

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL 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:

Cabina "Centro de Información Campus Las Peñas"
Multimedia Corporativo

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

Paulina Arévalo Alvarado
Katherine Mora Freire
Ricardo Nájera Díaz

DIRECTOR:

Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas

AÑO 2004

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL 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:

**CABINA “CENTRO DE INFORMACIÓN
CAMPUS LAS PEÑAS”
MULTIMEDIA CORPORATIVO**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

**PAULINA ARÉVALO ALVARADO
KATHERINE MORA FREIRE
RICARDO NÁJERA DÍAZ**

**DIRECTOR:
LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS**

**AÑO
2004**



AGRADECIMIENTO

Agradecemos especialmente a Dios por habernos dado la energía y constancia para lograr nuestros objetivos. A nuestros padres por el apoyo incondicional y económico, la paciencia y consejo que nos brindaron para seguir en este arduo camino, a nuestros hermanos y compañeros que de una u otra manera fueron un apoyo constante de lucha y ganas de triunfar en el objetivo impuesto por esta carrera.

A los directivos de PROTCOM por su valioso aporte a nuestros conocimientos, y sobre todo, a sus orientaciones impartidas en cada momento de nuestra vida estudiantil.



DEDICATORIA

Cumplio una gran experiencia de mi vida al completar mis estudios profesionales, por ello dedico a Dios que me ha dado salud, fuerzas y sabiduría, a mis Padres con mucho amor, pues me han ayudado en la difícil senda de la superación; a mis hermanos siempre atentos a resolver mis dudas; y a mi mejor amigo por su incondicional y oportuno apoyo.

Paulina Arévalo Alvarado

Al culminar una nueva etapa de mi vida estudiantil, dedico principalmente a Dios por darme vida, salud, energía y ser siempre la guía que ilumina mis pasos.

A mis padres, Danny Mora y Lucía Freire por el apoyo incondicional que siempre me brindaron y que con su inagotable confianza me permitieron culminar una etapa más de mi vida, a mis hermanas, Mayensi y Melissa que siempre estuvieron dispuestas a ayudarme, también a una persona que sin darse cuenta me transmitió su valor y ganas de salir adelante.

Katherine Mora Freire

A Dios por sobre todas las cosas, por permitirme ser una persona útil a la sociedad; a mis padres, por su incondicional apoyo en todo, principalmente en los estudios; a mis compañeros de carrera, por que con ellos hemos salido adelante en las más duras condiciones; a la ESPOL, que me ha recibido y ha dejado ser parte de ella; a mis maestros, que han llegado ser verdaderos amigos; e indudablemente a mis compañeros del Proyecto de Graduación, por que sin ellos no sería realidad este proyecto.

Ricardo Nájera Díaz

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico y Publicitario)** de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL.
(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).



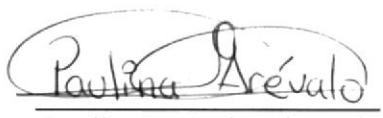
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

**FIRMA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE
GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas". The signature is fluid and cursive, with a prominent initial 'L' and 'A'.

Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas

FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN



Paulina Arévalo Alvarado



Katherine Mora Freire



Ricardo Nájera Díaz



BIBLIOTECA
CAMPUS
PERÚS

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO	PÁGINA
CAPÍTULO 1	
1. Generalidades.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Objetivos Generales.....	1
1.3. A quién va dirigido este manual	2
1.4. Lo que debe conocer.....	2
1.5. Contenido del Home	2
CAPÍTULO 2	
2. Ejecución	1
2.1. Requerimientos de Hardware	1
2.2. Requerimientos de Software	1
CAPÍTULO 3	
3. Operación	1
3.1. Navegación del Home.....	1
3.2. Presentación Inicial.....	1
3.3. Menú Principal	1
3.4. Ventana Principal del Home.....	2
3.4.1. CEC.....	4
3.4.2. CELEX.....	4
3.4.3. ESPAE.....	5
3.4.4. FUNDESPOL.....	5
3.4.5. LICTUR.....	6
3.4.6. Oficina de Admisiones	6
3.4.7. PROTCOM.....	7
3.4.8. Búsqueda.....	7
3.4.9. Intro	8
3.4.10. Rector.....	8
3.4.11. Mapa	9
3.4.12. Menú Principal	9
3.4.13. Ventana Principal	10
3.4.13.1. Oficina de Admisiones	10
3.4.13.2. FUNDESPOL	11
3.4.13.3. PROTCOM	11
3.4.13.4. CELEX.....	12
3.4.13.5. LICTUR.....	12

3.4.13.6. <i>ESPAE</i>	13
3.4.13.7. <i>CEC</i>	13
3.4.14. Créditos.....	14
3.4.14.1. <i>Directores</i>	14
3.4.14.2. <i>Desarrolladores</i>	14

CAPÍTULO 4

4. Secuencias de las Ventanas del Home.....	1
4.1. Presentación Inicial.....	1
4.2. Ventana-Animación	1
4.3. Ventana Principal.....	5
4.3.1. <i>CEC</i>	5
4.3.2. <i>CELEX</i>	6
4.3.3. <i>ESPAE</i>	6
4.3.4. <i>FUNDESPOL</i>	7
4.3.5. <i>LICTUR</i>	7
4.3.6. <i>Oficina de Admisiones</i>	8
4.3.7. <i>PROTCOM</i>	8
4.3.8. <i>Búsqueda</i>	9
4.3.9. <i>Rector</i>	9
4.3.10. <i>Mapa</i>	10
4.3.10.1. <i>Ventana de Oficina de Admisiones</i>	10
4.3.10.1.1. <i>Oficina de Admisiones</i>	11
4.3.10.1.2. <i>Aula Semipresencial</i>	11
4.3.10.1.3. <i>Auditorio Virtual</i>	12
4.3.10.2. <i>Ventana de FUNDESPOL</i>	12
4.3.10.2.1. <i>Aula Magna</i>	13
4.3.10.2.2. <i>Hall Externo</i>	13
4.3.10.2.3. <i>Hall Interno</i>	14
4.3.10.2.4. <i>Parqueadero</i>	14
4.3.10.2.5. <i>Cancha</i>	15
4.3.10.2.6. <i>Glorieta</i>	15
4.3.10.2.7. <i>Entrada al Campus</i>	16
4.3.10.3. <i>Ventana de PROTCOM</i>	16
4.3.10.3.1. <i>Bloque E</i>	17
4.3.10.3.2. <i>Auditorio</i>	17
4.3.10.3.3. <i>Laboratorio PC y MAC</i>	18
4.3.10.3.4. <i>Entrada</i>	18
4.3.10.3.5. <i>Aula de Diseño</i>	19
4.3.10.3.6. <i>Laboratorio de Audio</i>	19
4.3.10.4. <i>Ventana de CELEX</i>	20
4.3.10.4.1. <i>Hall</i>	20
4.3.10.4.2. <i>Laboratorio Multimedia</i>	21
4.3.10.5. <i>Ventana de LICTUR</i>	21
4.3.10.5.1. <i>Hall</i>	22
4.3.10.5.2. <i>Laboratorio</i>	22
4.3.10.5.3. <i>Área de Esparcimiento</i>	23
4.3.10.5.4. <i>Hotel Manglaralto</i>	23

<i>4.3.10.6. Ventana de ESPAE.....</i>	24
<i>4.3.10.6.1. Laboratorio.....</i>	24
<i>4.3.10.6.2. Aula Hexagonal</i>	25
<i>4.3.10.6.3. Satelital.....</i>	25
<i>4.3.10.6.4. Emprendedores.....</i>	26
<i>4.3.10.6.5. Auditorio.....</i>	26
<i>4.3.10.7. Ventana de CEC.....</i>	27
<i>4.3.10.7.1. Laboratorio</i>	27
<i>4.3.10.7.2. Aula Hexagonal.....</i>	28
<i>4.3.10.7.3. Auditorio.....</i>	28
<i>4.3.11. Créditos.....</i>	29
<i>4.3.11.1. Directores</i>	29
<i>4.3.11.1.1. Analista José Luis Ramírez</i>	29
<i>4.3.11.1.2. Diseñador Ronald Villafuerte</i>	30
<i>4.3.11.1.3. Analista David Quintana.....</i>	30
<i>4.3.11.1.4. Licenciado Alex Espinoza Cárdenas.....</i>	31
<i>4.3.11.2. Desarrolladores</i>	31
<i>4.3.11.2.1. Diseñadora Mariela Zambrano.....</i>	32
<i>4.3.11.2.2. Diseñadora Katherine Mora</i>	32
<i>4.3.11.2.3. Diseñadora Paulina Arévalo.....</i>	33
<i>4.3.11.2.4. Diseñador Rubén Ortega.....</i>	33
<i>4.3.11.2.5. Diseñador Ricardo Nájera</i>	34
<i>4.3.11.2.6. Analista Celso Cedillo.....</i>	34
<i>4.3.11.2.7. Analista Xavier Guevara.....</i>	35
<i>4.3.11.2.8. Analista Carlos Nacipucha</i>	35

CAPÍTULO 5

<i>5. Glosario de Términos Técnicos</i>	1
-----------------------------------------------	---



CAPÍTULO 1.

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este Multimedia le permite tener acceso a cada Unidad Académica que se encuentran dentro del Campus Las Peñas, donde podrán obtener información sobre ellas.

Una de las opciones del HOME es el Mapa, que presenta un recorrido virtual que será una guía de los lugares más representativos de las mismas.

En la siguiente presentación le mostraremos al usuario paso a paso las ventanas del Home de una manera amena, en la cual el usuario no pierda la secuencia.

Para cumplir con nuestro deber de informarle y ser día a día más innovadores, con los avances tecnológicos y métodos de presentación, la Escuela Superior Politécnica del Litoral ha desarrollado este Multimedia en el cual le ofrecemos una mejor presentación, para poder satisfacer sus necesidades, innovando el formato de presentación tradicional (manuales de papel), que hasta finales de siglo ha sido de mucha ayuda y colaboración, cambiándolo por un nuevo formato (Multimedia) dando así, paso a una nueva generación.

1.2. OBJETIVOS GENERALES

Actualmente la elaboración del Multimedia-Home en el ámbito Universitario y estudiantil, es una gran alternativa de presentación de lo que la universidad representa y produce.

El siguiente Home es una herramienta interactiva que nos da a conocer más de la ESPOL-Campus Las Peñas, siendo así promocionada como una de las Universidades de mayor prestigio de Guayaquil que el estudiante podría poner a consideración para su desarrollo personal.

El motivo de este Multimedia es ofrecer información sobre cada Unidad del Campus Las Peñas, este es un nuevo método de comunicación.



1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Esta dirigido a los directivos, coordinadores de las Unidades Académicas del Campus Las Peñas y personas en general; con la finalidad de poder ofrecer información y mostrar la infraestructura de dichas Unidades, dando de esta manera al interesado una vista completa de los lugares representativos.

Nuestro principal objetivo es llamar la atención de todas aquellas personas que sean innovadoras y creativas, para que puedan combinar lo que enseña la ESPOL con los avances tecnológicos, para así crear nuevas formas de comunicación.

He aquí la necesidad de la elaboración de este manual, con el propósito de convertirlo en una herramienta que le permita al usuario conocer el funcionamiento de cada uno de los elementos que componen el Home y le sea más fácil el manejo del mismo.

1.4. LO QUE DEBE CONOCER

El usuario que maneje este Multimedia deberá tener conocimientos básicos de computación.

El diseño de esta interfaz, permitirá al usuario tener acceso a cada una de las Unidades, además hacer un recorrido completo a través de los paneos virtuales

1.5. CONTENIDO DEL HOME

Este Home consta inicialmente con las siguientes opciones:

- En el lado izquierdo
CEC
CELEX
ESPAE
FUNDESPOL
LICTUR
Oficina de Admisiones
PROTCOM.

- En el lado derecho
Búsqueda
INTRO
Rector
Sistema Académico
Sistema Colector
Website ESPOL
Website FUNDESPOL

- En la parte inferior
Mapa
Bienvenida
Acerca del Proyecto
Créditos





BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

CAPÍTULO 2.

EJECUCIÓN

2. EJECUCIÓN

2.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Como requerimiento base para hardware, se requiere del equipo detallado a continuación con las siguientes características:

PC

Procesador: Pentium IV de 1.7 GB.

Memoria RAM: 512 MB.

Disco Duro: 40 GB.

Tarjeta de Vídeo

Monitor: SVGA de 20”

Mouse: PS/2

unidad de Zip

Kit Multimedia

Unidad de CD-ROM

Unidad de CD-Writer

APPLE MACINTOSH

Procesador: Power MAC G4

Memoria RAM: 128 MB

Disco Duro: 30 GB.

Tarjeta de Video: 32 GB.

Monitor: Apple Studio pantalla plana

CD writer Sony

Kit Multimedia

Mouse óptico

Teclado

External Zip drive Iomega (250 MB)

2.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para un eficiente y efectivo funcionamiento al diseñar y elaborar un Multimedia se requiere de un conjunto de productos que se complementan y darán facilidad al usuario.

El mismo que se detalla a continuación:

SISTEMA OPERATIVO UTILIZADO

Para la realización de este Multimedia en la unidad se trabajo bajo el ambiente de PC y MAC.

- MICROSOFT WINDOWS XP
- Mac OS 9.1



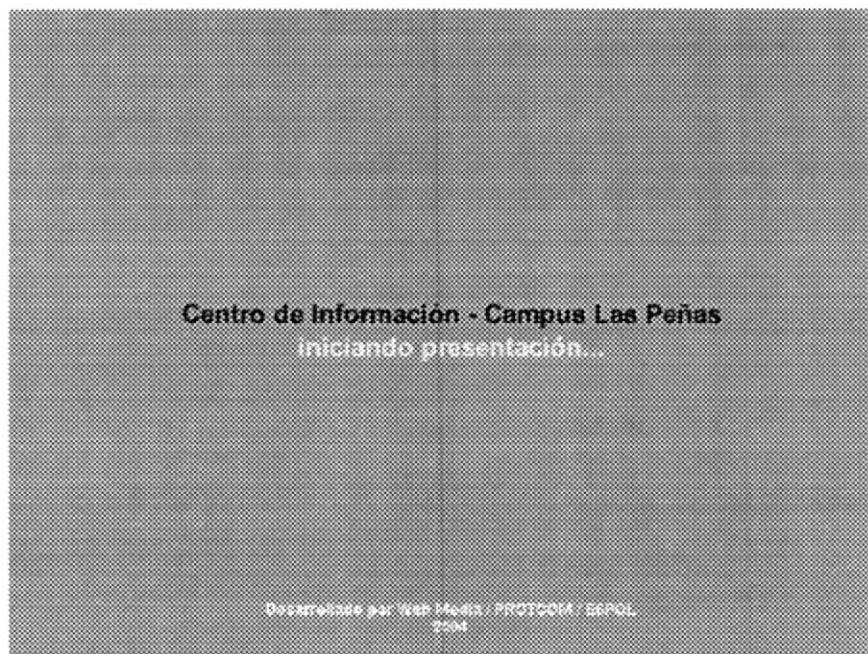
CAPÍTULO 3.

OPERACIÓN

3. OPERACIÓN

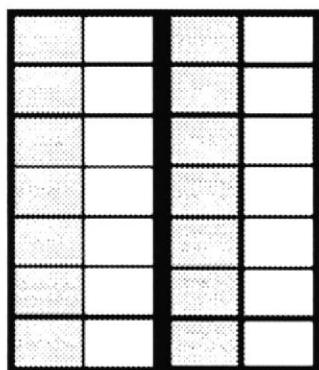
3.1. NAVEGACIÓN DEL HOME

3.2. PRESENTACIÓN INICIAL



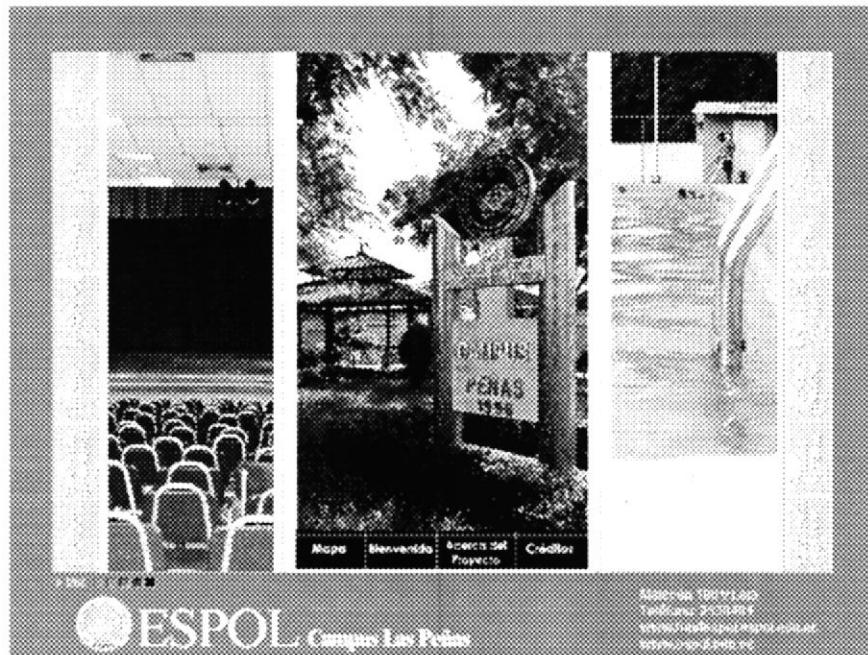
Iniciando la presentación, se carga la página principal.

3.3. MENÚ PRINCIPAL



Botones iconográficos de la pantalla principal del Home en su estado off y on, dando clic en cualquiera de ellos nos permite ir a la ventana de cada unidad o de las otras opciones que nos ofrece.

3.4. VENTANA PRINCIPAL



BOTONES DE OPCIONES DE LADO IZQUIERDO

Al dar clic en el botón, ingresamos a una nueva ventana que nos muestra fotos de la unidad y nos permite tener acceso al multimedia donde podremos obtener la información necesaria de la misma.

- CEC
- CELEX
- ESPAE
- LICTUR
- Oficina de Admisiones
- PROTCOM
- FUNDESPOL, hay un video con un mensaje del Gerente Ing. Cristóbal Mariscal

BOTONES DE OPCIONES DE LADO DERECHO

- **Búsqueda**, realiza una completa revisión de la información requerida.
- **Intro**, nos muestra una presentación inicial del multimedia con una animación del Logo.
- **Rector**, nos presenta un video con un mensaje del PHD Moisés Tacle Galárraga.
- **Sistema Académico**,
- **Sistema Colector**, permite recolectar datos de los usuarios del multimedia.
- **Website ESPOL**, nos permite ir a la página Web principal del mismo.
- **Website FUNDESPOL**, nos permite ir a la página Web principal del mismo.

BOTONES DE OPCIONES DE LA PARTE INFERIOR

- **Mapa**, nos ingresa a un mapa del Campus y que nos facilita la ubicación de la unidad.
- **Bienvenida**, palabras del Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas.
- **Acerca del Proyecto**, información del trabajo realizado en el multimedia.
- **Créditos**, podemos ver la foto de los Directores y Desarrolladores del Proyecto.

IMÁGENES LATERALES DE LADO IZQUIERDO ANIMADAS, aparecen fotos variadas en su color (Duotono), de la unidad seleccionada

IMÁGENES LATERALES DE LADO DERECHO ANIMADAS, aparecen fotos variadas en su color (Duotono), de la unidad seleccionada

IMÁGENES CENTRALES ANIMADAS, fotos más representativas de la unidad seleccionada con su color normal.

LOGO, de la ESPOL Campus Las Peñas

DIRECCIÓN

Malecón 100 y Loja
Teléfono: 2530491
www.fundespol.espol.edu.ec
www.espol.edu.ec

Al dar clic en cada uno de los botones del lado izquierdo y el botón del Rector, queda la misma pantalla principal, cambiando las opciones de los botones de la parte inferior, los cuáles son:

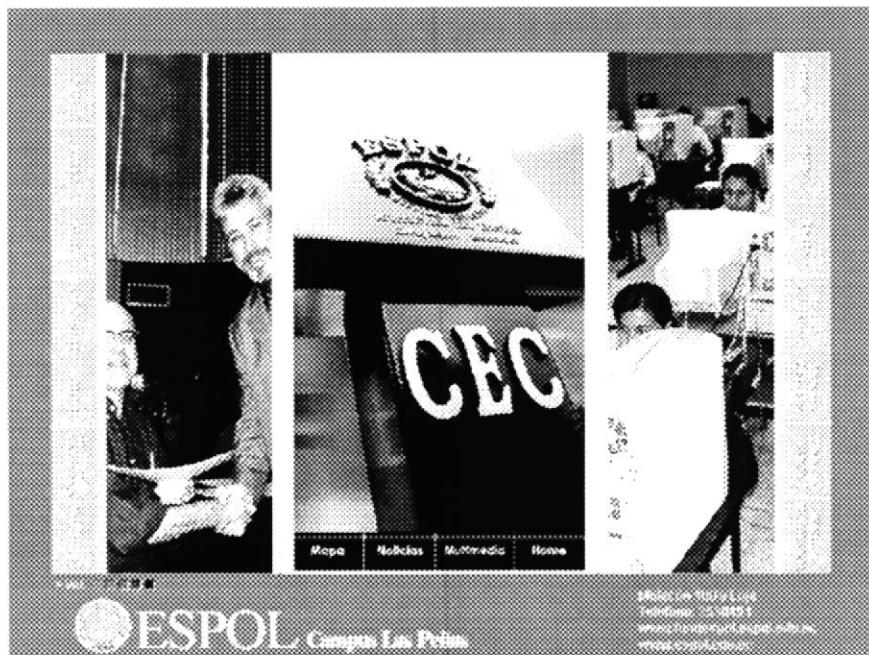
- **Mapa**, nos ingresa a un mapa del Campus y que nos facilita la ubicación de la unidad.
- **Noticias**, nos brinda la última información de la unidad.
- **Multimedia**, nos permite ingresar a un completo multimedia de la unidad que nos muestra toda la información necesaria.
- **Home**, nos permite volver a la página principal.

El efecto que se produce al escoger esta opción es que se produce una opacidad en el botón.

En el botón de FUNDESPOL y Rector aparece un video de cada uno de ellos, no presenta imágenes.



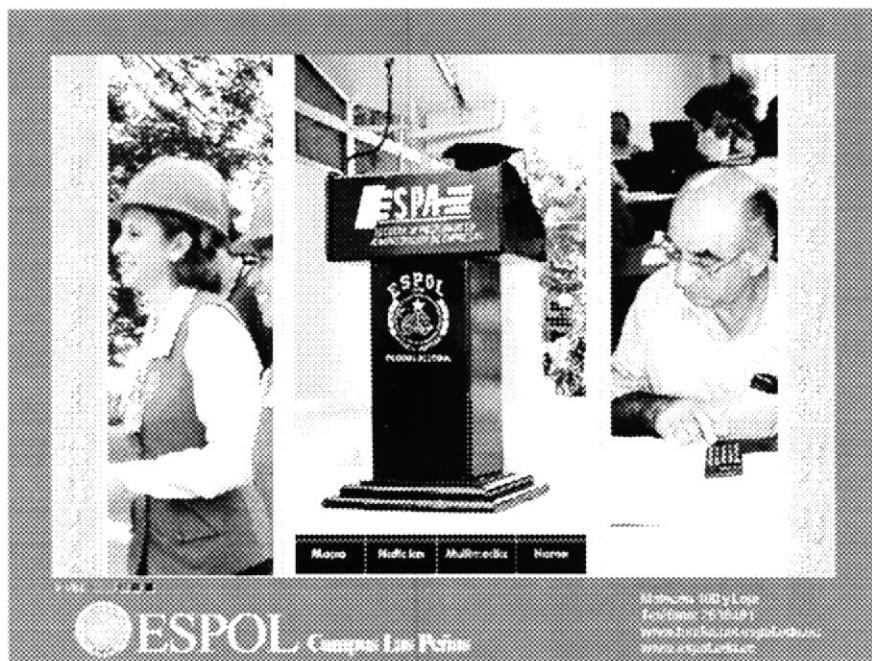
3.4.1. CEC



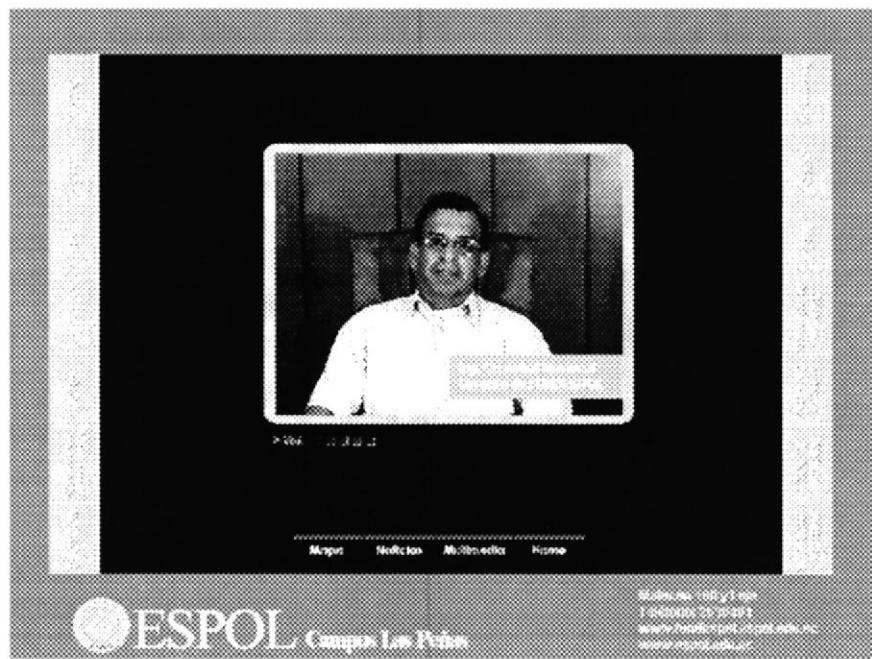
3.4.2. CELEX



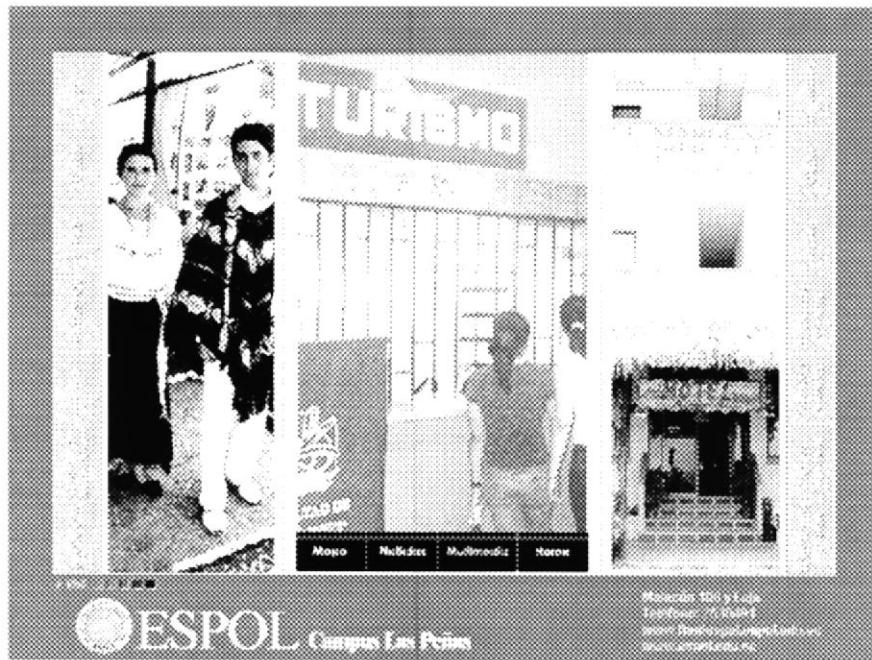
3.4.3. ESPAE



3.4.4. FUNDESPOL



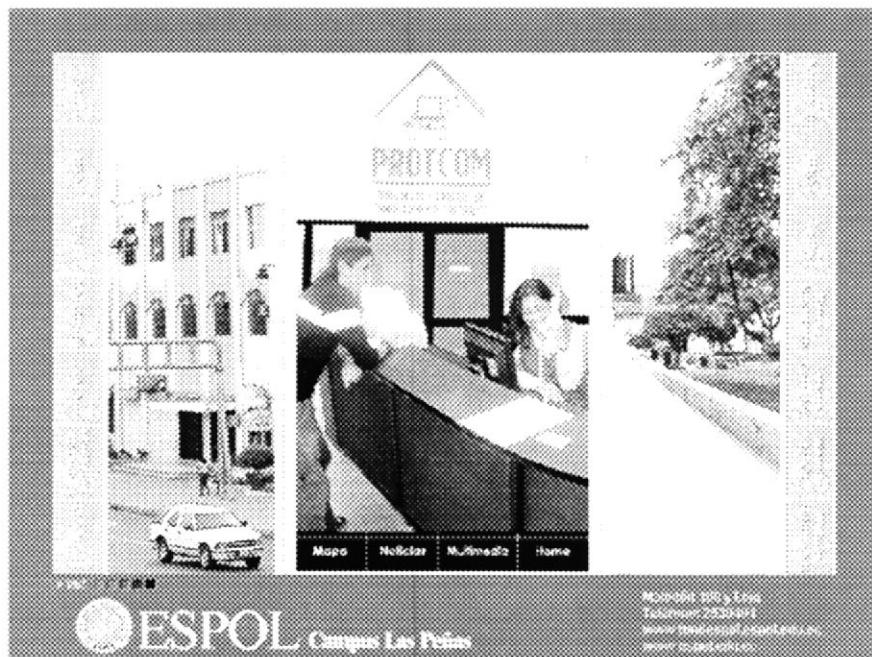
3.4.5. LICTUR



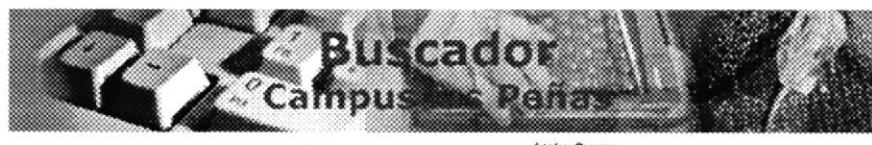
3.4.6. OFICINA DE ADMISIONES



3.4.7. PROTCOM

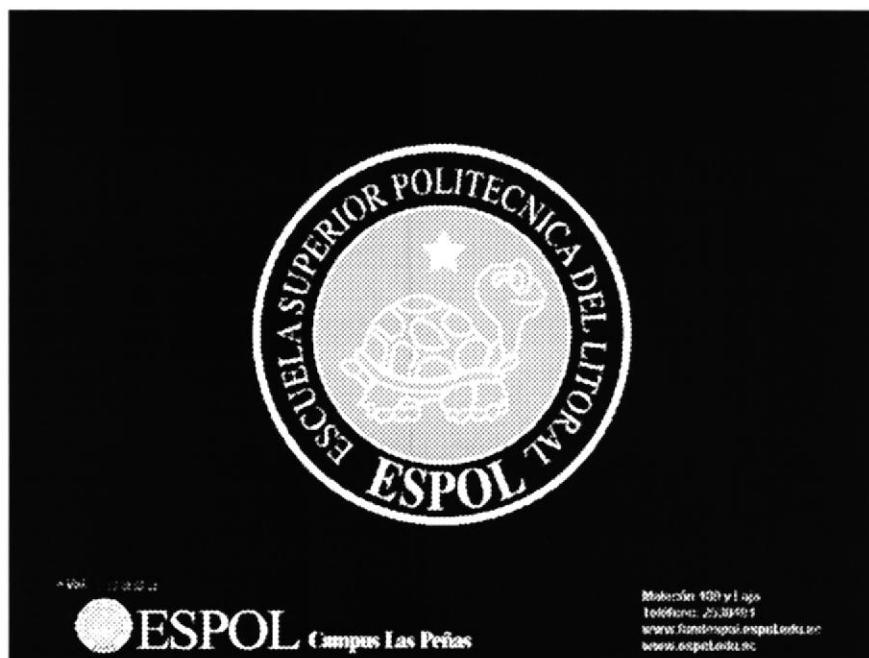


3.4.8. BÚSQUEDA



⇒ REGRESAR ⇒

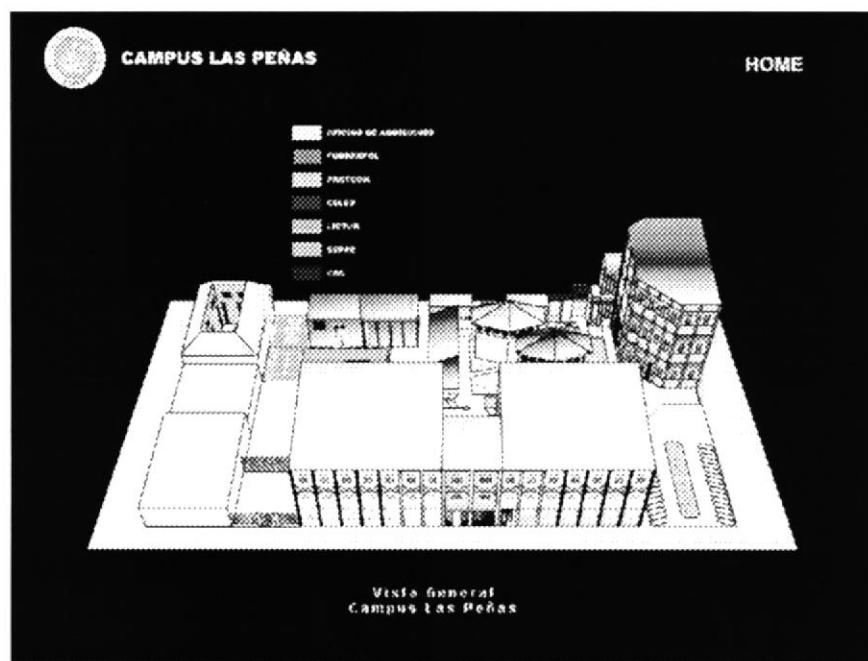
3.4.9. INTRO



3.4.10. RECTOR

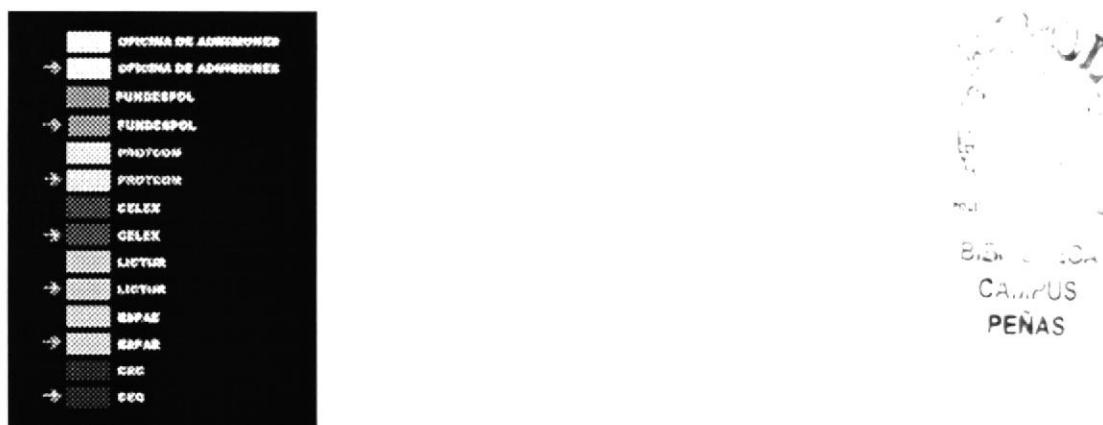


3.4.11. MAPA



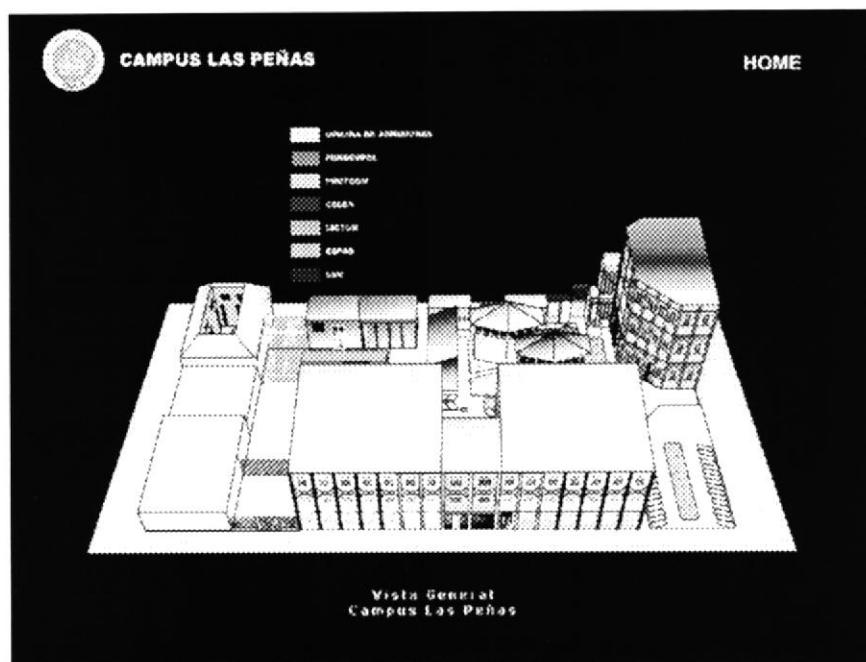
Las opciones que constan en este mapa corresponden a cada Unidad Académica que se encuentran dentro del Campus Las Peñas, en los cuales se puede observar un paneo virtual de los lugares más representativos de las mismas. Además en la ventana de cada paneo hay una opción de volver al **HOME** la que nos permitirá regresar a la ventana principal del Multimedia.

3.4.12. MENÚ PRINCIPAL



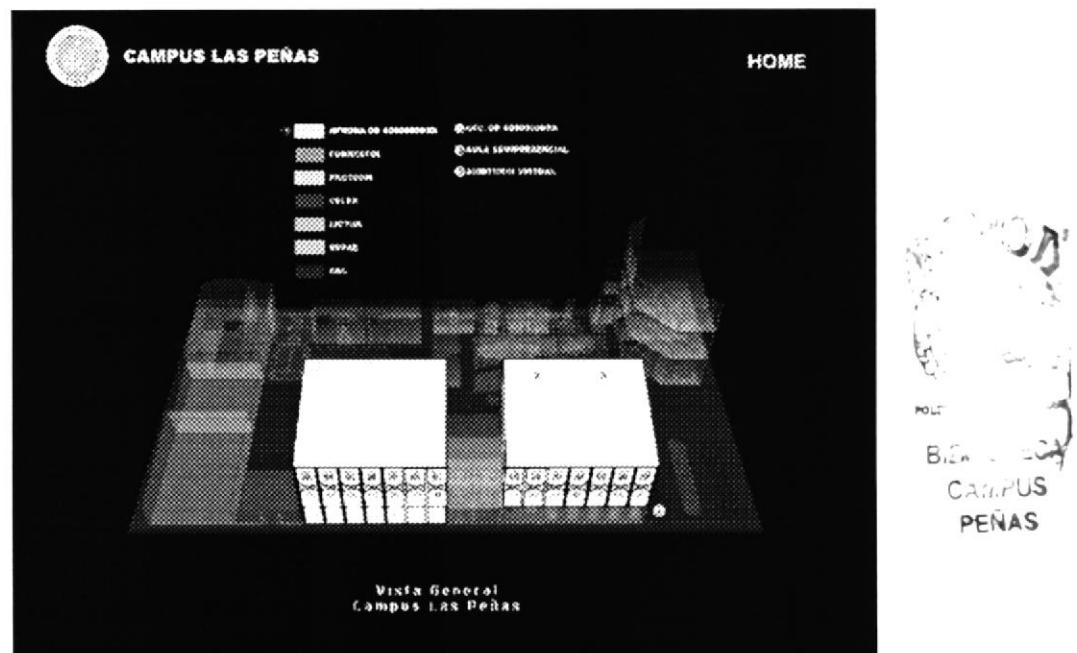
Botones iconográficos de la pantalla principal del Mapa en su estado off y on, dando clic en cualquiera de ellos da la opción de ir a los lugares más representativos de cada Unidad Académica.

3.4.13. VENTANA PRINCIPAL



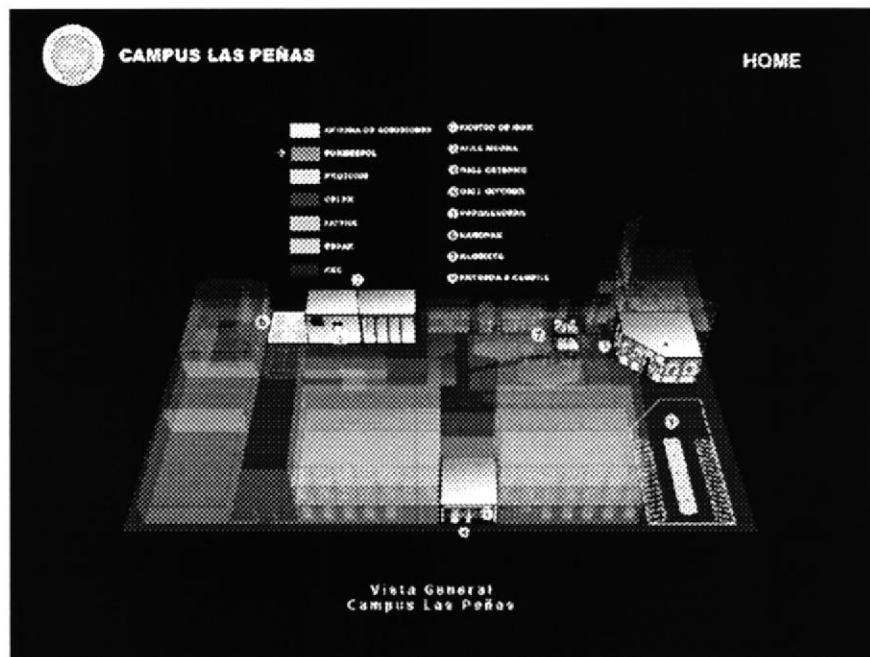
Cada uno de los botones son accesos a los lugares más representativos de cada una de las Unidades Académicas, de acuerdo a la que Ud. elija.

3.4.13.1. OFICINA DE ADMISIONES



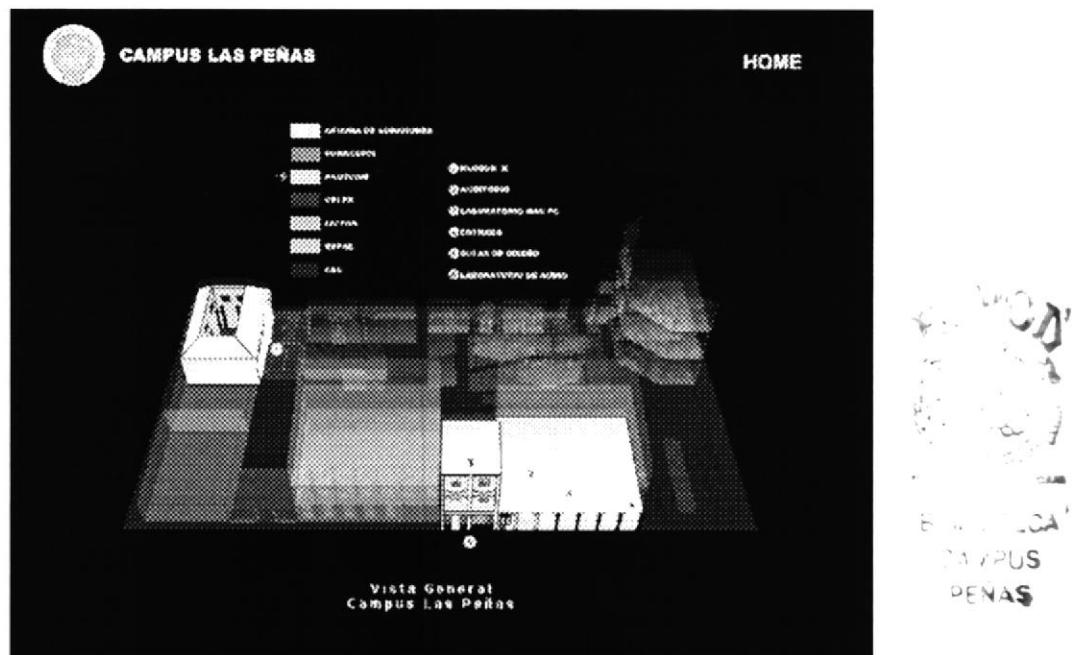
Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido. Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.13.2. FUNDESPOL



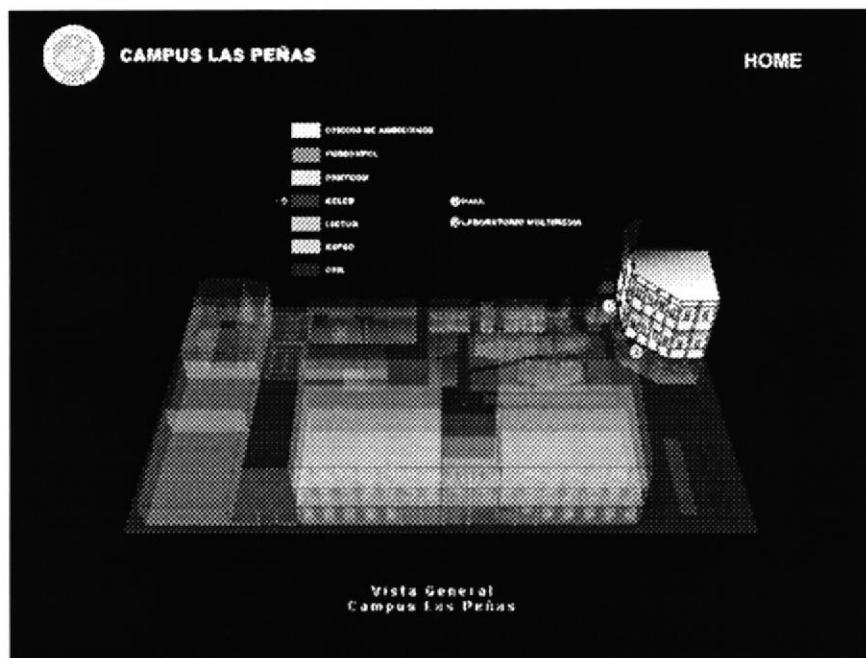
Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido. Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.13.3. PROTCOM



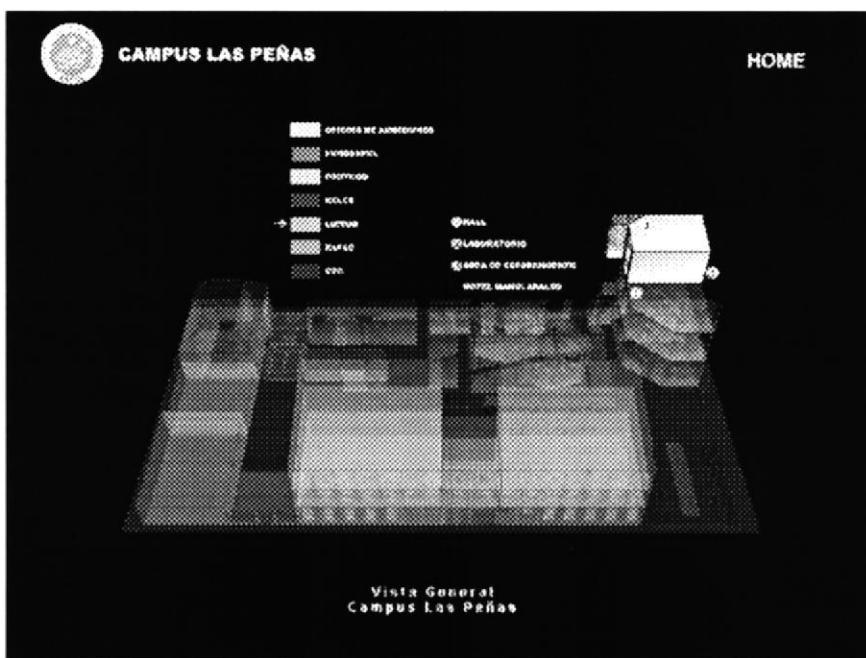
Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido.
Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.13.4. CELEX



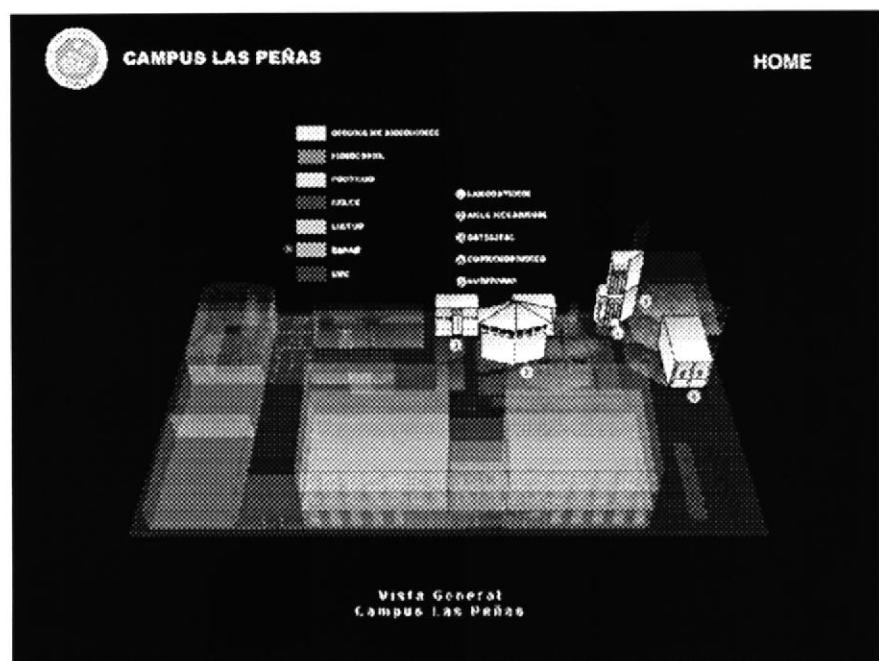
Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido. Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.13.5. LICTUR



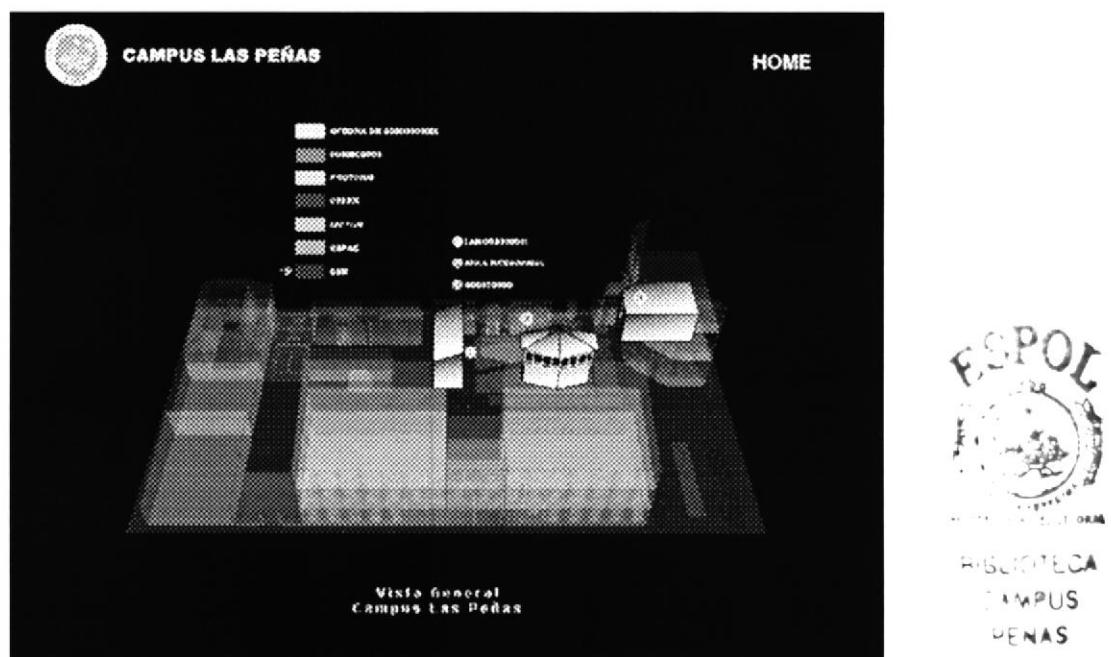
Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido. Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.13.6. ESPAE



Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido.
 Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.13.7. CEC

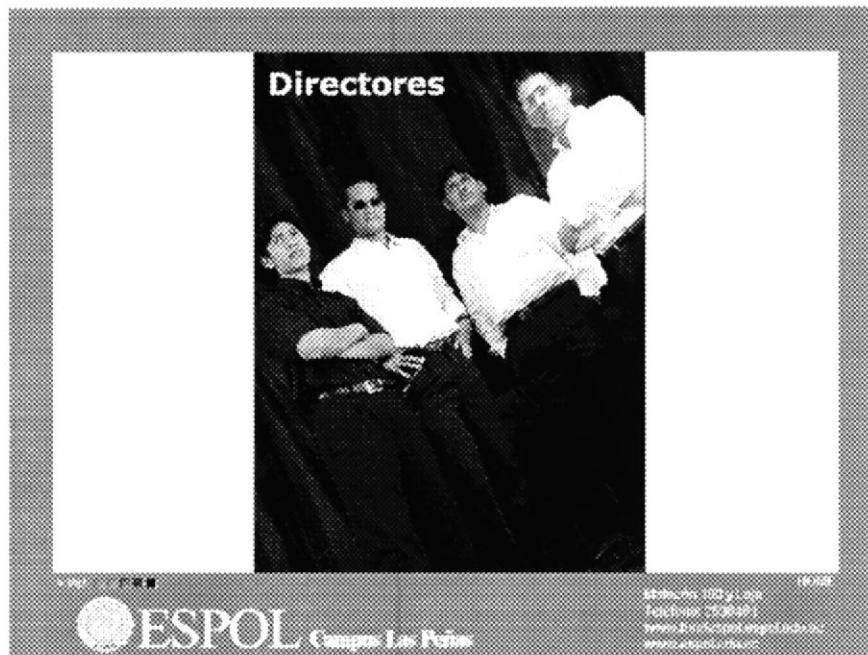


Cada uno de los botones mostrará el paneo virtual del lugar que haya elegido.
 Botón de **Regreso** para ir a los lugares de la Unidad que Ud. escogió y el botón **HOME** para regresar a la página principal del multimedia.

3.4.14. CRÉDITOS

Nos presenta la foto de cada uno de los Directores como Desarrolladores del proyecto, en la cual al dar clic sobre cda uno de ellos aparece la información respectiva de la persona que seleccionó.

3.4.14.1. DIRECTORES



3.4.14.2. DESARROLLADORES



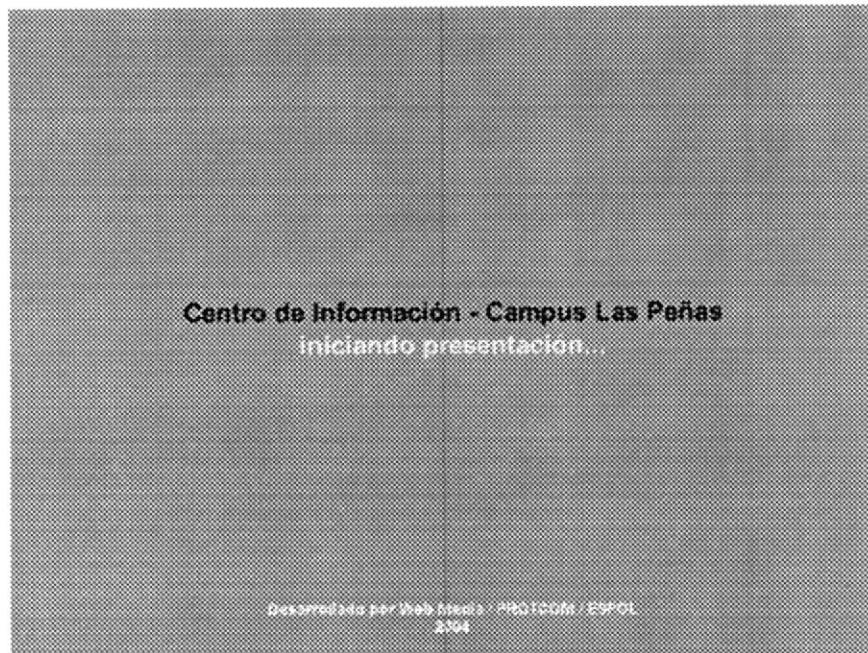


CAPÍTULO 4.

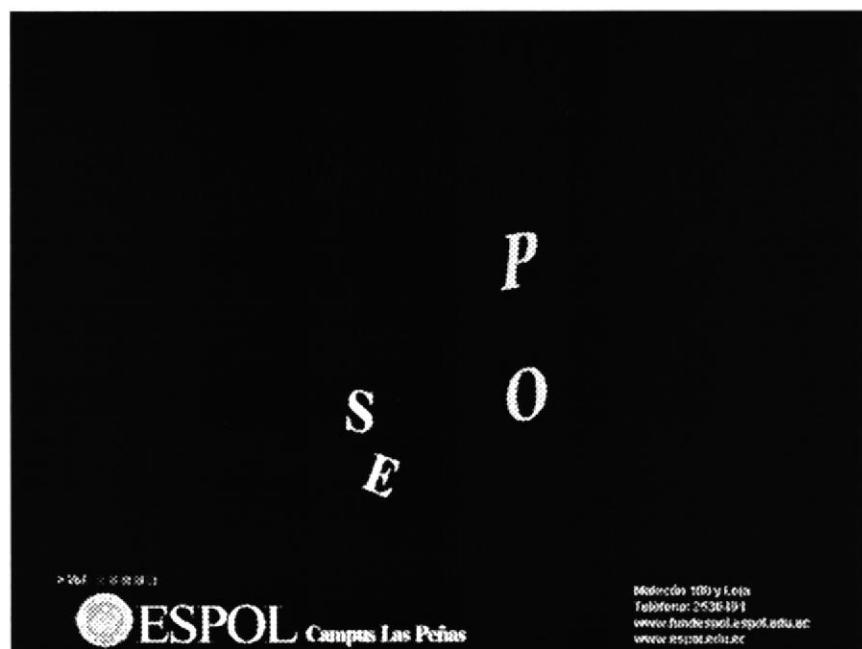
SECUENCIAS DE LAS VENTANAS DEL HOME

4. SECUENCIAS DE LAS VENTANAS DEL HOME

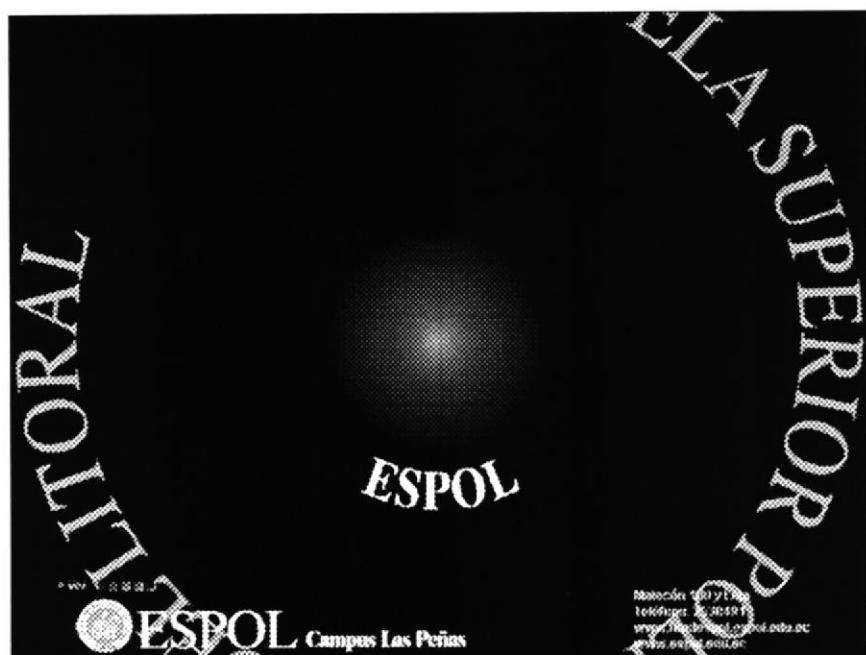
4.1. PRESENTACIÓN INICIAL



4.2. VENTANA-ANIMACIÓN



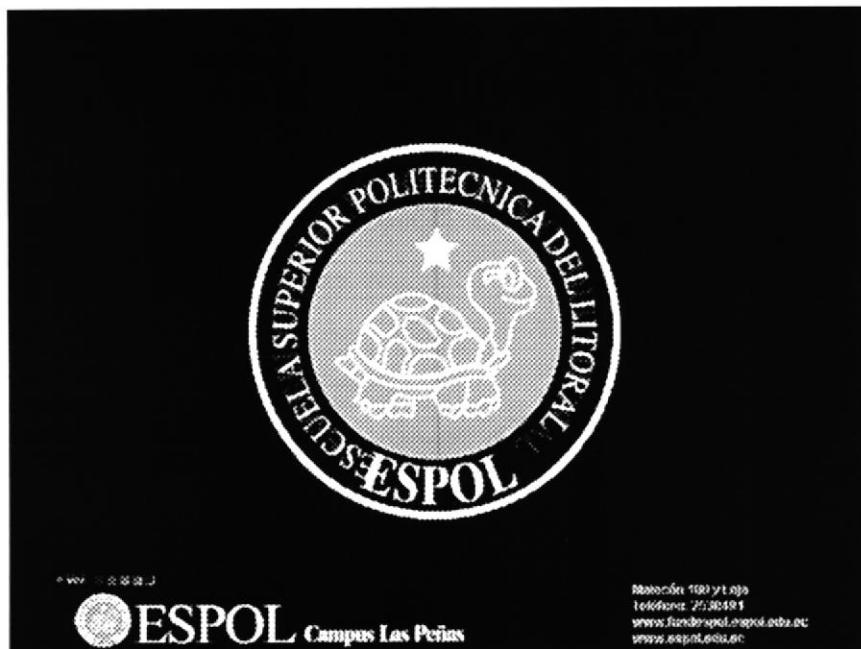
VIDEO INTRO – SECUENCIA



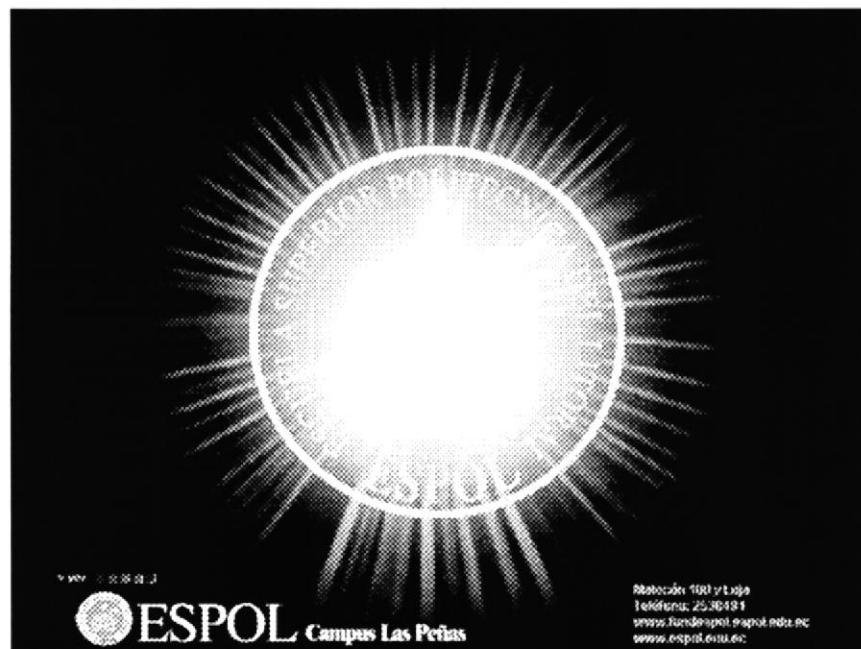
VIDEO INTRO – SECUENCIA



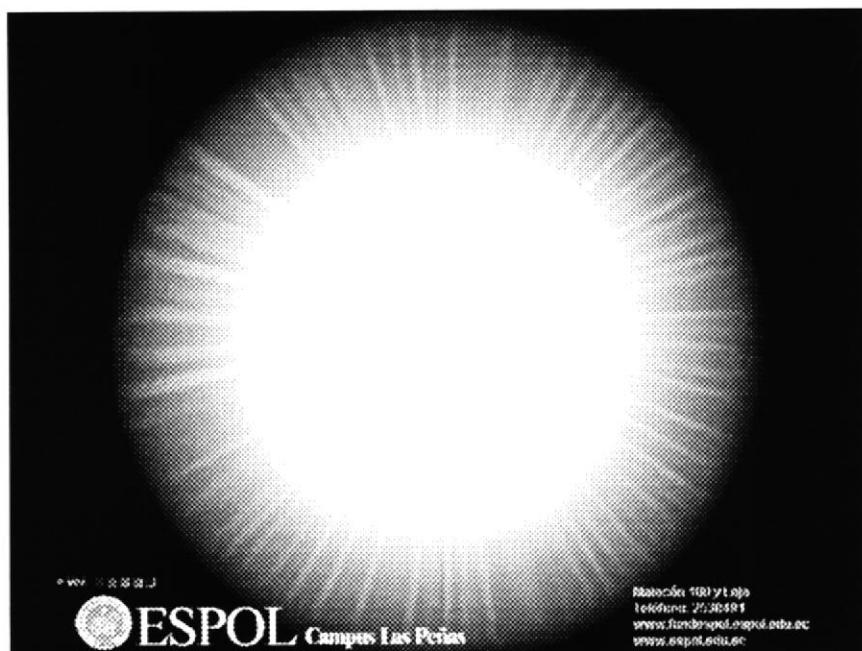
VIDEO INTRO – SECUENCIA



VIDEO INTRO – SECUENCIA



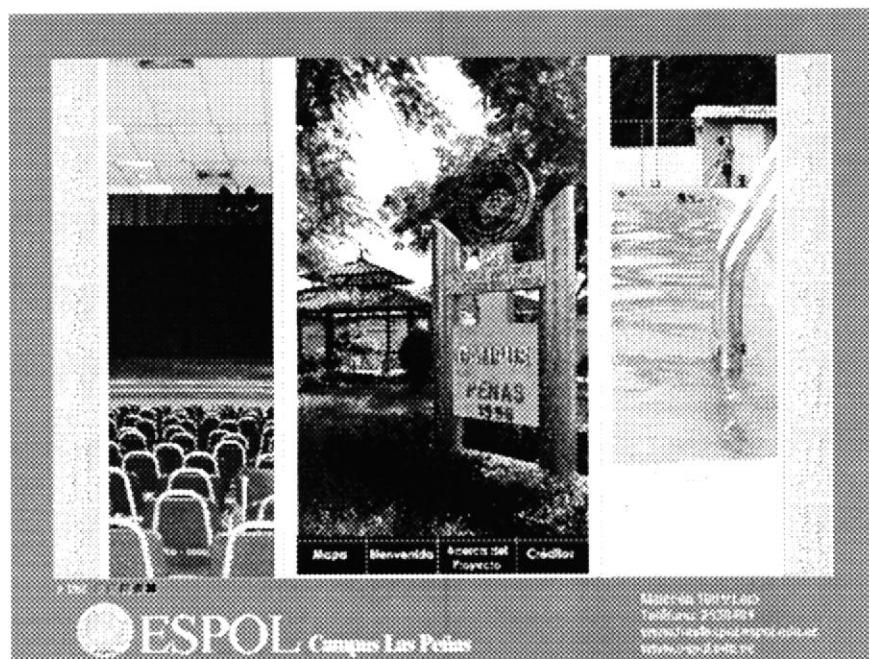
VIDEO INTRO – SECUENCIA



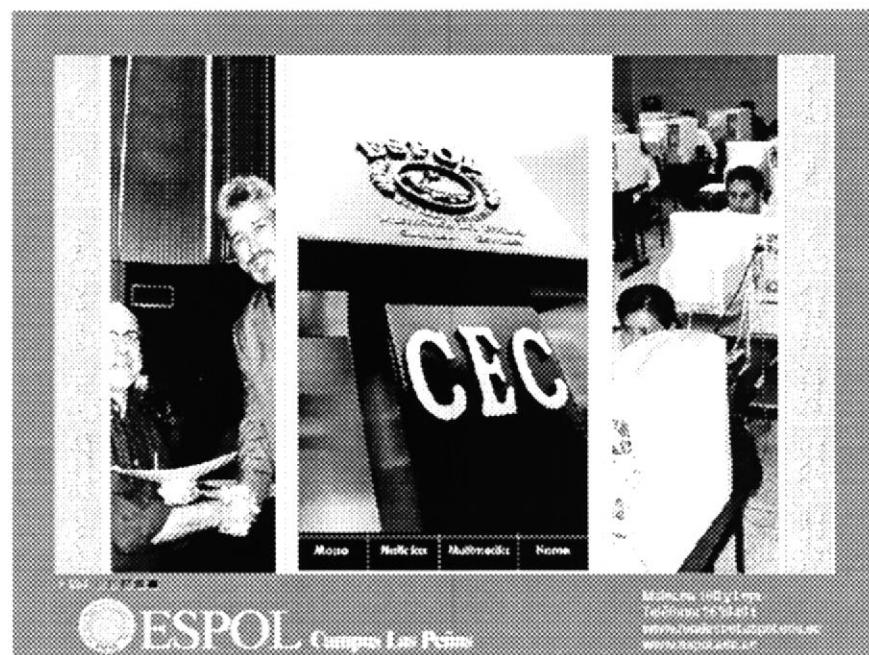
VIDEO INTRO – SECUENCIA



4.3. VENTANA PRINCIPAL



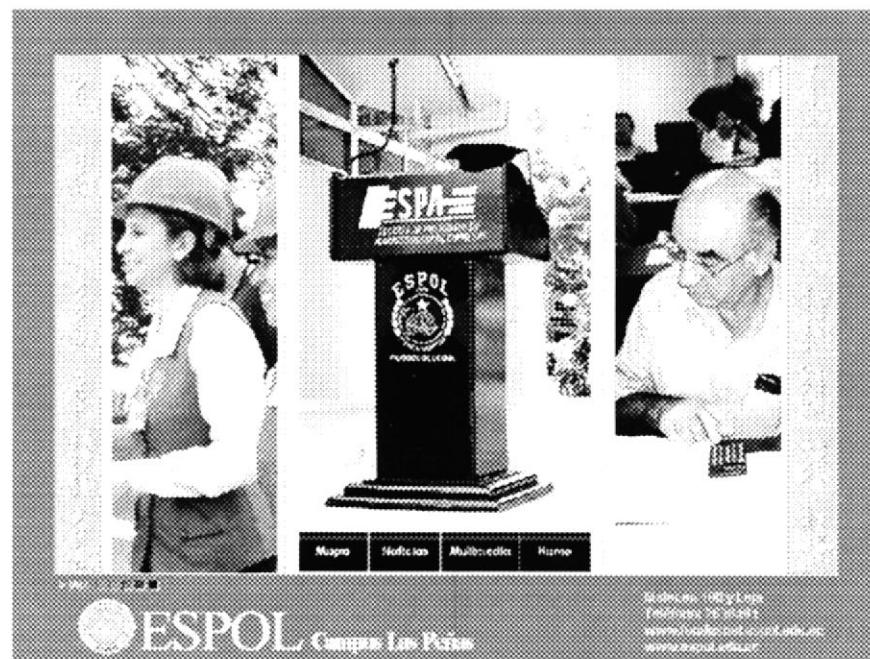
4.3.1. CEC



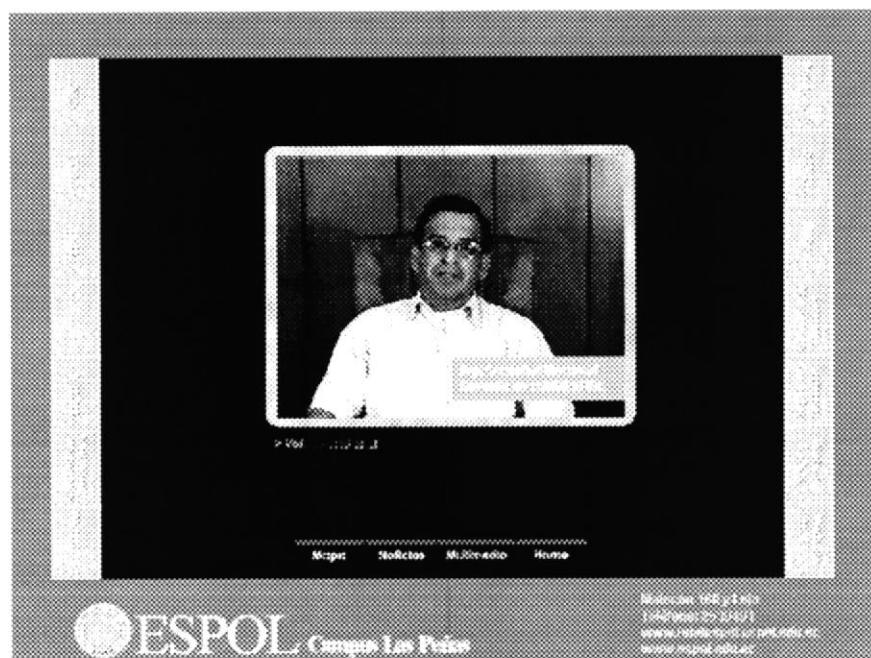
4.3.2. CELEX



4.3.3. ESPAE



4.3.4. FUNDESPOL



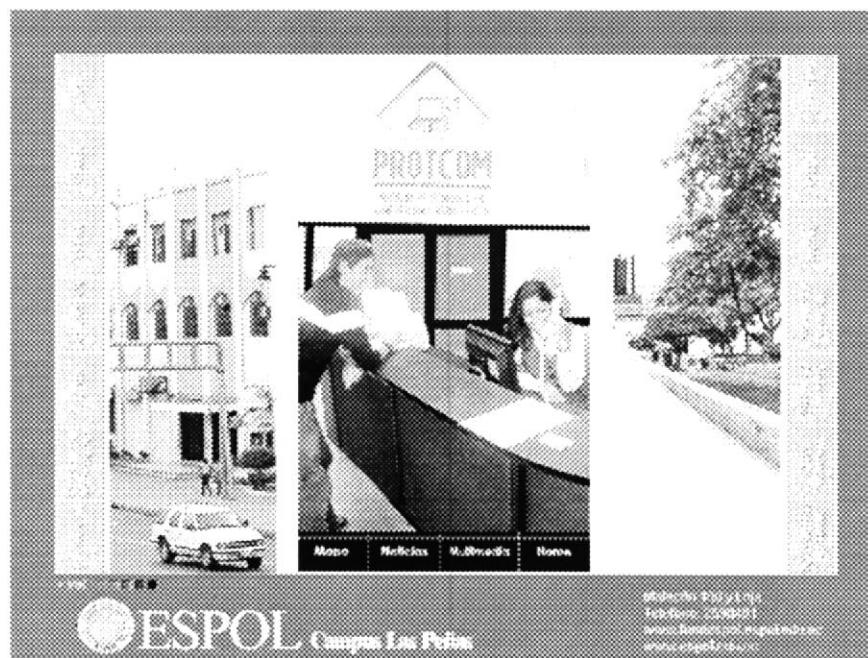
4.3.5. LICTUR



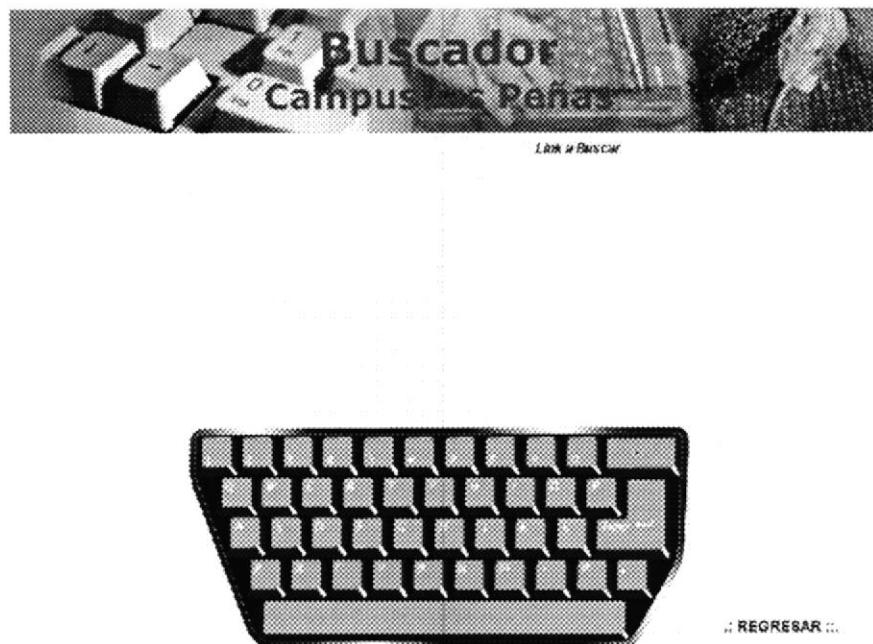
4.3.6. OFICINA DE ADMISIONES



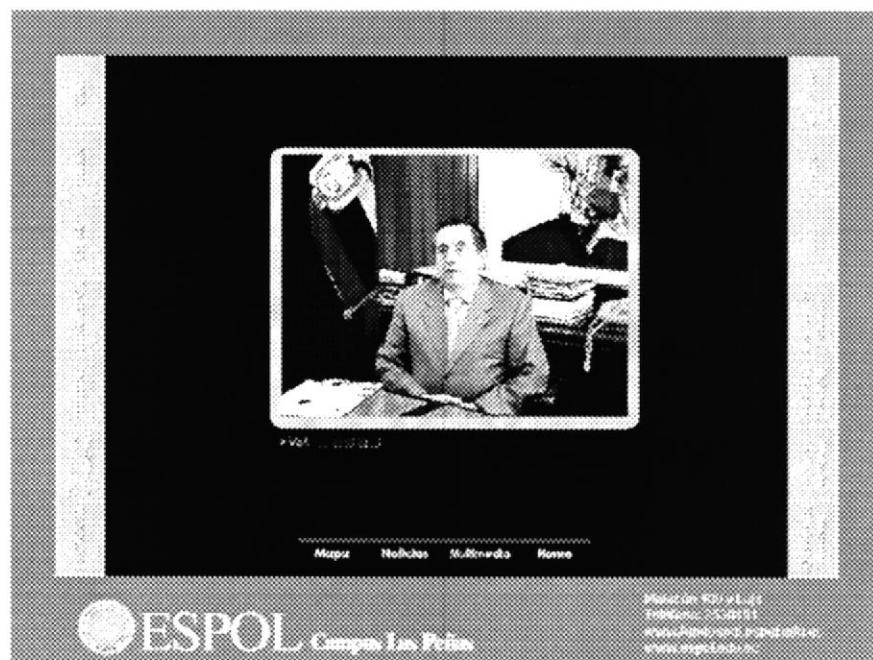
4.3.7. PROTCOM



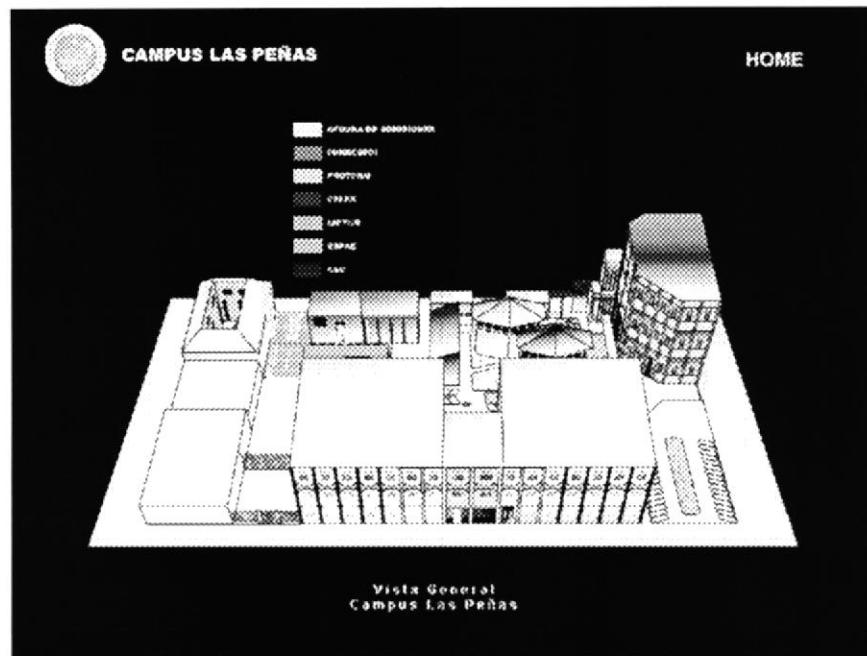
4.3.8. BÚSQUEDA



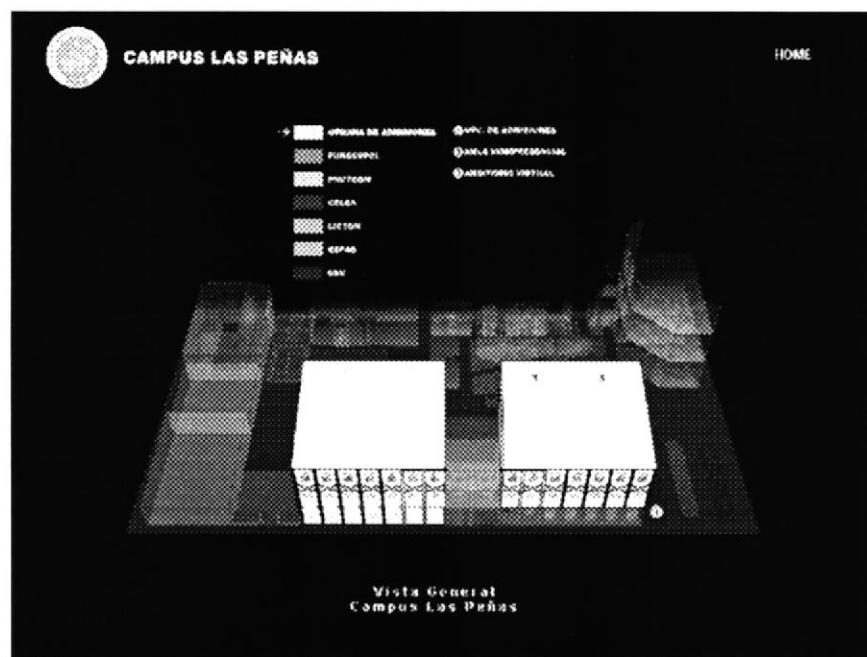
4.3.9. RECTOR



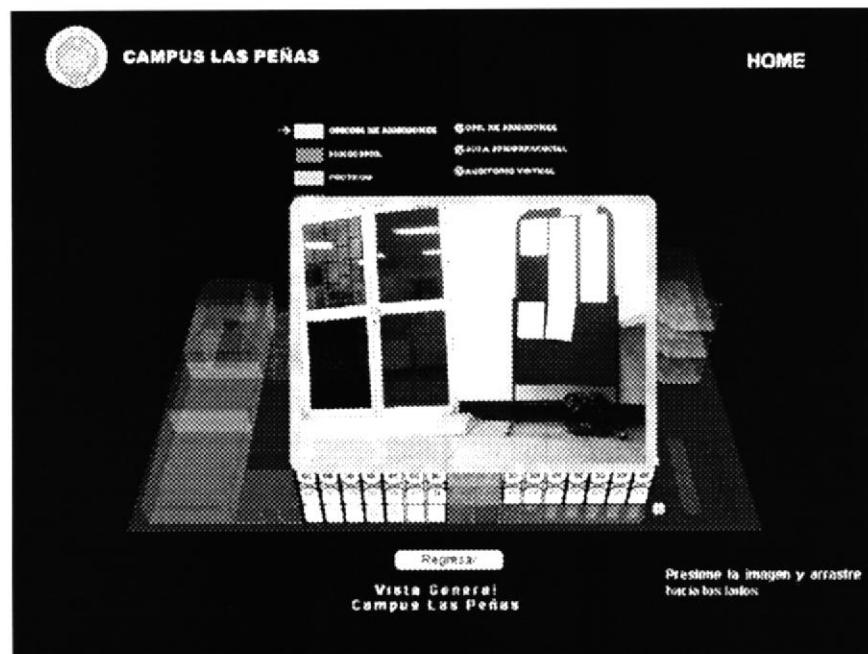
4.3.10. MAPA



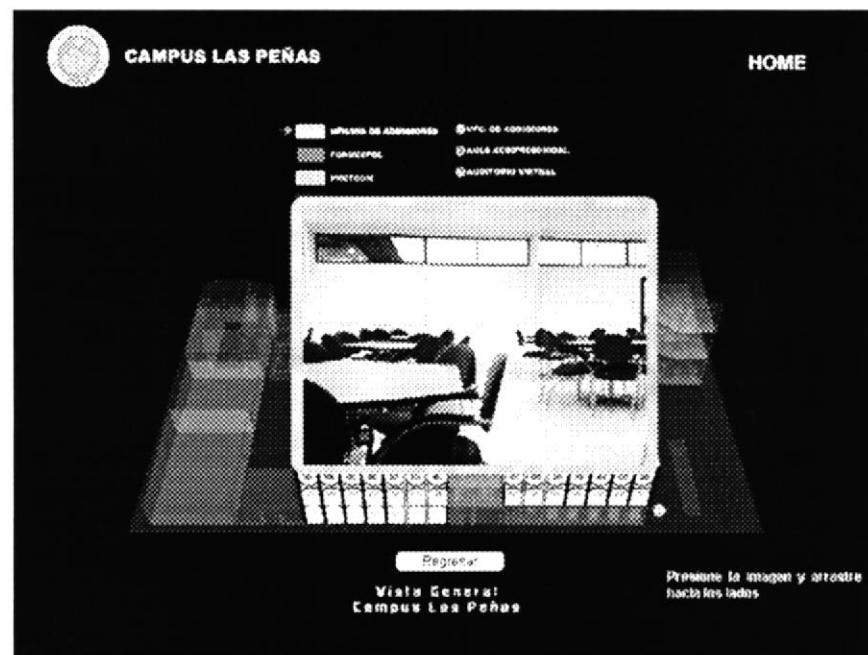
4.3.10.1. VENTANA DE OFICINA DE ADMISIONES



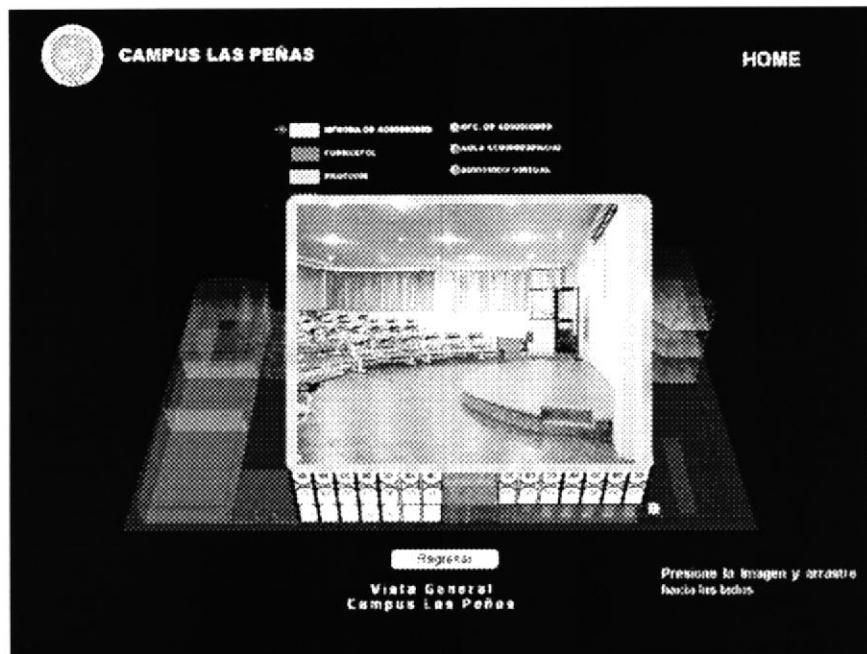
4.3.10.1.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN OFICINA DE ADMISSIONES



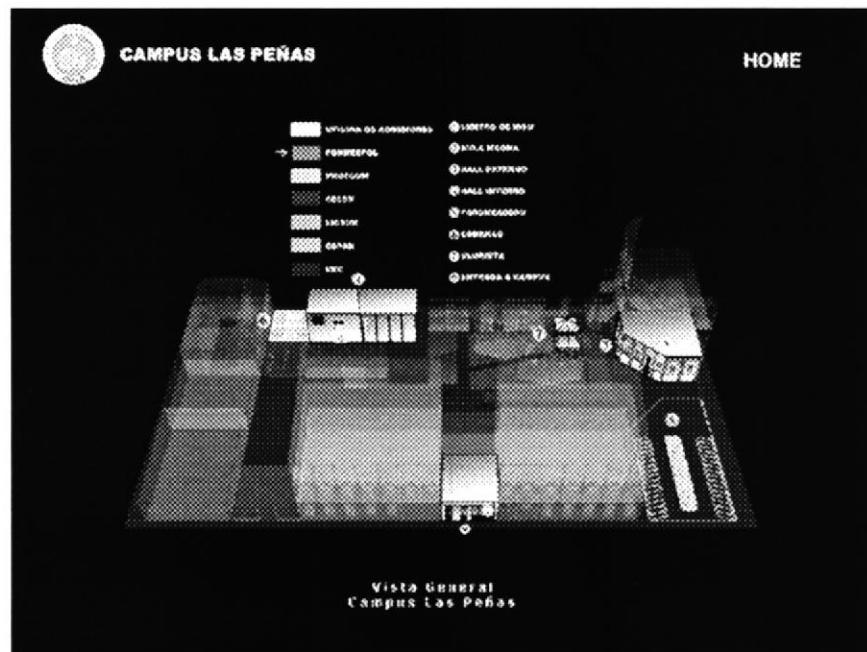
4.3.10.1.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AULA SEMIPRESENCIAL



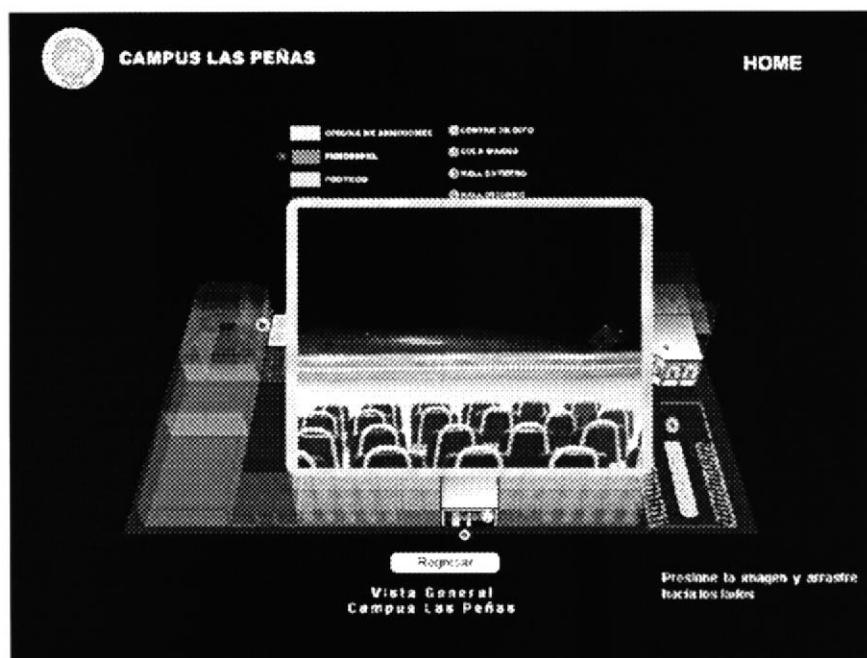
4.3.10.1.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AUDITORIO VIRTUAL



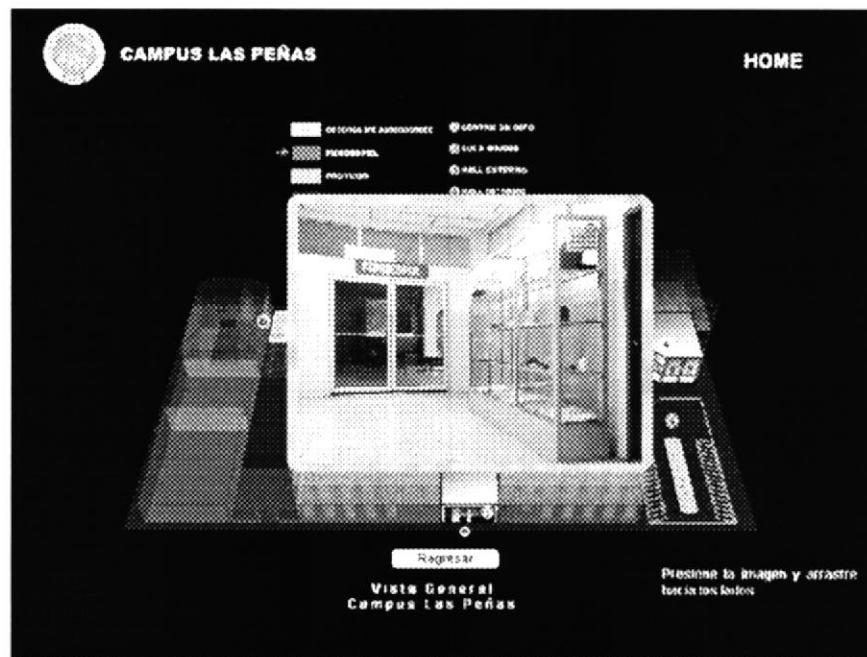
4.3.10.2. VENTANA DE FUNDESPOL



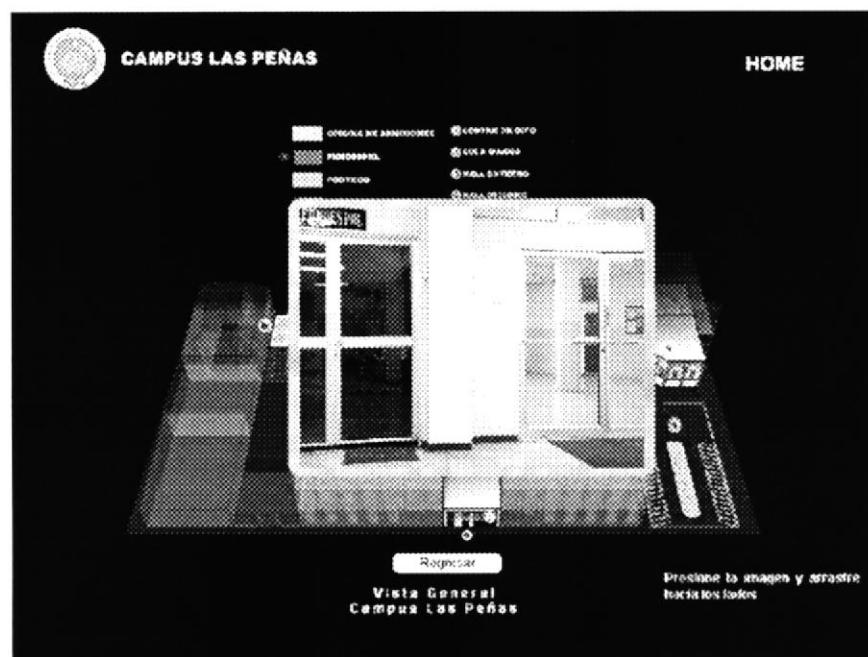
4.3.10.2.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AULA MAGNA



4.3.10.2.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN HALL EXTERNO



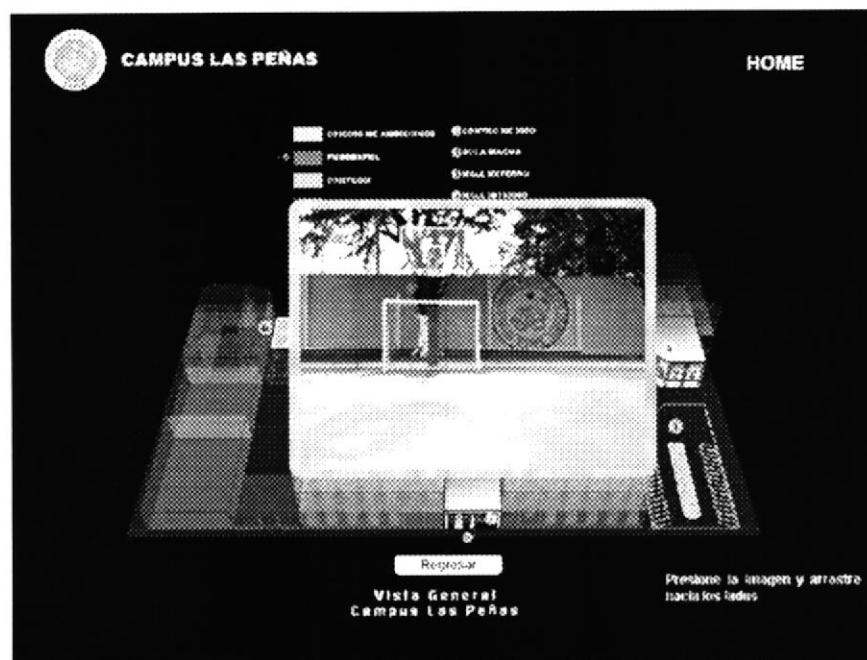
4.3.10.2.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN HALL INTERNO



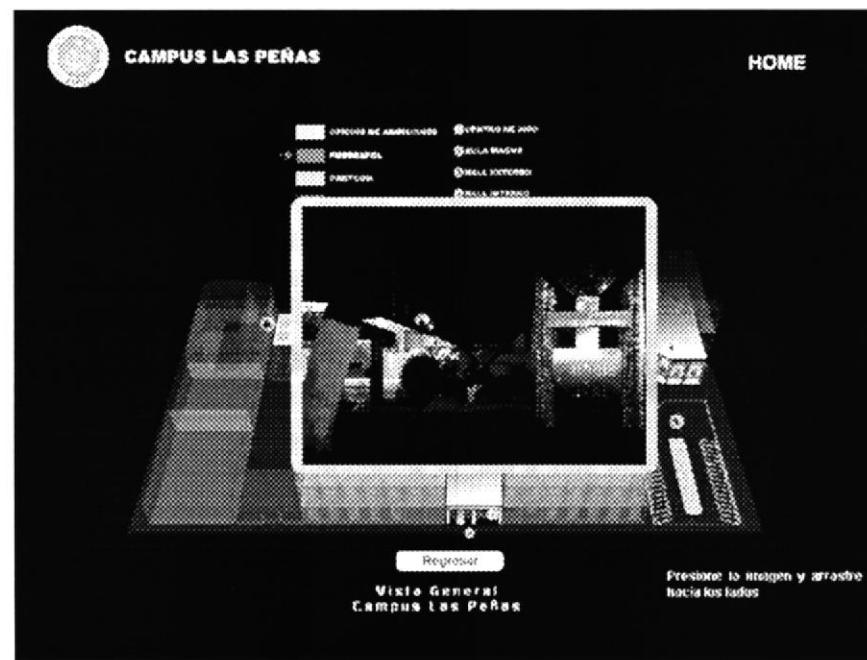
4.3.10.2.4. ESCOGEMOS LA OPCIÓN PARQUEADERO



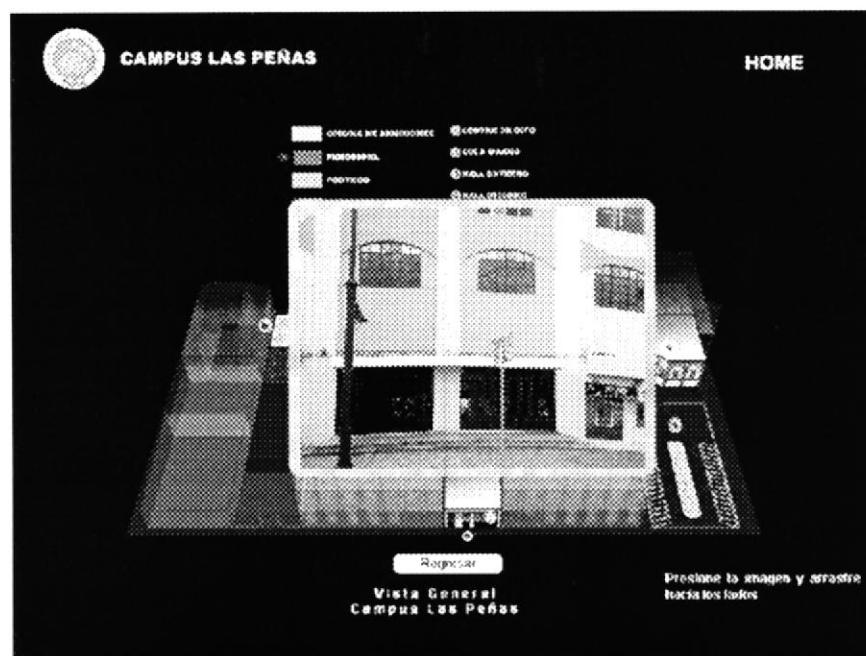
4.3.10.2.5. ESCOGEMOS LA OPCIÓN CANCHA



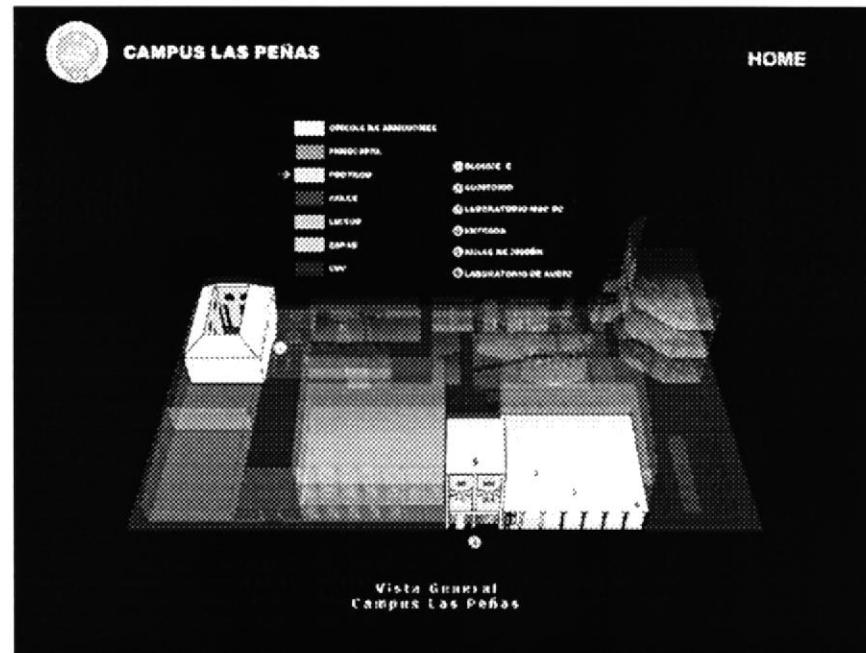
4.3.10.2.6. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GLORIETA



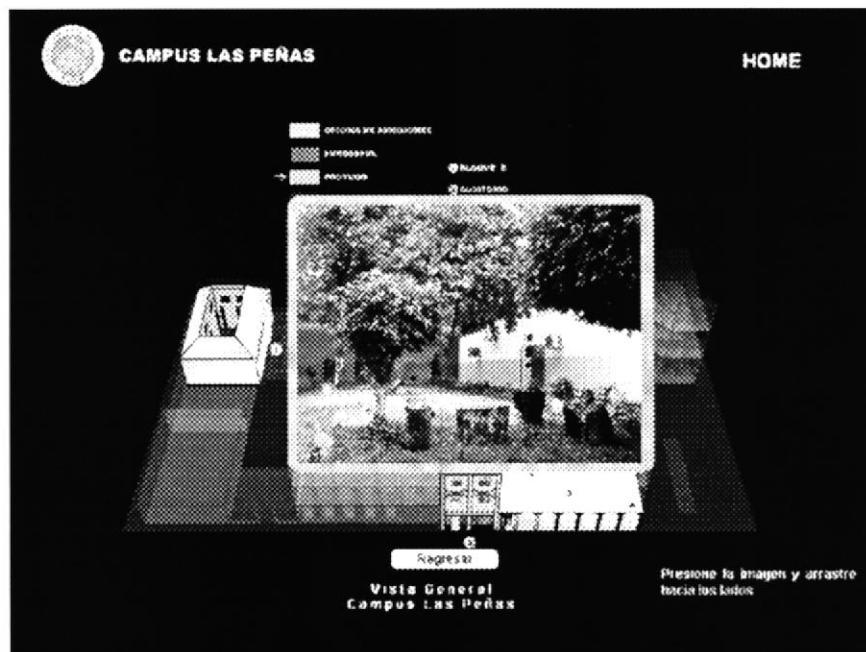
4.3.10.2.7. ESCOGEMOS LA OPCIÓN ENTRADA A CAMPUS



4.3.10.3. VENTANA DE PROTCOM



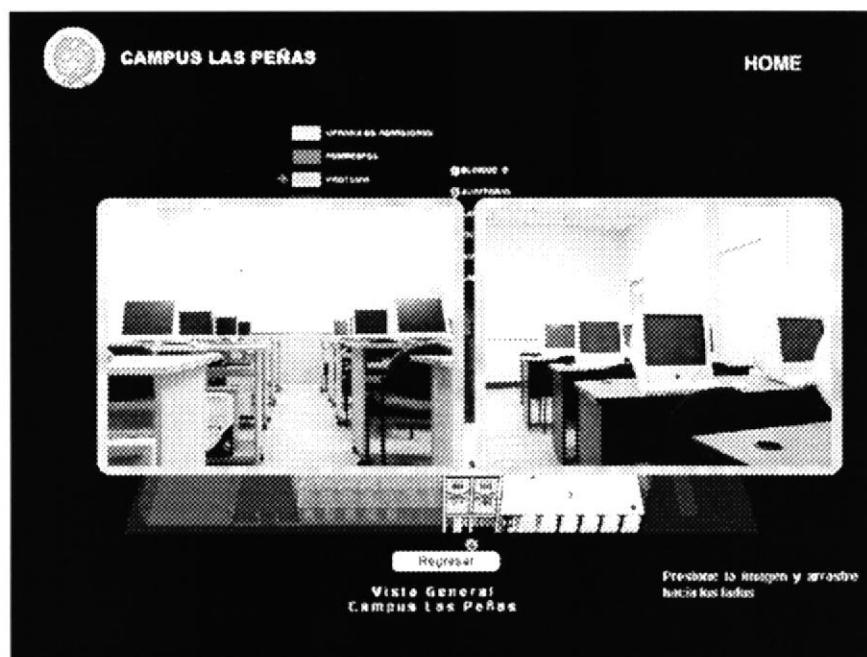
4.3.10.3.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN BLOQUE E



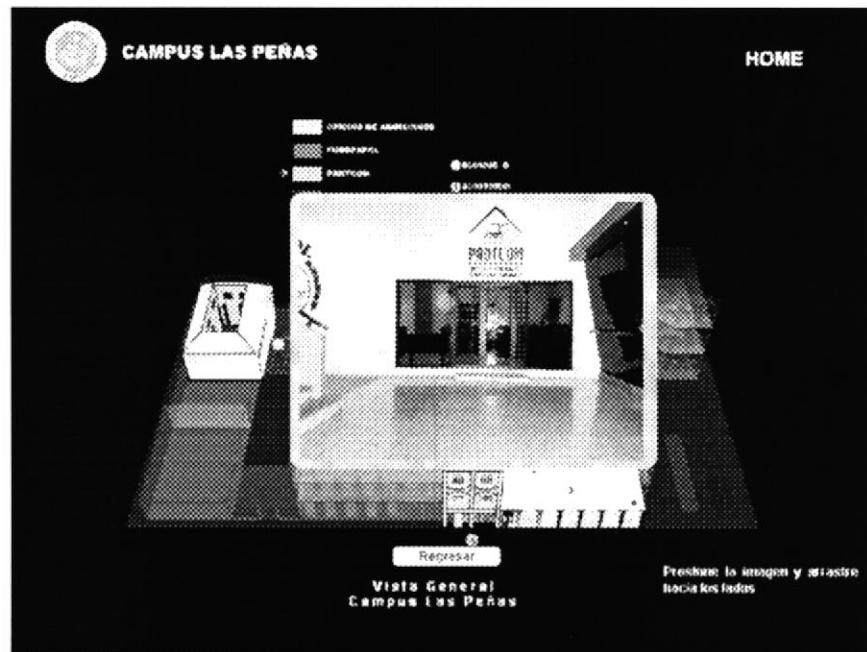
4.3.10.3.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AUDITORIO



4.3.10.3.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIO PC Y MAC

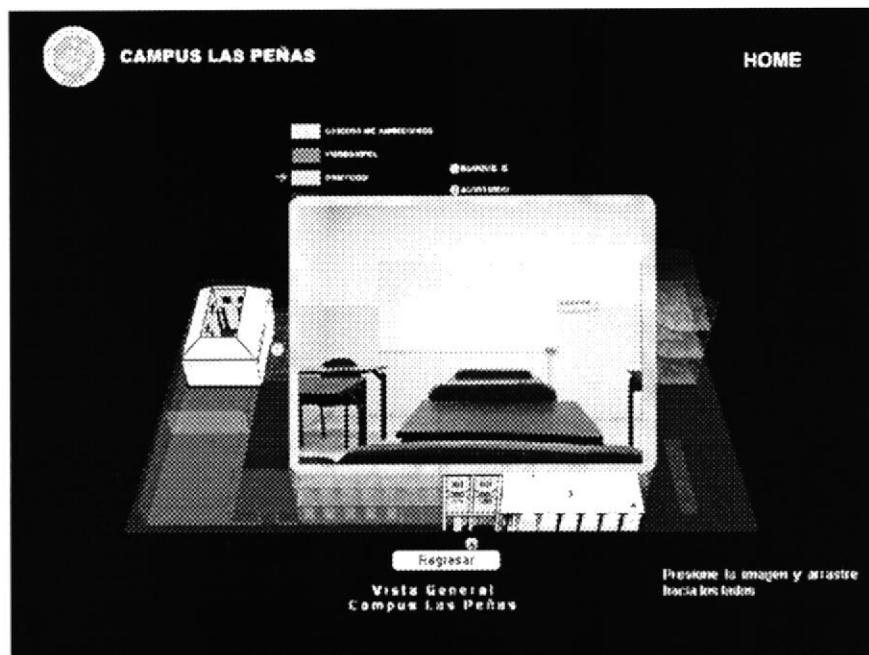


4.3.10.3.4. ESCOGEMOS LA OPCIÓN ENTRADA

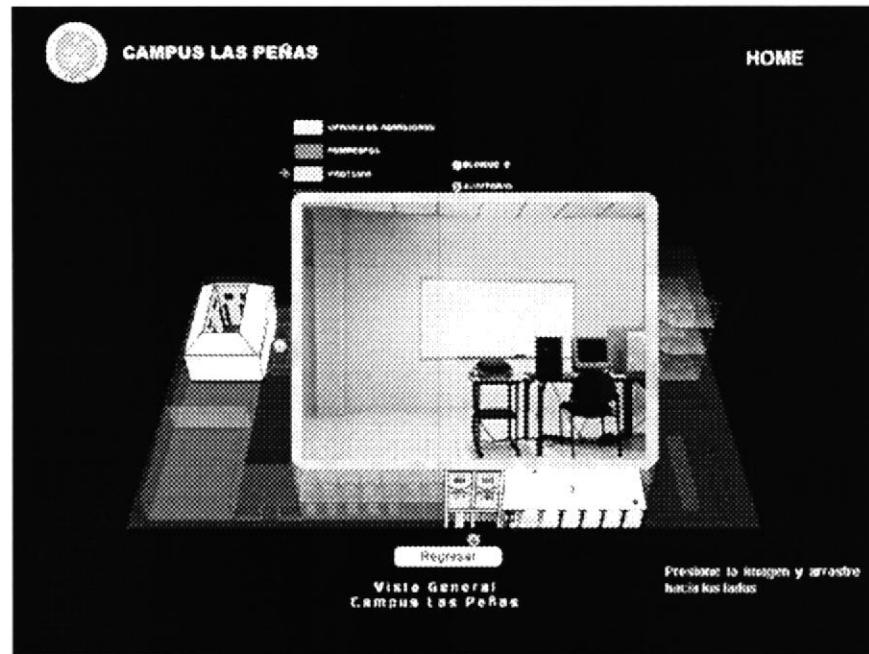


PROTECOM
ESTACIONAMIENTO
BLOQUE ECA
CAMPUS
PEÑAS

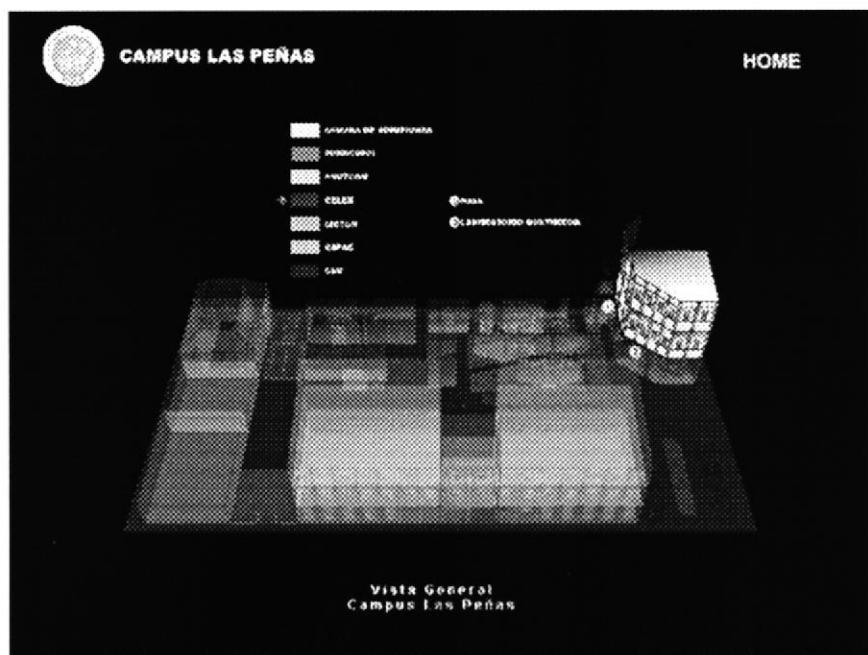
4.3.10.3.5. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AULA DE DISEÑO



4.3.10.3.6. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIO DE AUDIO



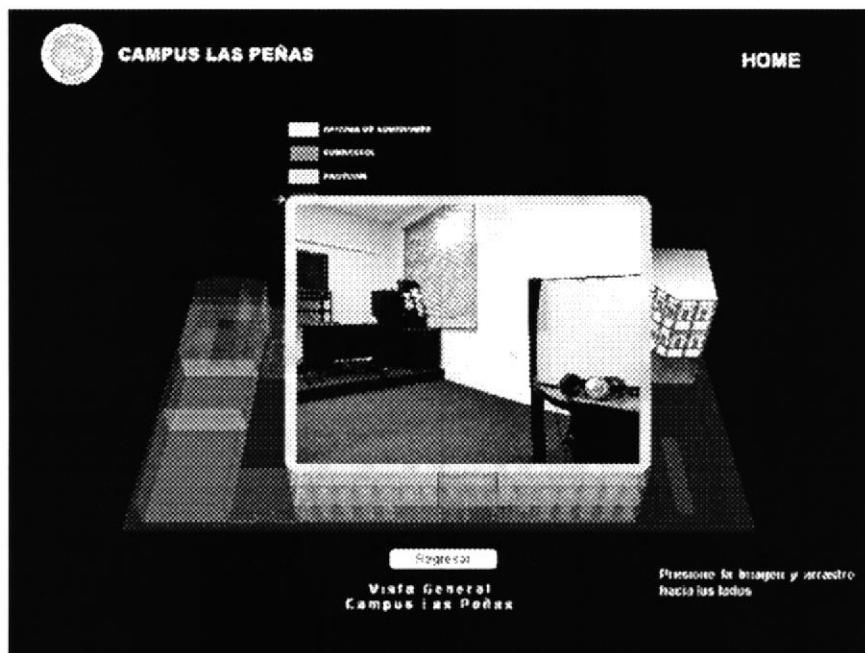
4.3.10.4. VENTANA DE CELEX



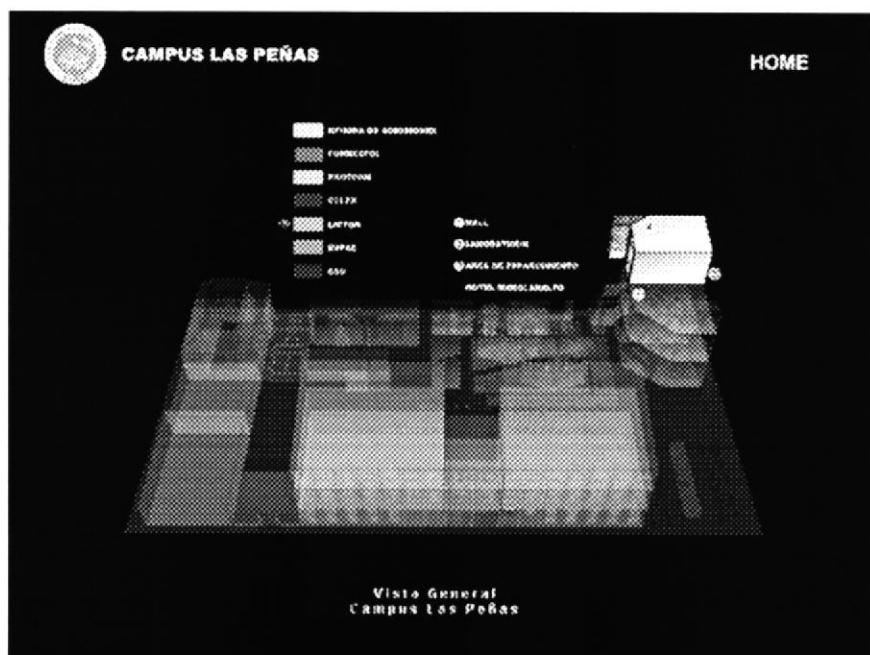
4.3.10.4.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN HALL



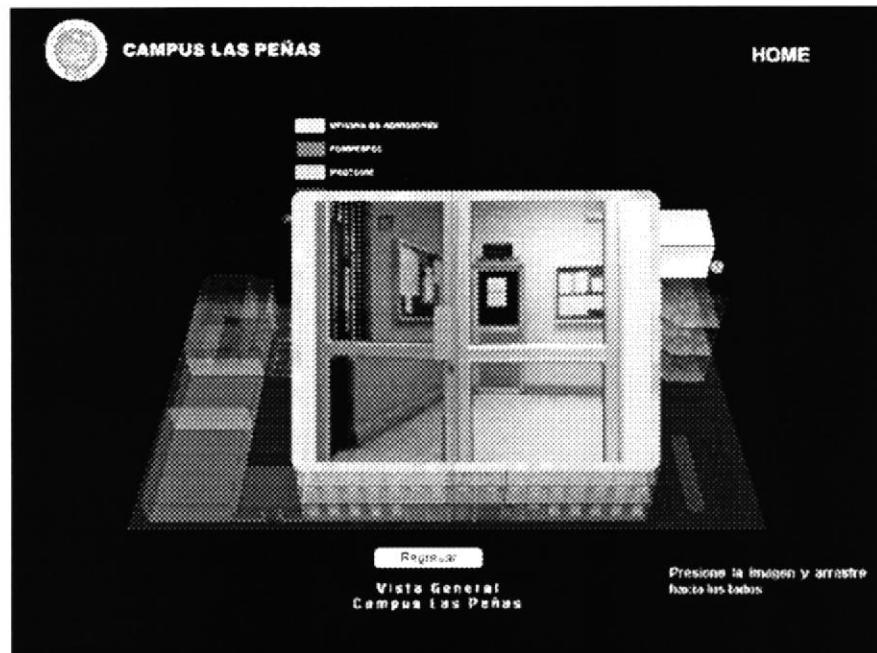
4.3.10.4.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIO MULTIMEDIA



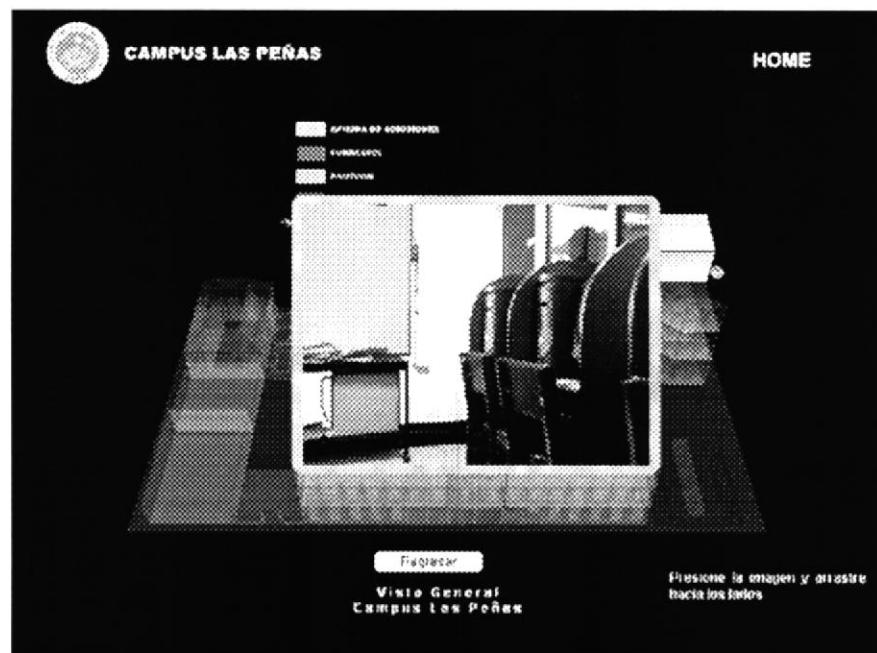
4.3.10.5. VENTANA DE LICTUR



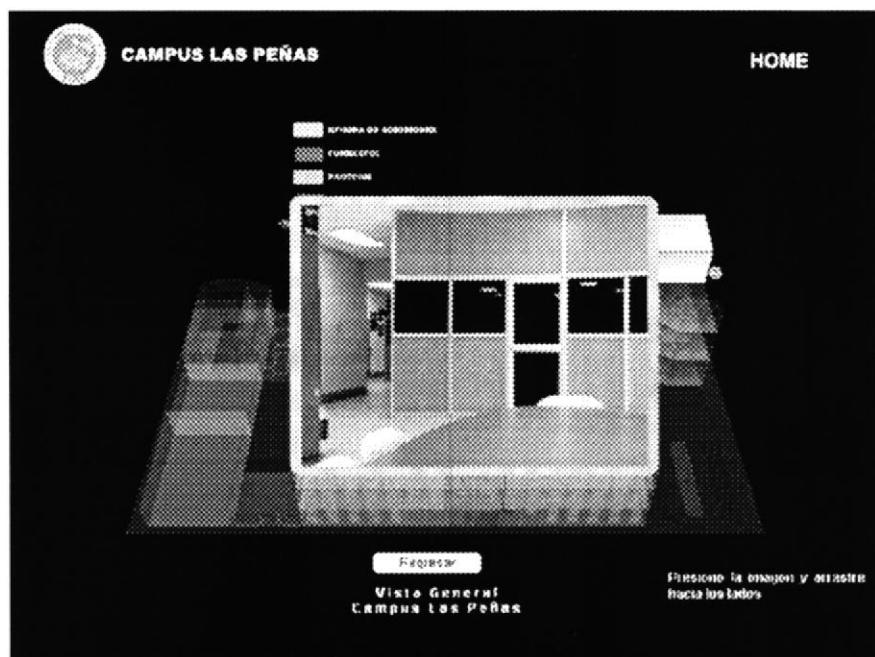
4.3.10.5.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN HALL



4.3.10.5.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIO



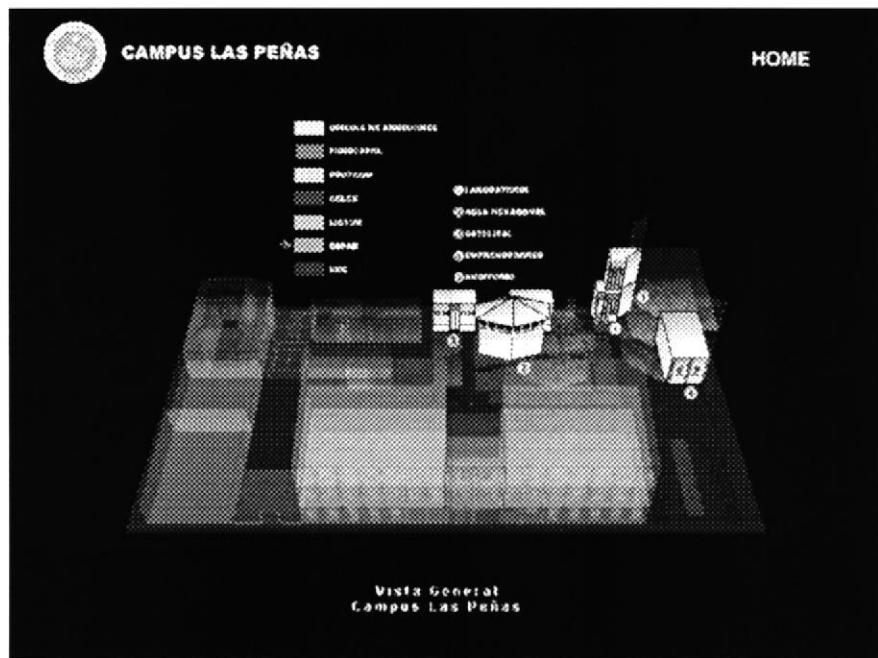
4.3.10.5.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN ÁREA DE ESPARCIMIENTO



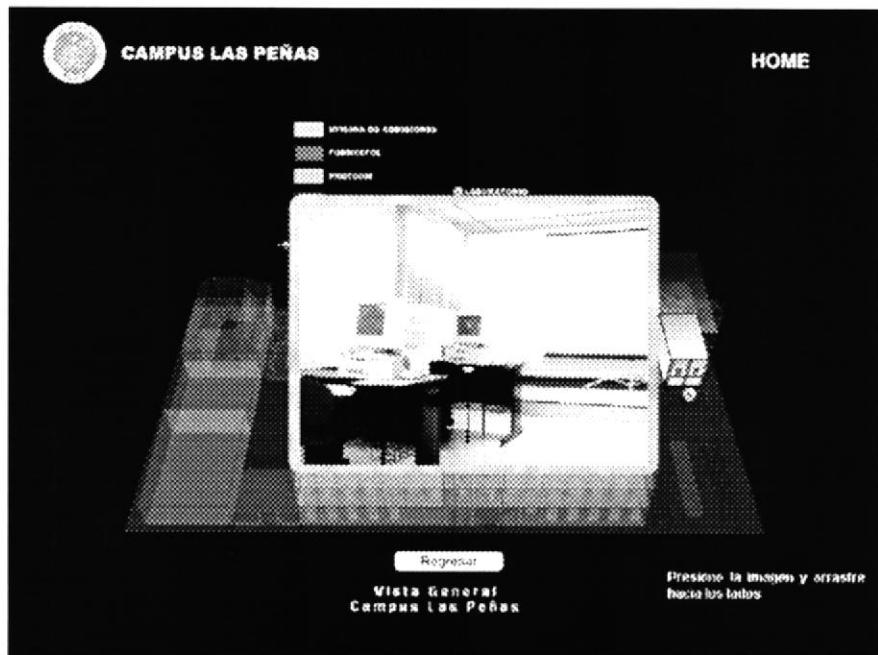
4.3.10.5.4. ESCOGEMOS LA OPCIÓN HOTEL MANGLARALTO



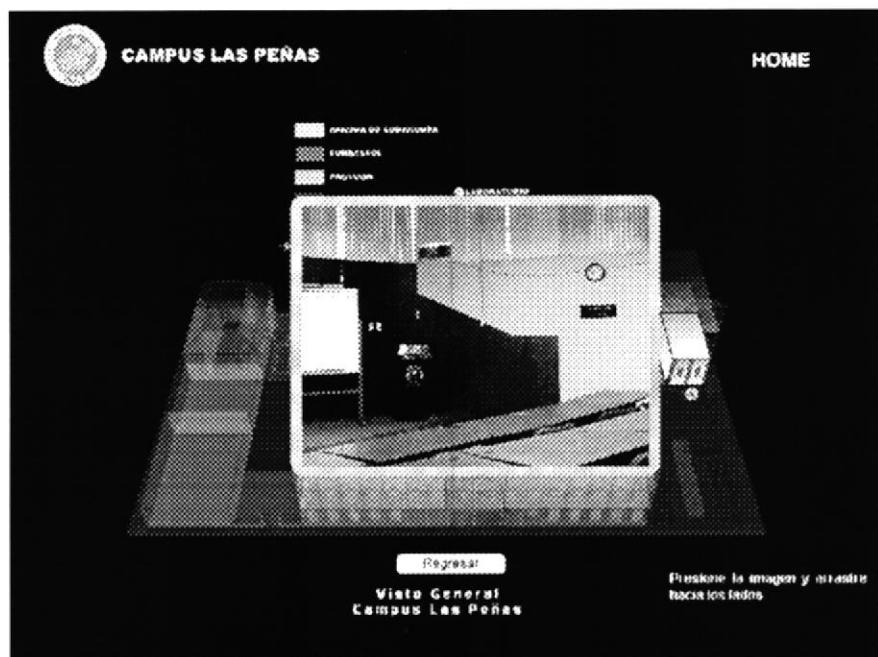
4.3.10.6. VENTANA DE ESPAE



4.3.10.6.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIO



4.3.10.6.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AULA HEXAGONAL



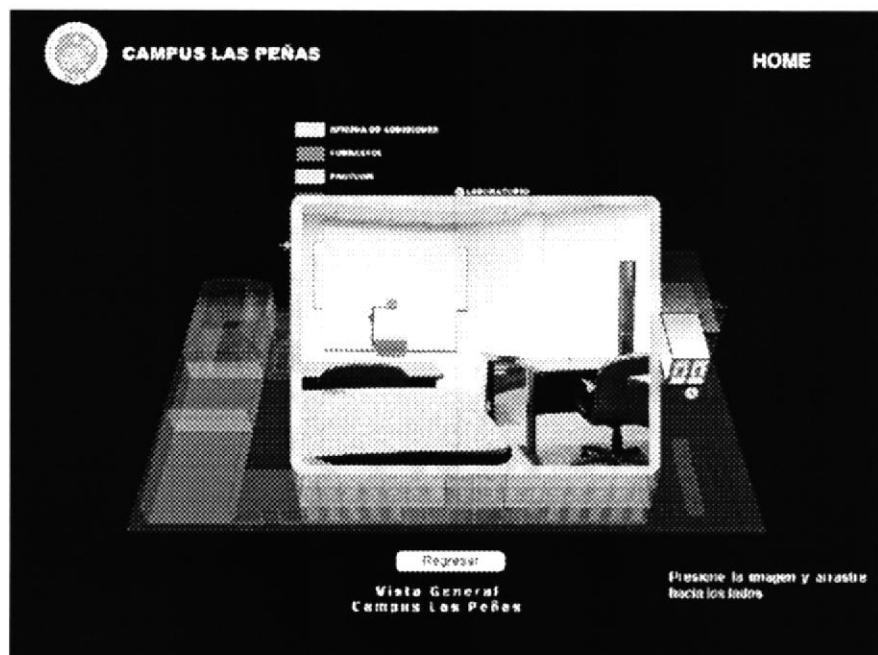
4.3.10.6.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN SATELITAL



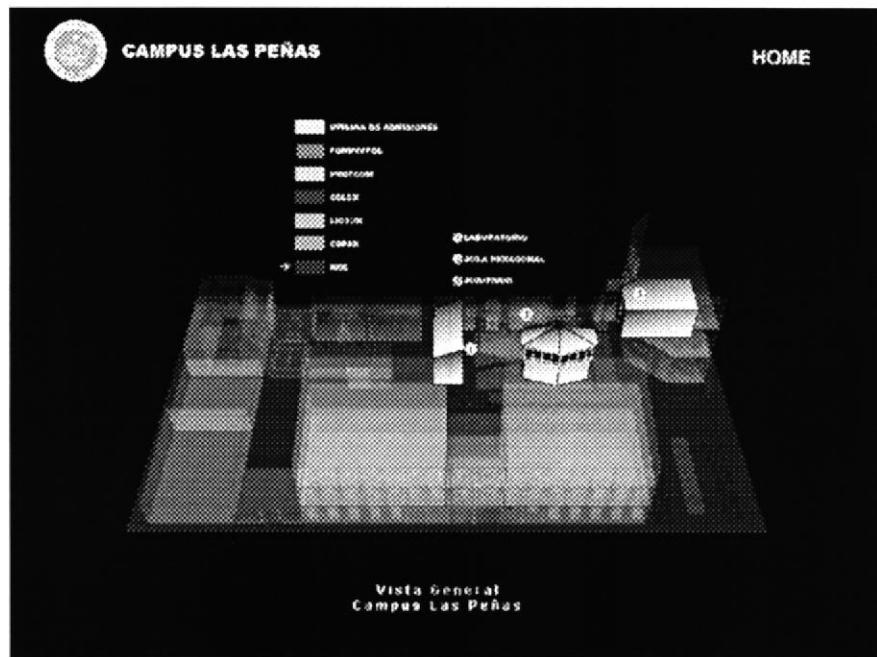
4.3.10.6.4. ESCOGEMOS LA OPCIÓN EMPRENDEDORES



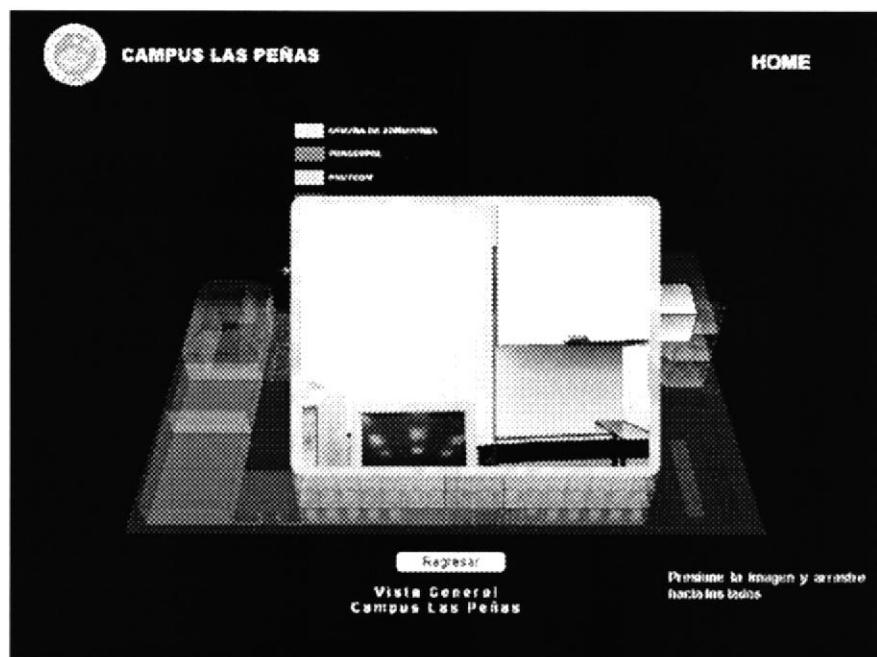
4.3.10.6.5. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AUDITORIO



4.3.10.7. VENTANA DE CEC



4.3.10.7.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIO



4.3.10.7.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AULA HEXAGONAL

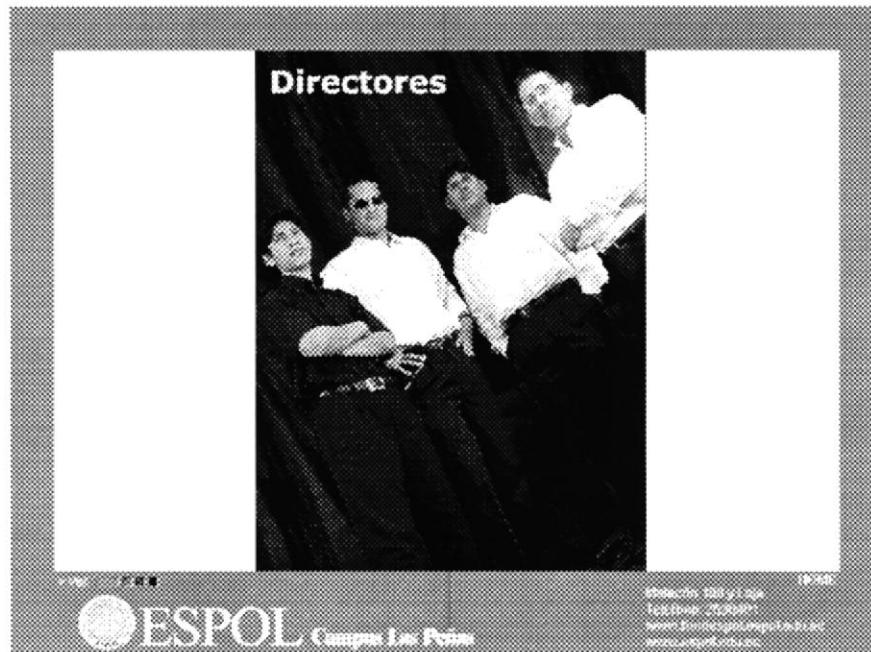


4.3.10.7.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AUDITORIO



4.3.11. CRÉDITOS

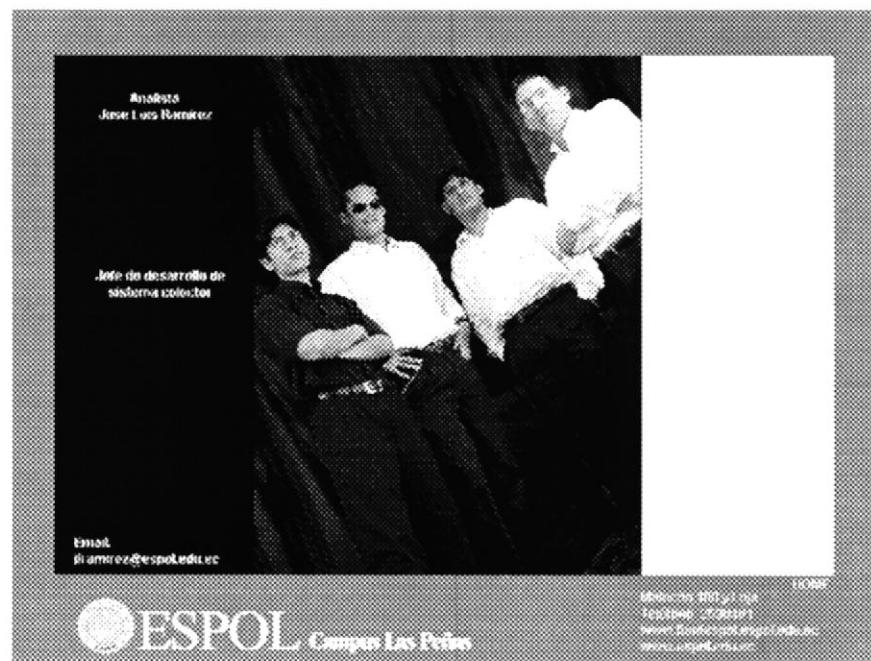
4.3.11.1. DIRECTORES



 **ESPOL** Campus Las Peñas

Teléfono: 2207-1200
Fax: 2208-0111
www.espol.edu.ec
espol@espol.edu.ec

4.3.11.1.1. ANALISTA JOSÉ LUIS RAMÍREZ

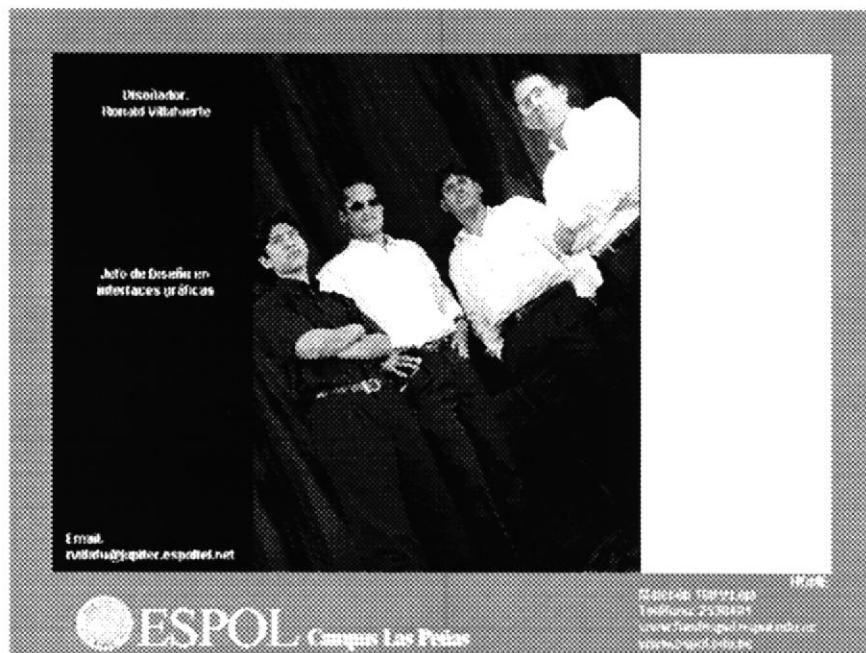


 **ESPOL** Campus Las Peñas

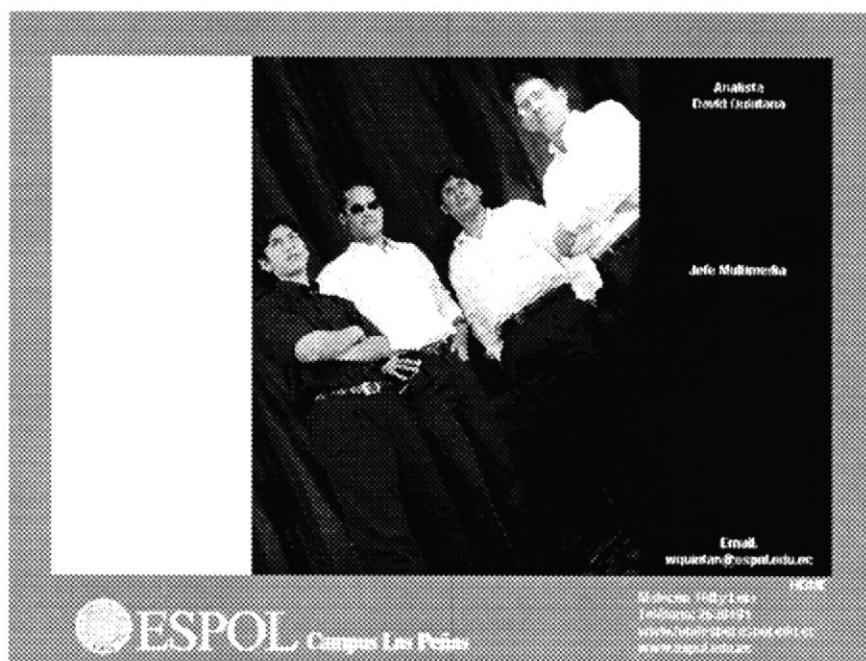
Teléfono: 2207-1200
Fax: 2208-0111
www.espol.edu.ec
espol@espol.edu.ec


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

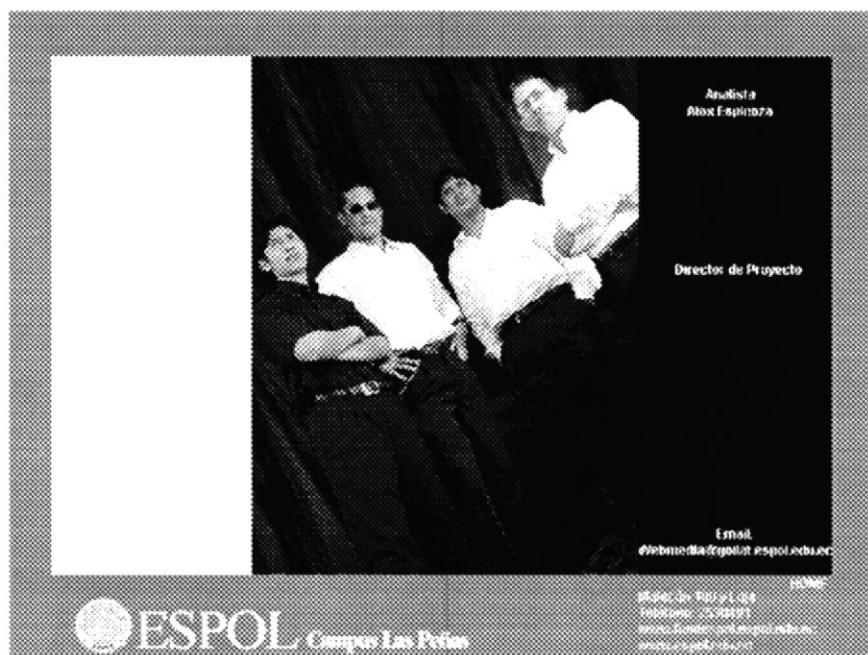
4.3.11.1.2. DISEÑADOR RONALD VILLAFUERTE



4.3.11.1.3. ANALISTA DAVID QUINTANA



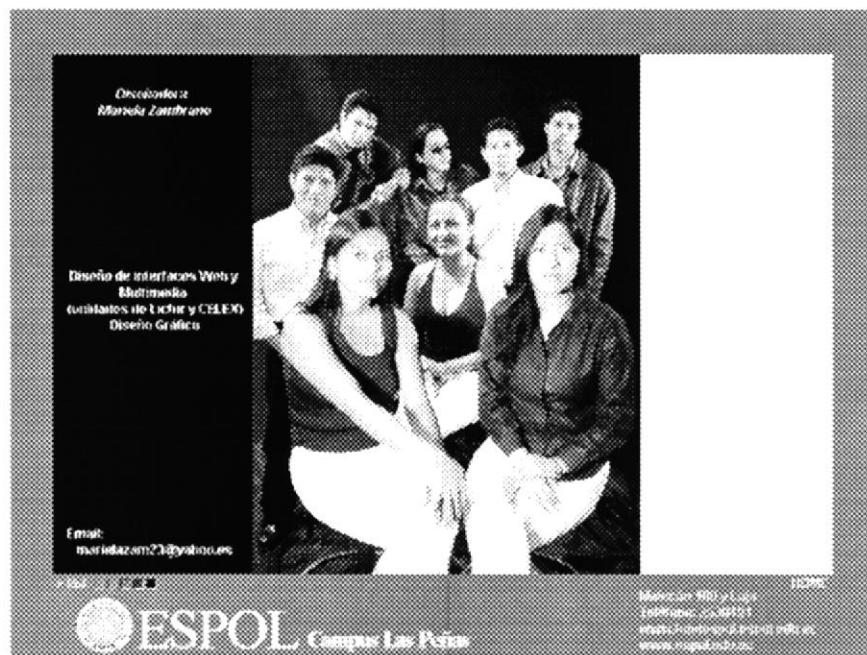
4.3.11.1.4. LICENCIADO ALEX ESPINOZA



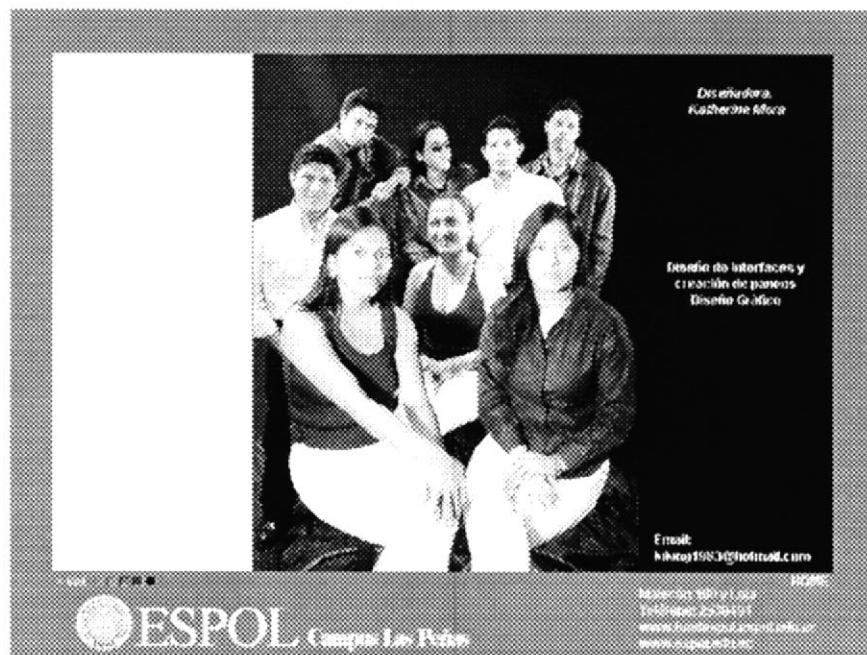
4.3.11.2. DESARROLLADORES



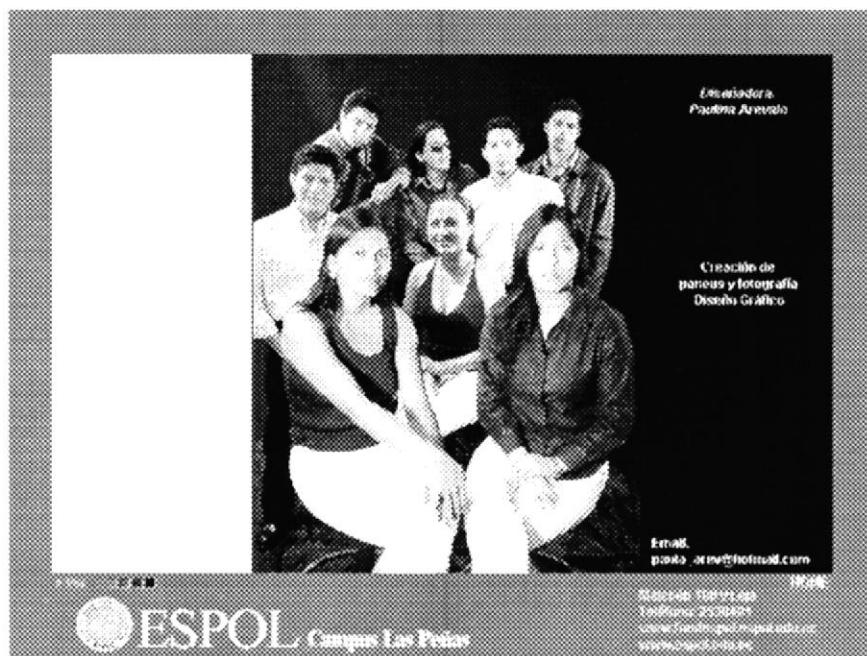
4.3.11.2.1. DISEÑADORA MARIELA ZAMBRANO



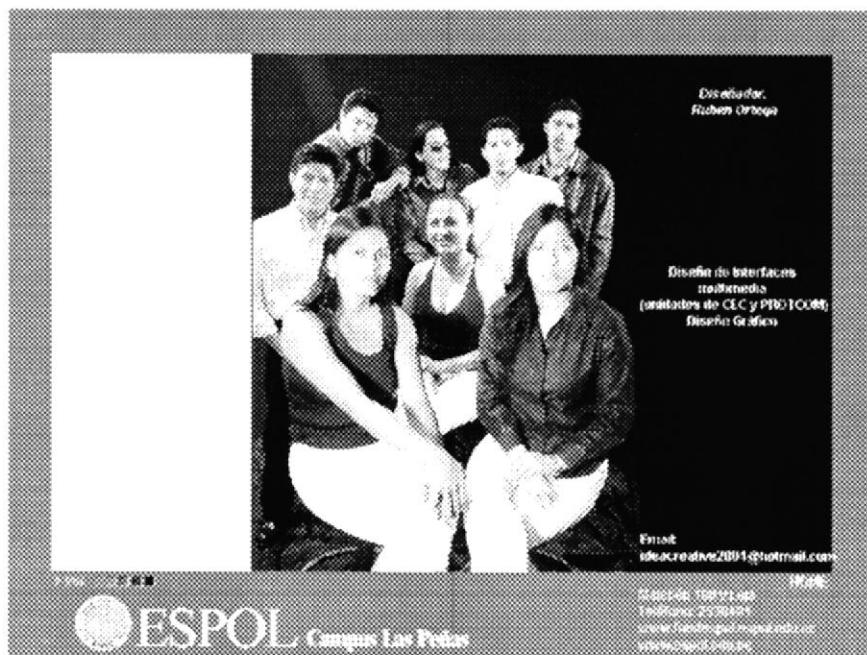
4.3.11.2.2. DISEÑADORA KATHERINE MORA



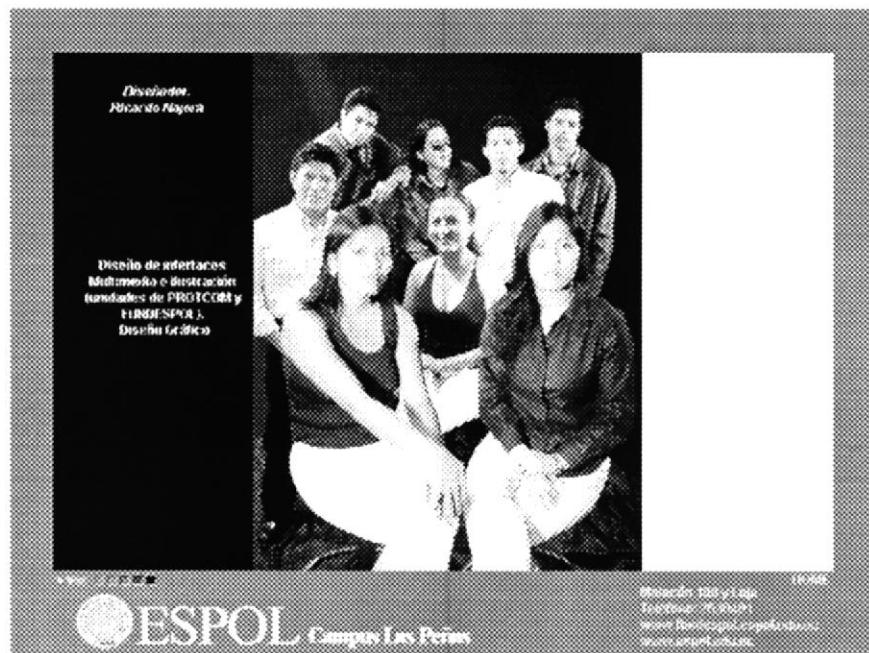
4.3.11.2.3. DISEÑADORA PAULINA ARÉVALO



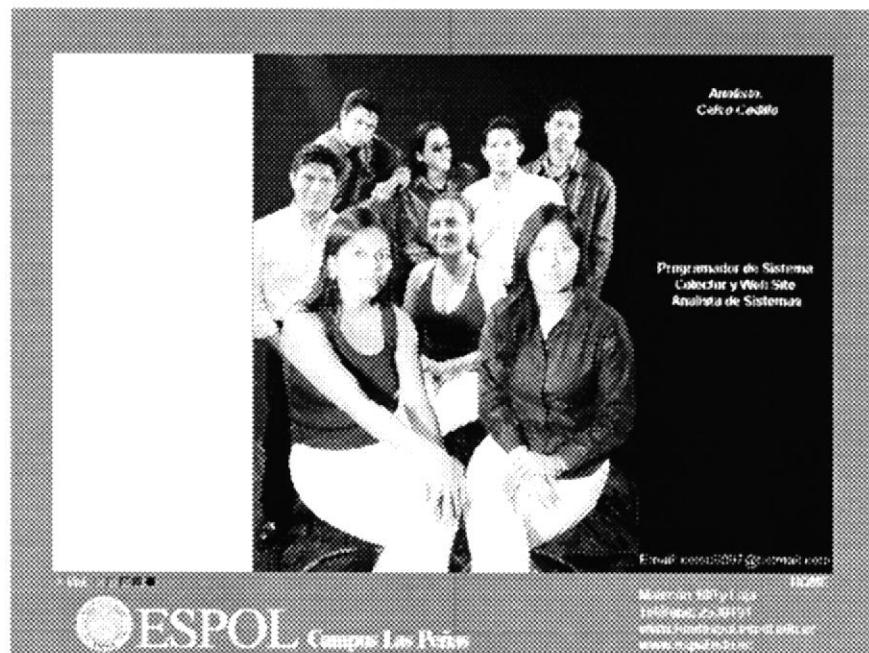
4.3.11.2.4. DISEÑADOR RUBÉN ORTEGA



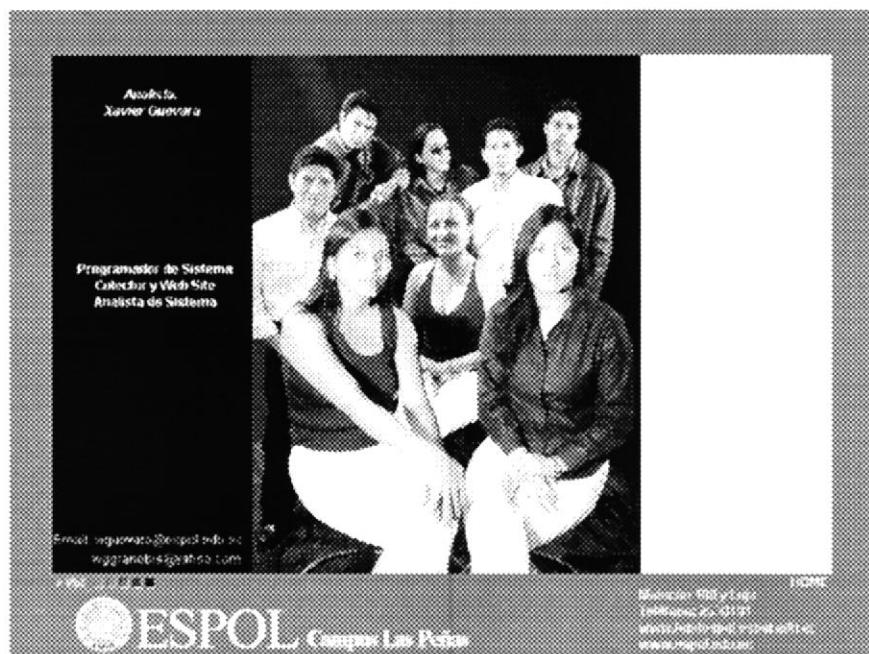
4.3.11.2.5. DISEÑADOR RICARDO NÁJERA



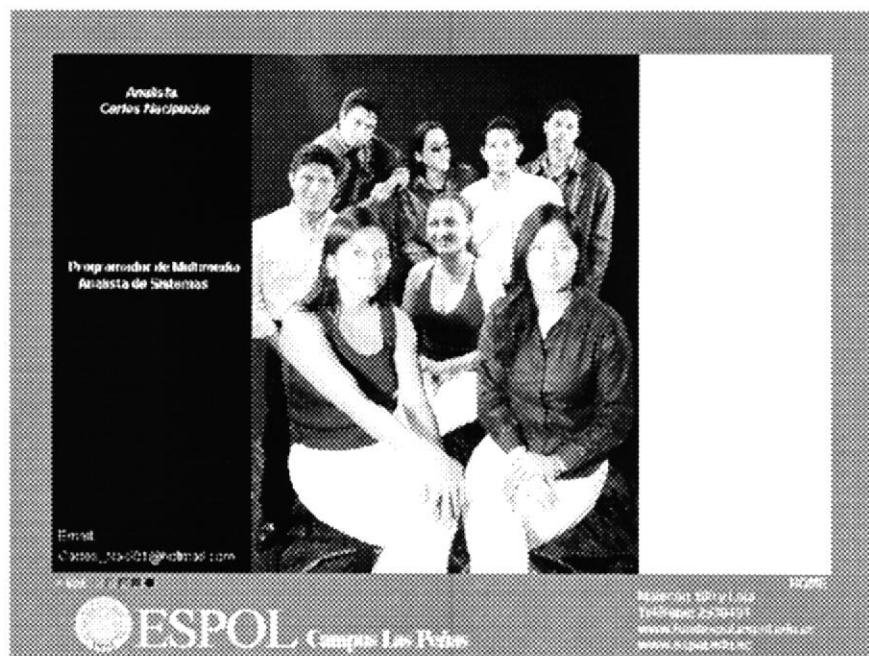
4.3.11.2.6. ANALISTA CELSO CEDILLO



4.3.11.2.7. ANALISTA XAVIER GUEVARA



4.3.11.2.8. ANALISTA CARLOS NACIPUCHA

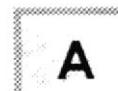




CAPÍTULO 5.

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS



Adobe Photoshop

Es el programa donde se hizo el retoque de fotos y tratamientos de fondos.

Adobe Ilustrador

Es el programa donde se vectorizó el logo de LICTUR

Adobe After Effects

Es el programa donde se edito el video del Coordinador



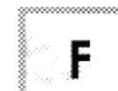
Cromática

Se refiere a los colores empleados en el multimedia.



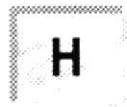
Ejecución

Se llama así al capítulo de este manual que se refiere a todos los equipos y programas que se utilizaron para realizar el proyecto.



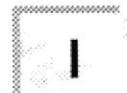
Fuente

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



Hardware

Es la parte física, tangible es decir son todos los equipos de la computadora que se utilizaron como son: monitor, CPU, scanner, etc.



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 deseé utilizar la aplicación.

Interfaz

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

Intro

Se llama así a la página o páginas que forman la introducción o presentación del proyecto.



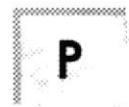
Multimedia

Es un programa que permite la navegación en las diferentes interfaces que tiene el portal.

Mapa Web

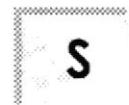
Es un gráfico que muestra la ubicación de la infraestructura de la Escuela Politécnica Campus Las Peñas.





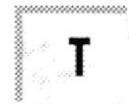
Paneos

Es un recorrido virtual de un lugar específico.



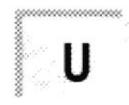
Software

Es la parte intangible e decir los programas que se utilizaron para llevar a cabo el proyecto.



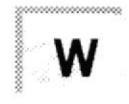
Tipografía

Se refiere al tipo de letra que hemos utilizado en los textos.



Usuario

Persona que utiliza una aplicación de servicio.



WWW

Word Wide Web; amplio mundo de redes.

