

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Programa de Tecnología en Computación y
Diseño Gráfico

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de:

Analista de Sistemas

Tema:

SITIO WEB CLOTHES

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

Barrera Loor Jennifer

Barrera Loor Julio

Carrasco Solis David

DIRECTORES:

Anl. Gabriel Buendía

Lcdo. Aléx Espinoza

Año 2005

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y
DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

SITIO WEB DE CLOTHES

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

BARRERA LOOR JENNIFER

BARRERA LOOR JULIO

CARRASCO SOLÍS DAVID

DIRECTOR

ANL. GABRIEL BUENDIA

LCDO. ALEX ESPINOZA

AÑO

2005

AGRADECIMIENTO

No podríamos dejar de mostrar nuestra gratitud ante todos a nuestro creador y padre Jehová, magnífico creador que por su bondad amorosa nos ha permitido con su ayuda poder concluir nuestras metas hasta el momento, y poner como expresión lo que dijo el profeta Daniel, registrada en la Biblia: “Que el nombre de Dios llegue a ser bendito de tiempo indefinido aun hasta tiempo indefinido, porque la sabiduría y el poderío... porque pertenecen a él.” (Daniel 2:20).

DEDICATORIA

Dirijo este trabajo de t3pico a todos quienes han estado envueltos en mi desarrollo y formaci3n intelectual en realidad ser3a interminable detallar una lista de aquellos y con el temor de excluir a alguien deseo generalizarlos, a excepci3n de mi Dios Jehov3a, mi familia, mis instructores y mis amigos.



David Carrasco Solís

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a todas las personas que nos han acompañado como son nuestros padres y hermanos que siempre han estado pendientes de la carrera y nos han apoyado en todo momento. Hay un agradecimiento especial al creador que siempre ha estado a nuestro lado brindándonos la fuerza para seguir adelante.



Jennifer Barrera



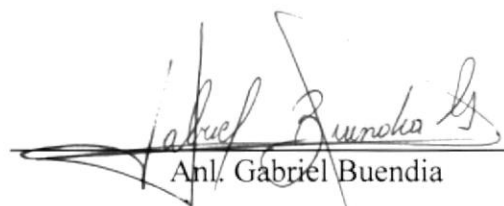
José Barrera

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este tópico de graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al PROTCOM (*Programa de Tecnología en Computación, Diseño Gráfico y Publicitario*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).

FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Anl. Gabriel Buendía



Lcdo. Alex Espinoza

FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



David Carrasco



Jennifer Barrera



José Barrera

TABLA DE CONTENIDO

1.	GENERALIDADES.....	1
1.1	INTRODUCCIÓN.....	1
1.2	OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3	A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.4	LO QUE DEBE CONOCER.....	1
1.5	ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.....	2
1.6	ACERCA DE ESTE MANUAL.....	2
1.7	CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	3
1.7.1	Convenciones de formatos de texto.....	3
1.7.2	Convenciones del mouse.....	3
1.7.3	Convenciones del teclado.....	4
1.8	SOPORTE TÉCNICO.....	5
2.	EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA.....	1
2.1	INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS.....	1
2.2	QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS.....	2
2.2.1	El Botón Inicio y la Barra de Tareas.....	3
2.2.2	Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio.....	3
2.3	VER EL CONTENIDO DE SU PC.....	4
2.4	BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	5
2.5	EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	6
2.6	MANTENIMIENTO DE SU PC.....	7
2.6.1	Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos.....	7
2.6.2	Liberador de Espacio en Disco.....	8
2.6.3	Vaciar la Papelera de Reciclaje.....	10
2.7	FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER.....	11
2.7.1	Manejo del Internet Explorer.....	11
2.7.2	Buscar Información.....	12
2.7.3	Configurar la Página de Inicio.....	13
2.8	INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL.....	14
2.8.1	Agregar Componentes Adicionales de Windows.....	14
2.8.2	Acceder al Servidor Web.....	16
2.8.3	Sitio Web Predeterminado en IIS.....	17
2.8.4	Colocar Nuestras Propias Páginas.....	17
2.9	ACERCA DE INTERNET.....	18
2.9.1	Correo Electrónico.....	18
2.9.2	Utilidad del Correo Electrónico.....	18
2.9.3	Direcciones de Correo Electrónico.....	19
2.9.4	Direcciones Alfanuméricas.....	19
2.9.5	El Navegador Web.....	20
2.9.6	El World Wide Web (WWW).....	20
2.9.7	Http.....	21
2.9.8	Url.....	21

3.	REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
4.	REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
5.	INGRESAR AL WEB SITE.....	1
5.1	ENTRAR AL SITIO.....	1
6.	CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE.....	1
6.1	CABECERA.....	1
6.2	MENÚ PRINCIPAL.....	1
6.2.1	Opciones del menú.....	1
6.3	OPCIONES VARIAS Y MENSAJES.....	2
6.3.1	Opciones varias.....	2
6.3.2	Opción adicional.....	3
6.4	LAS PÁGINAS DEL WEB SITE.....	4
6.5	PÁGINA PRINCIPAL – HOME.....	4
6.5.1	Nuestra empresa.....	6
6.5.2	Como registrarte.....	7
6.5.3	Como comprar.....	8
6.5.4	Contáctenos.....	9
6.5.5	Categoría mujeres.....	10
6.5.6	Productos por subcategoría de mujeres.....	12
6.5.7	Página principal de hombres.....	13
6.5.8	Productos por subcategoría de hombres.....	15
6.5.9	Página principal de Niños.....	16
6.5.10	Productos por subcategoría de niños.....	18
6.5.11	Página principal de Accesorios.....	19
6.5.12	Productos por subcategoría de Accesorios.....	21
6.5.13	Página de detalle.....	22
6.5.14	El carrito de compra.....	23
6.5.15	Compra.....	24
6.5.16	Búsqueda avanzada.....	25
6.5.17	Muestras Ofertas.....	26
6.5.18	Los mejores descuentos.....	27
6.5.19	Nuestras novedades.....	28
6.5.20	Suscripción por tienda o por clientes.....	29
6.5.21	Políticas y reglas a las empresas.....	30
6.5.22	Suscripción de tiendas.....	31
6.5.23	Políticas y reglas a los clientes.....	34
6.5.24	Suscripción de clientes.....	35
6.5.25	Actualización de usuario.....	38
6.5.26	Recuperación de clave.....	39
6.5.27	Página de reglamentos y políticas.....	40



6.5.28	Mapa de sitio del portal.....	41
6.5.29	Acceso solo para tiendas.....	42
6.5.30	Menú de tiendas afiliadas.....	43
6.5.31	Actualización de Tiendas afiliadas.....	44
6.5.32	Ingreso de productos.....	45
6.5.33	Actualización de productos.....	46
6.5.34	Detalle de producto.....	47
6.5.35	Ingreso de detalle producto.....	48
6.5.36	Ingresos los productos que están de moda.....	49
6.6	PÁGINAS DE ADMINISTRACIÓN DEL SITIO.....	50
6.6.1	Ingreso al menú de administración.....	50
6.6.2	Menú principal de la administración del sitio.....	51
6.7	MANTENIMIENTOS.....	52
6.7.1	Ingreso del menú.....	52
6.7.2	Mantenimiento de persona.....	53
6.7.3	Mantenimiento de ubicación.....	54
6.7.4	Mantenimiento de subcategorías.....	55
6.7.5	Mantenimiento de clasificación.....	56
6.7.6	Mantenimiento de color.....	57
6.7.7	Mantenimiento de colores por subcategorías.....	58
6.7.8	Mantenimiento de material.....	59
6.7.9	Mantenimiento de talla.....	60
6.7.10	Ingreso de talla por producto.....	61
6.7.11	Envío de correo masivo.....	62

ANEXOS

A.1.	CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN.....	1
A.1.1	CONOCIENDO EL COMPUTADOR.....	1
A.2.	UNIDAD DE ENTRADA.....	2
A.2.1	EL TECLADO.....	2
A.2.2	EL MOUSE.....	6
A.3.	UNIDAD DE PROCESO.....	8
A.4.	UNIDAD DE SALIDA.....	8
A.5.	UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR.....	9
B.1.	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	1



TABLAS DE FIGURAS

Figura 2.	Pantalla de Ayuda de Windows.....	1
Figura 3.	Botón inicio y barra de tareas.....	3
Figura 4.	Contenido de Mi PC.....	4
Figura 5.	Buscando archivos o carpetas.....	5
Figura 6.	Explorando su PC.....	6
Figura 7.	Pasos para realizar una copia de seguridad.....	7
Figura 8.	Elementos para incluir en la copia de seguridad.....	8
Figura 9.	Seleccionar unidad.....	8
Figura 10.	Liberador de Espacio en disco.....	9
Figura 11.	Otras opciones del Liberador de Espacio en disco.....	9
Figura 12.	Papelera de Reciclaje.....	10
Figura 13.	Botón de Búsqueda en el Internet Explorador.....	12
Figura 14.	Configurar la página de inicio en el Internet Explorer.....	13
Figura 15.	Instalación Windows XP.....	14
Figura 16.	Agregar o quitar componentes de Windows.....	15
Figura 17.	Servicios de Internet Información Server.....	16
Figura 18.	Localhost.....	16
Figura 19.	Pantalla de Internet Explorer.....	1
Figura 20.	Pantalla de ingreso al sitio.....	1
Figura 21.	Pantalla de la página principal de Tienda Virtual.....	2
Figura 22.	Cabecera.....	1
Figura 23.	Menú principal del web site.....	1
Figura 24.	Mensajes indicadores del sitio.....	2
Figura 25.	Marquesina que muestra las últimas noticias relacionadas al clothes.....	3
Figura 26.	Página principal.....	4
Figura 27.	Página de Nuestra Empresa.....	6
Figura 28.	Página de como registrarte.....	7
Figura 29.	Página de cómo Comprar.....	8
Figura 30.	Página de Contáctenos.....	9
Figura 31.	Página Principal de Mujeres.....	10
Figura 32.	Página de Producto por Categoría de Mujeres.....	12
Figura 33.	Página Principal de Hombres.....	13
Figura 34.	Página de Producto por Categoría de Hombres.....	15
Figura 35.	Página Principal de Niños.....	16
Figura 36.	Página de Producto por Categoría de Hombres.....	18
Figura 37.	Página Principal de Accesorios.....	19
Figura 38.	Página de Producto por Categoría de Accesorios.....	21
Figura 39.	Página de Detalle.....	22
Figura 40.	Página de Carrito de Compra.....	23
Figura 41.	Página de Compra.....	24
Figura 42.	Página de Búsqueda Avanzada.....	25
Figura 43.	Página de Ofertas.....	26
Figura 44.	Página de Descuentos.....	27
Figura 45.	Página de Novedades.....	28
Figura 46.	Página de Suscripciones.....	29
Figura 47.	Página de Políticas y Reglas a las Empresas.....	30
Figura 48.	Página de Suscripción de Tienda (Datos de la Empresa).....	31
Figura 49.	Página de Suscripción de Tienda (Datos Localizables).....	32
Figura 50.	Página de Suscripción de Tienda (Datos Adicionales).....	33
Figura 51.	Página de Políticas y Reglas a los Clientes.....	34
Figura 52.	Página de Suscripción de Clientes (Datos Personales).....	35
Figura 53.	Página de Suscripción de Cliente (Datos Localizables).....	36
Figura 54.	Página de Suscripción de Cliente (Datos Adicionales).....	37
Figura 55.	Página de Actualización de Cliente.....	38
Figura 56.	Página de Recuperación de Clave.....	39
Figura 57.	Página de Políticas y Reglamentos.....	40
Figura 58.	Página del Mapa de Sitio.....	41

Figura 59.	Página de Acceso a las Tiendas Afiliadas.....	42
Figura 60.	Página de Tiendas Afiliadas.....	43
Figura 61.	Página de Actualización de Tiendas Afiliadas.....	44
Figura 62.	Página de Ingreso de Productos.....	45
Figura 63.	Página de Actualización producto.....	46
Figura 64.	Página de Detalle de Productos.....	47
Figura 65.	Página de Ingreso Detalle Producto.....	48
Figura 66.	Página productos en moda.....	49
Figura 67.	Sistema de Autentificación.....	50
Figura 68.	Página de Menú de los Mantenimientos.....	51
Figura 69.	Ingreso de las opciones del Menú.....	52
Figura 70.	Pantalla de Mantenimiento de Persona.....	53
Figura 71.	Pantalla de Mantenimiento de Ubicación.....	54
Figura 72.	Pantalla de Mantenimiento de Subcategorías.....	55
Figura 73.	Pantalla de Mantenimiento de Clasificación.....	56
Figura 74.	Pantalla de mantenimiento de Color.....	57
Figura 75.	Pantalla de mantenimiento de Color por Subcategoría.....	58
Figura 76.	Pantalla de Mantenimiento de Material.....	59
Figura 77.	Pantalla de Mantenimiento de Talla.....	60
Figura 78.	Pantalla de Ingreso de Talla por Producto.....	61
Figura 79.	Pantalla de Envío de Correo Masivo.....	62



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de cómo operar el Web Site de Tienda Virtual además de conocer sus diferentes servicios,

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

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

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

- Guía para conocer el entorno de Windows.
- Cómo navegar en el Web Site de Tienda Virtual.
- Guía para manejar cada una de las opciones del Web Site.
- Conocer el alcance de todo el Web Site por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que lo conforman.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado a todos los usuarios finales involucrados en la etapa de operación de la Administración del Web Site.

Webmaster, es la persona encargada de administrar toda la información que se almacenará en la base de datos.

Usuario en general, persona encargada de interactuar con el Web Site.

1.4 LO QUE DEBE CONOCER

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

1. Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.
2. Conocimientos básicos de Internet.
3. Conocimientos básicos de Windows.

1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado de la siguiente manera:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la Interface Gráfica.
Ambiente Operacional	
Capítulo 3	Requerimientos de Hardware.
Capítulo 4	Requerimientos de Software.
Operación	
Capítulo 5	Ingresa al Web Site.
Capítulo 6	Cómo Navegar en el Web Site.
Anexos	
Anexo A	Conocimientos de Computación e Internet.
Anexo B	Glosario de Términos.

1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

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

Luego de leer este manual los usuarios que van a operar en el Web site de Tienda Virtual estarán en capacidad de:

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

1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

1.7.1 Convenciones de Formatos de Texto

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que – Mayor que < >	Nombres de opciones que puede elegir el usuario, ya sea haciendo uso del mouse o del teclado.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica.

1.7.2 Convenciones del Mouse

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



1.7.3 Convenciones del Teclado

Tecla	Significado
Teclas del método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR - RETORNO)	Tecla utilizable para ejecutar un proceso. En el manual dirá "Presione ENTER".
Teclas Direccionales → , ← , ↑ , ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG, RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: ✓ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ✓ ALTGR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

1.8 SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del Web site, revise el Manual de Usuario.

Si no encuentra respuesta a su interrogante y desea más información al respecto o necesita una consulta más exhaustiva sobre el Sitio, contáctese con el Administrador del Sitio.





CAPÍTULO 2



EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

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

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

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

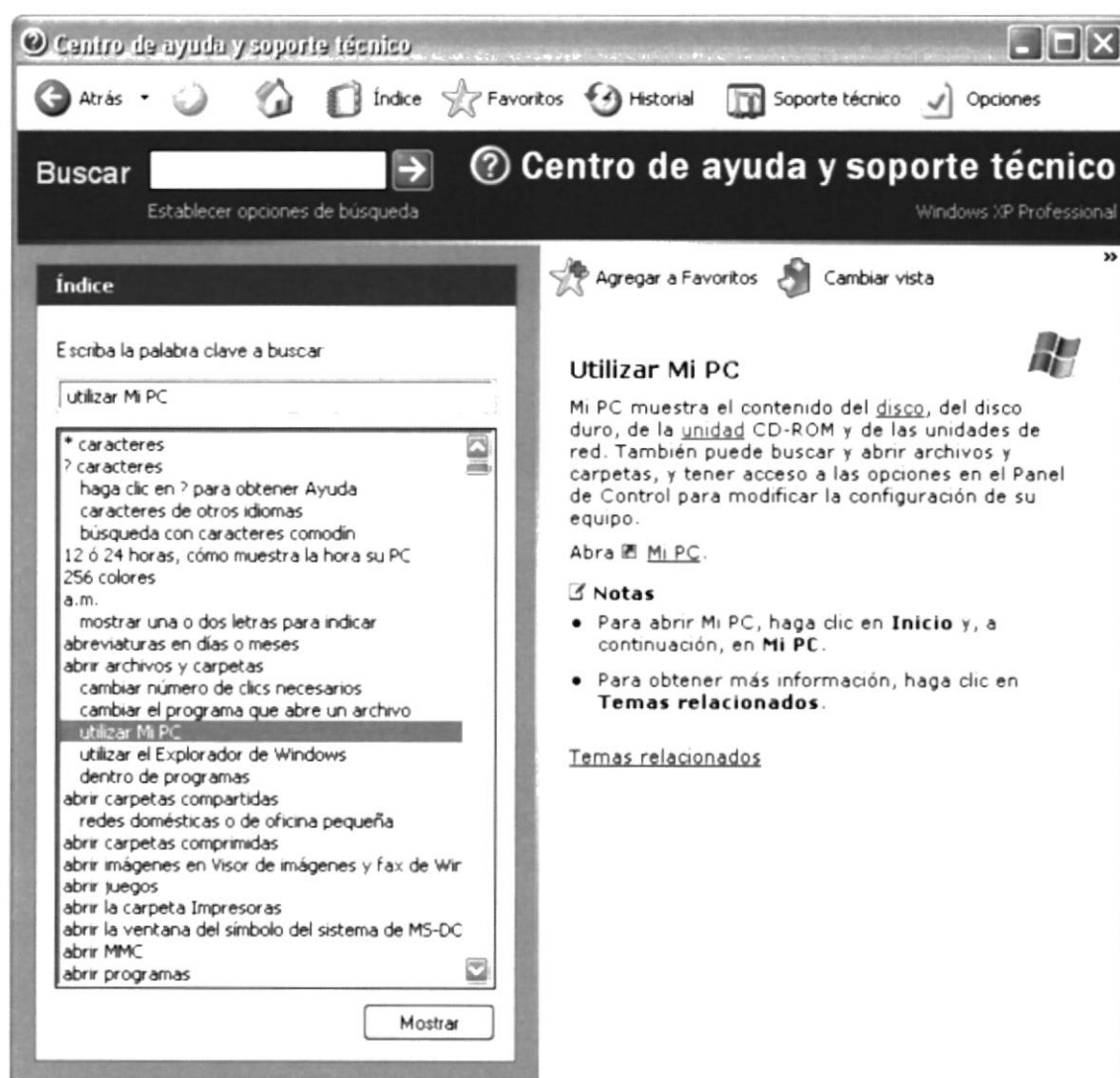


Figura 2. Pantalla de Ayuda de Windows



Nota: Algunos Temas de Ayuda contienen un texto verde subrayado. Al hacer clic en el texto verde verá una definición del término.



Sugerencia: Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar. El índice está organizado como el de un libro. Si no encuentra la entrada que desea, inténtelo con otra.

2.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

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

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



2.2.1 El Botón Inicio y la Barra de Tareas

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

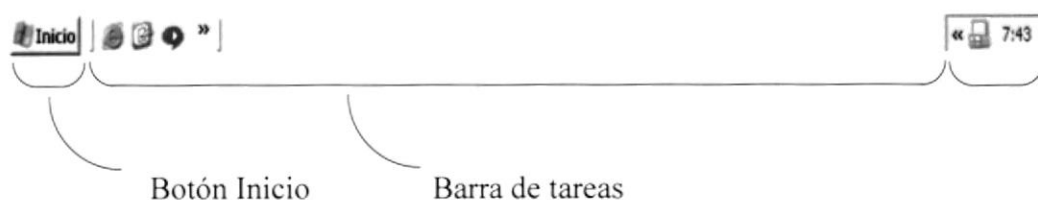


Figura 3. Botón inicio y barra de tareas

2.2.2 Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio

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

Ícono	Descripción
 Programas	Presenta un listado de los programas que se han instalado.
 Documentos	Muestra una lista de los archivos utilizados últimamente.
 Configuración	Esta opción permite cambiar la configuración del Sistema.
 Buscar	A través de esta opción podemos buscar una carpeta, archivo, equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
 Ayuda y soporte técnico	Inicia la Ayuda, por medio del Índice y otras opciones para saber cómo realizar una tarea específica de Windows.
 Ejecutar...	Permite abrir un programa, carpeta, documento o recurso de Internet al colocar el nombre.
 Cerrar sesión de Nati...	Con esta opción se puede cambiar de sesión o cambiar de usuario.
 Apagar equipo...	Cierra o reinicia su PC.
 Inicio	Dependiendo de su equipo y de las opciones instaladas, es posible encontrar elementos adicionales en el Menú.

2.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC

Windows organiza la información a través de carpetas; tal como se lo haría en su oficina o en casa. Puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas haciendo clic en Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo. Sólo tiene que hacer doble clic en cualquier ícono que desee para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras carpetas.

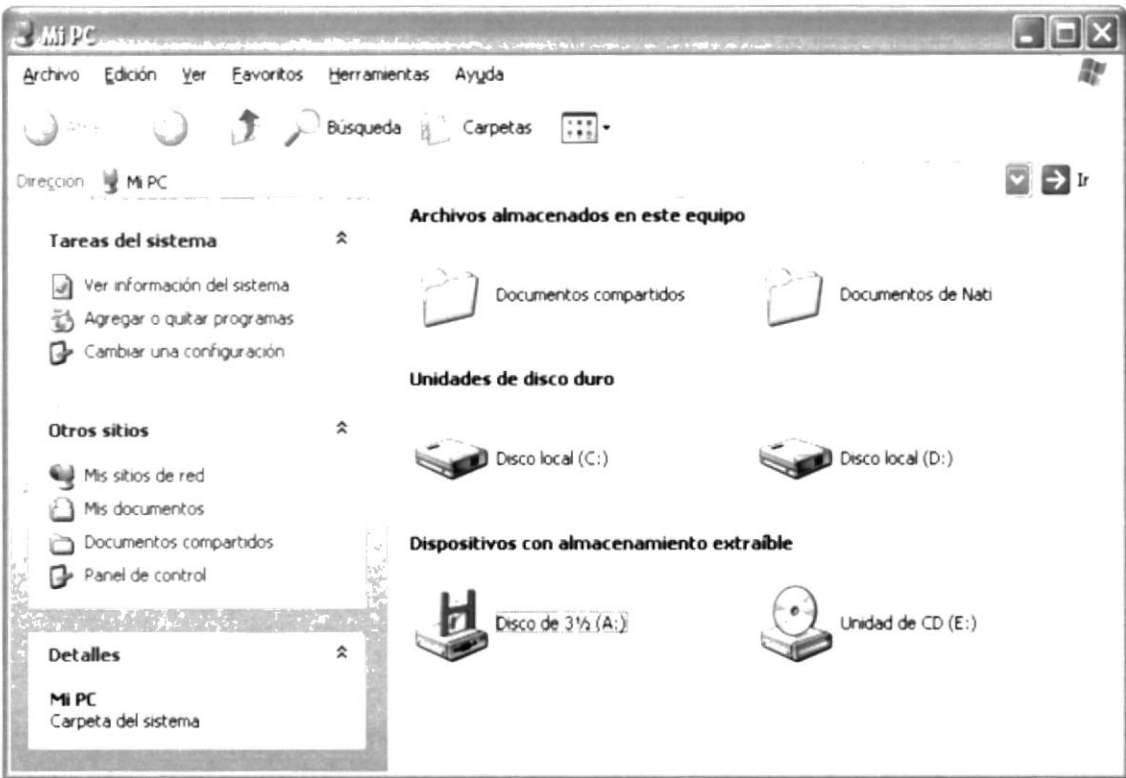


Figura 4. Contenido de Mi PC

 **Sugerencia:** Para volver a la carpeta anterior, haga clic en de la barra de herramientas, al dar clic en el botón , o bien presione la tecla RETROCESO. Si la barra de herramientas no está visible, haga clic en el Menú Ver y a continuación en la barra de herramientas.

Presionar	Para
CTRL. + E	Seleccionar todo.
F5	Actualizar una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

 **Sugerencia:** Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, podrá utilizar el Explorador de Windows. Haga clic en el Menú Inicio, elija Programas y, a continuación, haga clic en el Explorador de Windows.

2.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

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

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



Sugerencia: Para realizar una nueva búsqueda lo puede hacer dando clic en el link **“Iniciar una nueva búsqueda”** o presionar el botón **“Atrás”** y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.

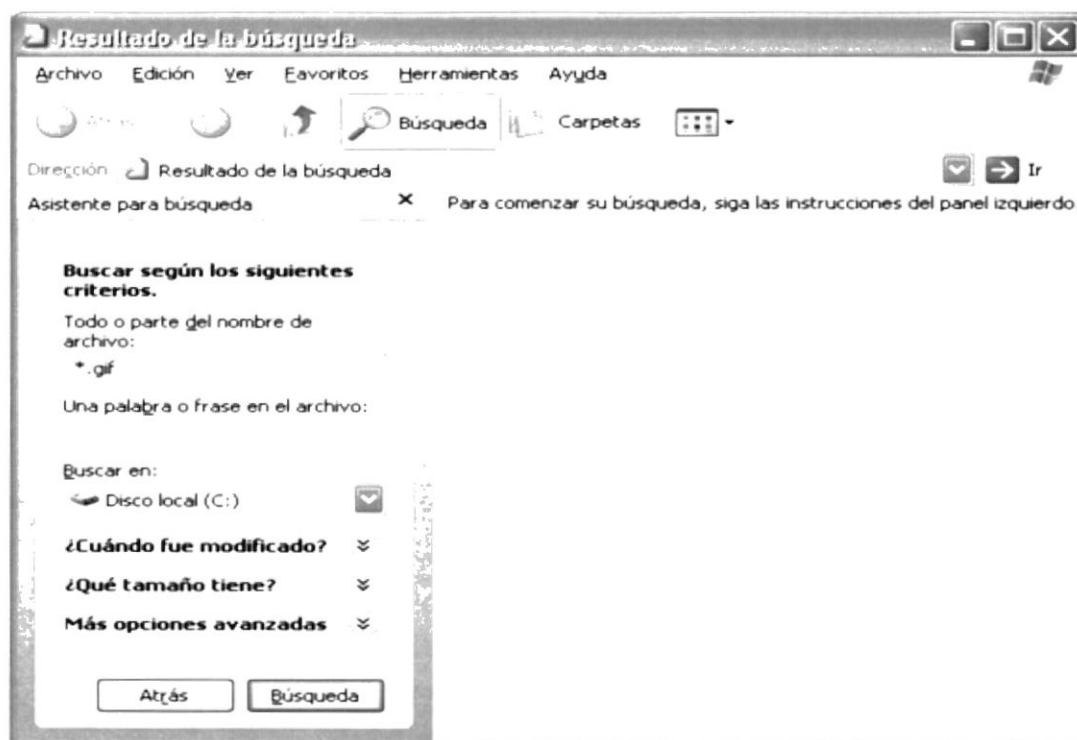


Figura 5. Buscando archivos o carpetas

2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

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

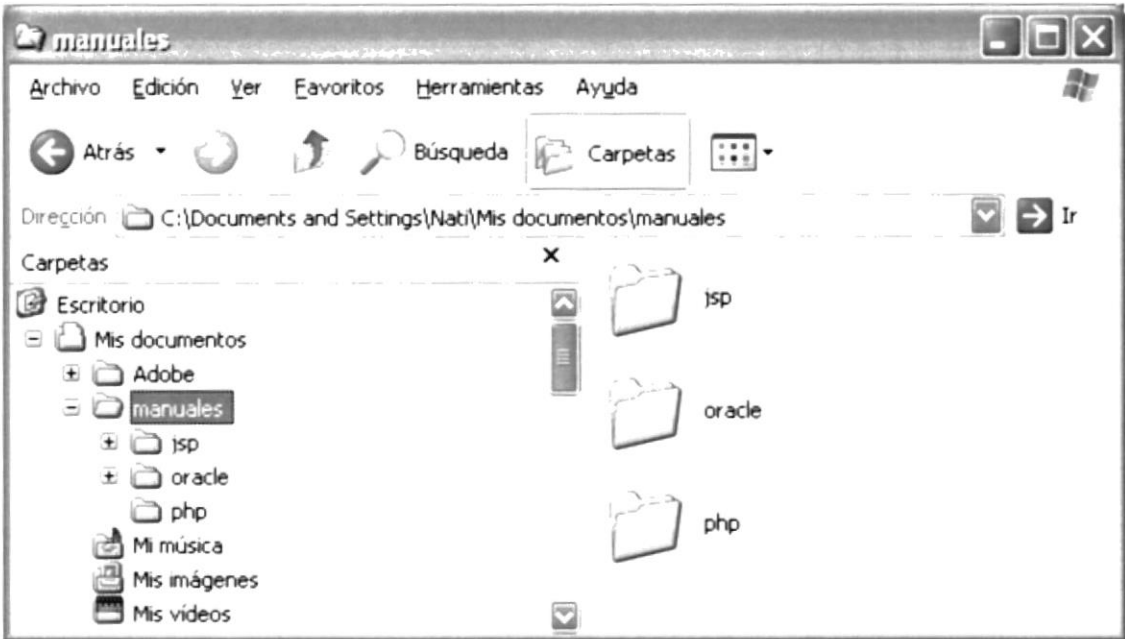


Figura 6. Explorando su PC

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

2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC

2.6.1 Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos

Puede utilizar el Backup para realizar copias de seguridad de archivos en su disco duro, para protegerlos en el caso de que falle el disco duro y se produzcan pérdidas o por una eliminación accidental de los datos.

Puede hacer copias de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales cuando éstos se dañen o se pierdan.

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

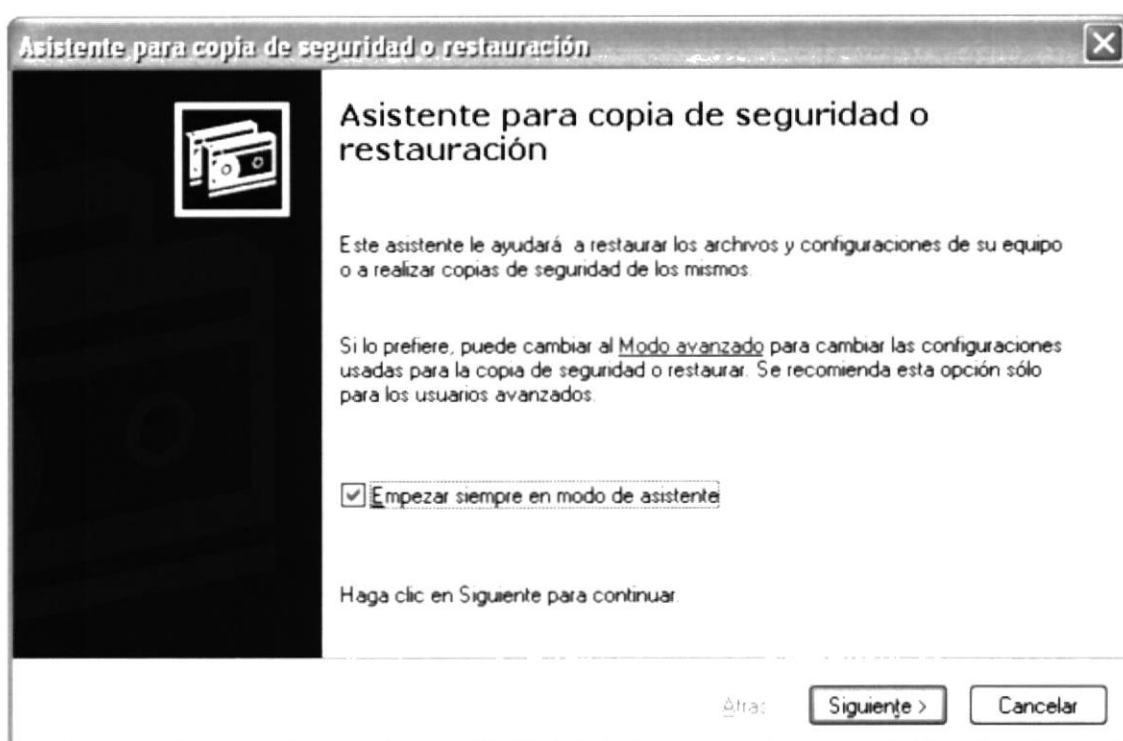


Figura 7. Pasos para realizar una copia de seguridad

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

Si el usuario desea escoger cada una de los archivos y/o carpetas, marque la opción “Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad”, luego presione el botón siguiente y saldrá la siguiente pantalla:

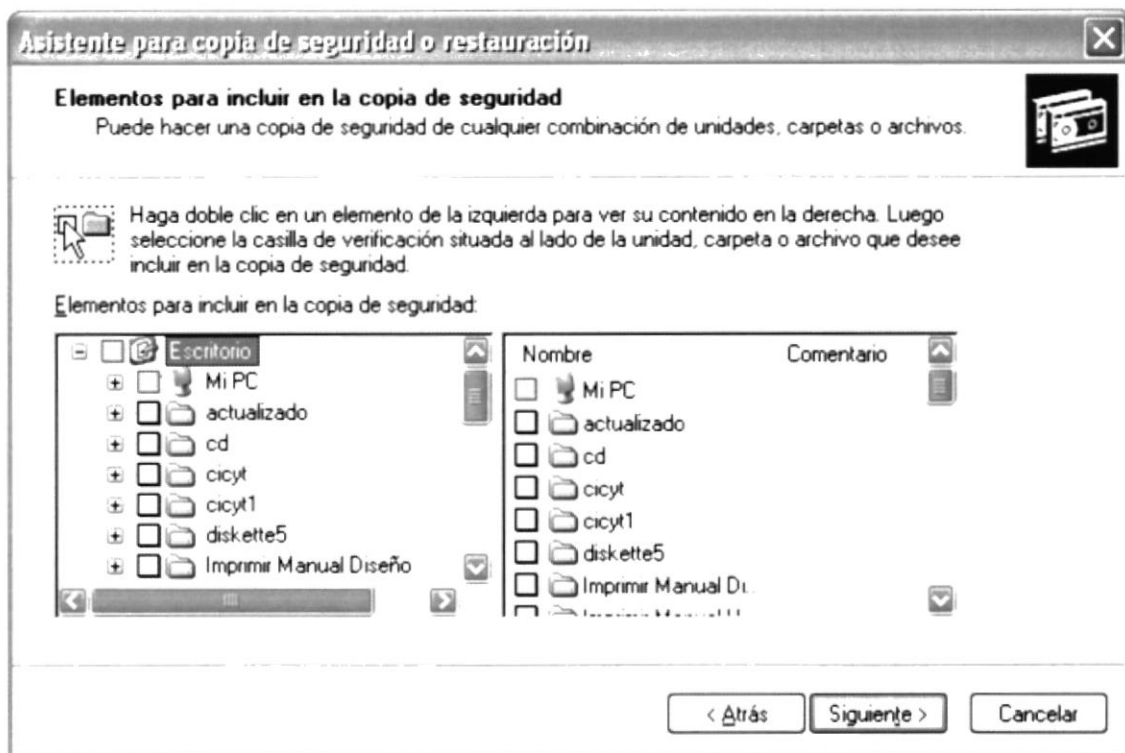


Figura 8. Elementos para incluir en la copia de seguridad

2.6.2 Liberador de Espacio en Disco

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

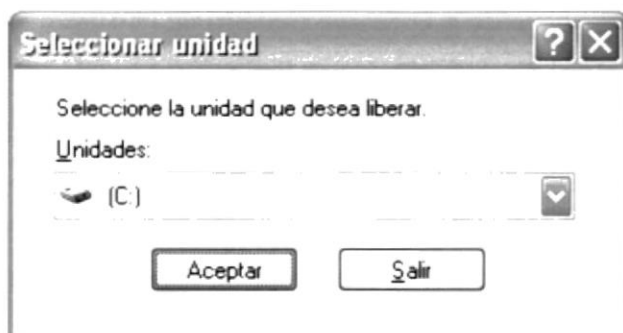


Figura 9. Seleccionar unidad

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

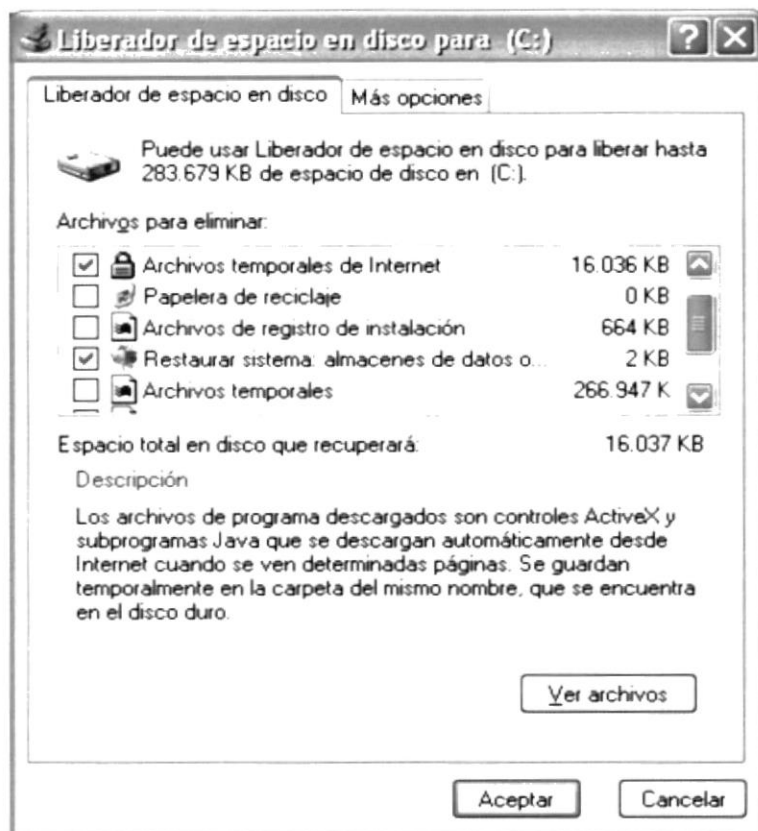


Figura 10. Liberador de Espacio en disco

Entre otras opciones que presenta el liberador de espacio en disco tenemos:



Figura 11. Otras opciones del Liberador de Espacio en disco

2.6.3 Vaciar la Papelera de Reciclaje

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

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

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

1. En el escritorio, haga doble clic en Papelera de reciclaje. 
2. En el menú Archivo, haga clic en Vaciar Papelera de reciclaje.



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



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



Figura 12. Papelera de Reciclaje

2.7 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.7.1 Manejo del Internet Explorer

Botón Atrás: Haga clic para volver a la página anterior.



Botón Adelante: Haga clic para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya ha visitado.



Botón Actualizar: Haga clic en el botón para actualizar la información de la última página o la que esperaba. Esto es útil si ve información antigua en una página que se actualiza con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.



Botón Inicio: Haga clic para ir a la página de inicio (la primera que ve cuando abre el explorador).



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



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



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



Barra de Estado: Observe la parte esquina inferior izquierda de la página para ver el proceso de la página Web. La parte derecha le indica en qué zona de seguridad está la página actual y muestra un ícono de candado si está en un sitio seguro.



2.7.2 Buscar Información

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



Nota: En Mi PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione **Barra del Explorador** y de clic en **Búsqueda**.

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

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

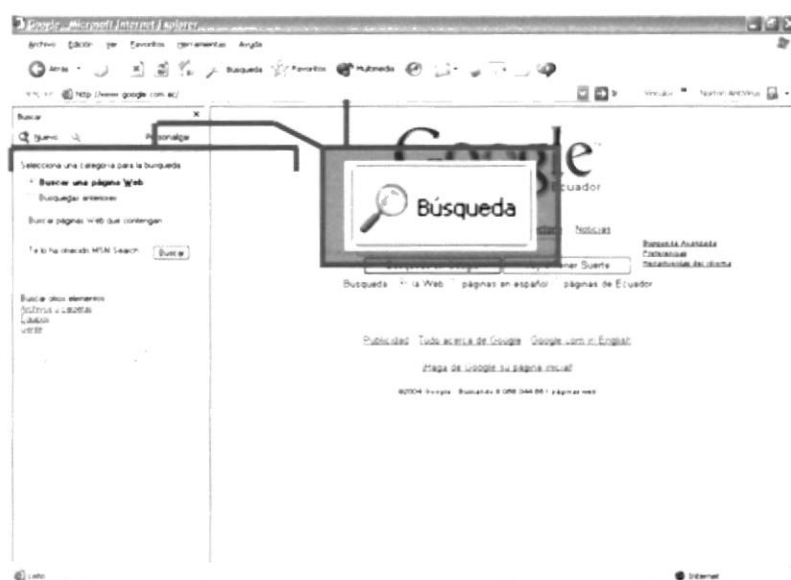


Figura 13. Botón de Búsqueda en el Internet Explorer

2.7.3 Configurar la Página de Inicio

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

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

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

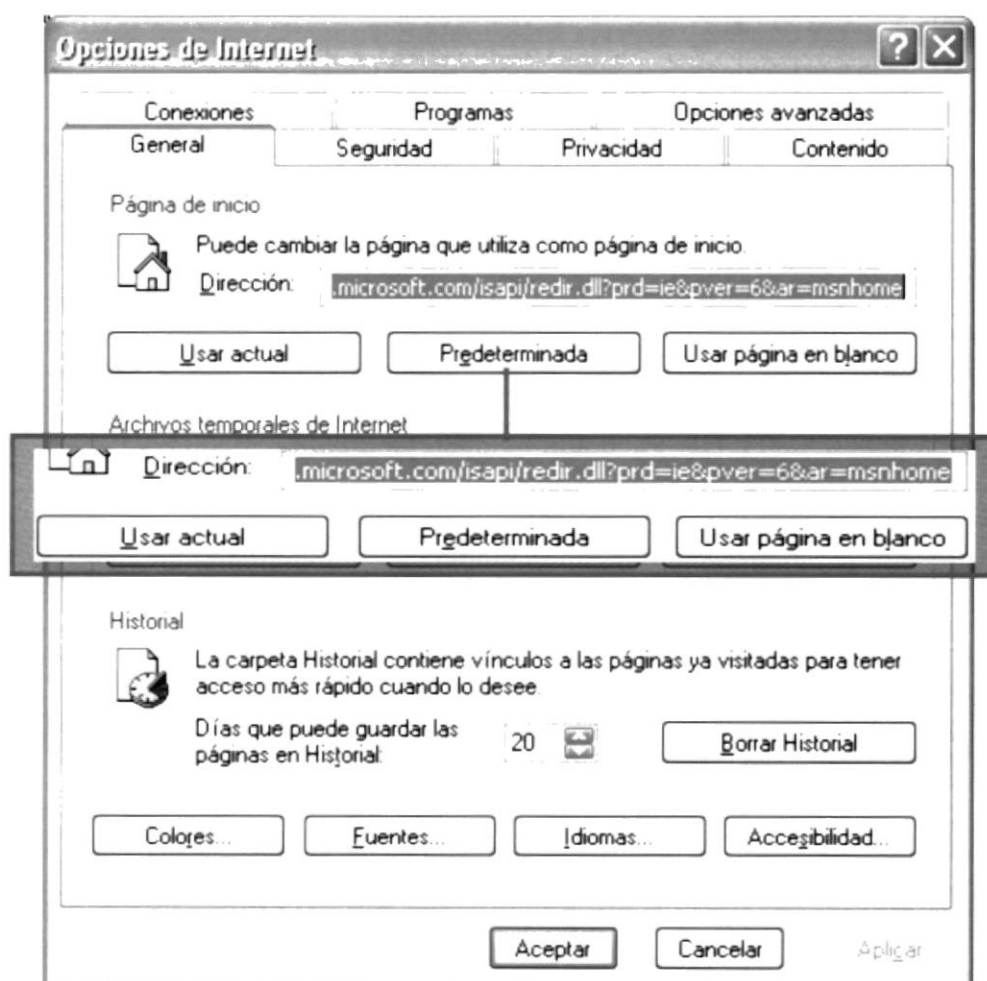


Figura 14. Configurar la página de inicio en el Internet Explorer

2.8 INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL

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

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



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

2.8.1 Agregar Componentes Adicionales de Windows

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

1) Insertar el CD de instalación de Windows y en la ventana de auto arranque que se muestra, seleccionar la opción que dice "Instalar componentes opcionales de Windows".

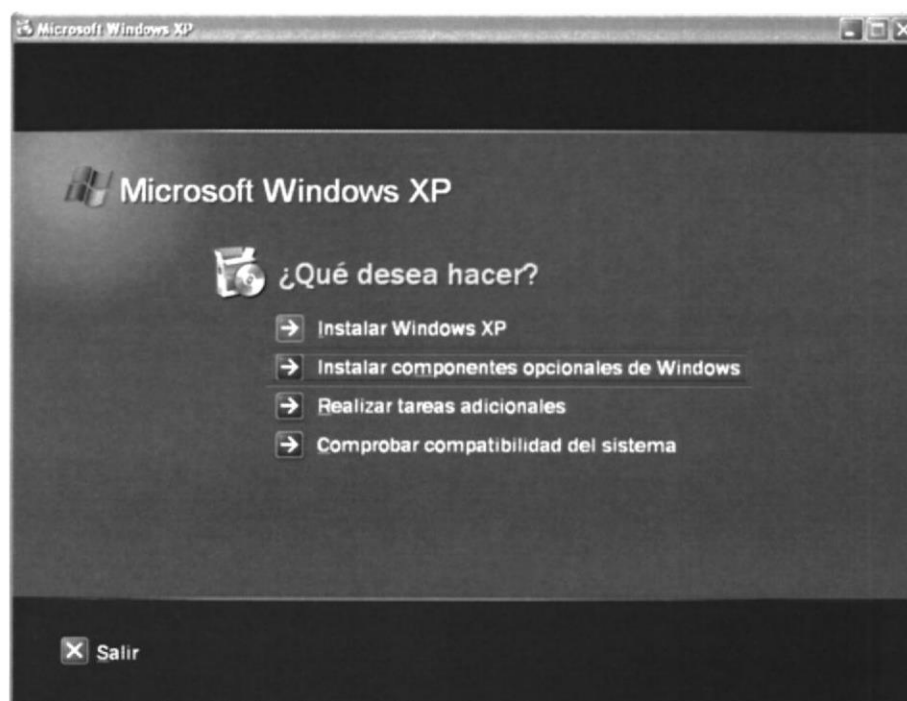


Figura 15. Instalación Windows XP

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

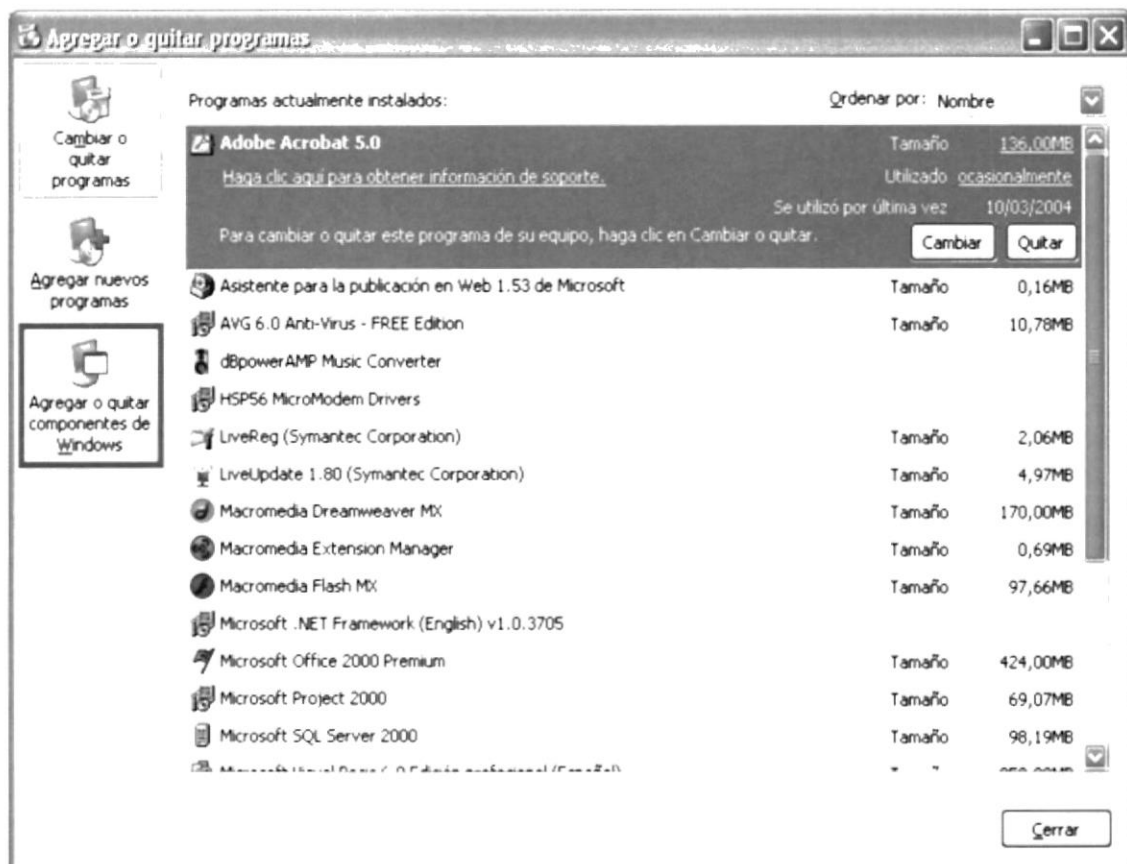


Figura 16. Agregar o quitar componentes de Windows

Ahora nos muestra la ventana para seleccionar los componentes adicionales de Windows que hay disponibles. En la lista, marcamos la opción "Servicios de Internet Información Server (IIS)". Por defecto se seleccionan unos cuantos componentes, dentro de los que ofrece la instalación de IIS. Nosotros podemos elegir qué componentes deseamos instalar apretando el botón marcado como "Detalles".

Entre los componentes posibles se encuentran las extensiones de FrontPage, documentación, servicios adicionales de IIS, un servidor de FTP (para la transferencia de ficheros con el servidor por FTP), incluso uno de SMTP (para el envío de correos electrónicos).

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

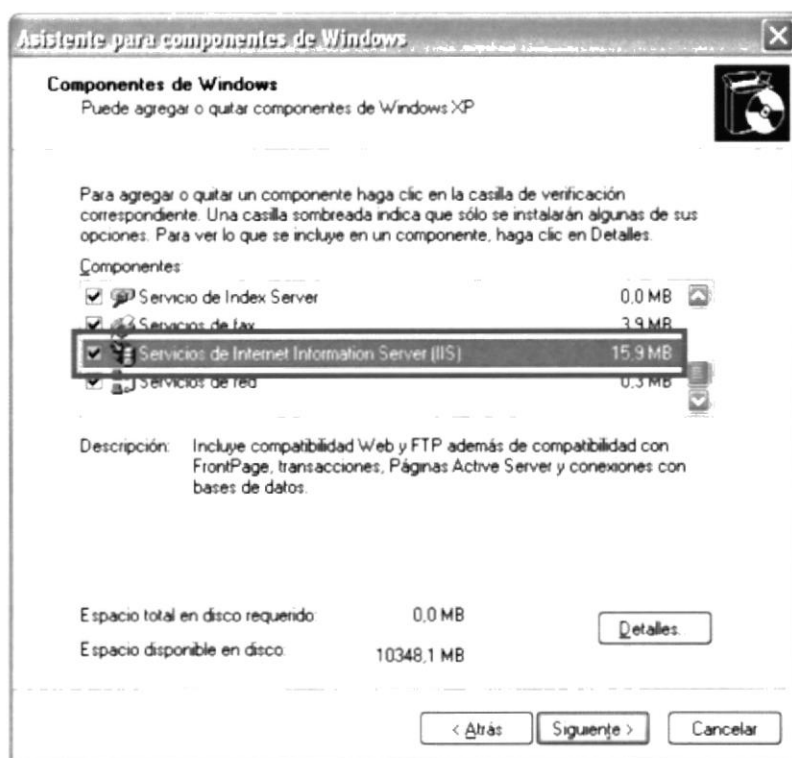


Figura 17. Servicios de Internet Información Server

Una vez hemos instalado los componentes deseados, podemos presionar el botón de "Siguiente" para comenzar la instalación; la cual tardará unos minutos.

2.8.2 Acceder al Servidor Web

Podemos acceder al servidor web para comprobar si se ha instalado correctamente IIS. Para ello simplemente debemos escribir `http://localhost` en Internet Explorer y debería mostrar una página web informando que IIS está correctamente instalado. Además, aparecerá la documentación de IIS en una ventana emergente, si es que fue instalada.



Figura 18. LocalHost

2.8.3 Sitio Web Predeterminado en IIS

Lo que se muestra cuando accedemos a <http://localhost> es el sitio web predeterminado, que se guarda en nuestro disco duro, concretamente en la carpeta `C:\inetpub\wwwroot`

Si accedemos a dicha carpeta desde Mi PC podremos ver los archivos que se están sirviendo como sitio web predeterminado. Encontraremos, entre otros archivos uno llamado `"iisstart.asp"` que es el que se pone en marcha al acceder a este directorio.

2.8.4 Colocar Nuestras Propias Páginas

Si nuestro sitio web es bastante simple podríamos colocar todos los archivos dentro de la carpeta del sitio web predeterminado.

Por ejemplo, para hacer una prueba, podríamos colocar un archivo llamado `"prueba.asp"` en la carpeta `C:\inetpub\wwwroot`. Para acceder a este archivo desde nuestro explorador deberíamos escribir la dirección <http://localhost/prueba.asp>



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

Si tuviéramos un sitio medianamente complejo, convendría crear una carpeta dentro de `www.root` con el nombre de nuestro sitio y dentro podríamos colocar todos los archivos. Si el directorio tuviera una ruta como `C:\inetpub\wwwroot\mi_web`, accederíamos colocando esta dirección en nuestro navegador: http://localhost/mi_web.

Cuando se accede a ese directorio se sirve el documento por defecto que se haya configurado en el servidor web. El documento por defecto es aquel que se sirve si no se ha especificado ninguno en la ruta de acceso, es decir, si no indicamos ningún archivo en la dirección que colocamos en Internet Explorer (una dirección como http://localhost/mi_web especifica un directorio, pero ningún archivo) se muestra el documento por defecto.

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

Recordar que para ver este archivo habría que componer una dirección como esta http://localhost/mi_web. Automáticamente se muestra el archivo `Default.asp`, aunque no se especifique nada, pues ese es el documento por defecto. También podríamos acceder al archivo especificando su ruta completa: http://localhost/mi_web/Default.asp



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

2.9 ACERCA DE INTERNET

2.9.1 Correo Electrónico

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

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

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

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

2.9.2 Utilidad del Correo Electrónico

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

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

2.9.3 Direcciones de Correo Electrónico

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

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

2.9.4 Direcciones Alfanuméricas

Aquí se tiene un ejemplo del formato de una dirección alfanumérica:

Nombre del usuario@huesped.subdominio.dominio de primer nivel

El nombre del usuario es el nombre de una persona, por ejemplo: Luis Torres. El símbolo @ se emplea para indicar “en”, y la parte final de la dirección es la dirección especificada del computador huésped. A continuación, mostramos una dirección de Internet para Luis Torres:

ltorres@yahoo.ec.net

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

.edu = Educación, Centros docentes

.mil = Militar

.gov = Gobierno (no militar)

.com = Comercial, empresas

.net = Operación de la Red

.org = Organizaciones sin fines de lucro

2.9.5 El Navegador Web

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

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

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

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

2.9.6 El World Wide Web (Www)

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

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

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

2.9.7 Http

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

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

2.9.8 Url

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

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

El formato general de un URL es:

"servicio://dirección_de_la_máquina:puerto/directorio/fichero"



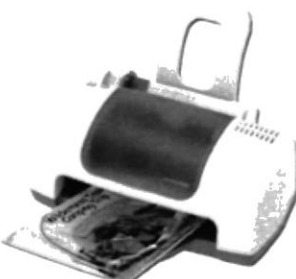


CAPÍTULO 3



REQUERMIENTOS DE HARDWARE

3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Equipo	Características	Descripción
Estación de Trabajo 	Procesador	Pentium Celeron o AMD
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	64 Mb o superior
	Memoria Caché	512 Kb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	20 Gb o superior
	Tipo de Monitor	SVGA de 15"
	Unidad de Disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROM	52X ó superior
	Tarjeta de Red	3 COM o genérica
Impresora 	Impresora inyección a tinta (opcional)	



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

Equipo	Características	Descripción
Servidor 	Procesador	Pentium 4
	Velocidad	530 de 3Ghz o superior
	Memoria RAM	256 Mb o superior
	Memoria Caché	1 Mb
	Disco Duro	36.4 Gb SCSI
	Tipo de Monitor	SVGA de 15"
	Unidad de Disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROM	52X ó superior



CAPÍTULO 4

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

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

Logotipo	Descripción del Programa
	Microsoft Windows 98
	Microsoft Windows Me
	Microsoft Windows 2000
	Microsoft Windows XP

El Web Site puede visualizarse en el siguiente Browsers preferiblemente:

Logotipo	Descripción del Programa
	Internet Explorer 4.0 ó superior



CAPÍTULO 5



INGRESAR AL WEB SITE

5. INGRESAR AL WEB SITE

5.1 ENTRAR AL SITIO

1. Ejecutar el Browser (Internet Explorer)



Figura 19. Pantalla de Internet Explorer

2. En la barra de direcciones digitar el nombre de la página www.clothes.com



Figura 20. Pantalla de ingreso al sitio

3. Entonces se cargará la página principal del Web Site Tienda Virtual.



Figura 21. Pantalla de la página principal de Tienda Virtual



CAPÍTULO 6



CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

6. CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

El Web Site Clothes contiene menús y páginas amigables de gran flexibilidad, con total ambiente Windows, orientado al servicio informativo y transaccional, para así poder ser de gran ayuda a todos los visitantes al sitio.

6.1 CABECERA

Todas las páginas tienen un banner y el logo correspondiente al sitio Clothes.



Figura 22. Cabecera

6.2 MENÚ PRINCIPAL

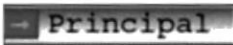
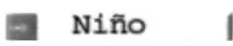
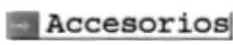
El menú principal del sitio es intuitivo y fácil de recorrer.



Figura 23. Menú principal del Web Site

6.2.1 OPCIONES DEL MENÚ

A continuación daremos una explicación de cada opción que contiene el menú principal, los cuales son links a las páginas requeridas.

	En esta opción se podrá regresar al menú principal en cualquier segmento que se encuentre el usuario para darle facilidad al mismo.
	En esta opción podrá ir a la categoría de mujer para ver los productos que están a la venta al usuario.
	En esta opción para ir a la categoría hombre para ver los productos que están a la venta.
	Esta opción es la misma que les anteriores solo que esta va a la categoría Niño
	Esta opción va a la categoría accesorio.

6.3 OPCIONES VARIAS Y MENSAJES

Este mensaje se muestra en la parte superior de cada página después del banner y el logotipo del portal Clothes

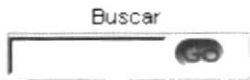


Figura 24. Mensajes indicadores del sitio

Viernes, 22 de Julio de 2005	Presenta la fecha completa del sistema.
------------------------------	---

6.3.1 OPCIONES VARIAS

Estas opciones van en todas las páginas al lado derecho, aquí les explicamos para que sirve cada una de ellas.

	Permite realizar una búsqueda dentro del sitio sobre cualquier producto que se encuentre en el portal, con respecto a la palabra o palabras escritas en el cuadro de texto.
Avanzada	Con esta opción podrá hacer una búsqueda más eficaz y exacta de lo que esta buscando.

MUJERES Quieres ser sexy Quieres ser moderna casual Maternidad HOMBRES Toque casual Vistete como un ejecutivo Se un deportista NIÑOS Dulces Sueños Zapatos Cabezas SUBSCRIPCION Modas Perfumeria Accesorios de imagen Fashion LINK DE REFERENCIA Mejores Ofertas Descuentos Novedades	Presenta los diferentes enlaces a sitios que el Clothes recomienda a los usuarios que visitan la página.
--	--

6.3.2 OPCIÓN ADICIONAL

En la parte inferior del portal encontramos varios link por segmentos. Donde el usuario puede contactarnos o ver quienes somos, también puede ver los tips de la página o las noticias de la farándula que le guste. También la página hace una encuesta donde la permite al usuario votar por una subcategoría que le guste más.

Contáctenos	Tips	Noticias
Quienes Somos Quieres ser parte de nuestro portal y vender tus productos en línea	1 - ¿Quieres saber ... Cual es el bikini perfecto para ti? deacuerdo a tu figura 2 -¿Conoces el secreto de es e brillo glamoroso? 3 - Los sexys tonos cítricos	Conoce lo Elegante y lo Chocante en el mundo de la farandula El look con el que Angelina conquistó a Brad Pitt Lo que dicen los diseñadores ...

Figura 25. Marquesina que muestra las últimas noticias relacionadas al Clothes

6.4 LAS PÁGINAS DEL WEB SITE

6.5 PÁGINA PRINCIPAL – HOME



Figura 26. Página principal

A	Opciones del banner para la ayuda, suscripción o si el usuario desea contactarnos.
B	Muestra las opciones mas importantes de la página y que estarán siempre presentes al los usuarios
C	Se muestra el número de visitas que tiene el portal.
D	Aquí es donde el usuario activo en el portal se va a registrar.
E	Permite al usuario buscar un producto existente en el portal por la descripción o una búsqueda mas avanzada para identificar el producto que desee.
F	Aquí se promocionarán los productos por temporada de playa o de colegio, etc. y serán como acceso directo al mismo, también el usuario que no esta registrado o la tienda no registrada en el portal lo harán. Estas opciones estarán disponibles a todos los interesados en el portal.
G	Muestra Los espacios publicitarios del portal activas en el momento esto irá cambiando dependiendo de su fecha de expiración.
H	Muestran las promociones y los descuentos de los productos de las tiendas registradas en el portal.
I	Muestra de manera gratuita a las tiendas registradas en nuestro portal.
J	Estas opciones son personales del portal.
K	Muestra link Opcionales de tips y noticias de la farándula para los usuarios interesados de las mismas.
L	Muestra una pequeña encuesta por subcategoría de todo el portal, para que los usuarios boten por la mejor subcategoría del portal.
M	Este link muestra todos los productos que se encuentra en el carrito de compra.



6.5.1 NUESTRA EMPRESA

Esta página muestra información acerca de lo que es Clothes, como se formo, como trabaja y como se maneja la página.



Figura 27. Página de Nuestra Empresa

A	Muestra las opciones de la página de Nuestra Empresa.
B	Este bloque muestra la descripción de Nuestra Empresa.

6.5.2 COMO REGISTRARTE

Esta página muestra una información detallada para poder registrarse al portal.



Figura 28. Página de Como Registrarte.

A	Muestra como registrase a la página.
---	--------------------------------------

UNIVERSIDAD
LOS
CAMPUS
PEÑAS

6.5.3 COMO COMPRAR

Esta página muestra una información acerca de cómo comprar en el portal a los usuarios interesados de la misma.



Figura 29. Página de cómo Comprar.

A	Muestra los pasos para poder comprar al portal.
----------	---

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

6.5.4 CONTÁCTENOS

Aquí el usuario podrá contactarnos para mandar cualquier sugerencia o inquietudes, la cual será explicada detalladamente.

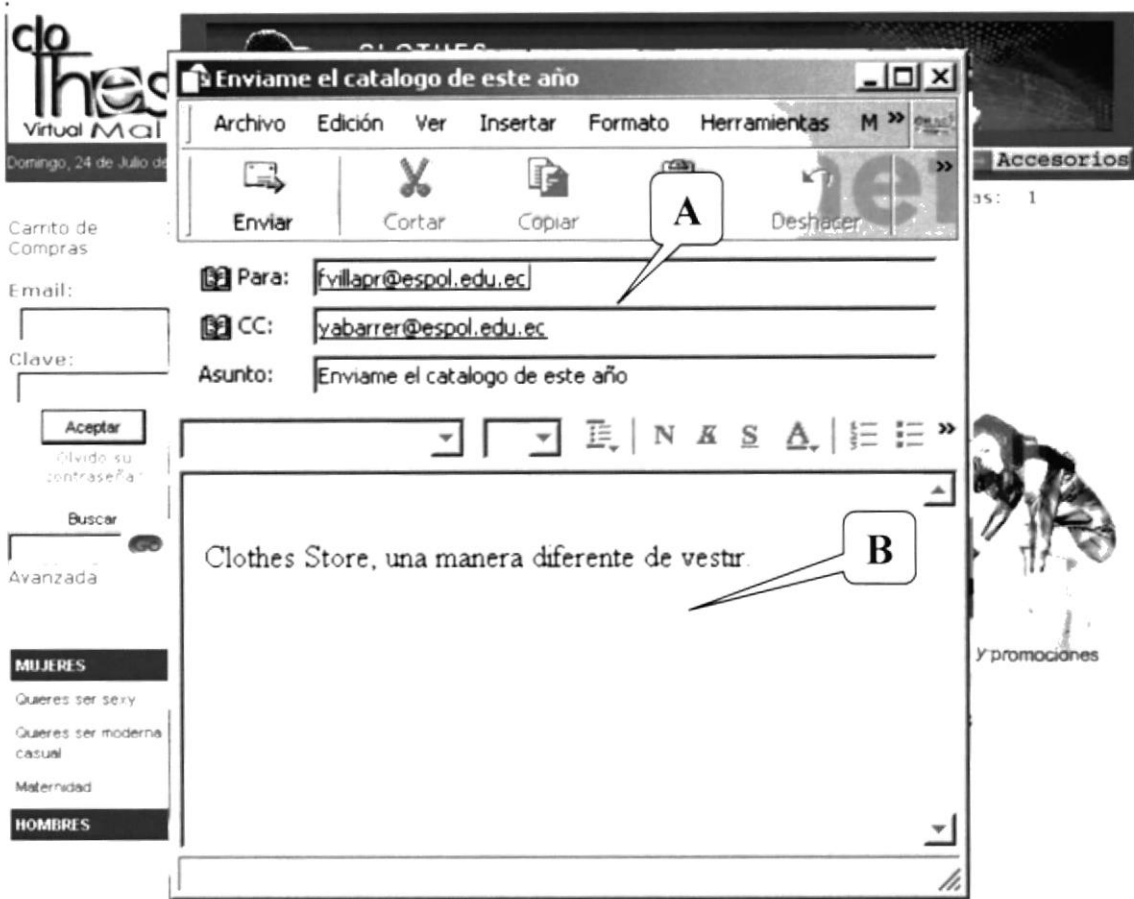


Figura 30. Página de Contáctenos.

A	Aquí el usuario pone sus datos.
B	Aquí el usuario pone su comentario.



6.5.5 CATEGORÍA MUJERES

Esta página nos muestra los espacios publicitarios de la categoría mujeres y sus subcategorías para que los usuarios puedan ver los productos de su subcategoría que esta buscando.

clothes Virtual Mall
domingo, 24 de julio de 2005

CLOTHES Store

Suscripcion Ayuda Contactenos

Principal **Mujer** Hombre Niño Accesorios

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar
"Olvidó su contraseña"

Buscar

Avanzada

MUJERES

Quieres ser sexy

Quieres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vistete como un ejecutivo

Se un deportista

NIÑOS

Dulces Sueños

Zapatos

Cabezas

SUBSCRIPCION

Mejores Ofertas

Descuentos

Novedades

LINK DE REFERENCIA

Modas

Perfumeria

Accesorios de imagen

POLITICAS
MAPA SITIO
TIENDAS
SUBSCRITAS

Promociones

El mas Vendido El mas Economico

GRACIAS AL CLIMA

nuevos modelos

una razón mas para usarla por temporada

El mas In El mas Caro

diseños exclusivos

la segunda va - 15%

Esta es la Pregunta Del Mes!!!!
Permitenos conocer tu opinión...
¿Cual es tu tendencia en pantalones?

☐ Formales ☐ Casuales ☐ Jeans ☐ Jeans ☐ Stretch

Votar

SubCategoría

Vestidos

Ropa Interior

Blusas

Faldas

Calzado

Chaquetas

Pantalón

Pijamas

Traje Baño

Sweater

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 31. Página Principal de Mujeres

A	Muestra el Flash acorde en la página de la categoría Mujeres.
B	Muestra las subcategorías de esta categoría Mujeres.
C	Muestra solo los espacios publicitarios de la categoría mujer.



6.5.6 PRODUCTOS POR SUBCATEGORÍA DE MUJERES

Muestra todos los productos por subcategoría seleccionada en la categoría mujer y puede ser consultada por todas las tiendas o por una tienda específica.

clothes Virtual Mall

Suscripción Ayuda Contactenos

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

Carrito de Compras

Buscar

Avanzada

MUJERES

Quieres ser sexy

Quieres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vistete como un ejecutivo

Se un deportista

NIÑOS

Dulces Sueños

Zapatos

Cabezas

SUBSCRIPCION

Mejores Ofertas

Descuentos

Novedades

LINK DE REFERENCIA

Motas

Perfumeria

Accesorios de imagen

POLITICAS

MAPA SITIO

TIENDAS

SUBSCRITAS

Vestidos

Atrevida

Has click Aquí para ver La Última Moda De Este Segmento

Los Mejores Producto Que Puedas Ver...	Descuento	
Vestido Casual \$ 30	0 %	Detalle
VestidoUno \$ 20	0 %	Detalle
VestidosTres \$ 90	11 %	Detalle
VestidoCinco \$ 12	0 %	Detalle
VestidoDos \$ 50	2 %	Detalle
VestidoCuatro \$ 100	2 %	Detalle

1 2

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 32. Página de Producto por Categoría de Mujeres

A	Consulta los productos por una tienda específica por la categoría Mujeres.
B	Muestra el titulo de la subcategoría que esta en el momento.
C	Este link nos muestra todos los productos que están de moda por la subcategoría que esta en el momento.
D	Muestra todos los productos que están en la categoría mujeres.
E	Este link no lleva al detalle del producto para ser asignado al carrito de compra

6.5.7 PÁGINA PRINCIPAL DE HOMBRES

Esta página nos muestra los espacios publicitarios de la categoría hombres y sus subcategorías para que los usuarios puedan ver los productos de su subcategoría que esta buscando.

clothes Virtual Mall

domingo, 24 de julio de 2005

Principal **Mujer** **Hombre** **Niño** **Accesorios**

Suscripción Ayuda Contactenos

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar
olvidó su contraseña?

Buscar

Avanzada

MUJERES

Quieres ser sexy

Quieres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vistete como un ejecutivo

Se un deportista

NIÑOS

Dulces Sueños

Zapatos

Cabezas

SUBSCRIPCION

Mejores Ofertas

Descuentos

Novedades

LINK DE REFERENCIA

Modas

Perfumeria

Accesorios de imagen

POLITICAS

MAPA SITIO

TIENDAS

SUBSCRITAS

SubCategoría

Pantalones

Celzados

Camisas

Camisetas

Chequetas

Ropa interior

Smokin

Sweater

Traje Baño

Corbatas

Promociones

El mas Vendido

El mas Economico

GRACIAS AL CLIMA

una razón mas para usarla

nuevos modelos

por temporada

El mas In

El mas Caro

diseños exclusivos

la segunda va - 15%

Esta es la Pregunta Del Mes!!!!

Permitenos conocer tu opinión...

¿Cuál es tu tendencia en pantalones?

☐ Formales ☐ Casuales ☐ Jeans ☐ Jeans ☐ Stretch

Votar

Almacenes Clothes Store ©2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 33. Página Principal de Hombres

A	Muestra el Flash acorde en la página de la categoría Hombres.
B	Muestra las subcategorías de esta categoría Hombres.
C	Muestra solo los espacios publicitarios de la categoría Hombre.



6.5.8 PRODUCTOS POR SUBCATEGORÍA DE HOMBRES

Muestra todos los productos por subcategoría seleccionada en la categoría hombres y puede ser consultada por todas las tiendas o por una tienda específica.

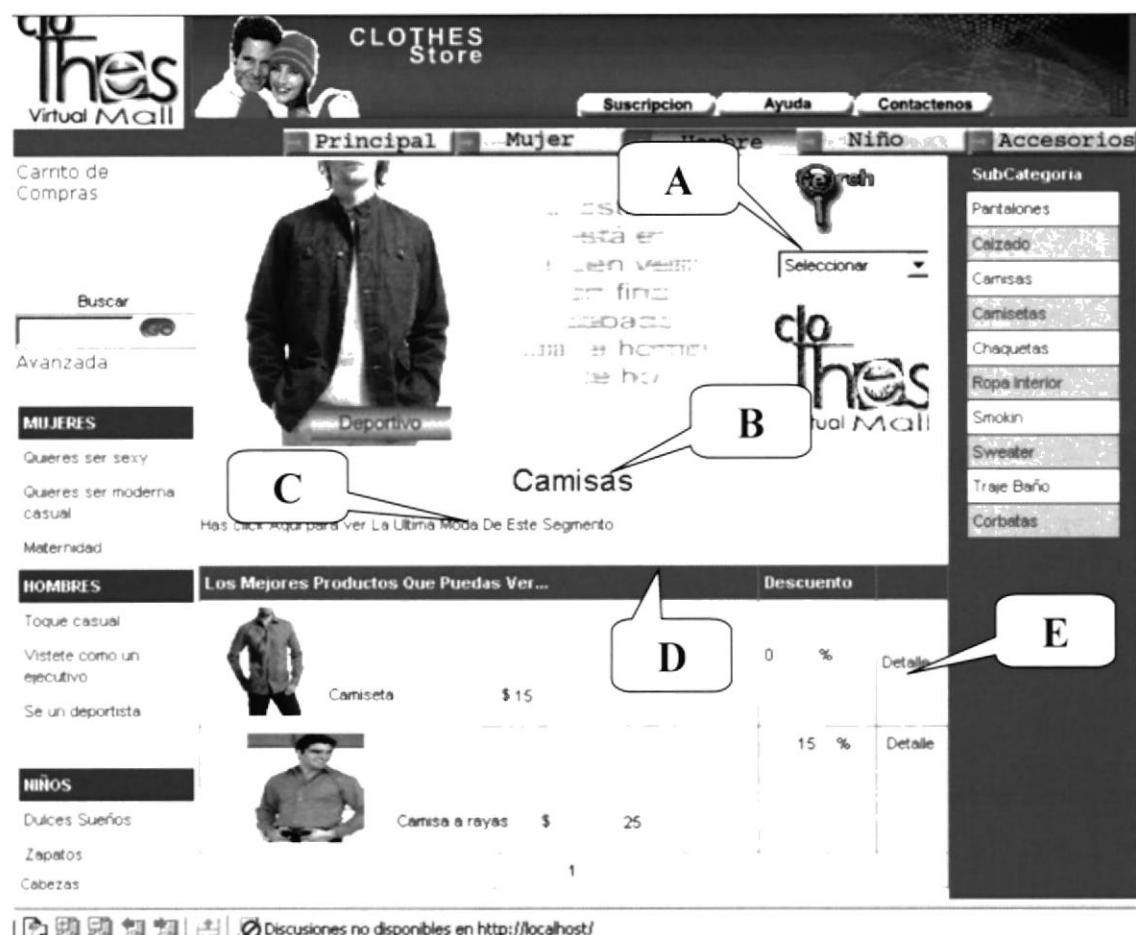


Figura 34. Página de Producto por Categoría de Hombres

A	Consulta los productos por una tienda específica en la categoría Hombres.
B	Muestra el título de la subcategoría que está en el momento.
C	Este link nos muestra todos los productos que están de moda por la subcategoría que está en el momento.
D	Muestra todos los productos que están en la categoría Hombres.
E	Este link no lleva al detalle del producto para ser asignado al carrito de compras.

6.5.9 PÁGINA PRINCIPAL DE NIÑOS

Esta página nos muestra los espacios publicitarios de la categoría niños y sus subcategorías para que los usuarios puedan ver los productos de su subcategoría que esta buscando.

clothes Virtual Mall

CLOTHES Store

Suscripción Ayuda Contactenos

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

SubCategoría

- Calzado
- Camisetas
- Pantalones
- Pijamas
- Ropa interior
- Sweater

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar

Olvidó su contraseña?

Buscar

Avanzada

MUJERES

- Quieres ser sexy
- Quieres ser moderna casual
- Maternidad

HOMBRES

- Toque casual
- ejecutivo
- Se un deportista

NIÑOS

- Dulces Sueños
- Zapatos
- Cabezas

SUBSCRIPCION

- Mejores Ofertas
- Descuentos
- Novedades

LINK DE REFERENCIA

- Modas
- Perfumeria
- Accesorios de imagen

POLITICAS

- MAPA SITIO
- TIENDAS
- SUBSCRITAS

Promociones

El mas Vendido

GRACIAS AL CLIMA

una razón mas para usarla

El mas Economico

nuevos modelos

por temporada

El mas In

diseños exclusivos

El mas Caro

la segunda va - 15%

Esta es la Pregunta Del Mes!!!!

Permitenos conocer tu opinión...

¿Cual es tu tendencia en pantalones?

Votar

☐ Formales ☐ Casuales ☐ Jeans ☐ Jeans ☐ Stretch

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 35. Página Principal de Niños.

A	Muestra el Flash acorde en la página de la categoría Niños.
B	Muestra las subcategorías de esta categoría Niños.
C	Muestra solo los espacios publicitarios de la categoría Niños.

6.5.10 PRODUCTOS POR SUBCATEGORÍA DE NIÑOS

Muestra todos los productos por subcategoría seleccionada en la categoría niños y puede ser consultada por todas las tiendas o por una tienda específica.

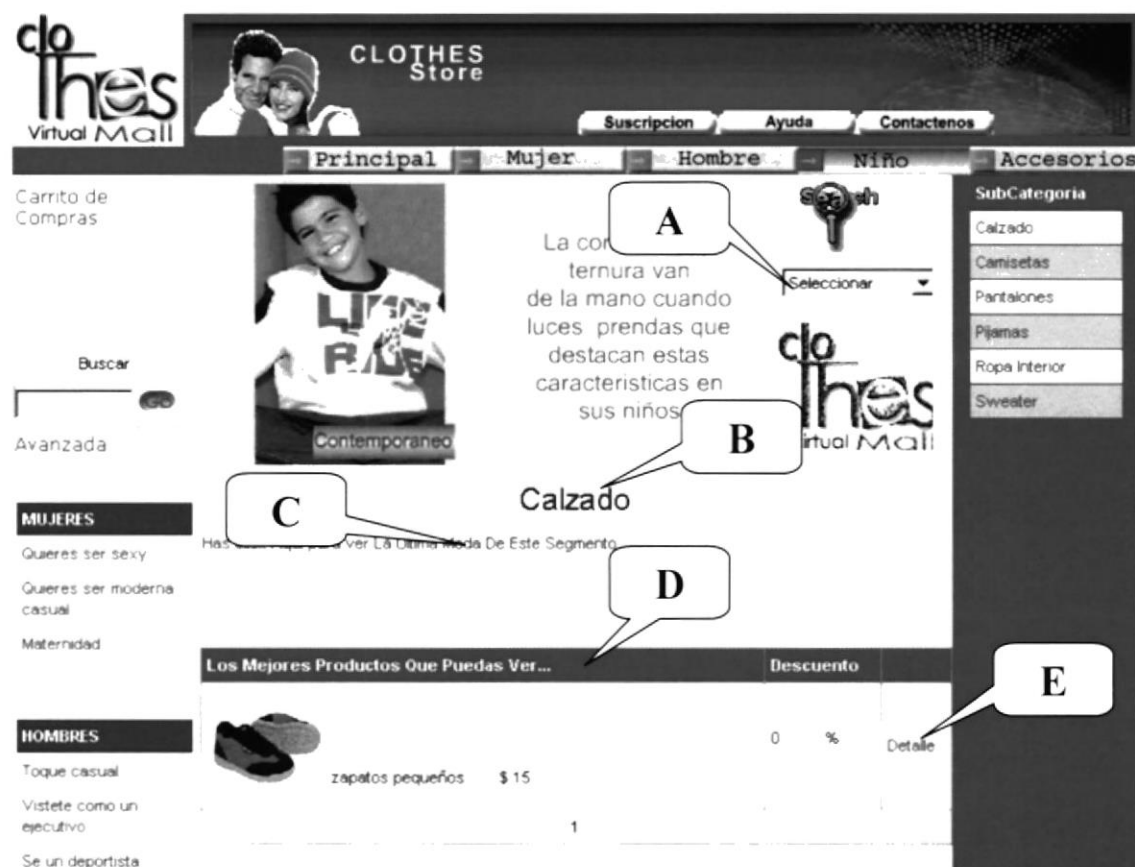


Figura 36. Página de Producto por Categoría de Hombres

A	Consulta los productos por una tienda específica en la categoría Niños.
B	Muestra el título de la subcategoría que esta en el momento.
C	Este link nos muestra todos los productos que están de moda por la subcategoría que esta en el momento.
D	Muestra todos los productos que están en la categoría Niños.
E	Este link no lleva al detalle del producto para ser asignado al carrito de compras.

6.5.11 PÁGINA PRINCIPAL DE ACCESORIOS

Esta página nos muestra los espacios publicitarios de la categoría accesorios y sus subcategorías para que los usuarios puedan ver los productos de su subcategoría que esta buscando.

CLOTHES Store

Suscripción Ayuda Contactenos

Domingo, 24 de Julio de 2005

Principal Mujer Hombre Niño **Accesorios**

SubCategoría

- Pulseras
- Carteras
- Plumas
- Gafas
- Reloj
- Guantes

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar

Divido su contraseña

Buscar

Avanzada

MUJERES

- Quieres ser sexy
- Quieres ser moderna casual
- Maternidad

HOMBRES

- Toque casual
- Vistete como un ejecutivo
- Se un deportista

NINOS

- Dulces Sueños
- Zapatos
- Cabezas

SUBSCRIPCION

- Mejores Ofertas
- Descuentos
- Novedades

LINK DE REFERENCIA

- Modas
- Perfumeria
- Accesores de imagen

POLITICAS

MAPA SITIO

TIENDAS

SUBSCRITAS

Promociones

El mas Vendido

El mas Economico

GRACIAS AL CLIMA

una razón mas para usarla

nuevos modelos

por temporada

El mas In

El mas Caro

diseños exclusivos

la segunda va - 15%

Esta es la Pregunta Del Mes!!!!

Permitenos conocer tu opinión...

¿Cual es tu tendencia en pantalones?

☐ Formales ☐ Casuales ☐ Jeans ☐ Jeans ☐ Strech

Votar

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 37. Página Principal de Accesorios.

A	Muestra el Flash acorde en la página de la categoría Accesorios.
B	Muestra las subcategorías de esta categoría Accesorios.
C	Muestra solo los espacios publicitarios de la categoría Accesorios.



6.5.12 PRODUCTOS POR SUBCATEGORÍA DE ACCESORIOS

Muestra todos los productos por subcategoría seleccionada en la categoría accesorios y puede ser consultada por todas las tiendas o por una tienda específica.

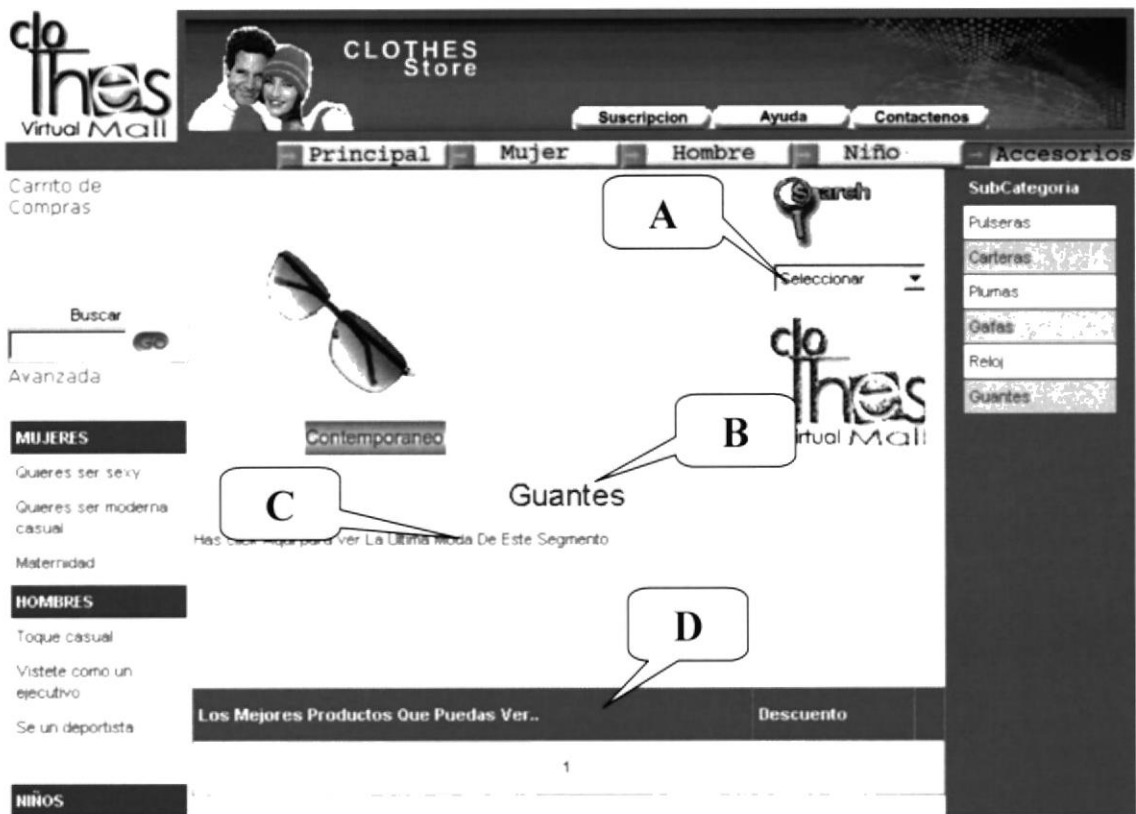


Figura 38. Página de Producto por Categoría de Accesorios

A	Consulta los productos por una tienda específica en la categoría Accesorios.
B	Muestra el titulo de la subcategoría que esta en el momento.
C	Este link nos muestra todos los productos que están de moda por la subcategoría que esta en el momento.
D	Muestra todos los productos que están en la categoría Accesorios. (Como esta en la figura no hay productos en la base).

6.5.13 PÁGINA DE DETALLE

Aquí el usuario podrá ver de forma mas detallada el producto que desea comprar para asignar al carrito de compras.

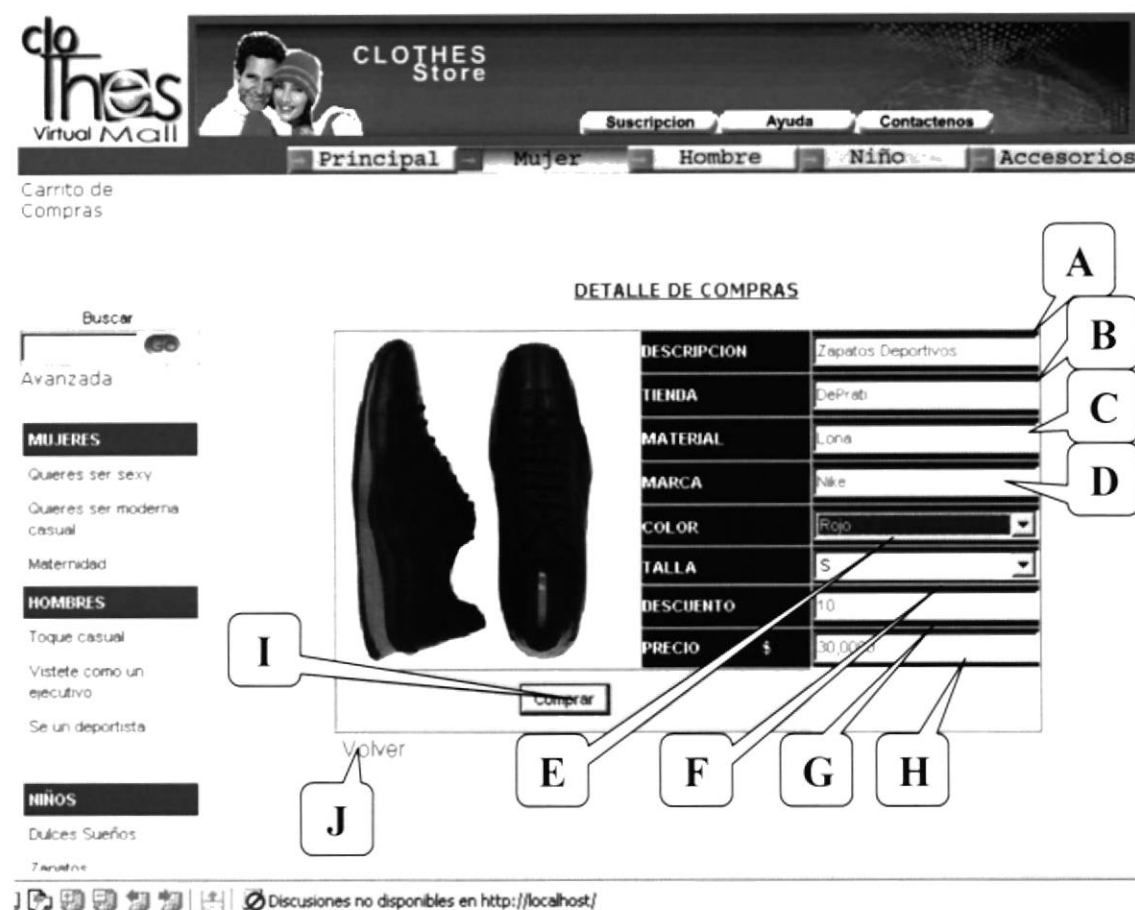


Figura 39. Página de Detalle

A	Muestra la descripción del producto.
B	Muestra la tienda que es de ese producto.
C	Muestra el material del producto.
D	Muestra la marca del producto.
E	Le permite elegir al usuario que color desea del producto.
F	Le permite elegir al usuario que talla desea del producto.
G	Muestra el valor de descuento que tenga el producto ("Si es que lo tiene").
H	Muestra el precio del producto.
I	Aquí podrá ingresarlo al carrito de compras.
J	Este link nos permite volver a la página anterior.

6.5.14 EL CARRITO DE COMPRA

En esta página nos permite ver cuántos productos el usuario tiene acumulado para comprar. Esto es lo mismo que en un centro comercial con un carrito de compra.

CLOTHES Store

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

Producto	Descripcion	Tienda	Marca	Material	Color	Talla	Cantidad	Precio	Descuento	Subtotal	Iva	Total		
76	Traje de Baño moderno	Casa Tosi	Beroso	Impermeable	Ros	L	1	50	20	40	4,8	44,8	Edición	Eliminar
1	Blusas Fashion	De Prab	Caramelo	Seda	Ros	L	1	24	10	21,6	2,592	24,192	Edición	Eliminar
149	Blusa promocion	Escandalo	Onix	Algodon	Ros	S	1	40	10	36	4,32	40,32	Edición	Eliminar
145	Blusa con	Escandalo	Yazzu	Algodon	Verde	S	1	20	15	17	2,04	19	Edición	Eliminar

Total General : \$128,352 Subtotal general: \$114,6 Total Iva: \$13,752

TOTALES POR TIENDAS

Casa Tosi.....>total= 44,8 SubTotal= 40 Iva= 4,8
De Prab.....>total= 24,192 SubTotal= 21,6 Iva= 2,592
Escandalo.....>total= 59,36 SubTotal= 55,36 Iva= 6,36

Comprar

Figura 40. Página de Carrito de Compra.

A	Muestra en el carrito de compra los productos que seleccionados por el usuario.
B	Nos permite modificar la cantidad de dicho producto.
C	Nos permite eliminar dicho producto del carrito de compra.
D	Presenta el total general del los producto que están en el carrito.
E	Presenta los totales por cada tienda.
F	Permite aceptar todos los productos que se encuentran en el carrito para llenar un formulario de compra definitiva.

6.5.15 COMPRA

Aquí aparece un formulario que será llenado por el usuario, así podrá realizar la compra, siempre que el carrito de compra tenga por lo menos un elemento.

DATOS PERSONALES (Si no tiene todos los datos)

A Nombres: Julio

B Apellidos: Barrera Llor

C Dirección: Calle Guayacanes

D Ciudad: Guayaquil

E Cédula: 0919246850

F Email: jbl419@hotmail.com

DATOS DE ENTREGA (Si su compra es un regalo llene esta área)

G Destinatario: [Optional]

H Dirección de entrega: Calle Guayacanes

I Mensaje: [Optional]

FORMA DE PAGO

J Tarjeta de Crédito: Visa

K Nro. Tarjeta/Caducidad: 121324123123 / 12/05 MM/AA

L Comprar

Figura 41. Página de Compra

A	Si es usuario muestra el nombre y no le digita.
B	Muestra los apellidos o le digita.
C	Muestra la dirección o la digita.
D	Muestra la ciudad o la digita.
E	Muestra la cedula o la digita (esto es opcional).
F	Muestra el e-mail o la digita.
G	Aquí el usuario podrá dar una dirección a donde quiere mandar el producto.
H	Aquí se mostrara por default la dirección del usuario que es la de la entrega.
I	El usuario podrá escribir un mensaje para que vaya adjunto con el producto.
J	Selecciona la tarjeta de su preferencia.
K	Digita el número de tarjeta de caducidad y el mes y año.
L	Aquí envía los datos y los productos que están asignados al carrito.

6.5.16 BÚSQUEDA AVANZADA

Esta página nos da la facilidad de encontrar un producto específico para comprarlo.



Figura 42. Página de Búsqueda Avanzada.

A	En esta opción nos mostrará los productos por tienda.
B	En esta opción nos mostrará los productos por material.
C	En esta opción nos mostrará los productos por marca.
D	En esta opción nos mostrará los productos por clasificación.
E	En esta opción nos mostrará los productos por descuento.
F	Con este botón se captaran las condiciones para mostrar los productos.
G	Aquí se presentarán los productos por los filtros deseados.

6.5.17 MUESTRAS OFERTAS

Muestra las mejores ofertas de nuestro portal.

clothes Virtual Mall

CLOTHES Store

Suscripción Ayuda Contactenos

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

Visitas: 1

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar

Olvidó su contraseña?

Buscar

Avanzada

MUJERES

Quieres ser sexy

Quieres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vistete como un ejecutivo

Se un deportista

NIÑOS

Dulces Sueños

Zapatos

SUBSCRIPCION

Mejores Ofertas

Descuentos

Novedades

LINK DE REFERENCIA

Modas

Perfumeria

Accesorios de imagen

hola que tal

POLITICAS

MAPA SITIO

TIENDAS

SUBSCRITAS

NUESTRAS OFERTAS

Te ofrecemos solo lo mejor a los mejores precios **ON LINE**

Damas

Bufandas

Cinturones de Mujer

Caballeros

Corbatas

Relojes

Niños

Gafas

Billeteras

Ya eres parte de la nueva generación que viste la moda?

Hazlo ahora encontrarás los mayores descuentos con los mejores precios

A SUSCRIBETE AQUI

Esta es la Pregunta Del Mes!!!!
Permitenos conocer tu opinión...

Votar

☐ Formales ☐ Casuales ☐ Jeans ☐ Jeans ☐ Stretch

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 43. Página de Ofertas

6.5.18 LOS MEJORES DESCUENTOS

Se muestra el contenido detallado de los mejores descuentos de nuestro portal.

The screenshot shows the 'clothes Virtual Mall' website. At the top, there's a header with the site logo, a navigation bar with links like 'Principal', 'Mujer', 'Hombre', 'Niño', and 'Accesorios', and a 'Visitas: 1' counter. Below the header, there's a sidebar on the left with a login form (Email, Clave, Aceptar), a search bar (Buscar, Avanzada), and several category links: MUJERES, HOMBRES, NIÑOS, SUBSCRIPCION, and LINK DE REFERENCIA. The main content area features a large banner that says '¡YA TE SUSCRIBISTE!' (You have subscribed!) with the text 'Novedades increíbles solo para suscritos ahora encontrarás los mayores descuentos con los mejores precios' (Incredible news only for subscribers, you will now find the best discounts with the best prices). Below this, there are three sections of product images: 'Accesorios Varios' (Various Accessories) showing jewelry, a handbag, and sunglasses; 'Ropa y Calzado Damas y Caballeros' (Women's and Men's Clothing and Footwear) showing shoes, a suit, and a t-shirt; and 'Ropa y Varios Damas y Caballeros' (Women's and Men's Clothing and Various) showing a blazer, a dress, and a Spider-Man t-shirt. At the bottom, there's a large text block that says 'Ya eres parte de la nueva generación que viste la moda?' (You are now part of the new generation that wears the fashion?) followed by 'SUSCRIBETE AQUI' (Subscribe Here). Below this, there's a poll titled 'Esta es la Pregunta Del Mes!!!! Permitenos conocer tu opinión...' (This is the Question of the Month!!!! Let us know your opinion...) with a 'Votar' (Vote) button and five radio button options: Formales, Casuales, Jeans, Jeans, and Stretch. At the very bottom, there's a footer with the text 'Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados'.

Figura 44. Página de Descuentos

6.5.19 NUESTRAS NOVEDADES

Se muestra el contenido detallado del Componente seleccionado anteriormente.

clothes Virtual Mail

CLOTHES Store

Suscripción Ayuda Contactenos

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

Visitas: 1

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar

Olvidó su contraseña?

Buscar

Avanzada

MUJERES

Quieres ser sexy

Quieres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vístete como un ejecutivo

Se un deportista

NIÑOS

Dulces Sueños

Zapatos

SUBSCRIPCION

Mejores Ofertas

Descuentos

Novedades

LINK DE REFERENCIA

Modas

Pertumeria

Accesores de imagen

hola que tal

POLITICAS

MAPA SITIO

TIENDAS

SUBSCRITAS

¡Nuestras Novedades!

Te ofrecemos solo lo mejor a los mejores precios
Lo Mejor en ropa interior lo tienes en nuestro portal
para ver más clikea en nuestro enlace

Ropa interior Damas

Ropa interior Caballeros

Ropa interior Niños

Ya eres parte de la nueva generación que viste la moda?

Hazlo ahora encontrarás los mayores descuentos con los mejores precios

SUSCRIBETE AQUI

Esta es la Pregunta Del Mes!!!!
Permítenos conocer tu opinión...
¿Cuáles es tu tendencia en pantalones?

☐ Formales ☐ Casuales ☐ Jeans ☐ Jeans ☐ Stretch

Votar

Altacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 45. Página de Novedades.

6.5.20 SUSCRIPCIÓN POR TIENDA O POR CLIENTES

En esta página tiene dos opciones para suscribirse. Se pueden suscribir las tiendas o los clientes interesados en nuestro portal.

clothes Virtual Mall

CLOTHES Store

Suscripcion Ayuda Contactenos

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

Carrito de Compras

Email:

Clave:

Aceptar

Buscador

Avanzada

MUJERES

Queres ser sexy

Queres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vistete como un

SELECCIONE SI ES UD. UNA TIENDA O UN CLIENTE

eres eres eres eres eres

un negocio una tienda buen gusto

elige

TIENDAS

una persona un cliente un gusto

elige

CLIENTES

Sea Parte De Las Ventas Online, Incremente Sus Ventas Poniendo Sus Productos De Excelente Calidad Ante Miles De Usuarios Que Prefieren Hacer Una Compra En La Comodidad De Su Hogar.

Beneficiense De Nuestras Basta Colección De Ropa De Las Mejores Tiendas Del Ecuador, Además Puede Obtener Descuentos Y Nuestro Catalogo Online Para Ser El Primero En Estar En Moda.

Discusiones no disponibles en http://localhost/

Figura 46. Página de Suscripciones.

A	Este link no permitirá ir a la suscripción de tiendas.
B	Este link no permitirá ir a la suscripción de clientes.
C	Muestra una leyenda para el interés de las tiendas.
D	Muestra una leyenda para el interés de los clientes.



6.5.21 POLÍTICAS Y REGLAS A LAS EMPRESAS

Se muestra el contenido detallado de los reglamentos y políticas a las empresas interesadas.

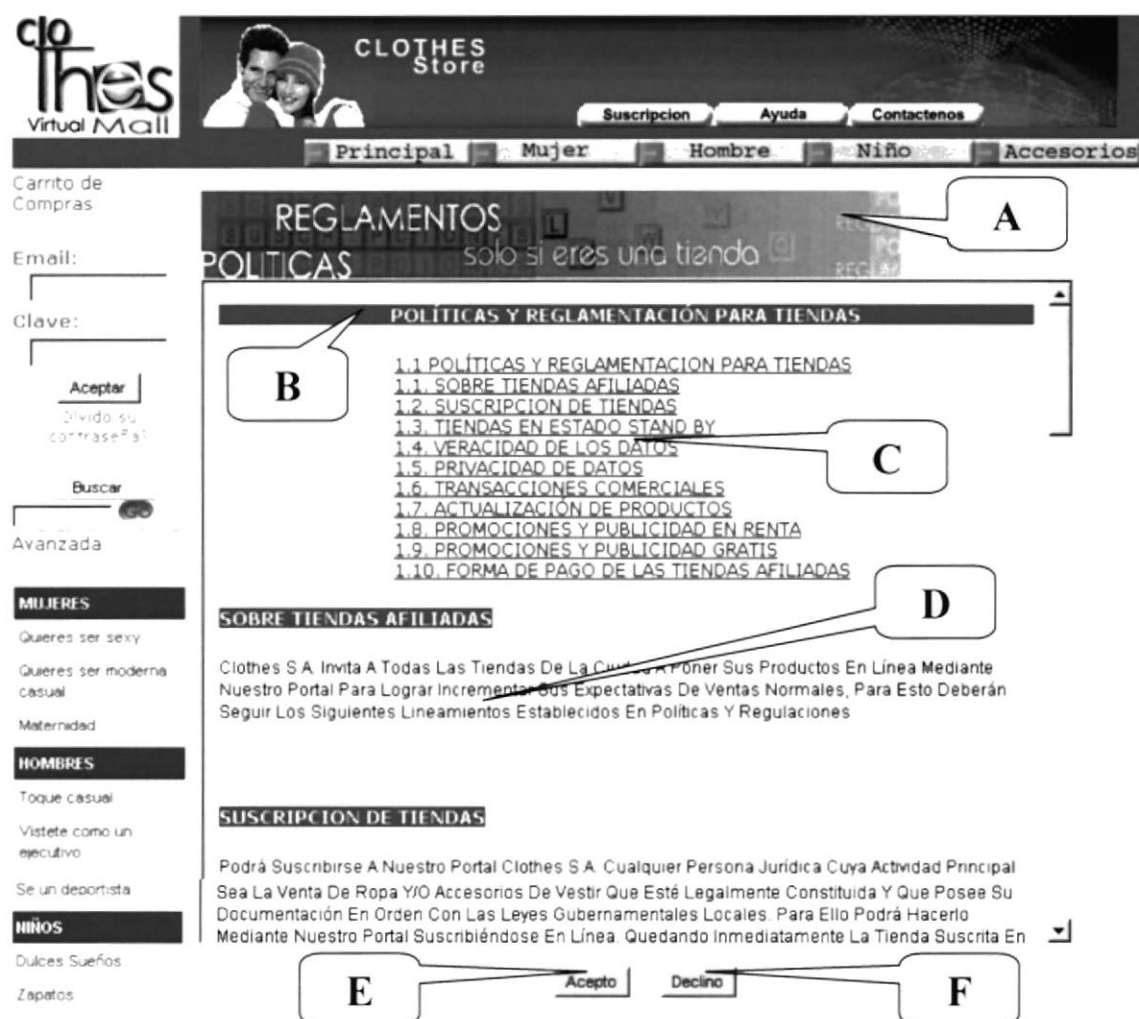


Figura 47. Página de Políticas y Reglas a las Empresas.

A	Muestra el logo de Reglas y políticas de la suscripción de las tiendas interesadas
B	Muestra un bloque de reglas y políticas de las suscripciones.
C	Son link de acceso inmediato a los títulos del bloque.
D	Muestra las reglas y políticas para la suscripción.
E	Acepta todos los reglamentos del portal.
F	No acepta los reglamentos del portal.

6.5.22 SUSCRIPCIÓN DE TIENDAS

En esta página le permite a las tiendas registrarse a nuestro portal. La tienda pone sus datos personales.

Figura 48. Página de Suscripción de Tienda (Datos de la Empresa).

A	Digita la razón social.
B	Digita los nombres del representante legal de la tienda.
C	Digita los apellidos del representante legal de la tienda.
D	Digita el número de RUC de la tienda.
E	Muestra los siguientes datos a llenar.
F	Muestra una pequeña leyenda de privacidad a la tienda que se este suscribiendo.
G	Muestra una pequeña leyenda de seguridad a la tienda que se este suscribiendo.

Ingresa la tienda sus datos de localidad.

Figura 49. Página de Suscripción de Tienda (Datos Localizables).

A	Digita la dirección.
B	Digita el o los teléfonos de la tienda.
C	Digita el país y la provincia respectiva donde se encuentra la tienda.
D	Digita la ciudad.
E	Retrocede a los datos de la empresa otra vez.
F	Nos muestra los siguientes datos a llenar.



Ingresa la tienda sus datos de adicionales.

Figura 50. Página de Suscripción de Tienda (Datos Adicionales).

A	Digita su correo electrónico.
B	Ingresa el aniversario de su empresa.
C	Ingresa su clave.
D	Rectifica su clave para no tener error.
E	Retrocede a la localidad de la empresa otra vez.
F	Procesa todos los datos de la tienda para guardarlos al portal.



6.5.23 POLÍTICAS Y REGLAS A LOS CLIENTES

Se muestra el contenido detallado de los reglamentos y políticas a los clientes interesados.

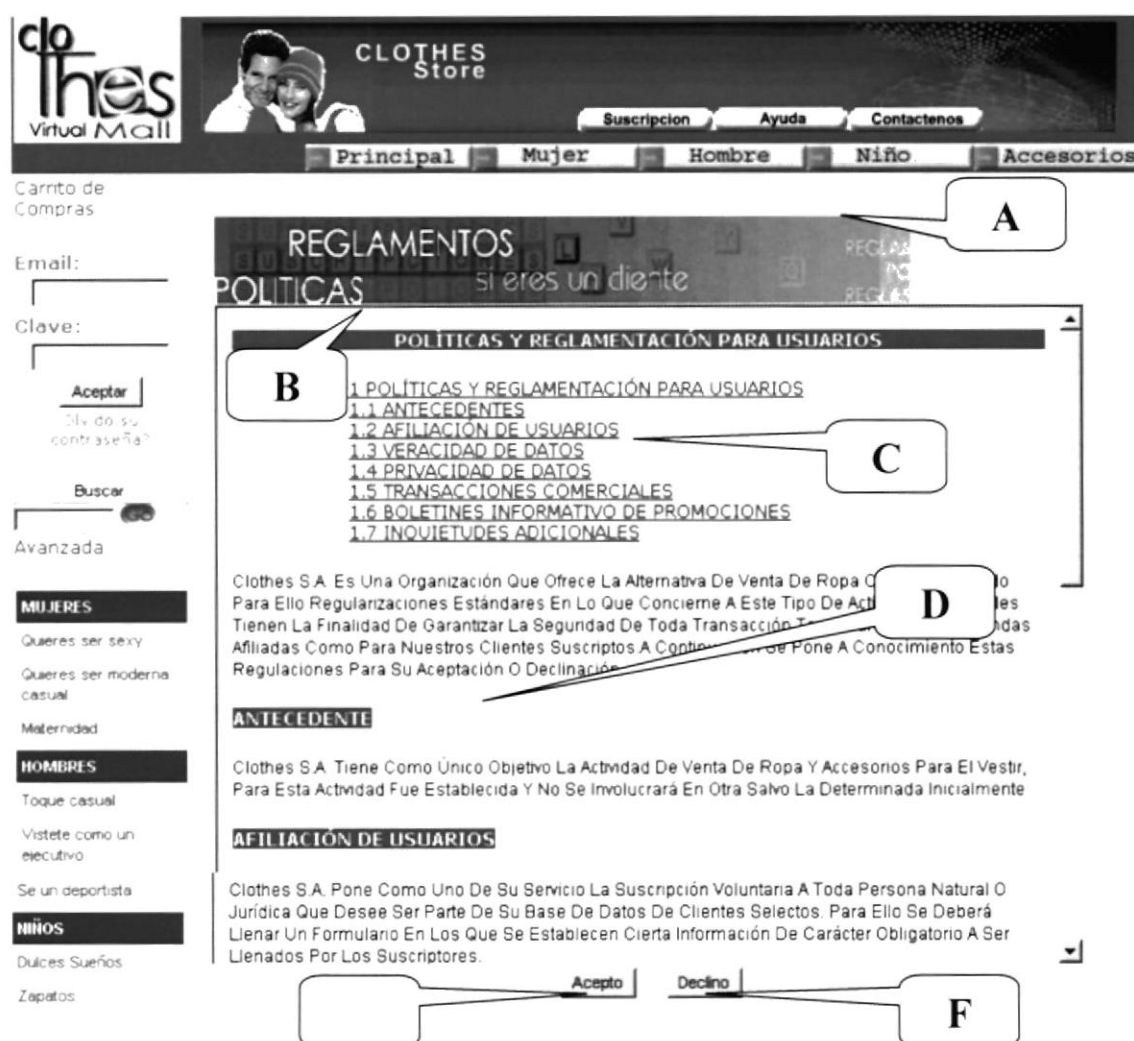


Figura 51. Página de Políticas y Reglas a los Clientes.

A	Muestra el logo de Reglas y políticas de la suscripción a los clientes interesados.
B	Muestra un bloque de reglas y políticas de las suscripciones.
C	Son link de acceso inmediato a los títulos del bloque.
D	Muestra las reglas y políticas para la suscripción.
E	Acepta todos los reglamentos del portal.
F	No acepta los reglamentos del portal.

6.5.24 SUSCRIPCIÓN DE CLIENTES

En esta página le permite a los clientes registrarse a nuestro portal. Los clientes ponen sus datos personales.

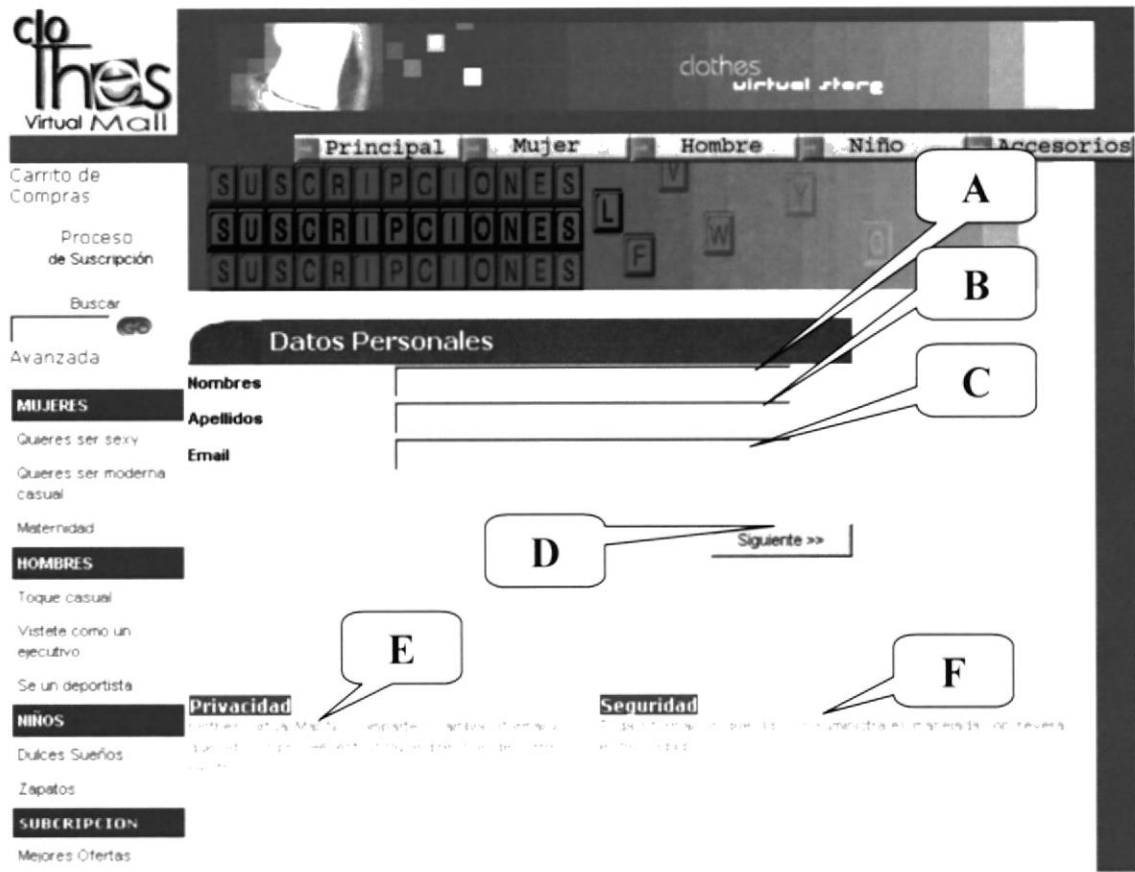


Figura 52. Página de Suscripción de Clientes (Datos Personales).

A	Ingresa los nombres del cliente.
B	Ingresa los apellidos del cliente.
C	Ingresa su correo.
D	Muestra los siguientes datos a llenar.
E	Muestra una pequeña leyenda de privacidad a los clientes que se estén suscribiendo.
F	Muestra una pequeña leyenda de seguridad a los clientes que se estén suscribiendo.

Ingresa el cliente sus datos de localizables.

Figura 53. Página de Suscripción de Cliente (Datos Localizables).

A	Ingresa la dirección.
B	Ingresa el o los teléfonos de la tienda.
C	Ingresa el país y la provincia respectiva donde se encuentra el cliente.
D	Ingresa la ciudad.
E	Retrocede a los datos personales otra vez.
F	Nos muestra los siguientes datos a llenar.



Ingresa el cliente sus datos de adicionales.

Figura 54. Página de Suscripción de Cliente (Datos Adicionales).

A	Ingresa la fecha de nacimiento del cliente.
B	Ingresa su clave.
C	Rectifica su clave para no tener error.
D	Retrocede a la localización del cliente otra vez.
E	Procesa todos los datos del cliente para guardarlos al portal.



6.5.25 ACTUALIZACIÓN DE USUARIO

Aquí el usuario podrá modificar sus datos o su password.

ACTUALIZACIÓN DE DATOS

Bienvenido:

Nombres: **A**

Apellidos: **B**

Cedula: **C**

Dirección: **D**

Teléfonos: **E**

Email: **F**

País/Provincia: **G**

Ciudad: **H**

Password Actual (Obligatorio): **I**

Password Nuevo: **J**

Password Nuevo (Repetir): **K**

L **M**

Figura 55. Página de Actualización de Cliente.

A	Muestra los nombres del cliente para actualizar.
B	Muestra los apellidos del cliente para actualizar.
C	Muestra la cedula del cliente para actualizar.
D	Muestra la dirección del cliente para actualizar.
E	Muestra los teléfonos del cliente para actualizar.
F	Muestra el e-mail del cliente para actualizar.
G	Muestra el país y la provincia para actualizar.
H	Muestra la ciudad para actualizar.
I	Digita el password actual.
J	Digita el nuevo password que va atener.
K	Confirma el password nuevo del cliente.
L	Actualiza todos los datos que el cliente modificó.
M	Cancela la actualización del formulario y regresa a la página principal.

6.5.26 RECUPERACIÓN DE CLAVE.

Esta página nos permite dar una nueva clave siempre que el usuario este registrado en la página.

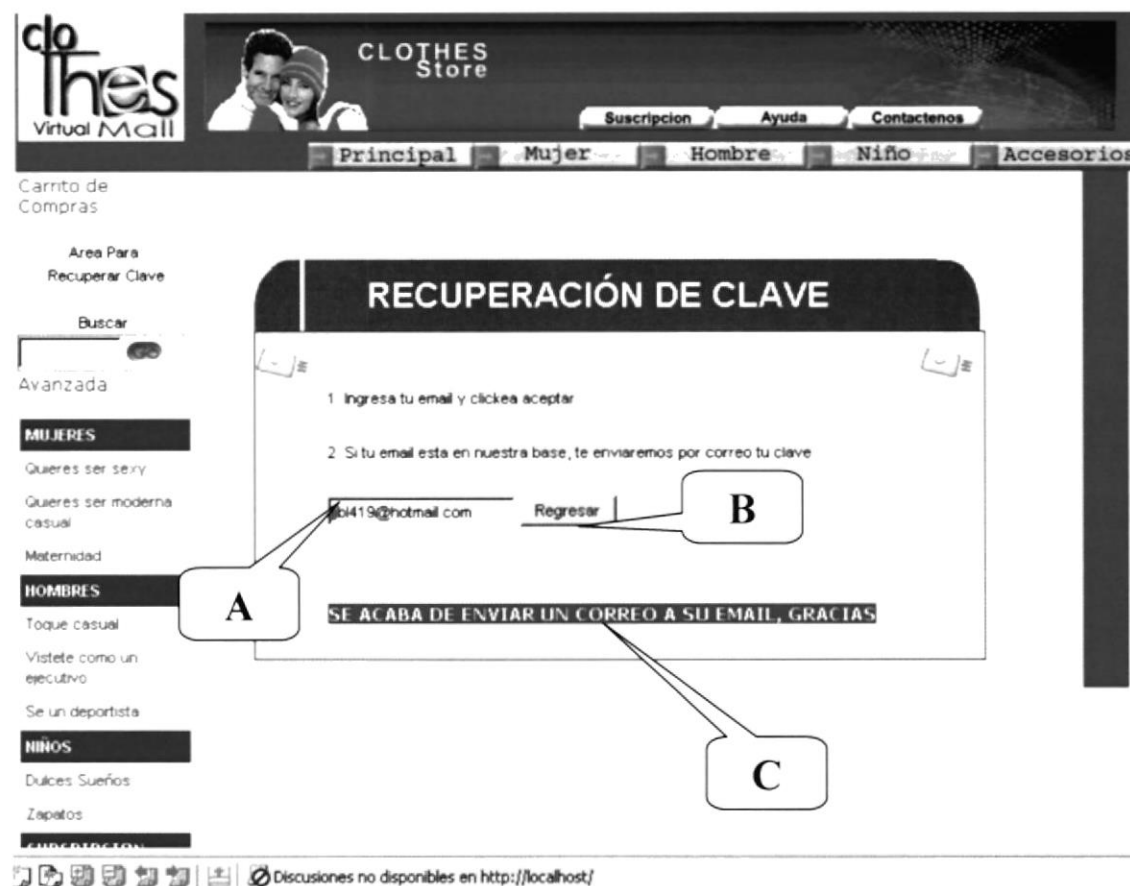


Figura 56. Página de Recuperación de Clave.

A	Digita su e-mail.
B	Aquí acepta el e-mail para ver si se encuentra registrado en el portal.
C	Presenta un mensaje si el correo existe su password será enviado si no saldrá que el e-mail no existe.

6.5.27 PÁGINA DE REGLAMENTOS Y POLÍTICAS.

Aquí nos muestra los reglamentos y las políticas del portal.

REGLAMENTOS Y POLÍTICAS si eres un cliente

POLÍTICAS Y REGLAMENTACIÓN PARA USUARIOS

- 1.1 POLÍTICAS Y REGLAMENTACIÓN PARA USUARIOS
- 1.2 ANTECEDENTES
- 1.3 AFILIACIÓN DE USUARIOS
- 1.4 VERACIDAD DE DATOS
- 1.5 PRIVACIDAD DE DATOS
- 1.6 TRANSACCIONES COMERCIALES
- 1.7 BOLETINES INFORMATIVO DE PROMOCIONES
- 1.8 INQUIETUDES ADICIONALES

POLÍTICAS Y REGLAMENTACIÓN PARA TIENDAS

- 1.1 POLÍTICAS Y REGLAMENTACIÓN PARA TIENDAS
- 1.2 SOBRE TIENDAS AFILIADAS
- 1.3 SUSCRIPCIÓN DE TIENDAS
- 1.4 TIENDAS EN ESTADO STAND BY
- 1.5 VERACIDAD DE LOS DATOS
- 1.6 PRIVACIDAD DE DATOS
- 1.7 TRANSACCIONES COMERCIALES
- 1.8 ACTUALIZACIÓN DE PRODUCTOS
- 1.9 PROMOCIONES Y PUBLICIDAD EN RENTA
- 1.10 PROMOCIONES Y PUBLICIDAD GRATIS
- 1.11 FORMA DE PAGO DE LAS TIENDAS AFILIADAS

Clothes S.A. Es Una Organización Que Ofrece La Alternativa De Venta De Ropa On-Line Poniendo Para Ello Regularizaciones Estándares En Lo Que Concierna A Este Tipo De Actividad, Las Cuales Tienen La Finalidad De Garantizar La Seguridad De Toda Transacción Tanto Para Nuestras Tiendas Afiliadas Como Para

Figura 57. Página de Políticas y Reglamentos.

A	Acceso directo de reglamentos y políticas de los usuarios.
B	Acceso directo de reglamentos y políticas de las tiendas.
C	Bloque de detalle de los reglamentos.

6.5.28 MAPA DE SITIO DEL PORTAL.

Esta página nos muestra de manera organizada como esta compuesto el portal.

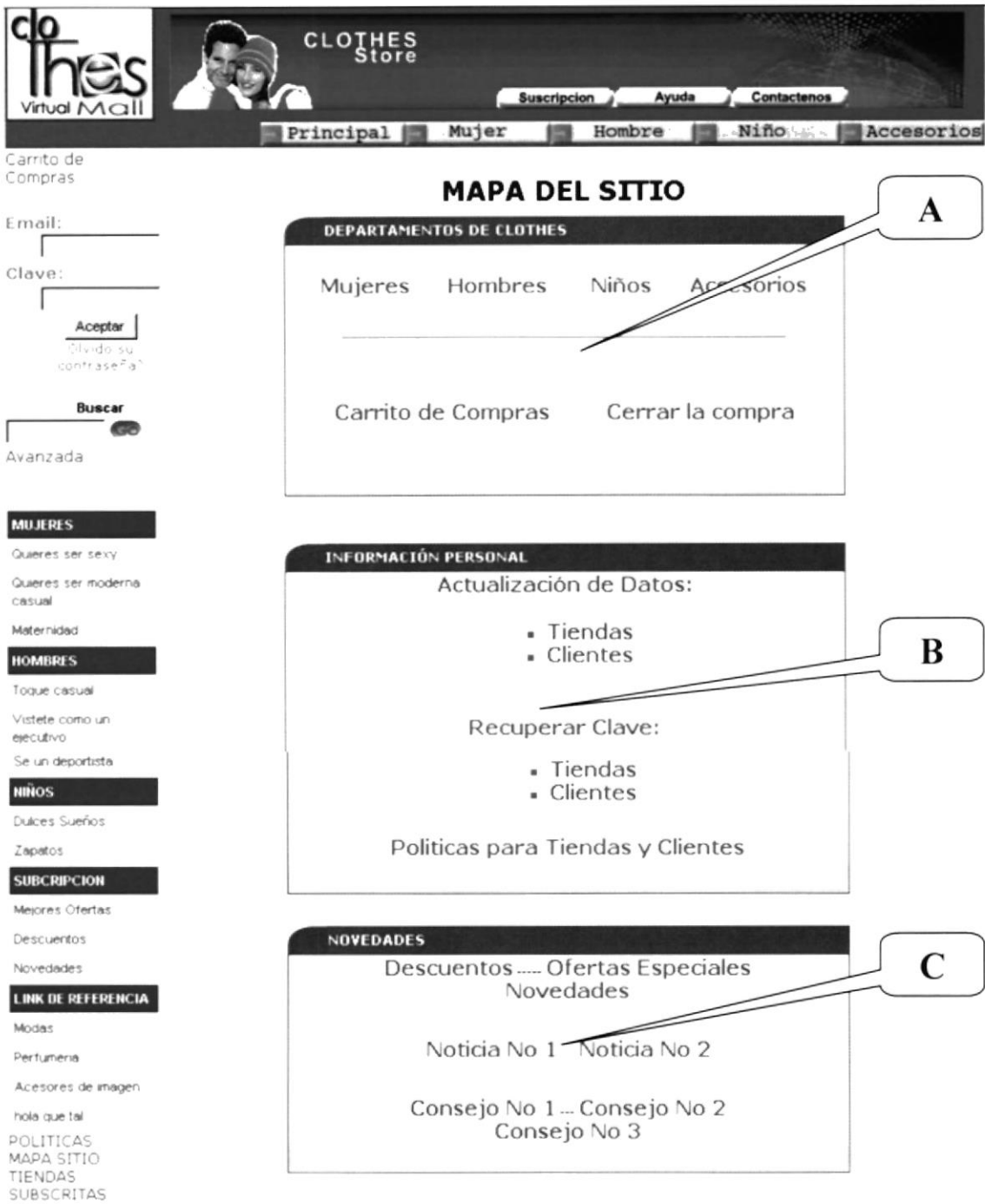


Figura 58. Página del Mapa de Sitio.

A	Muestra los link de los departamentos del portal clothes.
B	Muestra los link del la información de los usuario y las tiendas del portal.
C	Muestra los link de las novedades del portal.

6.5.29 ACCESO SOLO PARA TIENDAS

Esta página nos permite dar una nueva clave siempre que el usuario este registrado en la página.



Figura 59. Página de Acceso a las Tiendas Afiliadas.

A	Digita su e-mail de la tienda.
B	Ingresa su clave la tienda.
C	Acepta los datos ingresados.



6.5.30 MENÚ DE TIENDAS AFILIADAS.

Esta página muestra diferentes opciones para que las tiendas afiliadas controlen e ingresen sus productos.

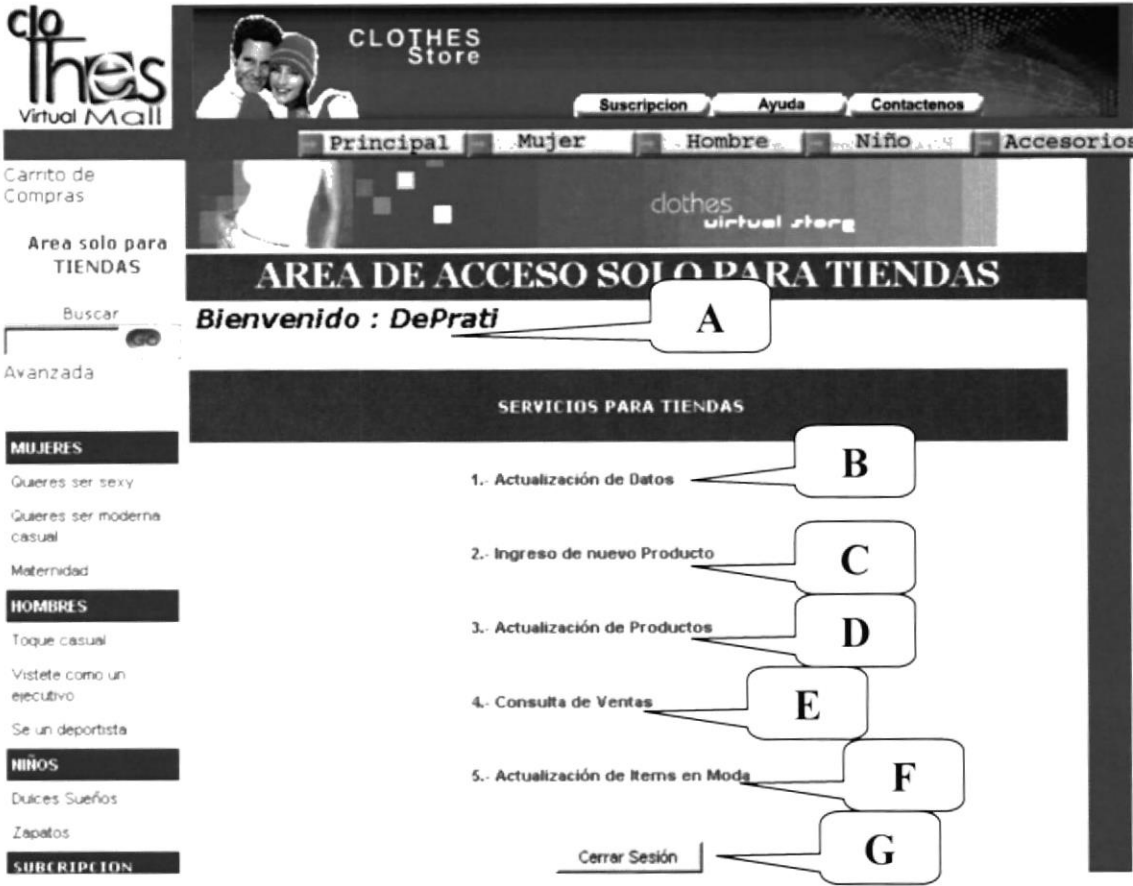


Figura 60. Página de Tiendas Afiliadas.

A	Muestra la Tiendas Registrada en el portal.
B	Este link nos lleva a la actualización de los datos de la tienda afiliada.
C	Este link nos lleva al ingreso de nuevos producto de esta tienda registrada.
D	Actualiza los productos.
E	Consulta las ventas realizadas de la tienda.
F	Actualiza los productos con tendencia a la moda.
G	Cierra la sesión activa y regresa a la página principal.

6.5.31 ACTUALIZACIÓN DE TIENDAS AFILIADAS

Aquí la tienda podrá modificar sus datos o su password.

clothes Virtual Mail

CLOTHES Store

Suscripción Ayuda Contactenos

Principal Mujer Hombre Niño Accesorios

Carrito de Compras

Area Exclusiva para tiendas

Buscar

Avanzada

MUJERES

Quieres ser sexy

Quieres ser moderna casual

Maternidad

HOMBRES

Toque casual

Vistete como un ejecutivo

Se un deportista

NIÑOS

Dulces Sueños

Zapatos

SUSCRIPCION

Bienvenido: DePrati

ACTUALIZACION DE DATOS

A Razón Social DePrati **B**

C Número de RUC 1234562320254 **C**

D Dirección AS **C**

E Teléfonos AS AS **E**

F Email AZ **E**

G Nombres (Representante) David **G**

H Apellidos (Representante) Carrasco **G**

I País/Provincia Ecuador Guayas **I**

J Ciudad Guayaquil **I**

K Password Actual (Obligatorio) **K**

L Password Nuevo **K**

L Password Nuevo (Repetr) **K**

M Actualizar **N** Salir

Figura 61. Página de Actualización de Tiendas Afiliadas.

A	Muestra la razón social de la tienda para actualizar.
B	Muestra el número de R.U.C. para actualizar.
C	Muestra la dirección para actualizar.
D	Muestra los teléfonos para actualizar.
E	Muestra el e-mail para actualizar.
F	Muestra los nombres del representante legal para actualizar.
G	Muestra los apellidos del representante legal para actualizar.
H	Muestra el país y la provincia a actualizar.
I	Muestra la ciudad para actualizar.
J	Digita el password.
K	Digita el nuevo password.
L	Rectifica el nuevo password.
M	Actualiza todos los datos modificados.
N	Cancela los datos y regresa a la página principal de tiendas afiliadas

6.5.32 INGRESO DE PRODUCTOS.

Esta página muestra diferentes opciones para que las tiendas afiliadas controlen e ingresen sus productos.

Figura 62. Página de Ingreso de Productos.

A	Ingresa la descripción del producto.
B	Ingresa la clasificación donde va a estar el producto.
C	Ingresa el material.
D	Esta opción permite que si no hay material el usuario puede elegir todos los materiales que se encuentran en la base.
E	Ingresa el material del producto.
F	Ingresa el precio.
G	Si el producto tiene descuento lo ingresa.
H	Si el producto tiene iva lo ingresa.
I	Muestra la ruta donde está ubicada la imagen del producto.
J	Este botón busca la imagen del producto.
K	Muestra la imagen elegida del la tienda.
L	Acepta los datos del producto y lo registra en la base.
M	Cancela los datos y regresa al menú de las tiendas afiliadas.

6.5.33 ACTUALIZACIÓN DE PRODUCTOS.

Aquí las tiendas actualizarán sus productos.



Figura 63. Página de Actualización producto.

A	Busca los productos por marca.
B	Busca los productos por clasificación.
C	Este link nos lleva a la página de ingresa productos.
D	Regresa al menú de tiendas.
E	Este link no lleva al detalle del producto.
F	Este link nos permite editar el producto seleccionado.



6.5.34 DETALLE DE PRODUCTO.

Aquí las tiendas podrán ingresar el detalle de sus productos.



Figura 64. Página de Detalle de Productos.

A	Muestra el título del producto.
B	Muestra la imagen del producto en el detalle.
C	Regresa a la cabecera producto.
D	Ingresa nuevos detalles de ese producto.
E	Edita el detalle de ese producto.
G	Cierra la sesión activa y regresa a la página principal.



6.5.35 INGRESO DE DETALLE PRODUCTO.

Ingresa el detalle del producto.

The screenshot shows a web page titled "PRODUCTO : Ropa Sexy Clothes". At the top, there is a navigation bar with links: "Principal", "Mujer", "Hombre", "Niño", and "Accesorios". Below this, there are links for "Suscripción", "Ayuda", and "Contactenos". The main content area has a header "PRODUCTO : Ropa Sexy Clothes" and a small image of a black dress. Below the header, there are two links: "Regresar" and "Nuevo Ingreso". The main form is titled "INGRESO DE DETALLES DE PRODUCTOS" and contains the following elements:

- A**: Points to the "Producto" field, which contains "Ropa Sexy Clothes".
- B**: Points to the "Color" dropdown menu.
- C**: Points to the "+" button next to the "Color" dropdown.
- D**: Points to the "Nuevo Color" input field.
- E**: Points to the "Talla" dropdown menu.
- F**: Points to the "-" button next to the "Talla" dropdown.
- G**: Points to the "Cantidad" input field.
- H**: Points to the "Grabar" button.
- I**: Points to the "Salir" button.

Figura 65. Página de Ingreso Detalle Producto.

A	Ingresa el color de ese producto.
B	Ingresa la talla de ese producto.
C	Si no hay colores esta opción muestra todos los colores que están en la base.
D	Esta opción permite ingresar un nuevo color si no existe en la base.
E	Ingresa la cantidad que hay de ese detalle de producto.
F	Si no hay talla esta opción muestra todos los colores que están en la base.
G	Ingresa los datos ingresados a la base.
H	Ingresa otro detalle de ese producto.
I	Regresa a producto cabecera.

6.5.36 INGRESA LOS PRODUCTOS QUE ESTÁN DE MODA.

Aquí las tiendas podrán elegir cual producto se encuentra a la moda o no.

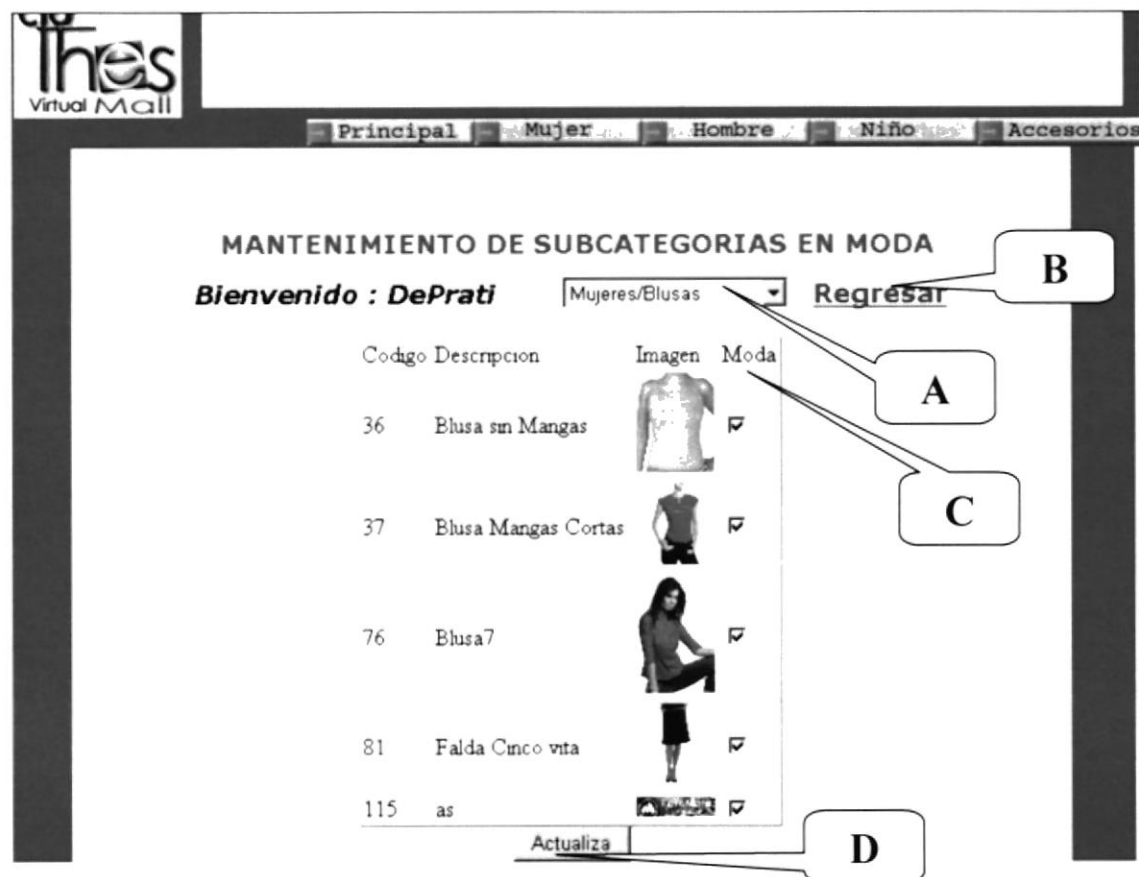


Figura 66. Página productos en moda.

A	Ordena por clasificación.
B	Regresa al menú de tiendas.
C	Pone los productos que están a la moda.
D	Actualiza los datos.



6.6 PÁGINAS DE ADMINISTRACIÓN DEL SITIO

6.6.1 INGRESO AL MENÚ DE ADMINISTRACIÓN

El acceso a esta página es restringido solo el Administrador o Webmaster de Clothes podrá entrar con su usuario y password, y así podrá realizar el mantenimiento respectivo al sitio a través del link administrador.

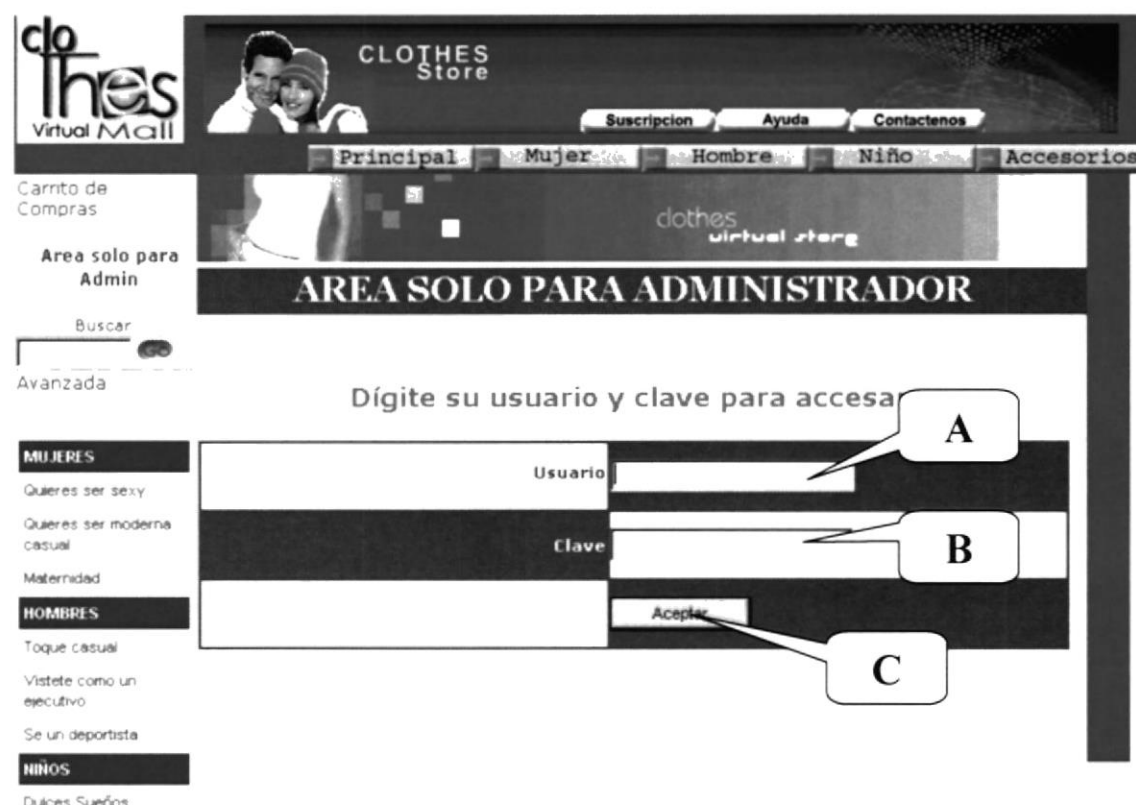


Figura 67. Sistema de Autenticación

A	Permite ingresar el login del usuario.
B	Se ingresa la clave del usuario.
C	Botón que al dar clic verifica los datos del usuario.



6.6.2 MENÚ PRINCIPAL DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO

Se muestra el todas las opciones que pueden ser modificadas dentro del Sitio Web de Clothes.



Figura 68. Página de Menú de los Mantenimientos

A	Muestra el administrador activo.
B	Link a las páginas de ingresos y actualizaciones.
C	Sierra la sesión del administrador activo.

6.7 MANTENIMIENTOS

6.7.1 INGRESO DEL MENÚ

A través de esta opción se puede crear una nueva opción de menú.

A

D

C

E

F

Codigo	Descripcion	Clasificacion	Categoria	Url	Estado	Eliminar
1	Quieres ser sexy	Mujeres / Ropa Interior	Mujeres		Categoria	Eliminar
2	Quieres ser moderna casual	Mujeres / Vestidos	Mujeres		Categoria	Eliminar
5	Maternidad	Mujeres / Ropa Interior	Mujeres		Categoria	Eliminar
9	Toque casual	Hombres / Sweater	Hombres		Categoria	Eliminar
12	Dulces sueños	Ninios / Pijamas	Ninios		Categoria	Eliminar

1 2 3 4 5

Figura 69. Ingreso de las opciones del Menú

A	Permite ingresar una nueva opción del menú.
B	Busca por todas las opciones.
C	Busca solo por estado
D	Busca solo por categoría.
E	Elimina la opción.
F	Actualiza las opciones del menú.

6.7.2 MANTENIMIENTO DE PERSONA

Esta es la página que da mantenimiento a la tabla persona donde se registran los clientes y las tiendas del portal.

Principal

Mujer

Hombre

Niño

Accesorios

RazonSocial	Apellido	Direccion	Telefono 1	Telefono 2	Ciudad	Email	Nacimiento	Ingreso	Tipo	Estado	
1 DePrati	carrasco	AS	AS		Guayaquil	AZ	12/12/2004	12/12/2004	Tienda	Activo	Eliminar
2 Escandalo	Padilla	ss	ss	ss	Guayaquil	escandalo	12/12/2004	07/05/2005	Tienda	Activo	Eliminar
4 Jemanaes		Alborada	2564589	5658459	Guayaquil	jemanaes	12/12/2004	02/05/2005	Tienda	Activo	Eliminar
5	Barrera Loo	Guayacanes mz. 86 villa 11	2820288		Guayaquil	jennifer_barrera@yahoo.com	13/11/1983	07/05/2005	Cliente	Activo	Eliminar
6	sdsd	sdsd	sdsd		Guayaquil	sdsd	15/01/1998	07/05/2005	Cliente	Activo	Eliminar

A

B

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 70. Pantalla de Mantenimiento de Persona.

A	Permite Actualizar el tipo y el estado de la tabla Persona.
B	Elimina un registro de la tabla persona.

6.7.3 MANTENIMIENTO DE UBICACIÓN

Aquí se registran los países y ciudades. Da mantenimiento a la tabla ubicación

NUEVO REGISTRO **A**

Código	Ubicación	Código Padre	Estado	
1	Ecuador	0	Activo	Eliminar
2	Colombia	0	Activo	Eliminar
3	Venezuela	0	Activo	Eliminar
4	Perú	0	Activo	Eliminar
100	Guayas	1	Activo	Eliminar

B 1 2 3

C

Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados

Figura 71. Pantalla de Mantenimiento de Ubicación.

A	Ingresa un nuevo país y ciudad respectiva.
B	Actualiza los datos del registro seleccionado.
C	Elimina el registro.

6.7.4 MANTENIMIENTO DE SUBCATEGORÍAS

Esta opción permite crear nuevas opciones de subcategorías y actualizarlas.

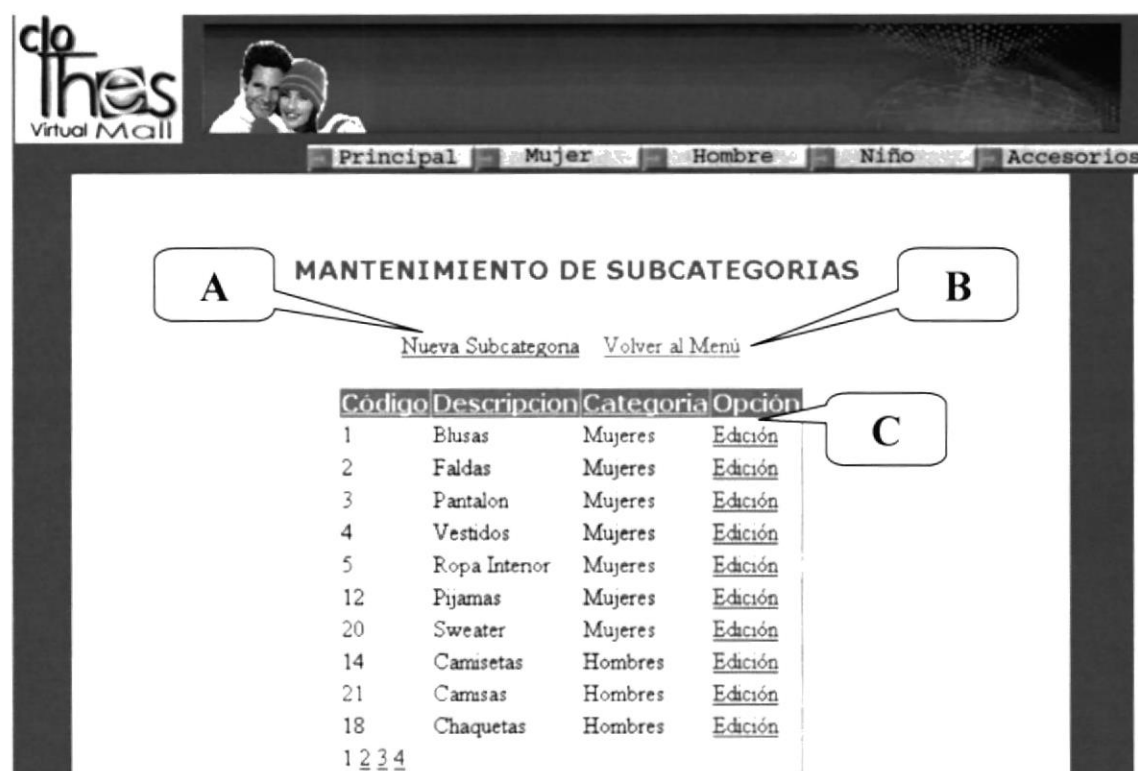


Figura 72. Pantalla de Mantenimiento de Subcategorías.

A	Ingresa una nueva subcategoría.
B	Vuelve al menú de administrador.
C	Actualiza una subcategoría.

6.7.5 MANTENIMIENTO DE CLASIFICACIÓN

Esta opción permite crear nuevas opciones de clasificación y actualizarlas.

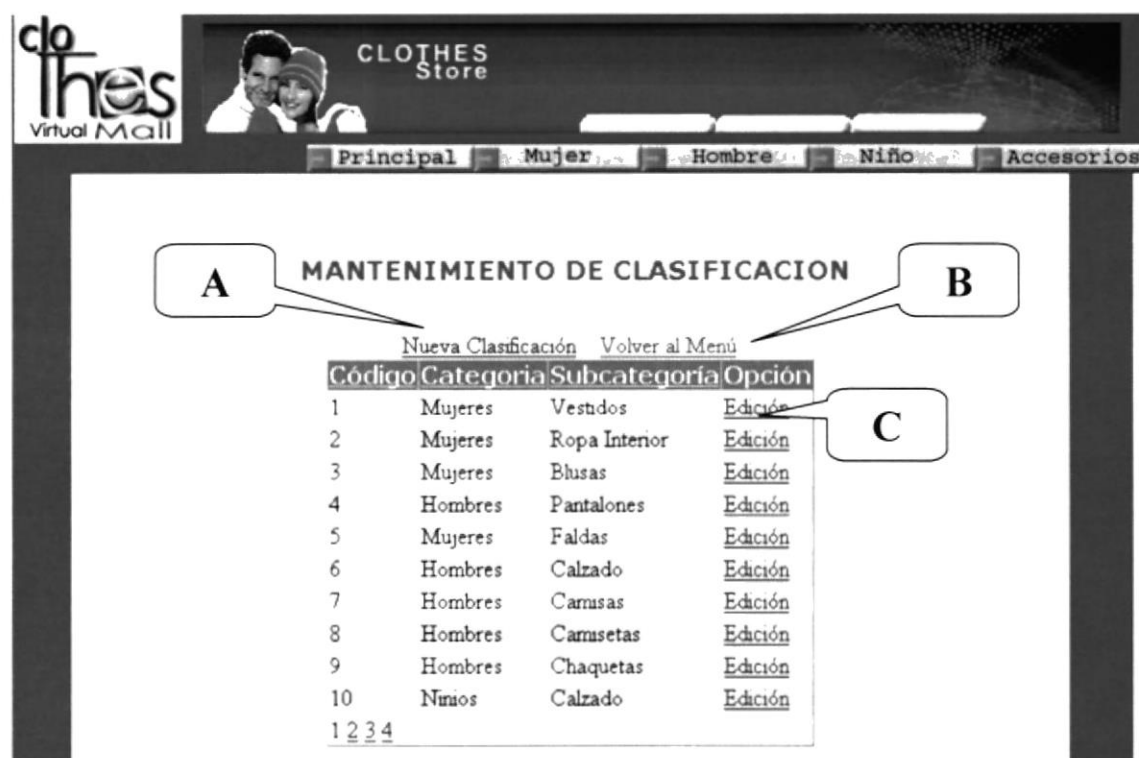


Figura 73. Pantalla de Mantenimiento de Clasificación.

A	Ingresa una nueva clasificación.
B	Vuelve al menú de administrador.
C	Actualiza una clasificación.

6.7.6 MANTENIMIENTO DE COLOR

Esta opción permite crear nuevas opciones de color y actualizarlas.

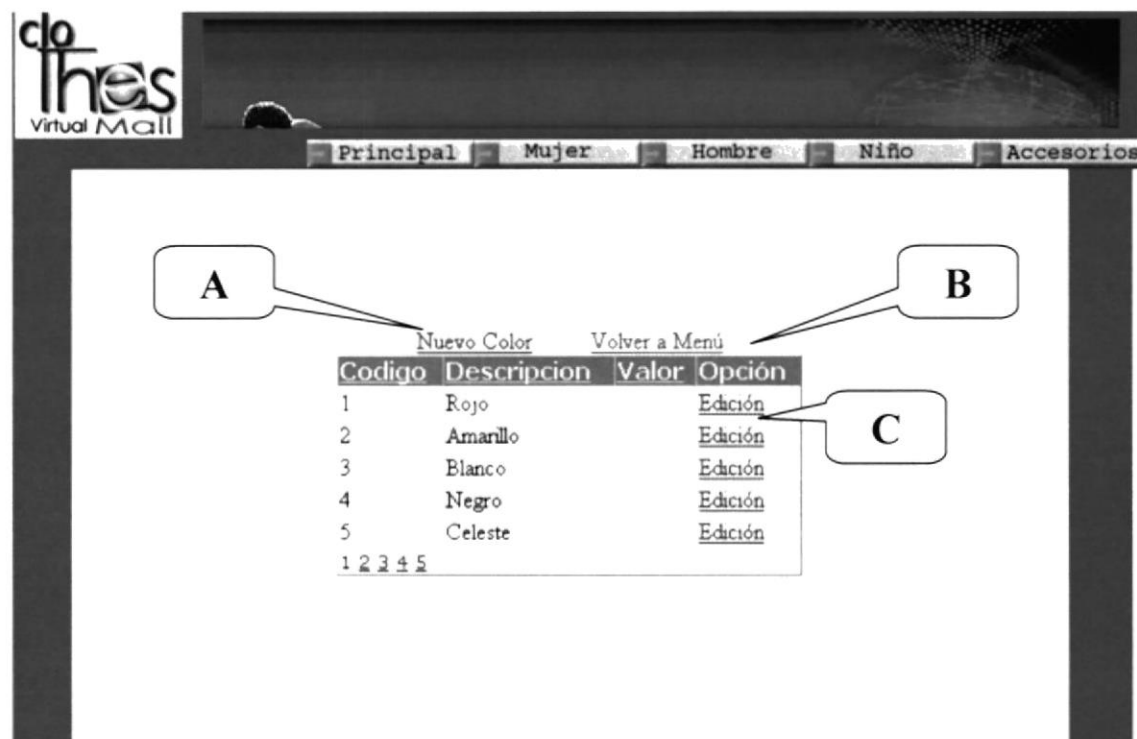


Figura 74. Pantalla de mantenimiento de Color.

A	Ingresa un nuevo color.
B	Vuelve al menú de administrador.
C	Actualiza un color.



6.7.7 MANTENIMIENTO DE COLORES POR SUBCATEGORÍAS

Esta opción permite crear nuevas opciones de color por subcategoría y actualizarlas.

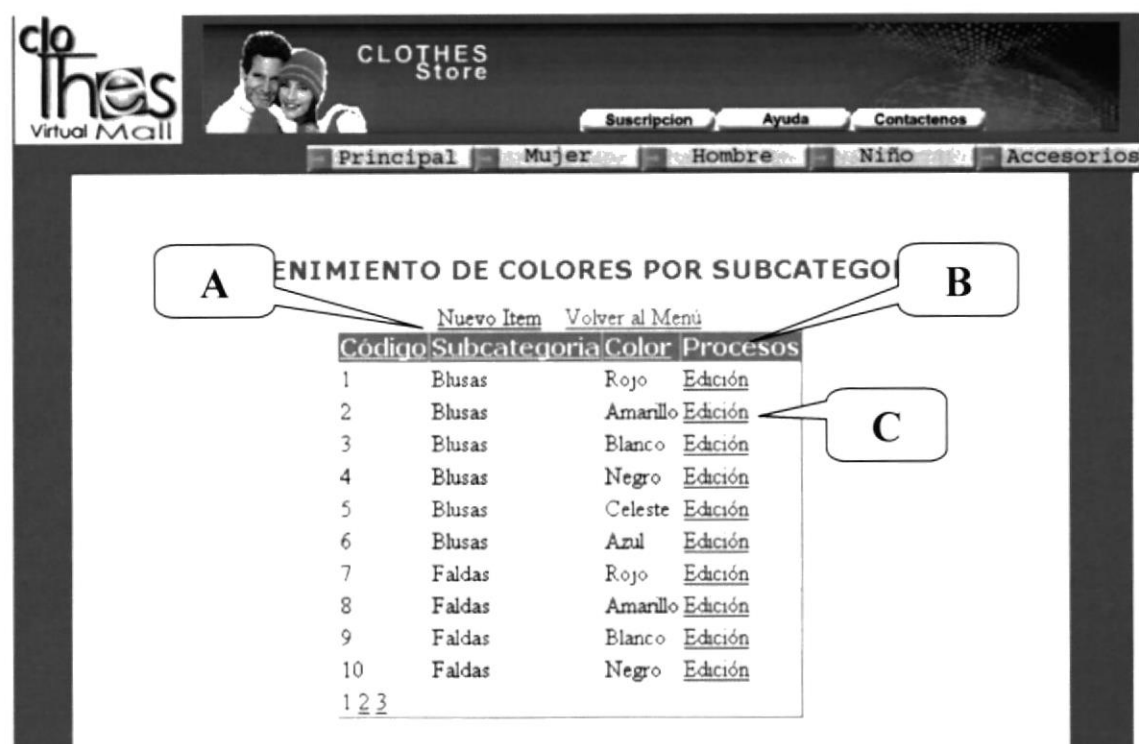


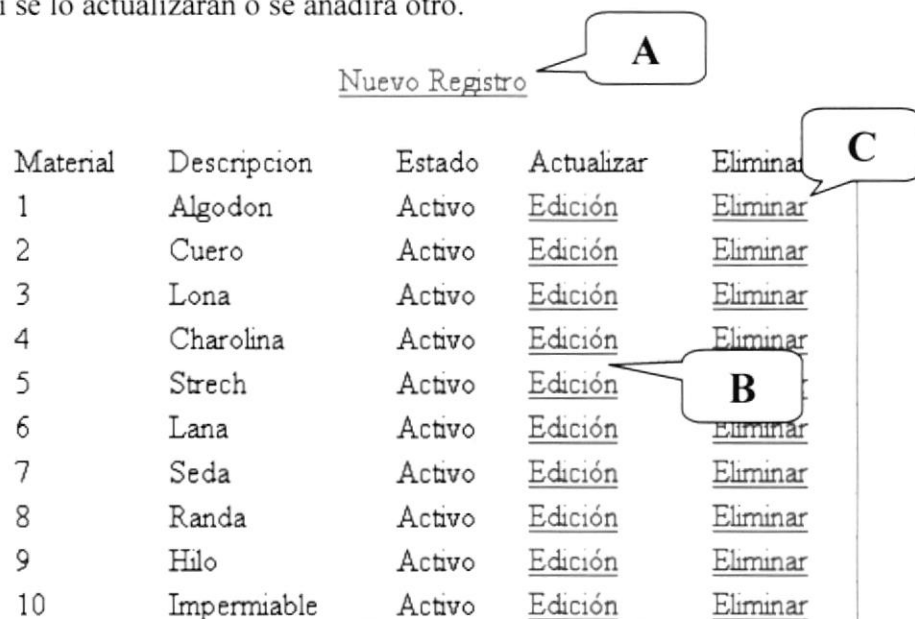
Figura 75. Pantalla de mantenimiento de Color por Subcategoría.

A	Ingresa un nuevo color por subcategoría.
B	Vuelve al menú de administrador.
C	Actualiza un color por subcategoría.



6.7.8 MANTENIMIENTO DE MATERIAL

A través de esta opción se muestra un listado de todos los materiales que han ingresado. Así se lo actualizarán o se añadirá otro.



The screenshot shows a web interface for material management. At the top, there is a link 'Nuevo Registro' with a callout bubble 'A' pointing to it. Below this is a table with five columns: 'Material', 'Descripcion', 'Estado', 'Actualizar', and 'Eliminar'. The table contains 10 rows of material data. Callout bubble 'B' points to the 'Actualizar' column, specifically to the 'Edición' link in row 5. Callout bubble 'C' points to the 'Eliminar' column, specifically to the 'Eliminar' link in row 1.

Material	Descripcion	Estado	Actualizar	Eliminar
1	Algodon	Activo	Edición	Eliminar
2	Cuero	Activo	Edición	Eliminar
3	Lona	Activo	Edición	Eliminar
4	Charolina	Activo	Edición	Eliminar
5	Strech	Activo	Edición	Eliminar
6	Lana	Activo	Edición	Eliminar
7	Seda	Activo	Edición	Eliminar
8	Randa	Activo	Edición	Eliminar
9	Hilo	Activo	Edición	Eliminar
10	Impermiabile	Activo	Edición	Eliminar

Figura 76. Pantalla de Mantenimiento de Material.

A	Ingresa un nuevo material.
B	Actualiza un material específico.
C	Elimina un registro o varios.



6.7.9 MANTENIMIENTO DE TALLA

Aquí se registran una nueva talla o se actualiza. Da mantenimiento a la tabla talla

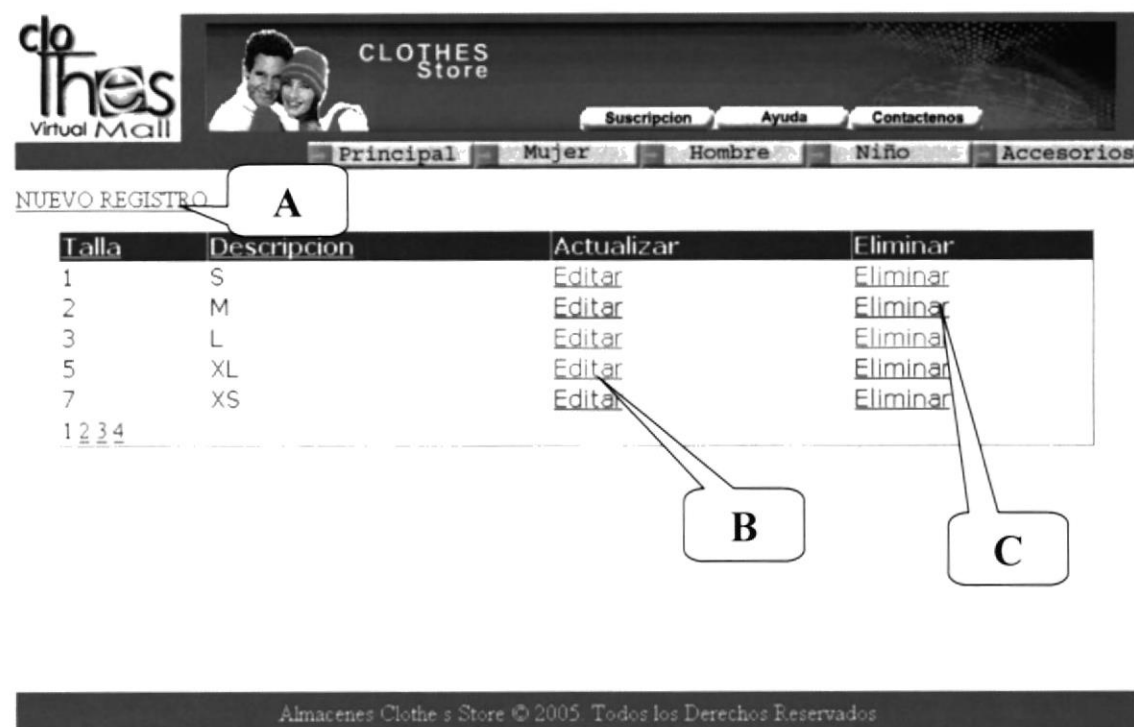


Figura 77. Pantalla de Mantenimiento de Talla.

A	Ingresa una nueva talla respectiva.
B	Actualiza los datos del registro seleccionado.
C	Elimina el registro.



6.7.10 INGRESO DE TALLA POR PRODUCTO

Esta opción permite crear nuevas opciones de tallas por producto y actualizarlas.

The screenshot shows the 'CLOTHES Store' website. The header includes the store logo and navigation links: 'Suscripción', 'Ayuda', and 'Contactenos'. The main menu features buttons for 'Principal', 'Mujer', 'Hombre', 'Niño', and 'Accesorios'. The form area has labels 'PRODUCTO' and 'TALLA'. The 'PRODUCTO' label is next to a dropdown menu labeled 'A' with a 'Seleccionar' button. The 'TALLA' label is next to a dropdown menu labeled 'B' with a 'Seleccionar' button. Below these are two buttons: 'C' (Ingresar) and 'D' (Cancelar). The footer bar contains the text 'Almacenes Clothes Store © 2005. Todos los Derechos Reservados'.

Figura 78. Pantalla de Ingreso de Talla por Producto.

A	Ingresa un nuevo producto.
B	Ingresa una nueva talla.
C	Registra los datos ingresados.
D	Cancela todos los datos ingresados y devuelve al menú de administrador.

6.7.11 ENVÍO DE CORREO MASIVO.

Esta opción servirá para enviar a sus correos información a todos los clientes o tiendas registradas en el portal.

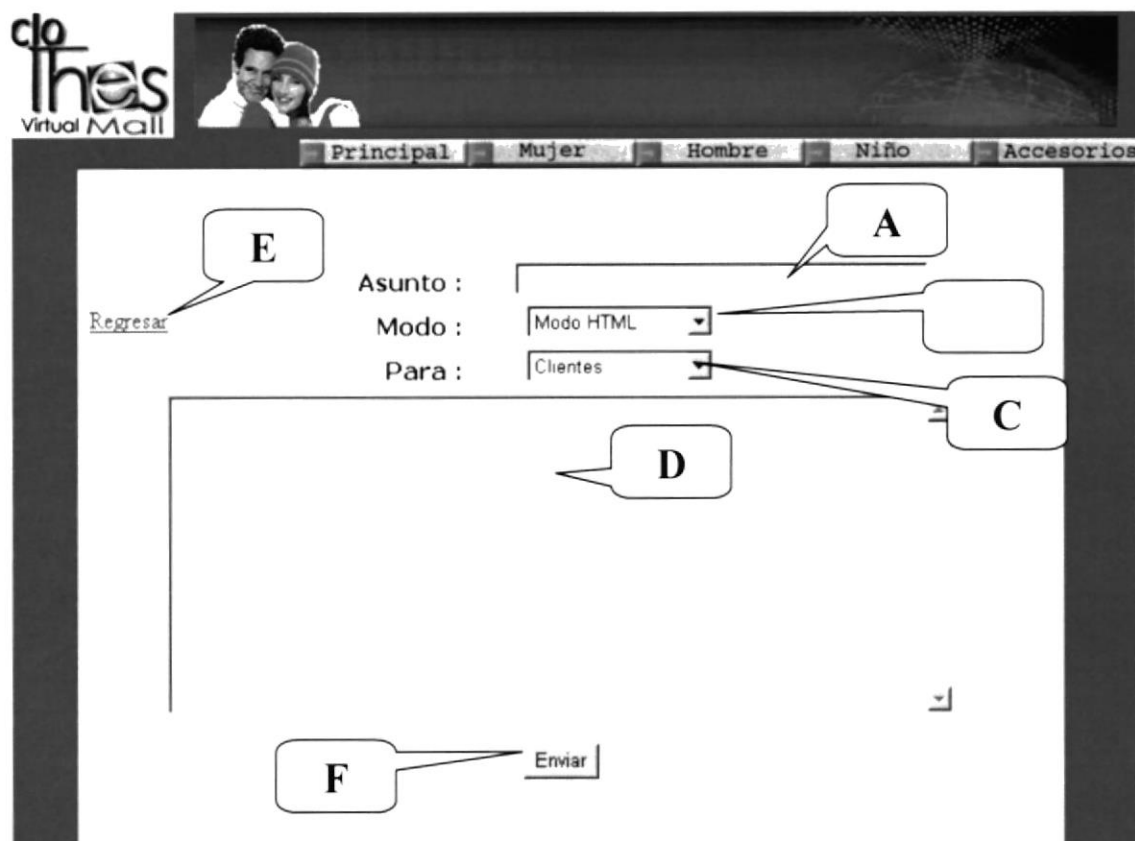


Figura 79. Pantalla de Envío de Correo Masivo.

A	Digita el asunto para mostrar.
B	Selecciona el tipo de información que va a enviar
C	Selecciona si a ser enviado a todos los clientes o tiendas.
D	Inserta la información que va a enviar.
E	Regresa al menú de administrador.
F	Envía la información ingresada a todos los correos seleccionados.





ANEXO A



CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO EL COMPUTADOR

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas-lógicas, de acuerdo con instrucciones internas, que se ejecutan sin intervención humana.

El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de una computadora debe realizar cuatro tareas vitales:

✓ Unidad de Entrada	Se ingresan los datos e instrucciones al computador, utilizando por ejemplo: el teclado.
✓ Unidad de Proceso	El computador procesa o manipula esas instrucciones o datos.
✓ Unidad de Salida	Los resultados se entregan al usuario; por ejemplo: desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
✓ Unidad de memoria auxiliar	El computador coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.



Figura 153. Componentes del Computador

A	Monitor
B	Unidad de Proceso (CPU)
C	Ratón o Mouse
D	Teclado

A.2. UNIDAD DE ENTRADA

A.2.1 EL TECLADO

Existen diversas formas de introducir texto al equipo, pero el más común es el teclado. La mayor parte de las acciones que pueden realizarse con el *Mouse* (ratón), también pueden hacerse con el teclado.

El teclado es el dispositivo de entrada estándar de cualquier PC, sin éste no nos podríamos comunicar con ella. Si bien hay otros dispositivos de entrada capaces de comunicarse con la PC, el ingreso de datos se hará principalmente por el teclado. Podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir; por lo cual su manejo es muy similar.

Todos los teclados distribuyen las teclas en 4 zonas de teclas agrupadas según su función:

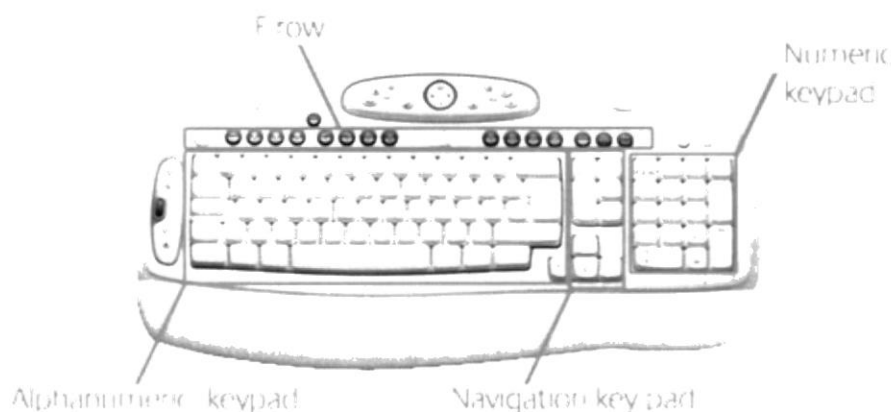


Figura 154. Teclado

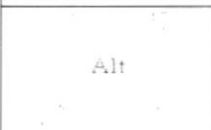
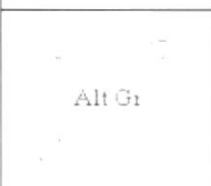
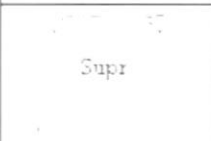
- **Teclas Alfanuméricas o alfabéticas**

Las letras alfabéticas comprenden de la A hasta la Z y signos de puntuación. Al pulsar una de estas teclas y la tecla Mayús simultáneamente se crea la mayúscula correspondiente o el signo indicado en la parte superior de la tecla de puntuación.



Figura 155. Teclas Alfanuméricas

Las teclas alfanuméricas las describimos a continuación:

	BARRA ESPACIADORA	Añade un espacio en blanco en la posición en la que se encuentra el cursor.
	TAB	En un programa de procesamiento de texto crea un espacio en blanco mayor que el creado con la tecla espaciadora.
	ENTER	En aplicaciones de texto, crea un párrafo y coloca el cursor al comienzo del mismo. En otras aplicaciones o ventanas sirve para validar una selección de menú.
	BACKSPACE	Elimina el carácter situado a la izquierda del cursor. En ciertas aplicaciones (por ejemplo, páginas Web) funciona como botón Atrás.
	SHIFT	Al pulsarla es posible aplicar la función secundaria de una tecla alfanumérica, ésta función secundaria de la tecla se indica en la parte superior y el carácter principal aparece en la parte inferior.
	CTRL	Se utiliza en combinación con otras teclas para aplicar funciones especiales de un programa. Por ejemplo, Ctrl + C copia lo que haya seleccionado.
	ALT	Esta tecla (Alt = alternativa), se combina con otras teclas para ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Alt + F abre el menú Archivo.
	ALT GR	Esta tecla (Alt Gr = gráfico alternativo), se combina con otras para insertar símbolos especiales. Estas teclas sólo existen en teclados NO ingleses. Cuando una tecla contiene tres símbolos, el tercero de ellos se obtiene mediante la tecla Alt Gr.
	MENÚ CONTEXTUAL	Simula un clic con el botón derecho del ratón en la posición que ocupa el cursor.
	INICIO	La tecla Inicio tiene el mismo efecto que pulsar el botón Inicio en la barra de tareas de la parte inferior de la pantalla. Se obtiene el mismo resultado pulsando la combinación Ctrl + Esc. Utilizada en combinación con otras teclas alfabéticas permite ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Inicio + M minimiza todas las aplicaciones abiertas.
	BLOQ MAYÚS	Cuando este modo está activado (indicador iluminado en el receptor), todas las teclas de caracteres alfabéticos se insertan en mayúsculas.
	SUPR	En un programa de procesamiento de texto, elimina el carácter situado a la derecha del cursor de inserción. En otras aplicaciones elimina los elementos que se encuentran seleccionados.

• Teclas de Función o fila de teclas F

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa. Con el botón F Mode activado, las teclas F se comportan como en los teclados convencionales. La acción llevada a cabo al pulsar una tecla F depende de la aplicación activa. Por ejemplo, al pulsar F7 en una aplicación se imprimirá un documento, mientras que al pulsar F7 en otra aplicación se llevará a cabo la corrección ortográfica.



Figura 156. Teclas de Función

Aparte de las teclas que van de F1 hasta F12, tenemos otras teclas que están dentro de este grupo, las cuales las describimos a continuación:

Esc	ESC	Permite "salir" de programas y cancelar comandos. Es una especie de "vía de escape" de la ventana o el cuadro activo en pantalla.
Bloq Despl	BLOQ DESPL	Al presionarla, las teclas de dirección permiten recorrer un documento en lugar de simplemente cambiar la posición del cursor en el mismo.
Insert	INSERT	Alterna entre dos modos; con el común activo se insertan caracteres automáticamente. En el otro modo, al introducir caracteres se sustituyen los existentes previamente en esa posición.
Impr Pant Pet Sis	IMPR PANT	Permite captar una instantánea del contenido de la pantalla del ordenador y copiarla al portapapeles. Combinada con la tecla Alt, capta únicamente el contenido de la ventana activa. Lo copiado al portapapeles puede pegarse, por ejemplo, en un documento de procesamiento de texto.
Pause Inter	PAUSE	Si se pulsa individualmente, hace una pausa en la presentación o la operación en curso dentro de un programa. En combinación con la tecla Ctrl, envía un comando que interrumpe algunos comandos de DOS o programas.

• Teclado Numérico

Compuesto por teclas de números y los signos de operaciones matemáticas /, *, - y +. Están ubicadas en el extremo derecho del teclado. Permiten ingresar números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos básicos y mover el cursor. Cada tecla tiene una función secundaria (indicada en la parte inferior) que se activa pulsando la tecla Bloqueo Numérico (BLOCK NUM), situada en la esquina superior izquierda de este teclado. Para utilizar las teclas numéricas debe estar activado este modo. Si está desactivado, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.

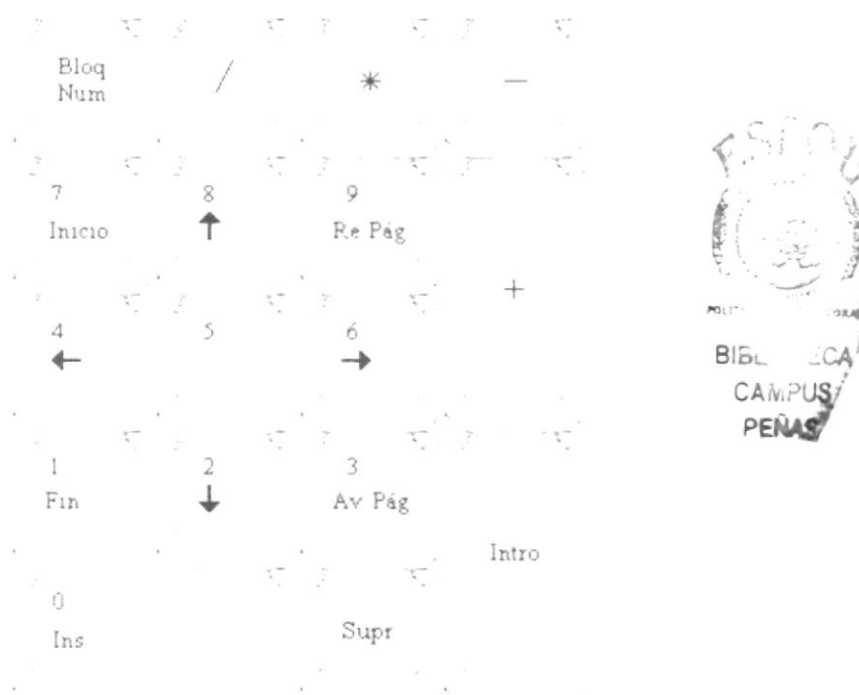


Figura 157. Teclado Numérico

• Teclado de Navegación o edición

Estas teclas facilitan la navegación por la página activa. Las teclas direccionales nos permiten recorrer un documento de texto o gráficos, paso a paso, en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha).

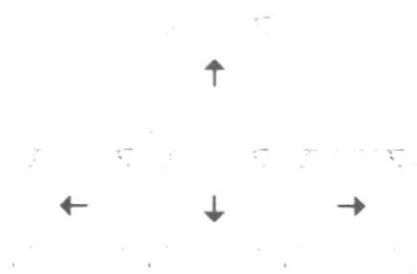


Figura 158. Teclado de Navegación

Adicionalmente a las teclas de dirección, tenemos otras teclas que también forman parte de este grupo:

Inicio	INICIO	Al pulsar esta tecla el cursor se sitúa al principio de la línea en la que se encontraba. En una página Web, el cursor se sitúa al principio de la página.
Fin	FIN	Tiene el efecto contrario al de la tecla Inicio.
Av Pág	AV PÁG	Esta tecla se usa para recorrer hacia abajo la página activa de un documento, una hoja de cálculo, una página Web, etc.
Re Pág	RE PÁG	Se usa para recorrer hacia arriba la página activa de un documento, una página Web, etc.

A.2.2 EL MOUSE

Es una unidad física externa al computador que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa son básicamente comandos y posiciones en pantalla. En la actualidad, todas las Pcs se venden con este dispositivo incluido.

El Mouse está compuesto por una carcasa plástica diseñada de tal manera que puede ser desplazada por una mesa. La forma de dicha carcasa dependerá del modelo y del fabricante, ya que algunos optan por la forma de jabón y otros buscan una forma más agradable a las manos, dependerá del usuario cual de ellos es más cómodo para su mano.



Figura 159. Mouse

El botón izquierdo se usa para hacer clic sobre botones (o vínculos Web) a fin de activar una función, abrir una ventana, etc. El botón derecho sirve para abrir menús contextuales en un punto cercano a la posición del puntero en la pantalla; al activar el comando deseado, el menú desaparece. El botón rueda situado entre los botones derecho e izquierdo permite ascender o descender por una página, hoja de cálculo, imagen, etc.

Podrá observar en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre de puntero del ratón. A continuación, presentamos una tabla que explica los términos básicos asociados al uso del Mouse.

Tarea	Acción
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre el elemento.
Hacer clic	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse.
Hacer doble clic	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces.

El puntero del Mouse cambia de forma según el elemento que esté señalando o la tarea que esté en curso.

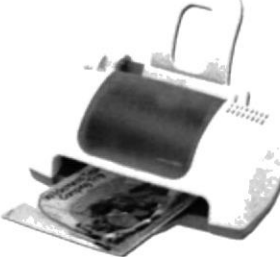
	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar o seleccionar texto.
	Selección de Ayuda.
	Indica que el computador está trabajando en segundo plano.
	El computador está procesando o está ocupado.
	Selección no disponible.
	Ajuste vertical.
	Ajuste horizontal.
	Ajuste diagonal 1.
	Ajuste diagonal 2.
	Mover un objeto.
	Selección con precisión.
	Selección de vínculo.
	Selección alternativa.

A.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en el computador. Uno de los componentes más importantes que podemos mencionar es el microprocesador o también llamado **CPU** (*Central Processing Unit – Unidad Central de Procesamiento*), que constituye el cerebro de una computadora ya que se encarga de tomar la información que recibe de diferentes fuentes, efectuar los procesos necesarios a dicha información y enviar el resultado al destino que se le indicó. El **microprocesador** puede dividirse en dos grandes bloques que son: la **CU o UC** (*Control Unit – Unidad de Control*) y la **ALU o UAL** (*Arithmetic and Logic Unit - Unidad Aritmética y Lógica*). La **Unidad de Control** se encarga de recibir las instrucciones, las decodifica y las ejecuta, enviando datos a cualquier dispositivo que la instrucción indique o realizando diferentes tipos de procesos con los datos que llegan. La **Unidad Aritmética y Lógica** es la encargada de realizar las operaciones lógicas y aritméticas con los datos recibidos. Otro componente importante dentro de la unidad de proceso son las memorias, entre las cuales diferenciamos dos tipos: la memoria **ROM** (*Read Only Memory – Memoria de sólo lectura*) y la memoria **RAM** (*Random Access Memory – Memoria de Acceso Aleatorio*).

A.4. UNIDAD DE SALIDA

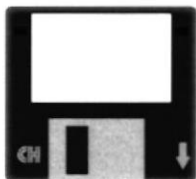
La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Entre los tipos de unidades de salidas más comunes tenemos:

	El monitor nos presenta el estado de los programas que se están ejecutando y las respuestas de la PC ante las órdenes que da el usuario. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.
	Las impresoras constituyen los dispositivos de impresión más comunes y difundidos. A diferencia de los monitores, éstas generan una copia en papel. Existen tres tipos de impresoras: matriz de puntos, inyección a tinta y láser.

A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

Es un componente más de la unidad de proceso, es fundamental en las computadoras, ya que sin ellas, éstas no podrían procesar la información de ninguna manera porque no tendrían un medio de almacenamiento de información temporal.

La memoria principal es el medio de almacenamiento temporal en la que el CPU puede escribir, leer o modificar información. Cuando llamamos a la memoria temporal, significa que al apagar la computadora, se perderá toda la información almacenada en ésta. Para mantener la información constante, podemos utilizar los dispositivos de almacenamiento como son: disco duro, disquetes ó los discos ópticos.

	Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.
	Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de información es mucho más rápida que los disquetes. El precio de los discos duros depende de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante.
	A diferencia de los anteriores, éstos almacenan los datos ópticamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD.





ANEXO B



GLOSARIO DE TÉRMINOS

B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A



Actividad de entrada/salida: Operaciones de lectura o escritura que ejecuta el computador. El computador realiza operaciones de “lectura” cuando se escribe información en el teclado, o se seleccionen elementos utilizando el mouse (ratón).

La computadora ejecutará una operación de “escritura” cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, al guardar información en un disco o cuando se muestra información en pantalla o al enviar información a una impresora o a través de un módem.

Actualizar: Poner al día la información presentada en pantalla con los datos más recientes.

@: (Arroba). Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo. Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

Acceso: Término utilizado en la WWW para representar un pedido del navegador para utilizar o ver un archivo dentro de un servidor web. Generalmente, los sitios que tienen contadores muestran solamente los accesos a sus páginas principales.

Antivirus: Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean continuamente, éstos programas deben actualizarse periódicamente.

Aplicación: Programa que se utiliza para realizar determinado tipo de trabajo, como por ejemplo: el procesamiento de texto. También suele utilizarse indistintamente el término “programa”.

Aplicación Web: Programa software que utiliza HTTP para su protocolo central de comunicaciones y entrega al usuario en lenguaje HTML la información basada en Web. También se denomina aplicación basada en Web.

Árbol de directorios: Modelo conceptual utilizado para describir la estructura de un directorio de archivos o de un sitio Web.

Archivo: Conjunto de información que se almacena en un disco y a la que se le asigna un nombre. Esta información puede ser un documento o una aplicación.

Archivo de Programa: Archivo que inicia una aplicación o programa. Los archivos de programa tienen las extensiones: .EXE, .PIF, .COM o .BAT.

Archivo de texto: Archivo que contiene únicamente letras, números y símbolos. Un archivo de texto no contiene información de formato, excepto quizás avances de línea y retornos de carro. Es un archivo ASCII.

Arrastrar: Mover el elemento de la pantalla que se ha seleccionado y manteniendo presionado el botón del mouse y desplazándolo.

ASCII: (American Standard Code For Information Interchange ó Código numérico estándar). Utilizado por las computadoras para representar todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, así como también números y signos de puntuación. Existen 128 códigos ASCII, los cuales pueden ser representados mediante números binarios del 0000000 al 1111111.

ASP: (Active Server Page ó Página de Servidor Activo). Tipo especial de página HTML la cual contiene pequeños programas (también llamados scripts) los cuales son ejecutados en servidores Microsoft Internet Information Server antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información que se envía a cada usuario específico. Los archivos de este tipo llevan la extensión asp.

Atributos: En un registro de una base de datos, es el nombre o la estructura de un campo. El tamaño de un campo o el tipo de información que contiene también son atributos de un registro de base de datos.

Autenticación: Proceso mediante el cual el sistema valida la información de inicio de sesión de un usuario.

B



Banner: Gráfico o imagen, generalmente de forma rectangular insertado en una página web. En general se utiliza para publicidad.

Barra de desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana o cuadro de lista.

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 títulos: Barra horizontal que aparece en la parte superior de la ventana o cuadro de diálogo.

Base de Datos: Es un almacenamiento colectivo de las bibliotecas de datos que son requeridas y organizaciones para cubrir sus requisitos de procesos y recuperación de información.

BIOS: (Basic Input Output System ó Sistema básico de entrada / salida). Programa residente normalmente en EPROM que controla instrucciones básicas entre el Hardware y el Software.

Bps: (Bits per Second). Medida que representa la rapidez con que los bits de datos se transmiten a través de un medio de comunicaciones. Por ejemplo: un módem de 28.8 Kbps es capaz de transferir 28.800 bits por segundo.

Bit: (Binary Digit ó Dígito Binario). Es un dígito en base 2, es decir, 0 ó 1. Un bit es la unidad más pequeña de información que la computadora es capaz de manejar. El ancho de banda se suele medir en bits por segundo.

Byte: Unidad de medida de la cantidad de información en formato digital. Usualmente un byte consiste de 8 bits. Un bit es un cero (0) o un uno (1). Esa secuencia de números (byte) puede simbolizar una letra o un espacio (un carácter). Un kilobyte (Kb) son 1024 bytes y un Megabyte (Mb) son 1024 Kilobytes.

C



Caché: Subsistema especial de memoria en el que se almacenan los datos más utilizados para obtener acceso más rápido. Una memoria caché almacena el contenido de las ubicaciones RAM de acceso más frecuente y las direcciones donde estos datos se almacenan. Cuando el procesador hace referencia a una dirección de memoria, la caché comprueba si almacena dicha dirección. En caso afirmativo, los datos se devuelven al procesador. En caso negativo se produce un acceso normal a memoria. La caché es útil cuando los accesos a RAM son lentos respecto a la velocidad del microprocesador ya que es más rápida que la memoria RAM principal.

Campo: Es el espacio en la memoria que sirve para almacenar temporalmente un dato durante el proceso. Su contenido varía durante la ejecución del programa.

Campo Numérico: Es aquel que sólo puede almacenar valores (dígitos).

Campo Alfanumérico: Es aquel que puede almacenar cualquier carácter (dígito, letra, símbolo especial).

CC: (Carbon Copy / Courtesy copy). Con Copia. (Encabezado del correo electrónico).

CD ROM: Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en GigaBytes.

CHAT: (Conversación, charla). Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet. Hasta hace poco tiempo sólo era posible la "conversación" escrita pero los últimos avances tecnológicos permiten la conversación audio y video.

Clic: Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del mouse (ratón).

Cliente: Se dice que un programa es un "cliente" cuando sirve sólo para obtener información sobre un programa "servidor". Cada programa "cliente" está diseñado para trabajar con uno ó más programas "servidores" específicos, y cada "servidor" requiere un tipo especial de "cliente". Un navegador es un programa "cliente".

Computador: Es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de un procesador, memoria y dispositivos de entrada/salida (E/S). La característica principal del computador, respecto a otros dispositivos similares, como una calculadora, es que puede realizar tareas muy diversas, cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador. Siempre se busca optimizar los procesos, ganar tiempo, hacerlo más fácil de usar y simplificar las tareas rutinarias.

Conectividad de bases de datos (ODBC): Interfaz de programación de aplicaciones que permite a las aplicaciones obtener acceso a los datos de varios orígenes diferentes. Es una especificación estándar para obtener acceso a bases de datos multiplataforma.

Contraseña ó Password: Una clave generalmente contiene una combinación de números y letras que no tienen ninguna lógica. Es una medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los Sistemas y recursos de la computadora.

Correo Electrónico: (Email). Mensaje, usualmente de texto, enviado de una persona a otra a través de Internet o de cualquier otra red. Es posible enviar automáticamente un mismo mensaje a muchos destinatarios. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

Cookies: Pequeño archivo de texto que un sitio web coloca en el disco rígido de una computadora que lo visita. Al mismo tiempo, recoge información sobre el usuario.

CPU: (Central Processing Unit ó Unidad central de procesamiento). Es el dispositivo que contiene los circuitos lógicos que realizan las instrucciones de la computadora.

Cuadro de Diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información al usuario.

Cuadro de Texto: Parte de un cuadro de diálogo donde se escribe la información necesaria para ejecutar un comando. En el momento de abrir un cuadro de diálogo, el cuadro de texto puede estar en blanco o contener texto.

Cursor: Símbolo en pantalla que indica la posición activa, generalmente titilante. Muestra la posición en que aparecerá el próximo carácter a visualizar cuando se pulse una tecla.

D



Dato: Son las señales individuales en bruto y sin ningún significado que manipulan las computadoras para producir información.

Directorio: En D.O.S., una lista de nombres de archivo que contiene toda la información de los archivos almacenados. A partir de Windows 95 este término se reemplazó por CARPETA.

Dirección: Existen tres tipos de dirección de uso común dentro de Internet: "Dirección de correo electrónico" (email address); "IP" (dirección Internet); y "dirección hardware".

Dirección del Protocolo de Internet (dirección IP): Dirección única que identifica a un equipo host en una red. Identifica a un equipo como una dirección de 32 bits que es única en una red con Protocolo de control de transmisión/Protocolo Internet (TCP/IP). Número único que consta de 4 partes separadas por puntos. Una dirección IP se suele representar en una notación decimal con puntos que indica cada octeto (ocho bits o un byte) de una dirección IP como su valor decimal y separa cada octeto con un punto. Por ejemplo: 172.16.255.255.

Cada computadora conectada a Internet tiene un único número de IP. Si la máquina ni tiene un IP fijo, no está en realidad en Internet, sino que pide "prestado" un IP a un servidor cada vez que se conecta a la Red (usualmente vía módem).

Disco Rígido: Unidad de almacenamiento permanente de información. Éste es el que guarda la información cuando apagamos la computadora. Aquí se guardan la mayoría de los programas y el sistema operativo. Su capacidad de almacenamiento se mide en Megabytes (Mb) o Gigabytes (Gb), en donde 1024 Mb = 1Gb.

Diseño de Escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT / 2000 o Windows 9x / XP.

Disquete: Dispositivo que puede insertarse y extraerse en una unidad de disco.

DNS: (Domain Name System ó Sistema de Nombres de Dominio). El DNS es un servicio de búsqueda de datos de uso general, distribuido y multiplicado. Su utilidad principal es la búsqueda de direcciones IP de sistemas centrales ("hosts") basándose en los nombres de éstos. El estilo de los nombres de "hosts" utilizado actualmente en Internet es llamado "nombre de dominio". Algunos de los dominios más importantes son: .COM (comercial - empresas), .EDU (educación, centros docentes), ORG (organización sin ánimo de lucro), NET (operación de la red), GOV (Gobierno USA) y .MIL (ejército USA). La mayoría de los países tienen un dominio propio. Por ejemplo, AR (Argentina) .PY (Paraguay), US (Estados Unidos de América), .ES (España), AU (Australia), etc.

Dominio: (Domain Name). Nombre único que identifica a un sitio de Internet. Los nombres de dominio tienen 2 o más secciones, separadas por puntos. La sección de la izquierda es la más específica, y la de la derecha, la más general. Una computadora particular puede tener más de un nombre de dominio, pero un nombre de dominio se refiere únicamente a una PC.

Download ó descargar: En Internet es el proceso de transferir información desde un servidor de información a la propia PC.

Documentación: Manual escrito que detalla el manejo de un sistema o pieza de hardware.

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: inicializarla.

DVD: (Digital Versatile Disc ó Disco Versátil Digital). Disco que sirve para almacenar más datos de contenido digital, como música o video, que un CD. Un DVD guarda un mínimo de 4.7 Gigabytes (el tamaño de una película de cine).

E



Elemento de Pantalla: Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo como por ejemplo: la barra de título, los botones de “Maximizar” y “Minimizar”, los bordes de las ventanas y las barras de desplazamiento.

Elemento de Programa: Aplicación o documento representado por un icono dentro de una ventana de grupo.

Escritorio: Fondo de la pantalla sobre la cual aparecen ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo: Computador de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Llamadas así para distinguirlas de los que se conocen como servidores.

Expandir: Mostrar los niveles de directorio ocultos del árbol de directorios. Con el administrador de archivos es posible expandir un solo nivel de directorio, una rama del árbol de directorio o todas las ramas a la vez.

Explorador: Llamado también explorador Web. Interfaz cliente que permite al usuario ver documentos HTML en el World Wide Web, en otra red o en su propio equipo; seguir los hipervínculos y transferir archivos. Un ejemplo es Microsoft Internet Explorer.

Extensión: Está compuesto por un punto y un sufijo de hasta tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.

Extranet: Extensión de una intranet corporativa que utiliza tecnología de World Wide Web para facilitar la comunicación con los proveedores y clientes de la organización.

F

Firewall: (Cortafuegos). Sistema que se coloca entre una red local e Internet. La regla básica es asegurar que todas las comunicaciones entre dicha red e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de la organización que lo instala. Además, estos sistemas suelen incorporar elementos de privacidad, autenticación, etc.

Formulario: En la publicación en Web, una página o parte de una página Web que el usuario completa y devuelve al servidor para su procesamiento.

Formulario de consulta: Formulario en línea que el usuario completa para buscar información por palabra clave o por concepto; también se denomina interfaz de búsqueda.

Freeware: (Programas de libre distribución). Programas de computación que se distribuyen a través de la red de forma gratuita.

FTP: (File Transfer Protocol). Método utilizado para transferir múltiples archivos entre dos sitios de Internet.

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

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

G

GIF: (Graphics Interchange Format ó Formato de archivos (comprimidos) de imágenes). También existen los llamados GIFs Animados, estos permiten de manejar imágenes transparentes e incluso varias imágenes superpuestas que permiten algunos browsers como Netscape y Explorer.

Giga: Prefijo que indica un múltiplo de 1.000 millones, o sea 10^9 . Cuando se emplea el sistema binario, como ocurre en informática, significa un múltiplo de 2^{30} , o sea 1.073.741.824.

Global.asa: Archivo que almacena información acerca de una aplicación IIS, como la inicialización en estructuras y los objetos responsables del ámbito de la aplicación.

Gopher: Uno de los primeros protocolos de Internet y un programa diseñado para buscar, recuperar y mostrar documentos de equipos o sitios remotos.

Grupo de Programas: Conjunto de aplicaciones del Administrador de Programas. El agrupamiento de las aplicaciones facilita su localización cuando se desee iniciarlas.

Grupo de Trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.

H

Hardware: Son todos los componentes físicos que componen una PC.

Hipertexto: Generalmente, cualquier texto que contiene enlaces hacia otros documentos. Los enlaces son palabras o frases a las que el lector puede dar clic por para visualizar otro documento relacionado.

Host: (Sistema central). Computadora que permite a los usuarios comunicarse con otros sistemas centrales de una red. Los usuarios se comunican utilizando programas de aplicación, tales como el correo electrónico, Telnet, WWW y FTP.

Hosting: Espacio para un sitio o página de Internet en uno de los servidores SGI activos. Es decir, es un espacio en un disco rígido de una computadora conectada las 24 horas del día a Internet para que el autor del sitio pueda darse a conocer en la red.

HTML: (HyperText Markup Language). Lenguaje utilizado para crear los documentos de hipertexto que se emplean en la WWW. Los documentos HTML son simples archivos de texto que contienen instrucciones (llamadas tags) entendibles por el Navegador (Browser).

DHTML: (HTML Dinámico). Conjunto de innovadoras características presentes en Internet Explorer versión 4,0 que puede usarse para crear documentos HTML cuyo contenido cambia dinámicamente e interactúan con el usuario. Al usar DHTML, los autores pueden aportar a las páginas Web efectos especiales sin depender de programas del servidor.

HTTP: (HyperText Transport Protocol). Protocolo utilizado para transferir archivos de hipertexto a través de Internet. Requiere de un programa "cliente" de HTTP en un extremo y un "servidor" de HTTP en el otro extremo. Es el protocolo más importante de la WWW.

HTTPS: (HyperText Transport Protocol Secured). El protocolo de comunicación seguro empleado por los servidores de WWW con una clave. Esto es usado para trasportar por Internet información confidencial como el número de tarjeta de crédito.



Icono: Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de una PC para representar determinada acción a realizar por el usuario, ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, etc.

Impresora: Dispositivo de salida, cuya funcionalidad es transcribir/pasar un documento (imagen y/o texto) desde el ordenador (procesador de textos, bloc de notas, visor de imágenes, etc.) a un medio físico, generalmente papel, mediante el uso de cinta, cartuchos de tinta o también con tecnología láser.

Impresora de Inyección a tinta: Crean imágenes directamente sobre el papel al rociar tinta a través de una pequeñas boquillas, su calidad de impresión es bastante alta.

Impresora Predeterminada: Impresora que se utiliza si se elige el comando Imprimir, no habiendo especificado antes la impresora que se desea utilizar. Sólo puede haber una impresora predeterminada, que debe ser la que se utilice con mayor frecuencia.

Información: Es lo que se obtiene del procesamiento de datos, es el resultado final.

Instrucción ó Sentencia: Conjunto de caracteres que se utilizan para dirigir un sistema de procesamiento de datos en la ejecución de una operación.

Interfaz: Una conexión e interacción entre hardware, software y usuario, es decir, como la plataforma o medio de comunicación entre usuario o programa.

Internet: Conjunto de redes conectadas entre sí, que utilizan el protocolo TCP/IP para comunicarse.

IEEE: (Institute of Electrical and Electronic Engineers ó Instituto de Ingenieros en Electricidad y Electrónica). Asociación de profesionales informáticos con base en los EE.UU.

Intranet: Red privada dentro de una empresa que utiliza el mismo software y protocolos empleados en la Internet global, pero que sólo es de uso interno.

ISO: (International Organization for Standardization u Organización Internacional para la Normalización). Organización de carácter voluntario fundada en 1946 que es responsable de la creación de estándares internacionales en muchas áreas, incluyendo la informática y las comunicaciones. Está formada por las organizaciones de normalización de sus países miembro.

J



JavaScript: Lenguaje de programación que soportan los navegadores. Su código se programa directamente dentro de la página HTML, y es interpretado por navegador al leerla. A pesar de su nombre, no tiene nada que ver con Java, ya que los applets creados por este último se bajan, compilan y ejecutan al ser invocados por la página.

JPEG: Formato gráfico comprimido desarrollado por la 'Join Photographic Expert Group'. El formato JPEG soporta 24 bits por pixel y 8 bits por pixel en imágenes con escala de grises.

K

Kbps: (Kilobits por segundo). Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación. Cada kilobit esta formado por mil bits.

Kilobyte: Es el equivalente a 1024 bytes.

L

LAN: (Local Area Network ó Red de Área Local). Red de computadoras ubicadas en el mismo ambiente, piso o edificio.

Licencias: Especie de permiso, autorizando el libre uso del software.

Link: (Enlazar, vincular). Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro.

Login: Nombre de usuario utilizado para obtener acceso a una computadora o a una red. A diferencia del password, el login no es secreto, ya que generalmente es conocido por quien posibilita el acceso mediante este recurso.

M

Megabyte (MB): 1.048.576 bytes; 1.024 Kilobytes.

Megahertz: Unidad de medida de la frecuencia de reloj del microprocesador (en millones de ciclos por segundo).

Memoria RAM: Memoria de acceso aleatorio cuyo contenido permanecerá presente mientras el computador permanezca encendido.

Memoria ROM: Memoria de sólo lectura. Chip de memoria que sólo almacena permanentemente instrucciones y datos de los fabricantes.

Menú: Lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús situada cerca de la parte superior de la ventana. Para abrir un menú, basta sólo con seleccionar el nombre del mismo.

Módem: (MODulator, DEModulator). Dispositivo que se conecta a la computadora y a la línea telefónica y que permite comunicarse con otras computadoras a través del sistema telefónico. Básicamente, los módems sirven a las computadoras de la misma manera que los teléfonos sirven a las personas.

Mouse: Permite convertir el movimiento de la mano en desplazamiento de un cursor sobre la pantalla.

MP3: Formato de archivos de sonido, notable por su calidad y nivel de compresión.

Multimedia: Transmisión de datos, video y sonido en tiempo real.

N



Navegador Web o Web Browser: Programa utilizado para acceder y recorrer sitios de la WWW. Es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo.

Netiquette: (Etiqueta de la red). Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

Nodo: En una red de área local, un nodo es un dispositivo que está conectado a la red y es capaz de comunicarse con otros dispositivos de la misma.

Nombre de origen de datos (DSN): Nombre lógico usado por Open Database Connectivity (ODBC, Conectividad abierta de bases de datos) para referirse a la unidad e información necesaria para tener acceso a los datos. IIS utiliza el nombre para una conexión a un origen de datos ODBC, como una base de datos de SQL Server.

Nombre de usuario: La secuencia de 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 la persona está autorizada para usar el Sistema.

O

OSI: (Open Systems Interconnection ó Interconexión de Sistemas Abiertos). Conjunto de protocolos diseñados por comités ISO con el objetivo de convertirlos en estándares internacionales de arquitectura de redes de computadoras.

P



Página Principal: (Home Page ó Página Inicial) de información de un grupo de páginas, un sitio Web o la sección de un sitio Web.

Página Web: Documento de World Wide Web. Una página Web suele consistir en un archivo HTML, con sus archivos asociados de gráficos y secuencias de comandos, en un directorio determinado de un equipo concreto (y, por tanto, identificable mediante una dirección URL).

Periféricos: Cualquier dispositivo de hardware conectado a una computadora.

Pixel: (PICTure cELL). Es la parte más pequeña de una pantalla de video, constituido por uno o más puntos que se consideran como una unidad. Es por tanto, el bloque de construcción de imágenes.

Placa Madre: (Motherboard). Es un circuito integrado con varios microchips y diferentes tipos de ranuras y conectores. En ella se conectan todos los componentes de la computadora incluyendo el procesador. La misma se conecta a la fuente de alimentación.

Procesador: (Microprocesador). Es el chip encargado de ejecutar las instrucciones y procesar los datos que son necesarios para todas las funciones del computador. Se lo considera el cerebro del computador. El estándar del mercado es el fabricado por la empresa INTEL.

Programador: Un individuo que diseña la lógica y escribe las líneas de código de un programa de computadora.

Protocolo: Método por el que los equipos se comunican en Internet. El protocolo más común en el World Wide Web es HTTP. Otros protocolos de Internet incluyen FTP, Gopher y telnet. El protocolo forma parte de la dirección URL completa de un recurso.

Proveedor: Institución o empresa que provee acceso a uno o varios servicios de Internet.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo al computador, por ejemplo: una impresora, un monitor ó un módem. La información se envía desde la computadora hasta el dispositivo a través de un enchufe.

R



RAM: (Random Access Memory ó Memoria de acceso aleatorio) y de tipo volátil ó temporal. Es la memoria de trabajo de una PC.

Raíz de la Aplicación: Directorio raíz de una aplicación. Todos los directorios y archivos contenidos en la raíz de la aplicación se consideran parte de la aplicación. También se denomina directorio de inicio de la aplicación.

Red: Se tiene una red cada vez que se conectan dos o más computadoras de manera que pueden compartir recursos. Al conectar dos o más redes en conjunto se obtiene una Internet.

Registro: Es un grupo de campos relacionados que se usan para almacenar datos acerca de un tema (registro maestro) ó actividad (registro de transacción).

Reglas de Empresa: Leyes, regulaciones, directivas y procedimientos codificados en un sistema informático. También se conocen como lógica de negocios.

ROM: (Read Only Memory ó Memoria de sólo lectura). Contiene instrucciones para el manejo de algunas tarjetas o las operaciones principales de la PC.

Router: Computadora de uso específico que maneja la conexión dos o más redes. Los routers pasan todo el tiempo buscando las direcciones de destino de los paquetes con información y deciden cuál es el mejor camino para enviarlos.

Ruta de Acceso: Indica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios.

Ruta Absoluta: Es aquella ruta que hace referencia al drive, por ejemplo: si deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco la ruta completa de donde se encuentra: C:/inetpub/wwwroot/cicyt/index.asp.

Ruta Relativa: Es aquella ruta que hace referencia a la carpeta en la que me encuentro en ese momento, por ejemplo: si me encuentro en wwwroot y deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco: /cicyt/index.asp.

S

Servidor: Computadora o programa que brinda un servicio específico al "cliente", que se ejecuta en otras computadoras. El término puede referirse tanto a un equipo de una red que envía archivos o ejecuta aplicaciones para otros equipos de la red; el software que se ejecuta en el equipo servidor y que efectúa la tarea de servir archivos y ejecutar aplicaciones; o bien, en la programación orientada a objetos, un fragmento de código que intercambia información con otro fragmento de código cuando se pide.

SO: (Sistema Operativo). Programa o conjunto de programas que permiten administrar los recursos de hardware y software de una computadora.

Software: Todos los componentes no físicos de una PC (Programas).

SQL: (Lenguaje de Consulta Estructurado). Lenguaje estándar internacional para definir y tener acceso a bases de datos relacionales.

T

Tabla: En una Base de Datos, conjunto de datos ordenados en columnas y filas.

Tarjeta de Interfaz de Red: (NIC). Dispositivo a través del cual computadoras de una red transmiten y reciben datos.



TCP/IP: (Transmisor Control Protocol/Internet Protocol). Conjunto de protocolos que definen a la Internet. Fueron originalmente diseñados para el sistema operativo Unix, pero actualmente puede encontrarse en cualquier sistema operativo.

Teclado: Dispositivo de entrada más común; permite al usuario introducir letras, números o símbolos, caracteres de puntuación y comandos en una computadora.

Telnet: Protocolo que permite al usuario de Internet conectarse y escribir comandos en un equipo remoto vinculado a Internet como si el usuario estuviera utilizando un terminal de texto conectado directamente al equipo. Forma parte del conjunto de protocolos TCP/IP.

Terminal: Dispositivo de E/S conectado a una computadora para muchos usuarios, que consiste en un monitor y un teclado.

Tiempo de Acceso: Tiempo que le toma a una cabeza de lectura/escritura moverse de un lugar a otro sobre el medio de grabación.

Tiempo Máximo de Acceso: Tiempo de acceso mas largo posible para un disco.

Tiempo Promedio de Acceso: Tiempo en promedio que le toma a una cabeza de lectura/escritura moverse de un lugar a otro sobre un medio de almacenamiento.

Tiempo Real: Método para procesar la información en cuanto se recibe.

Transferencia de Archivos: Envío de un archivo de una computadora a otra, por ejemplo: vía módem.

U

UPS: (Uninterruptible Power Supply ó Suministro de Energía Ininterrumpida). Es un estabilizador electrónico que está preparado para suplir al computador cuando se presenten caídas de energía o cambios de voltaje.

URL: (Universal Resource Locator ó Localizador de Recursos Universal). Identifica de manera única la ubicación de un equipo, directorio o archivo en Internet. La dirección URL también indica el protocolo de Internet apropiado, como HTTP o FTP. Por ejemplo: <http://www.microsoft.com>.

USB: Tecnología que facilita la conexión de periféricos a la computadora. Esta reconoce automáticamente los dispositivos nuevos y no hay que insertar una placa controladora para el dispositivo, ya que se conecta a la parte trasera de la PC a un enchufe especial (puerto USB). La tarjeta madre debe tener esta tecnología en su CHIPSET para poder conectar dispositivos de este tipo.

Usuario: Cualquier individuo que interactúa con el computador a nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerados usuarios cuando trabajan con el computador a nivel profesional.

V

Video: Señales electrónicas y sistemas de circuitos que producen las imágenes en la pantalla del monitor.

VGA: (Video Graphics Array ó Dispositivo Gráfico de Video). Un tipo de tarjeta gráfica capaz de obtener hasta 640x480 puntos en 16 colores (modelo estándar original).

Virus: Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático, incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar problemas de diversa gravedad en los sistemas que los almacenan, se propagan a través de cualquier medio de almacenamiento, o a través de la LAN, o de la misma Internet.

Vista en Miniatura: Versión reducida de un gráfico con un hipervínculo a una versión mayor del gráfico.

W

W3C: (World Wide Web Consortium). Organización apadrinada por el MIT y el CERN, entre otros, cuyo fin es el establecimiento de los estándares relacionados con la WWW.

WAN: Red de computadoras de gran tamaño, dispersa por un país o incluso por todo el planeta.

WLAN: (Wireless Local Area Network ó Red de Área Local Inalámbrica).

WWW: (World Wide Web). Es el servicio más gráfico de Internet y con las capacidades más sofisticadas de vinculación. Es un conjunto de servicios que se ejecutan sobre Internet y proporcionan una forma rentable de publicar información, permitir colaboración y flujo de trabajo, y entregar aplicaciones comerciales a un usuario conectado desde cualquier lugar del mundo. El Web es una colección de sistemas host de Internet que hace que estos servicios estén disponibles en Internet mediante el protocolo HTTP. La información basada en Web se entrega normalmente en forma de hipertexto e hipermedia mediante HTML.