ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

PROYECTO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

TEMA:

DISEÑO DEL PORTAL PROTCOM SAMBORONDÓN

MANUAL DE USUARIO

AUTOR DENNIS CALDERÓN R

DIRECTOR LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS

> AÑO **2004**



AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios, por cuidarme en todo momento.

También agradezco a mis padres, por su comprensión y paciencia, por el apoyo moral y económico que me han brindado a lo largo de mi vida.

A mi compañera de Tesis Jessica ya que juntos hemos logrado terminar este gran proyecto.

Dennis Calderón R

DEDICATORIA

Dedico este escrito en primer lugar a Dios y a mis padres por el apoyo y cariño incondicional que supierón entregarme, por estar ahí cuando más los necesito, por darme la fuerza necesaria para seguir adelante e inspirarme a seguir mis sueños y esperanzas.

.

Dennis Calderón R

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas, y doctrinas expuestas en el Proyecto de Graduación y el patrimonio intelectual del mismo le corresponde al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño) de la "ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL"

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).

FIRMA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

LCDO. ALEX ESPINOZA

FIRMA DEL AUTOR DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

SR DENNIS CALDERON P

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES	
1.1 INTRODUCCIÓN	
1.2 OBJETIVO DEL PORTAL	
1.3 A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANTIAI	
1.4 LO QUE DEBE CONOCER	-
1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL	
2. CÓMO INGRESAR AL PORTAL DE PROTCOM SAMBORON	JIDON
TORTHE DE I ROTCOM SAMBORO	NDON
2.1 PASOS BARA ENCENDER LA COMPUTA DODI	
2.1 PASOS PARA ENCENDER LA COMPUTADORA	
2.2 CONEXIÓN EN LÍNEA	2
2 OPER ACIÓN DEL POPER A PROPERTA DE	
3. OPERACIÓN DEL PORTAL PROTCOM SAMBORONDON	1
3.1 LINKS DEL PORTAL PROTCOM EXTENSIÓN SAMBORON	DÓN2
3.1.1 LINK A LA PAGINA DEL INTEC	2
3.1.2 LINK A LA PAGINA DE LA ESPOL	2
3.1.3 OPCION DE USUARIO	•
3.1.4 OPCIONES DE CAMBIO DE ESTADOS DE ANIMO	3
3.2 BUSQUEDA	
3.2.1 PROTCOM SAMBORONDON SCAN	1
3.3 HOME	5
5.4 CARRERAS	24
3.4.1 TIPS ACADEMICOS	26
5.4.2 CARRERAS TECNOLOGICAS	27
3.4.3 SEMINARIOS DE CAPACITACION	22
3.4 PAGINA DE REGISTRO	22
3.5 CAPACITACION	2.4
3.0 EA - ALUMNUS	2.5
3.7 AYUDA EN LINEA	20
5.0 CONTACTO	20
5.9 ALUMNOS Y PADRES	40
3.3.1 1 ROTCOM SAMBORONDON CHAT	12
5.9.2 PORTAFOLIO DE SERVICIOS EDUCATIVOS	4.5
5.9.5 FORO DE DISCUSION	40
5.9.4 CLASES COMPARTIDAS	40
5.10 DOCENTES Y CAMPUS	50
5.10.1 PORTAFOLIO DE SERVICIOS EDUCATIVOS	51
5.10.2 EVENTOS DEL PROTCOM SAMBORONDÓN	52
5.10.3 PLANA DOCENTE	52
5.10.4 INCUBADORA DE IDEAS	56
5.10.3 DIRECTIVOS DE LA ESPOL	57
10.0 EXPERIMENTAL	50
5.10.7 ¿QUIENES SOMOS?	50
.11 REGISTRO	64

3.46.3 Gama	
3.46.4 USI	113
3.46.5 ID	114
3.47 PORTAFOLIO DE SERVICIOS ACADÉMICOS	115
3.48 Protcom Chat	116
3.49 Cambiar Contraseña	117
3.50 E-EDUCATION	118
3.51 PORTAFOLIO DE SERVICIOS ACADÉMICOS	119
3.52 Plana docente	120
3.53 NUEVO REGISTRO	121
3.54 WEB CONTENT	122
3.55 HISTORIAL ACADÉMICO	123
3.56 Protcom chat	124
3.57 Calificaciones	125
3.58 Perfil Docente	126
3.59 Coordinación y Tutorías	127
3.60 Cambiar Contraseña	128
3.61. Mapa del Sitio	129
ANEXOS	1
A. ACERCA DE INTERNET	
B. GLOSARIO	



TABLA DE FIGURAS

FIG 1.	BOTONES DE ENCENDIDO	
FIG 2.	VENTANA WINDOWS	
FIG 3.	ICONO DE INTERNET EXPLORER	
FIG 4.	BARRA DE DIRECCIONES	
FIG 5.	PÁGINA PRINCIPAL	•••••
FIG 6.	LINK INTEC	••••
Fig 7	LINK ESPOL	••••
FIG 8	Ingreso de Uşuario	••••
Fig 9	ESTADOS DE ANIMO	
Fig 10) ROTÓN DE ACCESO DE BÚSQUEDA	
FIG 11). BOTÓN DE ACCESO DE BÚSQUEDA	
Fig 12	. VENTANA DE BUSQUEDA	
Fro 12	PROTCOM SCAN	4
Fig 14	BOTÓN DE ACTUALIZAR	
FIG 14	FLASH DEL HOME	5
FIG 15	HOME NORMAL 1	(
FIG 10	. Home Normal 2	
FIG 1/	. HOME NORMAL 3	8
FIG 18	. HOME EUFORICO I	(
FIG 19	. HOME EUFORICO 2	10
FIG 20	. HOME EUFORICO 3	1.1
FIG 21	. HOME EMPRENDEDOR 1	10
FIG 22	. HOME EMPRENDEDOR 2	12
FIG 25.	. HOME EMPRENDEDOR 3	1.4
FIG 24.	. HOME RELAX 1	15
FIG 25.	. HOME RELAX 2	16
FIG 26.	. HOME RELAX 3	17
FIG 27.	. HOME SENSIBLE 1	10
FIG 28.	. HOME SENSIBLE 2	10
FIG 29.	HOME SENSIBLE 3	.19
FIG 30.	Home Tenso 1	.20
FIG 31.	HOME TENSO 2	.21
FIG 32.	Home Tenso 3	.22
FIG 33.	FLASH CARRERAS	.23
FIG 34	CARREAS	.24
Fig 35	TIPS ACADÉMICOS	.25
Fig 36	TIPS ACADÉMICOS	26
Fig 37	PÁGINA SECRETARIADO EJECUTIVO	27
Fig 39	DIAGRAMA SECRETARIADO EJECUTIVO EN SIST DE INFORMACIÓN	28
Fic 20	PÁGINA PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS	29
Fig 39.	DIAGRAMA PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS	30
FIG 40.	BOTON DESCARGA	31
FIG 41.	DESCARGA DE ARCHIVOS	31
FIG 42.	GUARDAR COMO	21
FIG 43.	SEMINARIOS DE CAPACITACÍON	32
FIG 44.	PAGINA REGISTROS	22
FIG 45.	PAGINA CAPACITACION	21
rig 40.	PAGINA EX - ALUMNOS	25
rig 4/.	PAGINA PROMOCIONES	26
riu 40.	BOTON SUBIR FOTO	27
r IG 49.	VENTANA REQUISITOS	27
FIG 30.	PAGINA AYUDA EN LINEA	20
rig Di.	PAGINA CONTACTO	20
FIG 32	FLASH ALUMNOS Y PADRES	40
rig 33	PAGINA ALUMNOS Y PADRES	4.1
10 34.	VENTANA PROTCOM CHAT I	12
FIG 55.		13

FIG 56. VENTANA PROTCOM CHAT 3	
FIG 56. VENTANA PROTCOM CHAT 3 FIG 57. VENTANA PROTCOM CHAT 4 FIG 58. PÁGINA SEMINARIOS DE CAPACITACIÓN	41
1 IO JO. FACINA SEMBLADIOCES O	
1 IO OU. FACINA (APPEDAC I I TO	
110 02. VENTANA (TAGEC CO) CO	4.0
I IO OJ. FLANH I WENTER V.C	
1 IO U.J. I ALTINA PIVENTOC	
FIG 66. PÁGINA PLANA DOCENTE	52
FIG 67. PLANA DOCENTE EN SECRETARIADO EJECUTIVO EN SIST. DE INFORMACIÓN	53
FIG 68. PLANA DOCENTE EN SECRETARIADO EJECUTIVO EN SIST. DE INFORMACIÓN	54
FIG 70. PÁGINA DIRECTIVOS DE LA ESPOL	55
FIG 71 VENTANA DIRECTIVOS DE LA ESPOL	56
FIG 70. PÁGINA DIRECTIVOS DE LA ESPOL FIG 71. VENTANA EXPERIMENTAL FIG 72. PÁGINA ANTECEDENTES FIG 73. PÁGINA MINIÓR	57
FIG 72. PÁGINA ANTECEDENTES FIG 73. PÁGINA MISIÓN	58
1 TO 7 D. 1 ACHNA MINION	~~
TIO / T. FAUINA VISION	
1 IO / J. PAUINA CIRIETTUCE	
1 IO /O. FACTINA MENCATE	
1 IO / 0. OPLION LILVIDO CLI CONTRA	
10 02. VENTANA NI EVO DECICEDO	11
I TO OU. FACINA PADED & DITTO TO LONG.	
TIO 07. CTREETINES	
1 TO OO, ITIGH I HI INTODICATION	
1 IO 69. FAGINA AVIIDA EN I DIE 4	70
10 JI. I AGINA ALLIMNOS V DADDES	7.5
A 10 J. I AUINA CARRERAS I NITUEDOTE . D.	77
1 IU 74. FAGINA E-EDUCATION	-
I IU JO, PAGINA PASANTIACA, AART	0.0
I IU 7/. FACINA BUZON VIDERLAS	
1 IU 70, PAGINA HISTORIAL AGARAGE	0.0
1 TO 33. FAGINA CAMBIAR CONTRACTOR	0.0
I IO IOO. DALKI DI MI DIE	
1 O 101. PAGINA PEREIL ECTUDIA SUPPL	0.5
TIO TOZ. PAGINA PANTUNIO	
10 104, PAGINA RECEDUACIÓN DE T	0.0
1 IO IOJ, PAGINA PEDER ECTIPATA	0.0
1 TO TOO, PAGINA DOCENTEGA CAR	0.0
1 IO IO / CARRERAC I NITUED OFF.	
10 100, FAUINA SEMINADIOC DE C.	0.0
1 TO TUZ. FACINA PLANA DOGRAMM	
TIO TTO, FASANTIAS V AVITO A STORE A	0.4
TIG TIT, FACINA INCUPATION AND THE	0.0
110 112, FAGINA HYDEDIA (ENTER)	0.4
TO ID, PAGINA PROCEDANOTES.	
AU 114. PAGINA CAMPIAD CONTRA	
FIG 114. PÁGINA CAMBIAR CONTRASEÑA FIG 115. PÁGINA PROTCOM CHAT	98
TAT KOTCOM CHAT	99
	100

Fig 116. Página Caificaciones	101
Fig 117. Página Deberes	102
Fig 118. Página Políticas del Curso	103
Fig 119. Página Capítulos de Estudio	104
FIG 120. PÁGINA PERFIL DOCENTE	105
Fig 121. Página Buzón Virtual	106
FIG 122. PÁGINA BACKUP ONLINE	107
Fig 123. Página Reservación de Laboratorios	108
Fig 124. Página Negocios y Comunidad	109
Fig 125. Página Web Media	110
Fig 126. Página Redes	111
Fig 127. Página Gama	112
Fig 128. Página USI	113
Fig 129. Página ID	114
FIG 130. PÁGINA PORTAFOLIO DE SERVICIOS ACADÉMICOS	115
FIG 131. PÁGINA PROTCOM CHAT	116
Fig 132. Página Cambiar Contraseña	117
Fig 133. Página E-education	118
FIG 134. PÁGINA PORTAFOLIO DE SERVICIOS ACADÉMICOS	119
Fig 135. Página Plana Docente	120
Fig 136. Página Nuevo Registro	121
Fig 137. Página Web Content	122
Fig 138. Página Historial Académico	123
Fig 139. Página Protcom Chat	124
Fig 140. Página Calificaciones	125
Fig 141. Página Perfil Docente	126
Fig 142. Página Coordinación y Tutorias	127
Fig 143. Página Cambiar Contraseña	128
Fig 144. Página Mapa del sitio	129



CAPÍTULO 1. GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información de cómo operar la administración de páginas Web, indicándonos de como funciona.

Ayuda a identificar a los usuarios que pueden operar el sistema de páginas Web y qué conocimientos mínimos debe tener para lograr una comprensión exitosa de cada una de las funciones del mismo.

Es de mucha importancia leer este manual antes y / o durante la utilización de la administración del Web ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas las funciones.

1.2 OBJETIVO DEL PORTAL

Este portal fue creado con el objetivo de mostrarse como un ente de negocios para gestionar nuevos proyectos, también presentando una gama de servicios para alumnos y padres, docentes y campus, convenios del Campus Politécnico.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido a la persona que realizará el papel de Web master en el Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico (PROTCOM SAMBORONDON), que va a mantener actualizada la información de la página.

1.4 LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operaran el sistema y deberán utilizar este manual:

- 1. Conocimientos de Informática.
- 2. Conocimientos de navegación de Internet.
- Conocimientos básicos de código Html.

1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual contiene diversas ilustraciones que debe seguir el usuario paso a paso para utilizar el sistema de administración del sitio Web y poder lograr una mejor administración de la página, evitando errores en su uso diario.



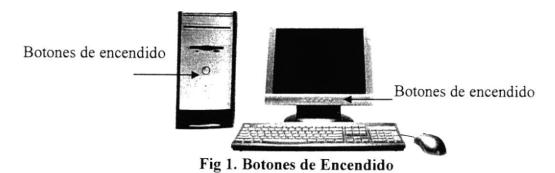


CÓMO INGRESAR AL PORTAL

2. ¿CÓMO INGRESAR AL PORTAL DE PROTCOM SAMBORONDON?

2.1 Pasos para encender la computadora

1. Encienda el CPU presionando el botón indicado



- 2. Encienda el monitor presionando el botón indicado en la figura 1
- Espere mientras carga el sistema operativo.
 La apariencia de la pantalla mientras se carga el sistema es de un color negro y se aprecia la frase iniciando Windows.
- 4. Automáticamente aparecerá la pantalla de Windows como se muestra en la figura l

La pantalla inicial de Windows puede ser de varios tipos o diseños.



Fig 2. Ventana Windows

[Home Page PROTCOM SAMBORONDON] - Microsoft Inte

Entonces aparecerá la página principal.



Fig 5. Página Principal



CAPÍTULO 3.

OPERANDO EL PORTAL PROTCOM SAMBORONDÓN

3. OPERACIÓN DEL PORTAL PROTCOM SAMBORONDÓN

El Portal PROTCOM SAMBORONDÓN cuenta con las siguientes opciones:

- 3.1 Búsqueda
 - 3.1.1 PROTCOM SAMBORONDÓN Scan
- 3.2 Home
- 3.3 Carreras
- 3.4 Capacitación
- 3.5 Ex Alumnos
- 3.6 Ayuda en línea
- 3.7 Contacto
- 3.8 Alumnos y Padres
 - 3.8.1 PROTCOM Chat
 - 3.8.2 Programoteca
 - 3.8.3 Pasantías y ayudantías académicas
 - 3.8.4 Foro de Discusión
 - 3.8.5 Clases compartidas
- 3.9 Docentes y Campus
 - 3.9.1 Carreras
 - 3.9.2 Portafolio de servicios educativos
 - 3.9.3 Directivos
 - 3.9.4 Eventos del PROTCOM Samborondón
 - 3.9.5 Quiénes somos?
 - 3.9.6 Seminarios de Capacitación
 - 3.9.7 Pasantías y ayudantías académicas
 - 3.9.8 Incubadora de ideas
 - 3.9.9 Experimental
- 3.10 Negocios y Comunidad
 - 3.10.1 Portafolio de servicios Profesionales
 - 3.10.2 Portafolio de servicios Académicos
- 3.11 Link a la página del INTEC
- 3.12 Link a la página de la ESPOL
- 3.13 Opción de Usuarios
- 3.14 Opciones de cambio de estados de ánimo
- 3.15 Registro
- 3.16 E-education
 - 3.16.1 Portafolio de servicios on-line
 - 3.16.2 Piana Docente
 - 3.16.3 Nuevo Registro
 - 3.16.4 Web content
- 3.17 Varios
 - 3.17.1 Autores del Portal
 - 3.17.2 PROTCOM SAMBORONDÓN Chat
 - 3.17.3 Graduados del PROTCOM SAMBORONDÓN
 - 3.17.4 Paper & Publication
 - 3.17.5 Cyber Links
 - 3.17.6 Protcom Samborondón en la historia

- 3.17.7 Portafolios on-line
- 3.17.8 Proyectos Institucionales
- 3.17.9 Web Cam
- 3.17.10 Ayuda en línea
- 3.20 Noticias
- 3.21 Mapa del Sitio

3.1 LINKS DEL PORTAL PROTCOM EXTENSIÓN SAMBORONDÓN

3.1.1 LINK A LA PÁGINA DEL INTEC

Este link nos llevará automáticamente al Web site del Intec (Instituto de Tecnologías).



Fig 6. Link Intec

3.1.2 LINK A LA PÁGINA DE LA ESPOL

Éste link nos llevará automáticamente al Web site de la Espol (Escuela Superior Politécnica del Litoral).



Fig 7. Link ESPOL

3.1.3 OPCIÓN DE USUARIO

Esta opción ha sido creada para que el usuario pueda tener acceso a un link (alumnos y padres, docentes y campus, convenios) y así podrá obtener información de una forma directa, de acuerdo a los requerimientos de este. Además en esta opción el usuario creará su propia contraseña para poder acceder a esta.

Usuario: Michelle Contraseña: ••••••

Fig 8. Ingreso de Usuario

3.1.4 OPCIONES DE CAMBIO DE ESTADOS DE ÁNIMO

Esta opción sirve para que el usuario pueda seleccionar las páginas por estados de ánimo con el que se siente identificado en el momento en que se encuentre navegando.

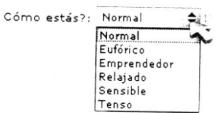


Fig 9. Estados de Animo

3.2 BÚSQUEDA

Esta opción le da la posibilidad al usuario de buscar cualquier tema de su interés de una forma rápida y con la seguridad de obtener la información correcta.

Para acceder a la búsqueda se lo puede realizar por medio de dos métodos:

- Escribiendo en cuadro de "Buscar"
- Dando clic en el botón de acceso de búsqueda, luego del cual aparecerá un teclado, el mismo que puede ser utilizado como un teclado normal.

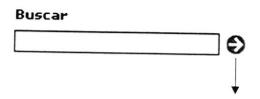


Fig 10. Botón de acceso de búsqueda



Fig 11. Ventana de Búsqueda

3.2.1 PROTCOM SAMBORONDÓN Scan

Luego de introducir el tema de su interés, se mostrará una nueva página con los resultados de la búsqueda.

Como es mostrado a continuación:

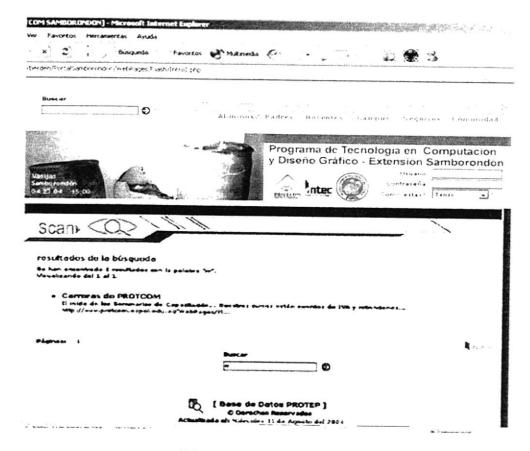


Fig 12. PROTCOM Scan

3.3 HOME

La página Home contiene un flash de inicio y fotos que cambian de una manera aleatoria, las cuales aparecen actualizando la página (F5) o con el botón actualizar.



Fig 13. Botón de Actualizar

FLASH PROTCOM SAMBORONDÓN



Fig 14. flash del Home

Cambio de fotos en forma aleatoria:



Fig 15. Home Normal 1

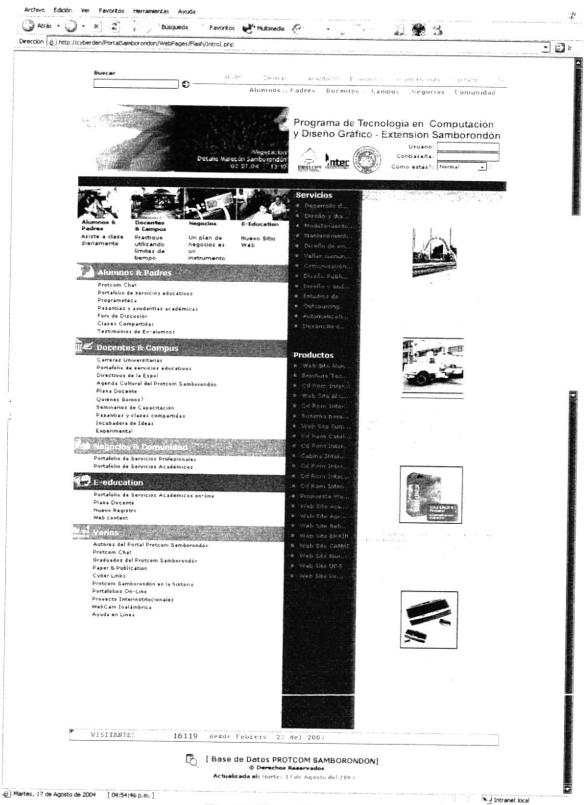


Fig 16. Home Normal 2



Fig 17. Home Normal 3

Estados de ánimo

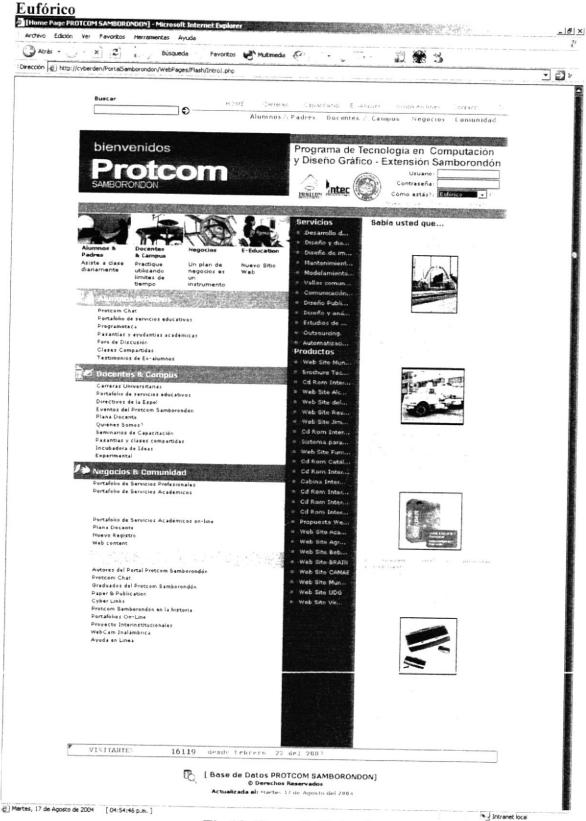


Fig 18. Home Eufórico 1

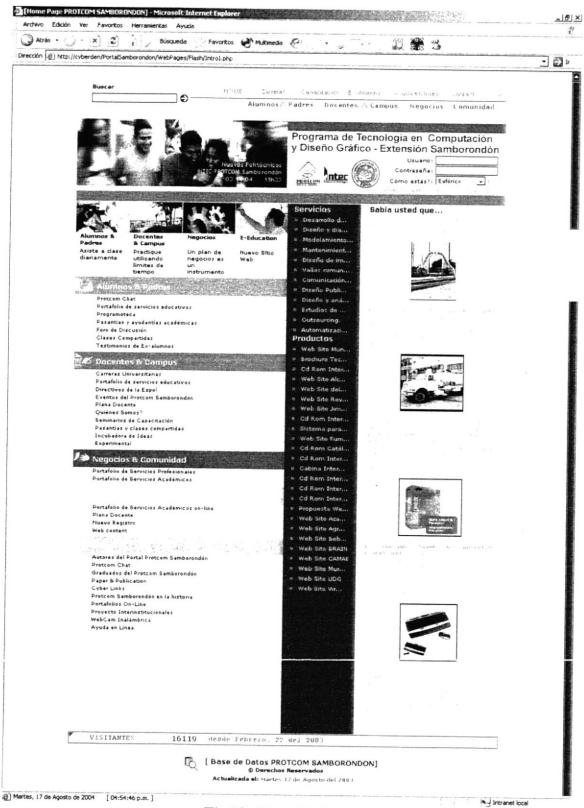


Fig 19. Home Eufórico 2

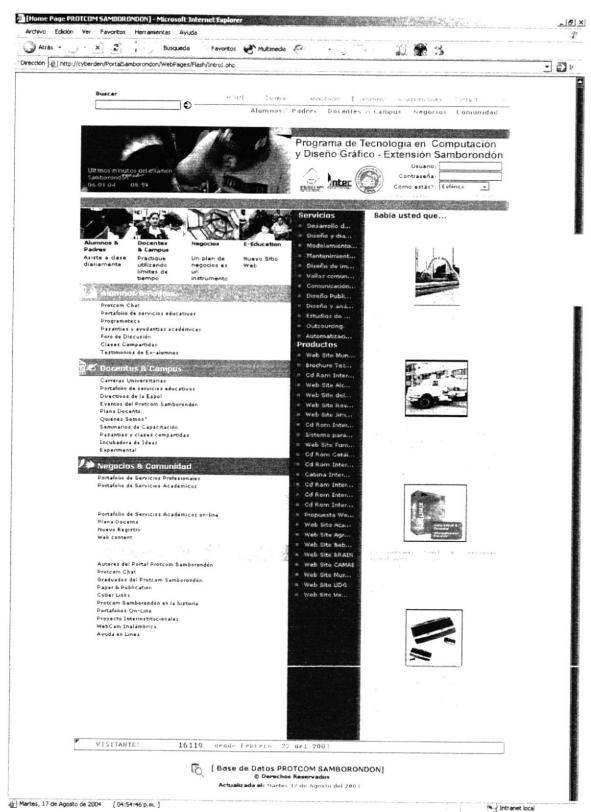


Fig 20. Home Eufórico 3

Emprendedor



Fig 21. Home Emprendedor 1

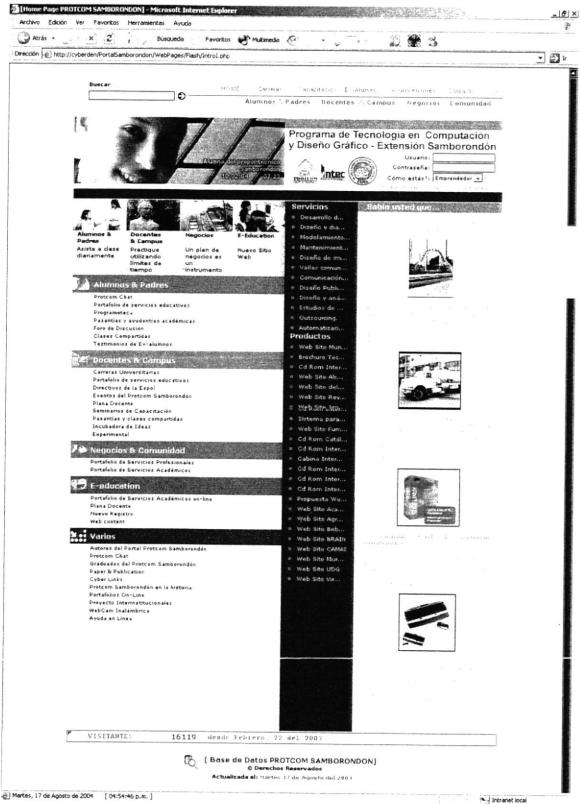


Fig 22. Home Emprendedor 2

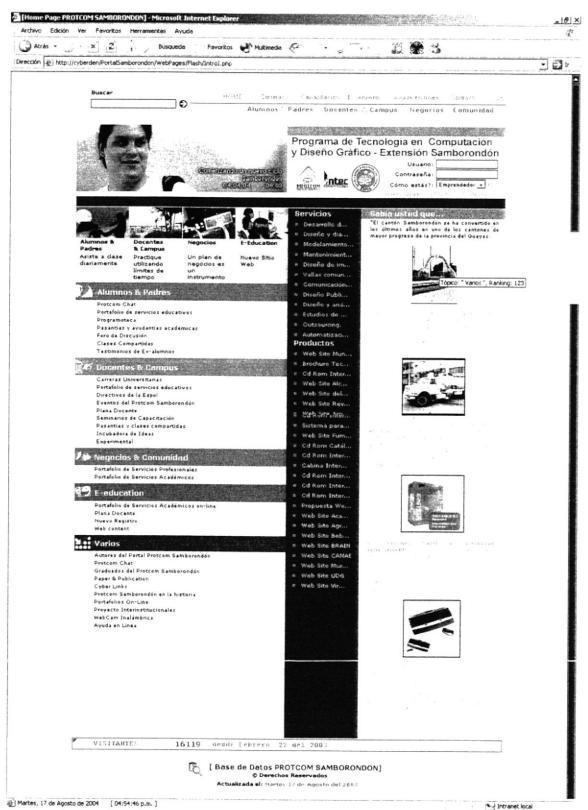


Fig 23. Home Emprendedor 3

Relajado

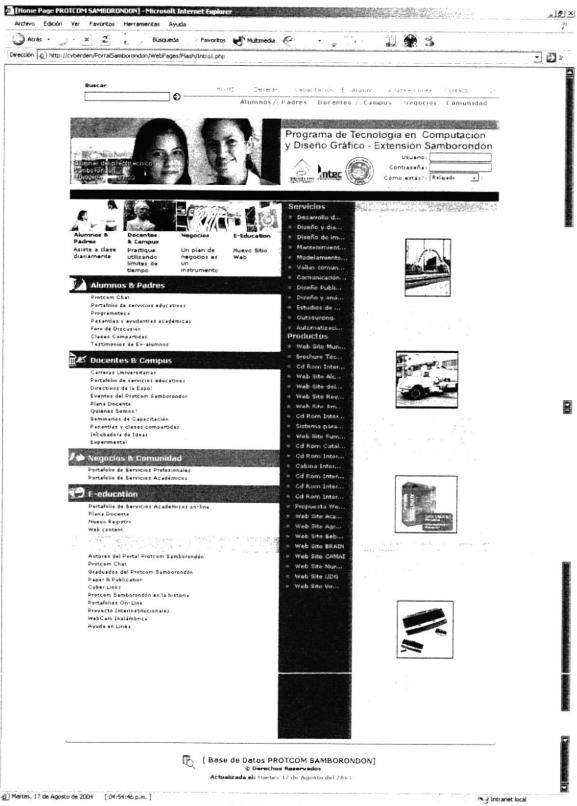


Fig 24. Home Relax 1



Fig 25. Home Relax 2

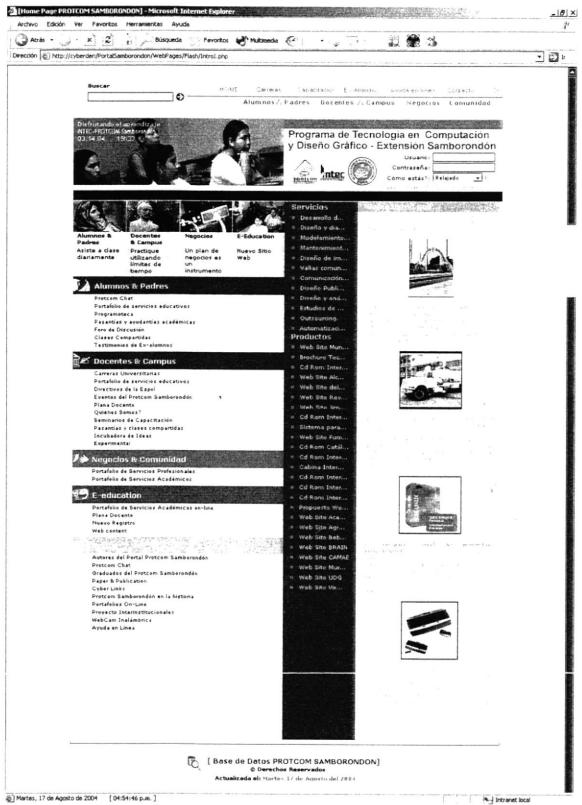


Fig 26. Home Relax 3

Sensible

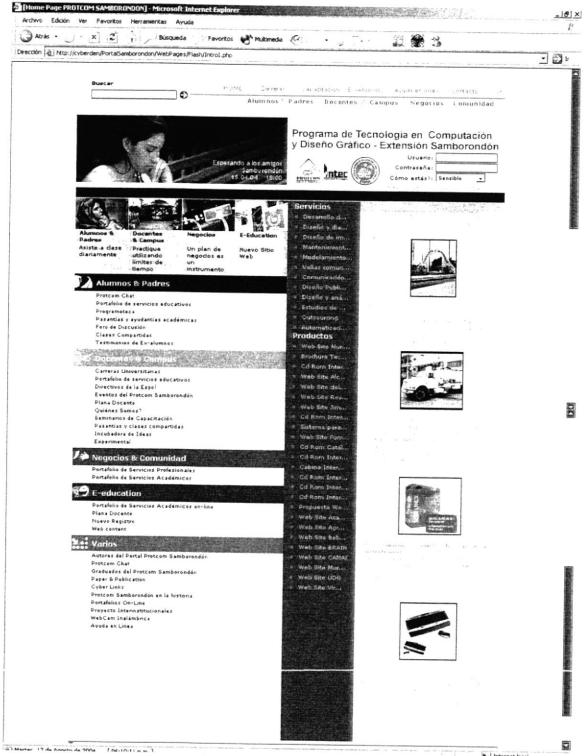


Fig 27. Home Sensible 1



Fig 28. Home Sensible 2



Fig 29. Home Sensible 3

Tenso

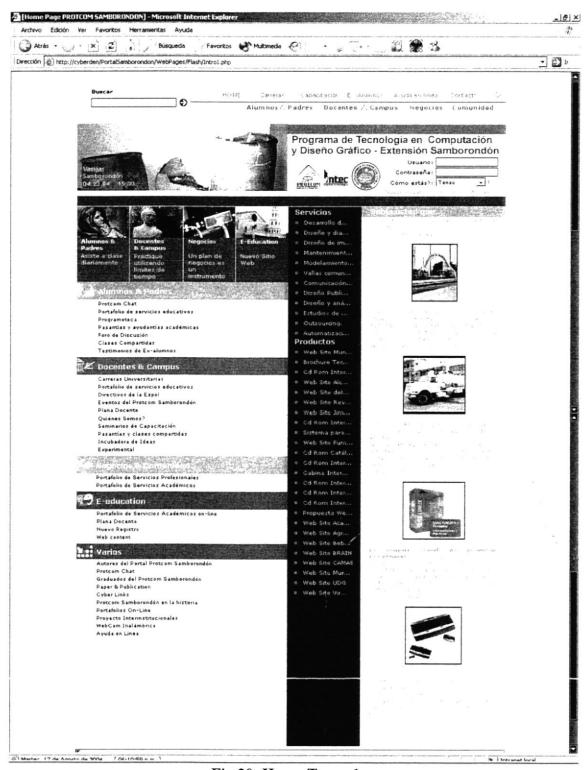
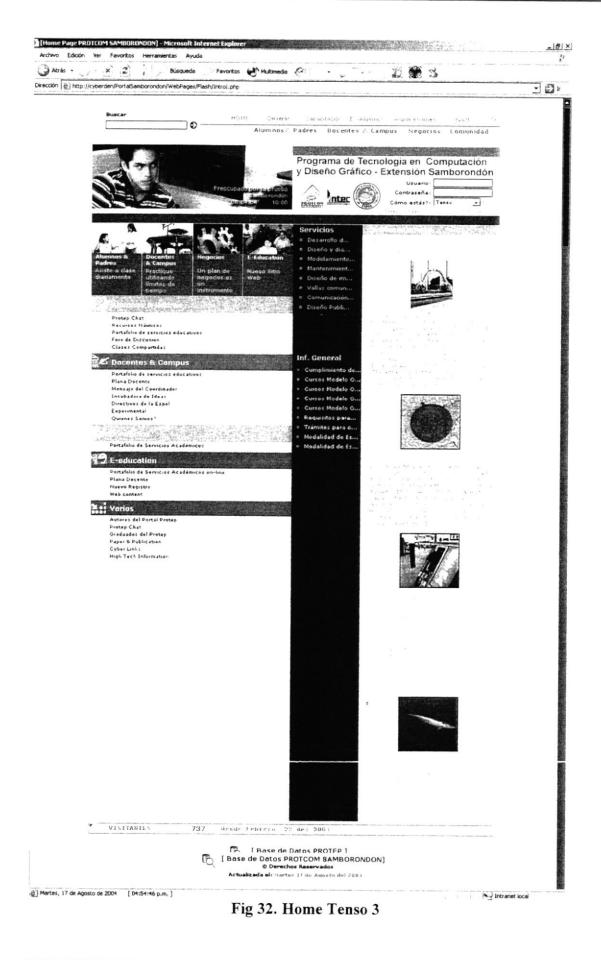


Fig 30. Home Tenso 1





3.4 CARRERAS

La página de Carreras muestra todo lo referente a los estudios que se imparten en la Institución, los mismos que servirán para que el usuario se mantenga informado acerca de lo que Esta les proporciona.

FLASH PROTCOM SAMBORONDON

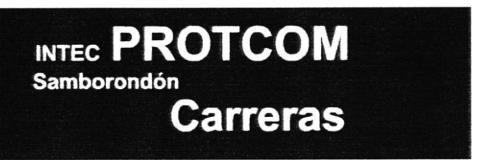


Fig 33. Flash Carreras

CARRERAS

Esta página cuenta con las siguientes opciones:

- 3.3.1 Tips Académicos
- 3.3.2 Carreras Tecnológicas
 - 3.3.2.1 Tecnología Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información
 - 3.3.2.2 Tecnología en Programación de Sistemas
- 3.3.4 Seminarios de Capacitación

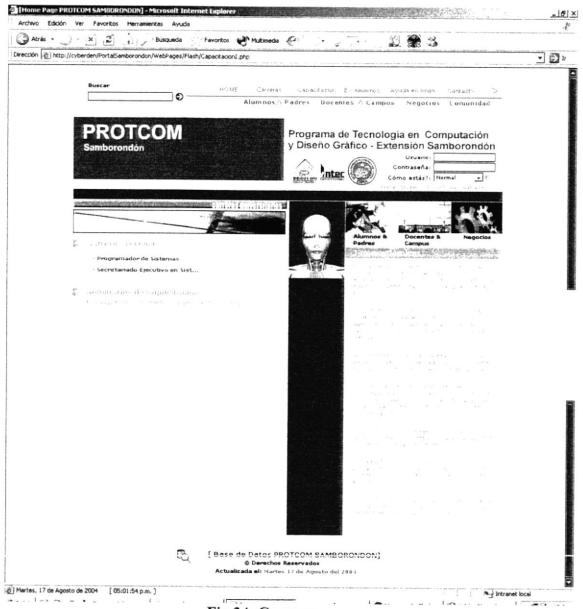


Fig 34. Carreras

3.4.1 Tips Académicos

Esta información aparecerá al ingresar a la página de carreras, los cuales son un conjunto de recomendaciones que le servirán de ayuda a los usuarios cuando accedan a la misma.

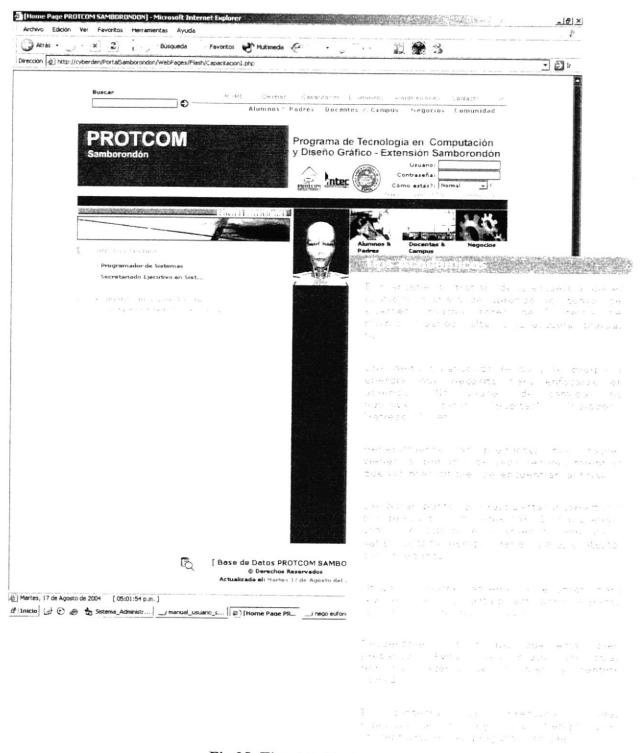


Fig 35. Tips Académicos

3.4.2 Carreras Tecnológicas

3.4.2.1 Secretariado Ejecutivo en sistemas de información

Esta página está dirigida para los usuarios interesados en esta tecnología.

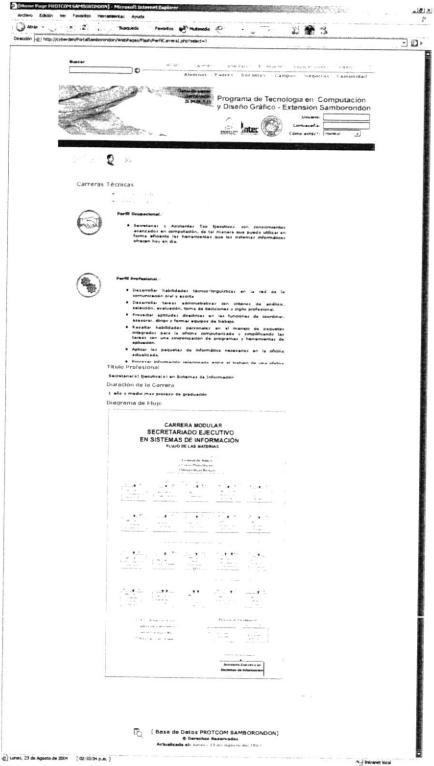


Fig 36. Página Secretariado Ejecutivo

Diagrama del Flujo

Esta flotante aparecerá luego de dar clic sobre el flujograma ubicada en la página de carreras tecnológicas, el cual puede ser descargado.

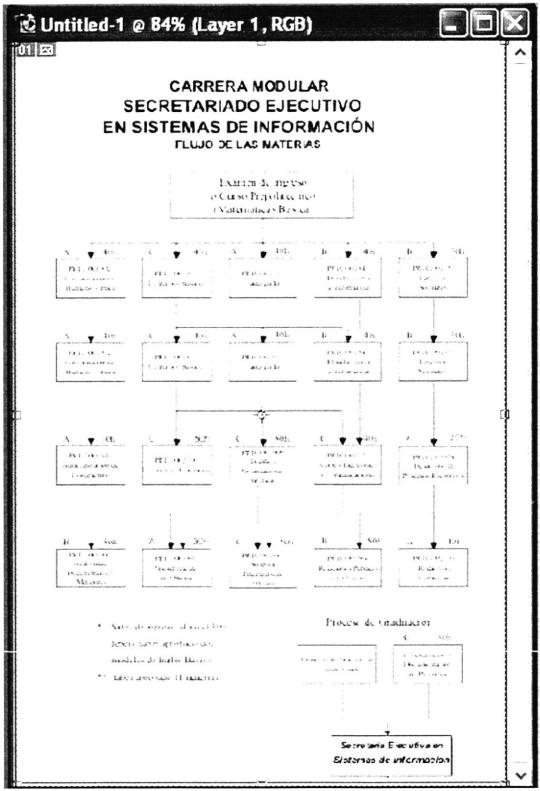


Fig 37. Diagrama Secretariado Ejecutivo en Sist de información

3.4.2.2 Programación de Sistemas

Esta página está dirigida para los usuarios interesados en esta tecnología.

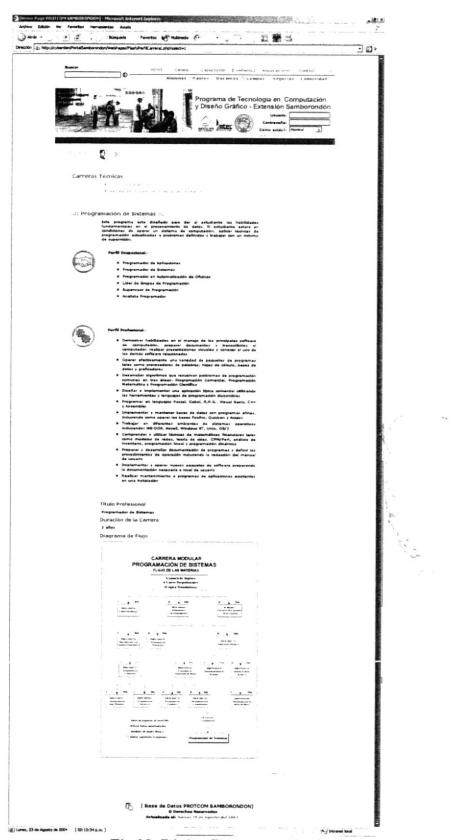


Fig 38. Página Programación de Sistemas

Diagrama de Flujo

Esta flotante aparecerá luego de dar clic sobre el flujograma ubicada en la página de carreras tecnológicas, el cual puede ser descargado.

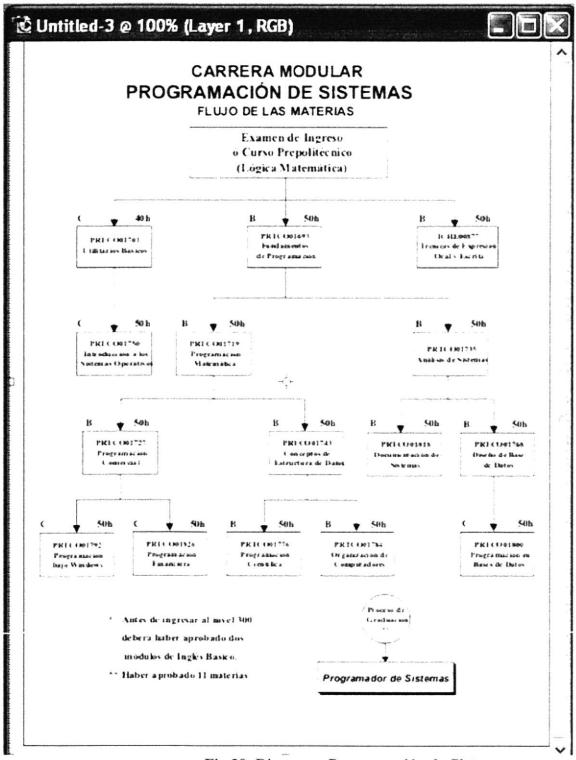


Fig 39. Diagrama Programación de Sistemas

Descarga del Flujo grama

Dando clic en el botón de "Descargar", aparecerá una ventana de Descarga de archivos, con la cual el usuario puede guardar automáticamente la información.



Fig 40. Boton Descarga

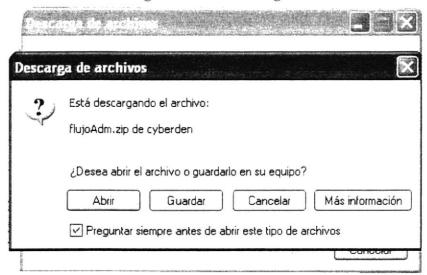


Fig 41. Descarga de Archivos



Fig 42. Guardar Como

3.4.3 Seminarios de Capacitación

Aquí el usuario encontrará información detallada de cada uno de los seminarios que ofrece el Portal PROTCOM SAMBORONDÓN.



Fig 43. Seminarios de Capacitación

3.4 Página de Registro

Esta página sirve para que la persona interesada en asistir a cualquiera de lo seminarios que se dictan en la Institución, pueda ingresar sus datos personales y así podrá registrarse automáticamente en los mismos.

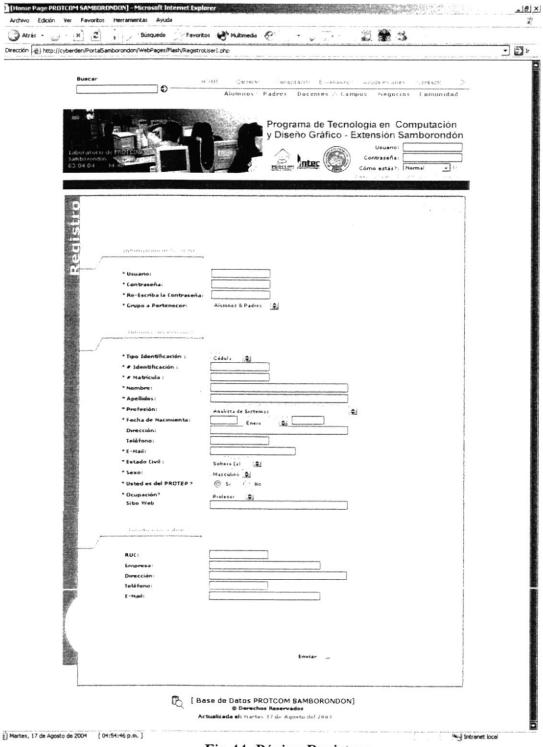


Fig 44. Página Registros

3.5 CAPACITACIÓN

Aquí el usuario encontrará información detallada de cada uno de los seminarios que ofrece el Portal PROTCOM SAMBORONDÓN.



Fig 45. Página Capacitación

3.6 EX - ALUMNOS

Esta página contiene la nómina de los estudiantes ya graduados de la carrera, las mismas que están divididas por carreras y por años de graduación.



Fig 46. Página Ex - alumnos

En la página de ex alumnos se muestra un cuadro en el cual el graduado puede subir la foto de su promoción, dando clic en botón "Subir foto"

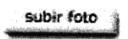


Fig 48. Botón Subir Foto

Una vez que se ha dado clic en el botón "Subir fotos", aparecerán los Requisitos que debe tener la imagen para ser subida al portal.

[Home Page PROTCOM SAMBORONDON] - Mi	icrosoft Internet Explo
Requisitos	
1. Tamaño Deberá tener un tamaño de 274 x 176 pixeles.	
 Formato JPEG, ya que es un formato que guarda los colores reales a bajo peso. 	
3. Resolución 72 dpi (cuadros por pixel), ya que es un formato estándard web.	
4. Peso En cuanto al peso deberá tener como máximo 25 KB (recuerde que mientras más pesada sea su foto, tardará más en cargar).	
Nota: Si su foto cumple con los requisitos, o adjuntar.	de click en el botón
attern limeremus v	Canade
•	2003 🖨
Jeronico -	
Send File	Examinar

Fig 49. Ventana Requisitos

3.7 AYUDA EN LÍNEA

Esta página sirve de ayuda al usuario para que realice la búsqueda que le sea de su interés.



Fig 50. Página Ayuda en Línea

3.8 CONTACTO

Esta página sirve para que el usuario pueda obtener información actualizada del portal, los mismos que serán enviados vía e-mail luego de ingresar sus datos personales.

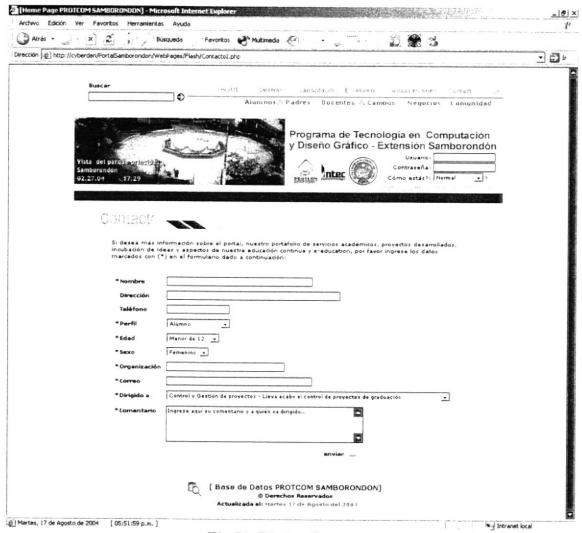


Fig 51. Página Contacto

3.9 ALUMNOS Y PADRES

Esta página ha sido creada con el fin de que tanto los alumnos como los padres tengan información acerca de las carreras, seminarios, titulaciones, es decir todo en cuanto a educación se refiere, además de otras opciones con las cuales el usuario se sienta identificado.

FLASH PROTCOM SAMBORONDON – ALUMNOS Y PADRES



Fig 52. Flash Alumnos y Padres



Esta página cuenta con las siguientes opciones:

- 3.9.1 PROTCOM SAMBORONDÓN Chat
- 3.9.2 Portafolio de servicios educativos
 - 3.9.2.1 Seminarios de Capacitación
 - 3.9.2.2 E-education
 - 3.9.2.3 Carreras Universitarias
- 3.9.3 Programoteca
- 3.9.4 Pasantías y ayudantías académicas
- 3.9.5 Foros de Discusión
- 3.9.6 Clases Compartidas
- 3.9.7 Testimonios de Ex-alumnos

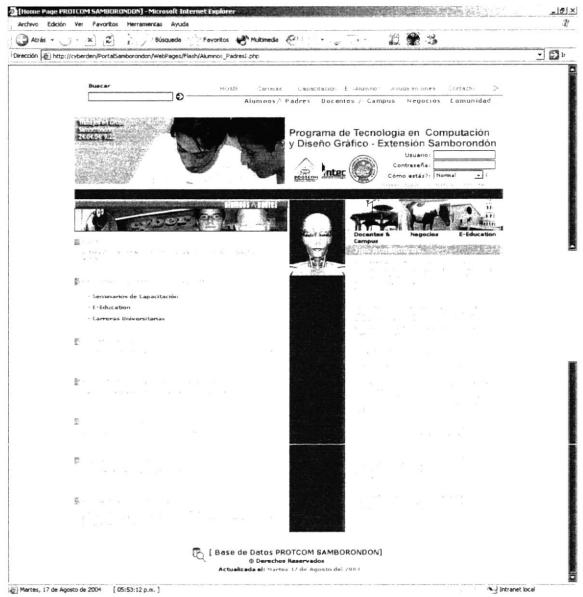


Fig 53. Página Alumnos y Padres

3.9.1 PROTCOM SAMBORONDÓN Chat

Esta opción sirve de intercomunicador entre los interesados que ingresen a la misma, ha sido creada con el fin de que los estudiantes puedan intercambiar conocimientos en el momento.

Se puede ingresar a PROTCOM SAMBORONDÓN Chat dando clic en esta opción ubicada en la sección de "Alumnos y Padres" y "Varios", luego del cual aparecerá una flotante, y el usuario deberá colocar un nickname (nombre con el que quiera identificarse) y así podrá ingresar.

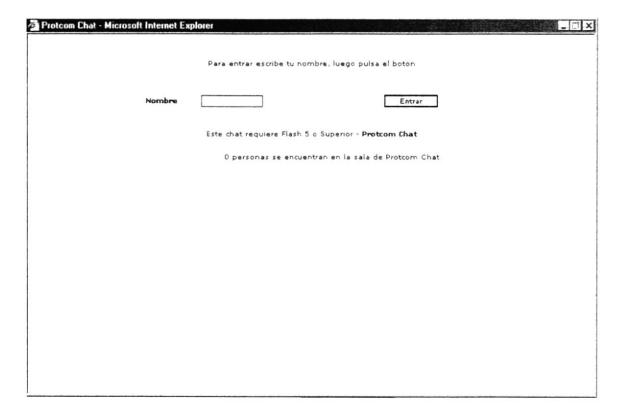


Fig 54. Ventana PROTCOM Chat 1

En esta flotante se muestra las indicaciones y recomendaciones acerca del uso del Chat.

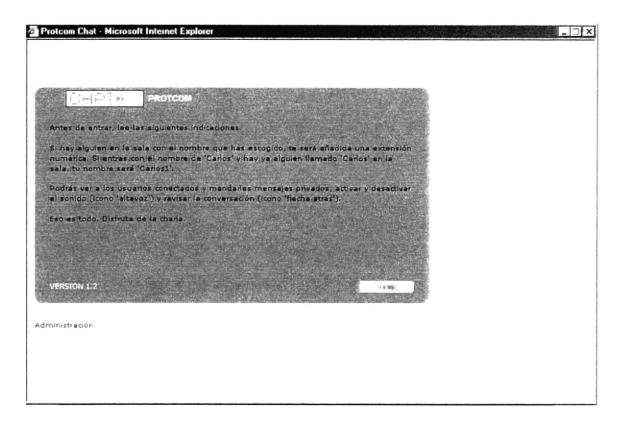


Fig 55. Ventana PROTCOM Chat 2

Aquí aparece la pantalla de comunicación, la misma que contiene diferentes usuarios con los que pueden entablar una conversación abierta o privada con el tema de su interés.



Fig 56. Ventana PROTCOM Chat 3

Esta ventana aparece cuando el usuario haya salido de la sala.

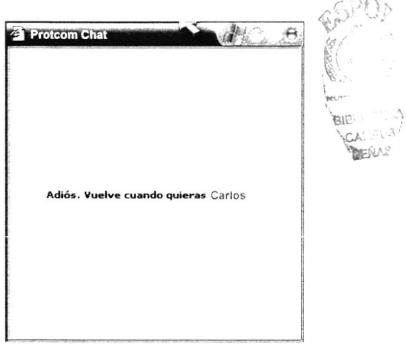


Fig 57. Ventana PROTCOM Chat 4

3.9.2 Portafolio de Servicios Educativos

3.9.2.1 Seminarios de Capacitación

Aquí el usuario encontrará información detallada de cada uno de los seminarios que ofrece el Portal PROTCOM SAMBORONDÓN.

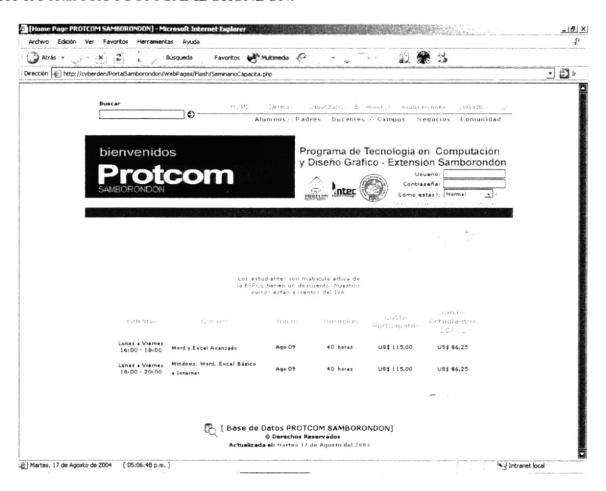


Fig 58. Página Seminarios de Capacitación

3.9.2.2 E-educación

Opción creada para trabajar en la aplicación y desarrollo de estrategias de formación y aprendizaje a distancia a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Para acceder a esta información de clic en "Registrate", en la cual aparecerá la ventana de registro.

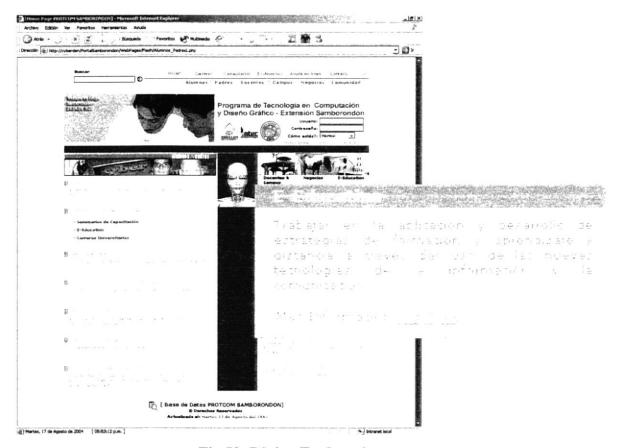


Fig 59. Página E-education

3.9.2.3 Carreras Universitarias

La página de Carreras muestra todo lo referente a los estudios que se imparten en la Institución, los mismos que servirán para que el usuario se mantenga informado acerca de lo que esta les proporciona.

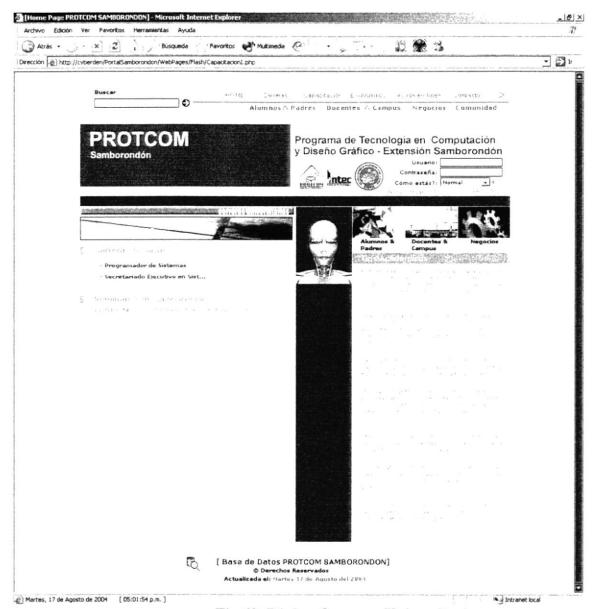


Fig 60. Página Carreras Universitarias

3.9.3 Foro de Discusión

Este link está validado para interactuar con temas de interés comunitario entre estudiantes, padres de familia, particulares, empresarios y demás que vean la necesidad de aprender e intercambiar ideas.



3.9.4 Clases Compartidas

Aquí los Docentes de colegios y universidades que mantienen convenio de cooperación con la institución podrán compartir sus experiencias con los profesores de Espol a fin de mejorar las técnicas de enseñanza – aprendizaje.

Para acceder a esta información dar clic en "Regístrate", en la cual aparecerá la ventana de registro.

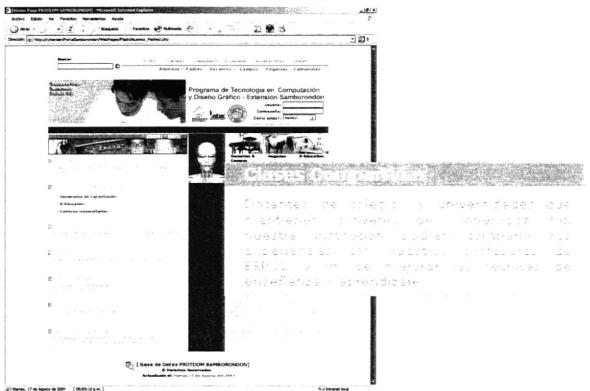


Fig 62. Ventana Clases Compartidas

3.10 DOCENTES Y CAMPUS

En este link aparecerá todo lo relacionado a las carreras, a sus autoridades y a la institución.

FLASH PROTCOM SAMBORONDÓN – DOCENTES Y CAMPUS



Fig 63. Flash Docentes y Campus

Esta página cuenta con las siguientes opciones:

- 3.10.1 Portafolio de servicios educativos
 - 3.10.1.1 Seminarios de Capacitación
 - 3.10.1.2 Carreras Universitarias
 - 3.10.1.3 Capacitación in-situ
 - 3.10.1.4 E-education
- 3.10.2 Plana Docente
 - 3.10.2.1 Plana Docente en Tecn. Administración Pesquera
 - 3.10.2.2 Plana Docente en Tecn. Ciencias Pesquera
- 3.10.3 Mensaje del Coordinador
- 3.10.4 Incubadora de Ideas
- 3.10.5 Directivos de la Espol
- 3.10.6 Experimental
- 3.10.7 ¿Quiénes somos?
 - 3.10.7.1 Antecedentes
 - 3.10.7.2 Misión
 - 3.10.7.3 Visión
 - 3.10.7.4 Objetivos
 - 3.10.7.5 Mensaje del Coordinador

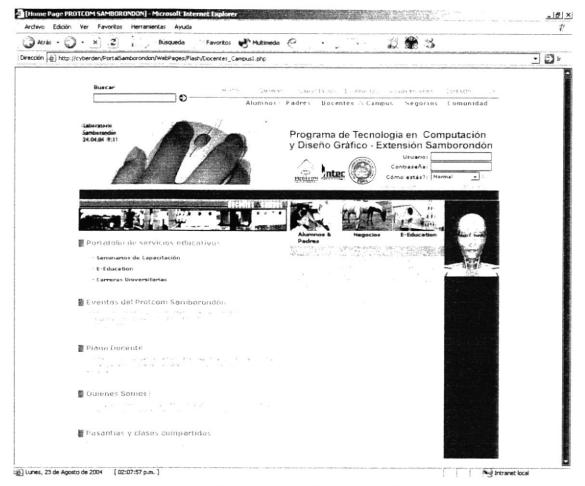


Fig 64. Página Docentes y Campus

3.10.1 Portafolio de Servicios Educativos

3.10.1.1 Seminarios de Capacitación

Aquí el usuario encontrará información detallada de cada uno de los seminarios que ofrece el Portal PROTCOM SAMBORONDON.

3.10.1.2 Carreras Universitarias

La página de Carreras universitarias muestra todo lo referente a los estudios que se imparten en la Institución, los mismos que servirán para que el usuario se mantenga informado acerca de lo que esta les proporciona.

3.10.1.3 E-education

Opción creada para trabajar en la aplicación y desarrollo de estrategias de formación y aprendizaje a distancia a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Para acceder a ésta información dar clic en "Registrate", en la cual aparecerá la ventana de registro.

3.10.2 Eventos del Protcom Samborondón

Esta página muestra los eventos y acontecimientos culturales dentro del Protcom Samborondón



Fig 65. Página Eventos

3.10.3 Plana Docente

En ésta opción usted verá el listado de todos los docentes por carrera universitaria.

Esta página cuenta con las siguientes opciones:



Fig 66. Página Plana Docente

3.10.3.1 Plana Docente en Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Educación

Esta página muestra el listado de los docentes en la carrera de Secretariado Ejecutivo en Sistemas de información



Fig 67. Plana Docente en Secretariado Ejecutivo en Sist. De Información

3.10.3.2 Plana Docente en Programación de Sistemas

Esta página muestra el listado de los docentes en la carrera de Programación de Sistemas

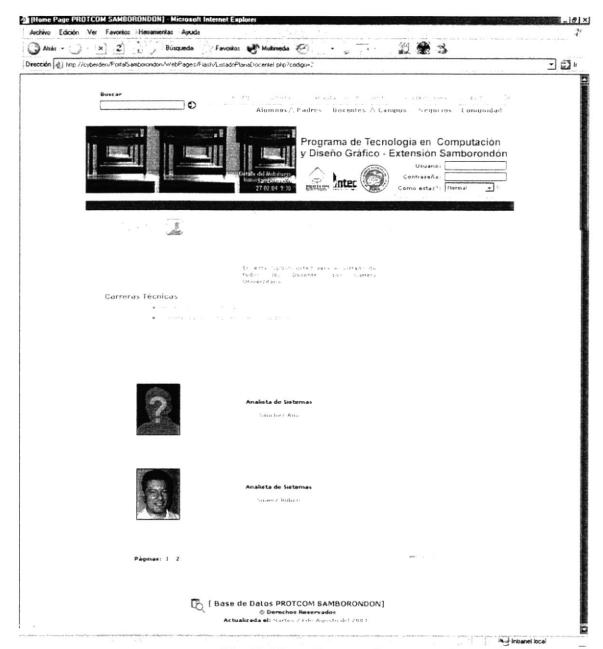


Fig 68. Plana Docente Programación de Sist.

3.10.4 Incubadora de Ideas

Ésta opción permitirá que docentes y estudiantes pueda, en conjunto proponer temas de investigación que se cristalicen en la generación de proyectos de beneficio institucional e interinstitucional.

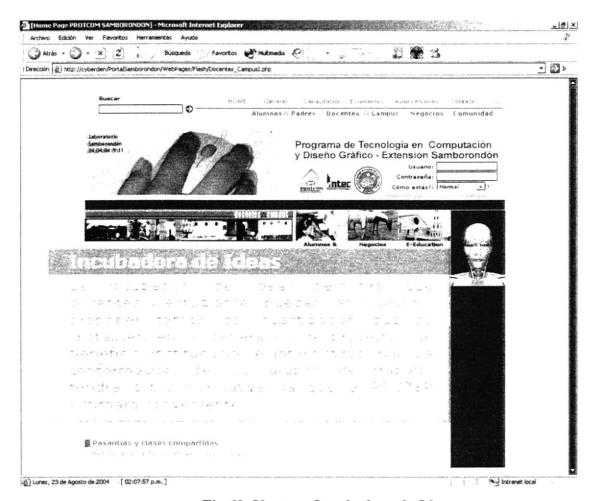


Fig 69. Ventana Incubadora de Ideas

3.10.5 Directivos de la Espol

En ésta opción usted verá el listado de todos los responsables de la Espol y las áreas de tecnología.

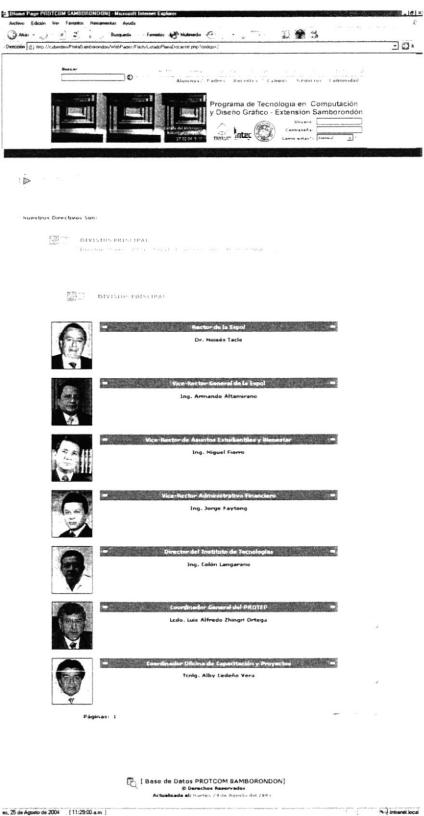


Fig 70. Página Directivos de la Espol

3.10.6 Experimental

En este link se admitirá que los usuarios combinen ideas innovadoras, agentes económicos para soporte económico y proveedores de tecnología que permitan en conjunto la integración de grupos de desarrollo.

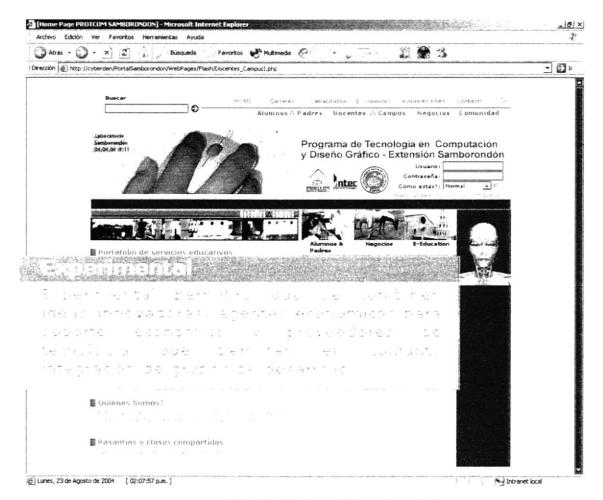


Fig 71. Ventana Experimental

3.10.7 ¿Quiénes Somos?

En esta página se puede conocer un poco más acerca de la institución, mostrando sus antecedentes, misión, visión, objetivos y el mensaje del coordinador.

Esta página cuenta con las siguientes opciones:

- 3.9.7.1 Antecedentes
- 3.9.7.2 Misión
- 3.9.7.3 Visión
- 3.9.7.4 Objetivos

3.10.7.1 Antecedentes

Esta página nos da a conocer un poco más acerca de PROTCOM SAMBORONDON, sus primeros inicios, como ha ido evolucionando con el paso del tiempo, mostrando las carreras y seminarios que se están brindando, para que el usuario conozca y así pueda elegir el que sea de su interés.

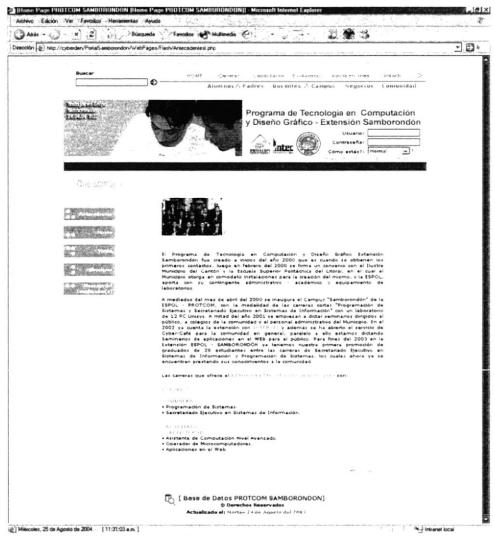


Fig 72. Página Antecedentes

3.10.7.2 Misión

En esta opción nos da a conocer la misión a la que está encaminada tanto la carrera como los futuros tecnólogos.

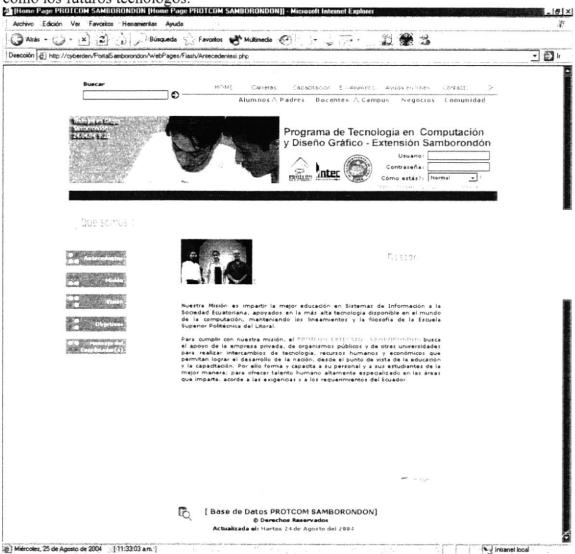


Fig 73. Página Misión

3.10.7.3 Visión

Aquí nos muestran los futuros planes a los que están orientados los programas de estudio que ofrece PROTCOM SAMBORONDÓN (seminarios, cursos, carreras, etc.).

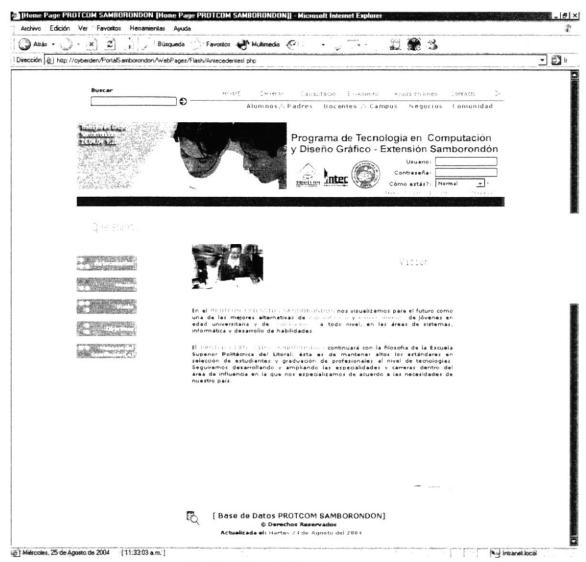


Fig 74. Página Visión-

3.10.7.4 Objetivos

En esta página se muestra los objetivos que tiene la institución.

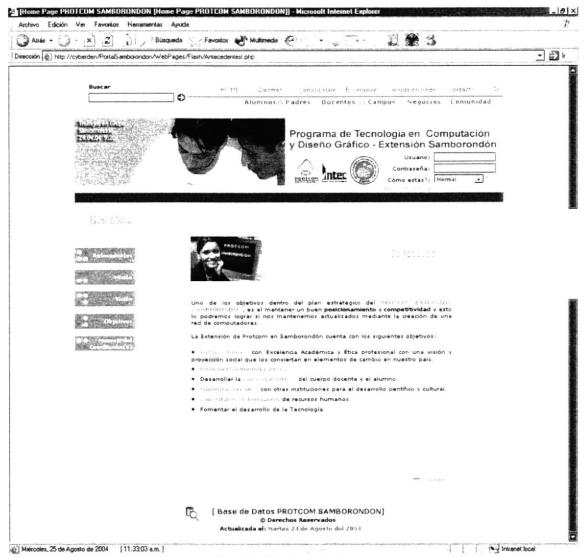


Fig 75. Página Objetivos

3.10.7.5 Mensaje del Coordinador

Aquí se mostrará un mensaje del coordinador dirigido a todas las personas que estén interesadas en conocer más acerca de la carrera y los beneficios que puede ofrecer.

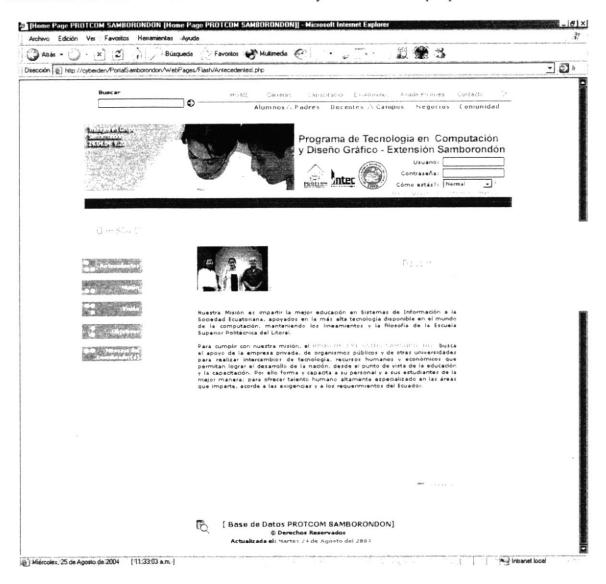


Fig 76. Página Mensaje

3.11 REGISTRO

Aquí la persona puede obtener una cuenta para ingresar directamente a la sección que el haya seleccionado, con solo ingresar sus datos personales.

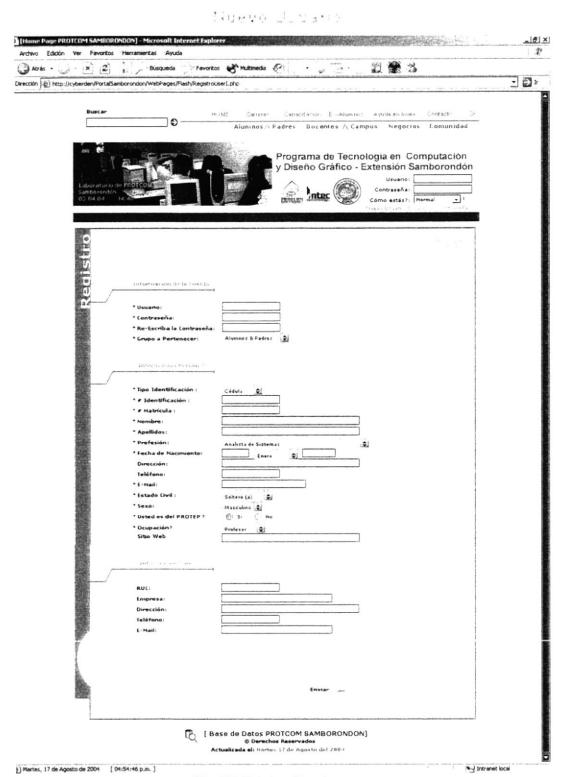


Fig 77. Página Regístro

Con esta opción el usuario podrá crear una nueva contraseña.

Fig 78. Opción Olvido su Contraseña

jag da jag terreta judi d

3.12 E-EDUCATION

Opción creada para trabajar en la aplicación y desarrollo de estrategias de formación y aprendizaje a distancia a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Esta página contiene las siguientes opciones:

- 3.16.1 Portafolio de servicios académicos on-line
- 3.16.2 Plana Docente
- 3.16.3 Nuevo Registro
- 3.16.4 Web Content

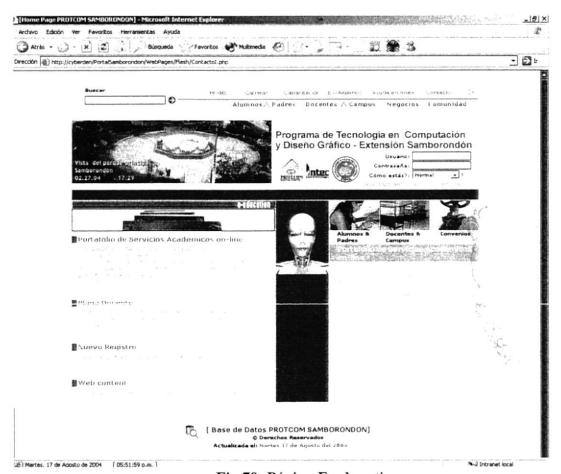


Fig 79. Página E-education

3.12.1 Portafolio de Servicios Académicos on-line

En este link se puede observar en las tecnologías de la comunicación y la información instrumentos efectivos para brindar sus servicios y fortalecer la cooperación académica, la investigación y el desarrollo tecnológico.

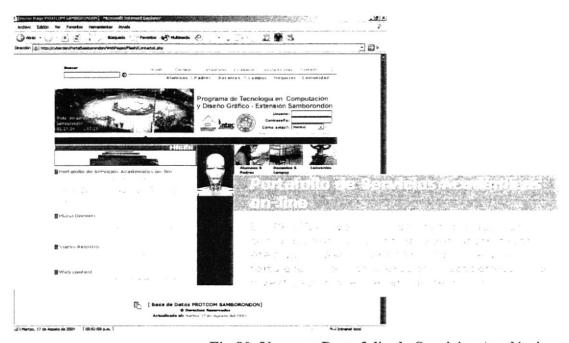


Fig 80. Ventana Portafolio de Servicios Académicos

3.12.2 Plana Docente

Esta opción pone a disposición su mejor personal docente.



Fig 81. Ventana Plana Docente

3.12.3 Nuevo Registro

Desde esta opción el usuario podrá registrarse a cualquiera de los seminarios que se dictan en la institución, con solo ingresar sus datos personales.



Fig 82. Ventana Nuevo Registro

3.12.4 Web Content

Aquí se podrá ver el contenido de todas las opciones, que el Portal PROTCOM SAMBORONDON ofrece al usuario.



Fig 83. Ventana Web Content

3.13 VARIOS

En esta opción podemos encontrar diferentes links con artículos de interés para el usuario.

Esta página contiene las siguientes opciones:

- 3.13.1 Autores del Portal
- 3.13.2 PROTCOM SAMBORONDÓN Chat
- 3.13.3 Graduados del PROTCOM SAMBORONDÓN
- 3.13.4 Paper & Publication
- 3.13.5 Cyber Links
- 3.13.6 High Tech Information
- 3.13.7 Portafolios On-Line
- 3.13.8 Ayuda en Línea

3.13.1 Autores del Portal

Aquí se mostrará a los autores que colaboraron con la creación del Portal.

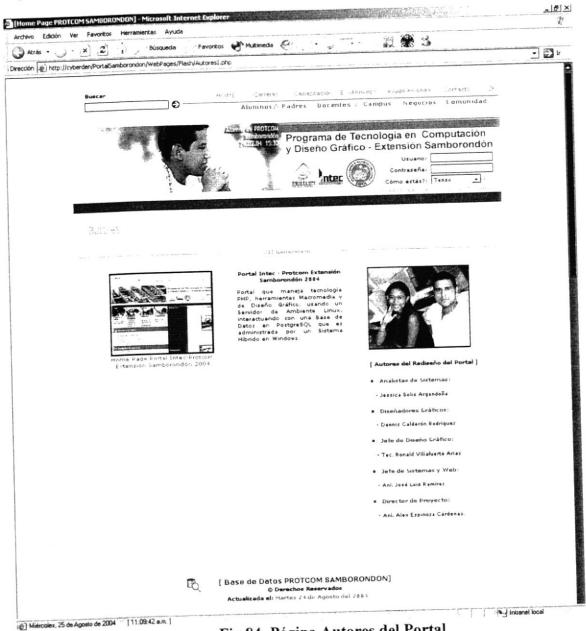


Fig 84. Página Autores del Portal

3.14.2 PROTCOM SAMBORONDON Chat

Esta opción sirve de intercomunicador para los interesados que ingresen a la página, ha sido creada con el fin de que los estudiantes puedan intercambiar conocimientos en tiempo real

3.14.3 Graduados de PROTCOM SAMBORONDON

Esta página contiene la nómina de los estudiantes ya graduados, las mismas que están

dividas por carreras y por años de graduación.

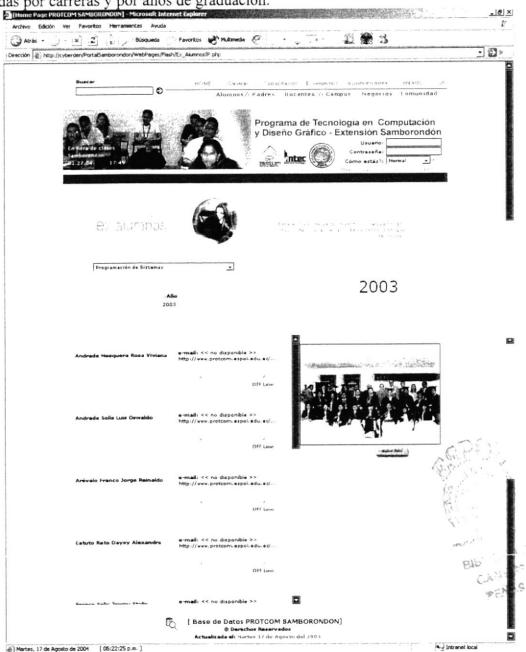


Fig 85. Página Graduados del Protcom Samborondón

3.14.4 Paper & Publication

Aquí se muestra las noticias relacionadas a PROTCOM SAMBORONDON para que el usuario pueda enterarse de ellas.



Fig 86. Página Paper & Publication

3.14.5 Cyber Links

En esta opción verá los mejores sitios y portales del Internet.

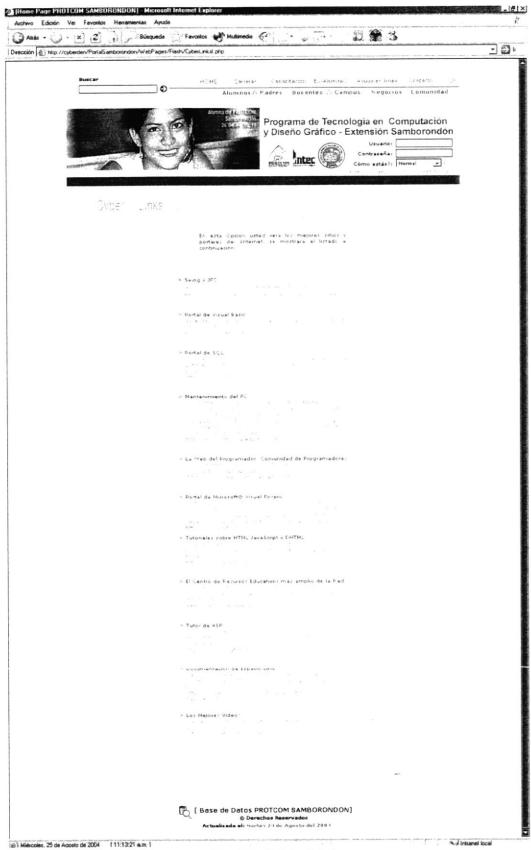


Fig 87. Cyber Links

3.14.6 High Tech Information

En esta opción se observaran los sitios que contienen lo mejor en información acerca de la ciencia y la tecnología

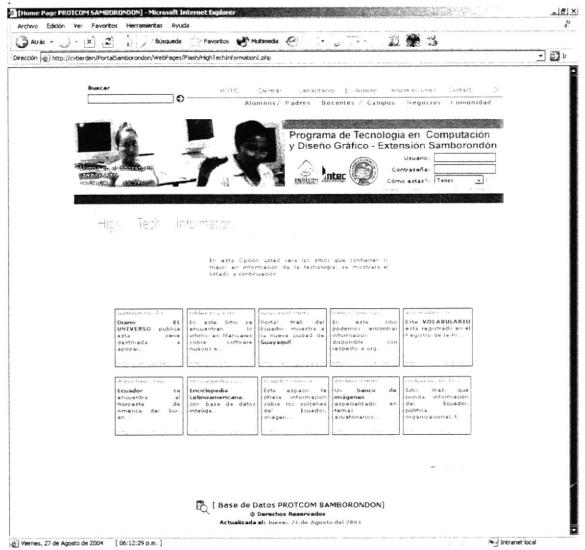


Fig 88. High Tech Information

3.14.7 Portafolios On-Line

En este link se pueden observar las tecnologías de la comunicación y la información instrumentos efectivos para brindar sus servicios y fortalecer la cooperación académica, la investigación y el desarrollo tecnológico.

3.14.8 Ayuda en Línea

Esta página sirve de ayuda al usuario para que realice la búsqueda que sea de su interés.



Fig 89. Página Ayuda en Linea

3.14 NOTICIAS

Aquí se muestra las noticias relacionadas al portal.

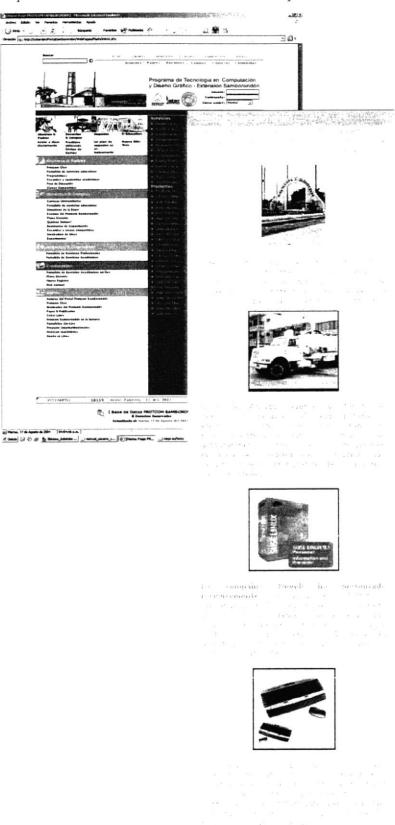


Fig 90. Opción Noticias

3.15 OPCIÓN DE USUARIO (alumnos y padres)

Una vez que el usuario se haya registrado, podrá acceder a la página que haya elegido, por ejemplo en este caso se ha seleccionado el de Alumnos y Padres.



Fig 91. Página Alumnos y Padres

3.16 PROTCOM SAMBORONDON Chat

Esta opción sirve de intercomunicador entre los interesados que ingresen a la misma, esta página ha sido creada con el fin de que los estudiantes puedan intercambiar conocimientos en tiempo real.

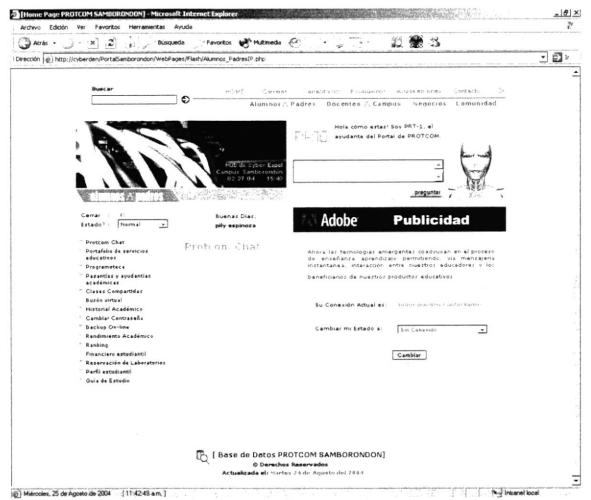


Fig 92. Página Protcom Chat

3.17 Portafolio de Servicios Educativos

4.17.1 Carreras universitarias

La página de Carreras universitarias muestra todo lo referente a los estudios que se imparten en la Institución, los mismos que servirán para que el usuario se mantenga informado acerca de lo que la carrera les proporciona.



Fig 93. Página Carreras Universitarias

3.17.2 E-education

Opción creada para trabajar en la aplicación y desarrollo de estrategias de formación y aprendizaje a distancia a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

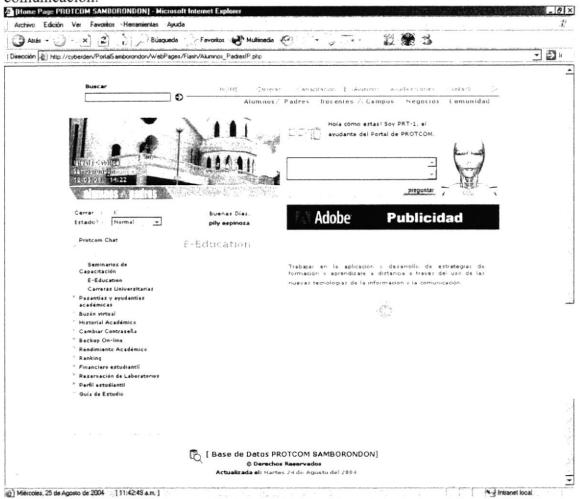


Fig 94. Página E-education

3.17.3 Seminarios de Capacitación

Aquí el usuario encontrará información detallada de cada uno de los seminarios que ofrece el Portal PROTCOM SAMBORONDÓN.

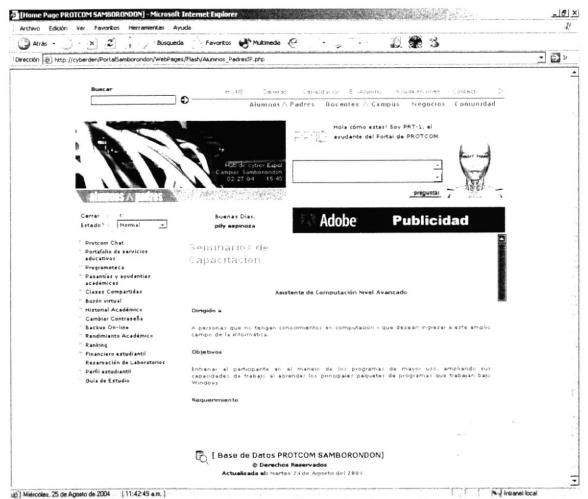


Fig 95. Página Seminarios de Capacitación

3.18 Pasantías y Ayudantías Académicas

Aquí la persona interesada tiene a disposición un formulario para que registre sus datos, como educador, y en base a su perfil y demanda, califique para labores docentes o de ayudantías compartidas en el PROTCOM SAMBORONDÓN.

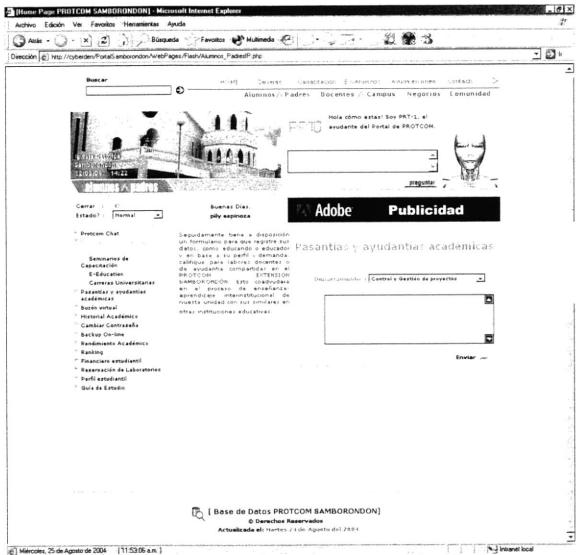


Fig 96. Página Pasantías y Ayudantías Académicas

3.19 Buzón Virtual

Esta página contiene un buzón en el cual recolecta las opiniones de los educadores y demás beneficiarios de servicios del PROTCOM SAMBORONDÓN.

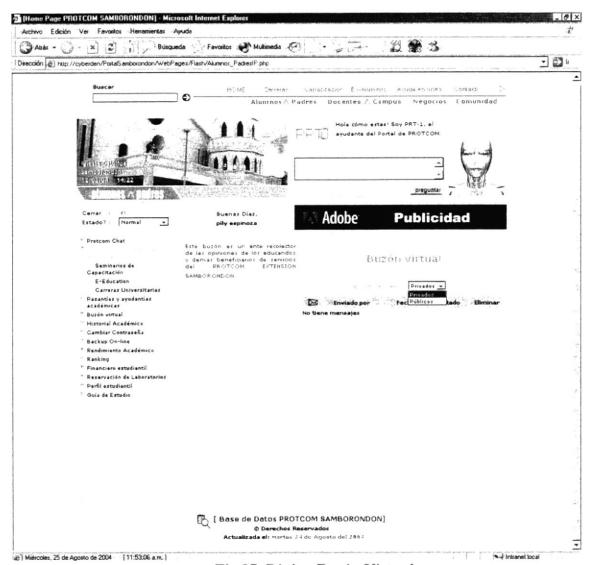


Fig 97. Página Buzón Virtual

3.20 Historial Académico

Aquí el usuario puede obtener el historial del rendimiento académico estudiantil, del alumno consultado.

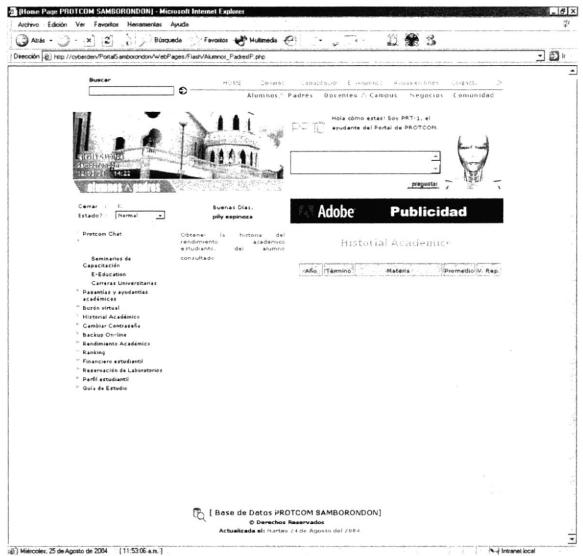


Fig 98. Página Historial Académico

3.21 Cambiar Contraseña

Con esta opción el usuario podrá crear una nueva contraseña.



Fig 99. Página Cambiar Contraseña

3.22 Backup Online

Esta página permite a los alumnos registrados almacenar archivos (previa autorización) bajo la norma de las políticas del manejo de software y hardware de la unidad académica

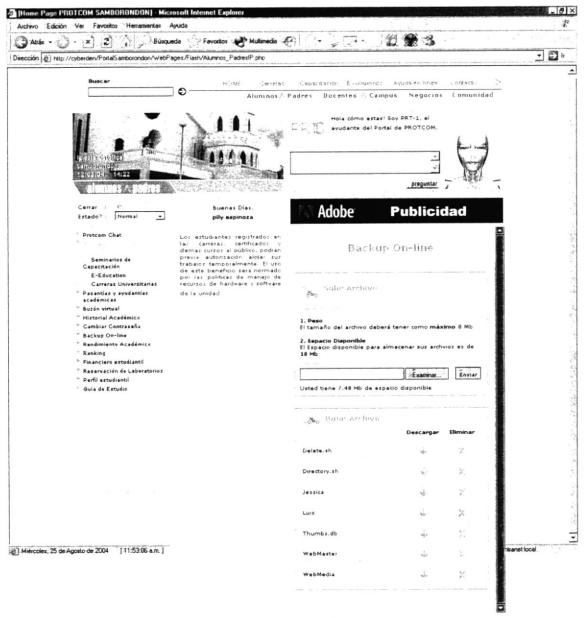


Fig 100. Backup Online

3.23 Perfil estudiantil

En esta página el visitante podrá a través del login y password acceder a los portafolios de servicios del PROTCOM SAMBORONDON, los cuales están clasificados en base a las soluciones integradas provistas.

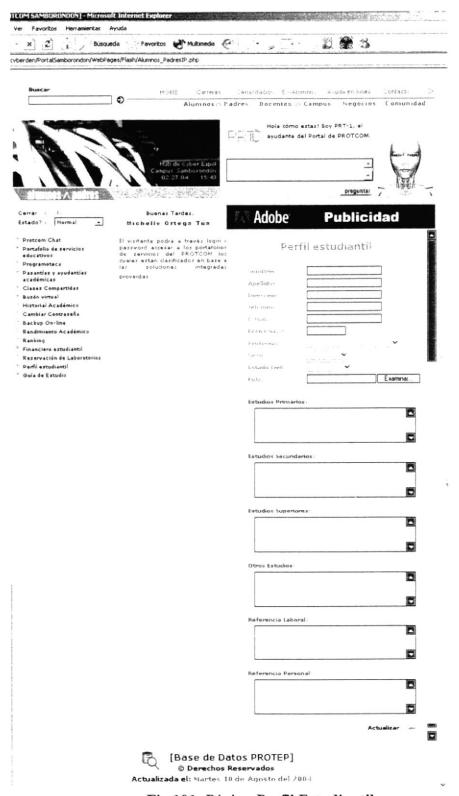


Fig 101. Página Perfil Estudiantil

3.24 Ranking

Esta página genera en pantalla un listado de los 20 mejores alumnos organizados por promedios en todas las carreras de Protcom extensión Samborondón y el puesto del alumno que realiza la consulta.

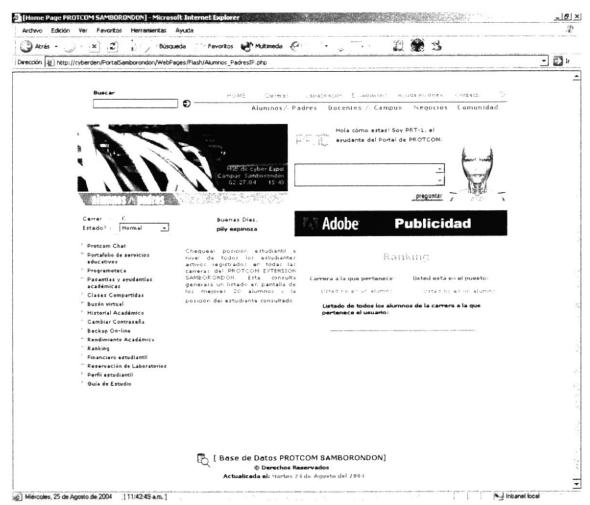


Fig 102. Página Ranking

3.25 Financiero Estudiantil

Permite a los alumnos del Protcom extensión Samborondón revisar su estado financiero para comprobar si tiene deuda o saldo pendiente antes de los periodos de registros o para los trámites de graduación.

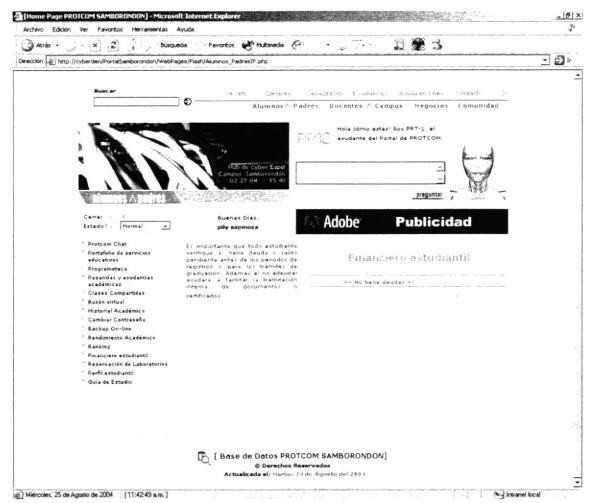


Fig 103. Financiero Estudiantil

3.26 Reservación de Laboratorios

Permite a los alumnos del Protcom Samborondón reservar los Laboratorios y los diferentes dispositivos audiovisuales necesitados para facilitar el aprendizaje, su uso está sometido a las políticas establecidas por el jefe de redes

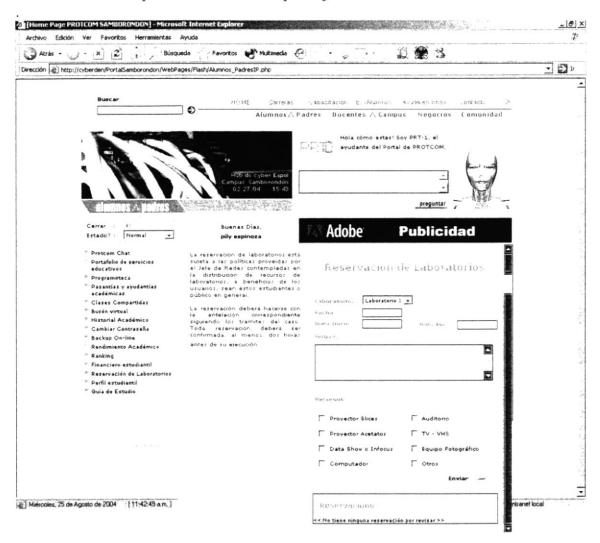


Fig 104. Página Reservación de Laboratorios

3.27 Perfil Estudiantil

Permite a los alumnos del Protcom Samborondón ingresar y actualizar datos personales y da la posibilidad de crear una hoja de vida virtual.

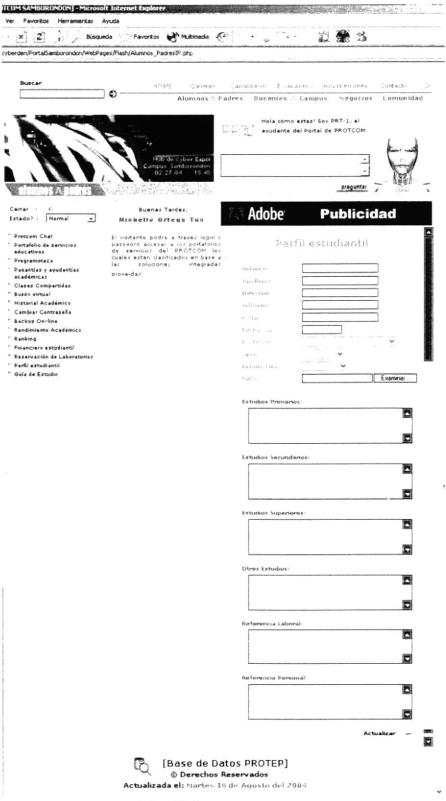


Fig 105. Página Perfil Estudiantil

3.28 OPCIÓN DE USUARIO (Docentes y Campus)

Una vez que el usuario se haya registrado, podrá acceder a la página que haya elegido, por ejemplo en este caso se ha seleccionado el de Docentes y Campus.



Fig 106. Página Docentes y Campus

3.29 Portafolio de Servicios Educativos

3.29.1 Carreras universitarias

La página de Carreras universitarias muestra todo lo referente a los estudios que se imparten en la Institución, los mismos que servirán para que el usuario se mantenga informado acerca de los que ésta les proporciona.

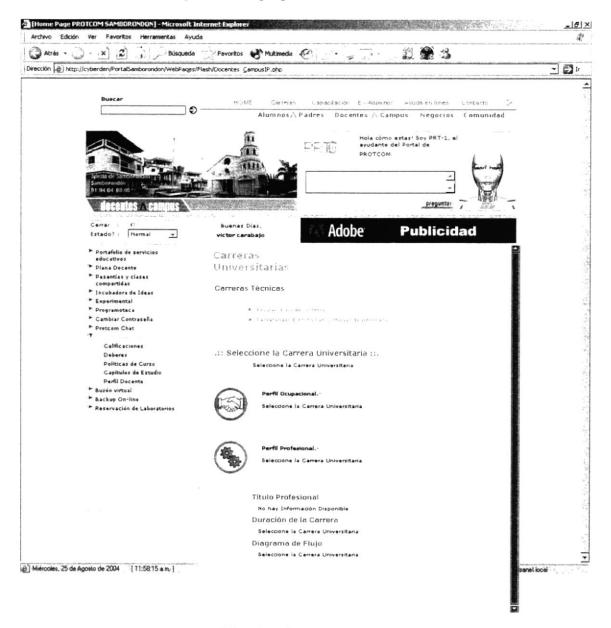


Fig 107. Carreras Universitarias

3.29.2 Seminarios de Capacitación

Aquí el usuario encontrará información detallada de cada uno de los seminarios que ofrece el Portal PROTCOM SAMBORONDÓN.

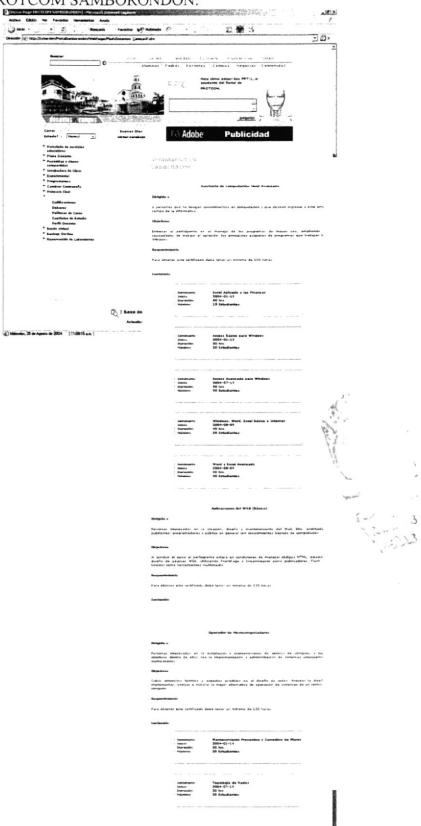


Fig 108. Página Seminarios de Capacitación

3.30 Plana Docente

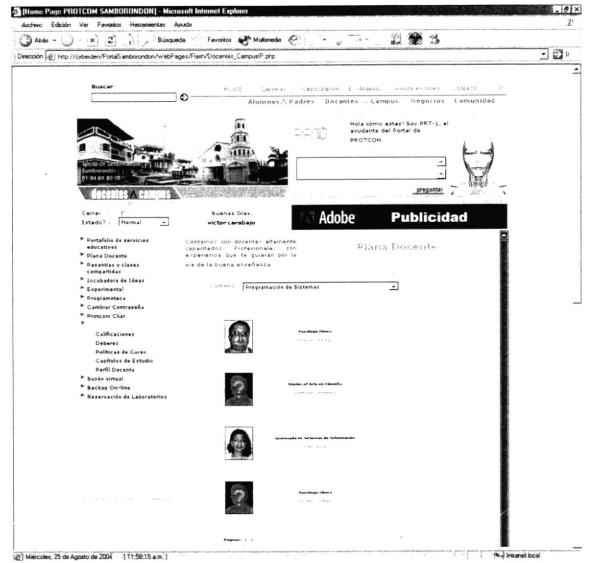


Fig 109. Página Plana Docente

3.31 Pasantías y Ayudantías Académicas

Aquí la persona interesada tiene a disposición un formulario para que registre sus datos, como educador, y en base a su perfil y demanda, califique para labores docentes o de ayudantías compartidas en el PROTCOM SAMBORONDÓN.

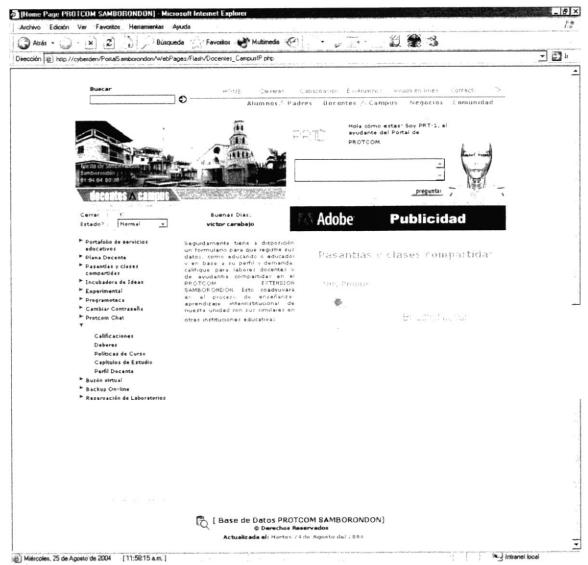


Fig 110. Pasantías y Ayudantías Académicas

3.32 Incubadora de Ideas



Fig 111. Página Incubadora de Ideas

3.33 Experimental



Fig 112. Página Experimental

3.34 Programoteca



Fig 113. Página Programo teca

3.35 Cambiar Contraseña

Con esta opción el usuario podrá crear una nueva contraseña.



Fig 114. Página Cambiar Contraseña

3.36 PROTCOM SAMBORONDÓN Chat

Esta opción sirve de intercomunicador entre los interesados que ingresen a la misma, ha sido creada con el fin de que los estudiantes puedan intercambiar conocimientos en el momento.

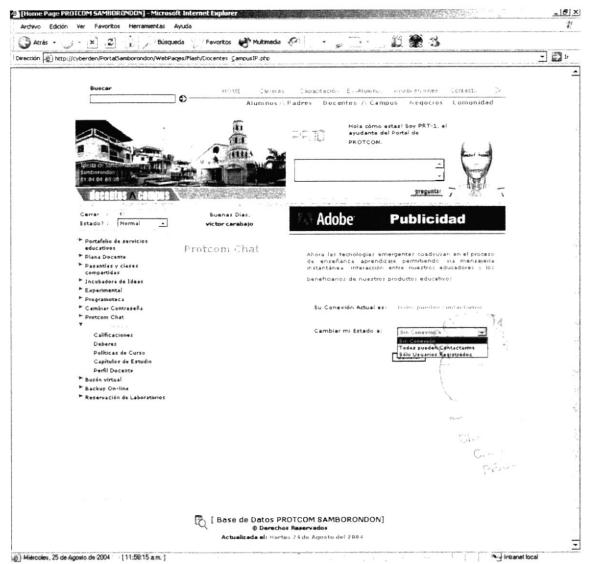


Fig 115. Página Protcom Chat

3.37 Web Académico Calificaciones



Fig 116. Página Calificaciones

3.38 Deberes

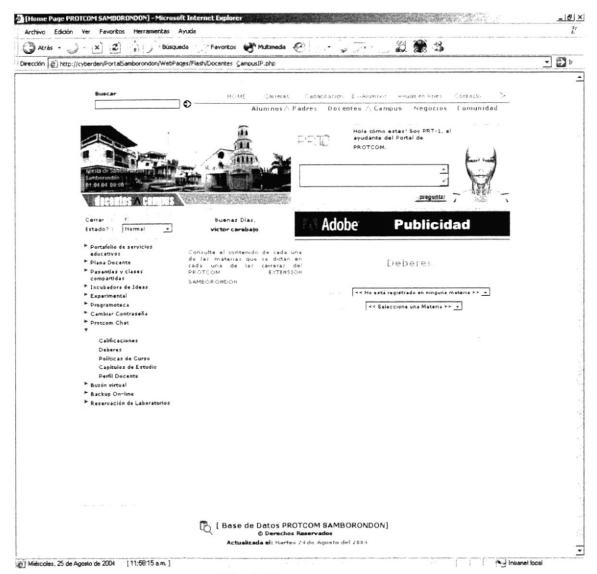


Fig 117. Página Deberes

3.39 Políticas del curso

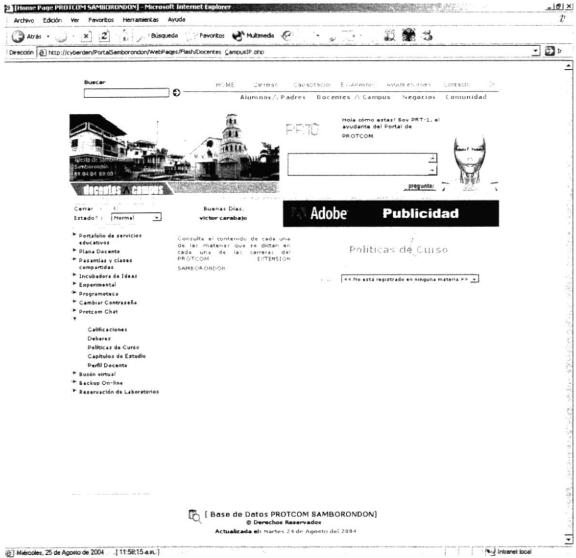


Fig 118. Página Políticas del Curso

3.40 Capítulos de estudio



Fig 119. Página Capítulos de Estudio

3.41 Perfil Docente

Permite a los docentes del Protcom Samborondón ingresar y actualizar datos personales y dá la posibilidad de crear una hoja de vida virtual.

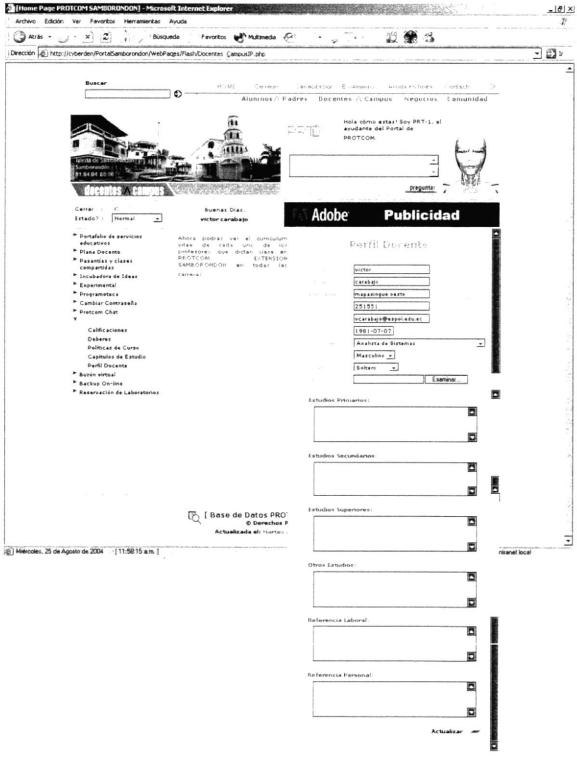


Fig 120. Página Perfil Docente

3.42 Buzón Virtual

Esta página contiene un buzón en el cual recolecta las opiniones de los educadores y demás beneficiarios de servicios del PROTCOM SAMBORONDÓN.

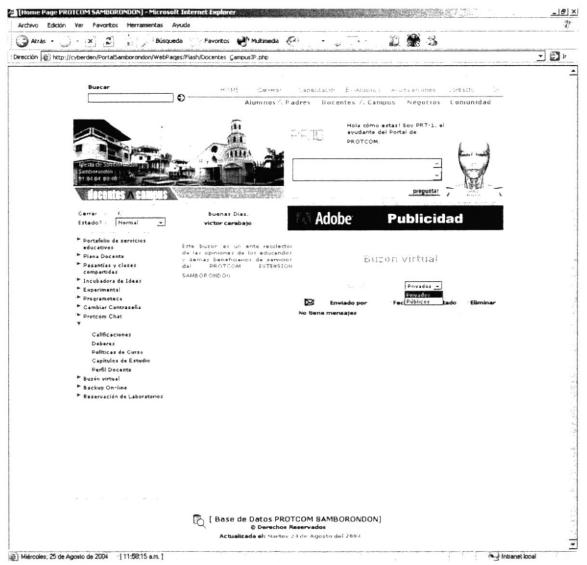


Fig 121. Página Buzón Virtual

3.43 Backup online

Esta página permite a los alumnos registrados almacenar archivos (previa autorización) bajo la norma del las políticas de manejo de software y hardware de la unidad académica

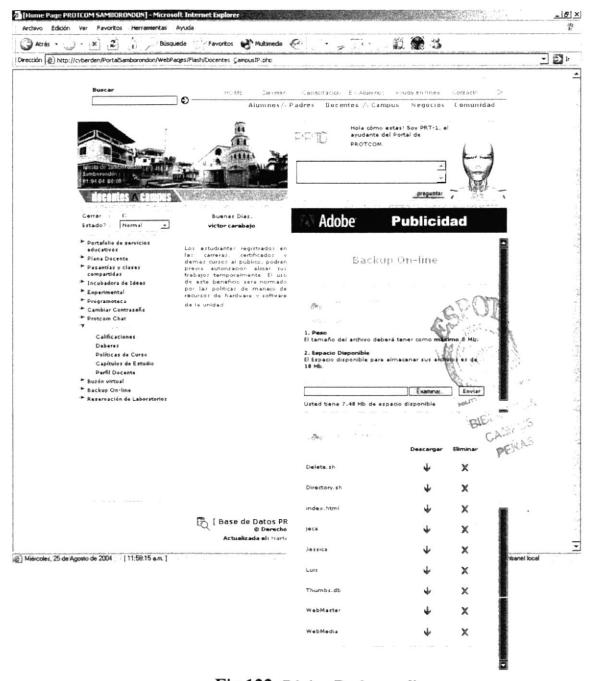


Fig 122. Página Backup online

3.44 Reservación de laboratorios

Permite a los alumnos del Protcom Samborondón reservar los Laboratorios y los diferentes dispositivos audiovisuales necesitados para facilitar el aprendizaje su uso esta sometido a las políticas establecidas por el jefe de redes

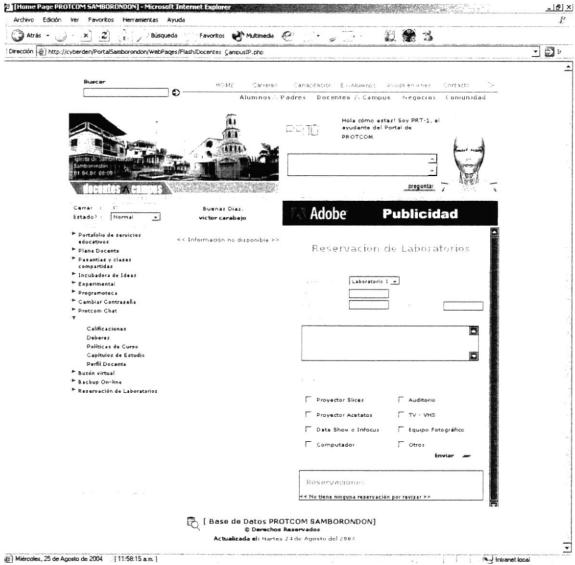


Fig 123. Página Reservación de Laboratorios

3.45. Negocios y Comunidad Página Principal



Fig 124. Página Negocios y Comunidad

3.46 Portafolio de Servicios Profesionales 3.46.1 Web Media



Fig 125. Página Web Media

3.46.2 Redes



Fig 126. Página Redes

3.46.3 Gama



Fig 127. Página Gama

3.46.4 USI

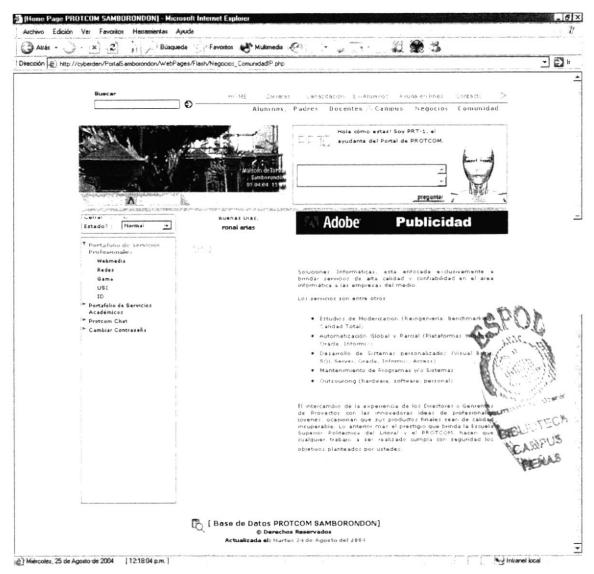


Fig 128. Página USI

3.46.5 ID

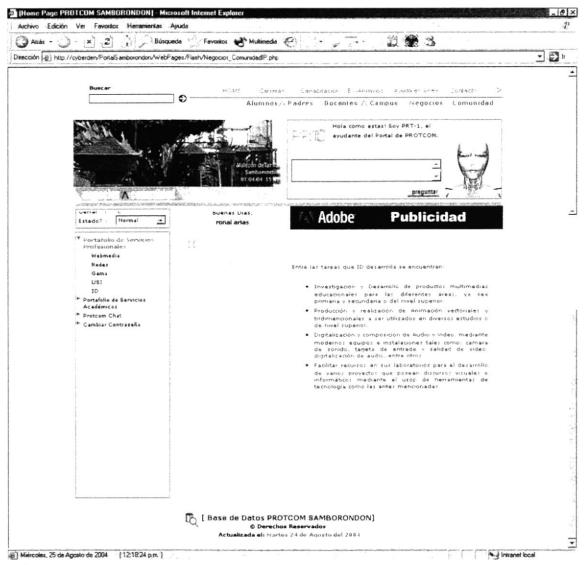


Fig 129. Página ID

3.47 Portafolio de Servicios Académicos

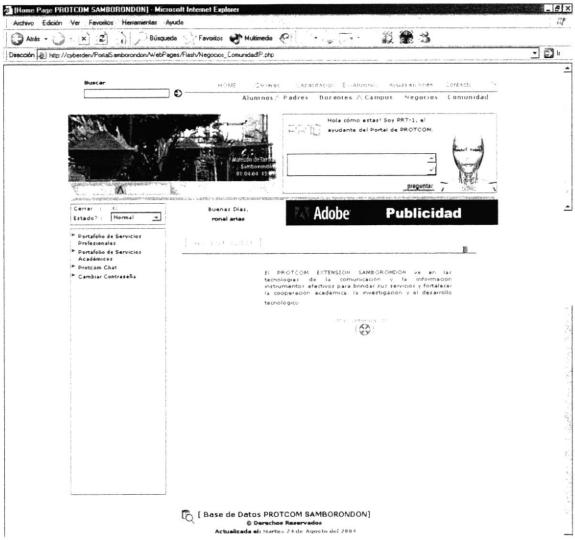


Fig 130. Página Portafolio de Servicios Académicos

3.48 Protcom Chat



Fig 131. Página Protcom Chat

3.49 Cambiar Contraseña

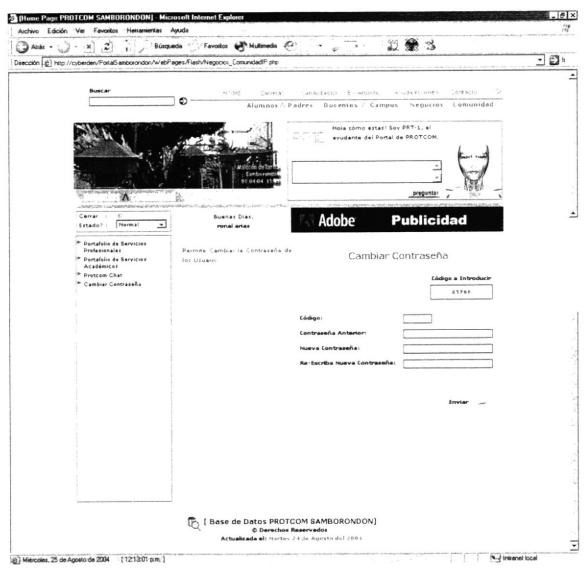


Fig 132. Página Cambiar Contraseña

3.50 E-education

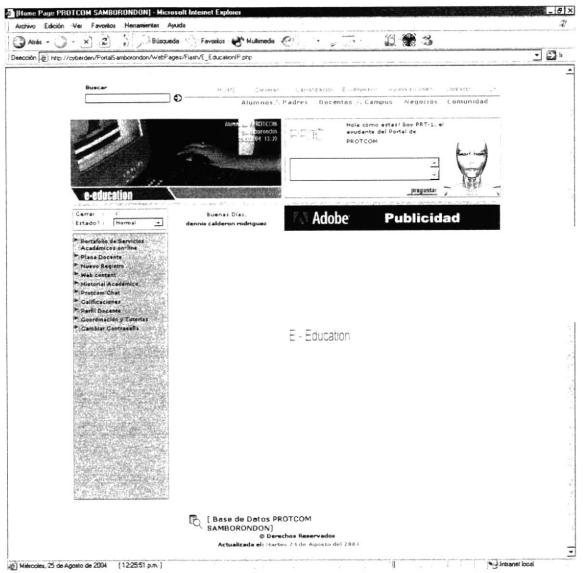


Fig 133. Página E-education

3.51 Portafolio de Servicios Académicos

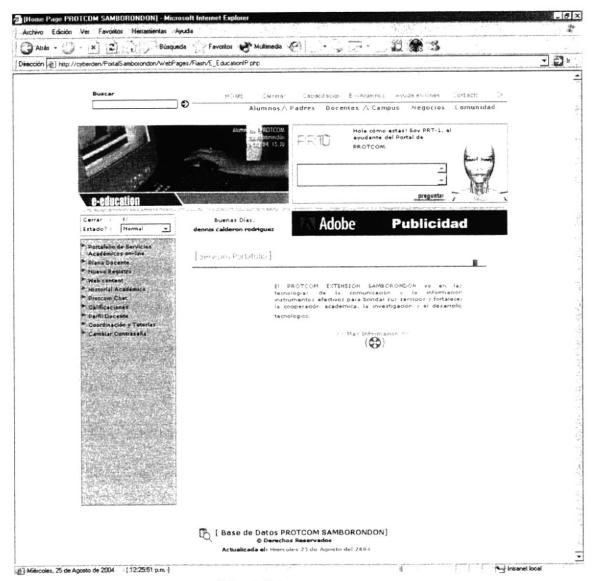


Fig 134. Página Portafolio de Servicios Académicos

3.52 Plana docente



Fig 135. Página Plana Docente

3.53 Nuevo registro

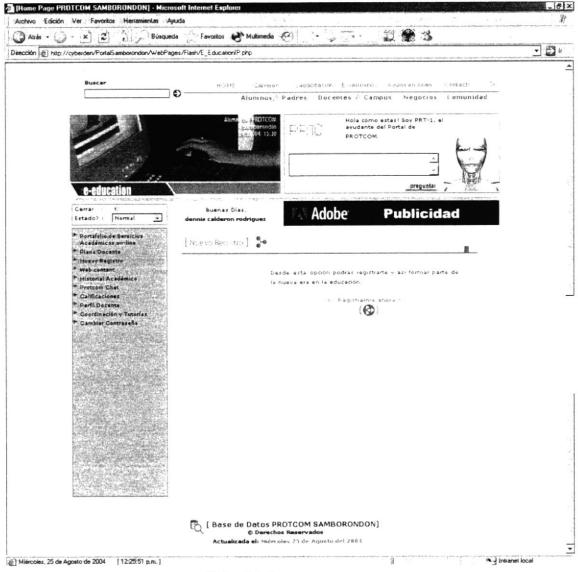


Fig 136. Página Nuevo Registro

3.54 Web content

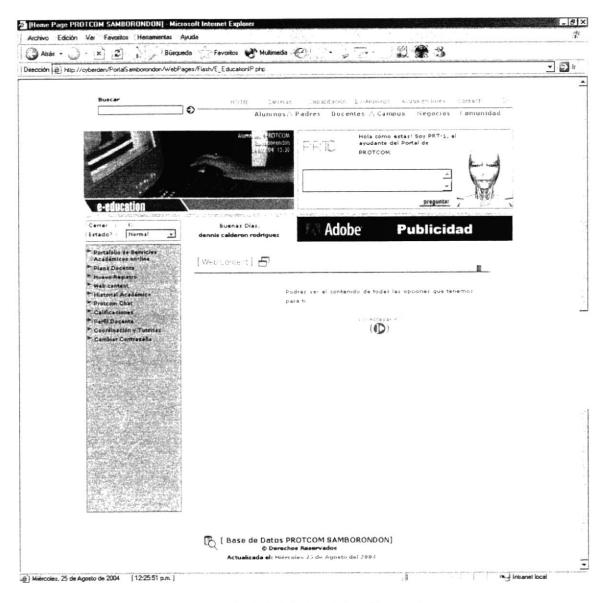


Fig 137. Página Web Content

3.55 Historial Académico

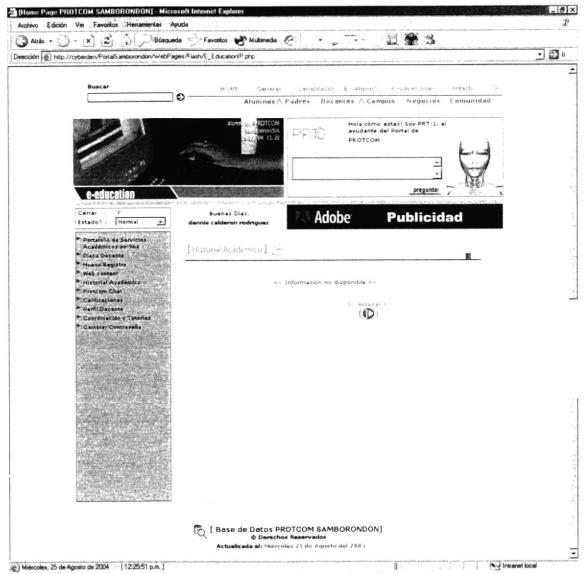


Fig 138. Página Historial Académico

3.56 Protcom Chat

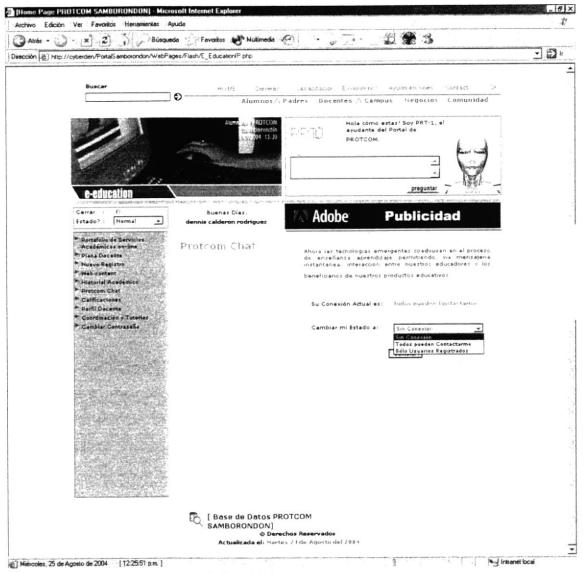


Fig 139. Página Protcom Chat

3.57 Calificaciones

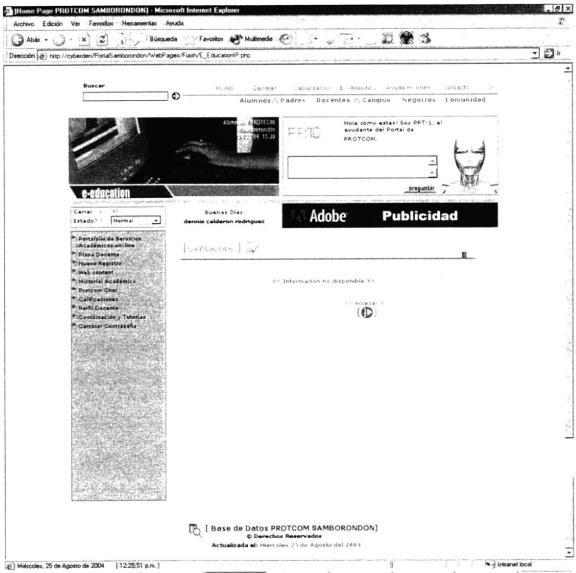


Fig 140. Página Calificaciones

3.58 Perfil Docente

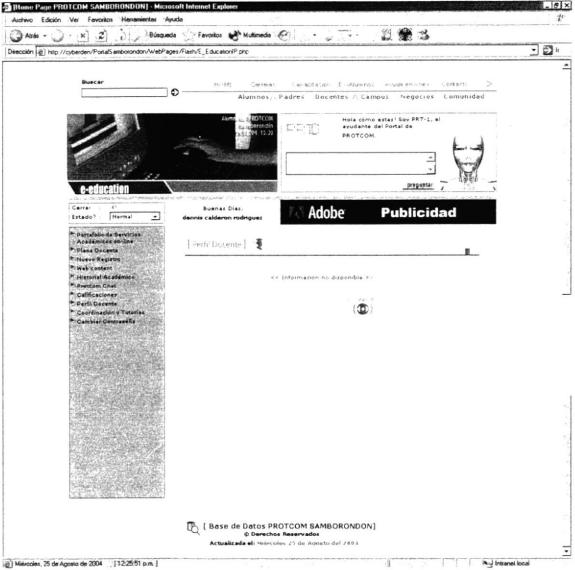


Fig 141. Página Perfil Docente

3.59 Coordinación y Tutorías

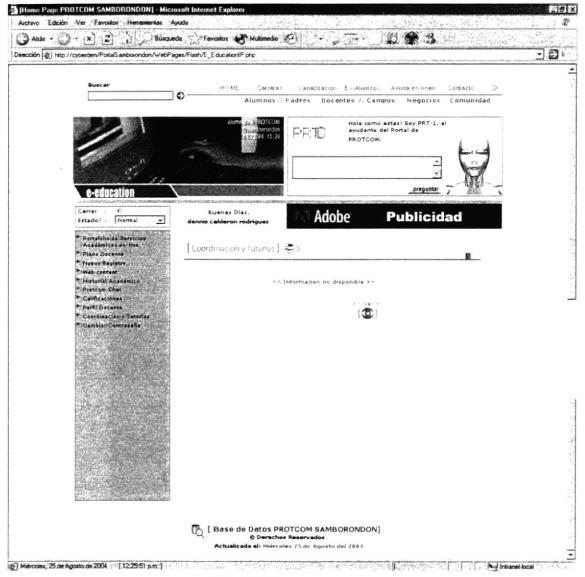


Fig 142. Página Coordinación y Tutorías

3.61. Mapa del Sitio

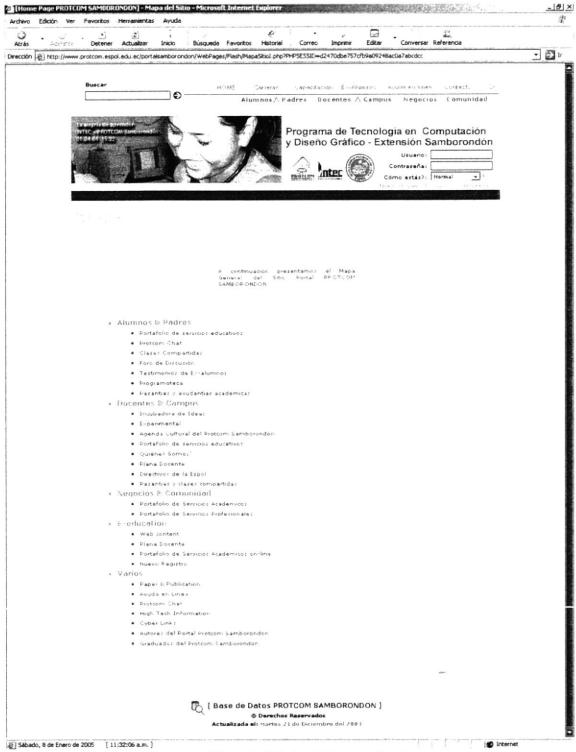


Fig 144. Página Mapa del sitio



ANEXO A

A. Acerca de Internet

A.1 Internet

El Internet, algunas veces llamado simplemente "La Red", es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, en caso de contar con los permisos apropiados, acceder a la información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

A.2 Un poco de historia

Fue concebido por la agencia de nombre ARPA (Advanced Research Projects Agency) del gobierno de los Estados Unidos en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como ARPANET. El propósito original fue crear una red que permitiera a los investigadores en un Campus, poder comunicarse a través de los sistemas de cómputo con investigadores en otras Universidades.

Hoy en día, el Internet es un medio de comunicación público, cooperativo y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de gentes en el mundo entero. Físicamente, el Internet usa parte del total de recursos actualmente existentes en las redes de telecomunicaciones. Técnicamente, lo que distingue al Internet es el uso del protocolo de comunicación llamado TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

A.3 Harward

La velocidad y tipo de procesador

Puede utilizar una computadora de tipo mínimo Pentium II o en adelante, ya que la velocidad de la misma es importante a la hora de estar en el Internet.

Disco Duro

A más del espacio que ocupa sus programas, debe haber un espacio mínimo de 500Mb. Libres.

Monitor

El Internet se encuentra en su mayor parte diseñado en interfase gráfica, por lo que le recomendamos un monitor SVGA.

Módem

Dispositivo de comunicación mediante la línea telefónica. Se recomienda un MODEM mínimo de 14.400 bps. A mayor velocidad, más efectiva será la conexión con Internet, siempre y cuando el sistema telefónico soporte y ayude a la velocidad.

A.4 Software

 Si tiene Windows 98, en él viene incluido el programa Internet Explorer que es necesario para acceder web sites, si no le agrada el navegador de Windows, puede instalar otro navegador como Netscape Navigator.

¿Cómo conectarse a Internet?

Para conectarse a Internet son necesarios cuatros elementos:

- Un módem o una tarjeta de comunicaciones, será el hardware básico para poder conectarse con otros ordenadores de Internet.
- 2. Una línea de comunicaciones; habitualmente una línea telefónica convencional
- 3. El **software** para conectar el ordenador, el cual utilizaremos para comunicarnos con otros ordenadores y usar los servicios de Internet.

Esta comunicación entre ordenadores se basa en un idioma común, un protocolo de comunicaciones, denominado TC/IP.

4. Un **proveedor de servicios de Internet**. Generalmente es una empresa privada, y es quien realmente nos conecta a Internet a través de uno de sus ordenadores.

Navegación con Internet Explorer

La herramienta o programa que vamos a utilizar para navegar por Internet es el navegador que forma parte de los diferentes sistemas operativos, llamado Internet Explorer.

Para abrir o poner en marcha nuestro navegador tenemos varias posibilidades. La primera consiste en hacer doble clic sobre el ícono que le hace referencia en el escritorio o también a través de la estructura de menús que se va desplegando a partir del botón *INICIO*

A.5 Botones Estándar

BOTONES	DESCRIPCIÓN
ATRAS O ADELANTE Atrás Adelante	Estos botones permiten ir de la página anterior a la posterior rápidamente. En la parte derecha de cada botón se encuentra la flecha de incremento para que en caso de tener varias páginas, ir directo a la que le interesa sin pasar por las otras.
DETENER Detener	Al presionar este botón, se detiene el proceso de búsqueda de un website de ingreso a una dirección.
ACTUALIZAR Actualizar	Con sólo el hecho de presionar este botón se vuelve a cargar o refrescar la página ilustrada en la pantalla.
INICIO	Llamado también Home. Este botón sirve para ir directamente desde cualquier página que se encuentre, a la página de entrada o website de inicio en el Internet Explorer.
BÚSQUEDA Búsqueda	Al presionar este botón aparece un ventana para ingresar una palabra o frase relacionada con el tema que desea buscar en el Internet.
FAVORITOS Favoritos	Guarda y ordena web sites de Internet en las diversas carpetas que tiene esta opción, de tal manera que en otra ocasión va al site galardonado como favorito.
HISTORIAL Historial	Con este botón se activa una columna en la parte izquierda de la ventana para ver todos los sites que ha visitado durante el día la semana o el mes.

CORREO Correo	Activando este botón permite seleccionar de manera adicional, cinco opciones de trabajo, que son: Leer correos, nuevo mensaje, enviar un vínculo, enviar páginas, leer noticias, etc.
IMPRIMIR Imprimir	Este botón es conocido por ustedes, sirve para imprimir la página o website en el que se encuentra usted en ese momento.

A.6 Barras

A.6.1 Barra de Direcciones

Es el espacio en el cual se digita el identificativo de una pagina Web o su URL directamente. En esta barra se va grabando todos los últimos sitios visitados por usted y en el lado derecho de la misma se encuentra el botón ir a, el cual se activa luego de escoger o digitar una dirección.

A.6.2 Barra de Estado

Nos mantendrá informados de las tareas que está realizando el Navegador. Así por ejemplo, tras indicar en la barra de direcciones la dirección de una pagina Web, nos ira informando desde el intento de conexión inicial hasta el momento en que la pagina Web se haya visualizado completamente.

A.6.3 Barra de Menú

Nos ofrece toda la potencia del navegador. Es decir, desde ella podemos realizar tanto las tareas antes descritas, como otras muchas. Contiene las siguientes opciones:

Archivo

Sirve para ejecutar diversas operaciones dentro de una página como abrirla en el navegador, ya sea que esté en el disco duro o que esté en Internet, configurar una página para la impresión e imprimirla.

También es posible abrir archivos de otro tipo, como por ejemplo archivos grafico que obtenemos de Internet. Además la página que en ese momento aparezca el navegador.

Edición

Sirve para seleccionar una página entera o porciones de esta, para copiar y pegar, o para cortar y pegar. Estas dos opciones son útiles si por ejemplo necesito la información que se encontró dentro de una página, pero solo un párrafo o varias líneas del documento.

Ver

Tiene opciones de activar o desactivar barras de herramientas, y cambiar el tamaño de las fuentes.

Favoritos

Permite agregar las páginas de nuestra preferencia para poder verlas en otra ocasión simplemente con dar clic en el nombre de la página que esta en Favoritos

Herramientas

Posee un sinnúmero de opciones que nos permite configurar el Internet Explore.

Ayuda

Muestra la ayuda del navegador

A.7 Servicios de Internet

A.7.1 Correo electrónico (e-mail).

El correo electrónico, es la herramienta más antigua y a la vez más útil de Internet. A pesar de su aparente sencillez, las prestaciones del correo electrónico son inmensas: mandar un mismo mensaje a tantas personas como queramos, con independencia de que vivan en los lugares más alejados del planeta, sin separarnos del ordenador, en cuestión de segundos, con la posibilidad de añadir al mensaje archivos de textos, imágenes, programas informáticos... y todo por el precio de una llamada telefónica local. Esto y más, es el correo electrónico.

Lo primero que debemos conocer es el sistema de direcciones. Cada usuario tiene asignada una dirección única, que impide cualquier tipo de confusión. Esta dirección suele adoptar la siguiente estructura:

[usuario]@[dominio] Ej: fjlopez@cica.es

El nombre del usuario puede ser cualquiera que escojamos (o que nos asignen) siempre que cumpla una serie de requisitos como no incluir espacios o acentos. En este caso no importa que se empleen mayúsculas o minúsculas. No puede haber dos nombres de usuarios iguales en el mismo dominio, aunque bien puede haberlos en dominios distintos (ej: pepe@arrakis.es, pepe@hotmail.com).

La famosa @ ("arroba") simplemente quiere decir que el nombre del usuario pertenece al dominio que le sigue.

El dominio indica la localización del usuario, más concretamente se refiere al ordenador en el cual tiene su buzón de correos. Esto es importante, ya que los mensajes que mandamos desde nuestro ordenador a otro usuario no van a llegar directamente a su ordenador personal. Todos nuestros mensajes van a ir a nuestro proveedor de Internet, quien a su vez lo enviará al proveedor de nuestro destinatario. Dicho proveedor guardará el mensaje en un buzón electrónico personal hasta que el usuario se conecte y lo "descargue" a su propio ordenador.

Sus principales ventajas respecto a los sistemas tradicionales de transmisión de mensajes son:

Economía: enviar y recibir correo electrónico es gratis, una vez que estamos conectados podemos enviar todo el correo que queramos a cualquier parte del mundo sin ningún costo.

Versatilidad: el correo electrónico permite enviar cualquier tipo de archivo, no sólo texto. Se pueden enviar imágenes, programas, archivos de autocad, etc.

Inmediatez: el correo electrónico tarda unos pocos segundos en flegar al buzón del destinatario, y además no incordia como el teléfono: el destinatario lo lee cuando él decida.

Sencillez y comodidad: es muy fácil de usar, y es igual de fácil enviar un mensaje a un destinatario que enviarlo simultáneamente a varios.

Para redactar un mensaje de correo electrónico no es necesario estar conectado a la red, por lo que podemos dedicarle tiempo sin miedo a la factura telefónica.

Es más, se pueden redactar varios mensajes en una sesión y conectarse sólo unos segundos para enviarlos y recoger el correo de nuestro buzón. Existen programas específicos como el Pegasus o el Eudora, pero los más usados suelen ser las utilidades incluidas en los navegadores Microsoft Explorer y Netscape.

La estructura de un mensaje es simple: suele incluir varios campos como son el destinatario (que pueden ser varios), el remitente, el asunto (que es el título del mensaje) y el texto. Este suele ser breve, saltándose gran parte de los convencionalismos del correo normal como membretes, direcciones, fechas, etc. Al final podemos incluir, si queremos, un archivo de firma con nuestros datos. También se pueden adjuntar archivos de cualquier tipo (texto, imágenes, sonidos, vídeo, programas...)

A.7.2 Usenet. News (noticias).

El servicio de noticias, también llamado news, usenet o grupos de discusión, es el equivalente a un tablón de noticias electrónico. Con el servicio de noticias, podemos suscribirnos a uno o más de los miles de grupos que existen. Al suscribirnos recibiremos todos los mensajes que la gente envíe a ese grupo y nosotros mismos podremos enviar nuestros mensajes al grupo.

Los grupos de noticias son muy parecidos a las listas de correo, de hecho, sirven para lo mismo: formar foros de discusión sobre un tema concreto. La diferencia es que en las listas de correo recibimos los mensajes directamente en nuestro buzón, mientras que con las news tenemos que conectarnos a un servidor de noticias para extraer los grupos.

Las noticias tienen una caducidad. Para evitar la saturación de los discos duros de los servidores de news, las noticias permanecen durante un tiempo y luego son eliminadas. El tiempo de vida de una noticia es del orden de una o dos semanas.

A.7.3 FTP (File Transfer Protocol)

FTP es un Protocolo de Transferencia de Archivos (File Transfer Protocol), el cual Permite la Copia (Transferencia) de Programas, Textos y Archivos Varios de una Computadora a Otra dentro de InterNet.

Aunque Algunos Lugares Permiten "Subir" (UpLoad) Archivos, casi siempre lo que se hace es "Bajar" (DownLoad) los Archivos, es decir Copiarlos de la Computadora Remota (Lugar FTP) a nuestra Computadora Local.

No se puede acceder a un ordenador a no ser que se tenga permiso para hacerlo, es decir, si no se tiene un identificador de usuario (nombre de cuenta) y una palabra de clave.

Pero existe una forma que permite el acceso sin cumplir este requisito: el FTP Anónimo. El administrador del sistema crea una cuenta especial denominada "anonymous" que cualquier usuario puede utilizar, pero que sólo la tiene aquellos hosts de Internet que hayan configurado este servicio.

Para realizar la conexión se procede de la forma habitual, salvo que cuando se pide el identificador de usuario hay que escribir "anonymous" y como palabra clave se pondrá la dirección de correo electrónico o el nombre. Una vez dentro, el visitante puede moverse por la parte del árbol de directorios que el servidor deja visible a los "anónimos", y traerse o llevar los archivos que considere oportuno.

El FTP Anónimo es muy importante dentro de Internet. Mediante este servicio podemos conseguir software de todo tipo: versiones de prueba de programas comerciales, imágenes de cualquier cosa, antivirus, incluso software para utilizar otros servicios de Internet.

A.7.4 Telnet.

Telnet, su protocolo data de 1983, es el nombre del servicio que nos permite conectar nuestro ordenador local a un host remoto de Internet como si estuviéramos conectados directamente a ella. Equivale a tener una conexión desde nuestro ordenador, actuando como terminal, a una máquina UNIX. La forma de invocar este servicio puede variar según el programa que estemos utilizando. En general, siempre tendremos que indicar en algún sitio la dirección del host remoto al que nos queremos conectar.

La conexión sólo es posible si se conoce la identificación del usuario (User-ID) y la palabra clave, o sea que el usuario tiene que estar registrado en el ordenador-host correspondiente. Después de la conexión se abre una "shell-Unix" (demanda de entrada) y entonces es posible trabajar en el host remoto.

A.7.5 World Wide Web (www)

Se conoce como World Wide Web, escrito a veces como WWW, W3 o W3. Se trata de proporcionarte un entorno gráfico amigable y amistoso, con el que acceder a servicios, bases de datos y otros recursos multimedia, disfrutando de gráficos alucinantes y sonido digital. Con el Web podrás acceder a bibliotecas, buscar información sobre realidad virtual, escuchar a tus grupos de música preferida, comprar compacts y una inmensa cantidad de servicios difícilmente imaginables.

El Web ha cambiado la forma de moverse por Internet. Este nuevo entorno virtual te permite viajar de un punto de la red a otro, de una ciudad a otra, moviéndote con el ratón del ordenador por un mundo interactivo y multimedia.

El invento del Web llegó de las manos de Tim Berners-Lee de la empresa norteamericana CERN, el Laboratorio Europeo para la Física de las Partículas, quien lo definió como "un sistema capaz de saltar de un sitio a otro de una forma automática, presentando una diversidad de datos que de otra forma no estarían disponibles". Se predispuso que los recursos disponibles en distintas conexiones fuesen disponibles para cada investigador desde su ordenador, de una forma transparente y exenta de dificultades. Este sistema te ofrece hipertextos, es decir, palabras subrayadas e imágenes recuadradas y diferenciadas del resto, y que al pulsar sobre ellas con el botón del ratón te conducirán a otros textos, imágenes, o incluso otros Webs.

Hay que decir que el funcionamiento de esta red mundial se basa en un protocolo para transferencia de documentos, el HTTP (HyperText Transfer Protocol) que, a pesar de su nombre, no se limita a la transferencia de textos sino que opera igualmente con gráficos y otros elementos multimedia. Por supuesto, cada documento (entendiendo este término en sentido amplio) debe estar identificado dentro de la red mediante un nombre. En el lenguaje de la red este nombre es su URL (Uniform Resource Locator), una secuencia que determina la localización exacta de un determinado documento en la inmensa maraña de la WWW.

El URL incluye por sistema tres elementos: el protocolo usado para acceder al documento (usualmente el HTTP), el nombre del ordenador que contiene el documento (servidor), y la localización del documento en la memoria del ordenador, expresada en forma de secuencia de directorios. Esquemáticamente sería:

[Protocolo]: // [Servidor] / [Directorio(s)] / [Documento] Ej.: http://www.cica.es/aliens/dfprus/farma.htm

Un servidor es un equipo informático conectado a la Red. A todo servidor le corresponde una dirección IP (Internet Protocol), que consta de una serie de cifras

separadas por puntos (por ejemplo: 140.214.4.34), difícil de recordar por la memoria humana. Por eso se recurre al DNS (Domain Name System), que permite asignar nombres significativos a los distintos componentes de la red ya que él los traduce a su correspondiente dirección IP.

Cada "dominio" representa una entidad dentro de Internet a la que le corresponde un nombre. Este nombre se estructura de una forma jerárquica, de derecha a izquierda y de mayor a menor nivel. En nuestro ejemplo, "www.cica.es", el primer nivel correspondería al dominio "es" que acoge a múltiples dominios de segundo nivel localizados en España; así "cica" sería un dominio de segundo nivel, perteneciente al Centro Informático Científico de Andalucía. La expresión "www" o alguna similar suele referirse al ordenador que hospeda la página.

Entre los dominios de primer nivel los hay de dos tipos: los de dos letras, correspondientes a países y los dominios especiales de tres letras.

La última parte del URL indica el nombre y localización del documento dentro del ordenador siguiendo una estructura de directorios.

A.7.6 Archie

Archie es un programa que actúa a modo de herramienta para buscar archivos que tengan visibilidad libre a través de FTP públicos. Posteriormente se amplió para obtener otros directorios que están disponibles en conexión (on line). Resulta muy útil para conseguir programas de libre distribución.

Se puede usar interactivamente, o bien, a través del correo electrónico. El primer caso puede darse por una sesión telnet, poniendo como usuario "archie". No hace falta contraseña.

En caso de utilizar el correo electrónico, hay que dirigir un mensaje a la dirección "archie@archie.mcgill.ca" que sólo contenga dentro: "help". A continuación se recibirán instrucciones para usar archie en esta modalidad, y también orientación para efectuar FTP por correo.

A.7.7 Gopher

Gopher es otro servicio mediante el cual se puede obtener todo tipo de información presentada en forma de menús de texto con las opciones numeradas, de manera que al seguir una de ellas, el usuario se ve trasladado hasta otro menú gopher, o definitivamente hasta un documento concreto.

Las sucesivas opciones pueden encontrarse dentro de la máquina original desde la cual se ha conectado vía gopher. Tras realizar diferentes selecciones en una especie de laberinto, se alcanzarán los datos concretos. La calidad del diseño del servidor dependerá de la organización de las opciones del laberinto, y de su etiquetado con palabras o frases descriptivas.

Lo normal es tener instalado un cliente de gopher en el propio ordenador. El desarrollo de gopher tuvo lugar en la Universidad de Minnesota en el año 1991, con la intención de ordenar toda la información que se deseaba ofrecer dentro del propio campus.

A.7.8 Verónica

Se trata de un programa que proporciona una búsqueda en los títulos de prácticamente todos los servidores de gopher del mundo, a partir de una palabra o palabras introducidas por el solicitante y que el tomo como clave de búsqueda. El resultado es un menú del tipo gopher, de forma que a partir de él se puede entrar en el laberinto.

A.7.9 IRC (Internet Relay Chat)

Permite dialogar en tiempo real con otros usuarios conectados en la red. Tras conectarnos con nuestro programa cliente IRC al servidor de IRC podremos escoger el canal, o canales, en los que queremos participar.

El número de estos canales varía según el servidor, pero suelen ser muy numerosos y tratar un amplio abanico de temas. De todas formas, si el tema del que queremos hablar no está, siempre podemos crear nosotros el canal para hablar del tema con gente que pudiera estar interesada. La mayoría de programas IRC permiten mantener varias conversaciones simultáneamente en distintos canales.

Es una buena forma de intercambiar información cara a cara con otra persona que nos hará partícipe de sus opiniones y hasta de sus ficheros, pues también se permite transmisión de datos por este medio.

Para participar en estas conversaciones el usuario debe elegir un nombre o apodo (nickname) por el que quiere que se le reconozca dentro del canal de conversación.

Su origen de IRC se remonta al año 1988 donde nació en las universidades americanas como un medio para charlar entre amigos que residían lejos, o simplemente como medio de hacer nuevos amigos electrónicos. Fue en 1991, durante la guerra del golfo, donde dejó de ser considerado un mero pasatiempo y se convirtió en una útil herramienta para poner en contacto a los soldados destinados en la operación Tormenta del Desierto con sus familiares.

A.7.10 Finger

Es una herramienta típica de las maquinas UNIX, y se utiliza para obtener información de un usuario determinado a partir de su dirección de correo. También nos permite averiguar el numero de usuarios que están conectados a una máquina en un momento dado, para ello se utiliza como parámetro la dirección de la máquina.

Ej.: finger pepito@dirección

A.7.11 Video-conferencia

Gracias a este servicio una persona puede comunicarse con otra u otras, no sólo tecleando en el ordenador, sino también mediante sonido e imagen. La comunicación de imagen actualmente ofrece unos resultados bastante pobres por Internet. La calidad del sonido es aceptable y depende de varios factores: del programa que utilicemos, del tráfico que haya en la red (como todo en Internet), de nuestro servidor, etc. Por supuesto que para conseguir estas prestaciones es necesario una tarjeta de sonido y una cámara digital conectada al ordenador.

Un subconjunto de la video-conferencia, son los programas que nos permiten comunicarnos sólo con voz, a través de la tarjeta de sonido. Actúan como un teléfono, pero sea a donde sea la llamada, siempre nos cuesta a precio de llamada local (si nos conectamos por InfoVía).

La forma de entablar una charla puede ser de dos formas: las dos personas que van a comunicarse se ponen de acuerdo en la hora a la que se van a conectar a Internet y conocen sus direcciones IP. Entonces, a la hora convenida, uno de ellos le indica a su programa la dirección IP del otro, el cual recibe la llamada. Si la acepta, se establece la comunicación. La otra forma es similar al IRC: se inicia el software de video-conferencia que conecta con un servidor que puede estar en cualquier parte del mundo, y muestra un directorio con las personas que están allí conectadas. Se puede elegir a cualquiera de ellas, y si acepta la llamada, tendremos la comunicación. Puede ser de dos o más personas.



ANEXO B

GLOSARIO

Α

Aplicación

Cualquier programa de ingreso de datos, actualización, consulta o informe que procesa datos para el usuario. Como por ejemplo el procesamiento de texto. También suele utilizarse, indistintamente, el término "programa".

Archivo (File)

Conjunto de bytes almacenados como una entidad individual que sirve para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

В

Barra de menús

Barra horizontal que contiene los nombres de todos los menús de la aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Barra de título

Barra horizontal (en la parte superior de una ventana) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

Buscador

Es una parte fundamental del portal. Es la más visitada por los ínter nautas, ya que permiten encontrar temas o sitios relacionados dentro de la inmensa información que tiene Internet.

C

Correo Electrónico

Es otro servicio que presenta el Internet, para intercambiar información por medio de una dirección de correo (buzón) con cualquier lugar del mundo.

Casilla de verificación

Pequeño recuadro en un cuadro de diálogo que representa una opción que puede activarse o desactivarse. Cuando una casilla de verificación está seleccionada, aparece una X en su interior.

Clic

Acción de presionar y soltar rápidamente un botón del Mouse (ratón).

D

Disco Duro

Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

Doble clic

Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del Mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Esta acción sirve para ejecutar una determinada aplicación, como por ejemplo iniciarla.

Documentación

El texto o manual escrito que detalla la forma de uso de un Sistema o pieza de hardware.

F

Fuente

Diseño gráfico aplicado a un conjunto de números, símbolos y caracteres. Las fuentes suelen poseer distintos tamaños y estilos.

G

Grupo de programas

Conjunto de aplicaciones del Administrador de programas. El agrupamiento de las aplicaciones facilita su localización cuando se desea iniciarlas.



Hardware

Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.



Internet

Red extensa constituida por una cantidad de redes más pequeñas

Internautas

Personas que se encuentran utilizando Internet.

Icono

Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un ícono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

Impresora

Local impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

Interfaz

Es la manera de como se comunica la computadora con la persona, por medio de diferentes modos como, ventanas o gráfica.



Frame

'ágina de Internet, Las cuales se encuentran dividida en segmentos.

ente

eño gráfico aplicado a un conjunto de números, símbolos y caracteres. Las fuentes en poseer distintos tamaños y estilos.

Fuentes de pantalla

Fuentes que se muestran en la pantalla. Los fabricantes de fuentes transferibles suelen suministrar fuentes de pantalla cuyo aspecto coincide exactamente con las fuentes transferibles enviadas a la impresora. Ello garantiza que los documentos tengan el mismo aspecto en la pantalla que una vez impresos.



Hardware

Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.



Nombre de usuario-Nickname

La secuencia caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que usted esté autorizado para usar el Sistema.



Usuario

Persona que utiliza una aplicación de servicio.