

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

PORTAL MI GENEALOGIA

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

EVELYN COPPIANO ORELLANA

THALY PARDO PLAZA

ADRIANA SATAN RODRIGUEZ

DIRECTORES

MAE. JUAN CARLOS GARCIA

LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS

AÑO

2006





AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por haberme dado la oportunidad de llegar a cumplir una meta más de mi vida, por darme la salud para llegar hasta este día y la sabiduría para no dejarme vencer por cualquier obstáculo que se me haya presentado. También quiero darle las gracias por haberme regalado una familia ejemplar ya que sin la ayuda, consejos de mis padres y la inspiración y fuerza que me da mi hija no lo hubiera logrado. Además y de manera muy importante a todos mis profesores por haberme regalado parte de sus conocimientos y a todas aquellas personas que nos dieron su apoyo incondicional para la elaboración de este proyecto de graduación.

Evelyn Coppiano O.



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, a mis padres y hermanas ya que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder seguir adelante en lo que me propongo, también a mis profesores ya que con los conocimientos impartidos he podido terminar esta nueva meta en mi vida.

Adriana Satán R.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todas sus bendiciones, a mi familia por el apoyo recibido, a mis amigos y profesores por aportar con sus conocimientos para poder desenvolverme mejor en mi formación académica, pero, ante todo doy Gracias a mi madre por ser la luz de mi vida; querida madre solo quiero que sepas que has sido un ejemplo a seguir; admiro tu fortaleza para sobrellevar las adversidades, tu amor y la rectitud con la que supiste guiarme. Dios te bendiga.

Thaly Pardo P.

DEDICATORIA

Este tópico está dedicado a estudiantes, profesores, padres y demás personas que buscan por medio de la tecnología de información y especialmente del Internet, un medio para conocer, atender y cubrir sus necesidades.

DECLARACIÓN EXPRESA

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

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



FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Mae. Juan Carlos García



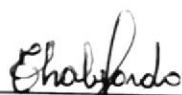
Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas



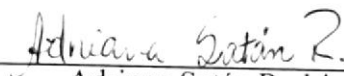
FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Evelyn Coppiano Orellana



Thaly Pardo Plaza



Adriana Satán Rodríguez



TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3 OBJETIVOS GENERALES.....	1
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	1
1.5 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	2
1.6 LO QUE DEBE CONOCER.....	2
1.7 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.....	2
1.8 ACERCA DE ESTE MANUAL.....	3
1.9 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	3
1.10 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.....	3
1.11 CONVENCIONES DEL MOUSE.....	4
1.12 CONVENCIONES DEL TECLADO.....	4
1.13 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN.....	5
1.14 SOPORTE TÉCNICO.....	5

CAPÍTULO 2

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	6
2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS.....	6
2.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS.....	7
2.3 EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS.....	7
2.4 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO.....	8
2.5 VER EL CONTENIDO DE SU PC.....	9
2.6 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	10
2.7 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	11
2.8 MANTENIMIENTO DE SU PC.....	12
2.8.1 UTILIZAR EL BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS.....	12
2.8.2 LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO.....	13
2.8.3 VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE.....	14
2.9 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER.....	15
2.9.1 MANEJO DEL INTERNET EXPLORER.....	15
2.9.2 BUSCAR INFORMACIÓN.....	16
2.9.3 CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO.....	17
2.10 INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL.....	18
2.10.1 AGREGAR COMPONENTES ADICIONALES DE WINDOWS.....	19
2.10.2 ACCEDER AL SERVIDOR WEB.....	21
2.10.3 SITIO WEB PREDETERMINADO EN IIS.....	22
2.10.4 COLOCAR NUESTRAS PROPIAS PÁGINAS.....	22
2.11 ACERCA DE INTERNET.....	23
2.11.1 CORREO ELECTRÓNICO.....	23

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de:
ANALISTA DE SISTEMAS

Tema:
PORTAL MI GENEALOGIA
MANUAL DE USUARIO

Autores:
Evelyn Coppiano Orellana
Thaly Pardo Plaza
Adriana Satán Rodríguez

DIRECTORES:
Mae. Juan Carlos García
Ledo. Alex Espinoza Cárdenas

Año 2006

2.11.2 UTILIDAD DEL CORREO ELECTRÓNICO	23
2.11.3 DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO	24
2.11.4 DIRECCIONES ALFANUMÉRICAS	24
2.11.5 EL NAVEGADOR WEB	25
2.11.6 EL WORLD WIDE WEB (WWW)	25
2.11.7 HTTP	26
2.11.8 URL	26

CAPÍTULO 3

3. <i>REQUERIMIENTOS DE HARDWARE</i>	27
--	----

CAPÍTULO 4

4. <i>REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE</i>	29
--	----

CAPÍTULO 5

5. <i>INGRESAR AL PORTAL</i>	31
5.1 ENTRAR AL PORTAL	31

CAPÍTULO 6

6. <i>CÓMO NAVEGAR EN EL PORTAL</i>	33
6.1 CABECERA	33
6.2 MENÚ PRINCIPAL	33
6.3 OPCIONES DEL MENÚ	33
6.4 OPCIONES VARIAS Y MENSAJES	34
6.5 LAS PÁGINAS DEL PORTAL	35
6.5.1 PÁGINA PRINCIPAL – HOME PAGE	35
6.5.2 MENÚ FAMILIAS	36
6.5.3 FAMILIAS - ÁRBOLES FAMILIARES	37
6.5.4 FAMILIAS - ACTUALIZA INFORMACIÓN	38
6.5.5 FAMILIAS - VISUALIZA TU ÁRBOL	39
6.5.6 FAMILIA – ÁLBUM DE FOTOS	40
6.5.7 FAMILIA - BUSCA TU FAMILIA	41
6.5.8 MENÚ IMÁGENES	42
6.5.9 MENÚ BÚSQUEDAS	43
6.5.10 MENÚ ENLACES	44
6.5.11 INICIO DE SESIÓN	45
6.5.12 PÁGINA DE BIENVENIDA	46
6.5.13 PÁGINA DE REQUISITOS	47
6.5.14 REGISTRO DE USUARIOS	48
6.5.15 CAMBIO DE CLAVE	49
6.5.16 OLVIDO DE CLAVE	50
6.5.17 QUIENES SOMOS	51
6.5.18 MAPA DE SITIO	52
6.5.19 CONTÁCTENOS	53



6.5.20	CONTÁCTENOS - VIA E-MAIL	54
6.5.21	CONTÁCTENOS - VÍA TELEFÓNICA.....	55
6.6	PÁGINAS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL	56
6.6.1	INGRESO A LA ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL	56
6.6.2	MENÚ PRINCIPAL DE ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL	57
6.6.3	ALERGIA.....	58
6.6.4	INGRESO DE ALERGIA	59
6.6.5	CIUDAD.....	60
6.6.6	INGRESO DE CIUDAD	61
6.6.7	ENFERMEDAD	62
6.6.8	INGRESO DE ENFERMEDAD	63
6.6.9	HOBBIE	64
6.6.10	INGRESO DE HOBBIE.....	65
6.6.11	PAÍS.....	66
6.6.12	INGRESO DE PAÍS	67
6.6.13	PREGUNTA.....	68
6.6.14	INGRESO DE PREGUNTA	69
6.6.15	RELIGIÓN	70
6.6.16	INGRESO DE RELIGIÓN.....	71
6.6.17	TEZ.....	72
6.6.18	INGRESO DE TEZ	73
6.6.19	USUARIO	74
6.6.20	UBICACIÓN CORPORAL.....	75
6.6.21	INGRESO DE UBICACIÓN CORPORAL	76
6.6.22	SEÑAS CORPORALES.....	77
6.6.23	INGRESO DE SEÑA CORPORAL	78
6.6.24	PROFESIÓN	79
6.6.25	INGRESO DE PROFESIÓN.....	80
6.6.26	ÁMBITO	81
6.6.27	INGRESO DE ÁMBITO.....	82
6.6.28	DEFORMACIÓN	83
6.6.29	INGRESO DE DEFORMACIÓN	84
6.6.30	ETNIA	85
6.6.31	INGRESO DE ETNIA.....	86
6.6.32	OCUPACIÓN	87
6.6.33	INGRESO DE OCUPACIÓN	88
6.6.34	PARENTESCO	89
6.6.35	INGRESO DE PARENTESCO.....	90

ANEXO A

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN.....	91
A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA.....	91
A.2. UNIDAD DE ENTRADA	92
A.2.1 EL TECLADO.....	92
A.2.2 EL MOUSE	96
A.3. UNIDAD DE PROCESO.....	98
A.4. UNIDAD DE SALIDA.....	98



<i>A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR</i>	<i>99</i>
--	-----------

ANEXO B

<i>B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS.....</i>	<i>100</i>
---------------------------------------	------------



TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

Figura 1.1 Mensaje de Información.....	5
--	---

CAPÍTULO 2

Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows	6
Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas.....	7
Figura 2.3 Botón inicio.....	8
Figura 2.4 Contenido de Mi PC.....	9
Figura 2.5 Buscando archivos o carpetas	10
Figura 2.6 Explorando su PC.....	11
Figura 2.7 Pasos para realizar una copia de seguridad	12
Figura 2.8 Elementos para incluir en la copia de seguridad	13
Figura 2.9 Seleccionar unidad	13
Figura 2.10 Liberador de Espacio en disco	14
Figura 2.11 Papelera de Reciclaje	15
Figura 2.12 Botón de Búsqueda en el Internet Explorador	17
Figura 2.13 Configurar la página de inicio en el Internet Explorer.....	18
Figura 2.14 Instalación Windows XP.....	19
Figura 2.15 Agregar o quitar componentes de Windows	20
Figura 2.16 Servicios de Internet Information Server	21
Figura 2.17 LocalHost	21

CAPÍTULO 5

Figura 5.1 Pantalla de Internet Explorer.....	31
Figura 5.2 Pantalla de Ingreso al portal	31
Figura 5.3 Pantalla Intro	32
Figura 5.4 Pantalla principal del portal	32

CAPÍTULO 6

Figura 6.1 Cabecera	33
Figura 6.2 Botones.....	33
Figura 6.3 Menú principal del portal	33
Figura 6.4 Home Page	35
Figura 6.5 Página Menú de Familias	36
Figura 6.6 Página de Árboles Familiares.....	37
Figura 6.7 Página de Actualización de Árbol	38
Figura 6.8 Página de Visualización de Árbol	39
Figura 6.9 Página de Galería de Fotos.....	40
Figura 6.10 Página de Busca tu Familia	41
Figura 6.11 Página de Imágenes.....	42

<u>Figura 6.12 Menú Búsquedas</u>	43
<u>Figura 6.13 Menú Enlaces</u>	44
<u>Figura 6.14 Inicio de Sesión</u>	45
<u>Figura 6.15 Página Bienvenida</u>	46
<u>Figura 6.16 Página Requisitos</u>	47
<u>Figura 6.17 Página Registro Usuario</u>	48
<u>Figura 6.18 Página Cambio Clave</u>	49
<u>Figura 6.19 Página Olvido de Clave</u>	50
<u>Figura 6.20 Página de Quienes Somos</u>	51
<u>Figura 6.21 Página Mapa de Sitio</u>	52
<u>Figura 6.22 Página Contáctenos</u>	53
<u>Figura 6.23 Página Vía e-mail</u>	54
<u>Figura 6.24 Página Teléfonos Principales</u>	55
<u>Figura 6.25 Página Ingreso Sesión de Administrador</u>	56
<u>Figura 6.26 Menú de Opciones del Administrador</u>	57
<u>Figura 6.27 Mantenimiento de Alergia</u>	58
<u>Figura 6.28 Ingreso de Alergia</u>	59
<u>Figura 6.29 Mantenimiento de Ciudad</u>	60
<u>Figura 6.30 Ingreso de Ciudades</u>	61
<u>Figura 6.31 Mantenimiento de Enfermedad</u>	62
<u>Figura 6.32 Ingreso de Enfermedad</u>	63
<u>Figura 6.33 Mantenimiento de Hobbie</u>	64
<u>Figura 6.34 Ingreso de Hobbie</u>	65
<u>Figura 6.35 Mantenimiento de País</u>	66
<u>Figura 6.36 Ingreso de País</u>	67
<u>Figura 6.37 Mantenimiento de Pregunta</u>	68
<u>Figura 6.38 Ingreso de Pregunta</u>	69
<u>Figura 6.39 Mantenimiento de Religión</u>	70
<u>Figura 6.40 Ingreso de Religión</u>	71
<u>Figura 6.41 Mantenimiento de Tez</u>	72
<u>Figura 6.42 Ingreso de Tez</u>	73
<u>Figura 6.43 Mantenimiento de Usuario</u>	74
<u>Figura 6.44 Mantenimiento de Ubicación Corporal</u>	75
<u>Figura 6.45 Ingreso de Ubicación Corporal</u>	76
<u>Figura 6.46 Mantenimiento de Señas Corporales</u>	77
<u>Figura 6.47 Ingreso de Señal Corporal</u>	78
<u>Figura 6.48 Mantenimiento de Profesión</u>	79
<u>Figura 6.49 Ingreso de Profesión</u>	80
<u>Figura 6.50 Mantenimiento de Ámbito</u>	81
<u>Figura 6.51 Ingreso de Ámbito</u>	82
<u>Figura 6.52 Mantenimiento de Deformación</u>	83
<u>Figura 6.53 Ingreso de Deformación</u>	84
<u>Figura 6.54 Mantenimiento de Etnia</u>	85
<u>Figura 6.55 Ingreso de Etnia</u>	86
<u>Figura 6.56 Mantenimiento de Ocupación</u>	87
<u>Figura 6.57 Ingreso de Ocupación</u>	88
<u>Figura 6.58 Mantenimiento de Parentesco</u>	89
<u>Figura 6.59 Ingreso de Parentesco</u>	90

ANEXO A

<u>Figura A.1 Componentes del Computador</u>	91
<u>Figura A.2 Teclado</u>	92
<u>Figura A.3 Teclas Alfanuméricas</u>	92
<u>Figura A.4 Teclas de Función</u>	94
<u>Figura A.5 Teclado Numérico</u>	95
<u>Figura A.6 Teclado de Navegación</u>	95
<u>Figura A.7 Mouse</u>	96



Generalidades



CAPÍTULO 1



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 portal **Mi Genealogía** además de conocer sus diferentes servicios.

Si usted no está familiarizado con el portal 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 Mi Genealogía.
- 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 OBJETIVOS GENERALES

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

Si usted no está familiarizado con el portal 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.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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 Mi Genealogía.
- 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.

1.5 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 Portal.

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

Usuario en general, persona encargada de interactuar con el portal.

1.6 LO QUE DEBE CONOCER

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

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

1.7 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado de la siguiente manera:

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

1.8 ACERCA DE ESTE MANUAL

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

Luego de leer este manual los usuarios que van a operar en el portal de Mi Genealogía estarán en capacidad de:

- Conocer las características mínimas del equipo de computación desde donde puede ingresar al portal.
- El usuario por medio de la información que contiene la página 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

1.9 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

1.10 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.

1.11 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.

1.12 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.
--------------	---

1.13 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN

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

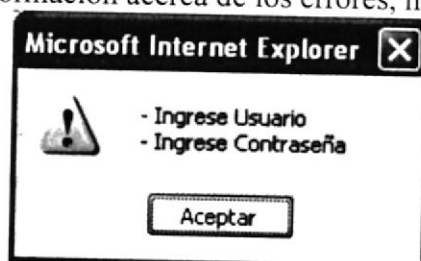


Figura 1.1 Mensaje de Información

1.14 SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del portal, 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 mismo, contáctese con el Administrador.



Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela Superior Politécnica del Litoral

CAPÍTULO 2



Explicación de la Interfaz Gráfica

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ 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**.

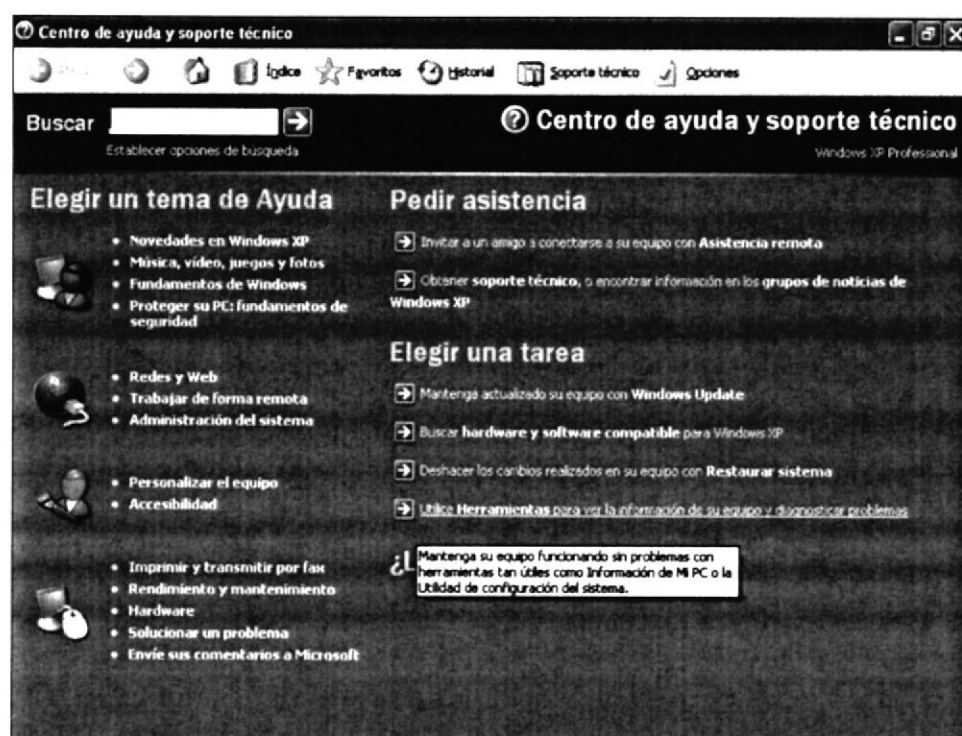


Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows

📄 **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:

Icono	Descripción
	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Haga doble clic en este icono 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.

2.3 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 2.2 Botón inicio y barra de tareas

2.4 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO

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

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

Figura 2.3 Botón inicio y barra de tareas



2.5 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 icono 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.

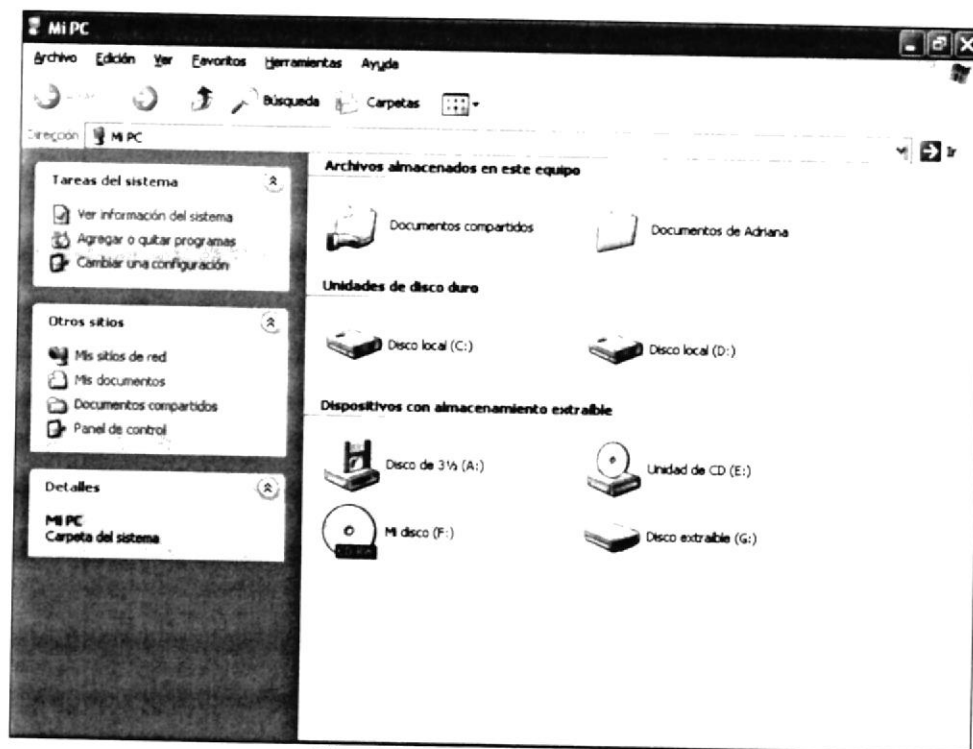


Figura 2.4 Contenido de Mi PC



Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga clic en 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.

2.6 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al 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.

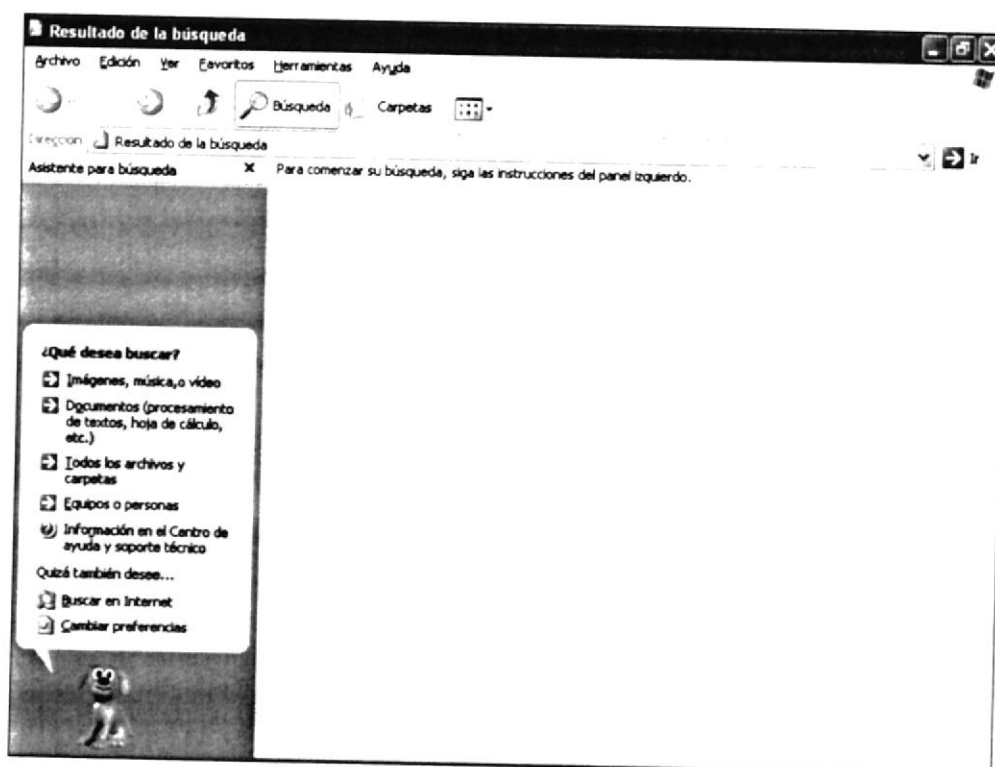


Figura 2.5 Buscando archivos o carpetas

2.7 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.

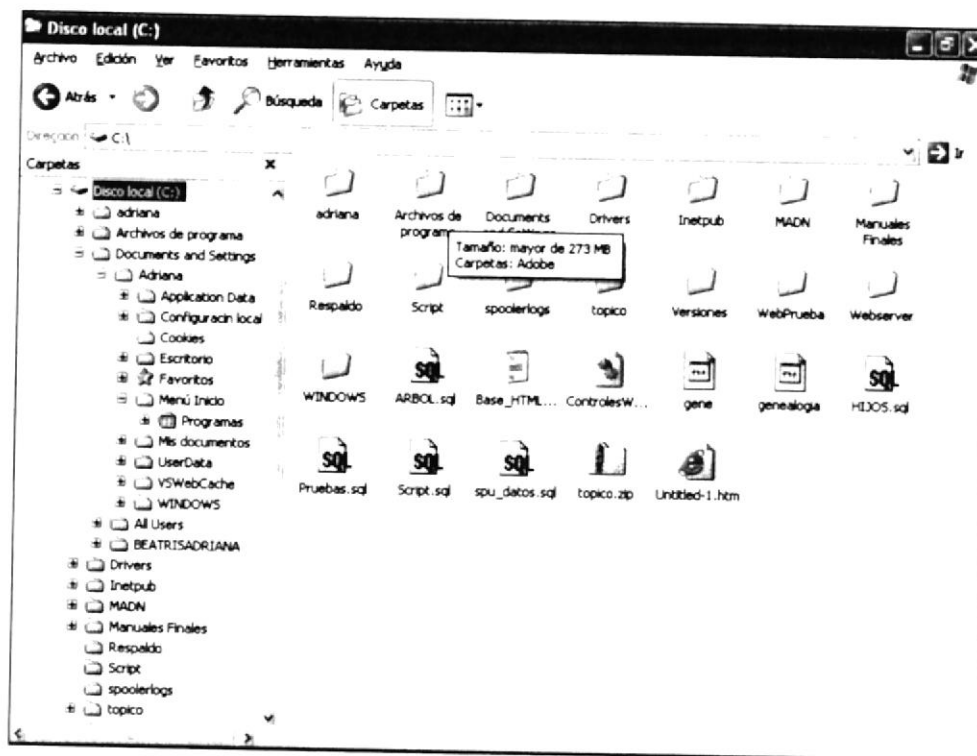


Figura 2.6 Explorando su PC

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.

2.8 MANTENIMIENTO DE SU PC

2.8.1 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.

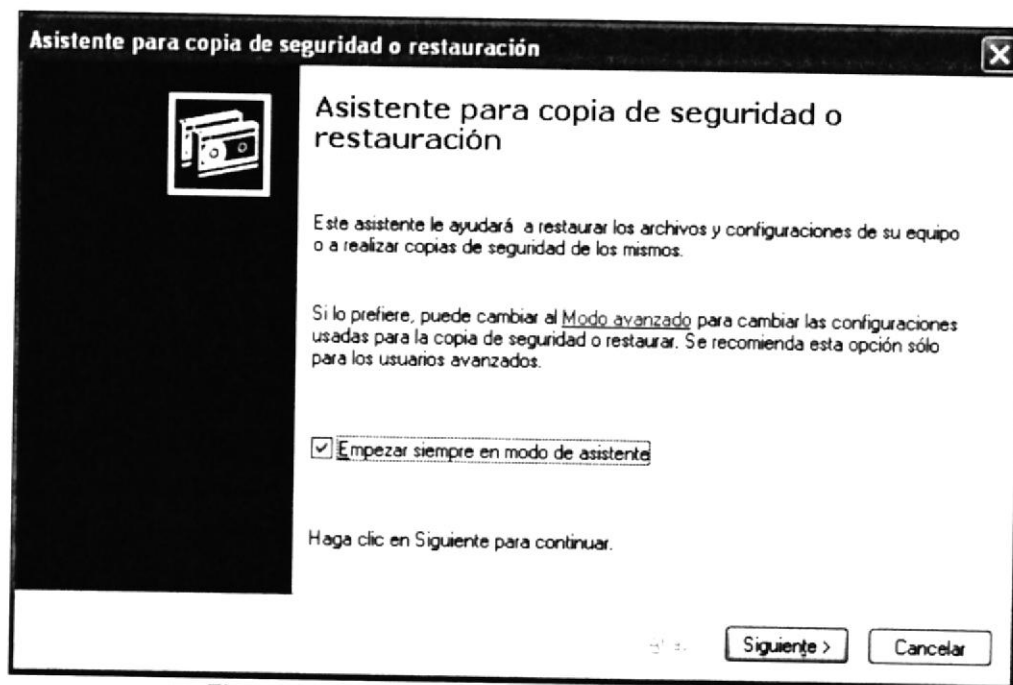


Figura 2.7 Pasos para realizar una copia de seguridad

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 uno 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:

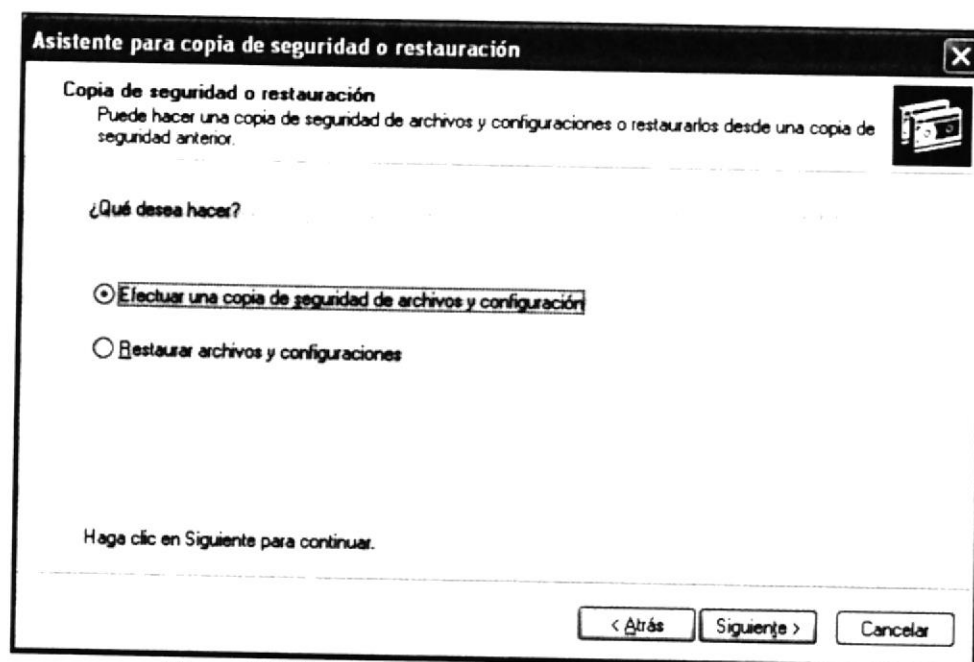


Figura 2.8 Elementos para incluir en la copia de seguridad

2.8.2 LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

A veces Windows utiliza archivos para una operación concreta y los 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.

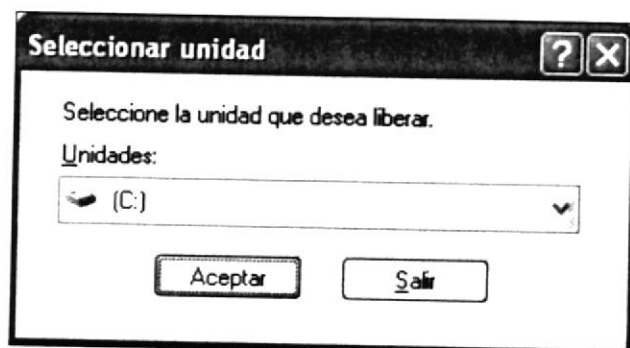


Figura 2.9 Seleccionar unidad

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.

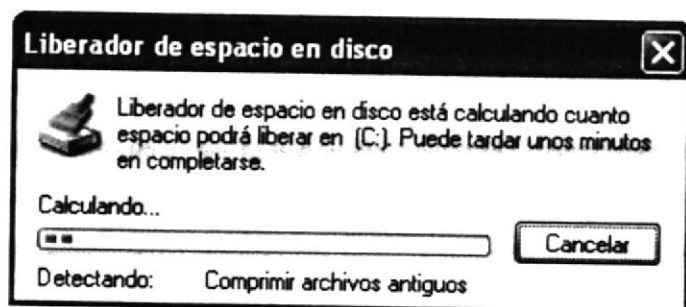


Figura 2.10 Liberador de Espacio en disco

2.8.3 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**.

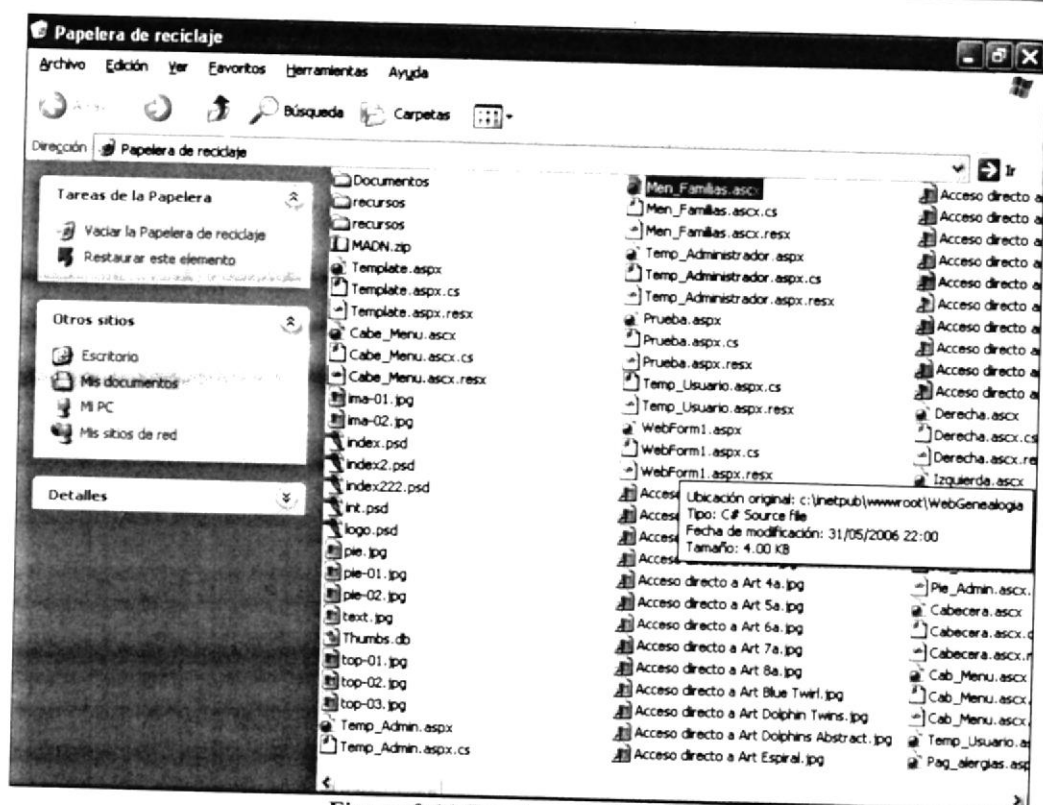


Figura 2.11 Papelera de Reciclaje

2.9 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.9.1 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.



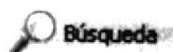
Botón Actualizar: Haga clic en el botón para actualizar la información de la última página o la que esperaba. Esto es útil si ve información antigua en una página que se actualiza con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.



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.



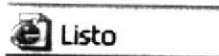
Botón Favoritos: Haga clic aquí para abrir la barra de Favoritos, donde puede almacenar vínculos (accesos directos) a los sitios Web o documentos que visita con más frecuencia.



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 icono de candado si está en un sitio seguro.



2.9.2 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.

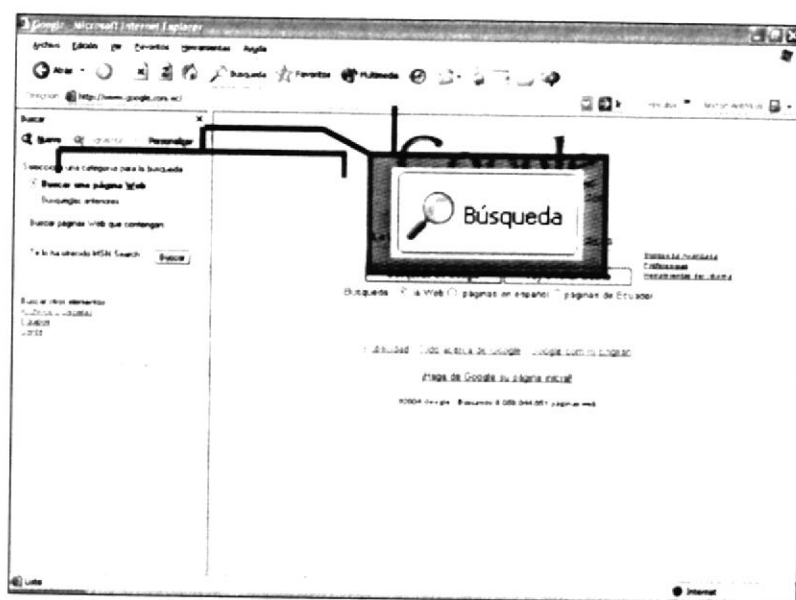


Figura 2.12 Botón de Búsqueda en el Internet Explorador

2.9.3 CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO

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

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

Para configurar una página de inicio diferente cada vez que abrimos el Internet Explorer, 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.



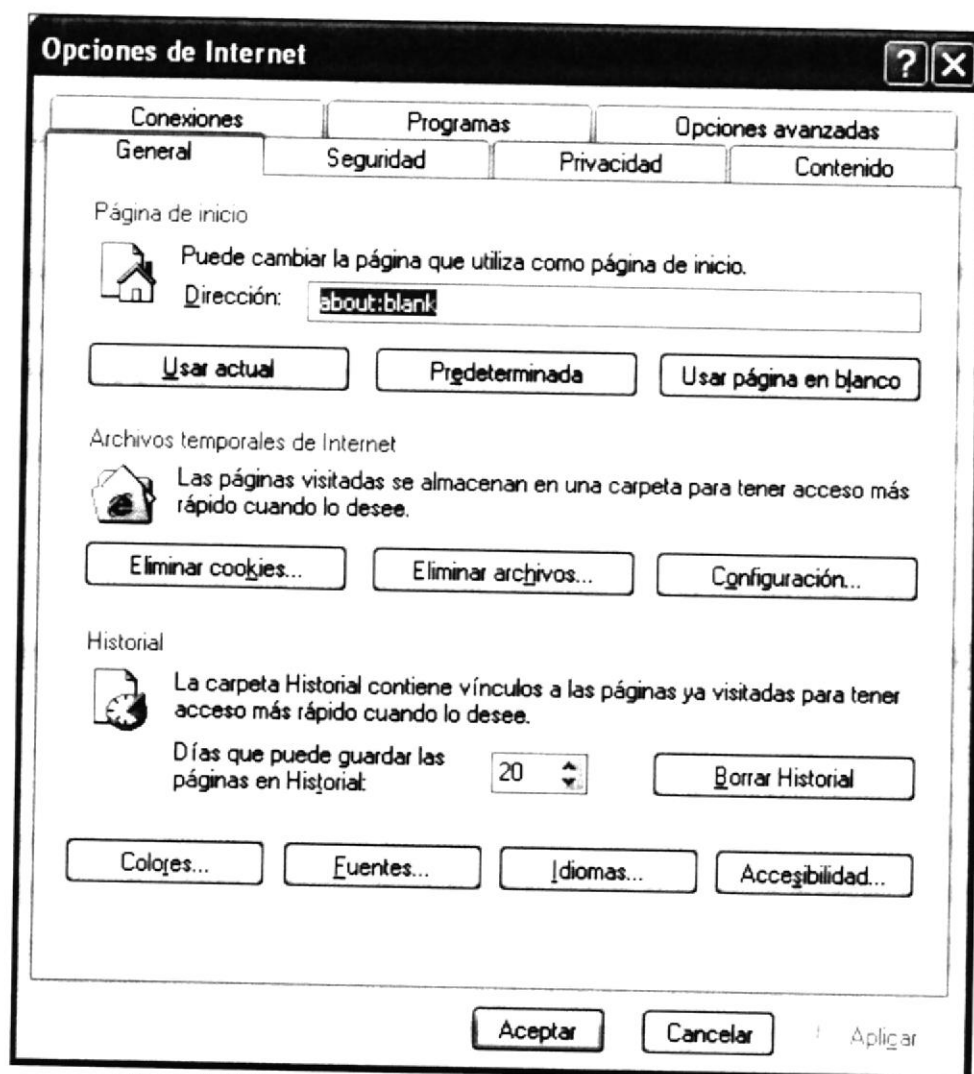


Figura 2.13 Configurar la página de inicio en el Internet Explorer

2.10 INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL

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

2.10.1 AGREGAR COMPONENTES ADICIONALES DE WINDOWS

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

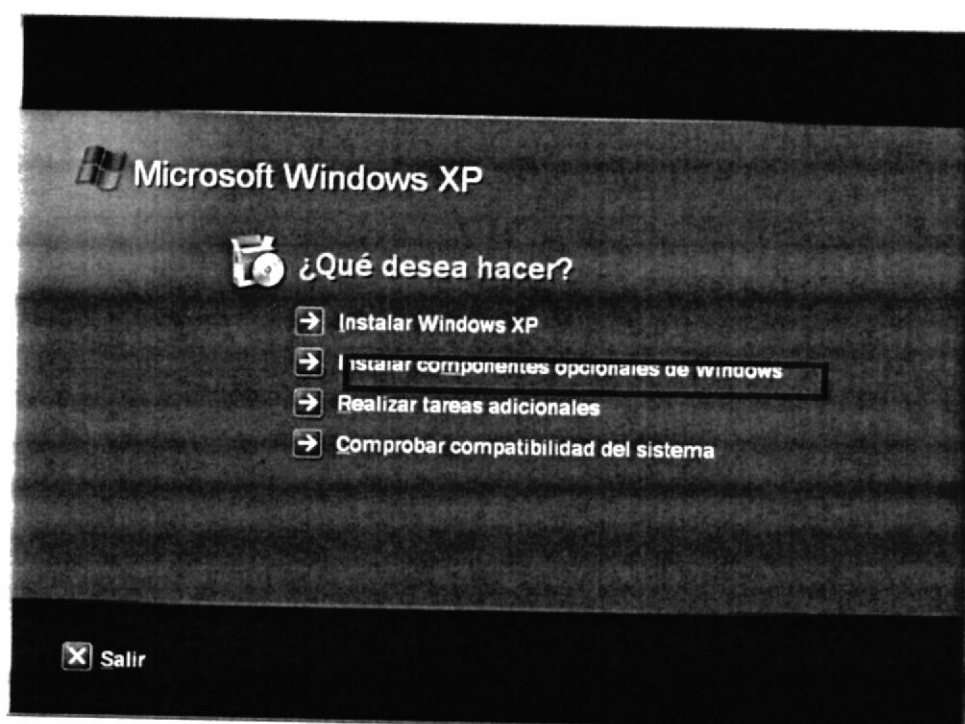


Figura 2.14 Instalación Windows XP

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



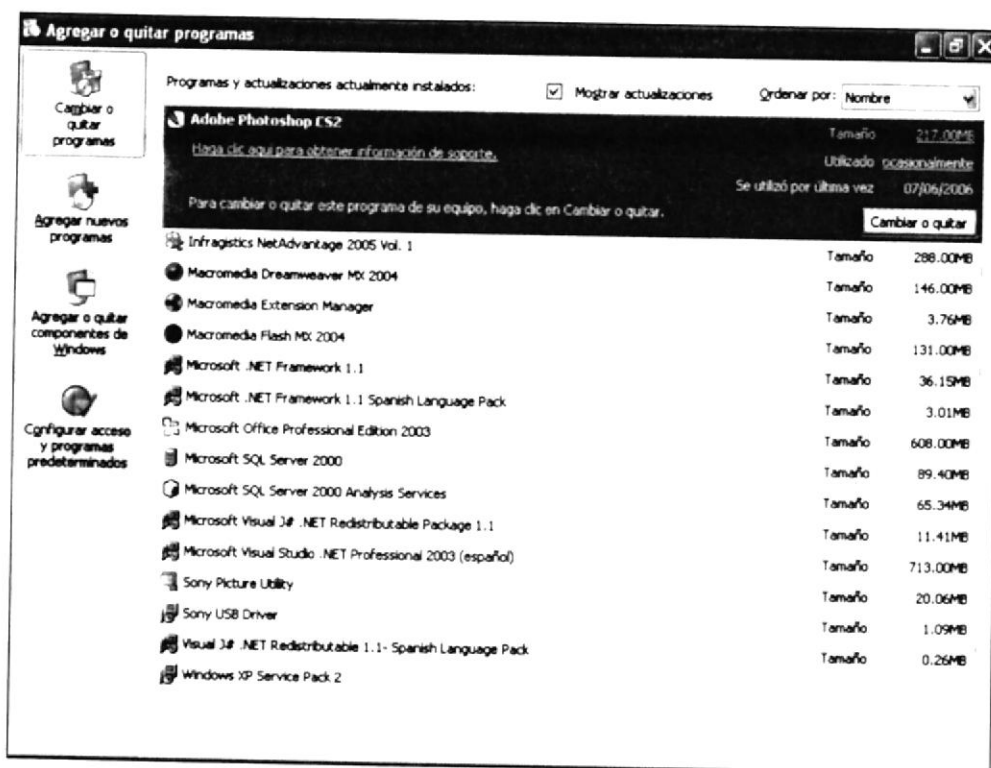


Figura 2.15 Agregar o quitar componentes de Windows

Ahora nos muestra la ventana para seleccionar los componentes adicionales de Windows que hay disponibles. En la lista, marcamos la opción "Servicios de Internet Information 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.



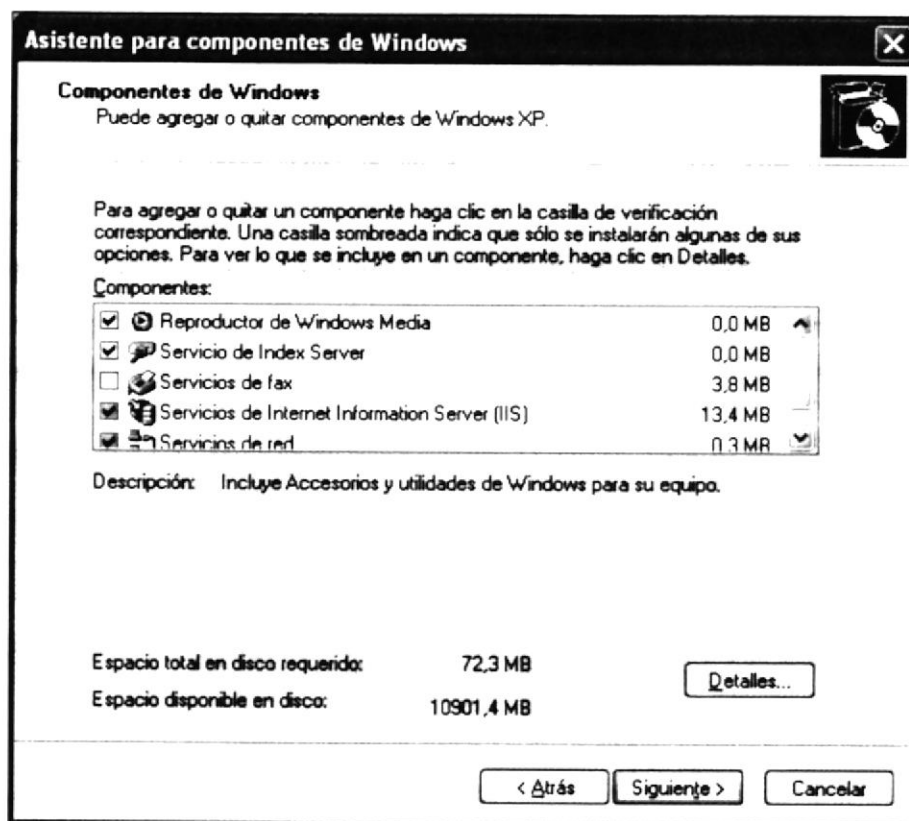


Figura 2.16 Servicios de Internet Information Server

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

2.10.2 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.

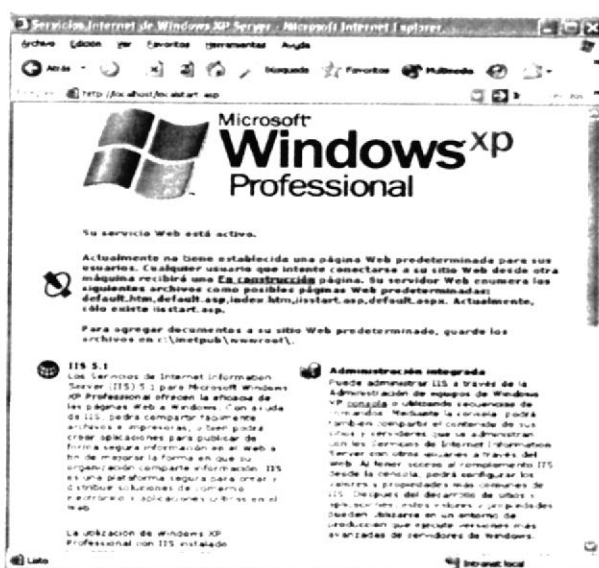


Figura 2.17 LocalHost

2.10.3 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.

2.10.4 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_páginaweb`, accederíamos colocando esta dirección en nuestro navegador: http://localhost/mi_páginaweb.

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_páginaweb 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_páginaweb. 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.



2.11 ACERCA DE INTERNET

2.11.1 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.

2.11.2 UTILIDAD DEL CORREO ELECTRÓNICO

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

2.11.3 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*.

2.11.4 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

2.11.5 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.

2.11.6 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.

2.11.7 HTTP

Es el protocolo de la Web (WWW), usado en cada transacción. Las letras significan *Hyper Text Transfer Protocol*, es decir, protocolo de transferencia de hipertexto. El hipertexto es el contenido de las páginas Web, y el protocolo de transferencia es el sistema mediante el cual se envían las peticiones de acceder a una página Web, y la respuesta de esa Web, remitiendo la información que se 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.

2.11.8 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"

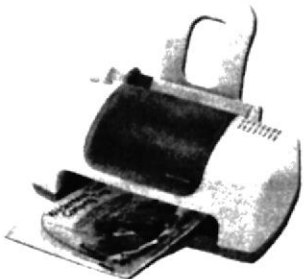


CAPÍTULO 3



Requerimientos de Hardware

3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Equipo	Características	Descripción
Estación de Trabajo 	Procesador	Pentium Celeron o AMD
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	64 Mb o superior
	Memoria Caché	512 Kb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	20 Gb o superior
	Tipo de Monitor	SVGA de 14"
	Unidad de Disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROOM	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 Celeron o AMD
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	64 Mb o superior
	Memoria Caché	512 Kb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	20 Gb o superior
	Tipo de Monitor	SVGA de 15'''
	Unidad de Disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROOM	52X ó superior
	Tarjeta de Red	3 COM o genérica





CAPÍTULO 4

Requerimientos de Software



4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

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

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:

Navegadores	
	Internet Explorer 4.0 ó superior
	Netscape Navigator 4.0 ó superior





BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

CAPÍTULO 5

Ingresar al Portal

5. INGRESAR AL PORTAL

5.1 ENTRAR AL PORTAL

1. Ejecutar el Browser (Internet Explorer)

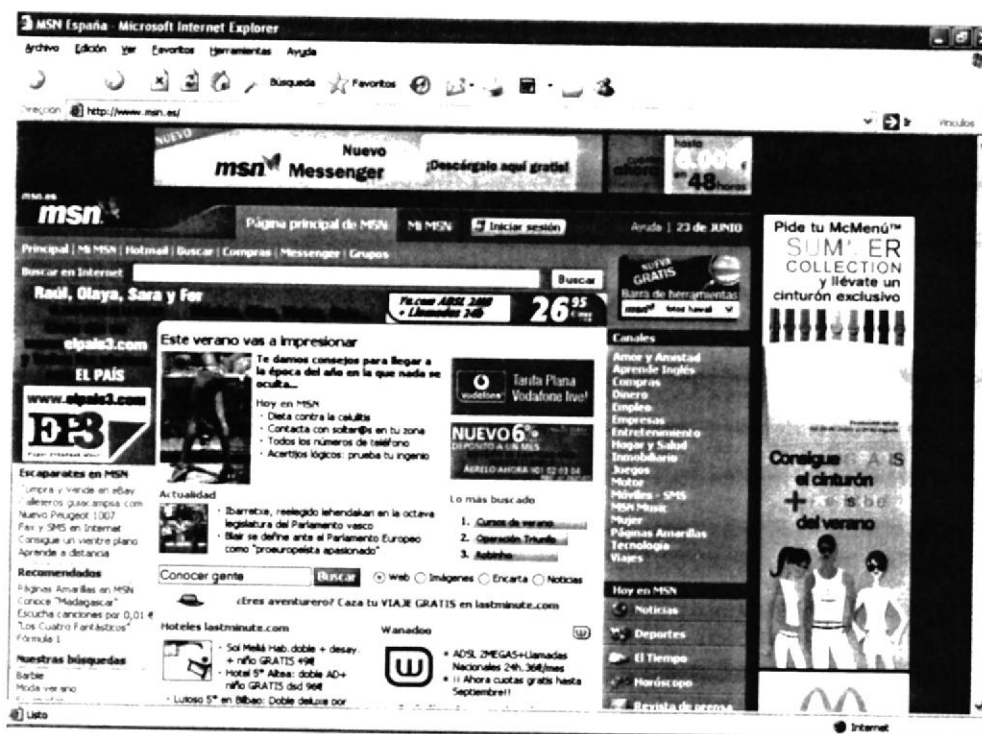


Figura 5.1 Pantalla de Internet Explorer

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

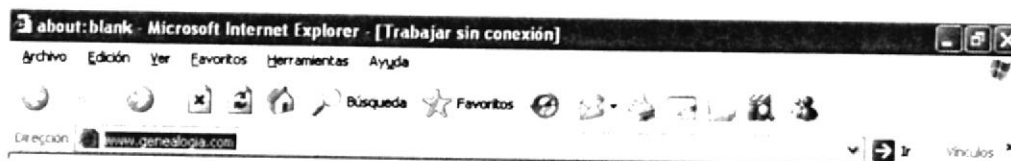


Figura 5.2 Pantalla de Ingreso al portal

3. Entonces se cargará la página principal del portal Genealogía.

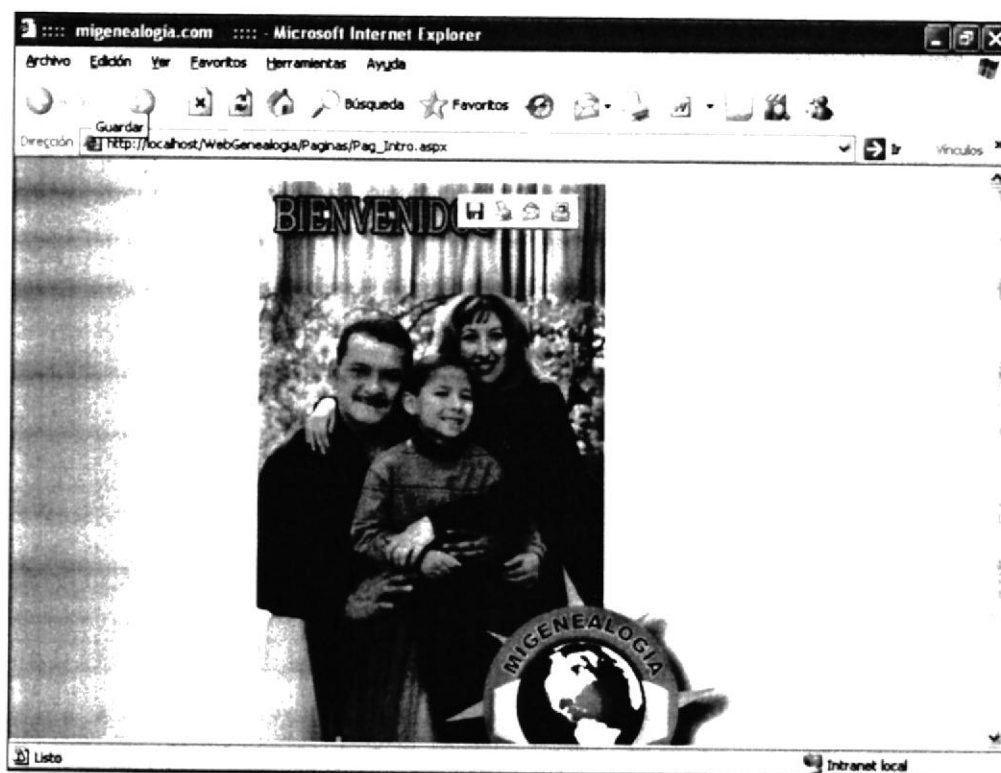


Figura 5.3 Pantalla Intro

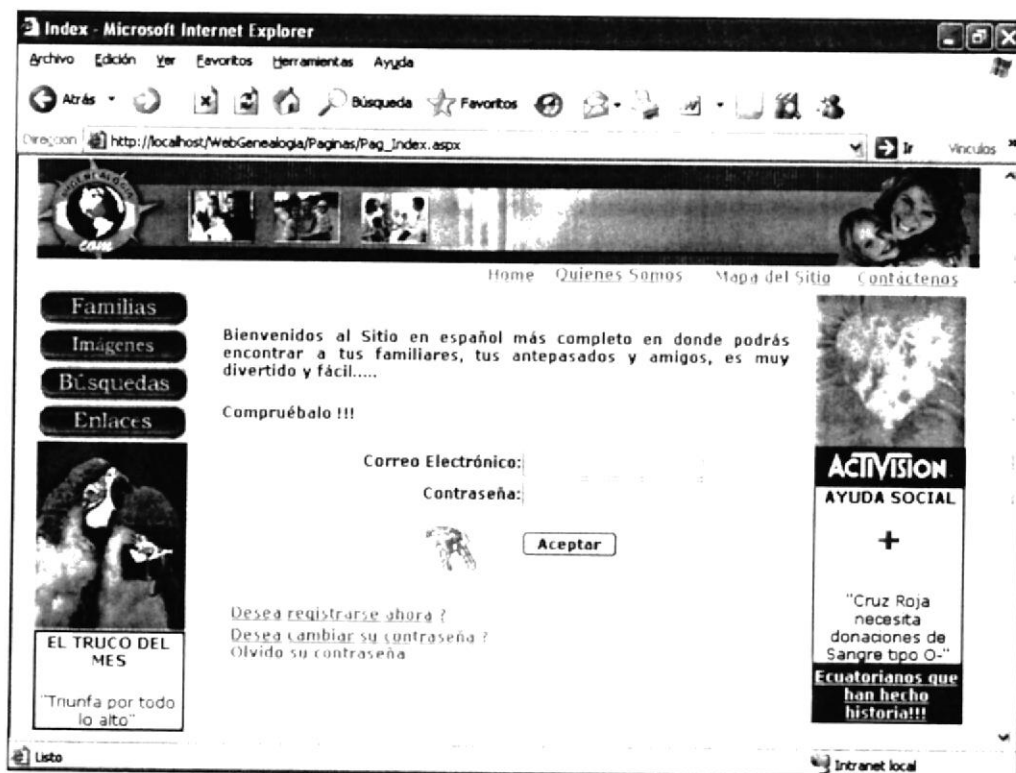


Figura 5.4 Pantalla principal del portal



CAPÍTULO 6

Cómo navegar en el Portal

6. CÓMO NAVEGAR EN EL PORTAL

El portal de Mi Genealogía 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 el logo del portal y un grupo de botones de acceso a las opciones mas relevantes del portal.



Figura 6.1 Cabecera

Familias

Figura 6.2 Botones

6.2 MENÚ PRINCIPAL

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

Familias
Imágenes
Búsquedas
Enlaces

Figura 6.3 Menú principal del portal



6.3 OPCIONES DEL MENÚ

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

Familias	Es la opción dedicada a los personas registradas en el portal, donde encontrarán las sub-opciones: ▪ Árboles Familiares ▪ Álbum de Fotos ▪ Busca tu Familia
-----------------	--

Imágenes	Opción que permite mostrar una galería de fotos de personas que forman parte de nuestro portal y aquellas fotos propias del usuario registrado. ▪ Retratos ▪ Documentos
Búsquedas	Opción que permite buscar por uno o varios criterios para hacer más fácil de encontrar información.
Enlaces	Permitirá acceder a otras páginas de interés en común.

6.4 OPCIONES VARIAS Y MENSAJES

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

Home	Este enlace nos permite acceder a la pantalla principal del portal
Quienes Somos	Permite darnos a conocer con todos los usuarios que ingresan a nuestro portal.
Mapa de Sitio	Enseña al usuario una manera más rápida y gráfica de acceder a cualquiera de las opciones de este portal
Contáctenos	Permite escribir al administrador del portal las quejas y sugerencias
Desea registrarse ahora	En esta opción podrá registrarse si desea forma parte de nuestro portal.
Olvido su contraseña	Permite recordar su contraseña si ha dejado por mucho tiempo de ingresar al portal.

6.5 LAS PÁGINAS DEL PORTAL

6.5.1 PÁGINA PRINCIPAL – HOME PAGE

Esta página muestra la Página Principal en formato de imagen.

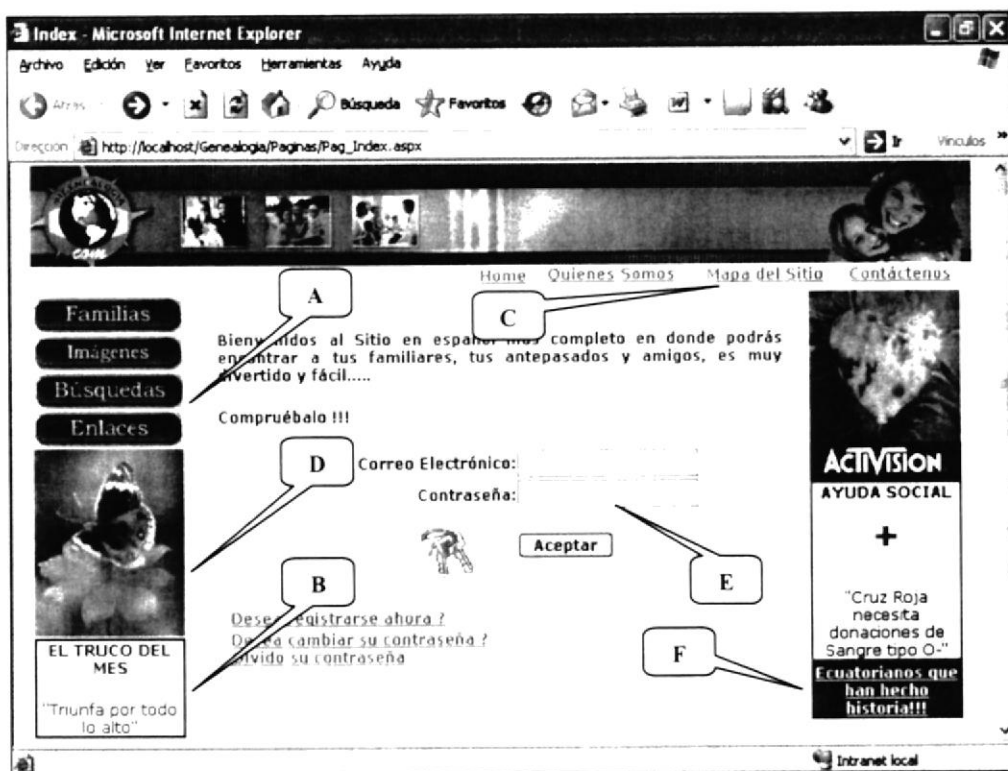


Figura 6.4 Home Page

A	Menú principal
B	Anuncios
C	Enlaces principales
D	Banners
E	Inicio Sesión
F	Enlaces a páginas de interés

6.5.2 FAMILIAS

Esta página muestra el Menú de Familias en formato de imagen.

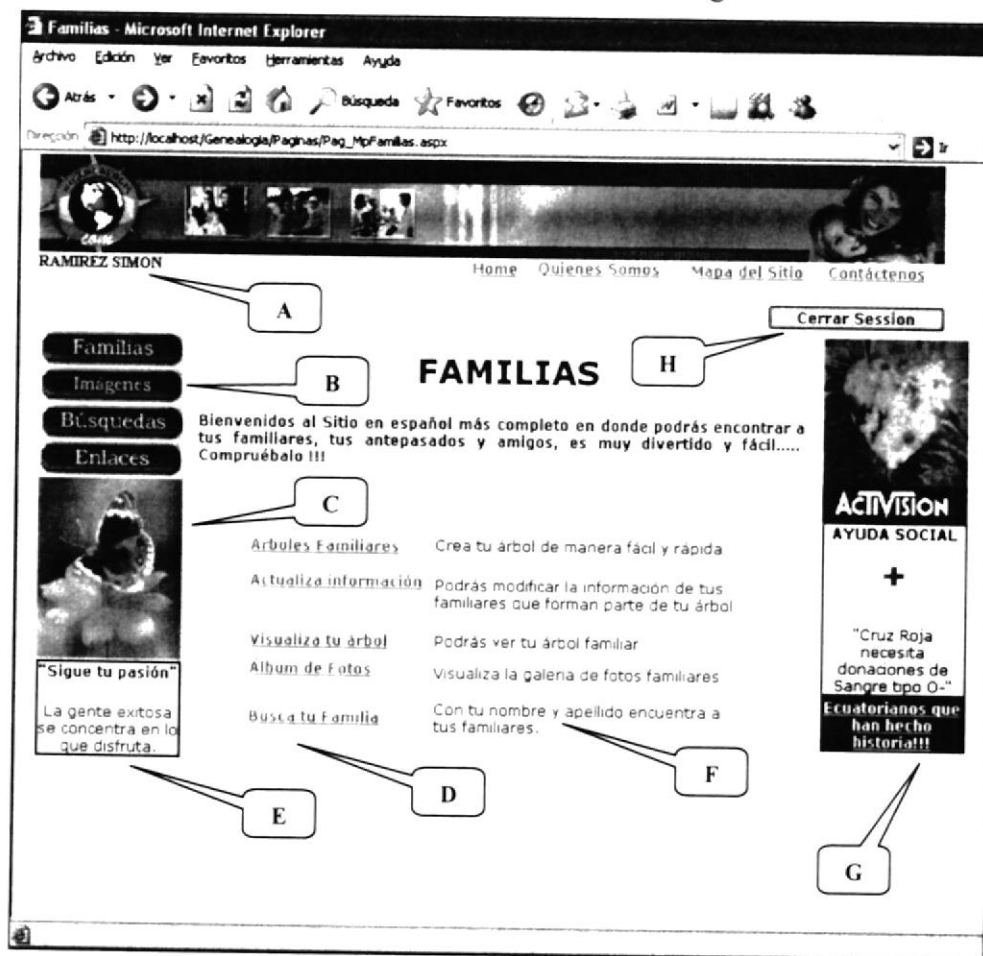


Figura 6.5 Página Menú de Familias

A	Sesión de usuario
B	Menú principal
C	Banner
D	Enlaces principales
E	Anuncios
F	Descripción de menú de enlaces
G	Enlaces a páginas de interés
H	Cierre de sesión

6.5.3 FAMILIAS - ÁRBOLES FAMILIARES

Podrá crear su árbol genealógico de una manera fácil y rápida, pero solo lo pueden hacer usuarios registrados, le da la facilidad de consultar antes si ya existe algún miembro que ya forme parte del árbol.

Registro de Datos - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás a Familias

Origen: http://localhost/Genealogia/Paginas/Pag_Informacion.aspx

RAMIREZ SIMON Home Quiénes Somos Mapa del Sitio Contáctenos

ÁRBOLES FAMILIARES

Familias
Imágenes
Búsquedas
Enlaces

EL TRUCO DEL MES
"Triunfa por todo lo alto"

Datos Personales Datos Médicos Características Físicas Datos Cónyuge Datos Generales Fotos

Primer Nombre Segundo Nombre
Tercer Nombre Sexo Femenino
Primer Apellido Segundo Apellido
País Nacimiento ECUADOR Ciudad Nacimiento CUENCA
Fecha Nacimiento Fecha Defunción
e_mail Alias
País Domicilio ECUADOR Ciudad Domicilio CUENCA
Dirección Estado Civil Casado
Religión CATÓLICA Parentesco YO

Grabar Cancelar

Figura 6.6 Página de Árboles Familiares

A	Sesión de usuario
B	Menú principal
C	Banner
D	Cierre de Sesión



6.5.4 FAMILIAS - ACTUALIZA INFORMACIÓN

Podrá actualizar la información de las personas que forman parte de su árbol genealógico de una manera fácil y rápida, pero solo lo pueden hacer usuarios registrados.

Registro de Datos Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Abre Búsqueda Favoritos

http://localhost/Genealogia/Paginas/Pag_InformacionM.aspx

RAMIREZ SIMON Home Quiénes Somos Mapa del Sitio Contáctenos

MODIFICA TU ÁRBOL

Nombre: Apellido: Parentesco: YO buscar

EL TRUCO DEL MES
"Triunfa por todo lo alto"

Cerrar Session

Datos Personales Datos Médicos Características Físicas Datos Cónyuge Datos Generales Fotos

Primer Nombre Segundo Nombre Tercer Nombre Sexo Femenino Primer Apellido Segundo Apellido País Nacimiento ECUADOR Ciudad Nacimiento CUENCA Fecha Nacimiento Fecha Defunción e_mail Alias País Domicilio ECUADOR Ciudad Domicilio CUENCA Dirección Estado Civil Casado Religión CATÓLICA Parentesco YO

Figura 6.7 Página de Actualización de Árbol

A	Sesión de usuario registrado
B	Menú principal
C	Banner
D	Criterios de búsqueda
E	Cierre de sesión

6.5.5 FAMILIAS - VISUALIZA TU ÁRBOL

Podrá ver su árbol genealógico solo si es un usuario registrado.

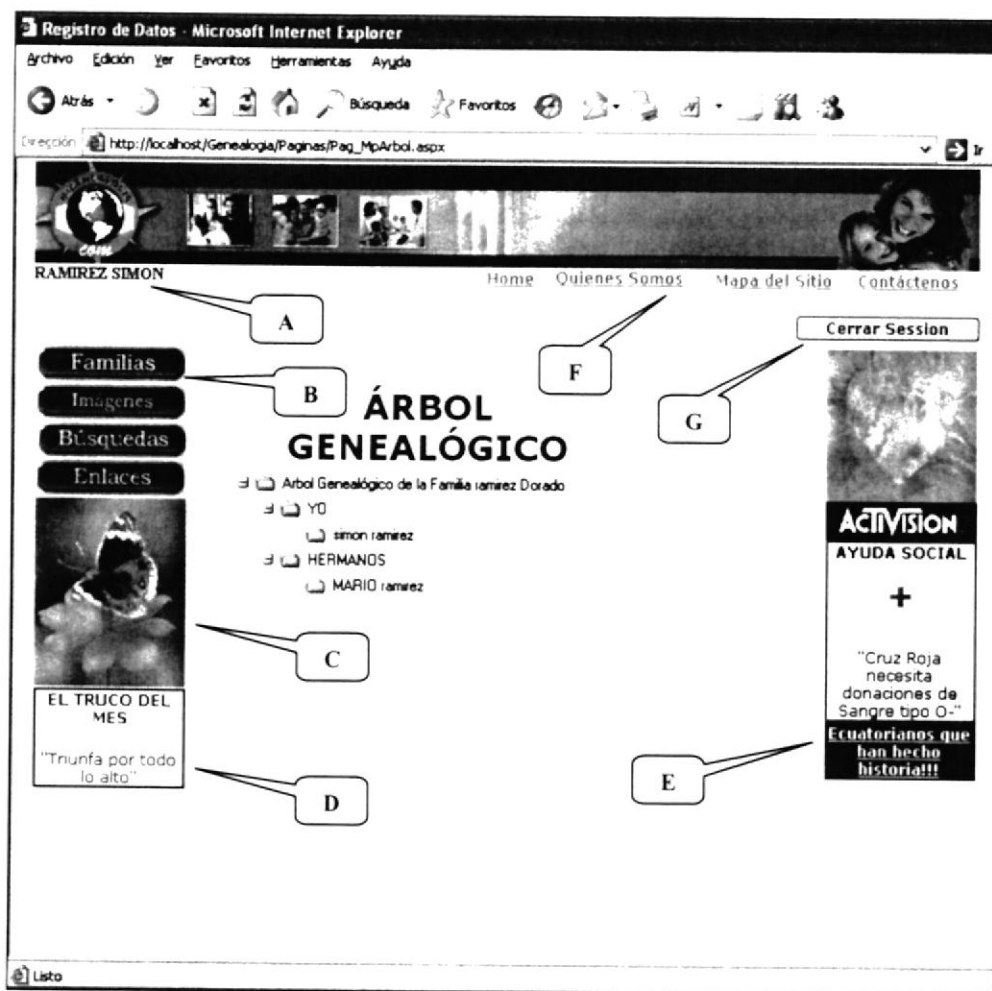


Figura 6.8 Página de Visualización de Árbol

A	Sesión de usuario registrado
B	Menú principal
C	Banner
D	Anuncios
E	Enlaces a páginas de interés
F	Enlaces principales
G	Cierre de sesión

6.5.6 FAMILIA – ÁLBUM DE FOTOS

Podrá ver la galería de las fotos familiares de todos los usuarios registrados

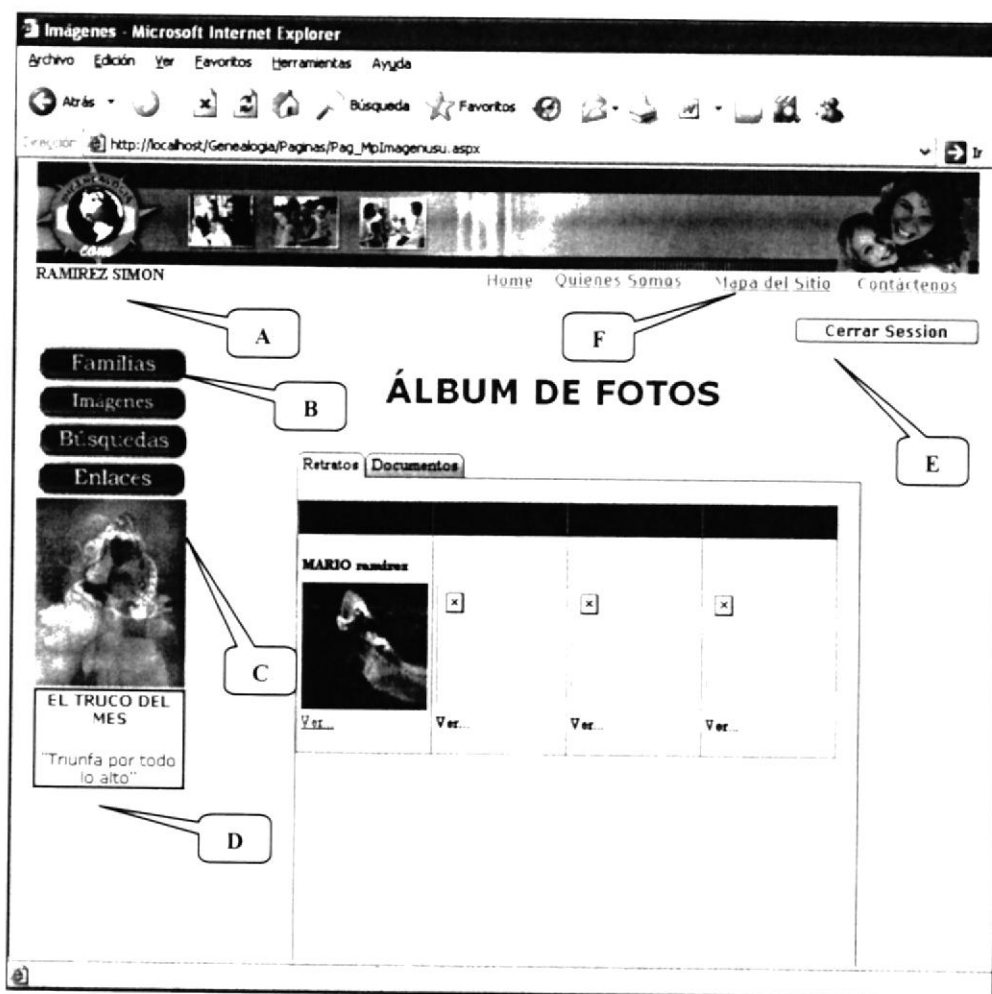


Figura 6.9 Página de Galería de Fotos

A	Sesión de usuario registrado
B	Menú principal
C	Banner
D	Anuncios
E	Cierre de sesión
F	Enlaces principales

6.5.7 FAMILIA - BUSCA TU FAMILIA

Permite buscar a sus familiares solo digitando el nombre y apellido, lo podrán hacer usuarios registrados.

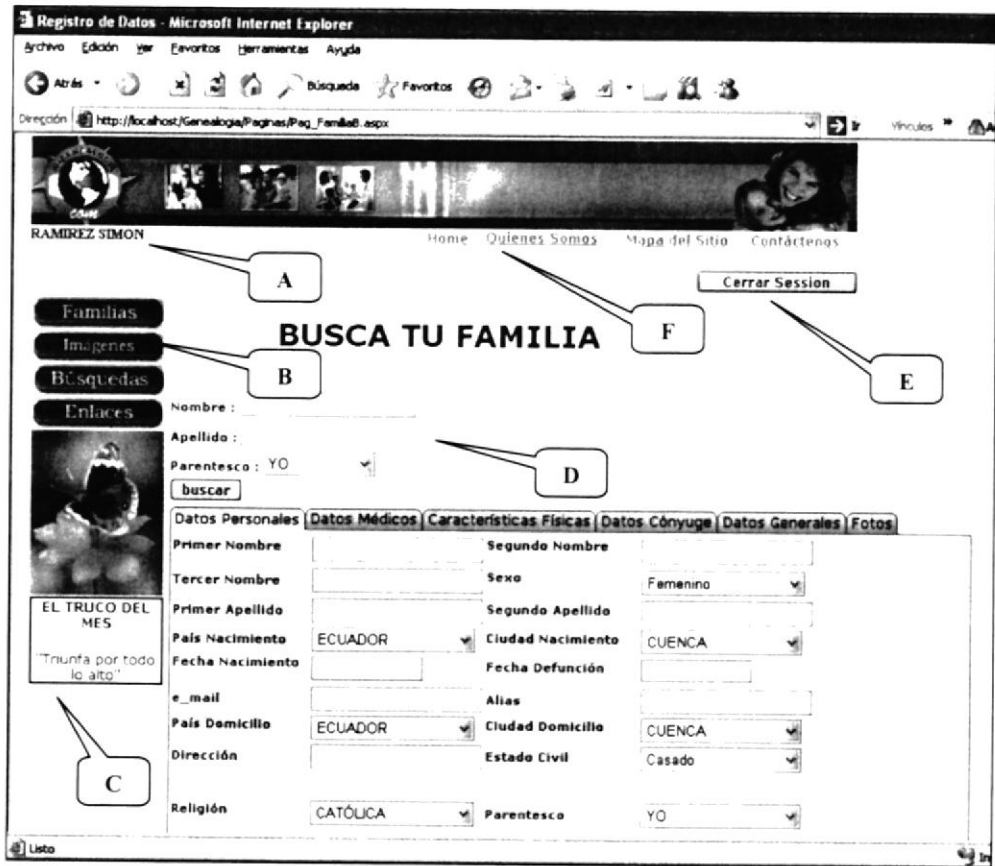


Figura 6.10 Página de Busca tu Familia

A	Sesión de usuario registrado
B	Menú principal
C	Banner
D	Criterios de búsqueda
E	Cierre de sesión
F	Enlaces principales

6.5.8 MENÚ IMÁGENES

Esta página podrá ver las fotos más vistas que han sido ingresadas por los usuarios.

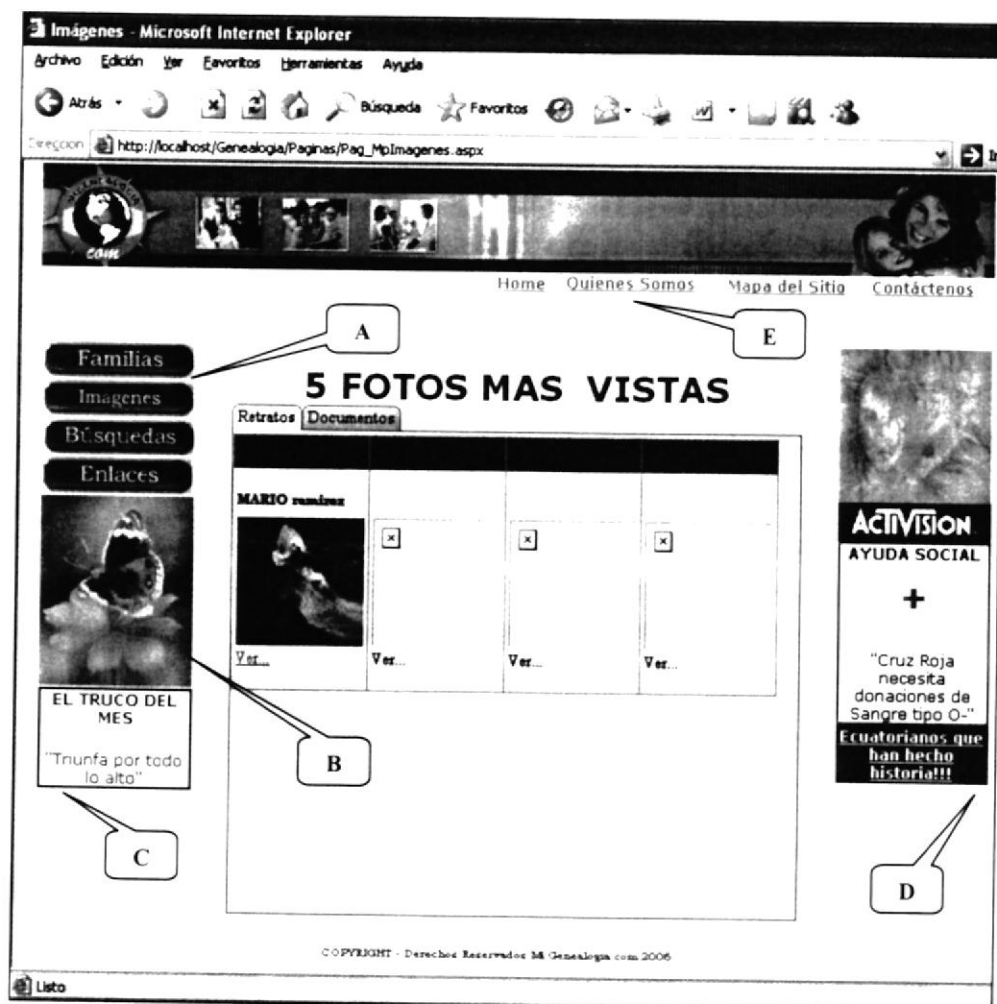


Figura 6.11 Página de Imágenes

A	Menú principal
B	Banner
C	Anuncios
D	Enlaces a páginas de interés
E	Enlaces principales



6.5.9 MENÚ BÚSQUEDAS

Permite buscar información de los usuarios registrados que han formado su árbol genealógico.

Figura 6.12 Menú Búsquedas

A	Menú principal
B	Banner
C	Anuncios
D	Enlaces principales



6.5.10 MENÚ ENLACES

Permite ingresar a otras páginas de temas relacionados.

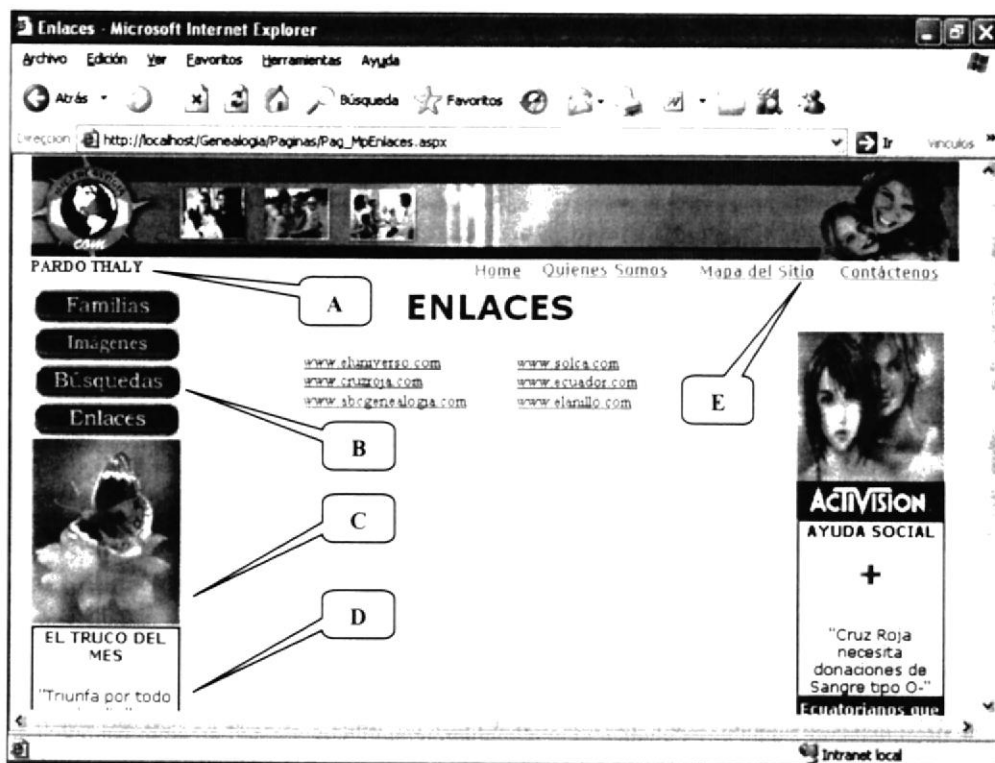


Figura 6.13 Menú Enlaces

A	Sesión de usuario
B	Menú principal
C	Banner
D	Anuncios
E	Enlaces principales

6.5.11 INICIO DE SESIÓN

Si ya es usuario registrado podrá ingresar al portal sólo escribiendo su e-mail y contraseña así podrá acceder a cualquier opción.

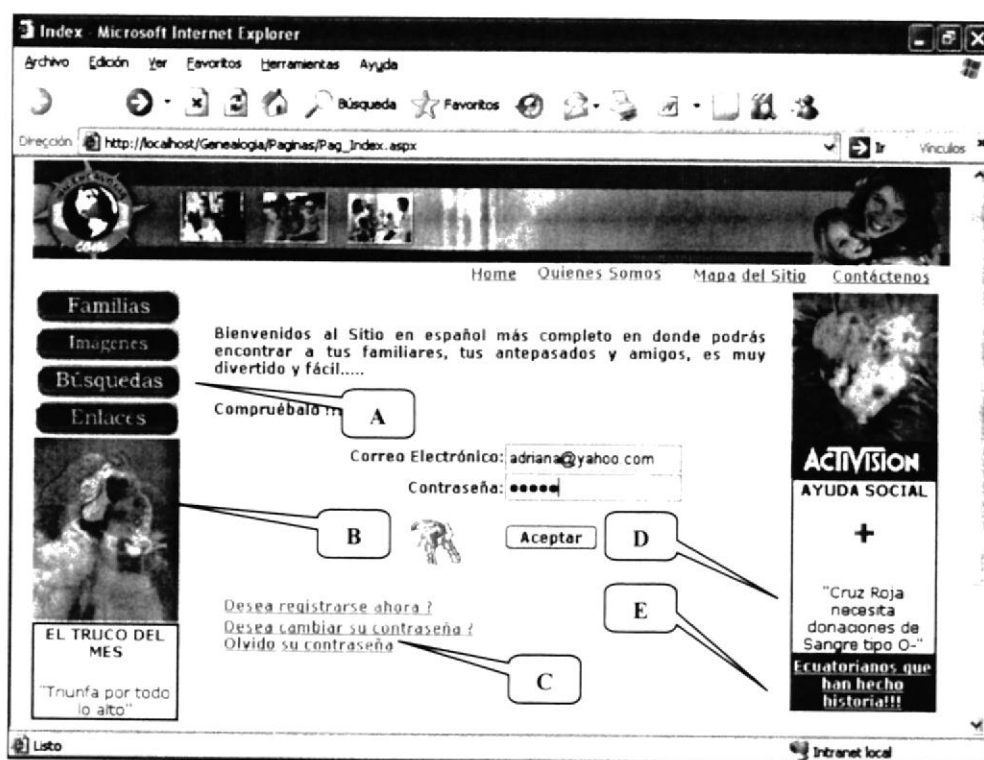


Figura 6.14 Inicio de Sesión

A	Menú principal
B	Banner
C	Enlaces principales
D	Anuncios
E	Enlaces a páginas de interés

6.5.12 PÁGINA DE BIENVENIDA

Después de haber ingresado el usuario y el e-mail y si los datos fueron correctos se presenta la siguiente pantalla.

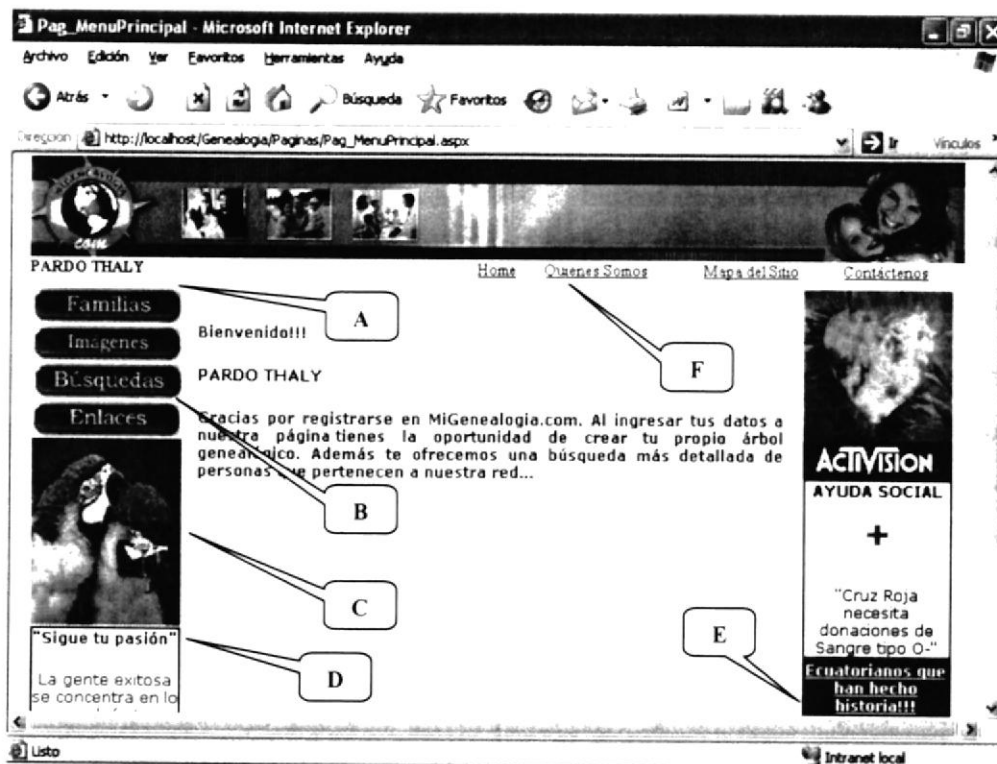


Figura 6.15 Página Bienvenida

A	Inicio sesión de usuario registrado
B	Menú principal
C	Banner
D	Anuncios
E	Enlaces a páginas de interés
F	Enlaces principales

6.5.13 PÁGINA DE REQUISITOS

Si no es usuario registrado no podrá crear su árbol genealógico, a continuación la pantalla de requisitos.

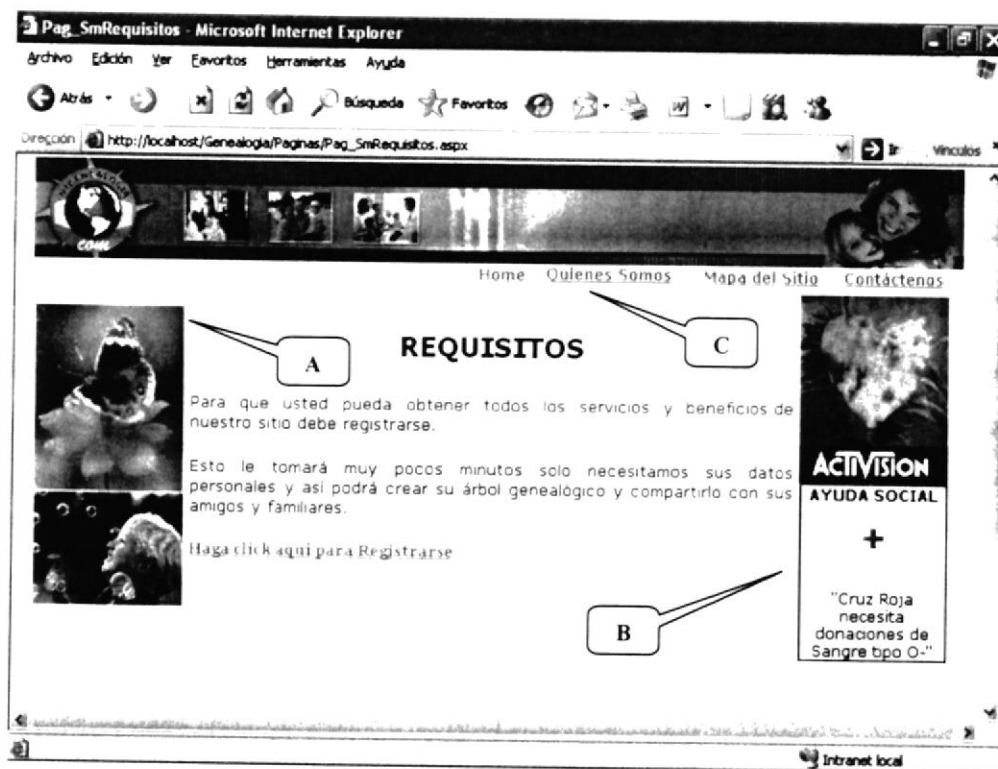


Figura 6.16 Página Requisitos

A	Banner
B	Anuncios
C	Enlaces principales



6.5.14 REGISTRO DE USUARIOS

Formulario para el ingreso de datos del nuevo usuario.

Figura 6.17 Página Registro Usuario

A	Menú principal
B	Banner
C	Enlaces Principales
D	Anuncios
E	Enlaces a páginas de interés

6.5.15 CAMBIO DE CLAVE

Permite al usuario cambiar su contraseña.



Figura 6.18 Página Cambio Clave

A	Menú principal
B	Banner
C	Enlaces principales
D	Anuncios
E	Ingrese el correo, escriba la respuesta y se presentará la contraseña

6.5.16 OLVIDO DE CLAVE

Página que permite a los usuarios registrados que han olvidado su clave, obtenerla por medio del ingreso de la respuesta a la pregunta secreta.



Figura 6.19 Página Olvido de Clave

A	Menú principal
B	Banner
C	Enlaces principales
D	Anuncios
E	Enlaces a páginas de interés
F	Ingrese el correo, escriba la respuesta y se presentará la contraseña

6.5.17 QUIENES SOMOS

Da a conocer el origen por el cual se diseñó este portal.

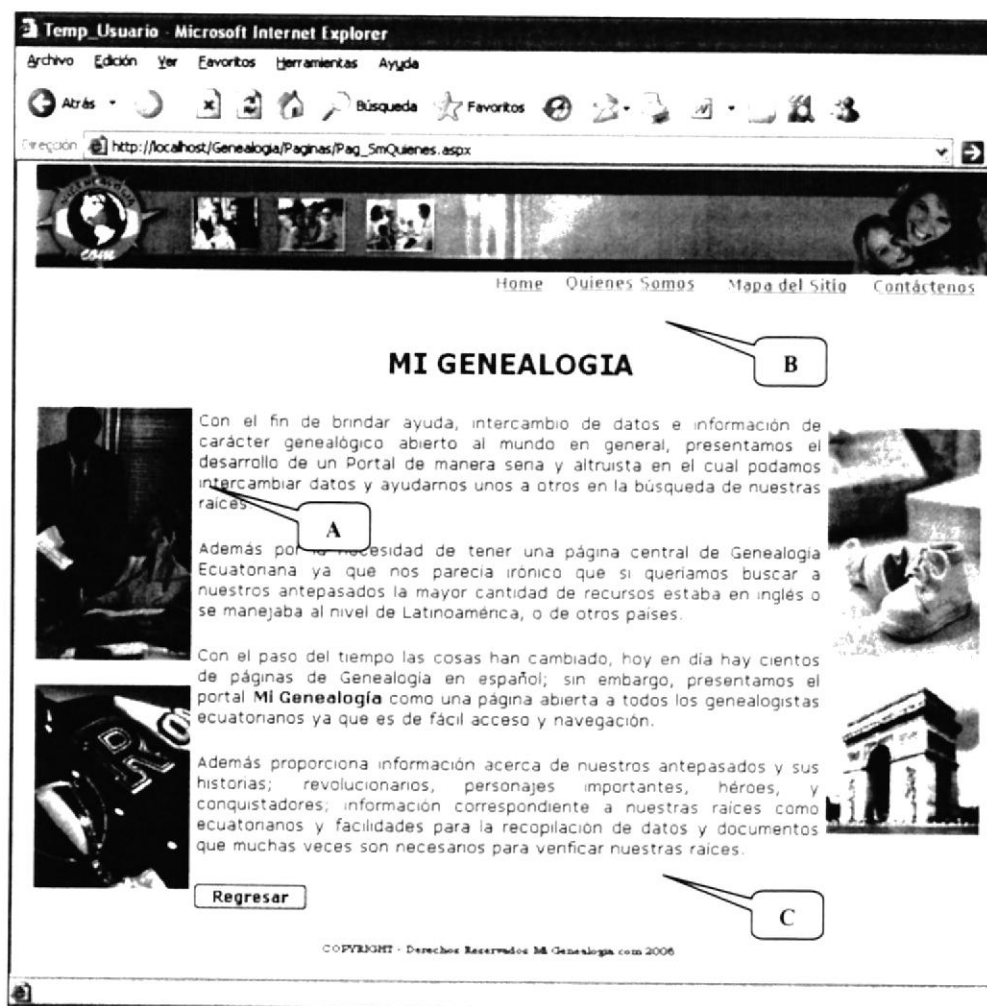


Figura 6.20 Página de Quienes Somos

A	Banner
B	Enlaces principales
C	Descripción de Quienes Somos

6.5.18 MAPA DE SITIO

Permite al usuario una fácil y rápida navegación en el portal.

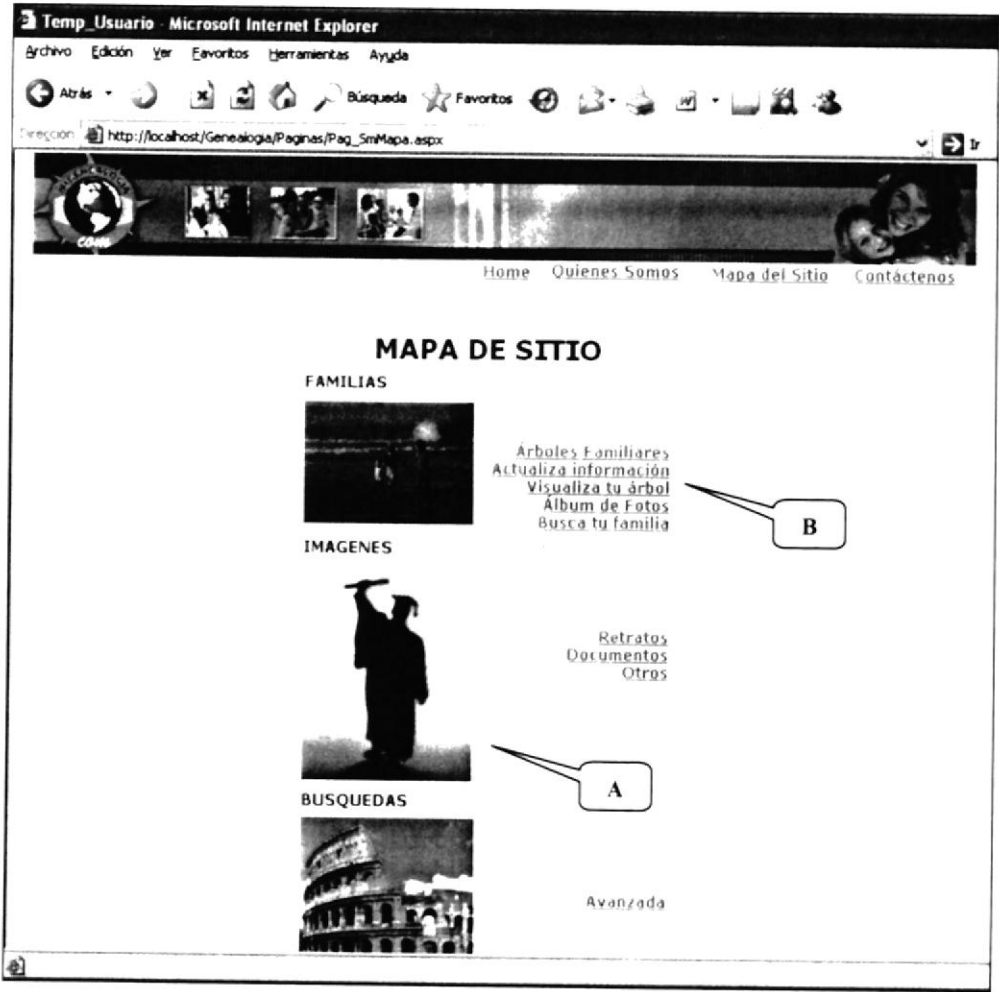


Figura 6.21 Página Mapa de Sitio

A	Banner
B	Enlaces principales

6.5.19 CONTÁCTENOS

Permite al usuario poder comunicarse ya sea vía telefónica o e-mail.

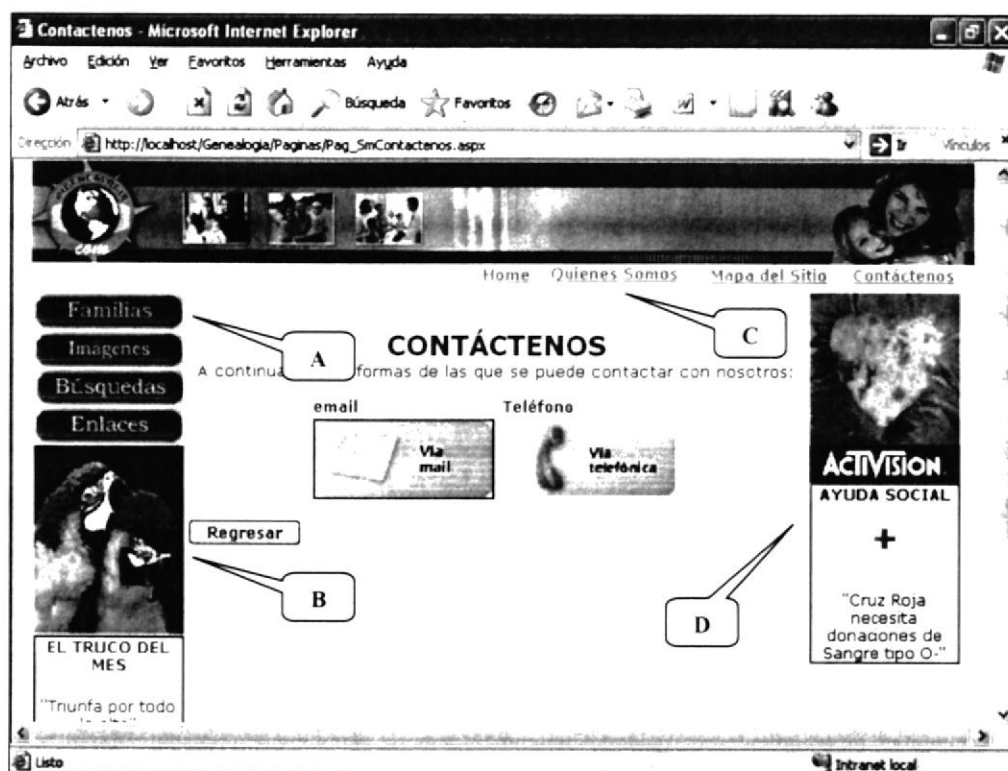


Figura 6.22 Página Contáctenos

A	Menú principal
B	Banner
C	Enlaces principales
D	Anuncios



6.5.20 CONTÁCTENOS - VIA E-MAIL

Permite al usuario poder comunicarse vía e-mail.

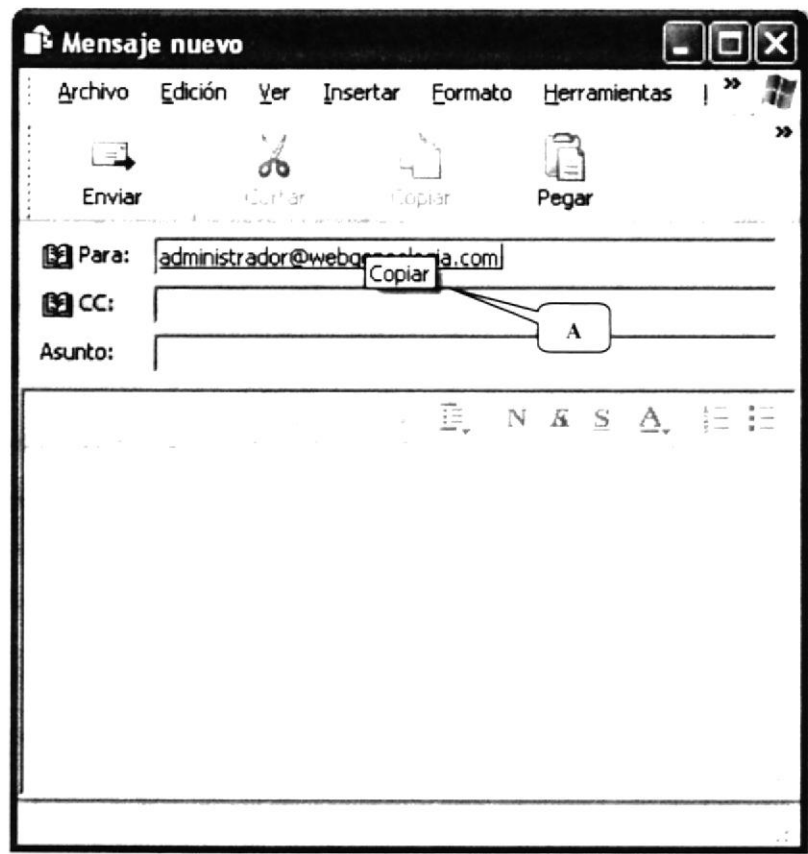


Figura 6.23 Página Vía e_mail

A	Correo electrónico del administrador
---	--------------------------------------

6.5.21 CONTÁCTENOS - VÍA TELEFÓNICA

Permite al usuario poder comunicarse a través del teléfono.

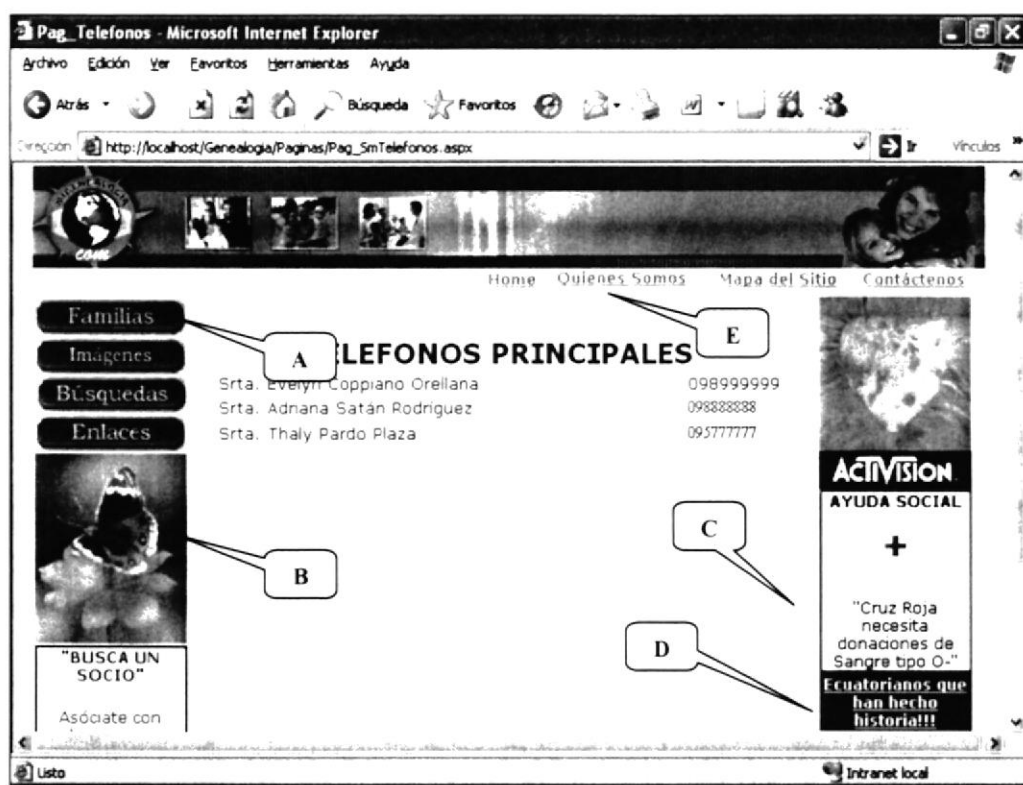


Figura 6.24 Página Teléfonos Principales

A	Menú principal
B	Banner
C	Anuncios
D	Enlace a páginas de interés
E	Enlaces principales

6.6 PÁGINAS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL

6.6.1 INGRESO A LA ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL

El administrador puede acceder al menú de opciones o administración del portal desde cualquier lugar del portal, iniciando sesión con su usuario y clave propias, y así podrá realizar el mantenimiento respectivo al portal.

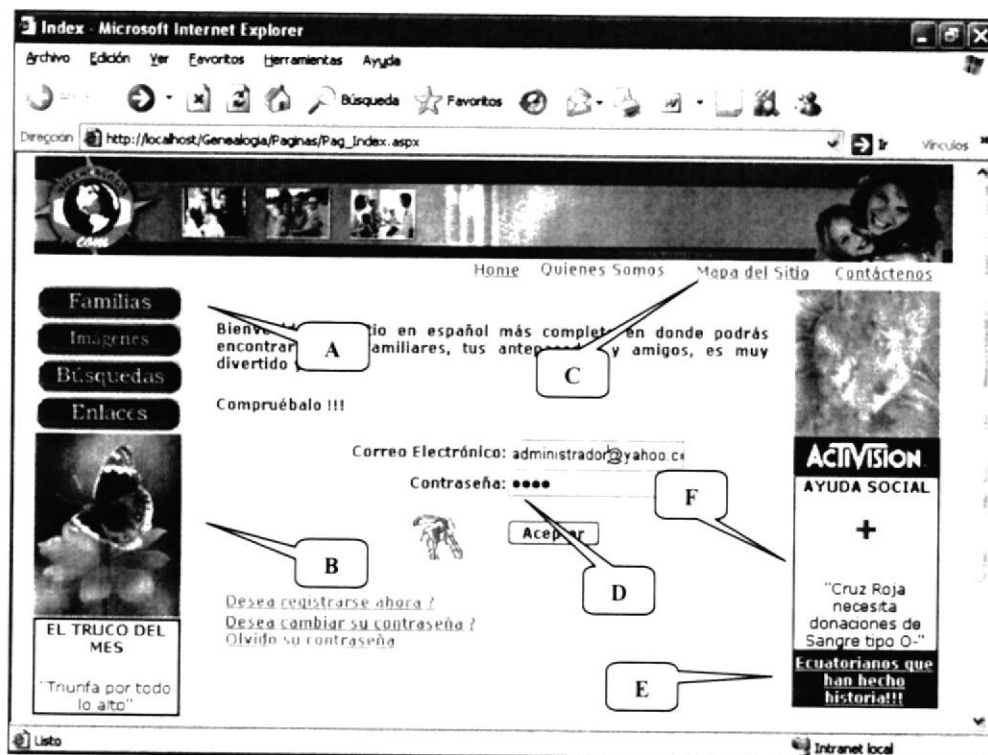


Figura 6.25 Página Ingreso Sesión de Administrador

A	Menú principal
B	Banner
C	Enlaces principales
D	Inicio de sesión como administrador
E	Enlace a páginas de interés
F	Anuncios

6.6.2 MENÚ PRINCIPAL DE ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL

Se muestran todas las opciones que pueden ser modificadas dentro del Portal de Mi Genealogía.

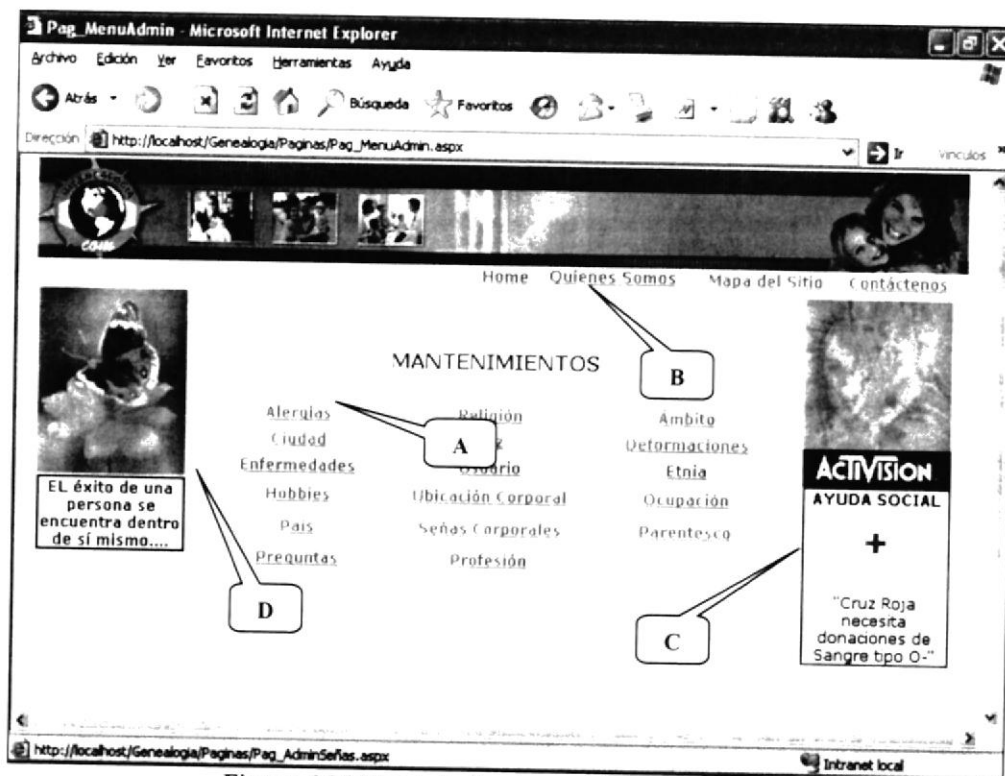


Figura 6.26 Menú de Opciones del Administrador

A	Nombre de la opción a la cual se realizará el mantenimiento
B	Enlaces principales
C	Anuncios
D	Banner

6.6.3 ALERGIAS

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar las alergias para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

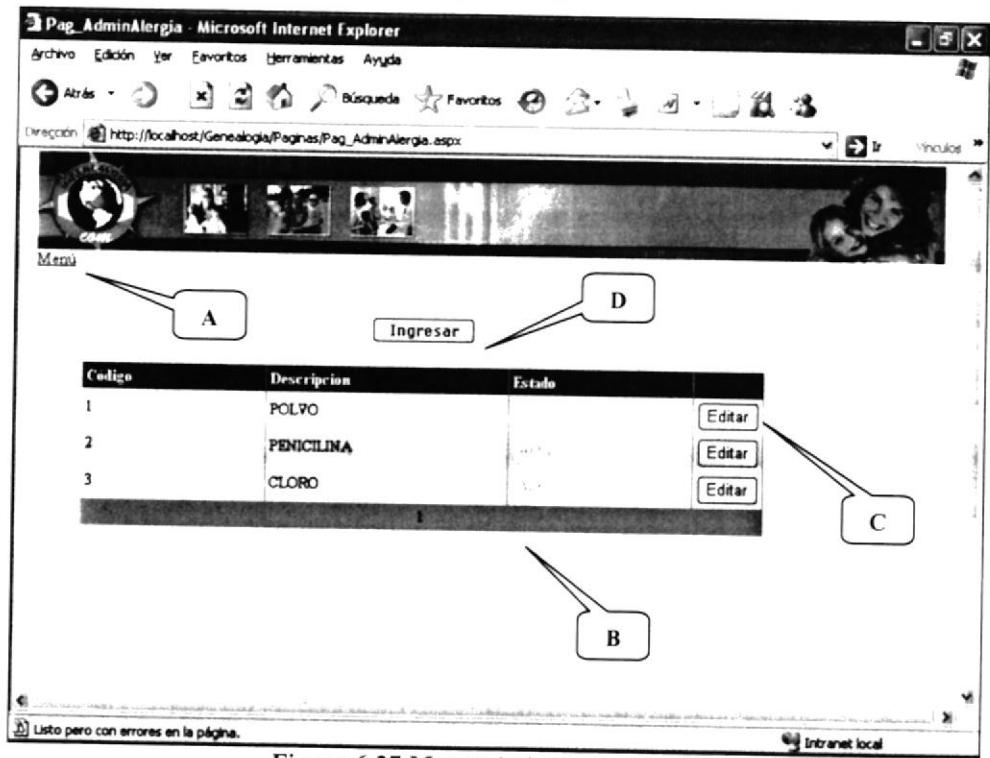


Figura 6.27 Mantenimiento de Alergias

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las alergias ya ingresadas
C	Permite modificar las alergias ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas alergias



6.6.4 INGRESO DE ALERGIAS

A través de esta opción se pueden ingresar otro tipo de alergia para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

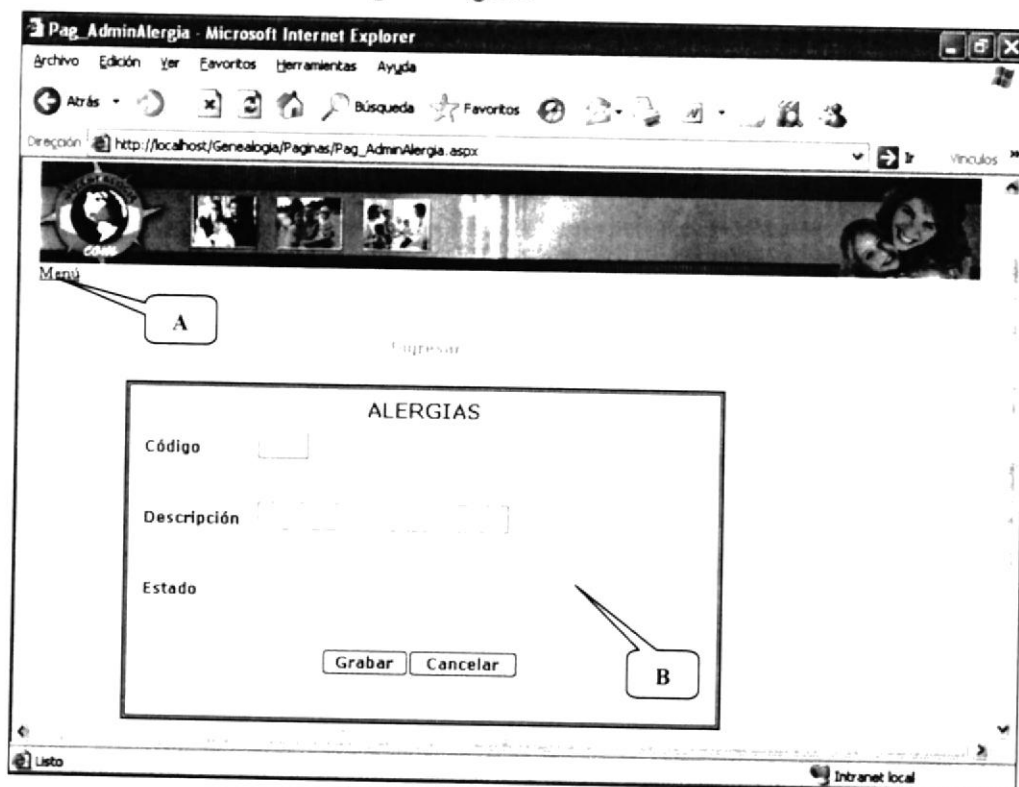


Figura 6.28 Ingreso de Alergias

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.5 CIUDAD

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar las ciudades para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

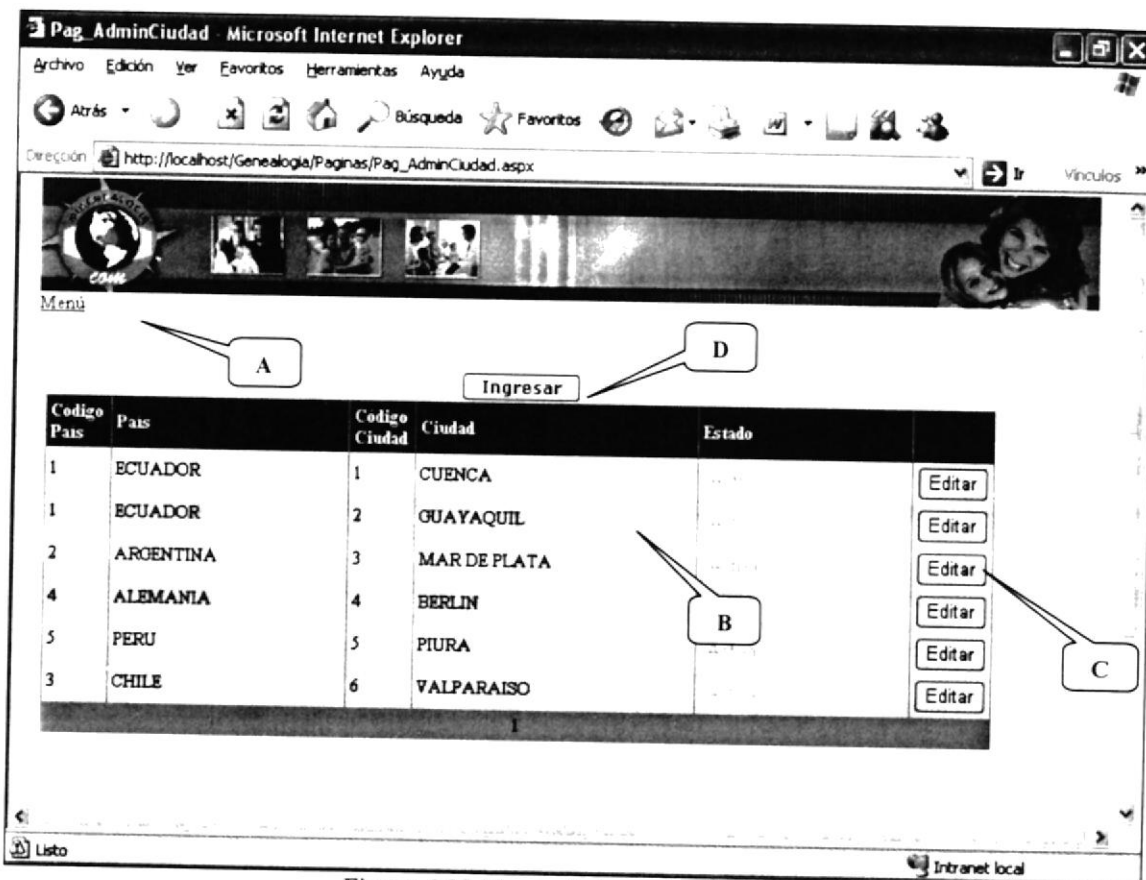


Figura 6.29 Mantenimiento de Ciudades

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las ciudades ya ingresadas
C	Permite modificar las ciudades ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas ciudades

6.6.6 INGRESO DE CIUDAD

A través de esta opción se pueden ingresar otro tipo de ciudad para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

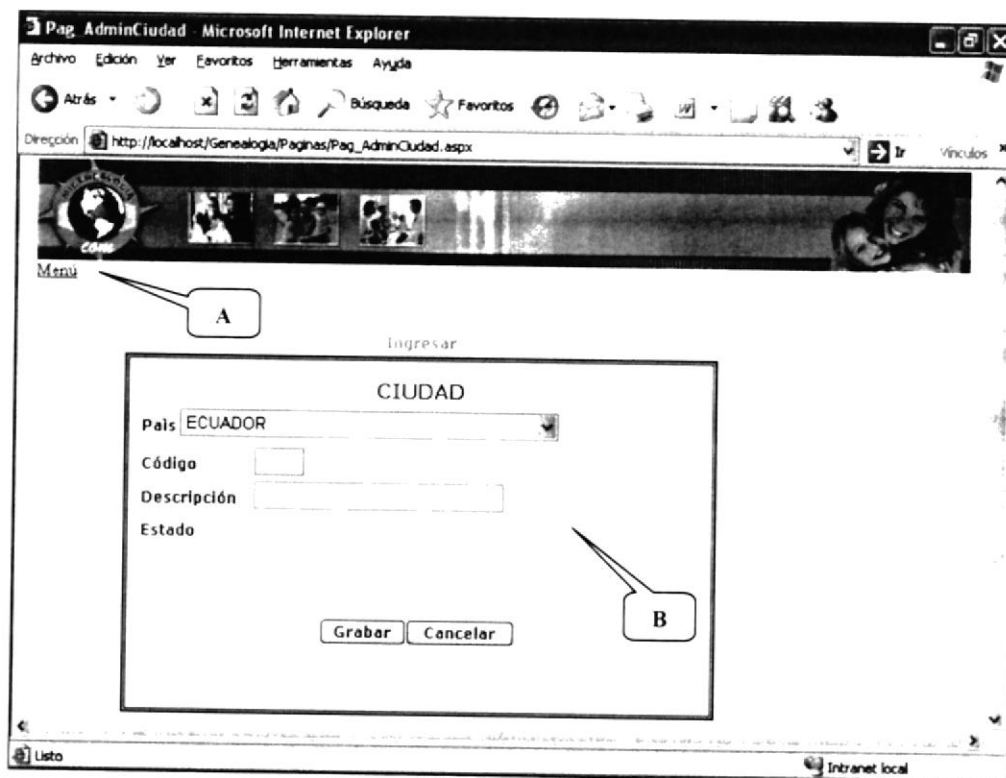


Figura 6.30 Ingreso de Ciudades

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.7 ENFERMEDADES

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar las enfermedades para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

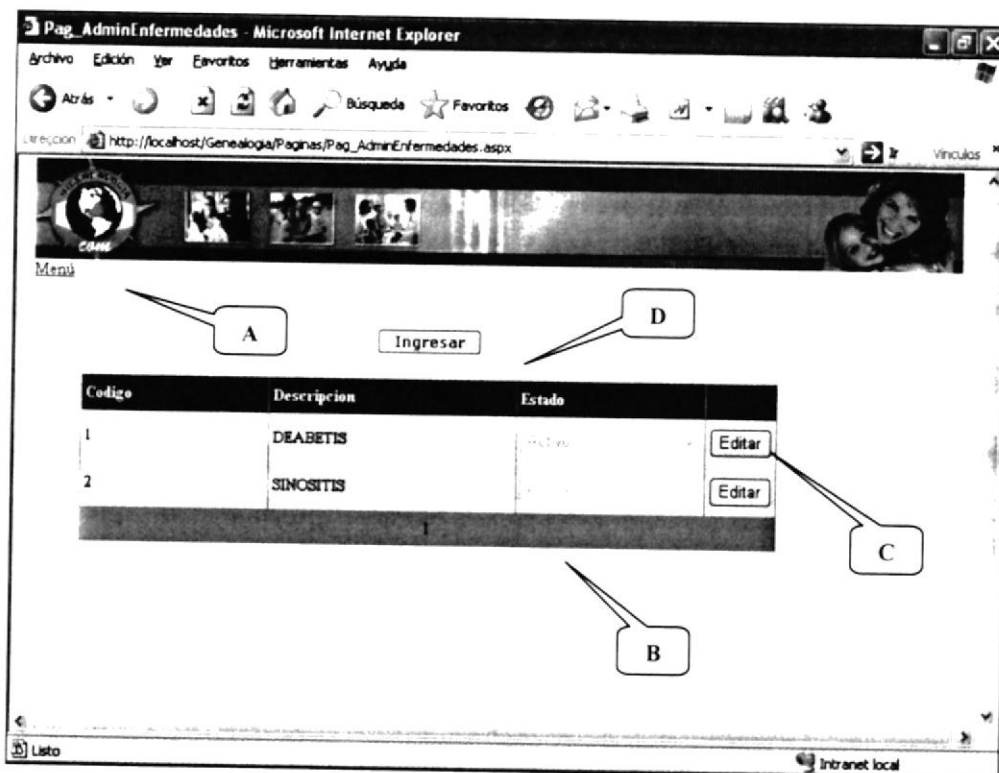


Figura 6.31 Mantenimiento de Enfermedades

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las enfermedades ya ingresadas
C	Permite modificar las enfermedades ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas enfermedades

6.6.8 INGRESO DE ENFERMEDAD

A través de esta opción se pueden ingresar otro tipo de enfermedad para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

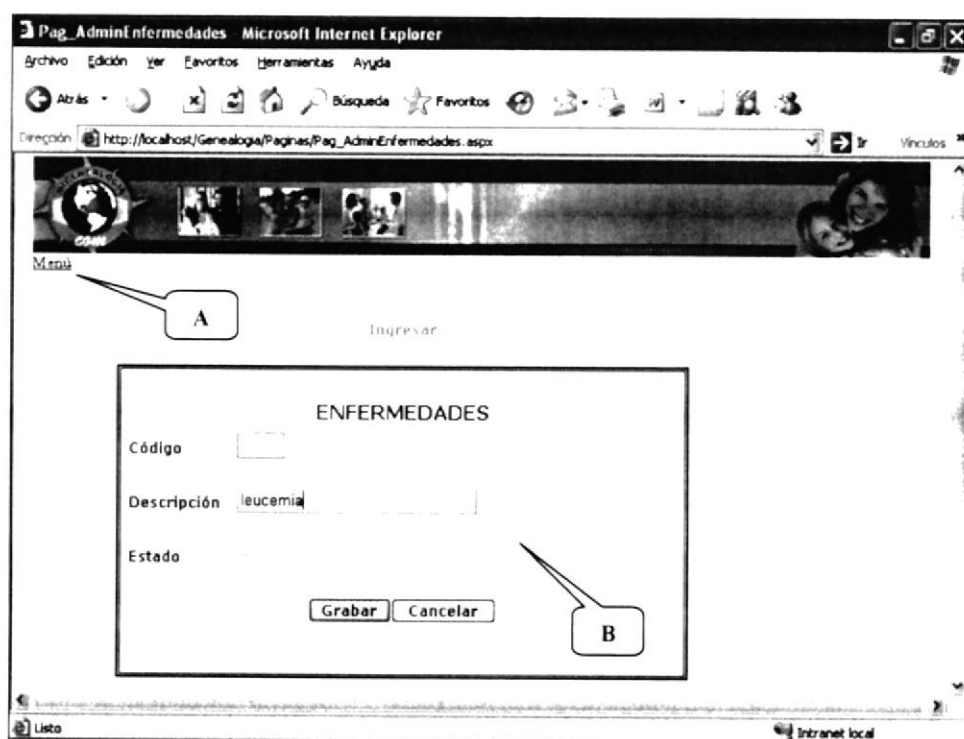


Figura 6.32 Ingreso de Enfermedades

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador



6.6.9 HOBBIES

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar los hobbies para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

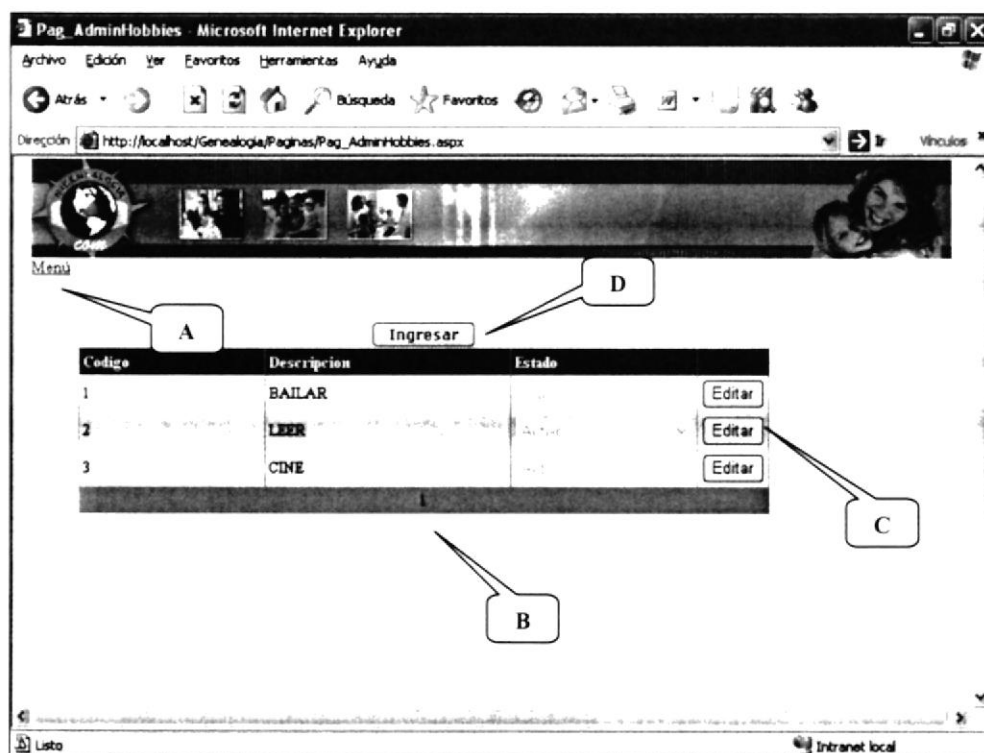


Figura 6.33 Mantenimiento de Hobbies

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todos los hobbies ya ingresados
C	Permite modificar los hobbies ya ingresados
D	Permite ingresar nuevos hobbies

6.6.10 INGRESO DE HOBBIES

A través de esta opción se pueden ingresar otro tipo de hobby para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

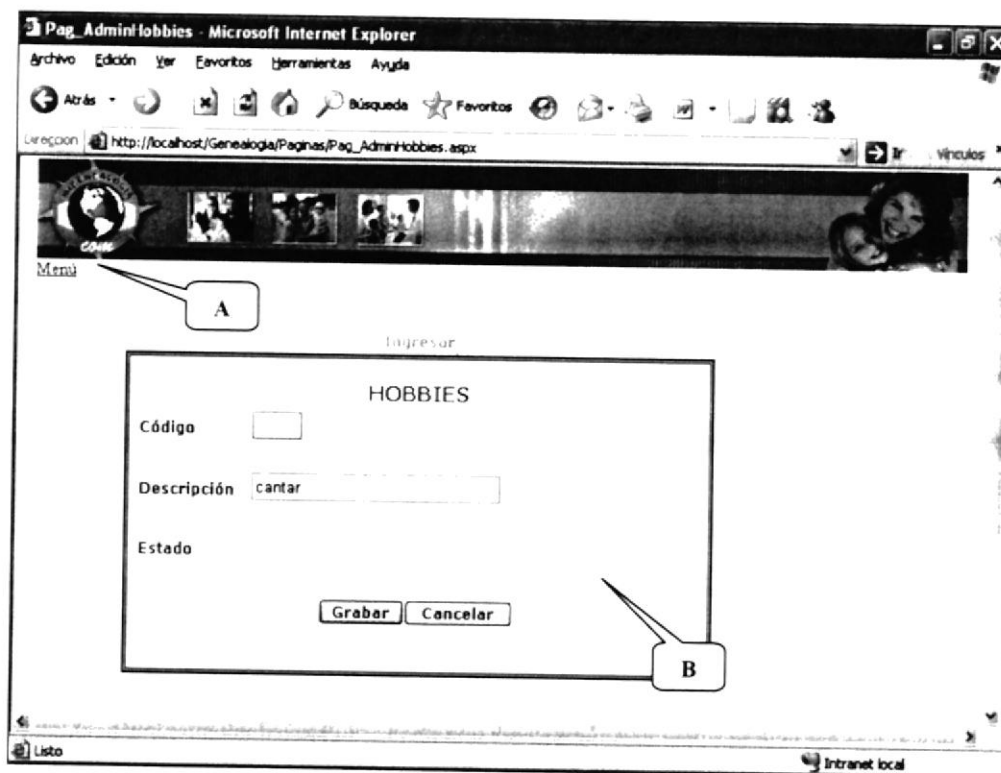


Figura 6.34 Ingreso de Hobbies

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.11 PAÍSES

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar los países para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

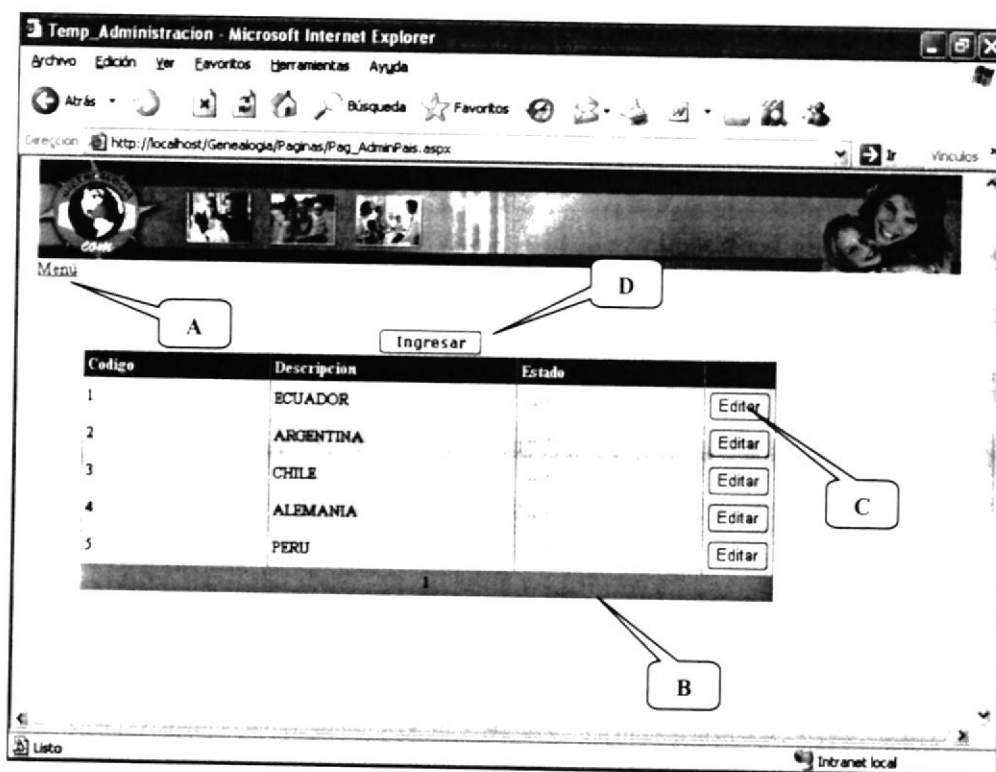


Figura 6.35 Mantenimiento de Países

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todos los países ya ingresados
C	Permite modificar los países ya ingresados
D	Permite ingresar nuevos países



6.6.12 INGRESO DE PAÍSES

A través de esta opción se pueden ingresar otro país para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

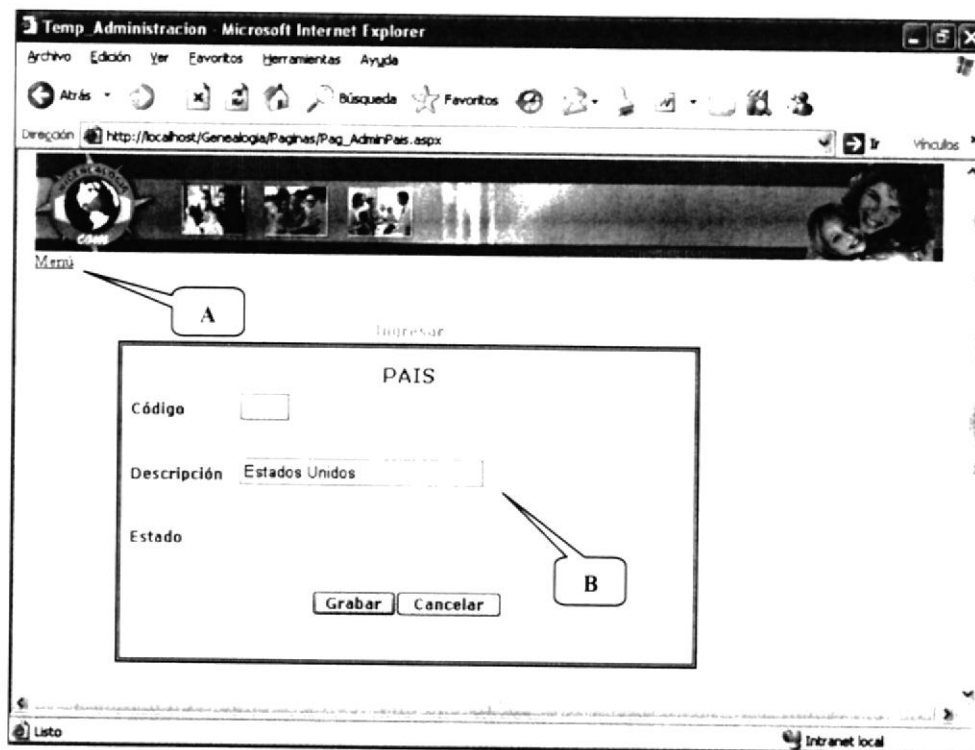


Figura 6.36 Ingreso de Países

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador



6.6.13 PREGUNTAS

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar preguntas para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

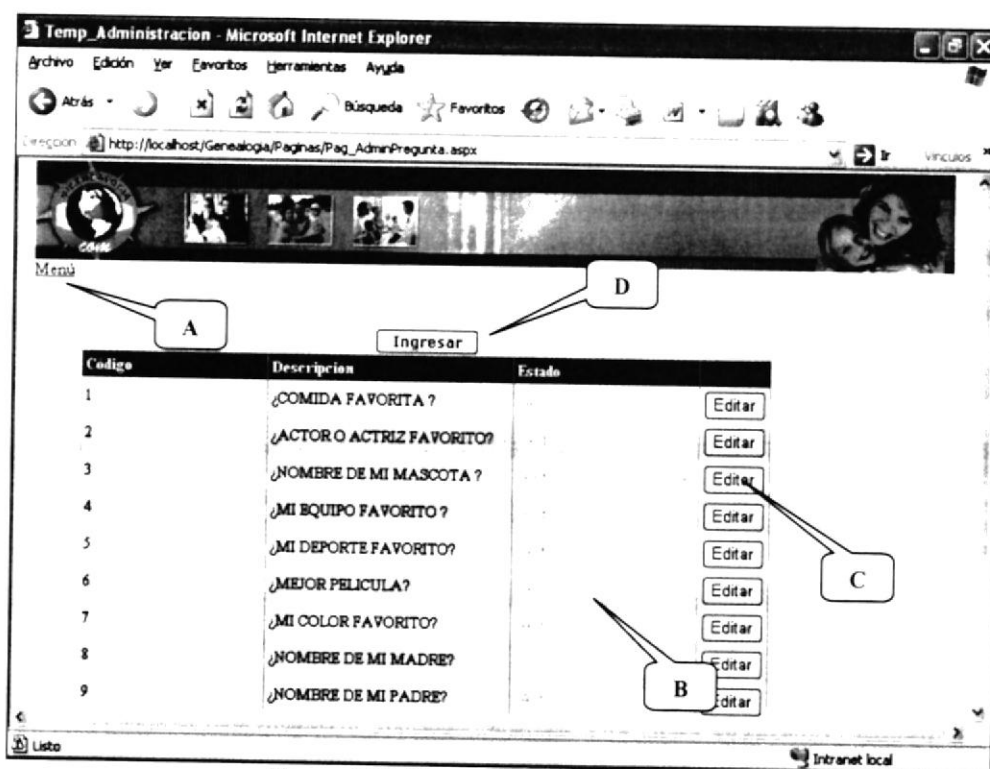


Figura 6.37 Mantenimiento de Preguntas

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las preguntas ya ingresadas
C	Permite modificar los preguntas ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas preguntas

6.6.14 INGRESO DE PREGUNTAS

A través de esta opción se pueden ingresar otra pregunta para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

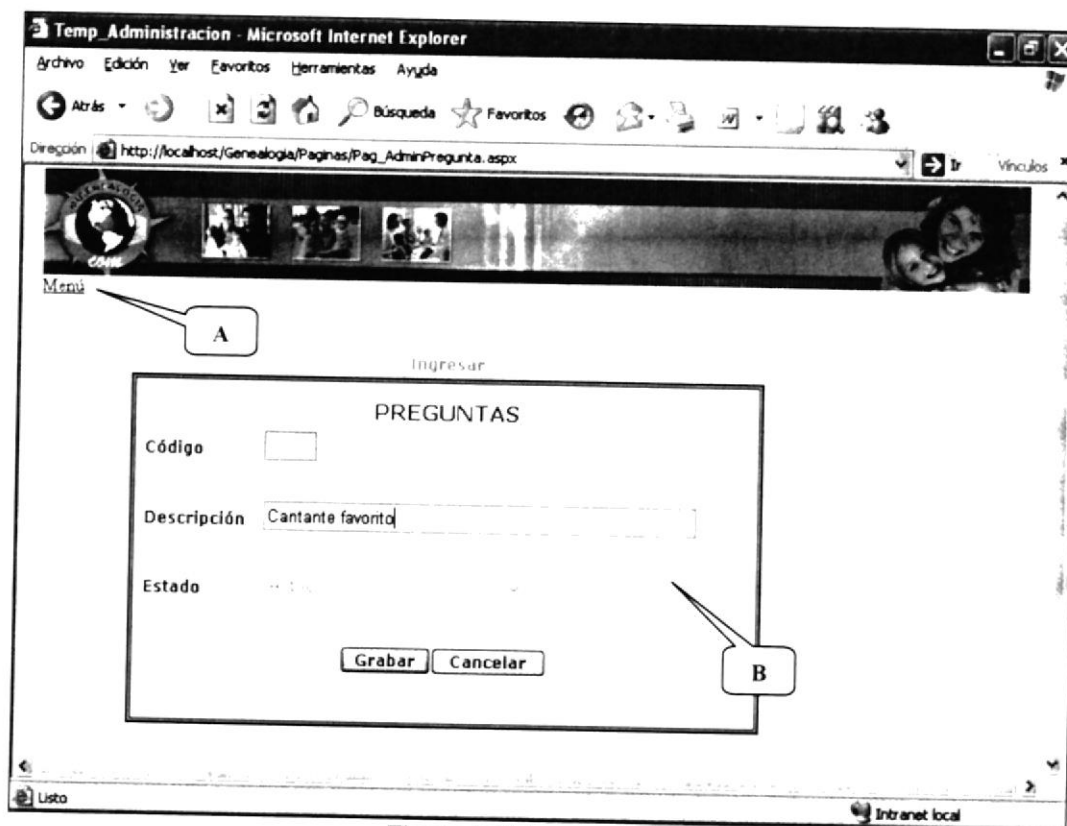


Figura 6.38 Ingreso de Preguntas

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.15 RELIGIÓN

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar religión para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

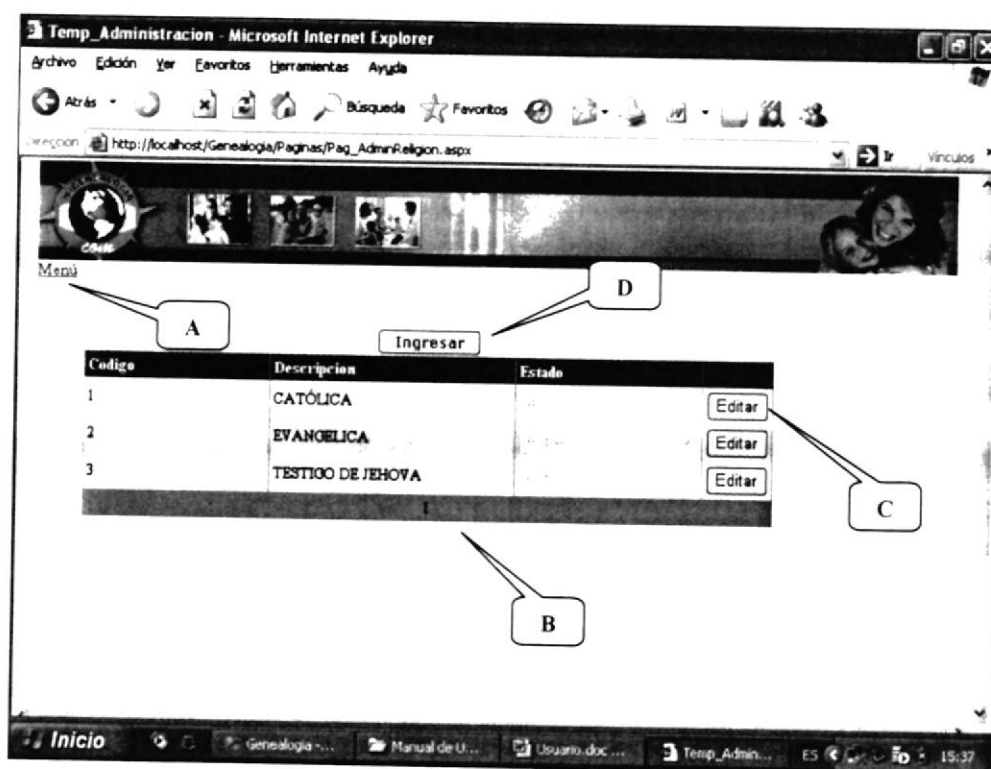


Figura 6.39 Mantenimiento de Religión

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las religiones ya ingresadas
C	Permite modificar las religiones ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas religiones

6.6.16 INGRESO DE RELIGIÓN

A través de esta opción se pueden ingresar otra religión para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

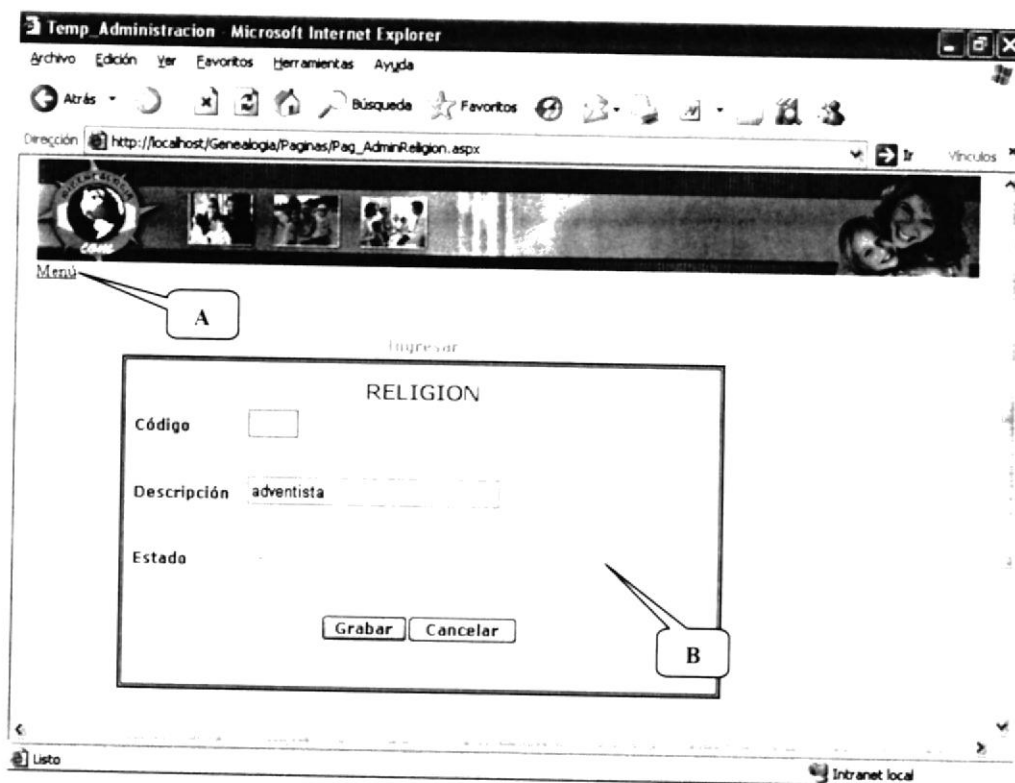


Figura 6.40 Ingreso de Religión

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.17 TEZ

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar la tez para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

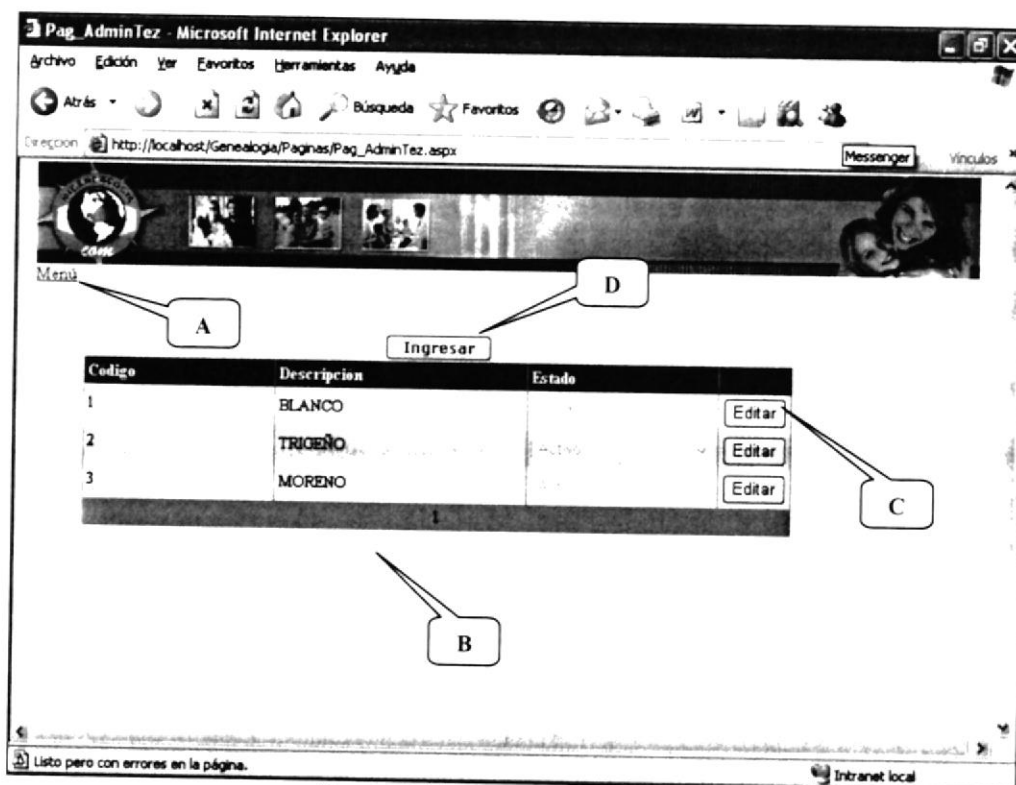


Figura 6.41 Mantenimiento de Tez

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las tez ya ingresadas
C	Permite modificar las tez ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevos tez

6.6.18 INGRESO DE TEZ

A través de esta opción se pueden ingresar otra tez para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

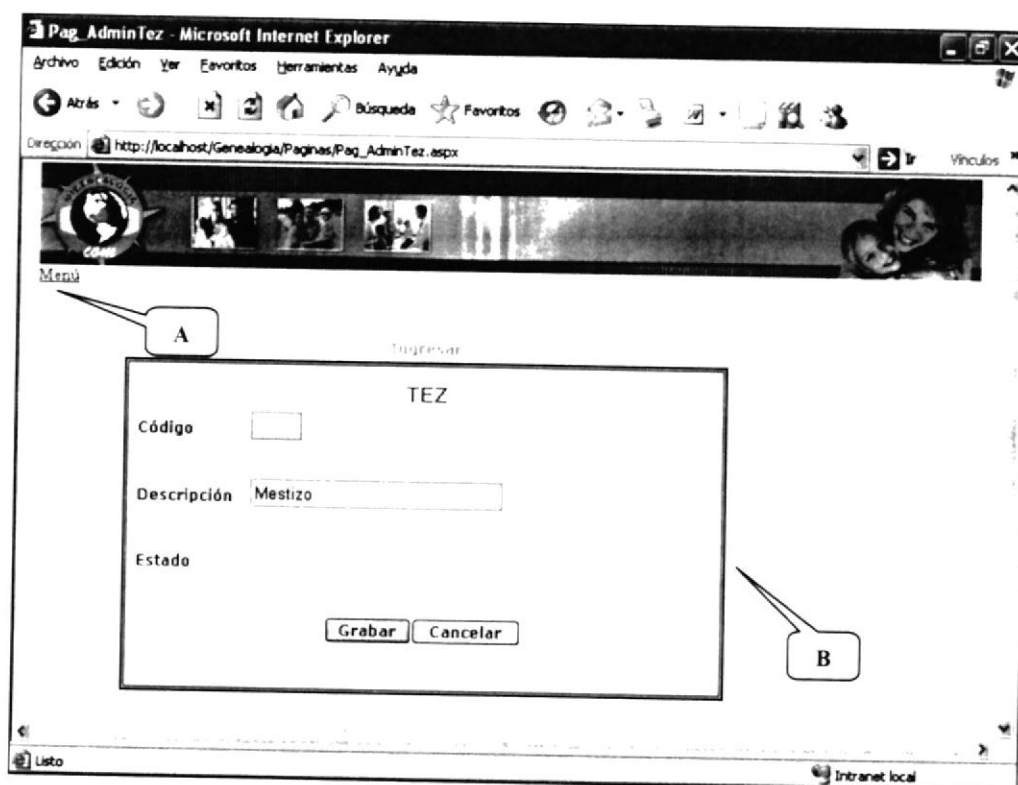


Figura 6.42 Ingreso de Tez

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador



6.6.19 USUARIO

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar el usuario para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

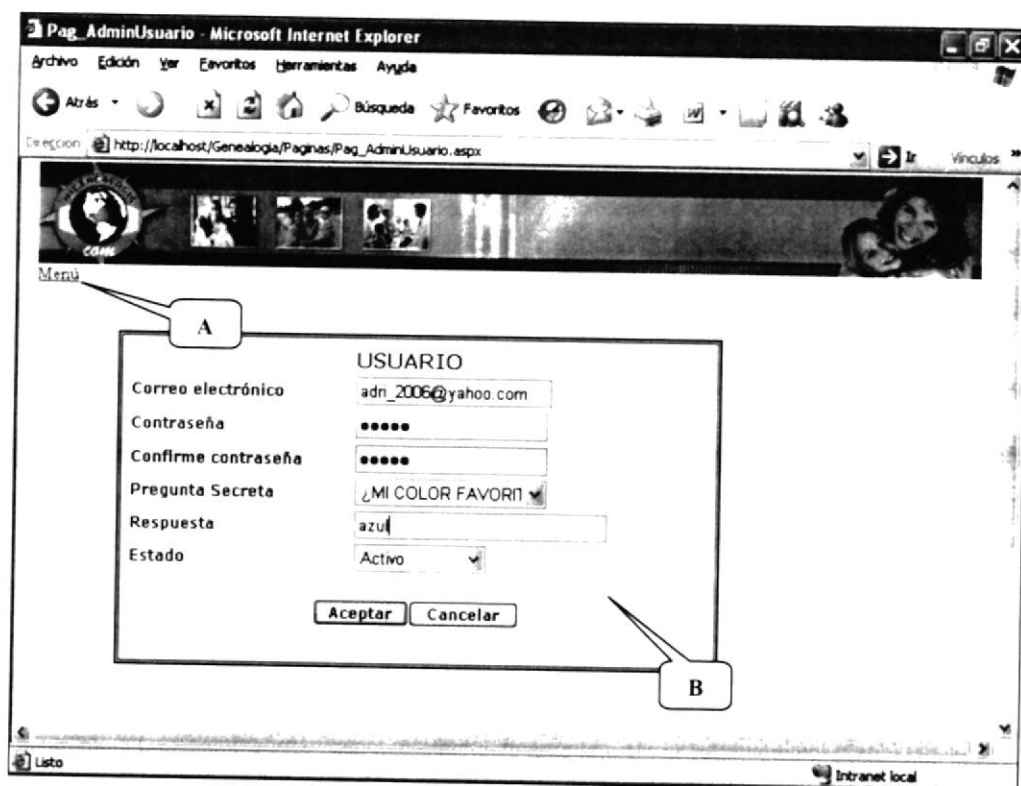


Figura 6.43 Mantenimiento de Usuario

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar los datos del usuario

6.6.20 UBICACIÓN CORPORAL

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar ubicación corporal de alguna seña corporal para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

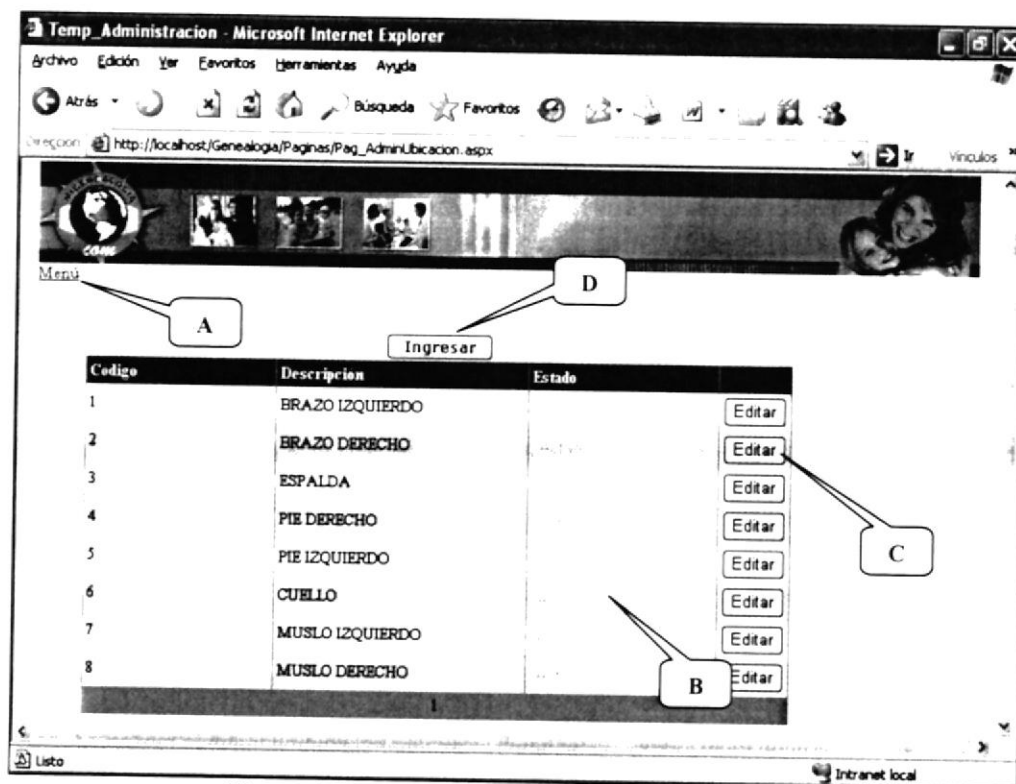


Figura 6.44 Mantenimiento de Ubicación Corporal

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las ubicaciones corporales ya ingresadas
C	Permite modificar las ubicaciones corporales ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas ubicaciones corporales

6.6.21 INGRESO DE UBICACIÓN CORPORAL

A través de esta opción se pueden ingresar otra ubicación para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

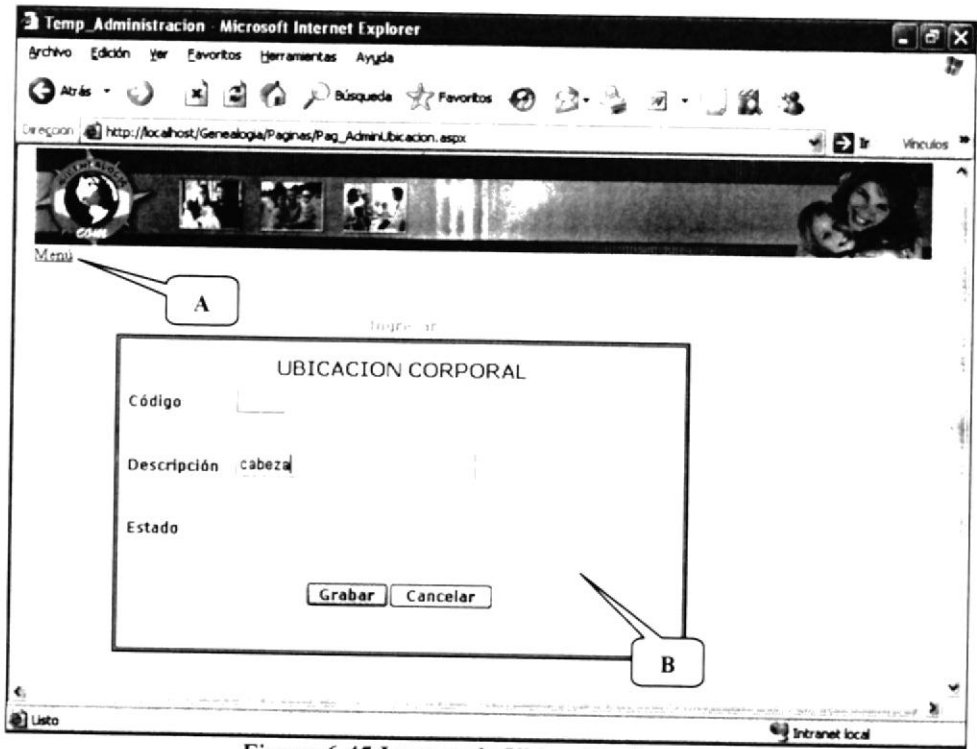


Figura 6.45 Ingreso de Ubicación Corporal

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.22 SEÑAS CORPORALES

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar señas corporales para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

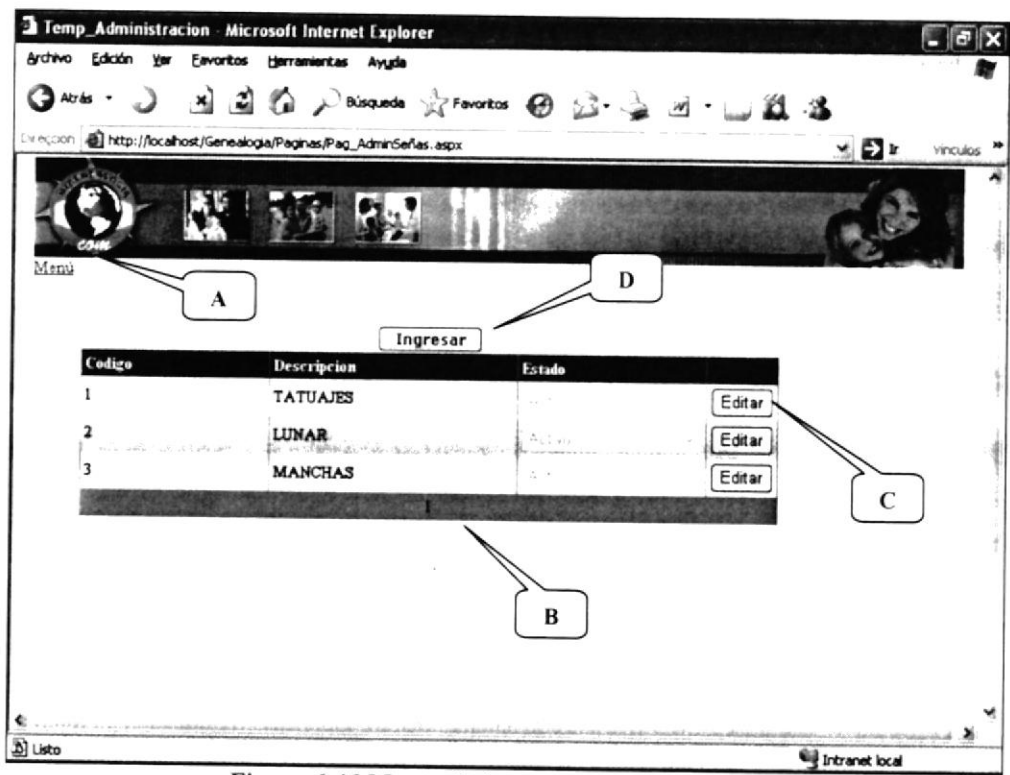


Figura 6.46 Mantenimiento de Señas Corporales

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las señas corporales ya ingresadas
C	Permite modificar las señas corporales ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas señas corporales

6.6.23 INGRESO DE SEÑA CORPORAL

A través de esta opción se pueden ingresar otra señal corporal para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

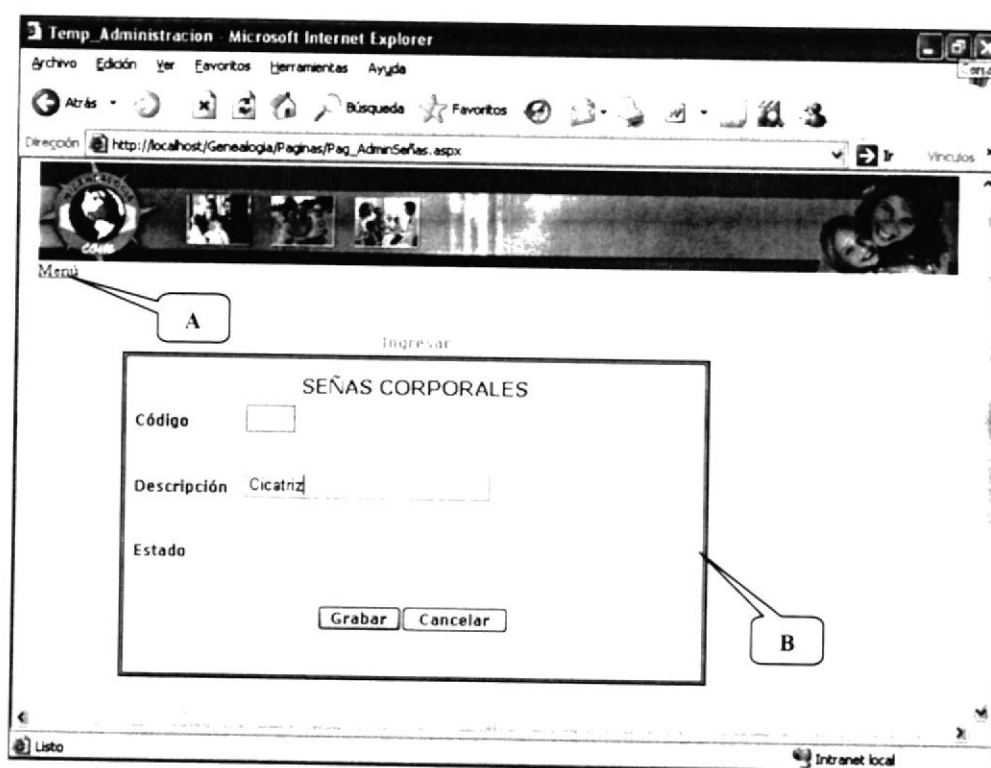


Figura 6.47 Ingreso de Señal Corporal

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador



6.6.24 PROFESIÓN

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar profesiones para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

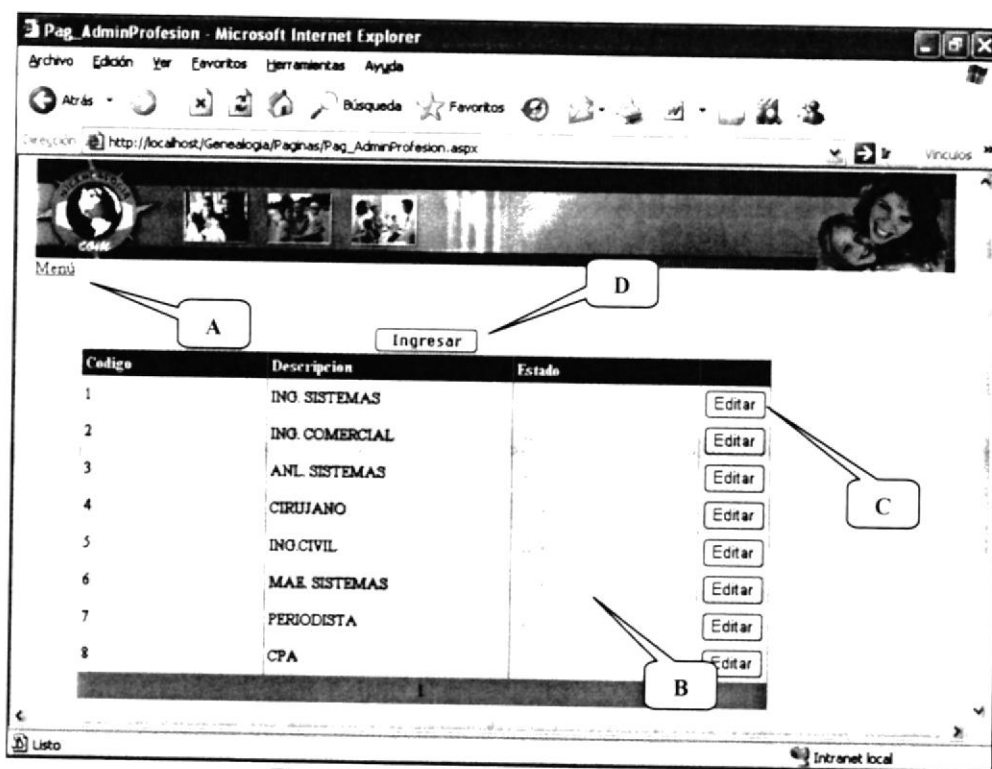


Figura 6.48 Mantenimiento de Profesión

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las profesiones ya ingresadas
C	Permite modificar las profesiones ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas profesiones



6.6.25 INGRESO DE PROFESIÓN

A través de esta opción se pueden ingresar otra profesión para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

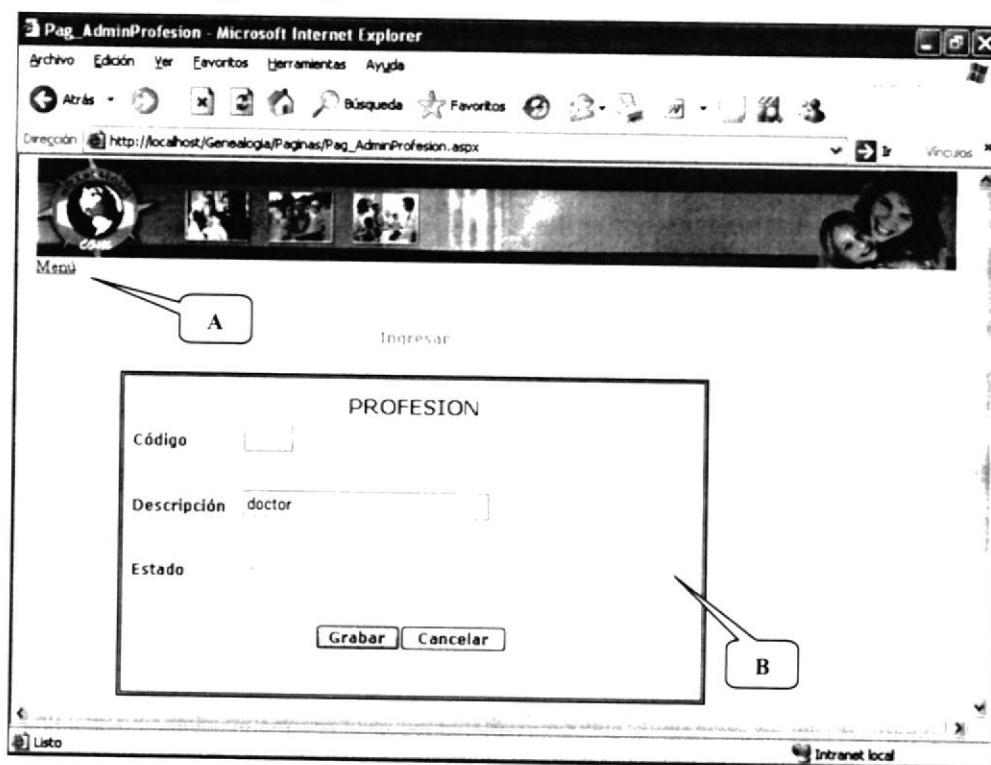


Figura 6.49 Ingreso de Profesión

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.26 ÁMBITO

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar ámbito para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

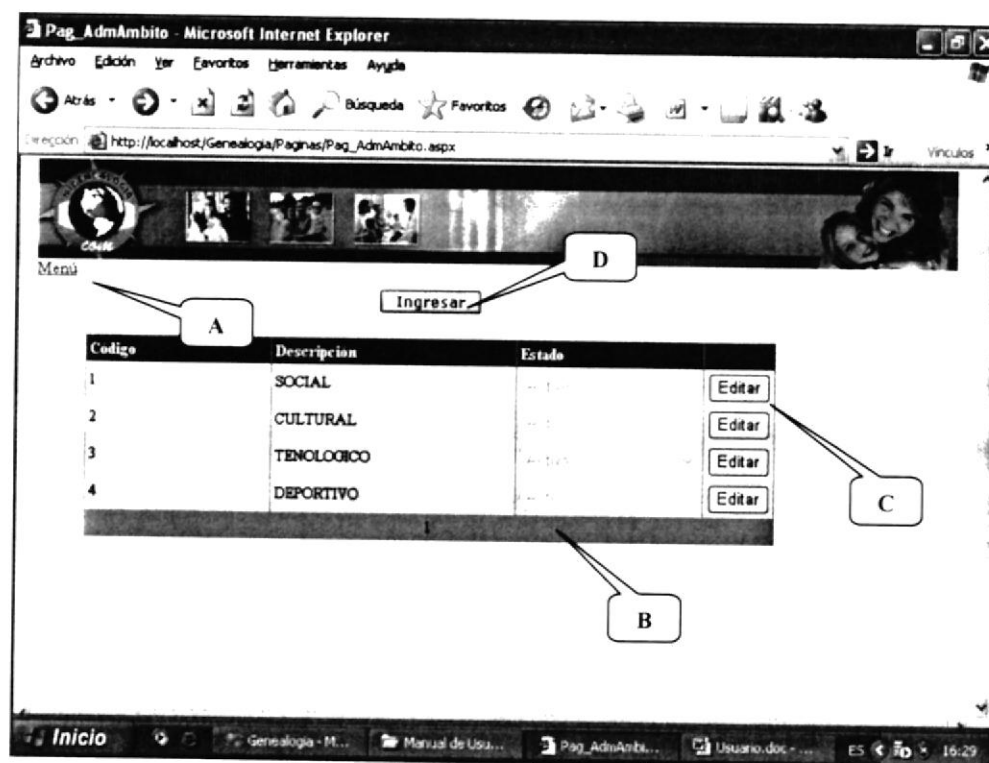


Figura 6.50 Mantenimiento de Ámbito

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todos los ámbitos ya ingresados
C	Permite modificar los ámbitos ya ingresados
D	Permite ingresar nuevos ámbitos

6.6.27 INGRESO DE ÁMBITO

A través de esta opción se pueden ingresar otro ámbito para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

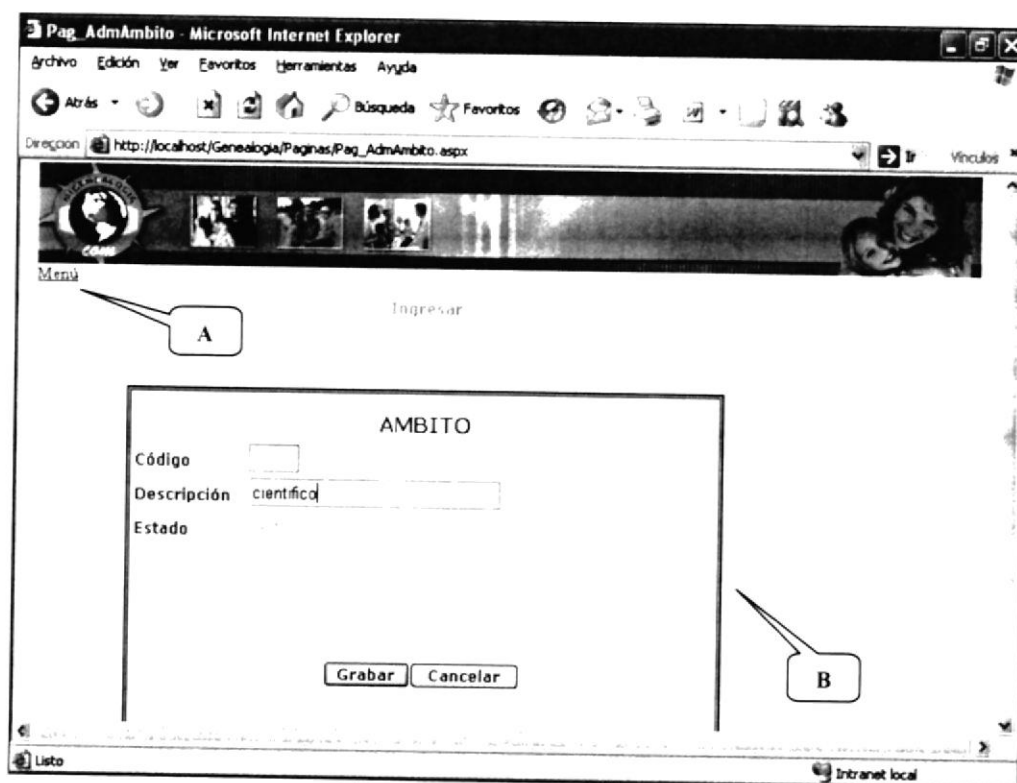


Figura 6.51 Ingreso de Ámbito

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.28 DEFORMACIÓN

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar deformaciones para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

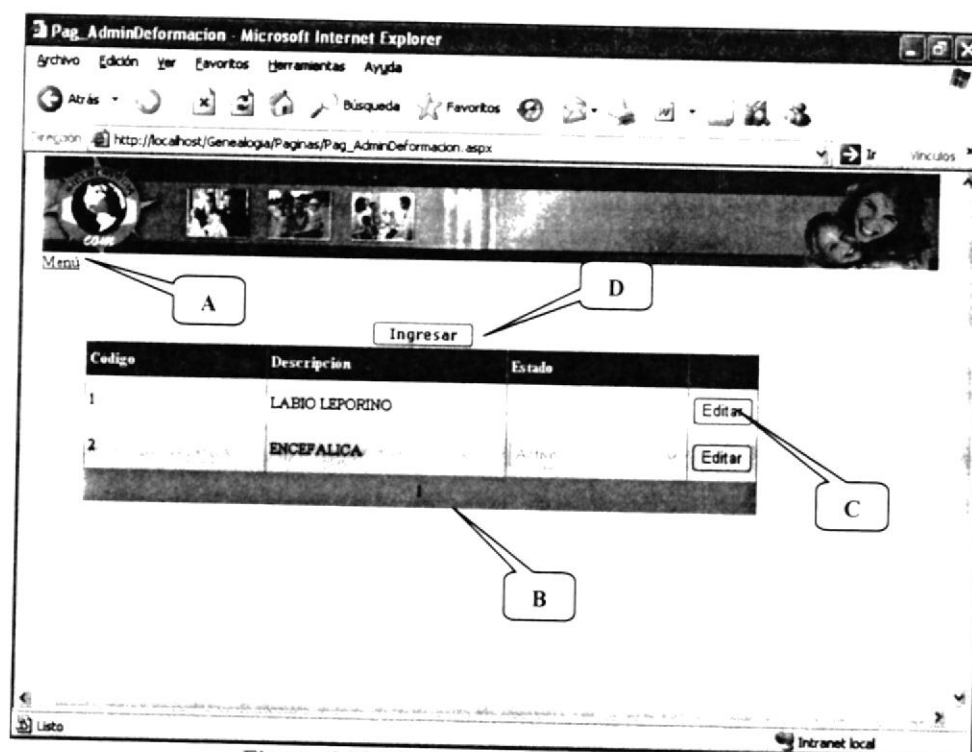


Figura 6.52 Mantenimiento de Deformación

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las deformaciones ya ingresadas
C	Permite modificar las deformaciones ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas deformaciones





BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

6.6.29 INGRESO DE DEFORMACIÓN

A través de esta opción se pueden ingresar otra deformación para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás

Dirección: http://localhost/Genealogia/Paginas/Pag_AdminDeformacion.aspx

Vinculos

Menu

Regresar

DEFORMACIONES

Código

Descripción

Estado

Grabar Cancelar

Listo

Intranet local

Figura 6.53 Ingreso de Deformación

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.30 ETNIA

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar etnia para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

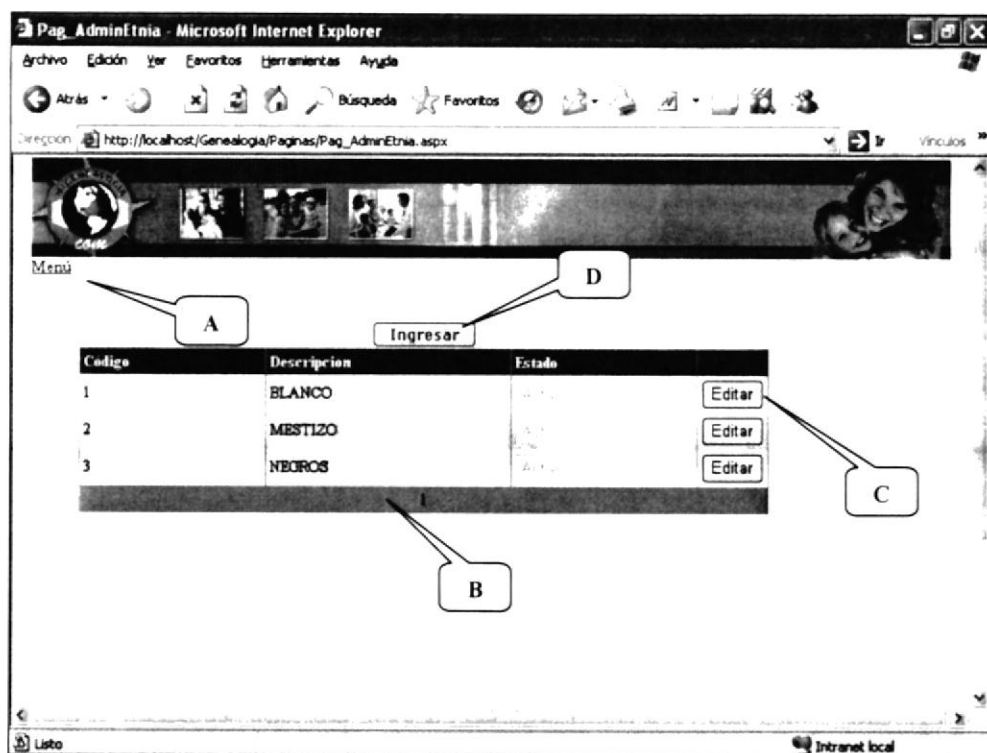


Figura 6.54 Mantenimiento de Etnia

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las etnias ya ingresadas
C	Permite modificar las etnias ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas etnias

100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918

6.6.31 INGRESO DE ETNIA

A través de esta opción se pueden ingresar otra etnia para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

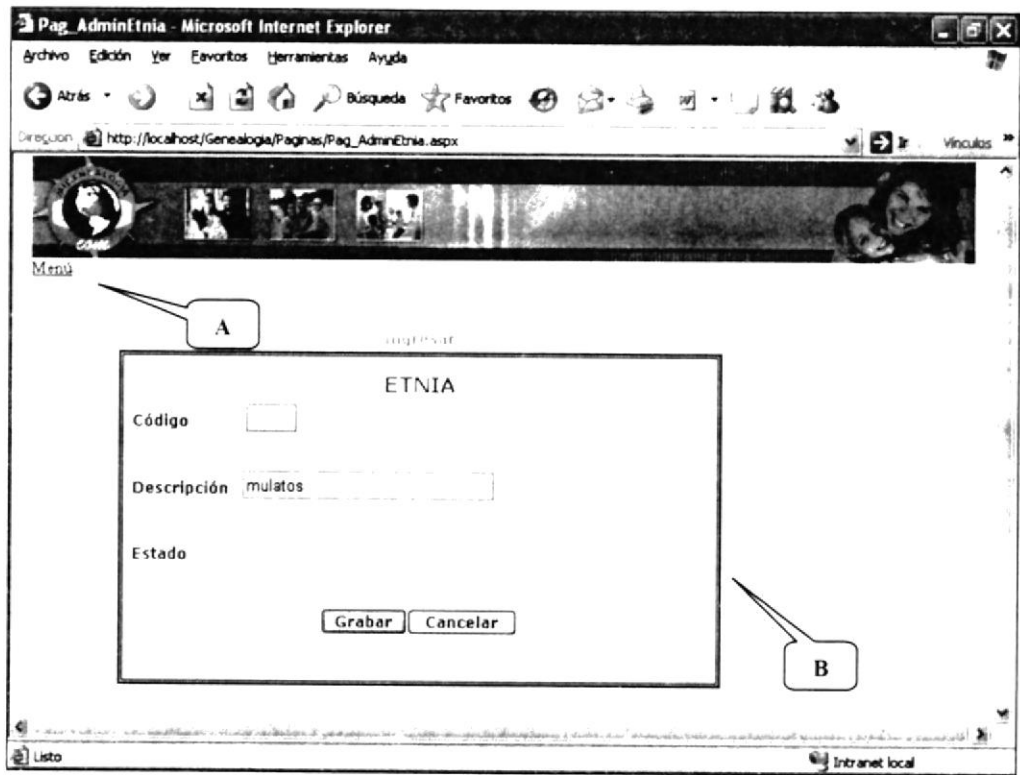


Figura 6.55 Ingreso de Etnia

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador



6.6.32 OCUPACIÓN

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar ocupaciones para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

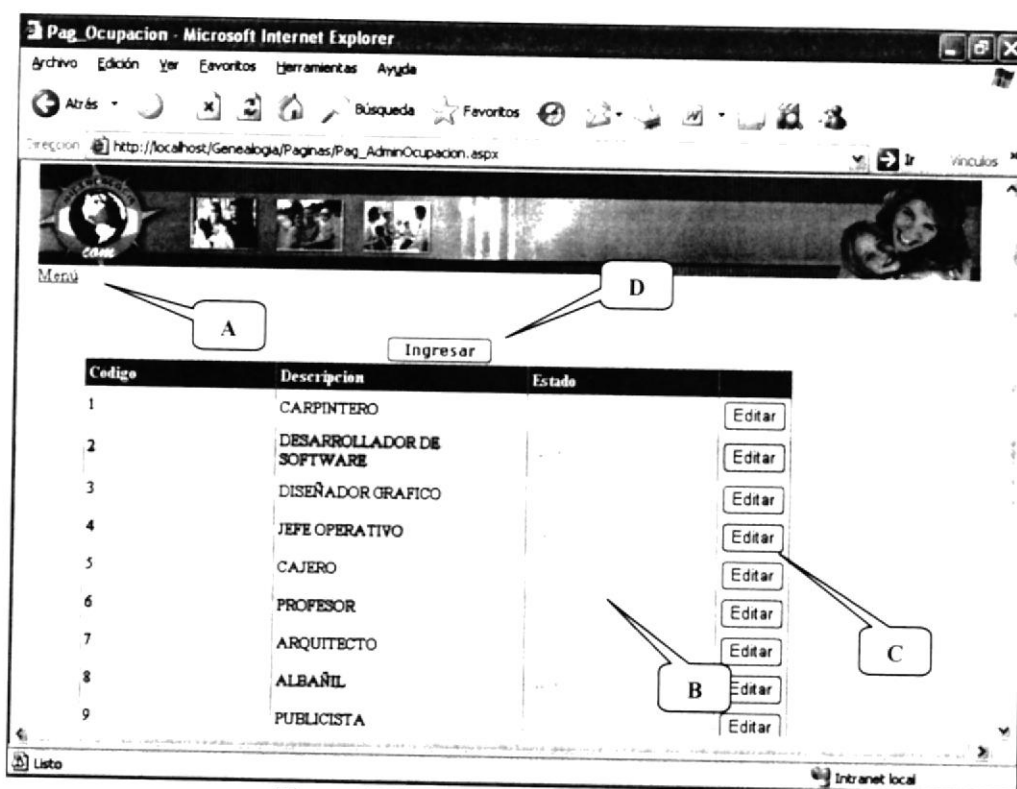


Figura 6.56 Mantenimiento de Ocupación

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todas las ocupaciones ya ingresadas
C	Permite modificar las ocupaciones ya ingresadas
D	Permite ingresar nuevas ocupaciones

6.6.33 INGRESO DE OCUPACIÓN

A través de esta opción se pueden ingresar otra ocupación para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

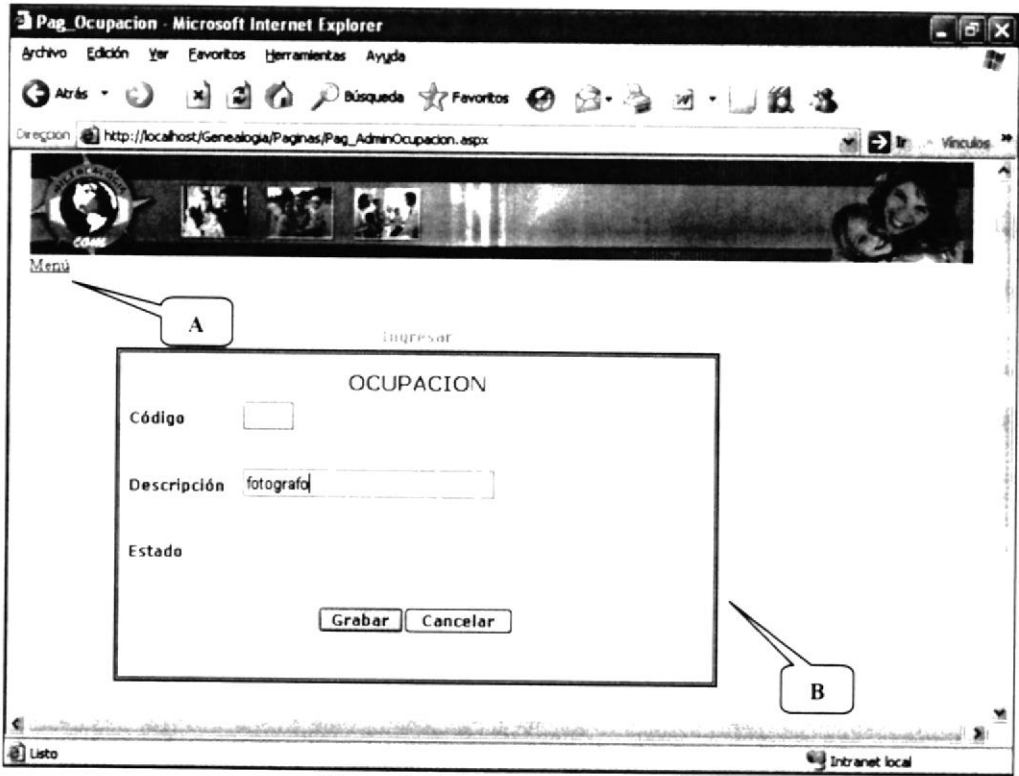


Figura 6.57 Ingreso de Ocupación

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador

6.6.34 PARENTESCO

A través de esta opción se pueden crear, modificar, consultar parentesco para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

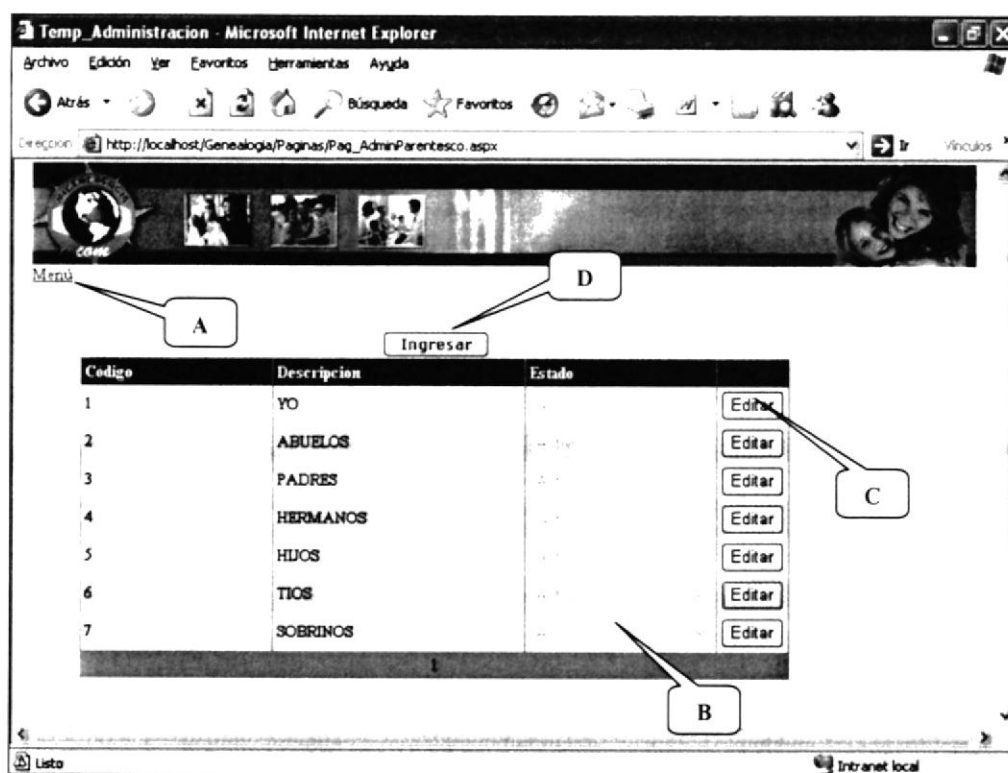


Figura 6.58 Mantenimiento de Parentesco

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Presenta todos los parentescos ya ingresados
C	Permite modificar las parentescos ya ingresados
D	Permite ingresar nuevos parentescos

6.6.35 INGRESO DE PARENTESCO

A través de esta opción se pueden ingresar otro parentesco para que el usuario registrado pueda armar su árbol genealógico.

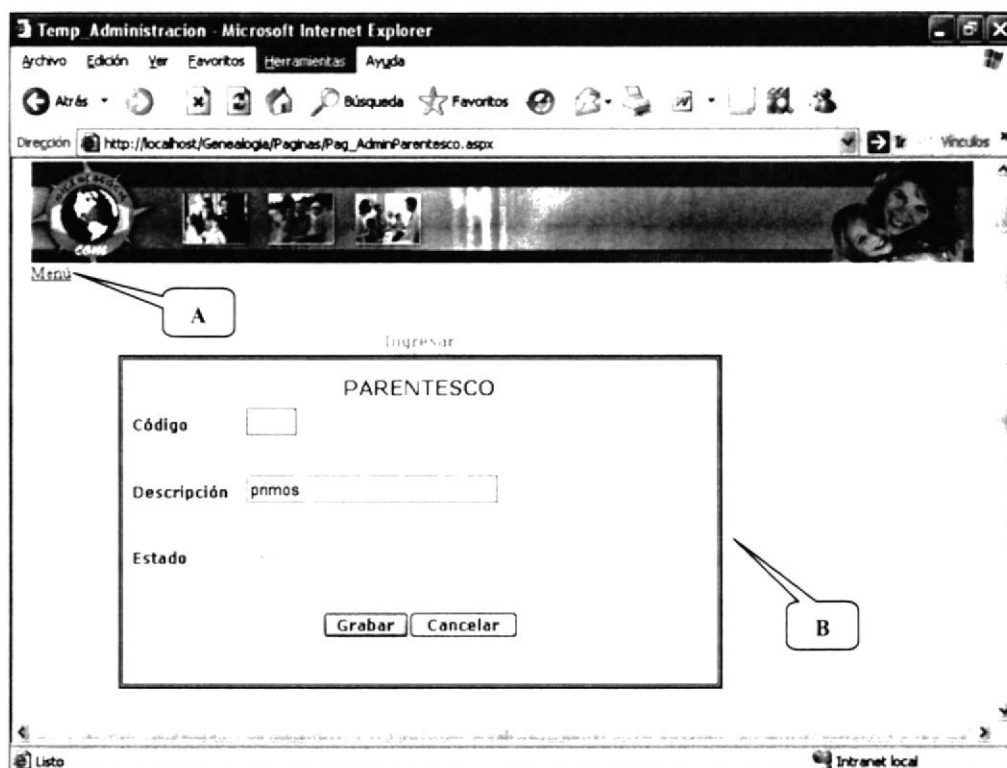


Figura 6. 59 Ingreso de Parentesco

A	Regresar al menú de opciones del administrador
B	Ingresar datos y Grabar, si Cancela regresa al menú de Opciones de Administrador



ANEXO A

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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.

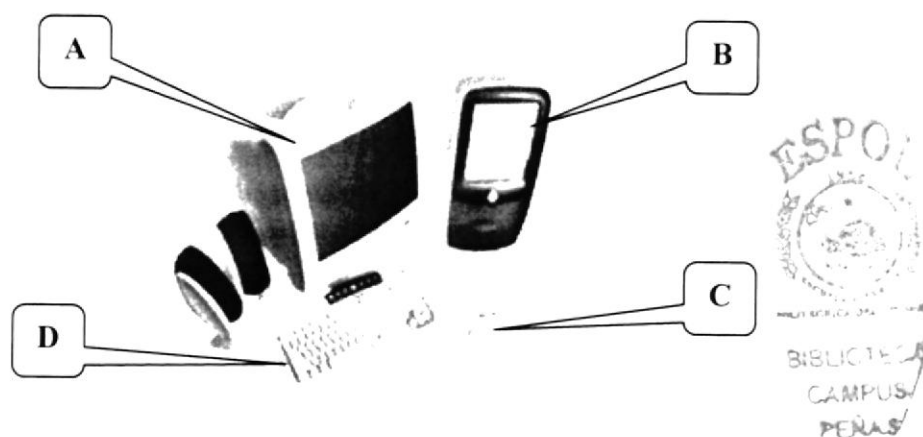


Figura A.1 Componentes del Computador

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:

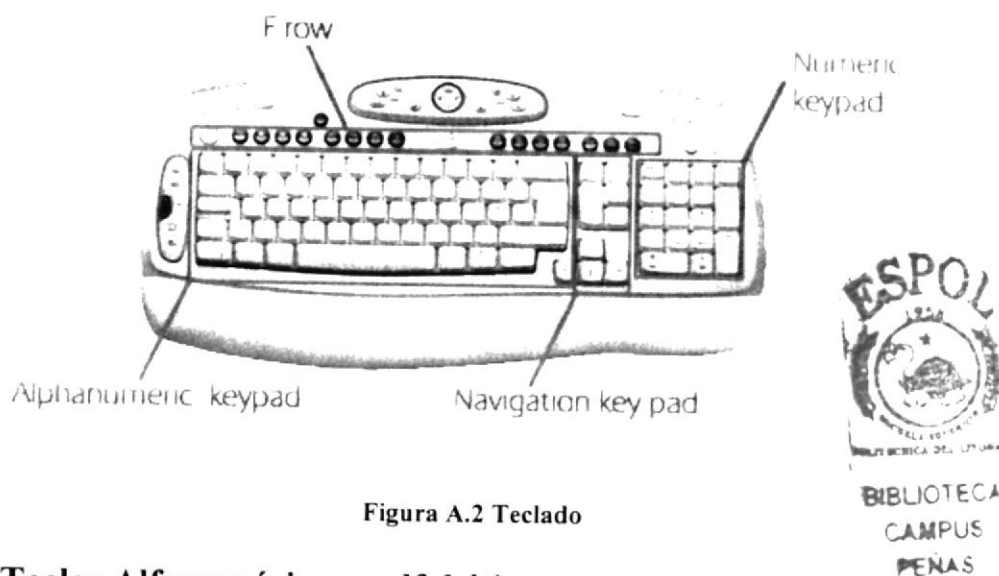


Figura A.2 Teclado

➤ Teclas Alfanuméricas o alfabéticas

Las letras alfabéticas comprenden de la A a 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.

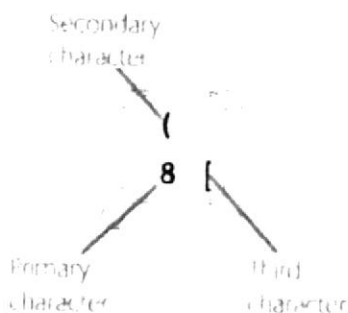
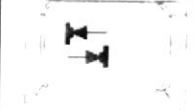
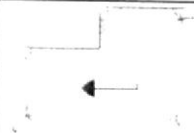
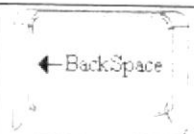
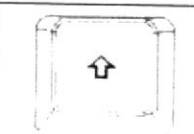
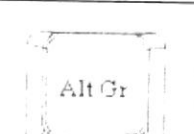
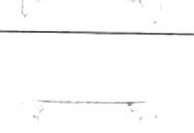


Figura A.3 Teclas Alfanuméricas

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.
---	------	--

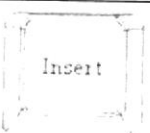
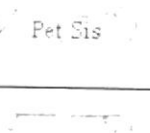
➤ Teclas de Función o fila de teclas F

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 A.4 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	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	Al presionarla, las teclas de dirección permiten recorrer un documento en lugar de simplemente cambiar la posición del cursor en el mismo.
	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	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	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.

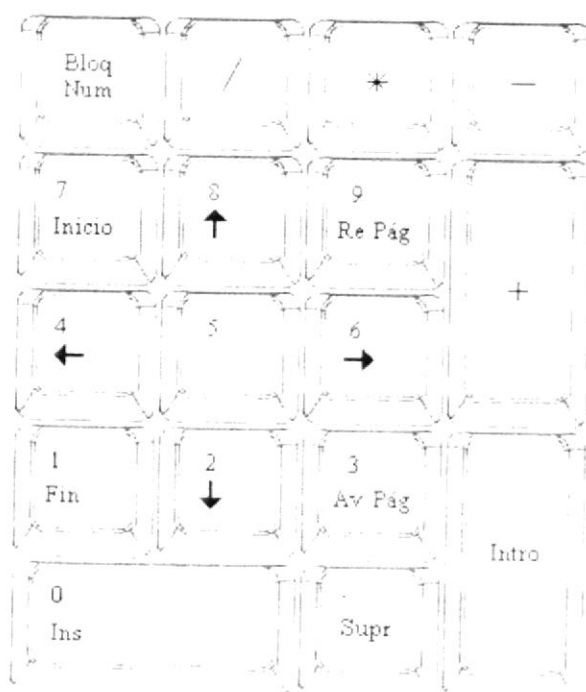


Figura A.5 Teclado Numérico



➤ 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).

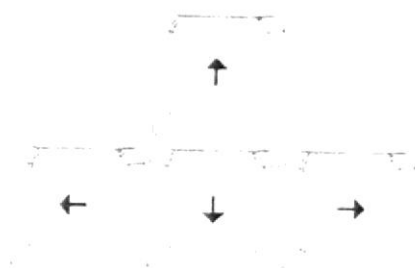
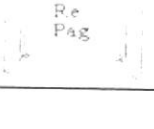


Figura A.6 Teclado de Navegación

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

	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	Tiene el efecto contrario al de la tecla Inicio.
	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	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 A.7 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

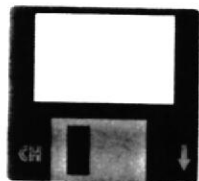
La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Entre los tipos de unidades de salidas más comunes tenemos:

	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 las 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 dependen 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

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) pueden 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 transportar por Internet información confidencial como el número de tarjeta de crédito.

I



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



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

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

nal 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 incluye 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

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

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

SB: 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.



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

