Registros

DATOS DEL USUARIO

Nombre: 1

Apellido: 2

Cédula de Identidad: 3

País: ECUADOR 4

Ciudad: GUAYAQUIL 5

Fecha de Nacimiento: Día: 31 6 Mes: Enero 7 Año: 2006 8

Compañía: 9

Telefonos: 10

DATOS DE LA CUENTA

Login: 11

Password: 12

Confirma Password: 13

E-mail: 14

Pregunta de Seguridad: 15

Respuesta de Seguridad: 16

Nota: Si aparece (*), debe ingresar el dato obligatoriamente

Crear Usuario

18

Hotel RAMADA
Estrellas

HOTEL RAMADA

Tel: 042856195



FIGURA 5.21. PANTALLA DE REGISTROS

1	Control de ingreso del nombre del usuario.
2	Control de ingreso del apellido del usuario.
3	Control de ingreso de la cédula de identidad del usuario.
4	Control de selección del país de nacimiento del usuario.
5	Control de selección de la ciudad de nacimiento del usuario.
6	Control de selección del día de nacimiento del usuario.
7	Control de selección del mes de nacimiento del usuario.
8	Control de selección del año de nacimiento del usuario.
9	Control de ingreso de la compañía donde trabaja el usuario.

10	Control de ingreso del teléfono del usuario.
11	Control de ingreso del login del usuario.
12	Control de ingreso del password del usuario.
13	Control de ingreso de la confirmación del password del usuario.
14	Control de ingreso del e-mail del usuario.
15	Control de ingreso de la pregunta de seguridad del usuario.
16	Control de ingreso de la respuesta de seguridad del usuario.
17	Se presenta el menú principal del sitio Web.
18	Se presenta la publicidad del hotel.



5.2.20. Pantalla de Aceptación del registro

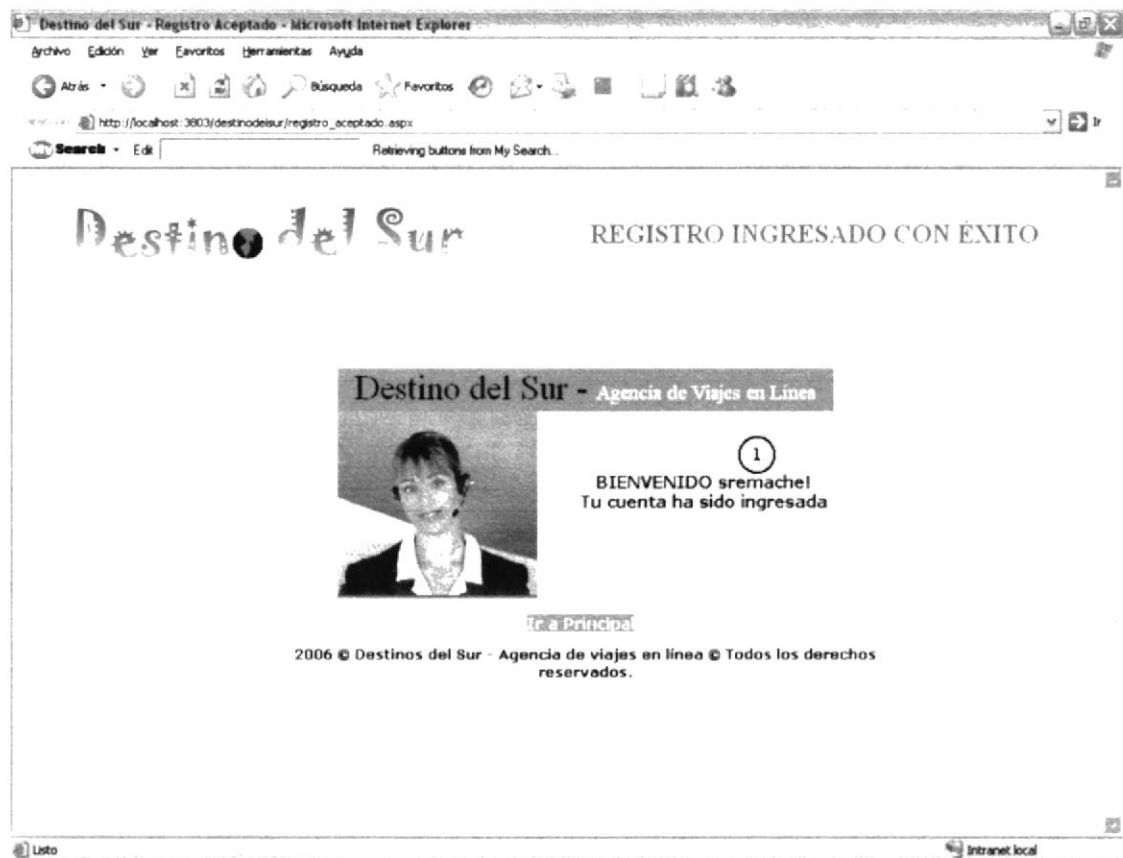


FIGURA 5.22. PANTALLA DE ACEPTACIÓN DEL REGISTRO

1	Se muestra el login del usuario.
---	----------------------------------

5.2.21. Pantalla de Inicio de sesión

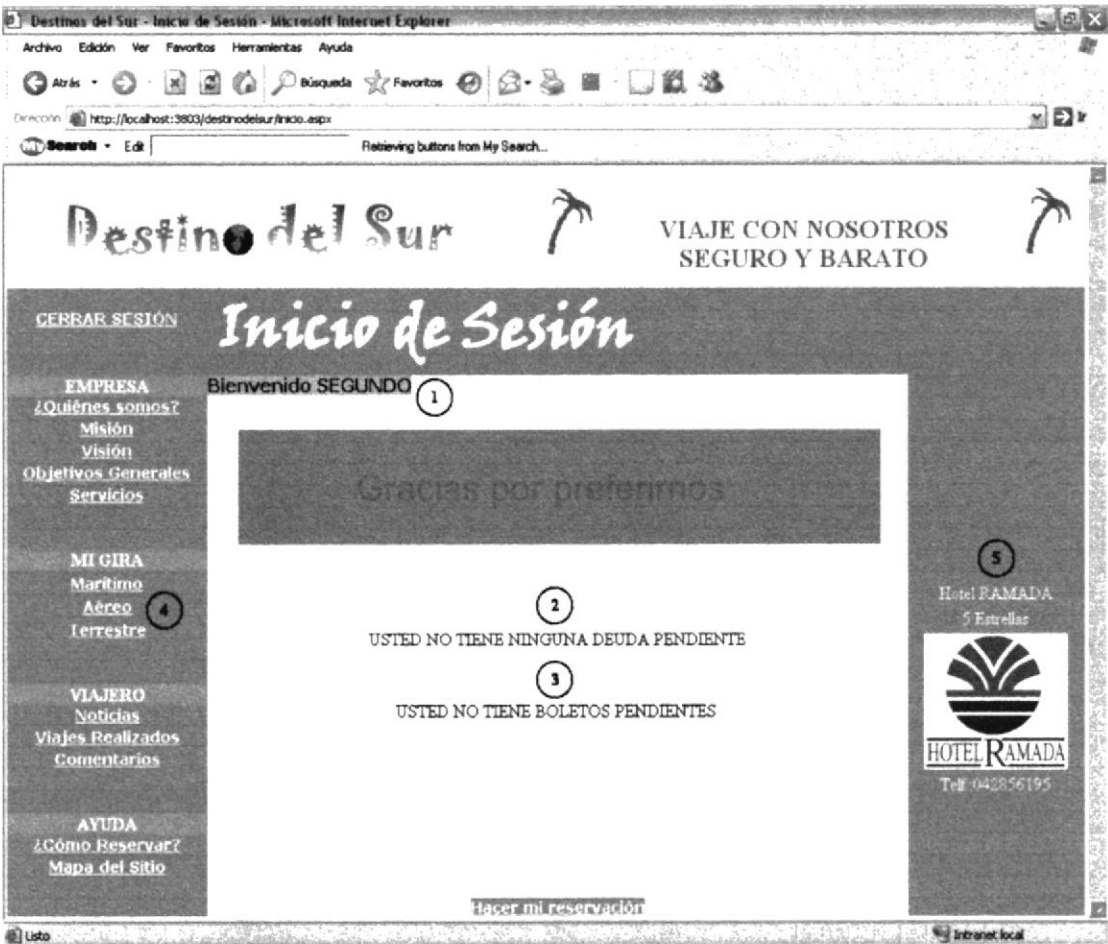


FIGURA 5.23. PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN

1	Se presenta el nombre del usuario.
2	Se muestra las deudas pendientes del usuario.
3	Se visualiza las deudas de los boletos pendientes.
4	Observamos el menú principal del sitio Web.
5	Se exhibe la publicidad del hotel.

5.2.22. Pantalla de Reservación

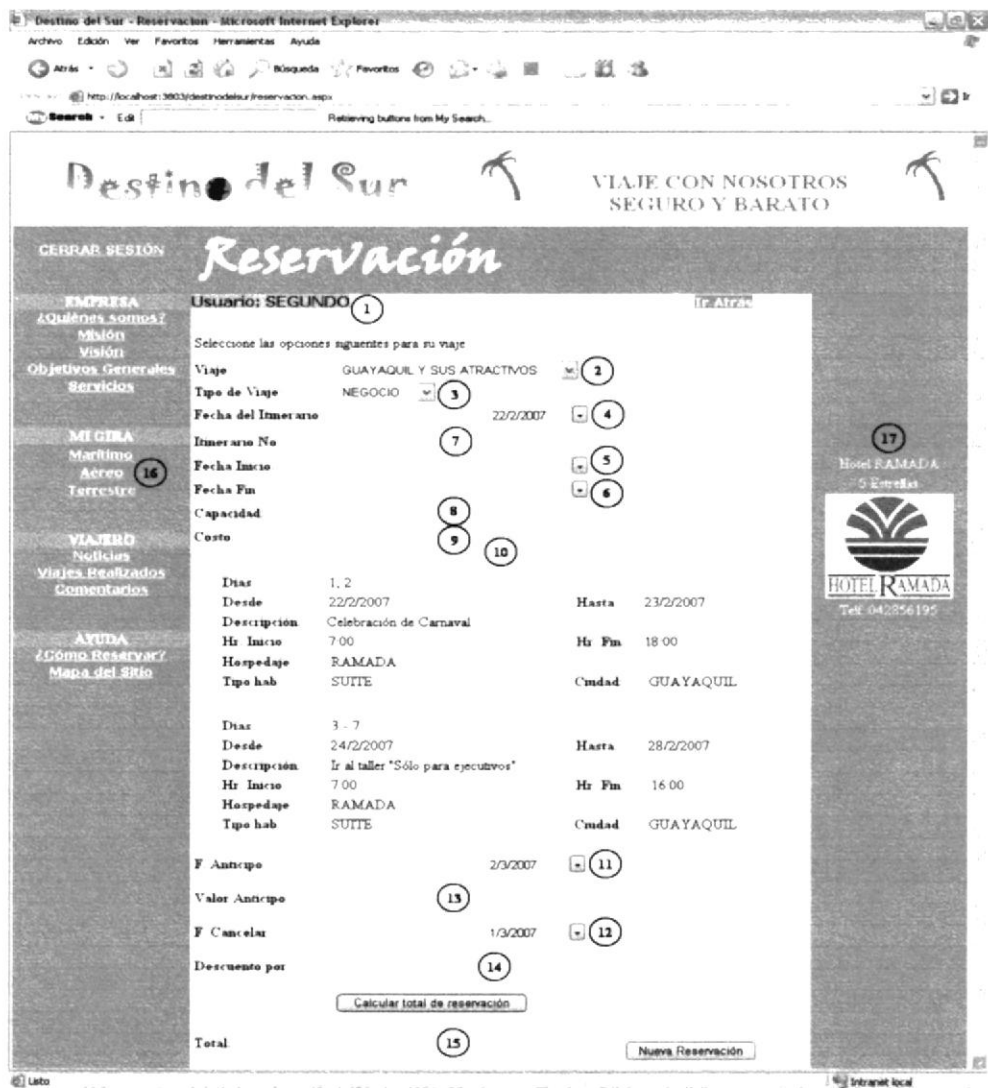


FIGURA 5.24. PANTALLA DE RESERVACIÓN

1	Se presenta el nombre del usuario.
2	Control de selección del viaje a reservar.
3	Control de selección del tipo de viaje.
4	Control de selección de la fecha del itinerario.
5	Se muestra el número del itinerario.
6	Se observa la fecha de inicio del itinerario.
7	Se visualiza la fecha de fin del itinerario.
8	Se exhibe la capacidad del itinerario.
9	Observamos el costo del itinerario.

10	Se presenta el detalle del itinerario.
11	Control de ingreso de la fecha de anticipo.
12	Control de ingreso de la fecha de cancelación.
13	Control de ingreso del valor del anticipo.
14	Se presenta el descuento de la reservación.
15	Se presenta el total a pagar de la reservación.
16	Observamos el menú principal del sitio Web.
17	Se presenta la publicidad del hotel.



5.2.23. Pantalla de Reservación del boleto

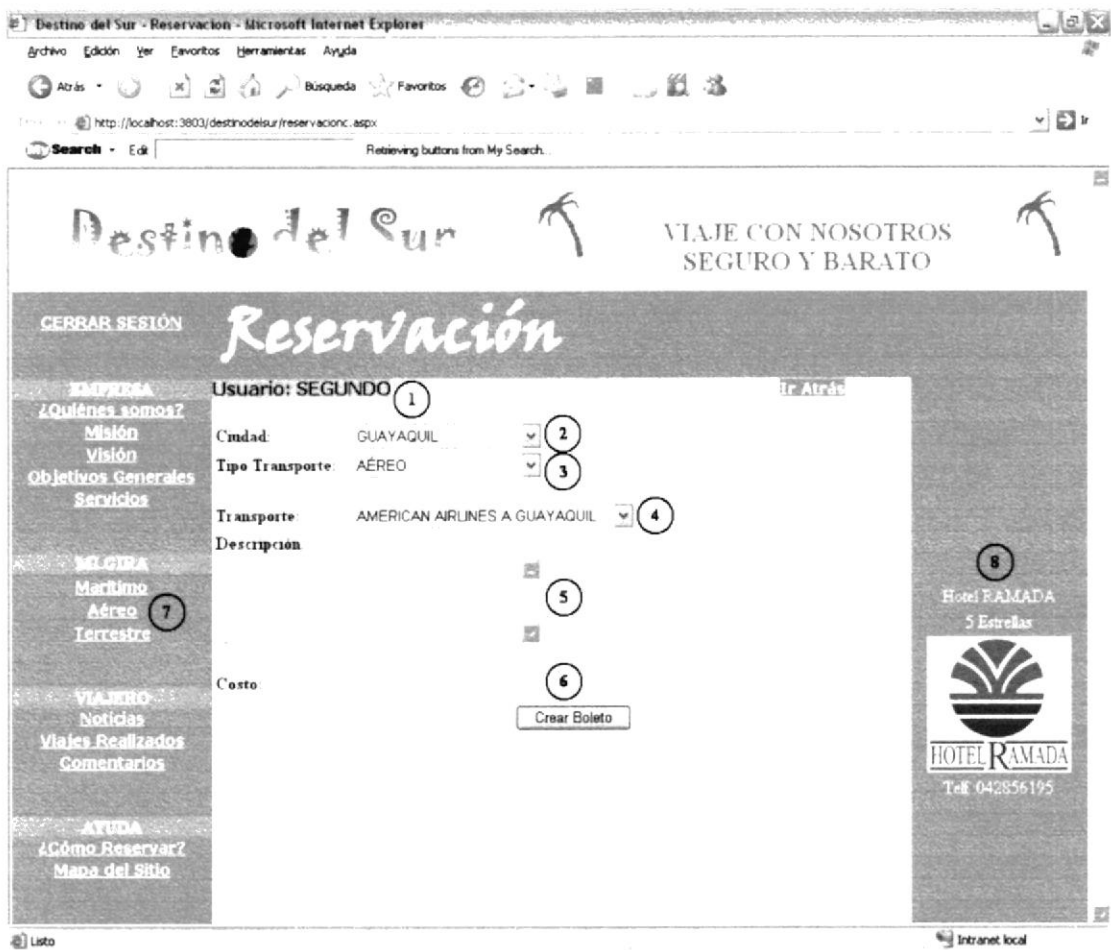


FIGURA 5.25. PANTALLA DE RESERVACIÓN DEL BOLETO

1	Se presenta el nombre del usuario.
2	Control de selección de la ciudad a donde viajar.
3	Control de selección del tipo de transporte.
4	Control de selección del transporte.
5	Control de ingreso de la descripción del viaje.
6	Se observa el costo del boleto.
7	Exhibe el menú principal del sitio Web.
8	Se muestra la publicidad del hotel.

5.2.24. Pantalla de Ingreso de administración

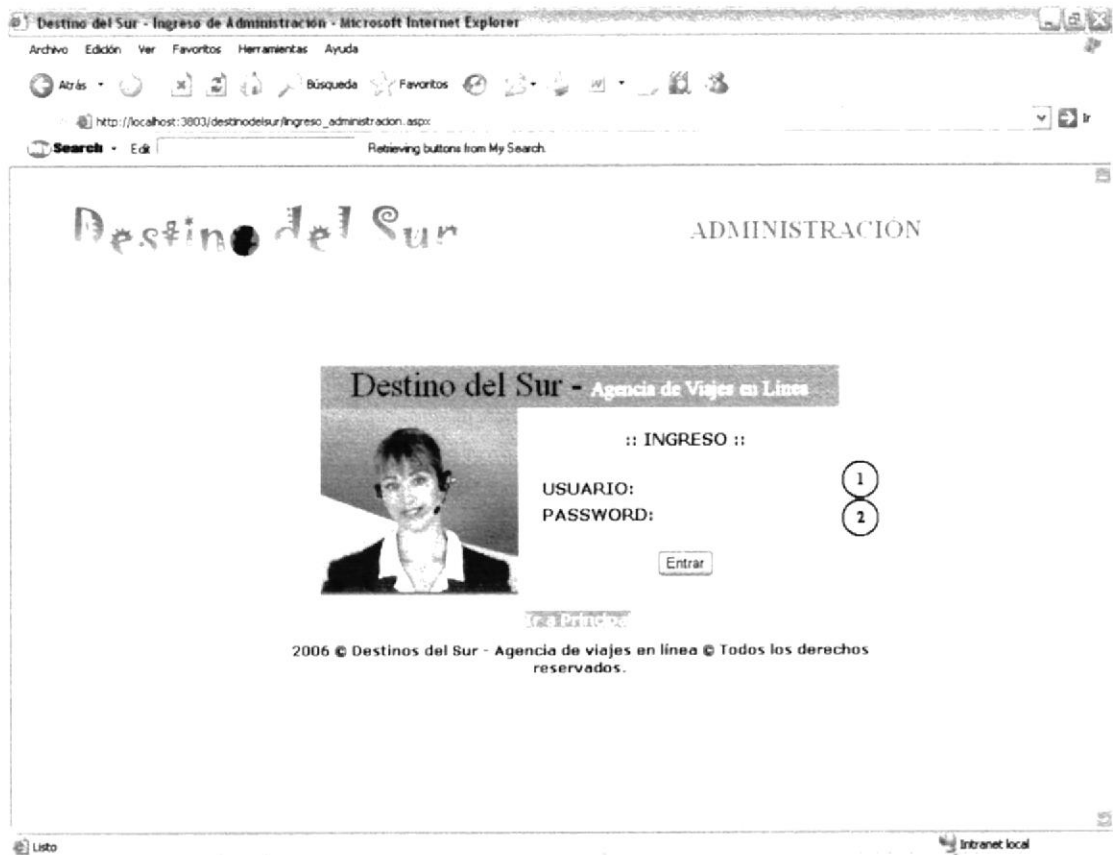


FIGURA 5.26. PANTALLA DE INGRESO DE ADMINISTRACIÓN

1	Control de ingreso de login del administrador.
2	Control de ingreso de password del administrador.

5.2.25. Pantalla del Menú de mantenimientos

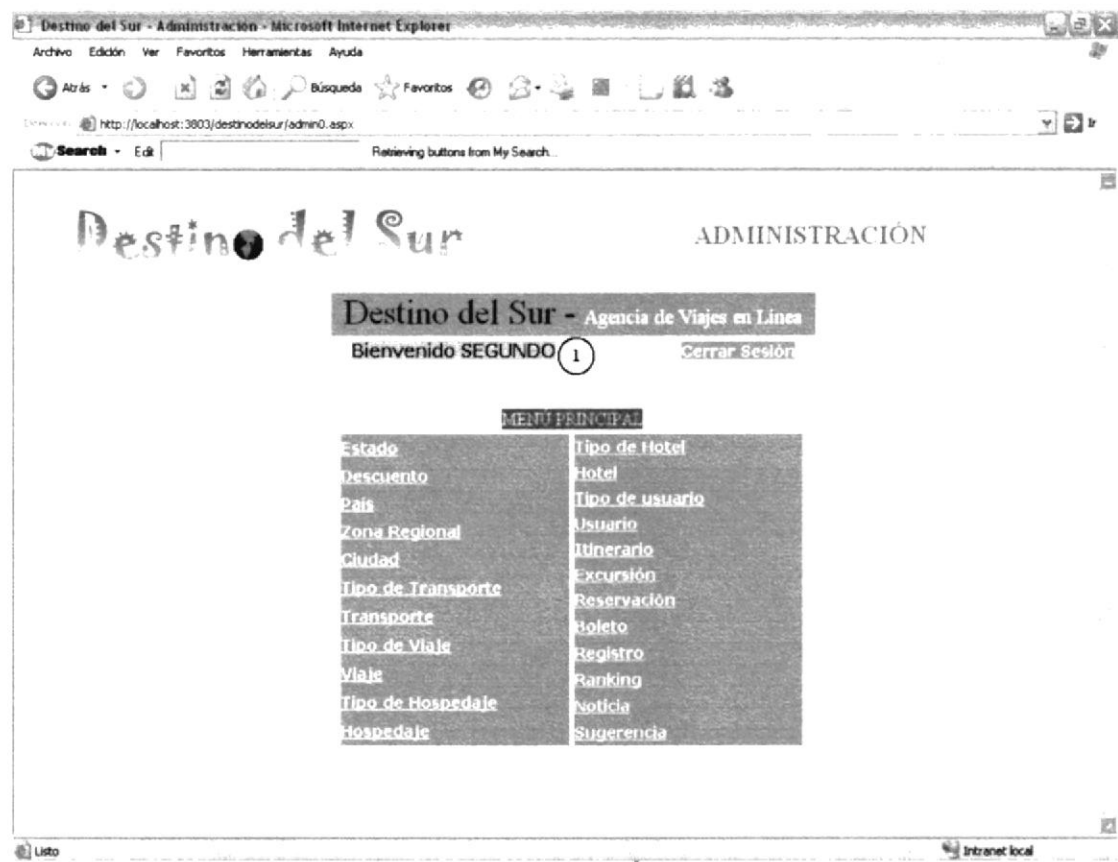


FIGURA 5.27. PANTALLA DEL MENÚ DE MANTENIMIENTOS

- 1

Muestra el nombre del administrador.

5.2.26. Pantalla de mantenimiento: Tabla Estado

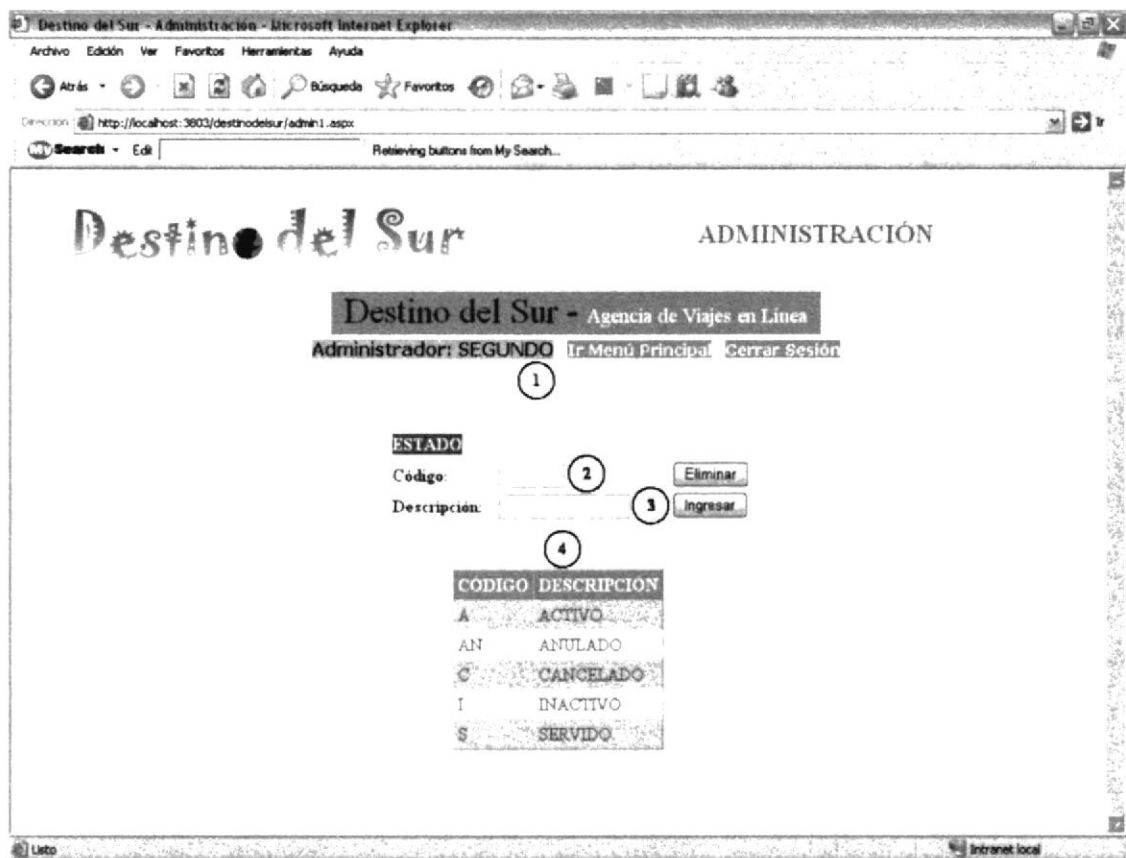


FIGURA 5.28. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ESTADO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Control de ingreso del código del estado.
3	Control de ingreso de la descripción del estado.
4	Se visualiza los registros de la tabla estado.

5.2.27. Pantalla de mantenimiento: Tabla Descuento

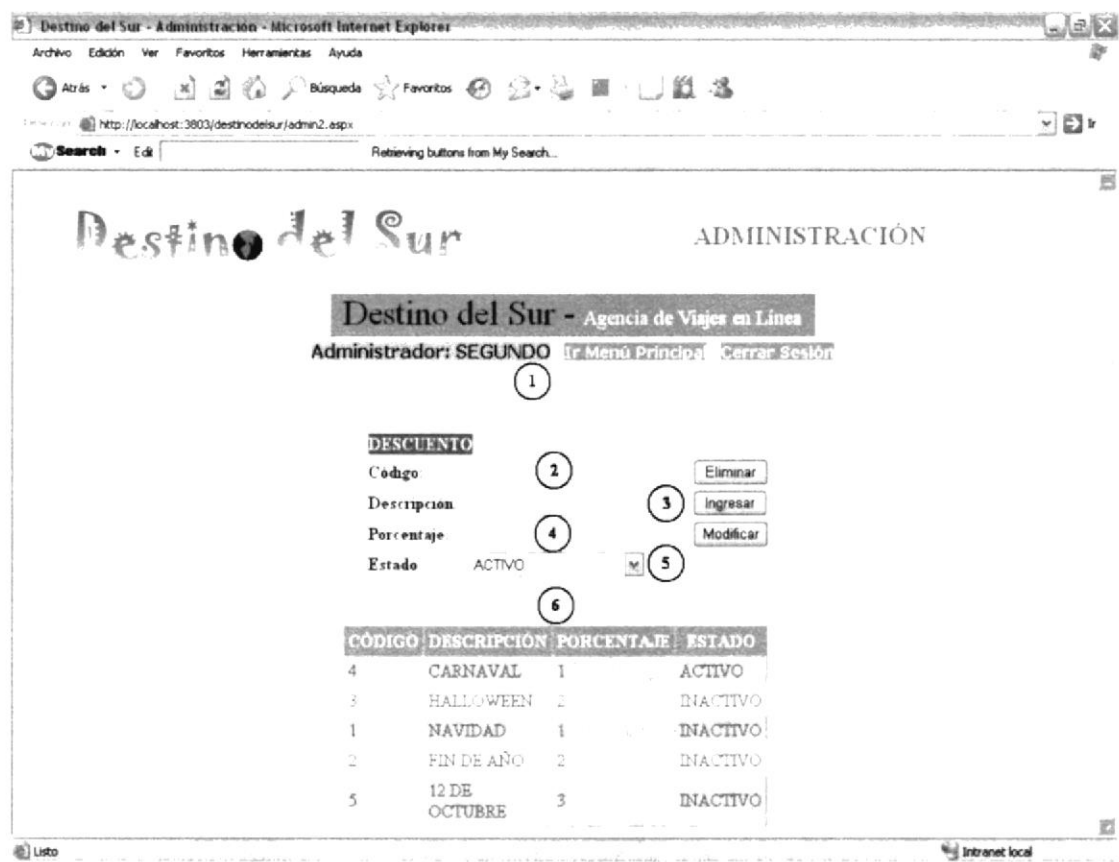


FIGURA 5.29. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA DESCUENTO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Control de ingreso del código del descuento.
3	Control de ingreso de la descripción del descuento.
4	Control de ingreso del porcentaje del descuento.
5	Control de selección del estado del descuento.
6	Se presenta los registros de la tabla descuento.

5.2.28. Pantalla de mantenimiento: Tabla País

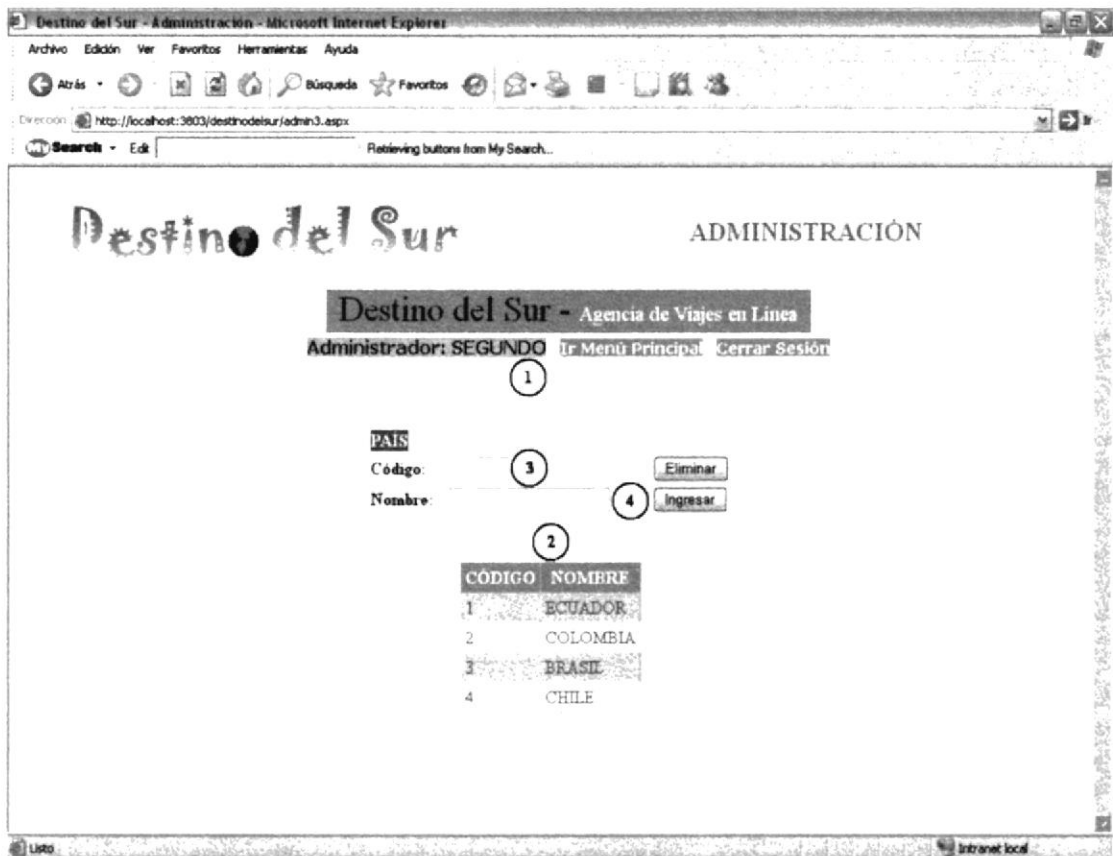


FIGURA 5.30. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA PAÍS

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla país.
3	Control de ingreso del código del país.
4	Control de ingreso del nombre del país.

5.2.29. Pantalla de mantenimiento: Tabla Zona Regional

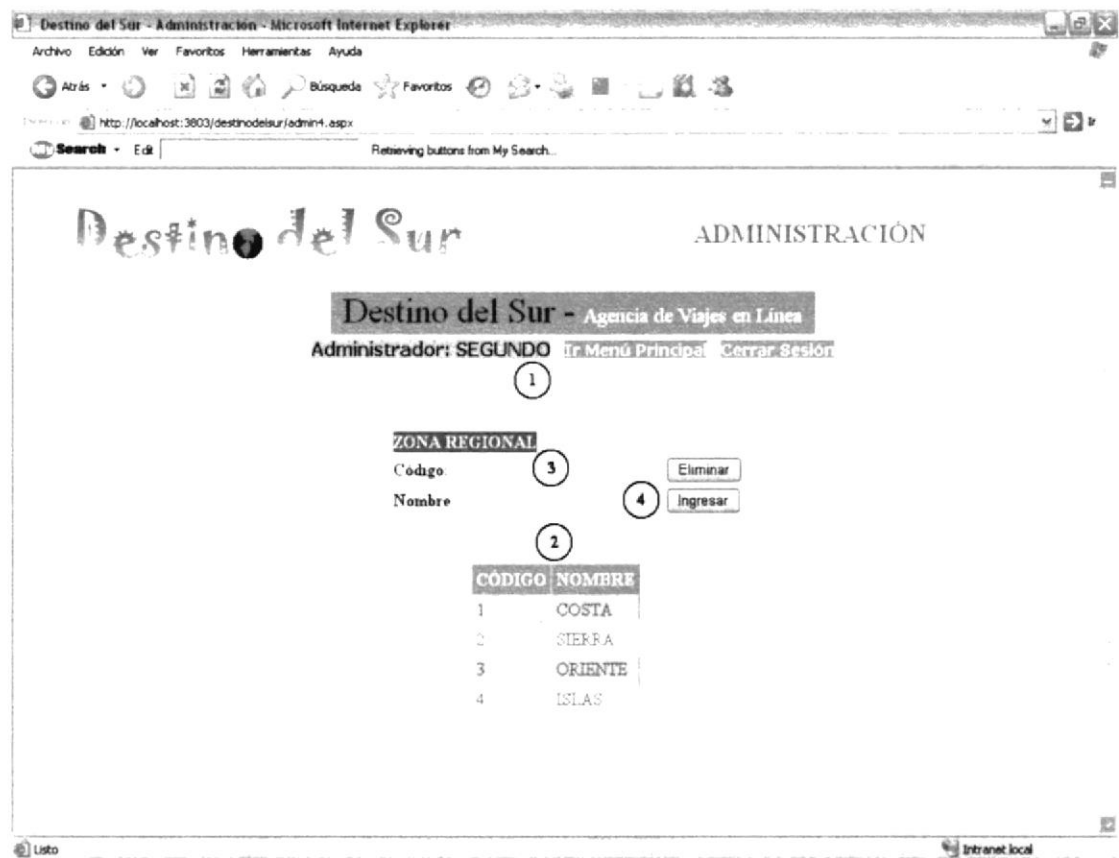


FIGURA 5.31. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ZONA REGIONAL

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se exhibe los registros de la tabla zona regional.
3	Control de ingreso del código de la zona regional.
4	Control de ingreso del nombre de la zona regional.

5.2.30. Pantalla de mantenimiento: Tabla Ciudad

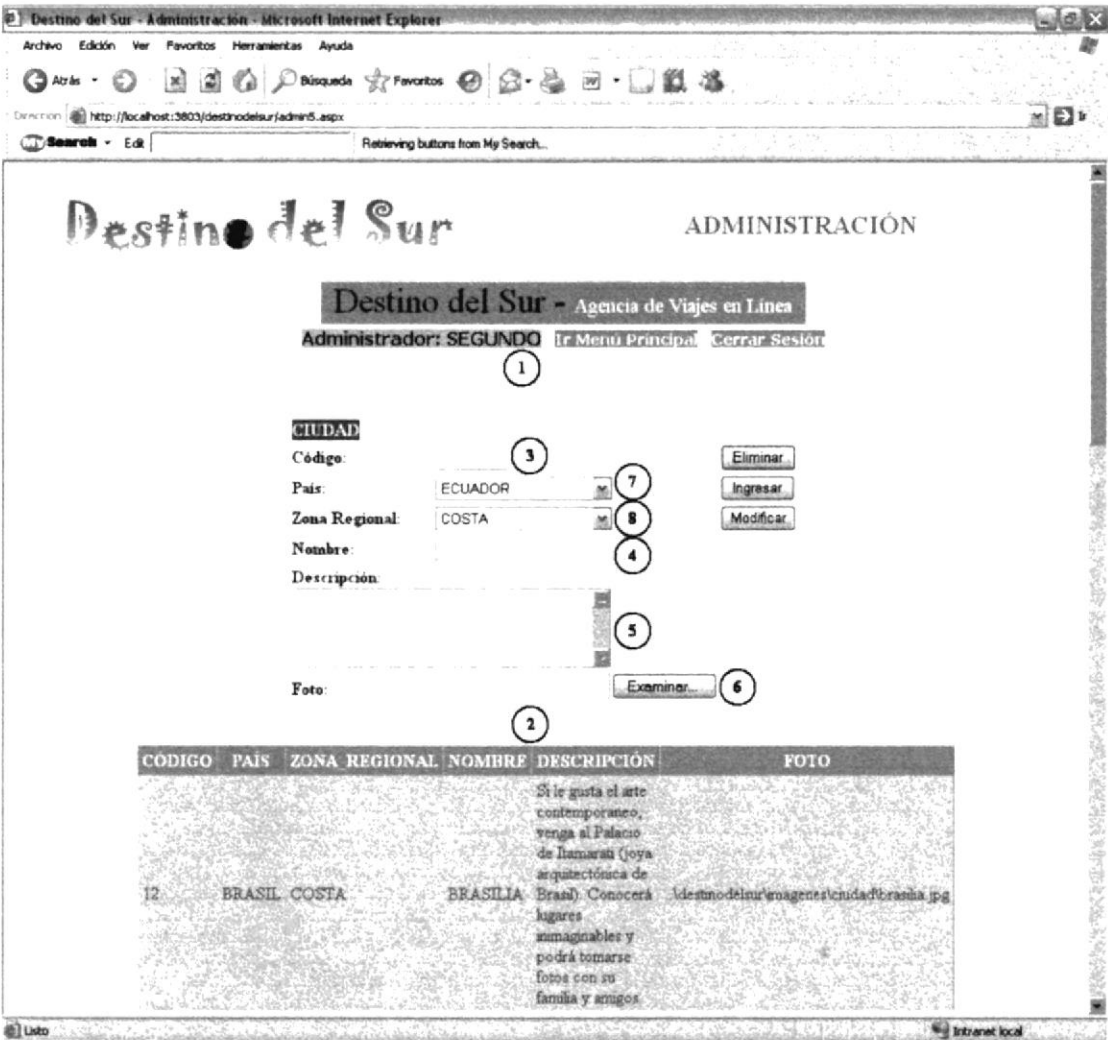


FIGURA 5.32. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA CIUDAD

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se visualiza los registros de la tabla ciudad.
3	Control de ingreso del código de la ciudad.
4	Control de ingreso del nombre de la ciudad.
5	Control de ingreso de la descripción de la ciudad.
6	Control de ingreso de la dirección de la imagen de la ciudad.
7	Control de selección del país donde se encuentra la ciudad.
8	Control de selección de la zona regional de la respectiva ciudad.

5.2.31. Pantalla de mantenimiento: Tabla Tipo transporte

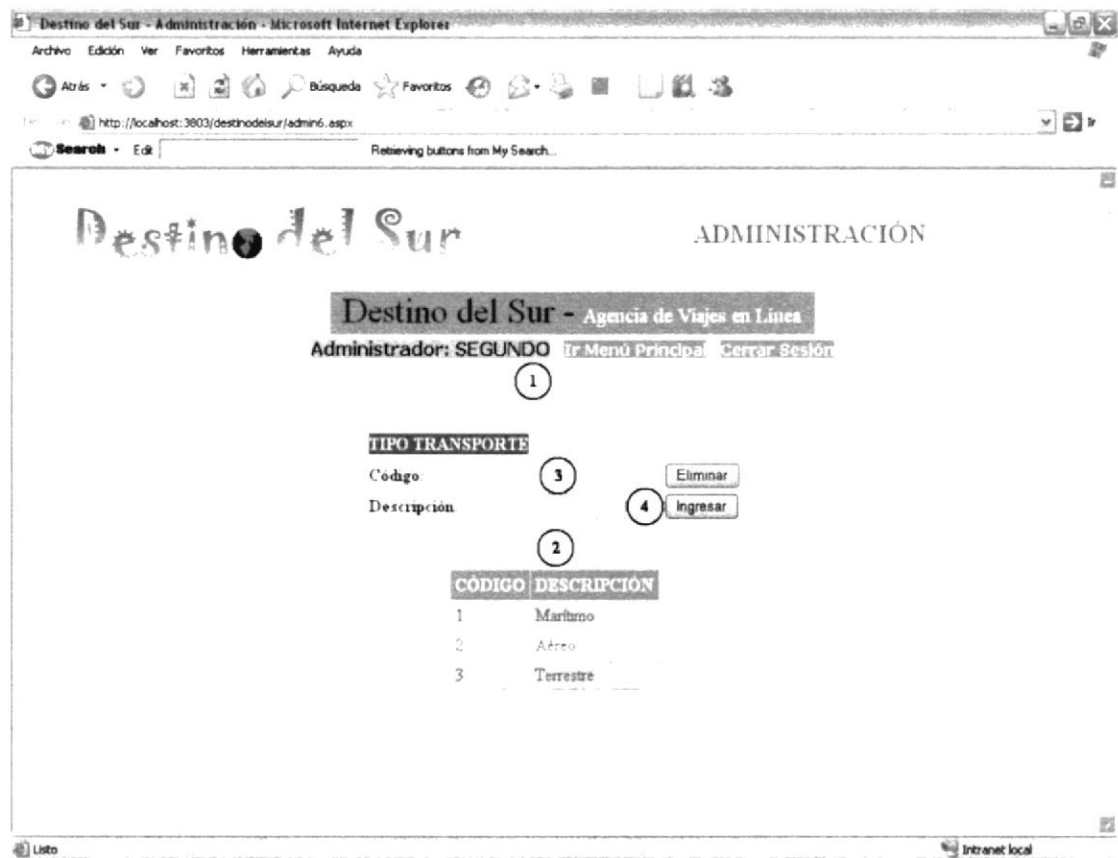


FIGURA 5.33. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO TRANSPORTE

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla tipo transporte.
3	Control de ingreso del código del tipo de transporte.
4	Control de ingreso de la descripción del tipo de transporte.

5.2.32. Pantalla de mantenimiento: Tabla Transporte

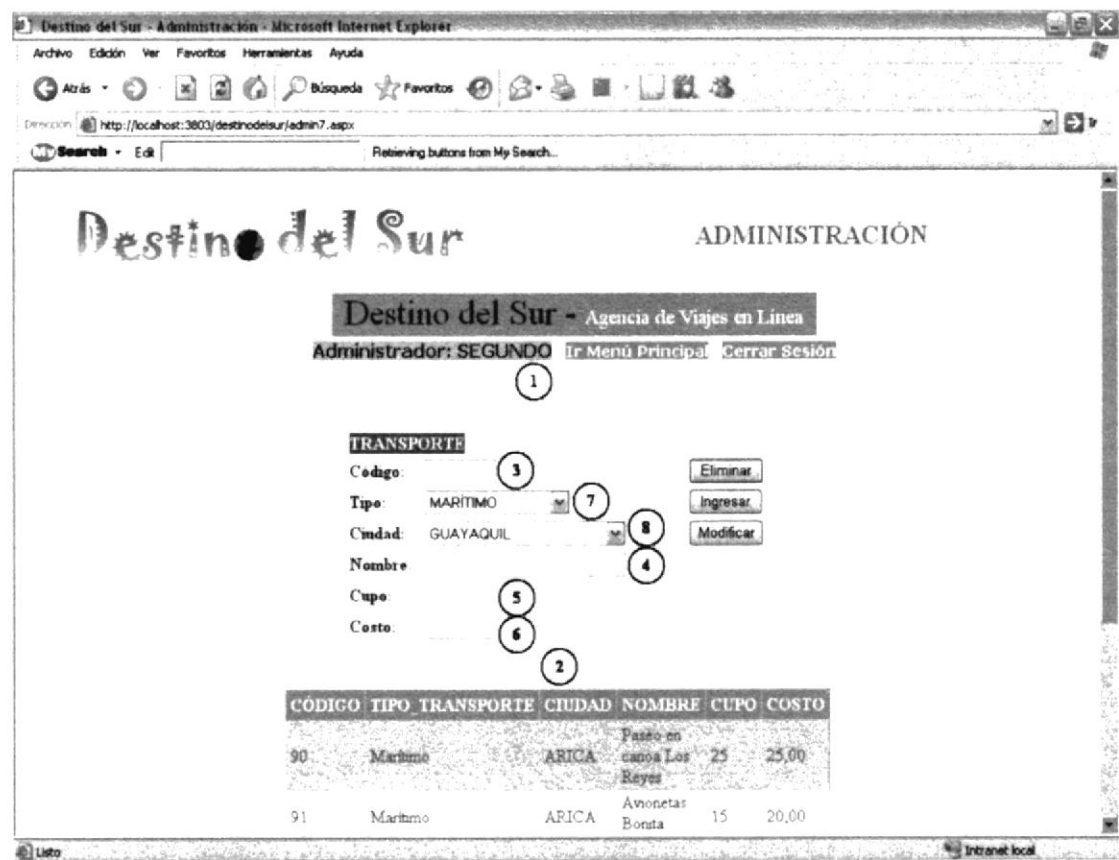


FIGURA 5.34. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TRANSPORTE

1	Exhibe el nombre del administrador.
2	Se presenta los registros de la tabla transporte.
3	Control de ingreso del código del transporte.
4	Control de ingreso del nombre del transporte.
5	Control de ingreso del cupo del transporte.
6	Control de ingreso del costo del transporte.
7	Control de selección del tipo de transporte.
8	Control de selección de la ciudad donde se encuentra el transporte.

5.2.33. Pantalla de mantenimiento: Tabla Tipo viaje

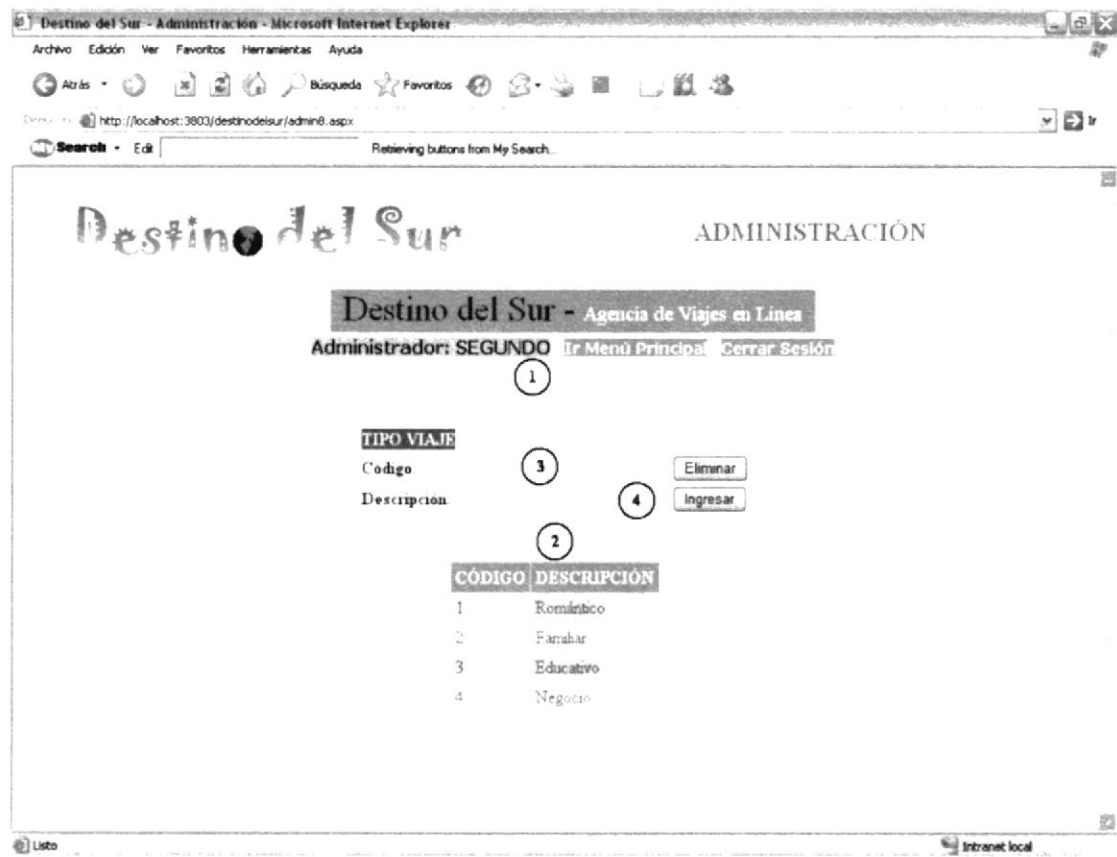


FIGURA 5.35. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO VIAJE

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se exhibe los registros de la tabla tipo viaje.
3	Control de ingreso del código del tipo de viaje.
4	Control de ingreso de la descripción del tipo de viaje.

5.2.34. Pantalla de mantenimiento: Tabla Viaje

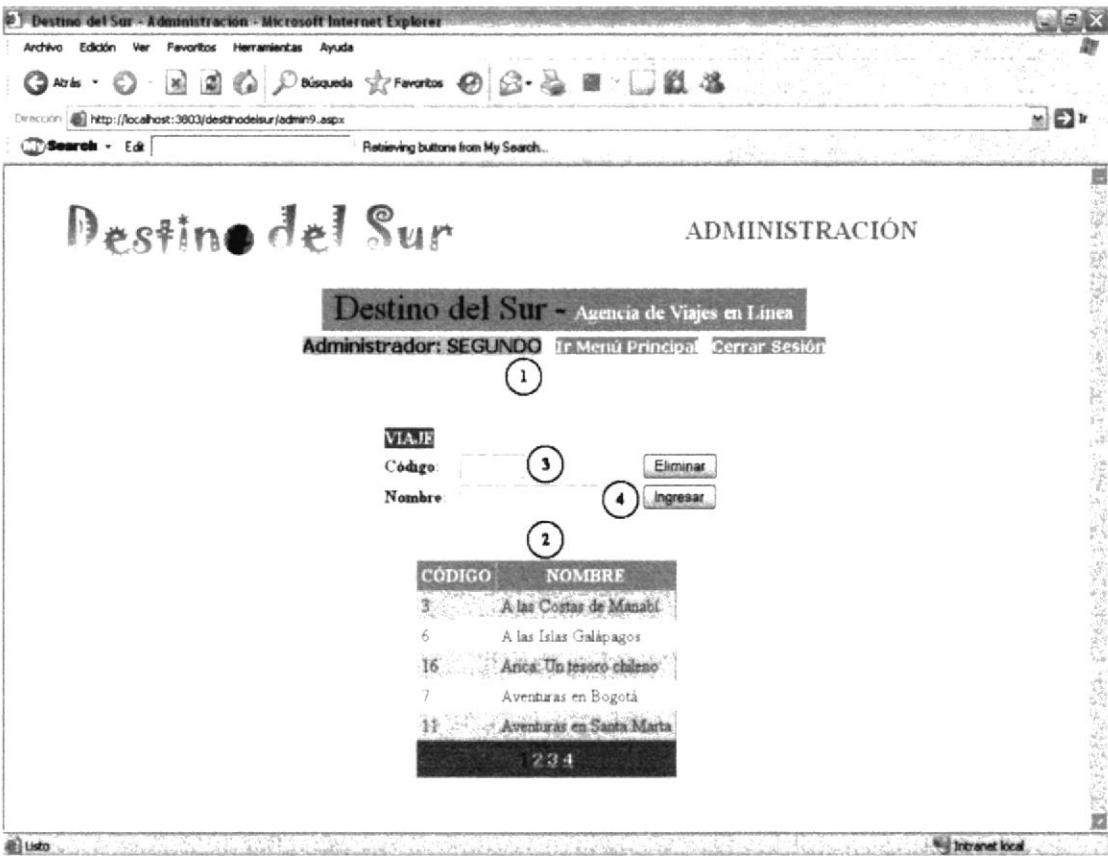


FIGURA 5.36. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA VIAJE

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se visualiza los registros de la tabla viaje.
3	Control de ingreso del código del viaje.
4	Control de ingreso del nombre del viaje.

5.2.35. Pantalla de mantenimiento: Tabla Tipo hospedaje

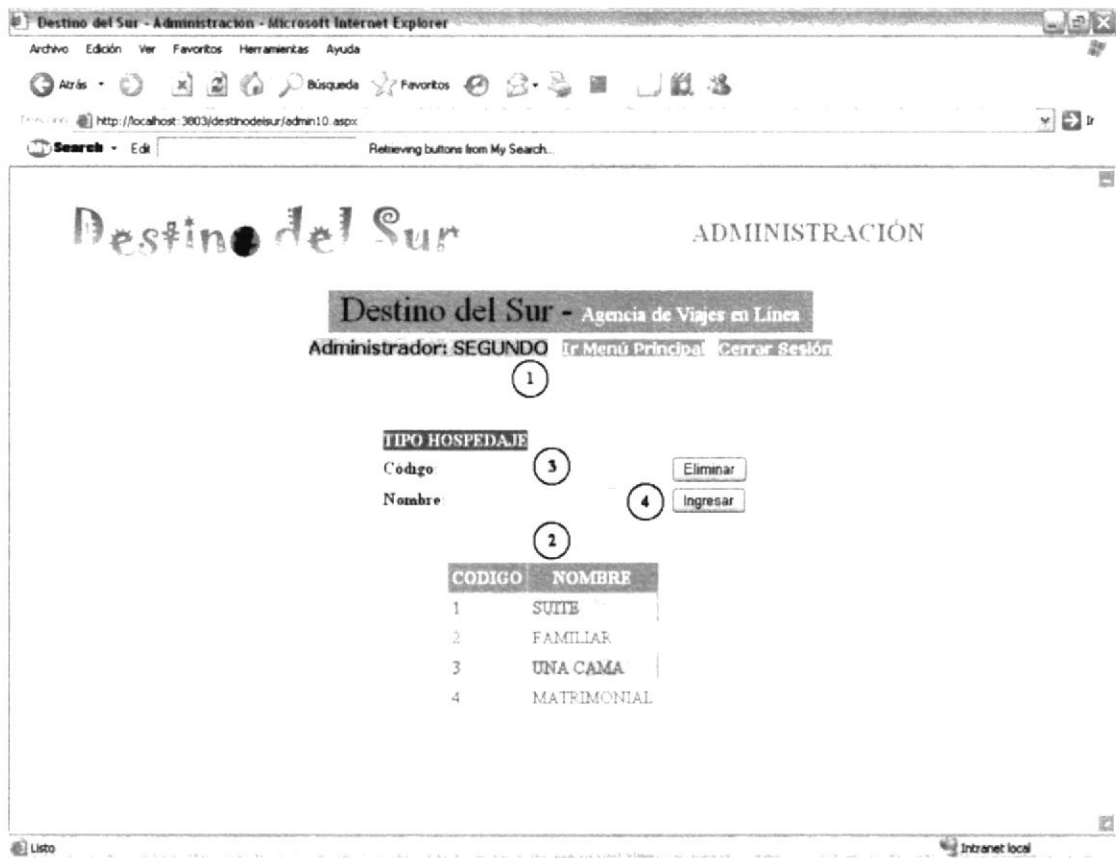


FIGURA 5.37. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO HOSPEDAJE

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla tipo hospedaje.
3	Control de ingreso del código del tipo de hospedaje.
4	Control de ingreso del nombre del tipo de hospedaje.

5.2.36. Pantalla de mantenimiento: Tabla Hospedaje

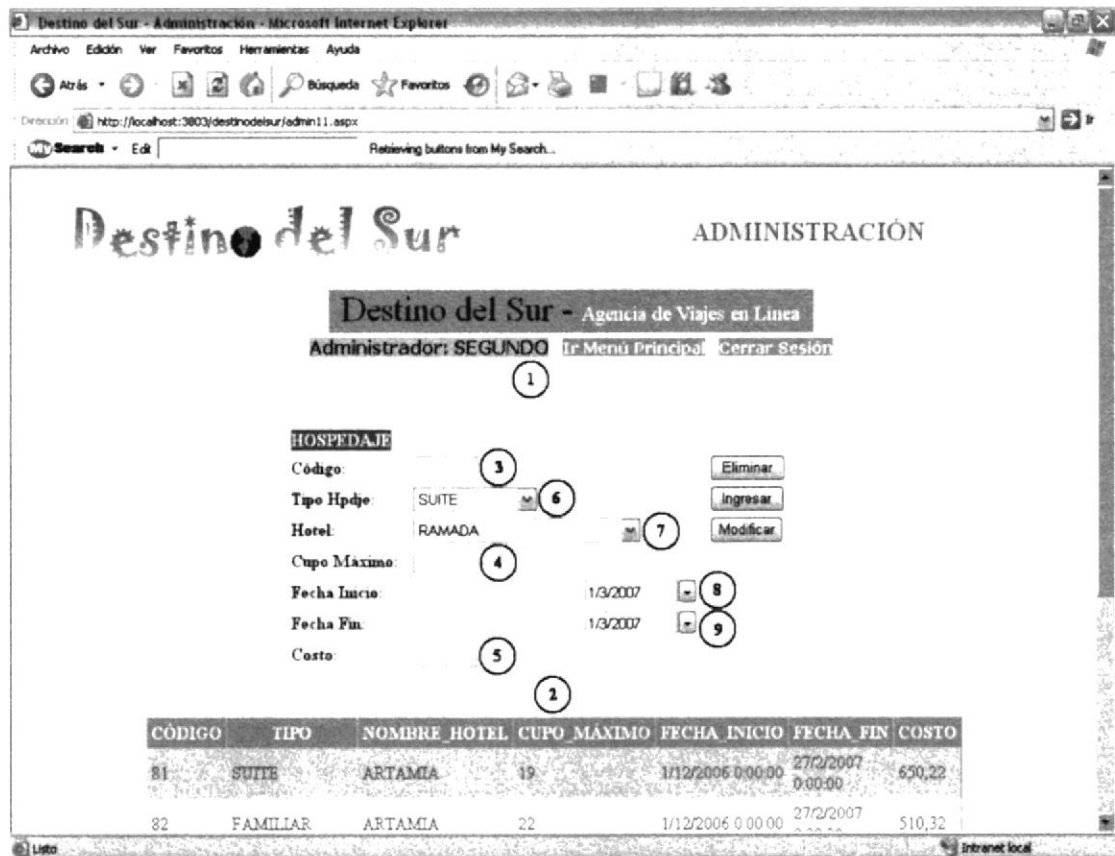


FIGURA 5.38. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA HOSPEDAJE

1.	Muestra el nombre del administrador.
2	Se presenta los registros de la tabla hospedaje.
3	Control de ingreso del código del hospedaje.
4	Control de ingreso del cupo máximo del hospedaje.
5	Control de ingreso del costo del hospedaje.
6	Control de selección del tipo de hospedaje.
7	Control de selección del hotel donde se realiza el hospedaje.
8	Control de ingreso de la fecha de inicio del hospedaje.
9	Control de ingreso de la fecha del fin del hospedaje.

5.2.37. Pantalla de mantenimiento: Tabla Tipo hotel

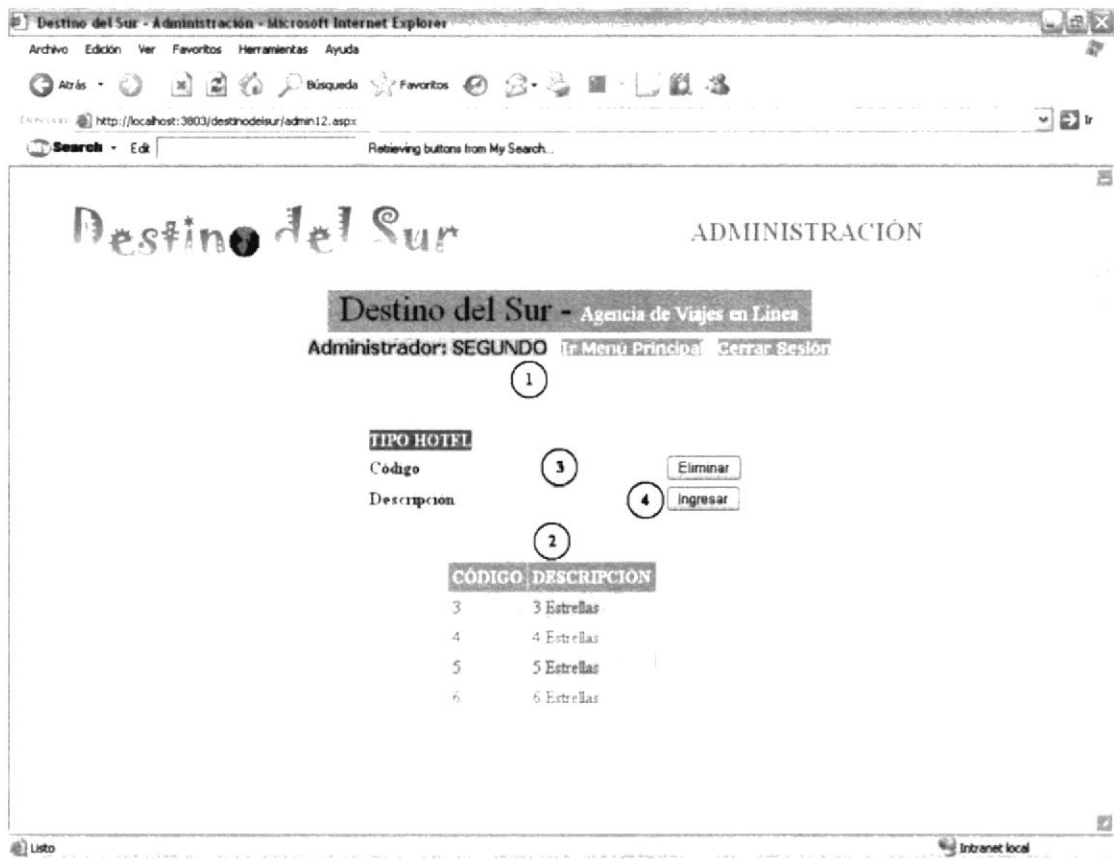


FIGURA 5.39. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO HOTEL

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se presenta los registros de la tabla tipo hotel.
3	Control de ingreso del código del tipo de hotel.
4	Control de ingreso de la descripción del tipo de hotel.

5.2.38. Pantalla de mantenimiento: Tabla Hotel

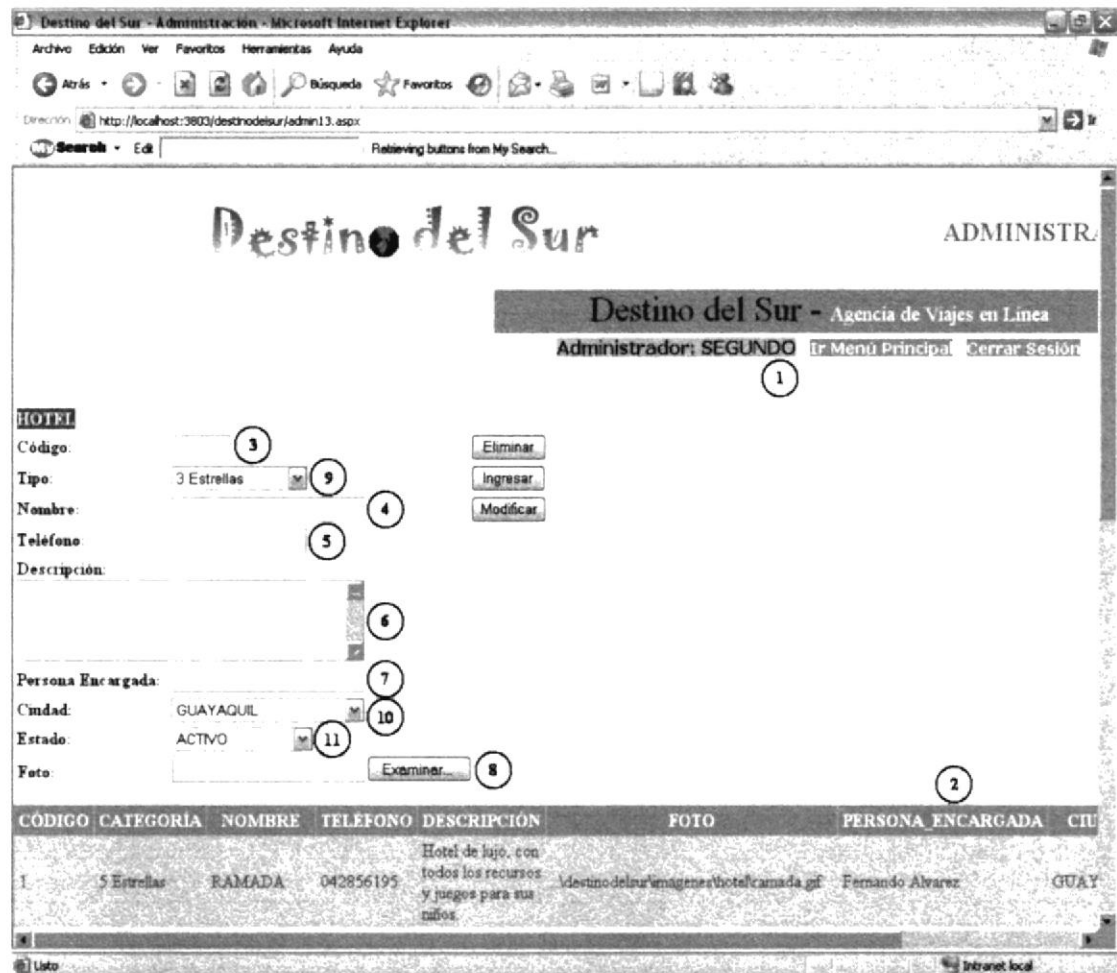


FIGURA 5.40. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA HOTEL

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se presenta los registros de la tabla hotel.
3	Control de ingreso del código del hotel.
4	Control de ingreso del nombre del hotel.
5	Control de ingreso de los teléfonos del hotel.
6	Control de ingreso de la descripción del hotel.
7	Control de ingreso de la persona encargada del hotel.
8	Control de ingreso de la imagen del logo del hotel.
9	Control de selección del tipo de hotel.
10	Control de selección de la ciudad donde está el hotel.
11	Control de selección del estado del hotel.

5.2.39. Pantalla de mantenimiento: Tabla Tipo usuario

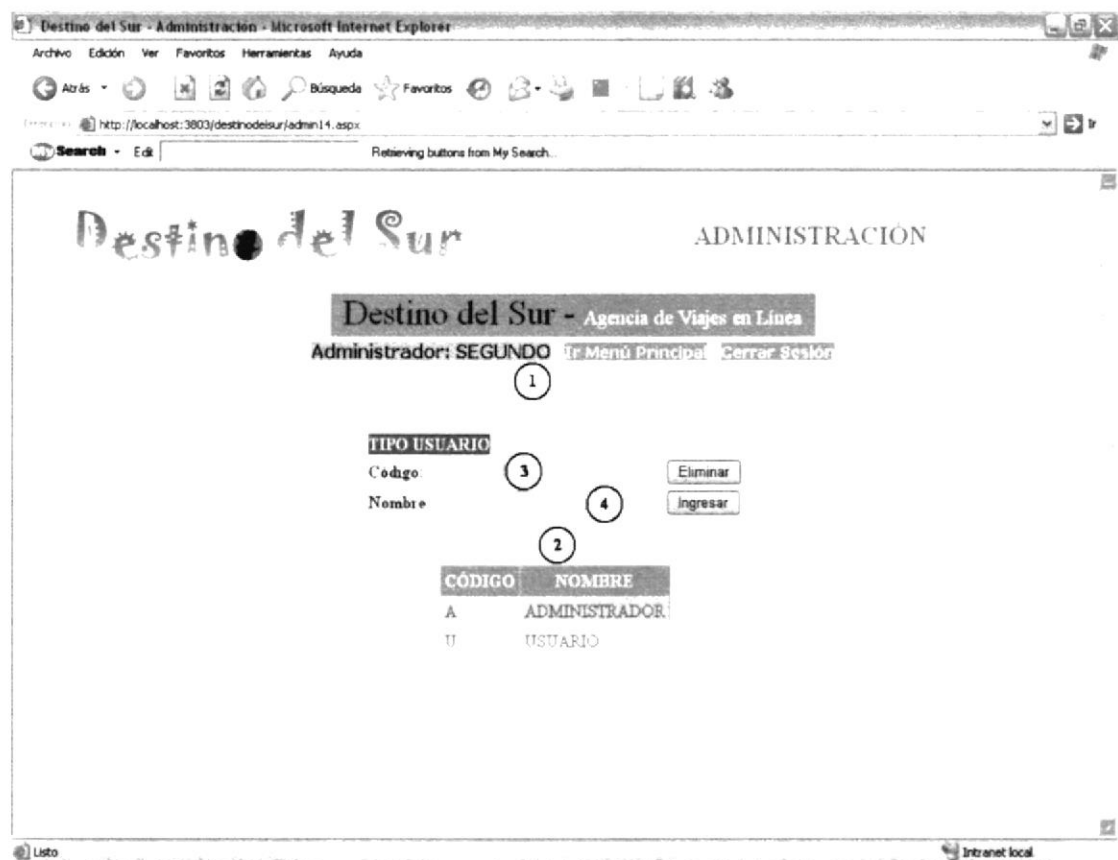


FIGURA 5.41. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA TIPO USUARIO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla tipo usuario.
3	Control de ingreso del código del tipo de usuario.
4	Control de ingreso del nombre del tipo de usuario.

5.2.40. Pantalla de mantenimiento: Tabla Usuario

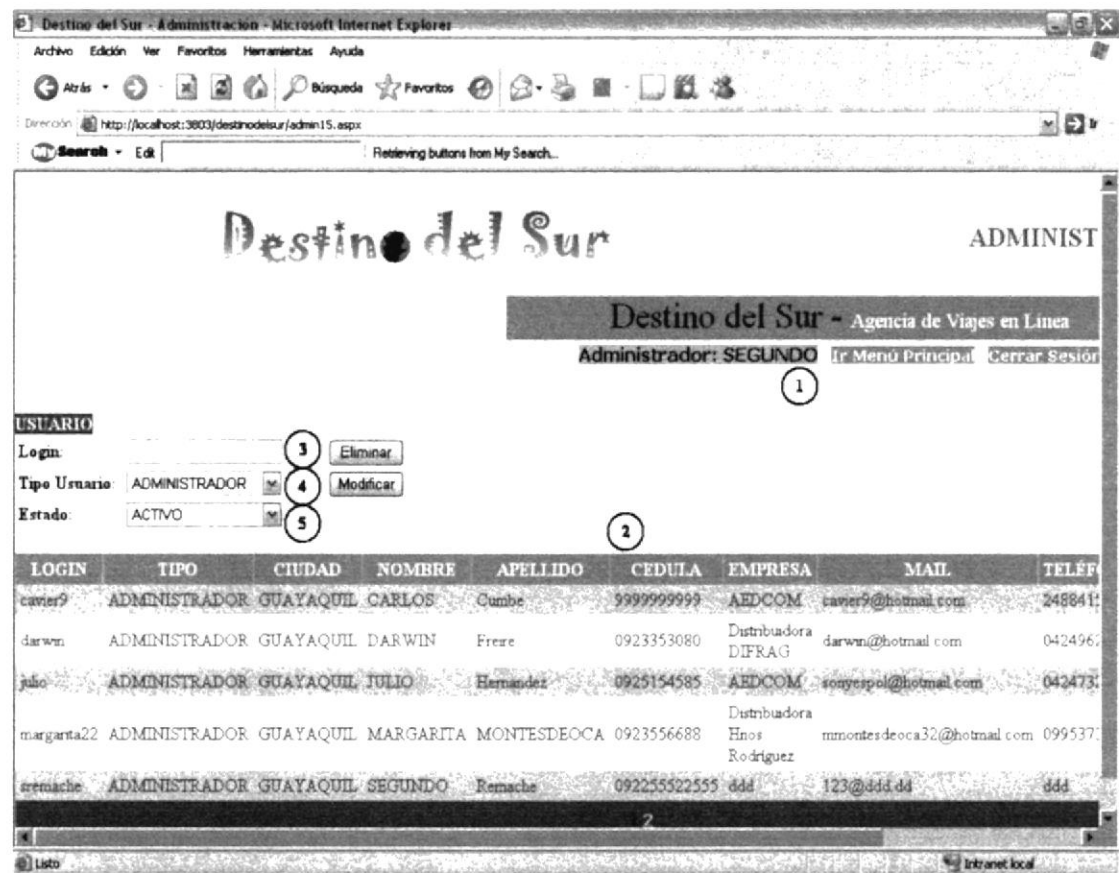


FIGURA 5.42. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA USUARIO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla usuario.
3	Control de ingreso del login del usuario.
4	Control de selección del tipo de usuario.
5	Control de selección del estado del usuario.

5.2.41. Pantalla de mantenimiento: Tabla Itinerario

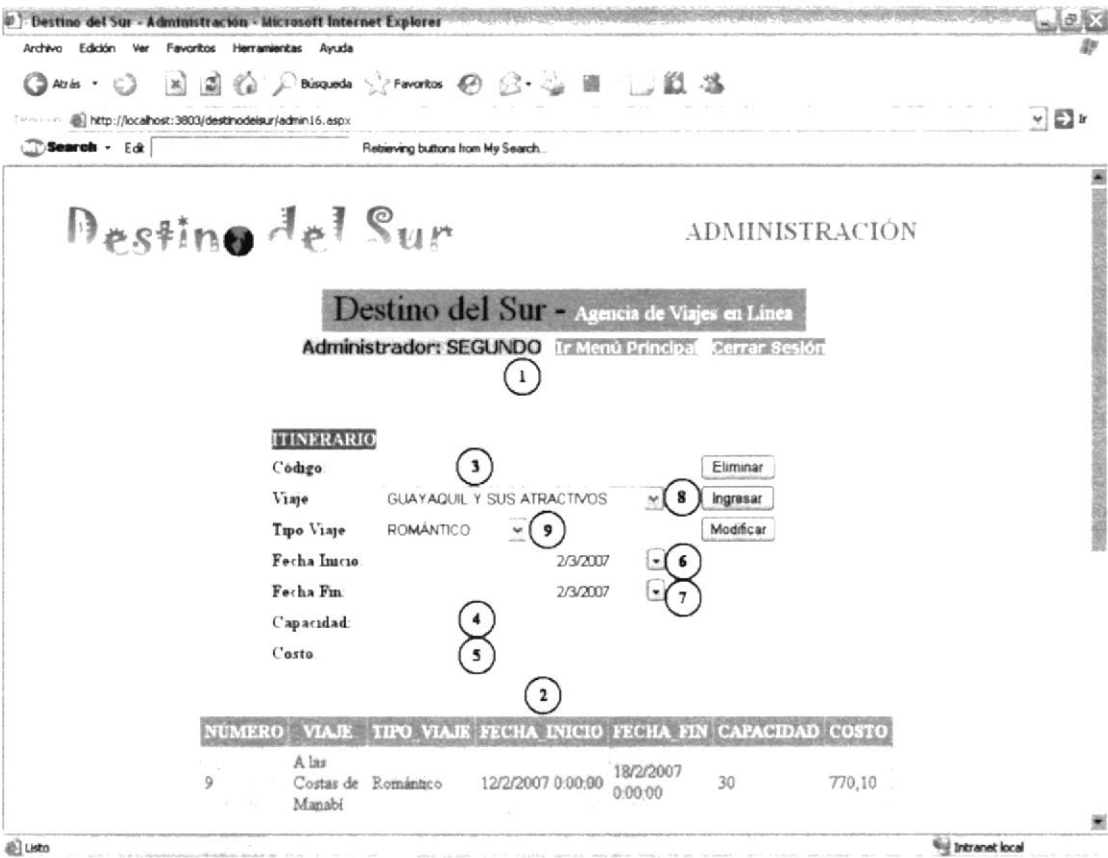


FIGURA 5.43. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA ITINERARIO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla itinerario.
3	Control de ingreso del código del itinerario.
4	Control de ingreso de la capacidad del itinerario.
5	Control de ingreso del costo del itinerario.
6	Control de ingreso de la fecha del primer día del itinerario.
7	Control de ingreso de la fecha del último día del itinerario.
8	Control de selección del viaje al cual corresponde el itinerario.
9	Control de selección del tipo de viaje para el itinerario.

5.2.42. Pantalla de mantenimiento: Tabla Excursión

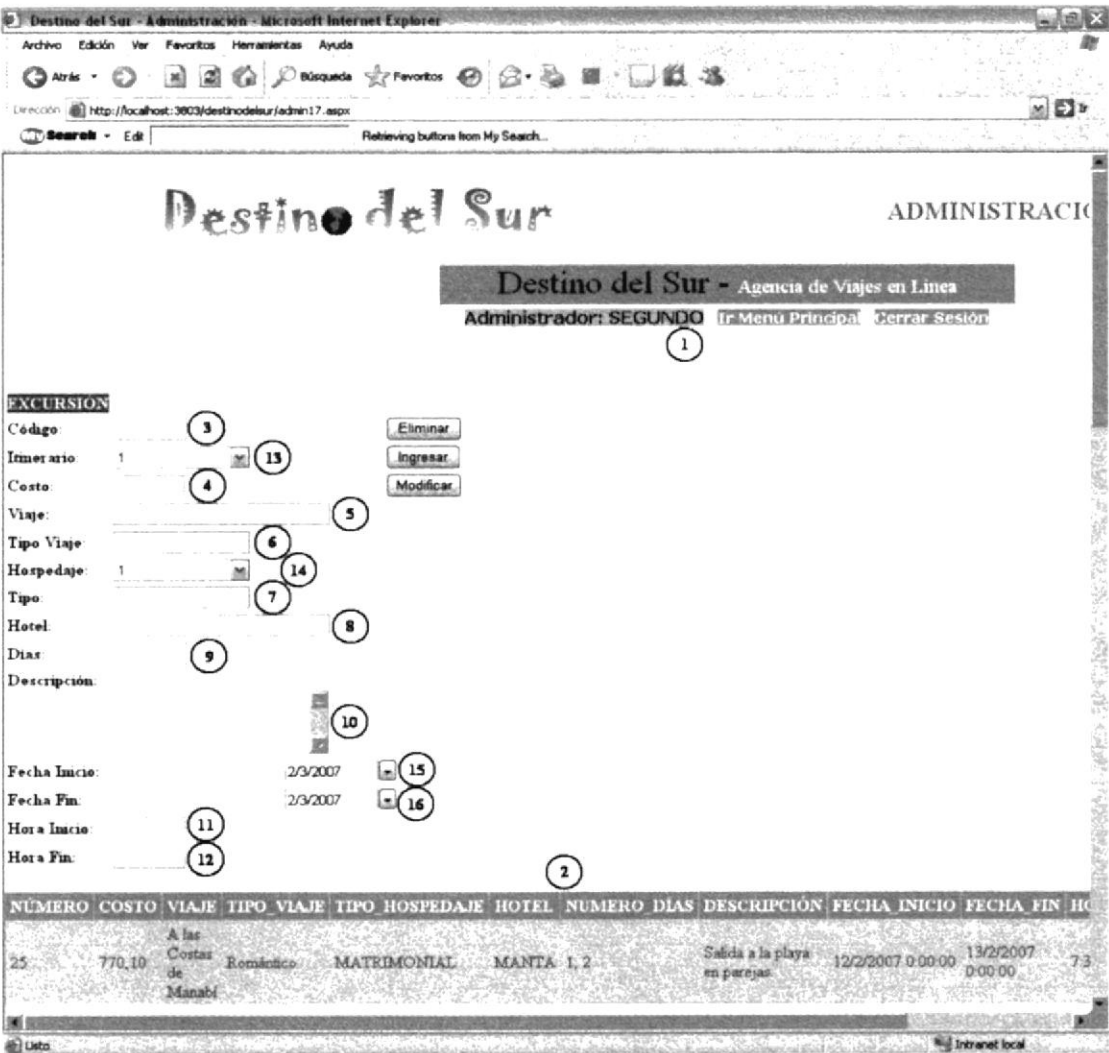


FIGURA 5.44. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA EXCURSIÓN

1	Enseña el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla excursión.
3	Control de ingreso del código de la excursión.
4	Se presenta el costo del itinerario.
5	Se visualiza el nombre del viaje.
6	Se exhibe el tipo de viaje del itinerario.
7	Se conoce el tipo de habitación.
8	Se observa el nombre del hotel.
9	Se muestra los días que dura la excursión.
10	Se visualiza la descripción del hotel.

11	Control de ingreso de la hora de inicio de la excursión.
12	Control de ingreso de la hora de culminación de la excursión.
13	Control de selección del itinerario para la excursión.
14	Control de selección del hospedaje para la excursión.
15	Control de ingreso de la fecha de inicio de la excursión.
16	Control de ingreso de la fecha de culminación de la excursión.

5.2.43. Pantalla de mantenimiento: Tabla Reservación

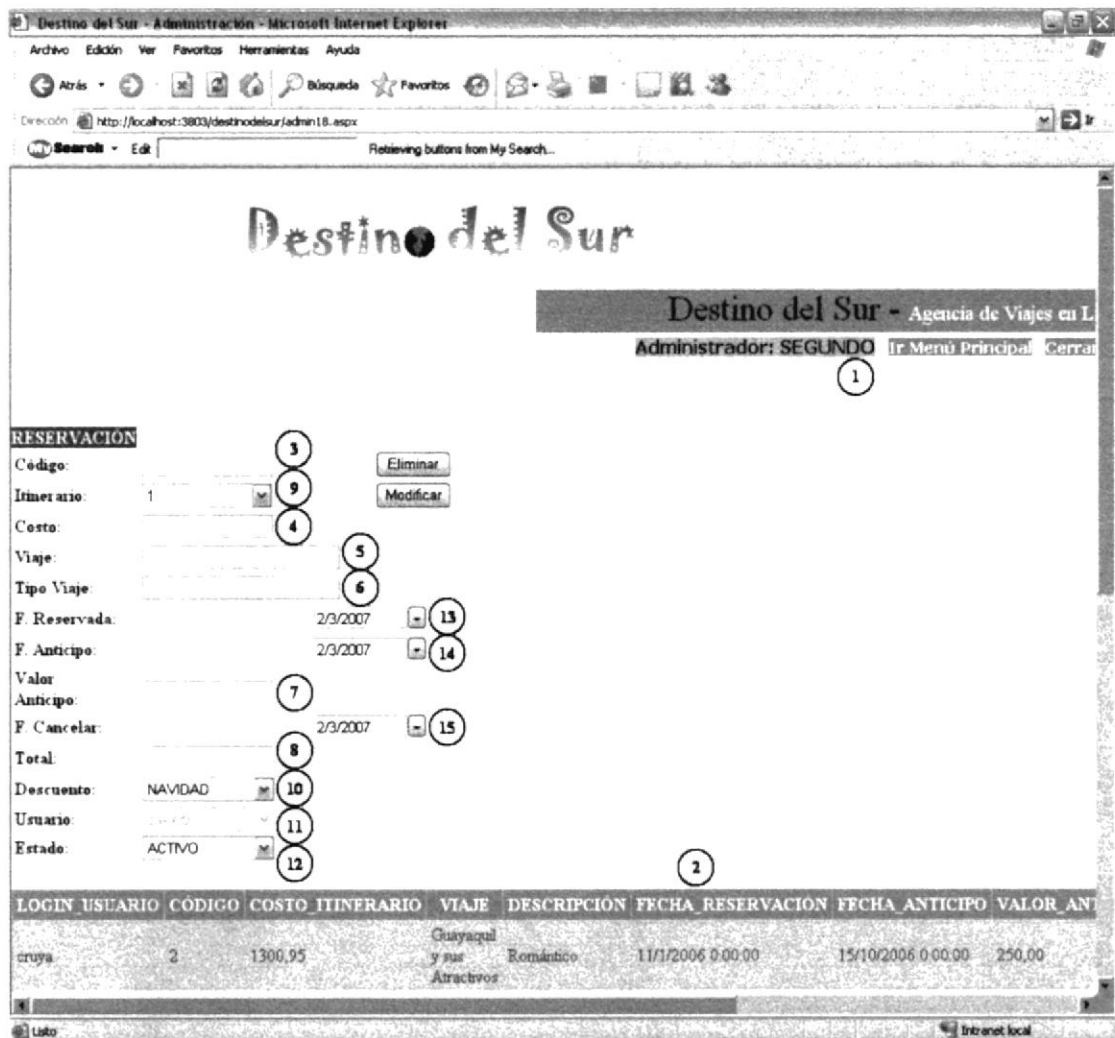


FIGURA 5.45. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA RESERVACIÓN

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla reservación.
3	Control de ingreso del código de la reservación.
4	Se presenta el costo del itinerario.
5	Se visualiza el nombre del viaje.
6	Se exhibe el tipo de viaje del itinerario.
7	Se conoce el valor del anticipo de la reservación.
8	Se observa el total a cancelar por la reservación.
9	Control de selección del itinerario para la reservación.
10	Control de selección del descuento de la reservación.
11	Se presenta el usuario que ha realizado la reservación.

12	Control de selección del estado de la reservación.
13	Control de ingreso de la fecha de reservación.
14	Control de ingreso de la fecha del pago del anticipo.
15	Control de ingreso de la fecha de cancelación de la reservación.

5.2.44. Pantalla de mantenimiento: Tabla Boleto

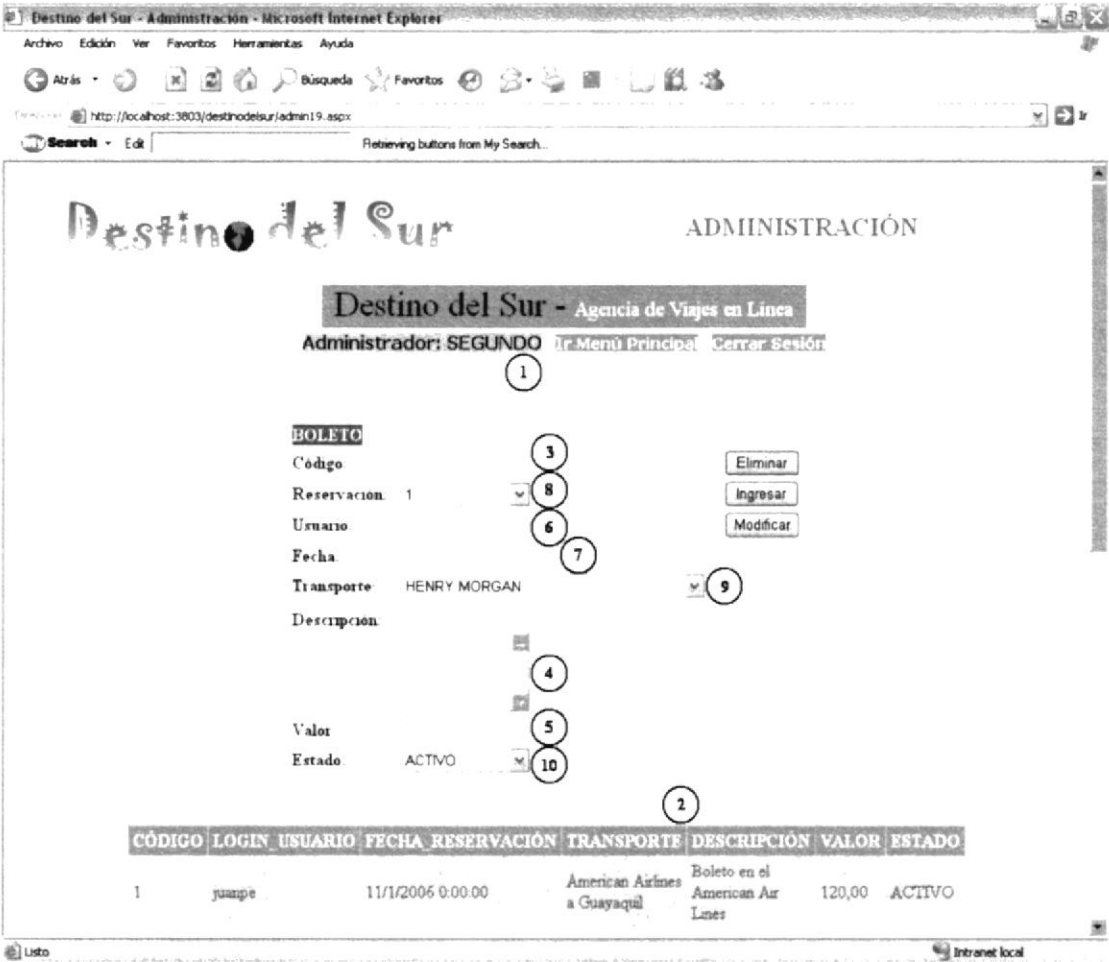


FIGURA 5.46. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA BOLETO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla boleto.
3	Control de ingreso del código del boleto.
4	Control de ingreso de la descripción del boleto.
5	Control de ingreso del valor del costo del boleto.
6	Se exhibe el usuario que reservó el boleto.
7	Se conoce la fecha de la reservación del boleto.
8	Control de selección del número de la reservación.
9	Control de selección del transporte que pertenece el boleto.
10	Control de selección del estado del boleto.

5.2.45. Pantalla de mantenimiento: Tabla Registro

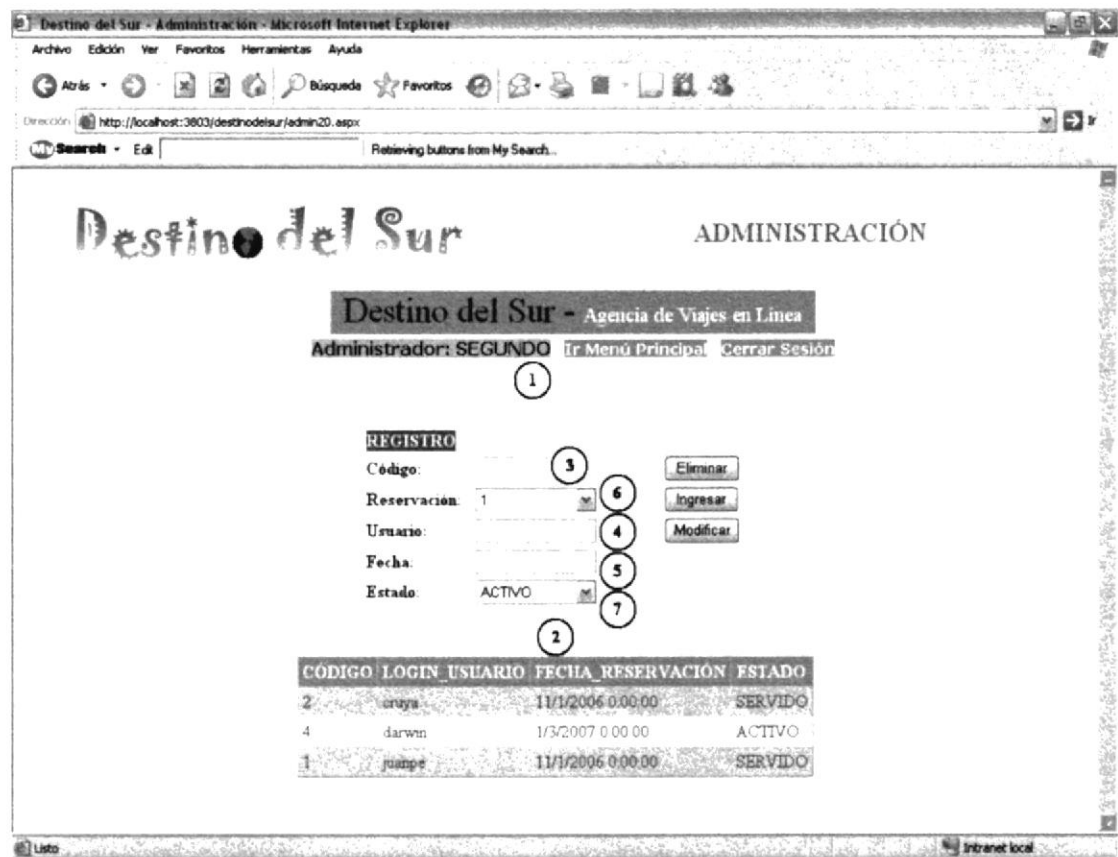


FIGURA 5.47. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA REGISTRO

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla registro.
3	Control de ingreso del código del registro de reservación.
4	Se exhibe el usuario que ha realizado la reservación.
5	Se conoce la fecha de la reservación del viaje.
6	Control de selección del número de la reservación.
7	Control de selección del estado del registro de la reservación.

5.2.46. Pantalla de mantenimiento: Tabla Ranking

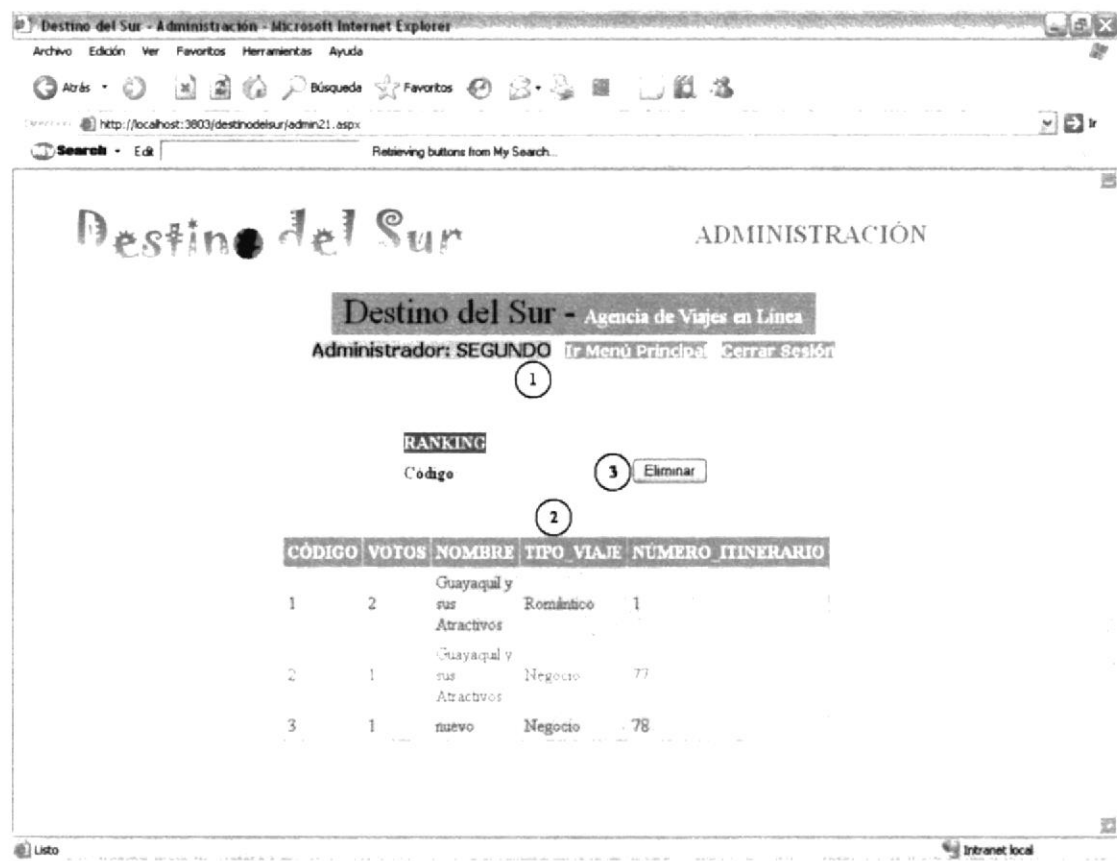


FIGURA 5.48. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA RANKING

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla ranking.
3	Control de ingreso del código del ranking del itinerario.

5.2.47. Pantalla de mantenimiento: Tabla Noticia

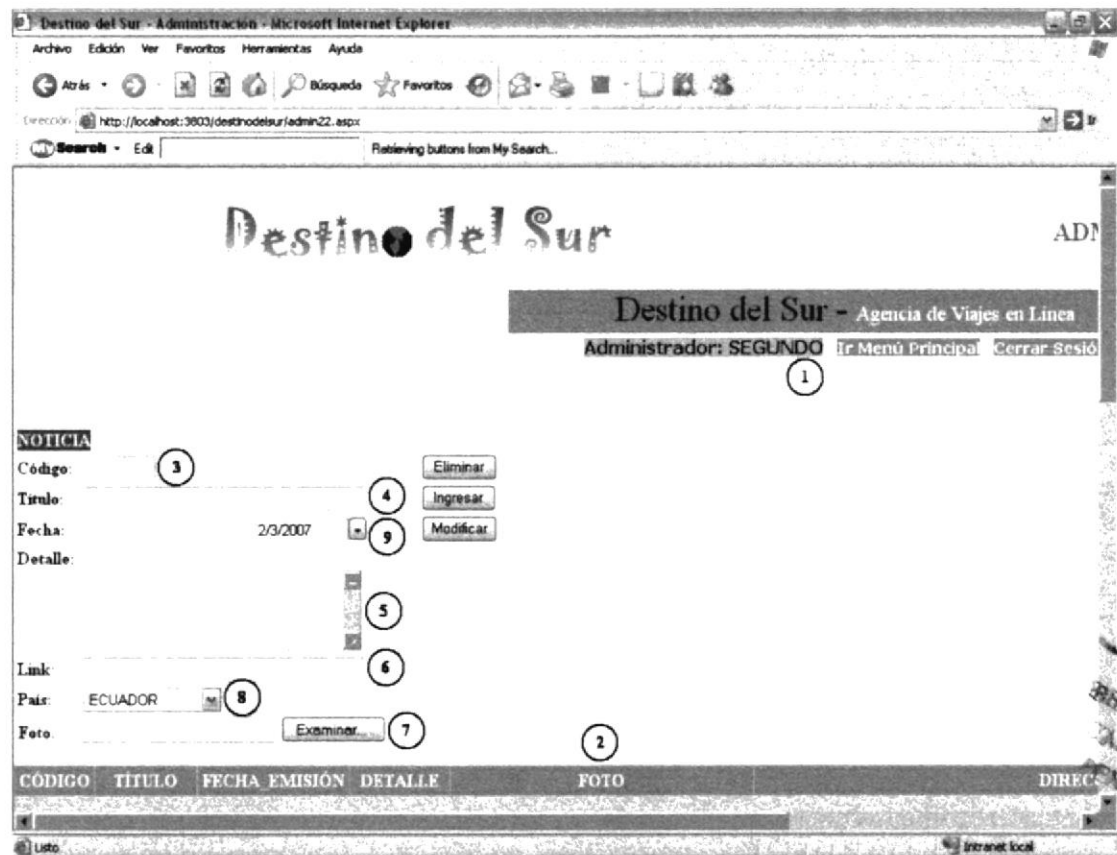


FIGURA 5.49. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA NOTICIA

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla noticia.
3	Control de ingreso del código de la noticia.
4	Control de ingreso del título de la noticia.
5	Control de ingreso del detalle de la noticia.
6	Control de ingreso del Web Site donde se amplía la información.
7	Control de ingreso de la imagen de la noticia.
8	Control de selección del país de la noticia.
9	Control de ingreso de la fecha de publicación de la noticia.

5.2.48. Pantalla de mantenimiento: Tabla Sugerencia

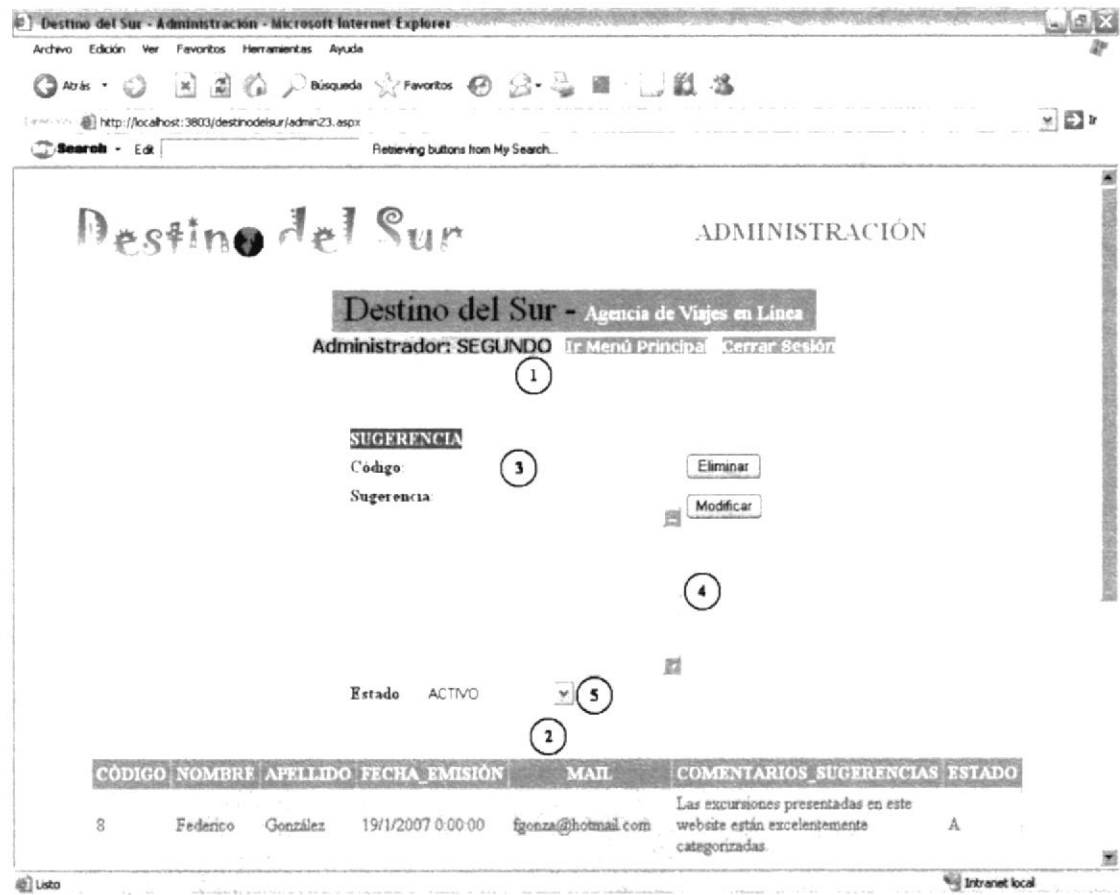


FIGURA 5.50. PANTALLA DE MANTENIMIENTO: TABLA SUGERENCIA

1	Muestra el nombre del administrador.
2	Se observa los registros de la tabla sugerencia.
3	Control de ingreso del código de la sugerencia.
4	Control de ingreso de la descripción de la sugerencia.
5	Control de selección del estado de la sugerencia.

5.2.49. Pantalla de Cierre de sesión



FIGURA 5.51. PANTALLA DE CIERRE DE SESIÓN

ANEXO A:

CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN



A. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

Al terminar de leer este capítulo, el lector estará en capacidad de identificar los componentes básicos de una computadora. Aprenderá cuales son las unidades de entradas, salidas y de proceso. Además, estará en capacidad de poder realizar operaciones de arranque a la computadora.

A.1. LA COMPUTADORA

La computadora es una herramienta electrónica que nos sirve para procesar datos. Realizando cálculos matemáticos y lógicos en forma rápida a través de un conjunto de órdenes (figura A.1.). Este conjunto de instrucciones se denomina programa, a su vez, el conjunto de programas puede constituir una aplicación que automatice procesos manuales en una compañía.



FIGURA A.1. UNA COMPUTADORA O PC

A.2. UNIDADES DE ENTRADA

A.2.1. El teclado

El teclado es uno de los principales medios para el ingreso de datos al sistema por parte del usuario, es también la manera más común de introducir órdenes a la computadora para que éste ejecute una determinada acción o proceso. Por estas razones, es necesario darle a conocer, la forma en que generalmente está distribuido el teclado de la computadora que lo diferencia de los teclados de máquinas de escribir comunes, (figura A.2.).

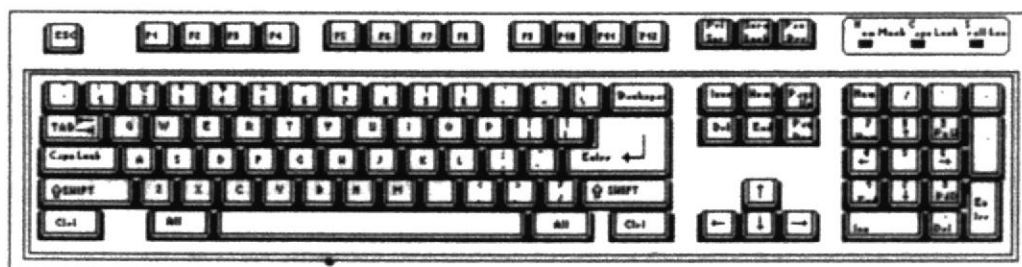
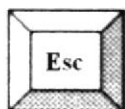


FIGURA A.2. EL TECLADO

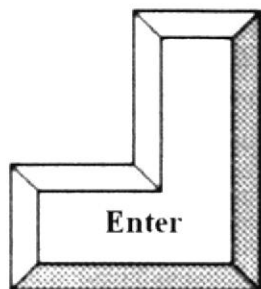
No todos los teclados son iguales, puesto que existen diferentes tipos y modelos, algunos son conocidos como teclados de distribución en español, otros de distribución en inglés, etc. Un teclado en español se distingue porque la identificación de sus teclas está ese idioma. Además, posee teclas con símbolos utilizados comúnmente en este idioma. A continuación, se explica la distribución de un teclado estándar en inglés.

A.2.1.1. Teclas específicas

ESC.- Es una tecla muy utilizada para el manejo del sistema, con la cual se puede corregir un error, cancelar las operaciones de ingreso o salir a un formulario anterior.

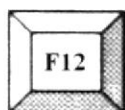


ENTER.- Esta tecla permite aceptar algún ingreso de un campo o ejecutar algún proceso escogido por el usuario dentro del módulo.



A.2.1.2. Teclas funcionales

F1, F2, F3... F12.- Están localizadas en la parte superior del teclado e identificadas secuencialmente como siguen. La tecla F1 es muy utilizada comúnmente por el módulo y bajo el ambiente Windows para ejecutar la Ayuda, que es una opción que proporciona información de guía o ayuda en el manejo del módulo.



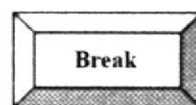
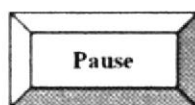
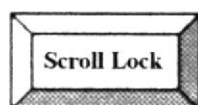
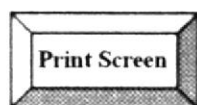
A.2.1.3. Teclas numéricas

Es un grupo de teclas localizadas en la parte derecha del teclado. Usted lo activa presionando la tecla **NUM LOCK**.

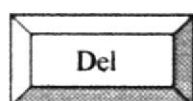


A.2.1.4. Teclas varias

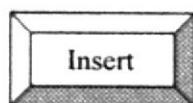
Son teclas de uso no frecuente, de propósito especial que ayudan por ejemplo a imprimir una pantalla, realizar una pausa, realizar una interrupción, etc. Algunas de ellas son:



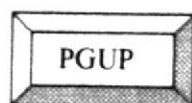
A.2.1.5. Teclas de uso común



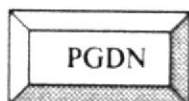
Permite borrar el caracter que está en la posición actual del cursor. Todos los caracteres que se encuentran a la derecha del caracter son borrados y corridos de una posición a la izquierda, llenando el espacio vacío.



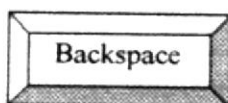
Permite insertar un caracter a la derecha del cursor, permitiendo que a la vez que se añade se valla corriendo el texto que está a continuación de lo que se está insertando, de esta forma no hay el peligro de montarlo o borrarlo.



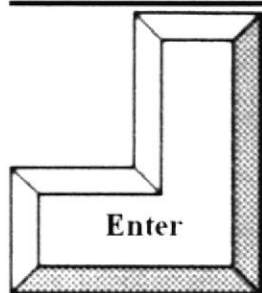
Permite realizar el desplazamiento en una página hacia arriba de los datos mostrados en un formulario.



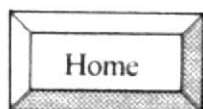
Permite realizar el desplazamiento en una página hacia abajo de los datos mostrados en un formulario.



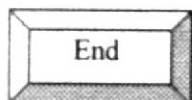
Esta tecla permite borrar el caracter situado a la izquierda del cursor, permitiendo borrar un caracter por cada pulsación que se realice.



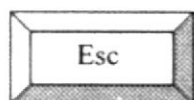
Esta tecla permite indicarle la computadora que los datos ya fueron ingresados o seleccionados y que debe procesarlos. En caso de que usted haya realizado una tarea incorrecta, no se realizará el proceso hasta que lo realice correctamente.



Esta tecla permite ir al inicio de lo que usted haya ingresado.



Esta tecla permite ir al final de lo que usted haya ingresado.



Esta tecla se usa para cerrar el formulario y regresar al formulario anterior.

A.2.2. El mouse

El mouse, es un componente básico que consta generalmente de dos botones: uno principal y el otro secundario que facilitan la elección de opciones de programas o aplicaciones. Y un scroll, que viene siendo una "rueda" que permite subir o bajar cualquier documento o ventana. Bajo Windows es muy importante su uso porque cada elemento se activa o se ejecuta de manera directa utilizando el mouse.

La acción de presionar uno de los botones izquierdo o derecho se lo conoce como "hacer clic". Para usar el mouse, éste debe estar asentado sobre una base firme y colocando la mano sobre el mismo, muévalo en todas las direcciones fijándose como se desplaza en la pantalla de su monitor. Trate de posesionarse sobre el elemento que desee activar y con el dedo presione en el botón izquierdo una vez o dos veces según sea necesario, figura A.3.



FIGURA A.3. MOUSE O RATÓN

El puntero o mouse cambia de forma según el objeto que esté señalando o depende de la tarea que se está realizando, figura A.4.

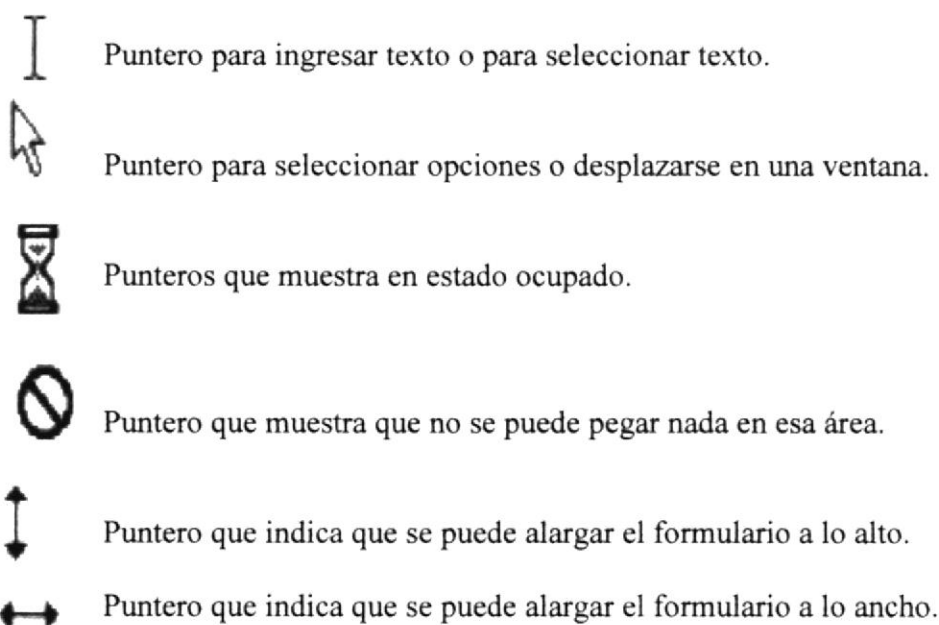


FIGURA A.4. TIPOS DE FORMAS DEL PUNTERO DEL RATÓN

A.3. UNIDADES DE SALIDA

A.3.1. El monitor

El monitor es un componente de la computadora que le permite visualizar datos o información resultado del procesamiento; a través de una pantalla similar a la de un televisor.

El monitor forma parte de la computadora tradicional, y se presenta en varios modelos. Actualmente, se utiliza monitores de alta resolución a color (capacidad gráfica de presentación en varios colores), también hay monitores de un solo color denominado monocromáticos, figura A.5.



FIGURA A.5. EL MONITOR O PANTALLA

A.3.2. La impresora

La impresora es un dispositivo que sirve para imprimir en papel la información enviada por la computadora. Existen impresoras matriciales, de inyección a tinta, láser, éstas últimas son más rápidas. Las impresoras pueden ser de varias marcas pero para que su computadora y el sistema operativo la reconozcan es recomendable instalar los programas manejadores de las mismas.

Las nuevas impresoras traen sus propios programas (drivers) con opciones que permiten definir o modificar la configuración de la impresora, en figura A.6. se muestra una impresora láser.



FIGURA A.6. IMPRESORA LÁSER

A.4. UNIDAD DE PROCESO

A.4.1. El CPU

El CPU (Unidad central de procesos), es un componente básico de la computadora, dentro de este dispositivo, se localizan los elementos vitales que permiten realizar los diferentes trabajos que esta puede realizar, aquí se encuentra: La memoria de almacenamiento temporal RAM, la memoria de almacenamiento permanente o disco duro, el procesador de las instrucciones (corazón de la computadora), las unidades de disco flexibles, las entradas de conexión para otros dispositivos (teclado, impresora, monitor, escáner), el encendido de la computadora, etc. Figura A.7.

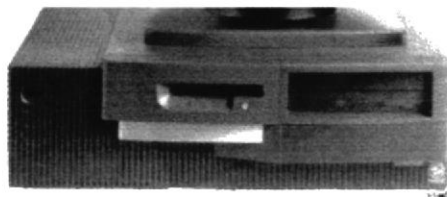


FIGURA A.7. EL CPU (UNIDAD CENTRAL DE PROCESOS)

A.5. UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

A.5.1. El disquete

Es un componente más de la unidad de almacenamiento. Está conformada por las unidades de disco flexible y unidad de disco duro. Son utilizados para almacenar grandes cantidades de información, ver figura A.8.

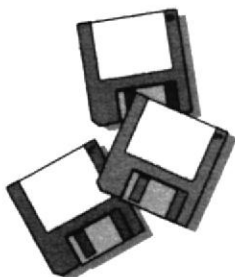


FIGURA A.8. UNIDADES DE ALMACENAMIENTO: DISQUETES

A.5.2. El disco duro

Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de los datos es mucho más rápida que el disquete. El costo del disco duro dependerá de la capacidad de almacenamiento y de su marca. Vea figura A.9.

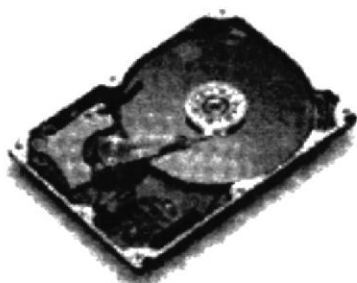


FIGURA A.9. DISCO DURO

A.5.3. El CD

Este dispositivo almacena los datos de manera óptica, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en disco compacto. Vea figura A.10.



FIGURA A.10. EL CD

A.6. EL SERVIDOR

El servidor es una computadora especial, ya que es la parte central de la red. Es una herramienta electrónica que nos permite compartir sus recursos (componentes como Disco, Impresora, etc.), para el uso de las estaciones y usuarios de la red. En este servidor se almacena la información de cualquier sistema. Figura A.11.

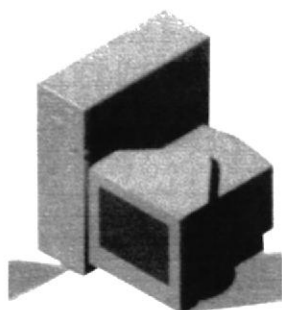


FIGURA A.11. UN SERVIDOR

A.7. VISIÓN DE LA CONEXIÓN DE LAS MÁQUINAS

Los datos pueden viajar de una máquina a otra en este caso del servidor a sus PCs, ver figura A.12.

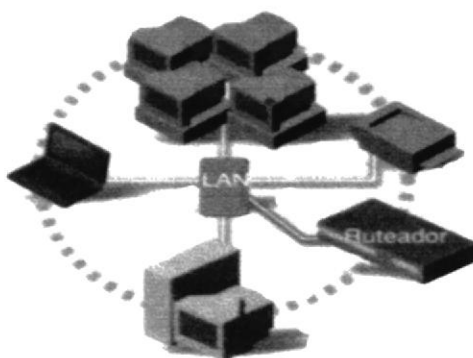


FIGURA A.12. CONEXIÓN DE LAS MÁQUINAS

ANEXO B:

GLOSARIO DE TÉRMINOS



B. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

Acceso.- Acto de lectura o escritura en memoria.

Acceso aleatorio.- Característica de algunos soportes que permite la localización de un dato con independencia de su posición.

Acceso secuencial.- Es aquel donde los datos han de ser accedidos uno detrás de otro.

Administrador de red.- También se llama supervisor de red. Es la persona responsable del mantenimiento de una red.

Almacenar (*Storage*).- La zona donde los datos se pueden quedar permanentemente, mientras no se necesiten para procesarlos.

Almacenamiento físico.- Modo en que realmente se almacenan los datos en el disco físico.

Almacenamiento lógico.- Un modelo conceptual del modo de almacenar datos en el disco.

ALU.- Unidad lógica y aritmética.

Análisis.- Estudio de un problema y subdivisión del mismo en unidades menores para su posterior resolución.

Analista.- Personal informático encargado de la confección del análisis de las aplicaciones y de ayudar a los programadores en la puesta a punto de las mismas.

Aplicación.- Programa o conjunto de programas de computadora que tienen por objeto realizar una determinada tarea de forma automática.

Archivo.- Unidad significativa de información la cual puede ser manipulada por el sistema operativo de un ordenador debido a que tiene una identificación única formada por un "nombre" y un "apellido". El nombre suele ser de libre elección del usuario y el apellido debe identificar el contenido o el tipo de archivo. A manera de información, los archivos Word tienen el apellido .doc; los de Excel tienen .xls; los ejecutables .exe, los de texto .txt y así sucesivamente.

- Archivo de Texto: Utiliza solamente caracteres del estándar ASCII y puede ser enviado por e-mail sin ningún tipo de modificación.

- **Archivos Binarios:** Contiene códigos y caracteres los cuales sólo pueden ser utilizados para un tipo específico de software. Los más comunes son los archivos ejecutables, gráficos y documentos con formato.

ASP.- Acrónimo en inglés de Active Server Pages. Páginas de Servidor Activo. Son un tipo de HTML que además de contener los códigos y etiquetas tradicionales, cuenta con programas (o scripts) que se ejecutan en un servidor Microsoft Internet Information Server antes de que se desplieguen en la pantalla del usuario. Por lo general este tipo de programas realizan consultas a bases de datos, siendo los resultados de éstas los que el usuario final obtiene. La extensión de estos archivos es ".aspx".

B

Byte.- Conjunto de 8 bit, el cual suele representar un valor asignado a un caracter.

Bus.- En una computadora, el bus es la ruta de datos en el motherboard o tarjeta madre, que interconecta al microprocesador con extensiones adjuntas conectadas en espacios o slots de expansión, por ejemplo disco duro, CD-ROM drive y tarjetas de video.

Browser.- Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el www con funcionalidades plenamente multimedia. Como ejemplo de navegadores tenemos Internet Explorer, Firefox y Safari (Mac). Estos programas pueden también actualizarse a sus últimas versiones de forma gratuita.

Base de datos.- Una base o banco de datos es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido, una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta. En una base de datos, la información se organiza en campos y registros. Un campo se refiere a un tipo o atributo de información, y un registro, a toda la información sobre un individuo. Los datos pueden aparecer en forma de texto, números, gráficos, sonido o video. Normalmente las bases de datos presentan la posibilidad de consultar datos, bien los de un registro o los de una serie de registros que cumplan una condición. También es frecuente que se puedan ordenar los datos o realizar operaciones sencillas, aunque para cálculos más elaborados haya que importar los datos en una hoja de cálculo.

C

Caché.- Copia que mantiene una computadora de las páginas Web visitadas últimamente, de forma que si el usuario vuelve a solicitarlas, las mismas son leídas desde el disco duro sin necesidad de tener que conectarse de nuevo a la red; consiguiéndose así una mejora muy apreciable en la velocidad.

CD.- Compact Disc. Disco Compacto. Disco óptico de 12 cm. de diámetro para almacenamiento binario. Su capacidad es de aproximadamente 750 mb. Y puede ser usado para almacenar cualquier tipo de data, desde música, videos, divx, mp3, archivos en general, etc.

CD-R.- El CD-R es un CD que permite escritura, tiene capacidad de grabar 750 MB aproximadamente y los datos grabados no pueden ser borrados.

CD-ROM.- Compact Disc Read Only Memory es un medio de almacenamiento de sólo lectura.

CD-RW.- El Compact Disc Regrabable es un CD que ofrece la posibilidad de grabar y borrar información hasta 1,000 veces.

Clic.- Cuando se oprime alguno de los botones de un mouse, el sonido es parecido a un "clic". La palabra clic escrita, se usa generalmente para indicarle al usuario que oprima el botón del mouse encima de un área de la pantalla. También es comúnmente escrito así: click.

Código.- Campo especial de un registro que lo identifica.

Computación.- Es la ciencia que estudia el procesamiento automático de datos o información por medio de las computadoras.

Computadora.- Dispositivo electrónico capaz de procesar información y ejecutar instrucciones de los programas. Una computadora (Hispanoamérica) u ordenador (España) es capaz de interpretar y ejecutar comandos programados para entrada, salida, cómputo y operaciones lógicas.

Contraseña.- Password. Código utilizado para acceder un sistema restringido. Pueden contener caracteres alfanuméricos e incluso algunos otros símbolos. Se destaca que la contraseña no es visible en la pantalla al momento de ser tecleada con el propósito de que sólo pueda ser conocida por el usuario.

CPU.- De las siglas en inglés Central Processing Unit (Unidad Central de Procesos). Es la parte que constituye el cerebro de cualquier computadora, es el encargado de realizar y dirigir todas las sus funciones. Contiene memoria interna, la unidad aritmética y lógica, realiza el procesamiento de los datos y además el control de las funciones del resto de los componentes de la computadora. Gobierna el sistema y dicta la velocidad de trabajo del mismo. Existen diferentes tipos de CPU, por ejemplo, los CPU de la familia 8086 de Intel: 80286, 80386, 80486 y Pentium, o de la marca AMD.

Cursor.- Indicador destellante que señala el lugar donde aparecerá el siguiente caracter.

D

Dato.- Unidad mínima que compone cualquier información.

Desarrollador de Web (*Web Developer*).- Persona o empresa responsable de la programación de un Web Site la cual incluye, si se da el caso, plataformas de comercio electrónico.

Descomprimir.- Acción de desempaquetar uno o más archivos que anteriormente han sido empaquetados, y habitualmente también comprimidos, en un solo archivo, con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos por la red.

Directorio.- Constituye una carpeta que a su vez contiene varias carpetas con archivos, es decir una lista de archivos para cada disco o CD-ROM que mantiene el sistema.

Directorio Web.- Las páginas que se incluyen en la base de datos del directorio son previamente revisadas por humanos (no es automatizado como los crawlers o arañas). No se agrega la página completa, sino únicamente algunos datos tales como el título, la URL y un breve comentario redactado especialmente que explique el contenido, y se la ubica en una categoría. Un ejemplo es www.yahoo.com

Disco duro.- Disco de metal cubierto con una superficie de grabación magnética. Haciendo una analogía con los discos musicales, los lados planos de la placa son la superficie de grabación, el brazo acústico es el brazo de acceso y la púa (aguja) es la cabeza lectora/grabadora. Los discos magnéticos pueden ser grabados, borrados y regrabados como una cinta de audio.

Doble clic.- Oprimir dos veces el botón dominante del ratón en rápida sucesión.

E

Editor de Web.- Persona que se encarga de gestionar y organizar los contenidos de un sitio Web. No se debe confundir con el webmaster.

Ejecución.- Puesta en marcha de un programa.

Extensión.- Cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente antecedida por un punto y al final del nombre del archivo. Son usados para que la computadora (sistema operativo) pueda reconocer fácilmente los archivos y usar los programas asociados a sus extensiones para abrirlos y manipularlos. Ejemplo, .DOC para Word, .XLS para Excel, .EXE para archivos ejecutables, etc.

Escritorio.- Pantalla inicial o espacio de trabajo que aparece al cargar Windows 98, sobre el cual vamos a realizar todo nuestro trabajo.

Examinar.- Realiza la búsqueda de información requerida por el usuario.

Explorar.- Recorrer el contenido del ordenador o de Internet.

F

Firewall.- Dispositivos de seguridad a entradas no autorizadas.

FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros).- Transferir ficheros entre ordenadores en Internet.

Favoritos.- Marcador de un sitio Web. Unos exploradores dicen "favorito", otros usan el término "marcador". En inglés es "bookmark". La mayoría de los navegadores tienen su lista de "Favoritos", donde se puede guardar las direcciones de sitios Web preferidos.

Flash.- Creado por Macromedia, esta tecnología permite la creación de animaciones, entre otras cosas, utilizando menos ancho de banda que otros formatos, como AVI o MPEG.

FTP (*File Transfer Protocol*).- Protocolo de transferencia de archivos. Se usan programas clientes para FTP como son por ejemplo: (para Windows) LeapFTP o Core FTP con soporte para SSL, por mencionar algunos. Se usan programas servidores de FTP como por ej. NcFTPd. Estos programas permiten la conexión entre dos computadoras, usando por lo general el puerto 21 para conectarse (aunque se puede usar otros puertos). Por medio del protocolo de transferencia de archivos se pueden uploader y downloader archivos entre el cliente y el host (servidor).

G

Gigabyte (GB).- Medida de 1.000 Mb (unos 1.000 millones de caracteres).

GIF (*Graphic Interchange Format*).- Formato de fichero gráfico muy utilizado en Internet, ya que ocupa muy poco espacio y, con un programa especial, podemos ensamblar varias imágenes y crear un fichero animado. En contraposición, tiene una capacidad de 256 colores máximo.

Gopher.- Sistema de búsqueda de información en Internet a base de menús, que permite navegar por directorios FTP y bases de datos.

GSM.- Sistema Global para Comunicaciones Móviles. Sistema compatible de telefonía móvil digital desarrollado en Europa con la colaboración de operadores, Administraciones Públicas y empresas. Permite la transmisión de voz y datos. Existe compatibilidad entre redes y, por ende, un teléfono GSM puede funcionar teóricamente en todo el mundo. Se usa en las frecuencias de 900 y 1800 MHz en Europa, Asia y Australia y en la frecuencia de 1900 MHz en norteamérica y latinoamérica.

Guardar un archivo.- Es el proceso de almacenar datos.

H

Hardware.- Componentes físicos de una computadora o de una red (a diferencia de los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar).

Hipervínculo.- Vínculo existente en un documento hipertexto que apunta o enlaza a otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

Host.- Servidor que nos provee de la información que requerimos para realizar algún procedimiento desde una aplicación cliente a la que tenemos acceso de diversas formas (ssh, FTP, www, e-mail, etc.). Al igual que cualquier computadora conectada a Internet, debe tener una dirección o número IP y un nombre.

Hosting.- El servicio de Web Hosting consiste en el almacenamiento de datos, aplicaciones o información dentro de servidores diseñados para llevar a cabo esta tarea. Los servidores a su vez se deben colocar en edificios o estructuras denominadas data centers, con su debida planta eléctrica, seguridad y conectividad con los mayores proveedores de telecomunicaciones (backbones) del mundo, para poder ofrecer buen ancho de banda.

HTML.- Siglas en inglés de Hypertext Markup Language (Lenguaje de Marcado Hipertexto). Es usada para crear los documentos de hipertexto para uso en el www. El HTML es un código, donde usted rodea un bloque de texto con los códigos que indican como debe aparecer, además, en HTML usted puede especificar que un bloque del texto, o una palabra, este ligado a otro archivo en el Internet. Los archivos del HTML pueden ser vistos usando un programa cliente de World Wide Web, tal como Netscape, Explorer o Mosaic. Se crearon los estándares del lenguaje así:
HTML 1: Se sientan las bases para la disposición del texto y las gráficas.

HTML 2: Se crean formas

HTML 3: (llamado también extensiones Netscape) Se añaden tablas, mapas, etc.

HTTP.- En inglés Hypertext Transfer Protocol. Protocolo de Transferencia de Hipertexto. HTTP es un protocolo con la ligereza y velocidad necesaria para distribuir y manejar sistemas de información hipermedia. HTTP ha sido usado por los servidores World Wide Web desde su inicio en 1993.

I

Ícono.- Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de un ordenador con el fin de representar ya sea una determinada acción a realizar por el usuario (ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, un documento, un dispositivo, un estado del sistema, etc.).

IIS (Microsoft Internet Information Services).- Servicios de Información de Internet de Microsoft. IIS es un conjunto de servicios basados en Internet, para máquinas con Windows. Originalmente se proporcionaba como opcional en Windows NT, pero posteriormente fue integrado a Windows 2000 y Windows Server 2003. Incluye servidores para FTP, SMTP, NNTP y HTTP/HTTPS. Compite con Apache en el área de servidores Web.

Internet.- Una red mundial, de redes de computadoras. Es una interconexión de redes grandes y chicas alrededor del mundo. El Internet empezó en 1962 como una red para los militares llamada ARPANet, para que en sus comunicaciones no existan "puntos de falla". Con el tiempo fue creciendo hasta convertirse en lo que es hoy en día, una herramienta de comunicación con decenas de miles de redes de computadoras unidas por el protocolo TCP/IP. Sobre esta red se pueden utilizar múltiples servicios como por ejemplo: E-mails, www, etc. que usen TCP/IP.

Internet Explorer.- Conocido también como IE es el browser Web de Microsoft, creado en 1995 para Windows y mucho después para Mac. No fue el primero en el mercado y Netscape le sacó la delantera por muchos años, pero la penetración de Windows en el mercado es muy fuerte. Microsoft empezó a distribuir Windows junto con IE. Poco a poco las personas simplemente preferían usar lo que venía en la computadora a tener que descargar una aplicación de gran tamaño como era Netscape. En la actualidad navegadores como Firefox están ganando terreno.

Intranet.- Red privada dentro de una compañía u organización que utiliza el navegador favorito de cada usuario, en su computadora, para ver menús con opciones desde cumpleaños del personal, calendario de citas, mensajería instantánea privada, repositorio de archivos y las normativas de la empresa entre otras. Es como si fuera un sitio Web dentro de la empresa. Al usar los browser de Internet como Internet Explorer, Firefox o Safari el intranet se convierte en multiplataforma. No importa la marca o sistema operativo de las computadoras dentro de la red, todos se pueden comunicar.

IP (Internet Protocol).- Protocolo de Internet. Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet. El IP es la dirección numérica de una computadora en Internet de forma que cada dirección electrónica se asigna a una computadora conectada a Internet y por lo tanto es única. La dirección IP esta compuesta de cuatro octetos como por ejemplo, 132.248.53.10

ISP (Internet Service Provider).- Proveedor de Servicio Internet. Empresa que provee la conexión de computadoras a Internet, ya sea por líneas dedicadas broadband o dial-up.

J

JavaScript.- Lenguaje desarrollado por Netscape y aunque es parecido a Java se diferencia de él en que los programas están incorporados en el archivo HTML.

JPEG, JPG.- Los datos de una imagen pueden ser grabados en diferentes formatos. El jpg es, sin duda, el formato más popular. Su gran ventaja es ser un formato comprimido, lo que le permite ocupar poquísimo espacio en la memoria de la cámara o ser enviado con rapidez por Internet. Su inconveniente es que esta compresión se hace simplificando la información gráfica de la imagen tanto de color como de detalle. Si la compresión es muy alta la degradación en la calidad de la imagen se hace evidente a simple vista. Si la compresión es baja sólo se apreciará con grandes ampliaciones. Además, cada vez que se guarda la imagen se reprocesa, con la consiguiente acumulación de degradaciones. A pesar de todo es el formato más utilizado.

K

Kbps.- Kilobits por segundo. Unidad de medida que comúnmente se usa para medir la velocidad de transmisión por una línea de telecomunicación, como la velocidad de un cable módem por ejemplo.

Kilobyte.- Unidad de medida equivalente a 1024 (dos elevado a la 10) bytes. Se usa frecuentemente para referirse a la capacidad de almacenamiento o tamaño de un archivo.

L

LAN (*Local Area Network*).- Red de área local. Red de computadoras personales ubicadas dentro de un área geográfica limitada que se compone de servidores, estaciones de trabajo, sistemas operativos de redes y un enlace encargado de distribuir las comunicaciones. Por ejemplo, computadoras conectadas en una oficina, en un edificio o en varios. Se pueden optimizar los protocolos de señal de la red hasta alcanzar velocidades de transmisión de 100 Mbps.

Laptop.- Computadora portátil que pesa aproximadamente dos o tres kilogramos. Existen distintos modelos, desde las notebooks comunes hasta las multimedia (dotadas de parlantes, lectora de CD-ROMs, monitor color, etc.). Según su capacidad, tienen una autonomía de corriente eléctrica de dos a seis horas de duración. A raíz de que la tecnología compacta es bastante cara, estos equipos suelen costar prácticamente el doble que sus pares de escritorio, comparando sistemas de capacidades equivalentes.

Login.- Clave de acceso que se le asigna a un usuario con el propósito de que pueda utilizar los recursos de una computadora. El login define al usuario y lo identifica dentro de Internet junto con la dirección electrónica de la computadora que utiliza.

M

Maximizar.- En Windows, es el cuadro que contiene una flecha hacia arriba y que está a la derecha en la barra de título (superior derecha). Con el mouse se puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana hasta su tamaño máximo.

Megabyte.- El Megabyte (MB) equivale a un millón de bytes, o mil kilobytes (exactamente 1,048,576 bytes).

Microprocesador.- Microchip. Circuito integrado en un soporte de silicón el cual está formado por transistores y otros elementos electrónicos miniaturizados. Es uno de los elementos esenciales de una computadora. Ver Pentium o AMD.

Microsoft.- Compañía creadora de los sistemas operativos Windows 95, 98, NT, 2000, XP; de los controles Active X, y del navegador IE de www entre otros recursos. Fundado por Bill Gates. www.microsoft.com.

Minimizar.- En Windows, en la esquina superior derecha, el cuadro que contiene una raya en la parte inferior del cuadro (tipo underscore _). Con el mouse, se puede seleccionar el botón "Minimizar" para reducir la ventana a un ícono.

Modelo Cliente-Servidor.- Sistema que se apoya en terminales (clientes) conectadas a una computadora que los provee de un recurso (servidor). De esta manera los clientes son los elementos que necesitan servicios del recurso y el servidor es la entidad que lo posee. Los clientes, sin embargo, no dependen totalmente del servidor debido a que pueden realizar los procesamientos para desplegar la información (por ejemplo en forma gráfica). El servidor los provee únicamente de la información sin hacerse cargo de otros procesos de forma que el tráfico en la red se ve aligerado y las comunicaciones entre las computadoras se realizan más rápido.

Módem.- Equipo utilizado para adecuar las señales digitales de una computadora a una línea telefónica o a una ISDN, mediante procesos denominados modulación (para transmitir información) y desmodulación (para recibir información). La velocidad máxima que puede alcanzar un módem para línea telefónica es de 33 kbps, sin embargo, los más comerciales actualmente son los de 28 kbps. Un módem debe cumplir con los estándares de MNP5 y V42.bis para considerar su adquisición. Los módems pueden ser en internos (los que se colocan en una ranura de la computadora) y en externos (que se conectan a un puerto serial de la computadora).

N

Navegando la red.- Explorar el Internet en busca de información.

Navegador.- Programa utilizado para acceder a los documentos almacenados en Internet.

Navegar.- Recorrer el contenido de Internet.

Netiqueta.- Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

Nodo.- Cada una de las computadoras individuales u otros dispositivos de la red.

O

On-line.- Estar conectado a una red.

OSI.- Interconexión de Sistemas Abiertos (Open Systems Interconnect). Es el protocolo en el que se apoya Internet. Establece la manera como se realiza la comunicación entre dos computadoras a través de siete capas: Física, Datos, Red, Transporte, Sesión, Presentación y Aplicación.

P

Página Web.- Resultado en hipertexto o hipermedia que proporciona un navegador del www después de obtener la información solicitada. Su contenido puede ir desde un texto corto a un voluminoso conjunto de textos, gráficos estáticos o en movimiento, sonido, etc. Algunas veces el citado término es utilizado incorrectamente en orden de designar el contenido global de un sitio Web, cuando en ese caso debería decirse "Web Site".

Pentium.- Microprocesador de 64 bits, sucesor del chip 80468, de la empresa Intel. Lo llamaron así puesto que la corte Norteamericana no aceptó 586 o 80586 como marca registrada. Fue lanzado al mercado en 1993. Al pasar los años, Pentium ha evolucionado a P1, P2, P3 y P4, P4EE.

Puerto.- Número que aparece tras un nombre de dominio en una URL. Dicho número va precedido del signo (dos puntos). Canal de entrada/salida de una computadora.

Puntero.- Flecha que aparece por la pantalla y que se controla mediante el movimiento del ratón para poder realizar multitud de operaciones.

R

RAM (*Random Access Memory (memoria de acceso aleatorio)*).- Por lo general el término RAM es comprendido generalmente como la memoria volátil (los datos e instrucciones se borran al apagarse la PC) que puede ser escrita y leída. La memoria del equipo permite almacenar datos de entrada, instrucciones de los programas que se están ejecutando en ese momento, los datos resultados del procesamiento y los datos que se preparan para la salida.

Ratón (*Mouse*).- Dispositivo electrónico de pequeño tamaño operable con la mano y mediante el cual se puede dar instrucciones la computadora, para que lleve a cabo una determinada acción.

Red.- Network en inglés. Sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en lugares más o menos próximos. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes.

Red de Acceso.- Conjunto de elementos que permiten conectar a cada abonado con la central local de la que es dependiente.

ROM (*Read Only Memory (Memoria de sólo lectura)*).- Aquí se almacena ciertos programas e información que necesita la computadora las cuales están grabadas permanentemente y no pueden ser cambiadas por el programador (puede ser leído pero no modificado). Las instrucciones básicas para arrancar una computadora están grabadas aquí y en algunas notebooks han grabado hojas de cálculo, basic, etc.

Router.- Un dispositivo que determina el siguiente punto de la red hacia donde se dirige un paquete de data en el camino hacia su destino. El router esta conectado por lo menos a dos redes, y determina hacia que lado enviar el paquete de data dependiendo en el entendimiento del router sobre las redes que esta conectado. Los routers crean o mantienen una "tabla" de rutas disponibles, y usa esta información para darle la mejor ruta a un paquete, en un determinado momento.

S

Servidor.- Un servidor es una computadora que maneja peticiones de data, e-mail, servicios de redes y transferencia de archivos de otras computadoras (clientes). También puede referirse a un software específico, como lo es el servidor www. Una computadora puede tener distintos software de servidor, proporcionando muchos servidores a clientes en la red. Por ejemplo, las computadoras que contienen sitios Web se llaman servidores ya que "sirven" recursos de Web para aplicaciones cliente como los navegadores o browsers.

Sistema.- Es un conjunto de componentes que interactúan.

Software.- Se refiere a programas en general, aplicaciones, juegos, sistemas operativos, utilitarios, antivirus, etc. Lo que se pueda ejecutar en la computadora.

SQL (*Structured Query Language*).- Es un lenguaje especializado de programación que permite realizar consultas (queries) a bases de datos. Los orígenes del SQL están ligados a los de las bases de datos relacionales. En 1970 Dr. E. F. Codd, investigador de IBM, propone el modelo relacional y asociado a este un sublenguaje de acceso a los datos basado en el cálculo de predicados. Basándose en estas ideas los laboratorios de IBM definen el lenguaje SEQUEL (*Structured English Query Language*) que más tarde sería ampliamente implementado por el SGBD experimental System R, desarrollado en 1977 también por IBM. Sin embargo, fue Oracle quien lo introdujo por primera vez en 1979 en un programa comercial. El SEQUEL terminaría siendo el predecesor de SQL. La mayoría de las aplicaciones de bases de datos complejas y muchas otras más pequeñas pueden ser manejadas usando SQL. Es un lenguaje de programación interactivo y estandarizado para extraer información y actualizar una base de datos.

T

Tarjeta Madre.- Es una tarjeta de circuitos integrados que contiene varios microchips, como lo son normalmente: el microprocesador, circuitos electrónicos de soporte, ranuras para conectar parte o toda la RAM del sistema, la ROM y ranuras especiales (slots) que permiten la conexión de tarjetas adaptadoras adicionales (como por ejemplo, tarjetas de video y de sonido).

TCP/IP.- El nombre TCP/IP proviene de dos protocolos importantes de la familia, el Transmission Control Protocol (TCP) y el Internet Protocol (IP). En español es Protocolo de Control de Transmisión y Protocolo de Internet. Forma de comunicación básica que usa el Internet, la cual hace posible que cualquier tipo de información (mensajes, gráficos o audio) viaje en forma de paquetes sin que estos se pierdan y siguiendo cualquier ruta posible.

Teclado.- Periférico de entrada utilizado para dar instrucciones y/o datos a la computadora a la que está conectada. Existen distintas disposiciones de teclado para que se puedan utilizar en diversos idiomas. El tipo estándar de teclado inglés se conoce como QWERTY. El teclado extendido es el que tiene 101 ó 102 teclas. Las primeras computadoras personales tenían un teclado que incorporaba letras, números y signos, con algo más de 80 teclas, a su lado, se incorporó el conjunto de teclas de números, por lo que recibió la nueva denominación.

Teclas de función.- Botones del teclado que se emplean para iniciar comandos, por ejemplo, F1, F12.

Telefonía IP.- La señal analógica de la voz es convertida en señal digital que puede transitar por Internet. La calidad del sonido en las redes TCP/IP depende del ancho de banda del que se dispone.

Telnet.- Servicio de Internet con el cual un usuario se puede conectar de forma remota a otra computadora, como si se hiciera desde un terminal local, usualmente por el puerto 23. Es preferible usar otros programas más actualizados como ssh2, ya que telnet tiene vulnerabilidades.

U

URL.- Acrónimo de Uniform Resource Locator. Localizador Uniforme de Recurso. Es el sistema de direcciones en Internet. El modo estándar de escribir la dirección de un sitio específico o parte de una información en el Web. El URL está conformado por

- a) El protocolo de servicio (http://);
- b) El nombre de la computadora (www.panamacom.com); y
- c) El directorio y el archivo referido.

USB (*Universal Serial Bus*).- Estándar utilizado en las PCs con el fin de reconocer los dispositivos hardware (impresora, teclado, etc.) y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Elimina la necesidad de instalar adaptadores en la PC.

UPS.- Unidad de alimentación ininterrumpida, también conocida como SAI, que sirve para proteger nuestros datos en caso de que se vaya la luz.

V

Vínculo (*Link*).-. Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor Web a otro, cuando se navega por Internet.

Virus.- Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Este tipo de programas pueden actuar de diversas maneras como son:

- a) Solamente advertir al usuario de su presencia, sin causar daño aparente.
- b) Tratar de pasar desapercibidos para causar el mayor daño posible.
- c) Aduñarse de las funciones principales (infectar los archivos de sistema).

Los virus no pueden viajar en mensajes de correo electrónico, ya que únicamente utilizan el formato de 7 bits para transferir texto. La única manera en que pueden viajar es por archivos binarios que se envían mediante un adjunto (attachment) al mensaje de texto (y que el MIME convierte automáticamente). Es recomendable revisar estos archivos con un antivirus antes de su lectura. También existen otros tipos de virus, como por ejemplo el que afecta la función de macros de Word y Excel.

W

W3C.- El World Wide Web Consortium (W3C) es un consorcio internacional en donde organizaciones, los usuarios y empleados de tiempo completo desarrollan estándares y especificaciones relacionados al www. Se creó en 1994 por Tim Berners-Lee, inventor del World Wide Web y otros. <http://www.w3.org/>

WAN (*Wide Area Network (Red de Área Amplia)*).- Red de computadoras conectadas entre sí. Usando líneas terrestres o incluso satélites para interconectar redes LAN en un área geográfica extensa que puede ser hasta de miles de kilómetros.

Web Site.- Conjunto de páginas Web que usualmente comparten un mismo tema e intención.

WLAN.- Acrónimo en inglés para Wireless Local Area Network. Red inalámbrica de área local, permite que un usuario móvil pueda conectarse a una red de área local (LAN) por medio de una conexión inalámbrica de radio. Hoy en día puede cubrir áreas desde 20 a 70 metros dentro de edificios y hasta 350 metros afuera. Este sistema de transmisión inalámbrica permite velocidades de hasta 3 a 4 Mbps. WLAN es un término genérico para referirse a una red inalámbrica de área local, mientras que WiFi se refiere al set de estándares para la red inalámbrica de área local.

Workstation.- Estación de trabajo. Microcomputadora de gran potencia que se emplea para aplicaciones técnico científicas, permitiendo su conexión a otras por medio de una red.

World Wide Web.- Comúnmente conocido como www. Es el sistema de información basado en hipertexto, cuya función es buscar y tener acceso a documentos a través de la red de forma que un usuario pueda acceder usando un navegador Web. Creada a principios de los años 90 por Tim Berners-Lee, investigador en el CERN, Suiza. La información transmitida por el www puede ser de cualquier formato (texto, gráfico, audio y video)

X

XHTML (*Extensible Hypertext Markup Language*).- Es básicamente HTML expresado como XML válido. Es más estricto a nivel técnico, pero esto permite que posteriormente sea más fácil al hacer cambios, buscar errores, etc.