

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
SITIO WEB ENTRETENTE**

MANUAL DE USUARIO

**AUTORES
DAISY ALEXANDRA ALDAZ QUISILAY
ROSA MARÍA ATUPAÑA ASITIMBAY**

**DIRECTORES
MAE. JUAN CARLOS GARCÍA
LCDO. ALEX ESPINOZA**

Año

2007

(Handwritten signature)
BIBL. UNICA
CAMPUS
PEÑA

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

SITIO WEB ENTRETENTE

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**DAISY ALEXANDRA ALDAZ QUISILAY
ROSA MARÍA ATUPAÑA ASITIMBAY**

ESTADO PLURISOCIAL
DE ECUADOR
CAMPUS
PEÑA

DIRECTORES

**MAE. JUAN CARLOS GARCIA
LCDO. ALEX ESPINOZA**

AÑO

2007

DEDICATORIA

Para todas las personas que hicieron posible que llegáramos a cumplir esta meta, los que nos alentaban día a día, los que nos daban ánimos cuando tropezábamos. En fin este triunfo va dedicado a nuestros padres.

Que Dios bendiga a nuestros **PADRES**.

ESTUDIOS
CAMIUS
PEÑA

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios, a nuestros padres que con su apoyo, esfuerzo y amor nos han guiado para llegar a este momento nuestro primer triunfo y es para ustedes. **GRACIAS.**



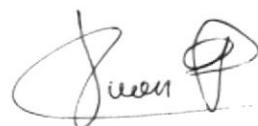


DECLARACIÓN EXPRESA

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

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

FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



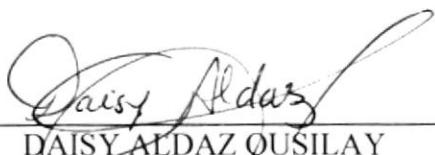
MAE. JUAN CARLOS GARCIA

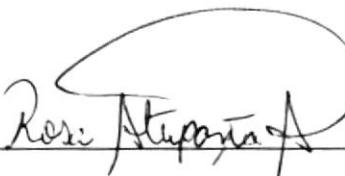


LCDO. ALEX ESPINOZA


B
CARLOS
PEÑA

FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN


DAISY ALDAZ QUSILAY


ROSA ATUPAÑA ASITIMBAY

ROSA
ATUPAÑA
ASITIMBAY
PEÑA

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Generalidades

1.1	Introducción	1
1.2	Objetivo de este manual.....	1
1.3	A quién va dirigido este manual	1
1.4	Acerca de este manual	1
1.5	Organización de este manual	2
1.6	Convenciones tipográficas.....	2
1.6.1	Convenciones de formato de texto.....	2
1.6.2	Convenciones del mouse	3
1.6.3	Convenciones del teclado	3
1.7	Soporte técnico	4

2. Explicación de la interfaz gráfica

CARMEN
PEÑA

2.1	Introducción al ambiente de windows	1
2.2	Qué hay en la pantalla de windows	2
2.2.1	El botón inicio y la barra de tareas	2
2.2.2	Iniciar el trabajo con el menú inicio	3
2.3	Ver el contenido de su pc.....	3
2.4	Buscar rápidamente un archivo o carpeta.....	4
2.5	Examinar con el explorador de Windows.....	5
2.6	Mantenimiento de su pc	6
2.6.1	Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos.....	6
2.6.2	Liberador de espacio en disco.....	7
2.6.3	Vaciar la papelera de reciclaje	9
2.7	Fundamentos de internet explorer.....	10
2.7.1	Manejo del internet explorer.....	10
2.7.2	Buscar información.....	11
2.7.3	Configurar la página de inicio	12
2.8	Instalación de iis en windows xp profesional	12
2.8.1	Agregar componentes adicionales de windows	13
2.8.2	Acceder al servidor web	14
2.8.3	Sitio web predeterminado en iis.....	15
2.8.4	Colocar nuestras propias páginas.....	15
2.9.	Instalación de SQL Server 2005	16
2.10.	Configuración y uso del dispositivo Mobil	23
2.11	Acerca de internet	27
2.11.1	Correo electrónico.....	27
2.11.2	Utilidad del correo electrónico	27
2.11.3	Direcciones de correo electrónico.....	28
2.11.4	Direcciones alfanuméricas.....	28
2.11.5	El navegador web.....	29
2.11.6	World wide web (www)	29
2.11.7	Http	29
2.11.8	Url	30

3. Requerimientos de hardware

4. Requerimientos de software

5. Ingresar al web site

5.1 Entrar al sitio.....	1
--------------------------	---

6. Como Navegar en el Web Site

6.1 Páginas del Web Site	1
6.1.1 Página Principal	1
6.1.2 Pantalla de Login	3
6.1.3 Pantalla de Recordar Contraseña	5
6.1.4 Mantenimiento de Registro.....	7
6.1.5 Mantenimiento de Noticia	9
6.1.6 Mantenimiento de Provincia.....	11
6.1.7 Mantenimiento de Ciudad.....	13
6.1.8 Mantenimiento de Empresa	15
6.1.9 Contáctenos.....	17
6.1.10 Consulta	19
6.1.11 Consulta Avanzada	21
6.1.12 Pantalla de Login desde el Dispositivo Móvil.....	23
6.1.13 Pantalla de Consulta desde el Dispositivo Móvil	25
6.1.14 Pantalla para visualizar detalle de Noticia desde el Dispositivo Móvil.....	27

ESTADO DE
PUEBLA
CARMEN
PEÑA

ANEXOS

A.1.	Conocimientos de computación	1
A.1.1	Conociendo la computadora	1
A.2.	Unidad de entrada	2
A.2.1	El teclado	2
A.2.2	El mouse	6
A.3.	Unidad de proceso.....	8
A.4.	Unidad de salida.....	8
A.5.	Unidad de memoria auxiliar	8
B.1.	Glosario de términos.....	1



ÍNDICE DE FIGURAS

Capítulo 2

Figura 1. Pantalla de ayuda de windows	1
Figura 2. Botón inicio y barra de tareas.....	2
Figura 3. Contenido de mi pc	3
Figura 4. Buscando archivos o carpetas	5
Figura 5 Explorando su pc.....	5
Figura 6. Pasos para realizar una copia de seguridad	6
Figura 7. Elementos para incluir en la copia de seguridad	7
Figura 8. Seleccionar unidad	7
Figura 9. Liberador de espacio en disco	8
Figura 10. Otras opciones del liberador de espacio en disco.....	8
Figura 11. Papelera de reciclaje.....	9
Figura 12. Botón de búsqueda en el internet explorador.....	11
Figura 13. Configurar la página de inicio en el internet explorer.....	12
Figura 14. Instalación windows xp.....	13
Figura 15. Agregar o quitar componentes de windows	13
Figura 16. Servicios de internet information server	14
Figura 17. Pantalla de Aceptar la Licencia.....	16
Figura 18. Pantalla de Actualizar Componente	17
Figura 19. Pantalla de Bienvenida de Microsoft server.....	17
Figura 20. Pantalla de Sistema de Configuración de SQL	18
Figura 21. Pantalla de Registro de Información.....	18
Figura 22. Pantalla de Selección de Componente	19
Figura 23. Pantalla de Selección de Instancia	19
Figura 24. Pantalla de Registro de Usuario y Password.....	20
Figura 25. Pantalla de configuración de entrega de Servidor	20
Figura 26. Pantalla de Informe de Errores.....	21
Figura 27. Pantalla de Preparar la Instalación	21
Figura 28. Pantalla de Proceso de Instalación	22
Figura 29. Pantalla de Finalización de Proceso	22
Figura 30. Pantalla de acceso a SQL Server.....	23
Figura 31. Pantalla de aceptar software de Licencia	23
Figura 32. Pantalla de Usuario y Contraseña para Software	24
Figura 33. Pantalla de selección de unidad.....	24
Figura 34. Pantalla de Compatibilidad	25
Figura 35. Pantalla de Microsoft ActiveSync.....	25
Figura 36. Pantalla de Conección Setting.....	25
Figura 37. Pantalla de seleccionar cajillas para Conexión	26
Figura 38. Pantalla de obtener conexión al Dispositivo Móvil	26
Figura 39. Pantalla de Conectado el Dispositivo Móvil.....	26

Capítulo 5

Figura 40. Pantalla de Internet Explore	1
Figura 41. Pantalla de Ingreso al Sitio.....	1
Figura 42. Pantalla de Introducción Entretente (Home).....	2

Capítulo 6

Figura 43. Página principal.....	1
Figura 44. Pantalla de Login.....	3
Figura 45. Pantalla de Recordar Contraseña.....	5
Figura 46. Mantenimiento de Registro.	7
Figura 47. Mantenimiento de Noticia.....	9
Figura 48. Mantenimiento de Provincia	11
Figura 49. Mantenimiento de Ciudad.....	13
Figura 50. Mantenimiento de Empresa.....	15
Figura 51. Pantalla de Contáctenos	17
Figura 52. Pantalla de Consultas	19
Figura 53. Pantalla de Consulta Avanzada.	21
Figura 54. Pantalla de Login Dispositivo Móvil.	23
Figura 55. Pantalla de Consulta Dispositivo Móvil.....	25
Figura 56. Pantalla de ver Noticia Dispositivo Móvil.	27

Anexo A

Figura A57. Componente del teclado.	1
Figura A58. Teclado.	2
Figura A59. Teclas Alfanuméricas.	2
Figura A60. Teclas Alfanuméricas	4
Figura A61. Teclado Numérico.	5
Figura A62. Teclado de Navegación	5
Figura A63. Mouse	6

ÍNDICE DE TABLAS

Capítulo 1

Tabla 1.1 Convenciones tipográficas	2
Tabla 1.2 Convenciones del Mouse	3
Tabla 1.2 Convenciones del Teclado.....	4

Capítulo 2

Tabla 2.1 Pantalla de windows.....	2
Tabla 2.2 Menú inicio.....	3
Tabla 2.3 Menú Ver.....	4
Tabla 2.4 Opciones con teclado.....	5

1
CÁPSULAS
PEÑA

Capítulo 3

Tabla 3.1 Requerimientos de hardware.....	1
Tabla 3.2 Requerimientos de Servidor.....	2
Tabla 3.2 Requerimientos de Pocket PC 2003.....	2

Capítulo 4

Tabla 4.1 Requerimientos de software.....	1
Tabla 4.2 Requerimientos de browser.....	1
Tabla 4.3 Requerimientos de Base de Datos.....	2
Tabla 4.4 Requerimientos de Tecnología.....	2
Tabla 4.5 Requerimientos de Dispositivo Móvil.....	2

Anexo A

Tabla A.1 Teclas Alfanuméricas.....	3
Tabla A.2 Teclas Funciones.....	4
Tabla A.3 Teclas Dirección.....	6
Tabla A.4 Mouse.....	7
Tabla A.5 Puntero del mouse.....	7
Tabla A.6 Unidad de salida.....	8
Tabla A.7 Unidad de memoria auxiliar.....	9

EN
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 1

GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información destinados a los usuarios con una explicación detallada de todas las opciones que el website Entretenimiento ofrece. Al leer el manual entenderá mejor el funcionamiento de cada una de las páginas para que los usuarios lleven una mejor administración del Web site.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es brindar el soporte necesario al personal encargado en el manejo del portal. Explicar paso a paso el funcionamiento del sitio dando a conocer cada una de las opciones que tiene el website.

Entre los temas que detallaremos en los capítulos de este manual tenemos:

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

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido a todos los usuarios con privilegios de Webmaster o para cualquier persona encargada de interactuar directamente en la Administración del Web Site.

Webmaster. Es un usuario con privilegios especiales el cual va a tener el control de la información que se almacenara en la base de datos.

1.4 ACERCA DE ESTE MANUAL

Acerca de este manual se puede decir que ayudará a llevar una mejor administración del Web site siempre y cuando se cumpla con las especificaciones que dice el manual.

- ▶ Conocer con que sistemas operativos podrá trabajar.
- ▶ Conocer las características mínimas del equipo de computación desde donde puede ser accesado el sitio Web.
- ▶ El usuario por medio de la información que contiene las páginas de la aplicación puede conocer más a fondo el funcionamiento del sitio.

1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual va a estar organizado de la siguiente manera:

► Generalidades

- Capítulo 1 Generalidades.
- Capítulo 2 Explicación de la Interfase Gráfica.

► Ambiente Operacional

- Capítulo 3 Requerimientos de Hardware.
- Capítulo 4 Requerimientos de Software

► Operación

- Capítulo 5 Ingresar al Web Site.
- Capítulo 6 Cómo Navegar en el Web Site.

► Anexos

- Anexo A Ingresar al Web Site.
- Anexo B Glosario de Términos.

1.6 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

1.6.1 CONVENCIONES DE FORMATO DE TEXTO

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica	Numeración de procedimientos.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Gráfico del botón	Indicará la acción a realizar.

Tabla 1.1 Convenciones tipográficas

1.6.2 CONVENCIONES DEL MOUSE

Término	Significado
Señalar	Colocarse sobre el objeto que se desee presionar.
Hacer clic	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
Cambiar de opción	Al dar clic en otro campo se cambiara inmediatamente el cursor.

Tabla 1.2 Convenciones del mouse

1.6.3 CONVENCIONES DEL TECLADO

Tecla	Significado
Teclas del método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR - RETORNO)	Tecla utilizable para ejecutar un proceso. En el manual dirá “Presione ENTER”.
Teclas Direccionales → , ← , ↑ , ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG, RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.

Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	<p>Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.

Tabla 1.3 Convenciones del teclado

1.7 SOPORTE TÉCNICO

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

Cualquier consulta o problema que se le hallan presentado en el Site Web contáctese con el administrador que tenga privilegios de webmaster.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

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,  a continuación en **Ayuda y soporte técnico**.

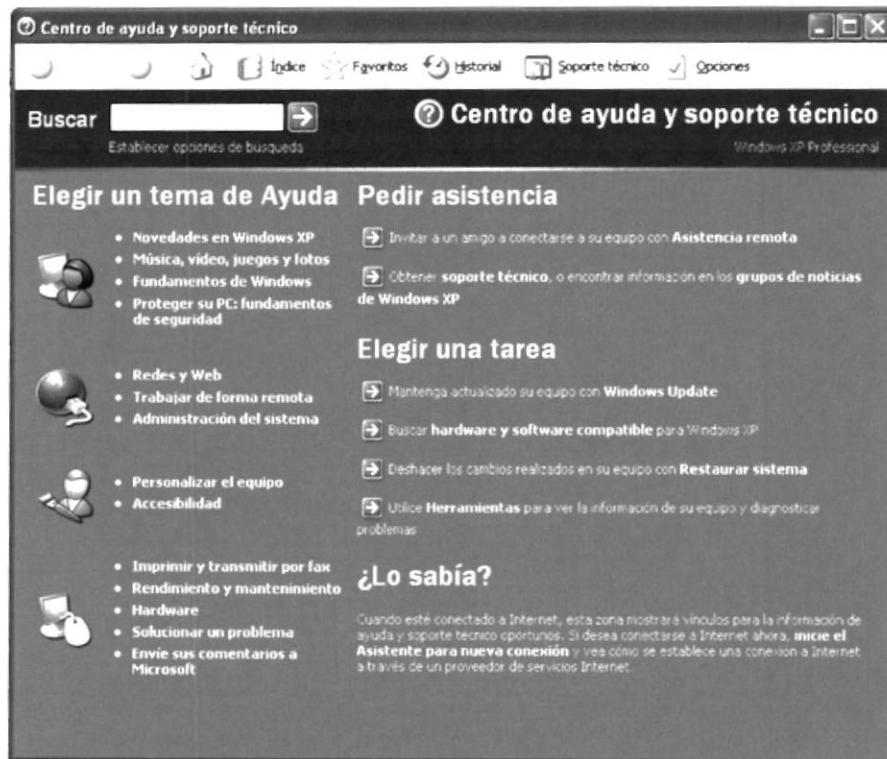


Figura 1. Pantalla de Ayuda de Windows



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 deseé buscar. El índice está organizado como el de un libro. Si no encuentra la entrada que desea, inténtelo con otra.

ESTADÍSTICA
CAMPUS
PEÑA

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

Tabla 2.1 Pantalla de windows

2.2.1 EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

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

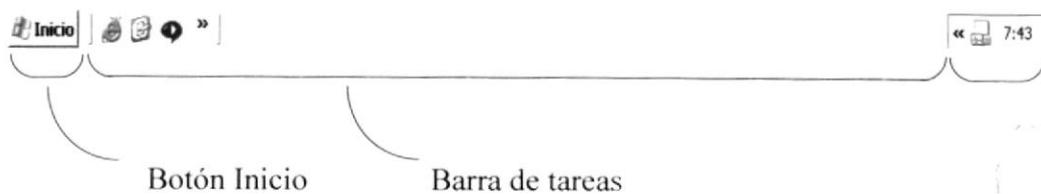


Figura 2. Botón inicio y barra de tareas

EDCOM CA
CAMPUS PEÑA

2.2.2 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO

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

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.
Todos los programas ▶	

Tabla 2.2 Menú inicio

2.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC

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

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



Figura 3. Contenido de Mi PC



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

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

Tabla 2.3 Menú Ver



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

2.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

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

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



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



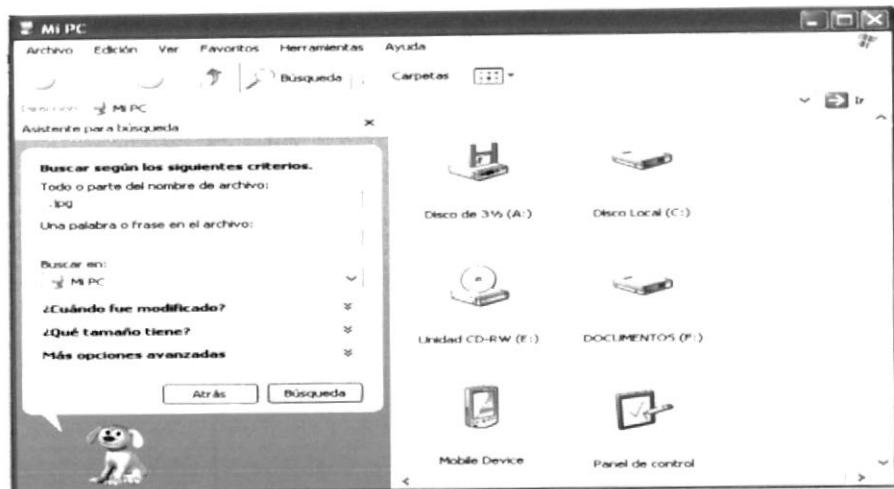


Figura 4. Buscando archivos o carpetas

2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

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



Figura 5. 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.

Tabla 2.4 Opciones con teclado

2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC

2.6.1 UTILIZAR EL BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS

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

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

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



Figura 6. Pasos para realizar una copia de seguridad

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

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

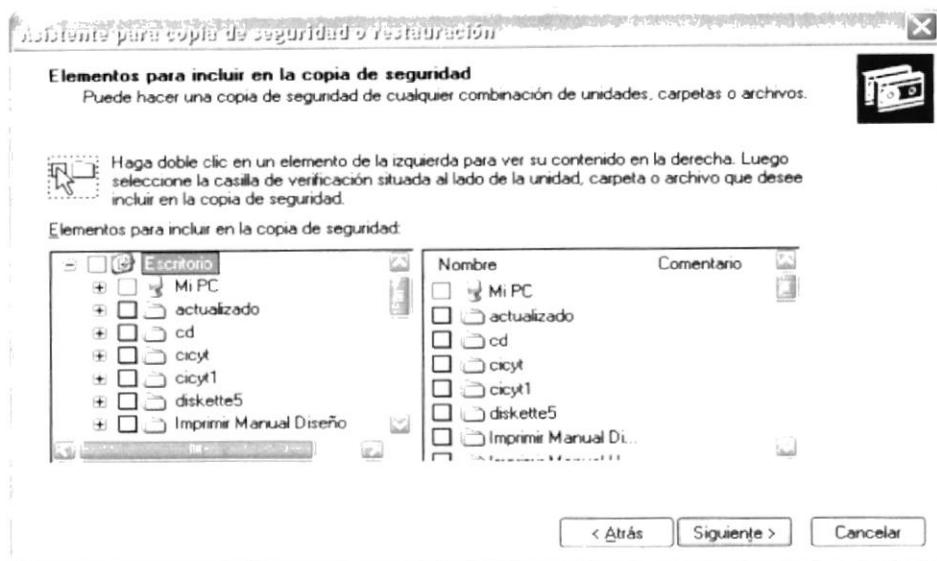


Figura 7. Elementos para incluir en la copia de seguridad

2.6.2 LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

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

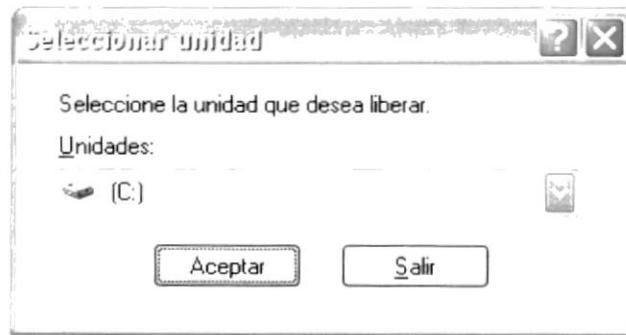


Figura 8. Seleccionar unidad

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.

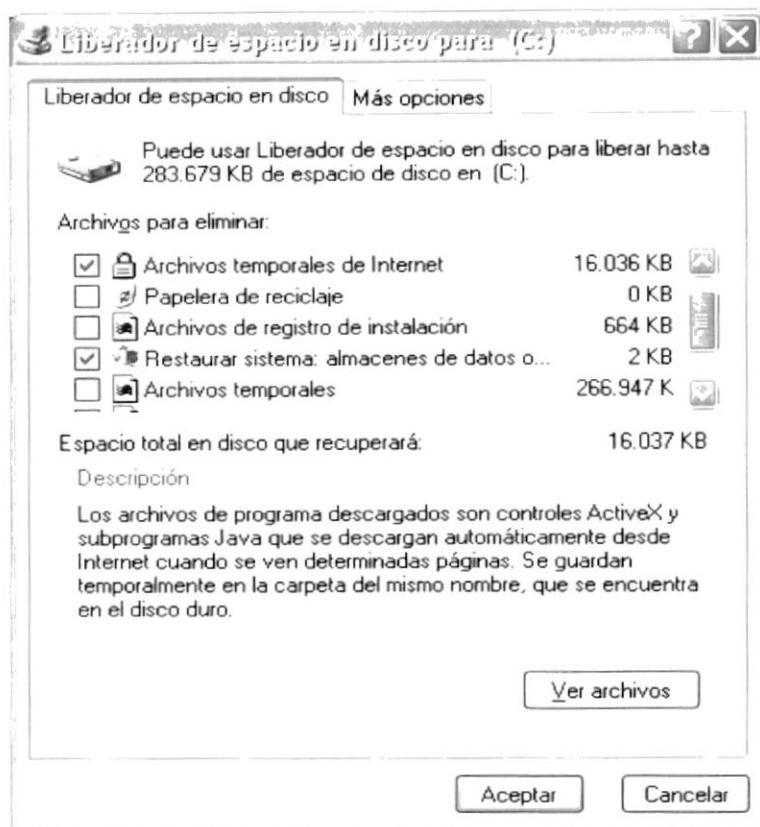


Figura 9. Liberador de Espacio en disco

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

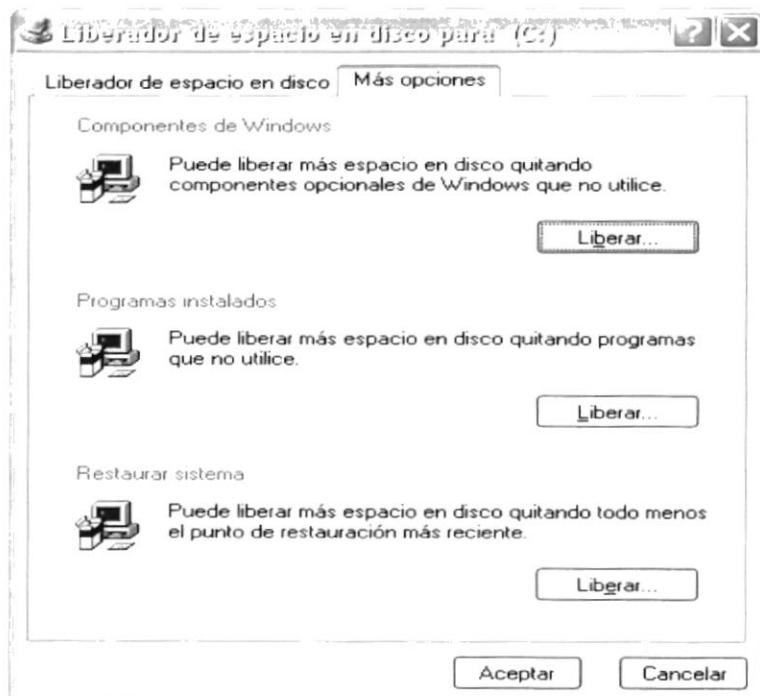


Figura 10. Otras opciones del Liberador de Espacio en disco

2.6.3 VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE

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

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

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

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

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

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

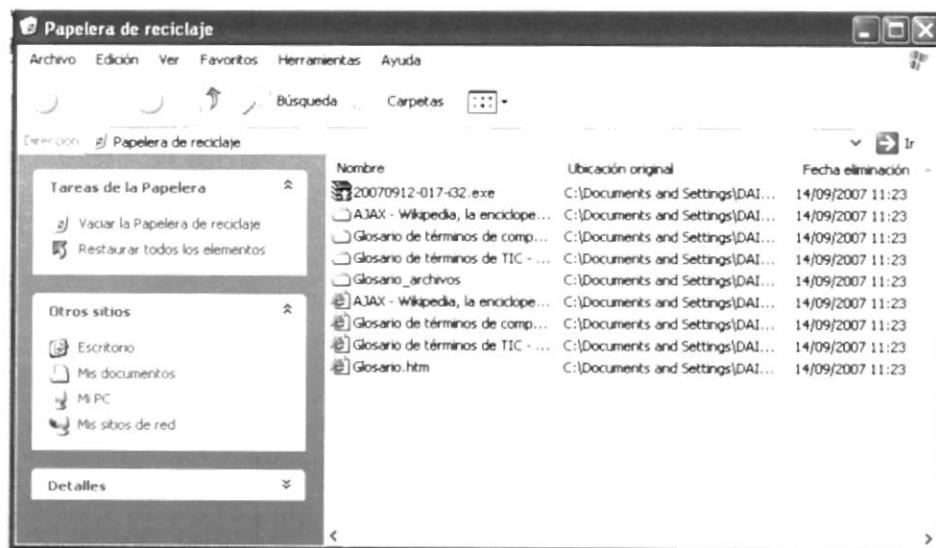


Figura 11. Papelera de Reciclaje

2.7 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.7.1 MANEJO DEL INTERNET EXPLORER

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



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



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



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



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



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



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



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



2.7.2 BUSCAR INFORMACIÓN

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

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

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

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

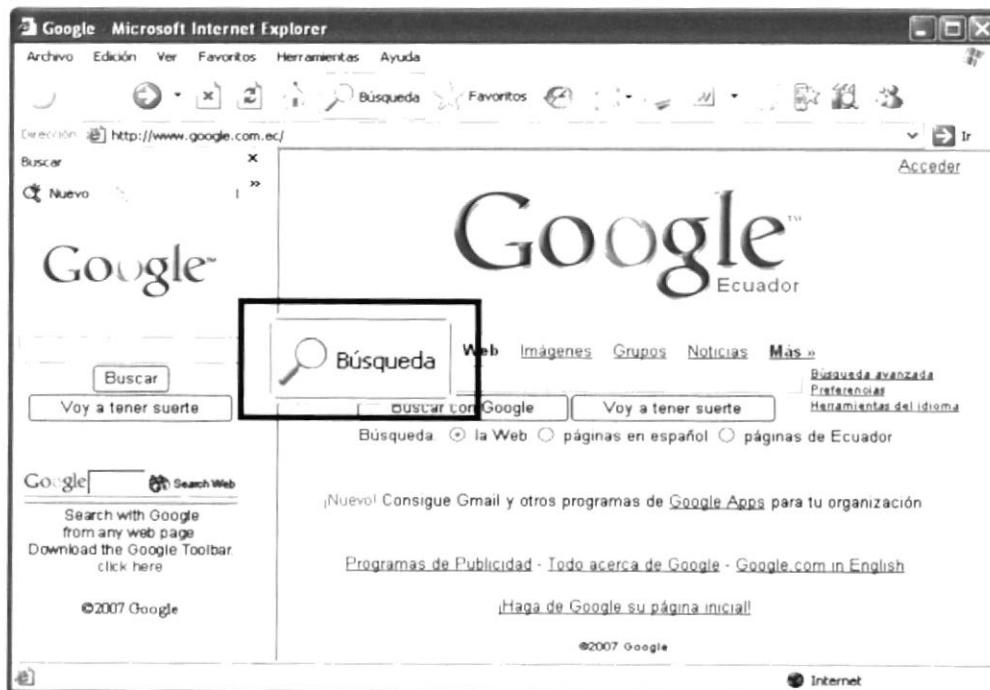


Figura 12. Botón de Búsqueda en el Internet Explorador

2.7.3 CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO

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

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

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

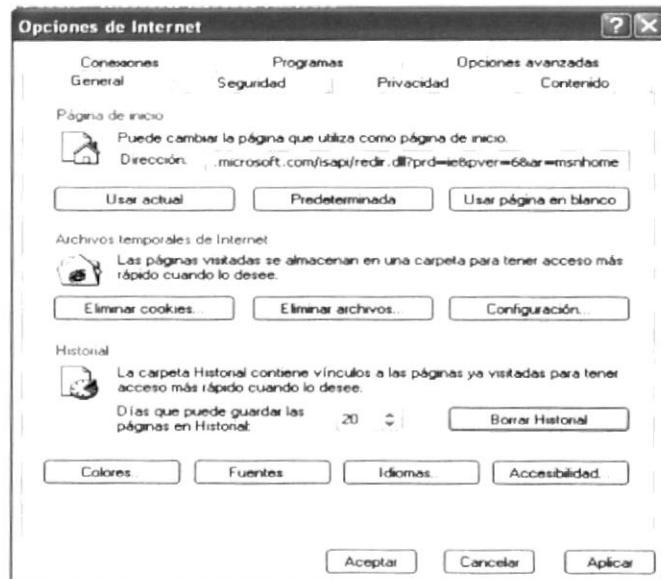


Figura 13. Configurar la página de inicio en el Internet Explorer

2.8 INSTALACIÓN DE IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL

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

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



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

2.8.1 AGREGAR COMPONENTES ADICIONALES DE WINDOWS

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

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

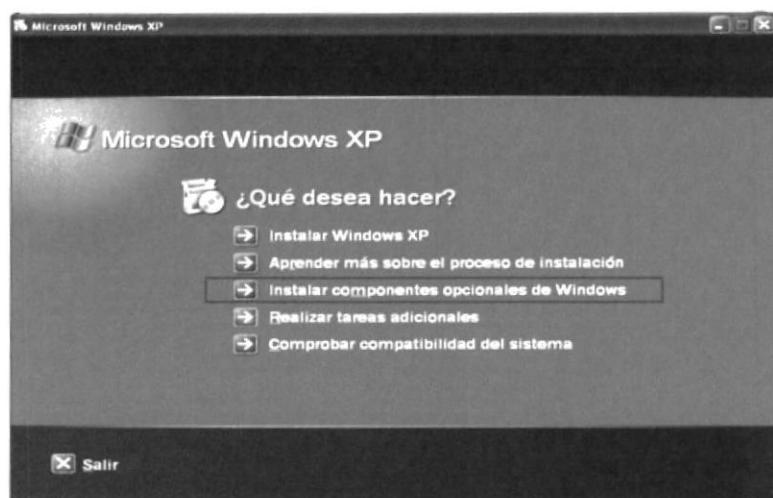


Figura 14. Instalación Windows XP

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



Figura 15. Agregar o quitar componentes de Windows

Ahora 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 16. Servicios de Internet Information Server

Una vez que se ha instalado los componentes deseados, se puede presionar el botón de "Siguiente" para comenzar la instalación; la cual tardará unos minutos.

2.8.2 CEDER AL SERVIDOR WEB

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

2.8.3 SITIO WEB PREDETERMINADO EN IIS

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

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

2.8.4 COLOCAR NUESTRAS PROPIAS PÁGINAS

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

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



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

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

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

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



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

2.9. INSTALACION DE SQL SERVER 2005

SQL Server 2005 es un requisito indispensable para el buen funcionamiento de Cubes Remoting Server (Seguridades, usuarios, transaccionabilidad). Su importancia radica en que permite TRANSACCIONES DISTRIBUIDAS lo que mejora el procesamiento de CUBES ICRON.

Paso 1: Para comenzar el proceso de instalación, inserte el DVD de SQL Server 2005 en la unidad de DVD. Si la característica de ejecución automática de la unidad de DVD no inicia el programa de instalación, desplácese hasta la carpeta raíz del DVD e inicie splash.hta.

Desde el diálogo de ejecución automática, haga clic en Install – Server components, tools, Books online and samples.

Paso 2: En la página Contrato de licencia para el usuario final, lea el contrato de licencia y, a continuación, active la casilla de verificación para aceptar los términos y las condiciones de la licencia. Una vez aceptado el contrato de licencia, se activará el botón Siguiente (Next). Para continuar, haga clic en Siguiente. Para salir del programa de instalación, haga clic en Cancelar.

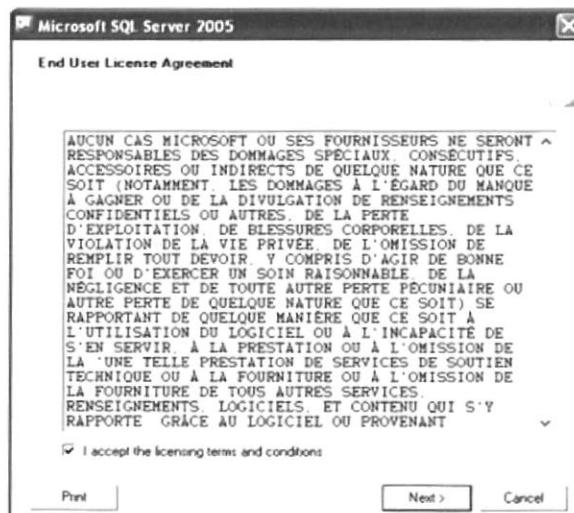


Figura 17. Pantalla de Aceptar la licencia

Paso 3: En la página Actualización de componentes de SQL Server, el programa de instalación instalará el software que precisa SQL Server 2005. Para comenzar el proceso de actualización de componentes, haga clic en Instalar (Install). Para continuar una vez completada la actualización, haga clic en Finalizar (Finish o Next).

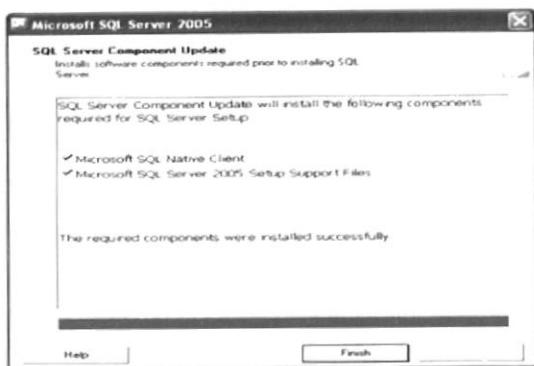


Figura 18. Pantalla de Actualizar Componente

Paso 4: En la página de bienvenida del Asistente para la instalación de SQL Server, haga clic en Siguiente (Next) para continuar.



Figura 19. Pantalla de Bienvenida de Microsoft SQL

Paso 5: En la página Comprobación de configuración del sistema (SCC), se examina el equipo de instalación para detectar posibles condiciones que podrían bloquear el programa de instalación. Para interrumpir la exploración, haga clic en Detener. Para mostrar una lista de los elementos de comprobación agrupados por resultados, haga clic en el botón Filtrar y, a continuación, seleccione una categoría de la lista desplegable. Para ver un informe con los resultados de SCC, haga clic en el botón Informe y, a continuación, seleccione una opción de la lista desplegable. Entre las opciones, figuran ver el informe, guardarlo en un archivo, copiarlo al Portapapeles y enviarlo como mensaje de correo electrónico. Para continuar con el programa de instalación una vez finalizada la exploración de SCC, haga clic en Continuar (Continue).

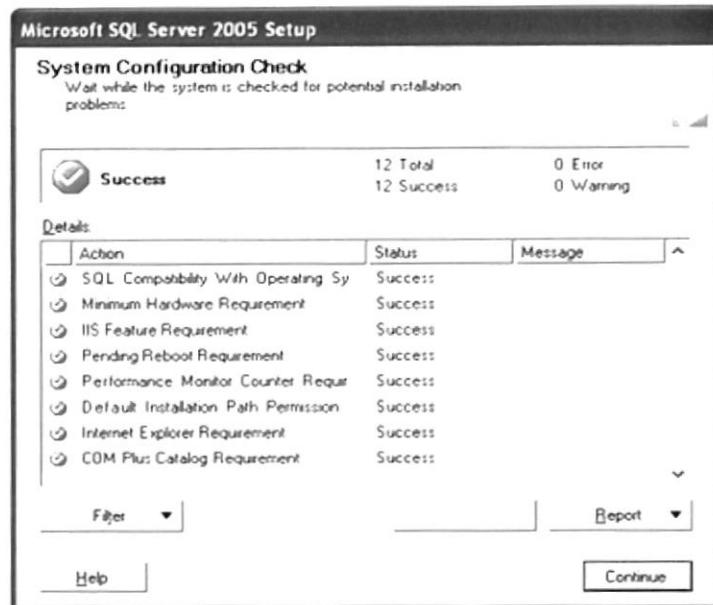


Figura 20. Pantalla de Sistema de Configuración de SQL

Paso 6: En la página Información de registro, se debe ingresar en el campo “Name” o Nombre, escriba el nombre del servidor y en el campo “Company” o Compañía, escriba Armada. Para continuar, haga clic en Siguiente.



Figura 21. Pantalla de Registro de Información

Paso 7: En la página Componentes para instalar, seleccione los componentes que deseé instalar. En este caso, seleccione todas las casillas de verificación. En el panel Componentes para instalar se muestra una descripción de cada grupo de componentes seleccionados.

Paso 8: Si ha hecho clic en Avanzadas en la página anterior, se mostrará la página Selección de características. En la página Selección de características, seleccione en los cuadros desplegables las características de programa que deseé instalar. Para continuar, haga clic en Siguiente cuando haya seleccionado las características.

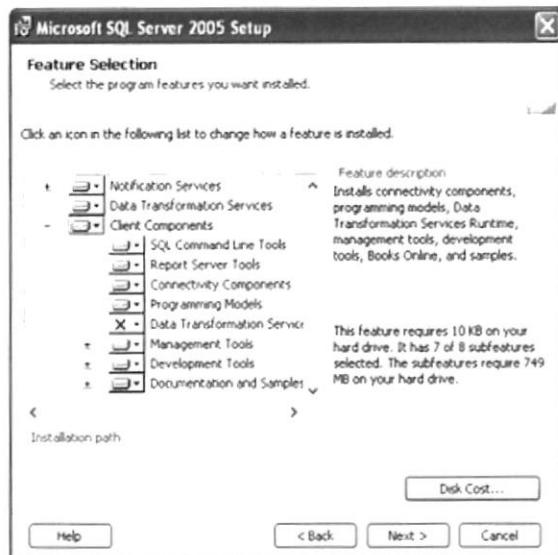


Figura 22. Pantalla de Selección de Componente

Paso 9: En la página Nombre de instancia, seleccione la opción “Named instante” y escriba SQL2005. Para continuar, haga clic en Siguiente.



Figura 23. Pantalla de Selección de Instancia

Paso 10: En la página Cuenta de servicio, seleccione como cuenta del sistema Local System. Para continuar, haga clic en Siguiente.

Paso 11: En la página Modo de autenticación, elija el modo de autenticación “Mixed Mode” e ingrese la clave de la base de datos “saqw”. Para continuar, haga clic en Siguiente.

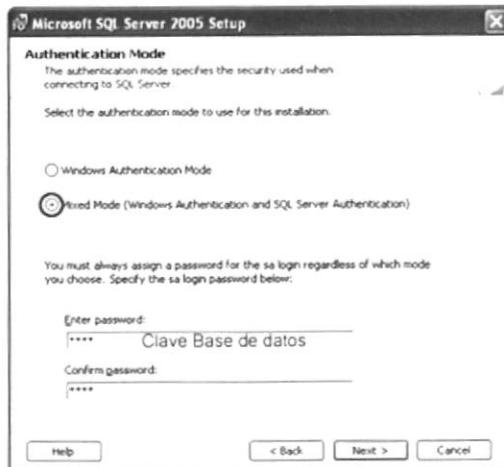


Figura 24. Pantalla de Registro de Usuario y Password

Paso 12: En la página Configuración de intercalación, especifique la intercalación para la instancia de SQL Server. Puede utilizar una cuenta para SQL Server y Analysis Services o puede especificar intercalaciones para componentes individuales. Para continuar, haga clic en Siguiente.

NOTA: Cuando aparezca la pantalla de Configurar el servidor de reportes, seleccionar la primera opción para “Realizar la configuración por defecto”. No la opción “Instalar pero no configurar el servidor de reportes”

Paso 13: En la página Directorios virtuales del servidor de informes acepte los nombres de directorio predeterminados. Para continuar, haga clic en Siguiente.

Paso 14: En la página Configuración de entrega del servidor de informes se puede especificar una dirección de servidor SMTP o una dirección de correo electrónico para utilizarlas como remitente de mensajes de correo electrónico desde el servidor de informes. Para continuar, haga clic en Siguiente.



Figura 25. Pantalla de Configuración de entrega de Servidor

Paso 15: En la página Informes de errores, puede desactivar opcionalmente la casilla de verificación para deshabilitar los informes de errores. Para continuar, haga clic en Siguiente.

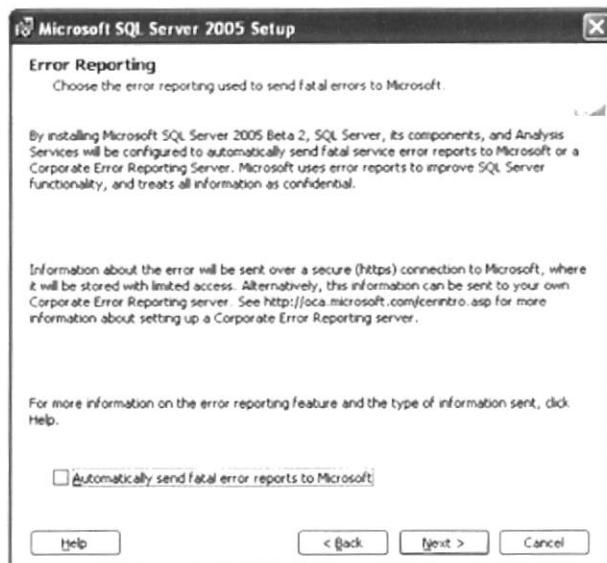


Figura 26. Pantalla de Informes de Errores

Paso 16: En la página Preparado para instalar, revise el resumen de características y componentes de la instalación de SQL Server. Para continuar, haga clic en Instalar.



Figura 27. Pantalla de Preparar la Instalación

Paso 17: En la página Progreso de la instalación, puede supervisar el progreso de la instalación a medida que continúa el programa de instalación. Para ver el archivo de registro de un componente durante la instalación, haga clic en el nombre del producto o estado en la página Progreso de la instalación.

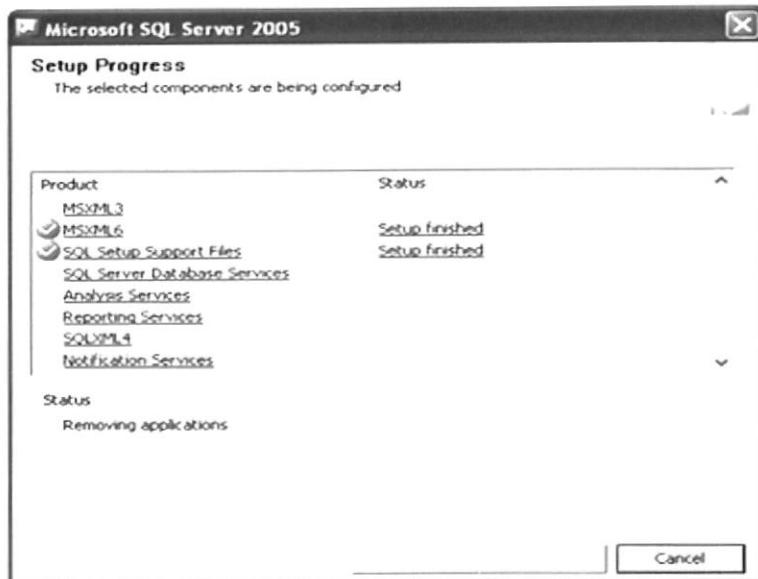


Figura 28. Pantalla de Proceso de Instalación

Paso 18: En la página Finalización del Asistente para la instalación de Microsoft SQL Server puede hacer clic en el vínculo disponible para ver el registro del resumen del programa de instalación. Para salir del Asistente para la instalación de SQL Server, haga clic en Finalizar.

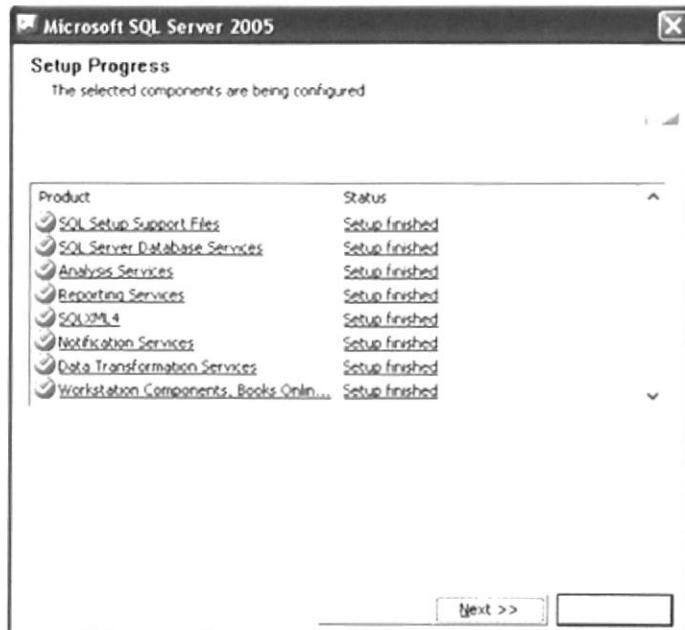


Figura 29. Pantalla de Finalización de Proceso

Nota: Si el programa indica que se reinicie el equipo, hágalo ahora. Es importante leer el mensaje del programa al finalizar la instalación. Si no se reinicia el equipo, podrían producirse errores al ejecutar de nuevo el programa de instalación.

Paso 19: El programa de instalación ha concluido, ahora podremos comprobar en "Inicio" - "Programas" que se ha creado una nueva carpeta llamada "Microsoft SQL Server 2005" con el siguiente contenido (dependerá de los componentes instalados):

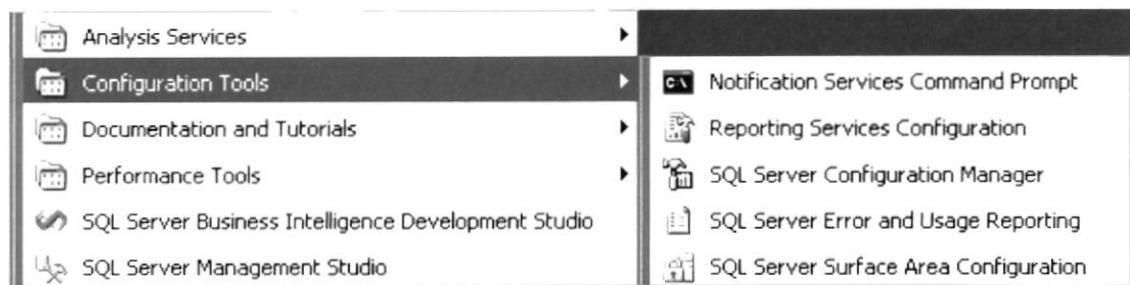


Figura 30. Pantalla de acceso a SQL Server

2.10. CONFIGURACIÓN Y USO DEL DISPOSITIVO MÓVIL

El aplicativo **ASyncsetup.msi**, es un software que permite la sincronización del dispositivo móvil con el computador. Para realizar la instalación del mismo se deben realizar los siguientes pasos:

- Realizar la instalación del aplicativo utilizando el ejecutable llamado **ASyncsetup.msi**.



Figura 31. Pantalla de aceptar software de Licencia



Figura 32. Pantalla de Usuario y Contraseña para Software

Se presiona Next

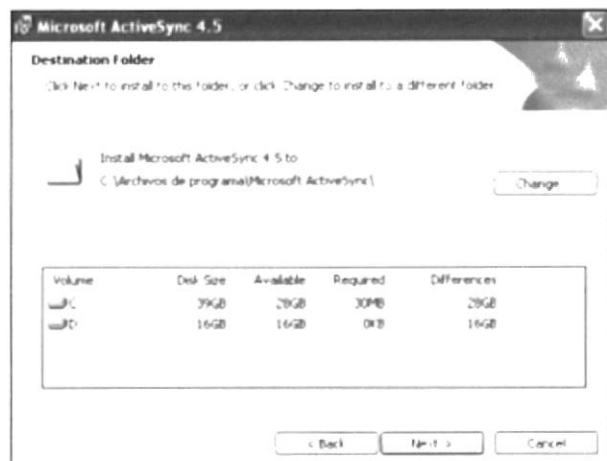


Figura 33. Pantalla de selección de unidad

3. Luego se presiona Finish
4. Luego de realizar la instalación del **ASyncsetup.msi**, se debe reiniciar el equipo.
5. Una vez instalado el **ASyncsetup.msi**, automáticamente se sincronizará el dispositivo y el computador. Cuando se sincronizan, se despliega una ventana que permite seleccionar la compatibilidad, en la cual se debe escoger la opción **Guest partnership**.

Figura 36. Pantalla de Connection Setting

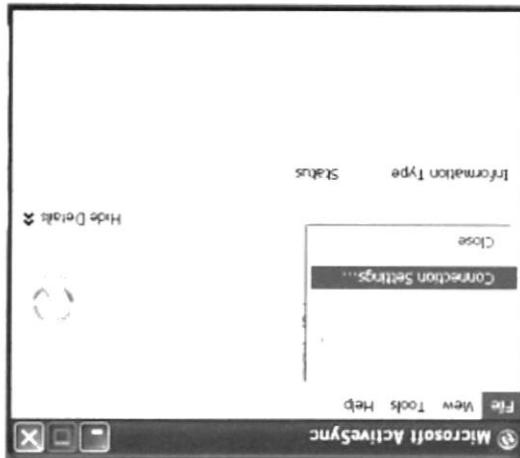
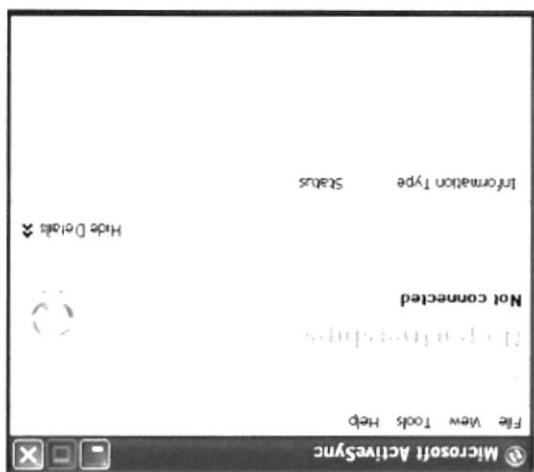


Figura 35. Pantalla de Microsoft ActiveSync



Aquí aparece como no conectado y tenemos que ir a FILE y elegir Connection Setting

Figura 34. Pantalla de Compatibilidad



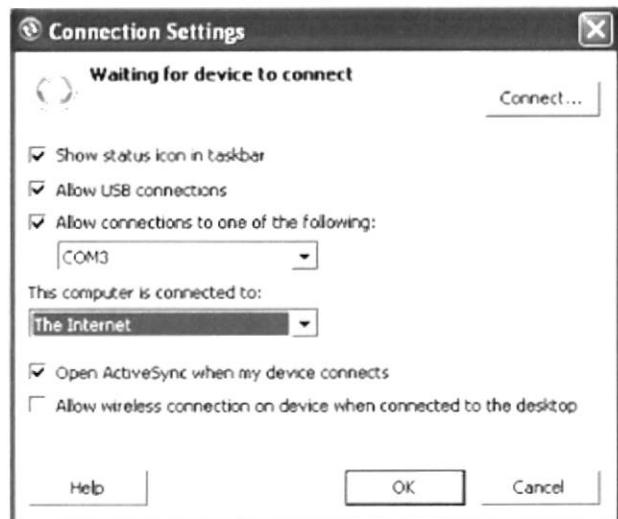


Figura 37. Pantalla de seleccionar cajillas para Conexión



Figura 38. Pantalla de obtener conexión al Dispositivo Móvil

Luego se nos aparecerá como conectado



Figura 39. Pantalla de conectado el Dispositivo Móvil

2.11. ACERCA DE INTERNET

2.11.1. CORREO ELECTRÓNICO

Correo electrónico, o en inglés **e-mail**, es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente (también denominados **mensajes electrónicos** o **cartas electrónicas**) mediante sistemas de comunicación electrónicos. Principalmente se usa este nombre para denominar al sistema que provee este servicio en Internet, mediante el protocolo SMTP, aunque por extensión también puede verse aplicado a sistemas análogos que usen otras tecnologías. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos. Su eficiencia, conveniencia y bajo costo están logrando que el correo electrónico desplace al correo normal para muchos usos habituales.

Una dirección de correo se reconoce fácilmente porque siempre tiene la @; en cambio, una dirección de página web no. Por ejemplo, mientras que <http://www.servicio.com/> puede ser una página web en donde hay información (como en un libro), persona@servicio.com es la dirección de un correo: un buzón a donde se puede escribir.

Lo que hay a la derecha de la arroba es precisamente el nombre del *proveedor* que da el correo, y por tanto es algo que el usuario no puede cambiar. Por otro lado, lo que hay a la izquierda depende normalmente de la elección del usuario, y es un identificador cualquiera, que puede tener letras, números, y algunos signos.

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 dirección alfanumérica:

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

El *nombre de usuario* es el nombre de una persona, digamos Juan Pérez. El símbolo @ se emplea para indicar "en", y la parte final de la dirección es la dirección específica de la computadora huésped. Aquí hay una dirección de Internet para Juan Pérez:

jperez@ns.guate.net

La segunda sección de esta dirección (luego del símbolo @) es la dirección de la computadora donde el señor Pérez puede ser encontrado. Tiene varias partes, cada una separada por un punto. En este ejemplo la dirección esta dividida en tres partes, pero puede tener más. La primera parte del nombre que especifica a la computadora donde el señor Pérez puede ser encontrado puede significar que es el servidor de nombres (nAMEsERVER). La siguiente parte da la idea de que se encuentra en Guatemala. La última parte de la dirección de Internet se conoce como dominio de primer nivel.

En este ejemplo significa red. En Estados Unidos hay seis dominios de primer nivel posibles tal como se muestran a continuación:

.edu = Educación, Centros docentes

.mil = Militar

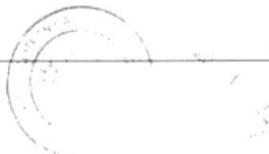
.gov = Gobierno (no militar)

.com = Comercial, empresas

.net = Operación de la Red

.org = Organizaciones sin fines de lucro





2.11.5. EL NAVEGADOR WEB

Un **navegador Web** o **explorador Web** (del inglés, *navigator* o *browser*) es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Web de todo el mundo a través de Internet. Esta red de documentos es denominada World Wide Web (WWW). Cualquier navegador actual permite mostrar o ejecutar gráficos, secuencias de video, 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 incrustados. 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 o a través de Internet, y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de los 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.

2.11.6. WORLD WIDE WEB (WWW)

World Wide Web, o simplemente Web, es el universo de información accesible a través de Internet, una fuente inagotable del conocimiento humano.

El componente más usado en el Internet es definitivamente el Web. Su característica sobresaliente es el texto remarcado, un método para referencias cruzadas instantáneas. En la mayoría de los Sitios Web, ciertas palabras aparecen en texto de otro color diferente al resto del documento. Por lo general, este texto es subrayado. Al seleccionar una palabra o frase, uno es transferido al sitio o página relacionada a esa frase. En algunas ocasiones hay botones, imágenes, o porciones de imágenes que pueden activarse mediante un clic. Si Usted mueve el apuntador sobre el contenido del documento y el apuntador cambia a un símbolo con una mano, eso indica que Usted puede realizar un clic para ser transferido a otro sitio.

Usando el Web, se tiene acceso a millones de páginas de información. La exploración en el Web se realiza por medio de un software especial denominado Browser o Explorador. La apariencia de un Sitio Web puede variar ligeramente dependiendo del explorador que use. Así mismo, las versiones más recientes disponen de una funcionalidad mucho mayor tal como animación, realidad virtual, sonido y música.

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. El desarrollo de aplicaciones Web necesita frecuentemente mantener estado. Para esto se usan las cookies, que es información que un servidor puede almacenar en el sistema cliente. Esto le permite a las aplicaciones Web instituir la noción de "sesión", y también permite rastrear usuarios ya que las cookies pueden guardarse en el cliente por tiempo indeterminado.

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 la *internet*. Existe un URL único para cada página de cada uno de los documentos de la *World Wide Web*, para todos los elementos de *Gopher* y todos los grupos de debate *USENET*, y así sucesivamente.

El URL de un recurso de información es su dirección en internet, la cual 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 de un **URL** será:

servicio://maquina.dominio:puerto/camino/fichero

CD JS
PENA



CAPÍTULO 3

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE



3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Estos son los requerimientos para las estaciones de trabajo y servidores.

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.

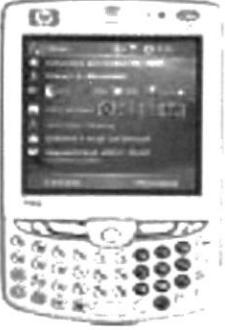
Equipo	Características	Descripción
 Estación de Trabajo	Disco Duro Procesador Tarjeta de Video Monitor Memoria RAM Teclado Unidad de Disquete Unidad de CD ROOM Tarjeta de Fax/Módem Kit Multimedia Mouse	40GB. Pentium IV de 3.0GHz. AGP de 32 Mb. SVGA de 15" 512 GB. $3^{1/2}$ " 52X ó superior 56K PS/2
 Impresora		Impresora Láser (opcional)
 Dispositivo Móvil		Pocket PC 2003 SE Emulator

Tabla 3.1 Requerimientos de hardware

Equipo	Características	Descripción
 Servidor	Disco Duro Mouse Procesador Memoria RAM Tarjeta de Video Teclado Unidad de Disquete Unidad de CD ROOM Tarjeta de Fax/Módem Kit Multimedia Monitor	80Gb. PS/2 Pentium IV de 3.2Ghz. 1 GB AGP de 64 MB $3^{1/2}$ " 52X ó superior 56K SVGA de 15"

Tabla 3.2 Requerimientos de Servidor

Equipo	Características	Descripción
 Pocket PC 2003	Velocidad del CPU Memoria RAM Disco Duro Unidad de CD ROOM	300 MHz 512 MB 4 GB 52X ó superior

Tabla 3.3 Requerimientos de Pocket PC 2003

VICENTE
CAYUS
PEÑA



CAPÍTULO 4

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE



4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

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

Logotipo	Descripción del Programa
	Microsoft Windows XP Home Edition
	Microsoft Windows XP

Tabla 4.1 Requerimientos de software

El Web Site se puede visualizar en el siguiente Browser:

Logotipo	Descripción del Programa
	Internet Explorer 6.0 o Superior Opera Mozilla

Tabla 4.2 Requerimientos de browser

El Site Web se ejecuta con la base de Datos

Logotipo	Descripción del Programa
	Base de Datos SQL 2005 Server

Tabla 4.3 Requerimientos de Base de Datos

El Site Web utiliza la siguiente tecnología para acceder a la Base de Datos

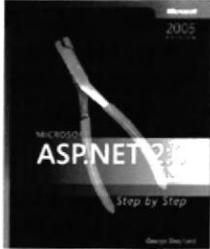
Logotipo	Descripción del Programa
	Microsoft ASP.NET 2.0

Tabla 4.4 Requerimientos de Tecnología

Las consultas del Site Web se ejecutan en el Dispositivo Móvil

Logotipo	Descripción del Programa
	Pocket PC 2003

Tabla 4.5 Requerimientos de Dispositivo Móvil





CAPÍTULO 5

INGRESAR AL WEB SITE



5. INGRESAR AL WEB SITE

5.1 ENTRAR AL SITIO

- Ejecutar el Browser (Internet Explorer)



Figura 40. Pantalla de Internet Explorer

- En la barra de direcciones digitar el nombre de la página www.Entretente.com.ec



Figura 41. Pantalla de ingreso al sitio

3. Página principal (Home del Sitio Web)



Figura 42. Pantalla de Introducción Entretente (Home)

ENTRETENTE
CINEMA VIDA
PEÑA



CAPÍTULO 6

CÓMO NAVEGAR EN EL
WEB SITE



6. CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

6.1 PÁGINAS DEL WEB SITE

6.1.1 PÁGINA PRINCIPAL

Este es el Home o la página principal del sistema, aquí se encontrará una serie de opciones que se las detallará paso a paso en el manual.



Figura 43. Pagina Principal



Descripción de Campos.

A	Botón que presenta una pantalla de Login
B	Estos botones de las categorías visualizan las noticias próximas por parte de los usuarios
C	Búsqueda en el sitio
D	Link a las Noticias

ENTRETENTE

EDCOM
CA 30 US
PEÑA

6.1.2 PANTALLA DE LOGIN

Esta pantalla se ingresa el login y el password del usuario donde se encontrará una serie de opciones.

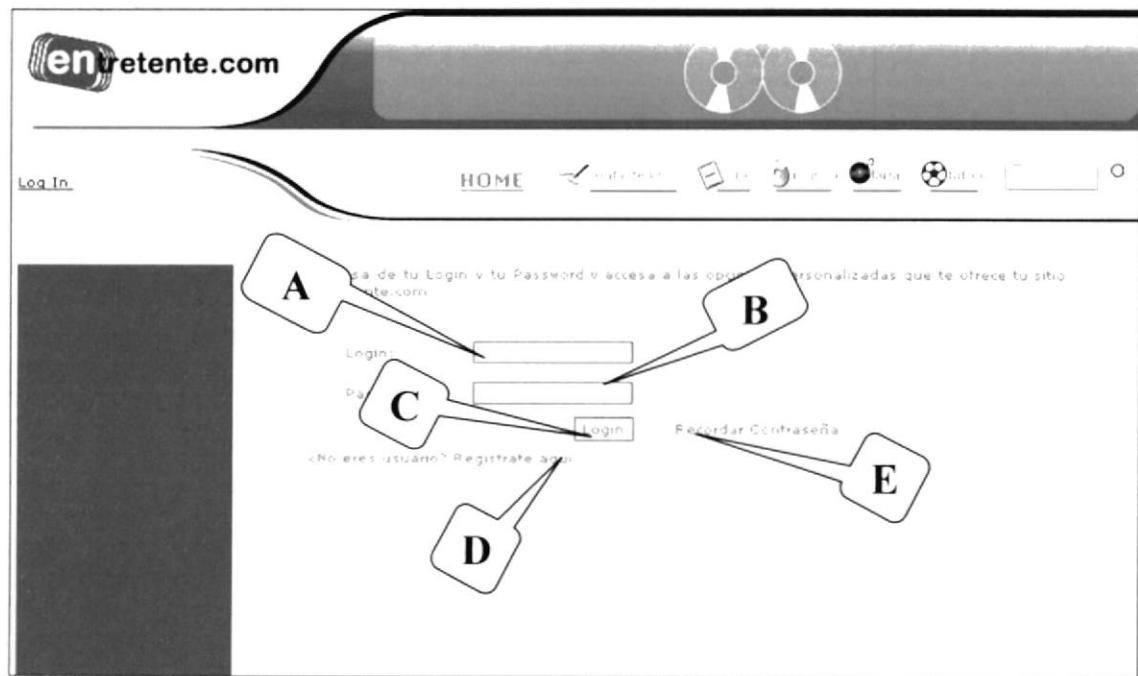


Figura 44. Pantalla de Login



Universidad
CAEFEUS
PEÑA

Descripción de Campos.

A	Nombre de usuario
B	Ingrese el password o clave
C	Botón de ingreso al sitio
D	Link registro de usuario
E	Link recordar clave



6.1.3 PANTALLA DE RECORDAR CONTRASEÑA

Esta pantalla se ingresa el usuario y el e-mail para recordar su contraseña la confirmación llega al correo.

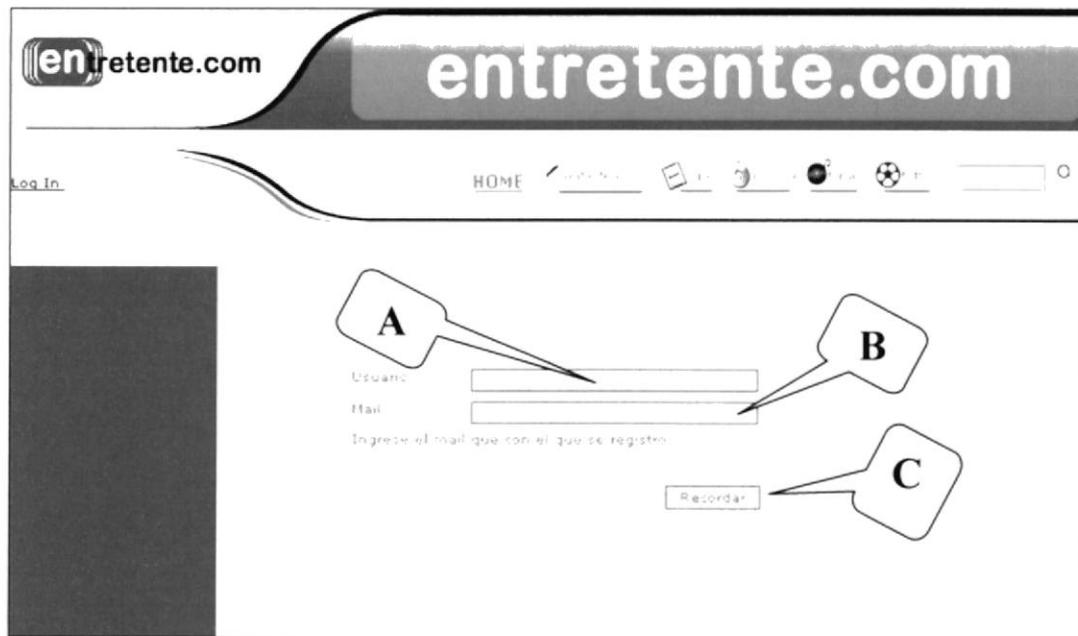


Figura 45. Pantalla de recordar contraseña

Descripción de Campos.

A	Ingreso de Login
B	Ingreso de la dirección de correo
C	Botón para recordar contraseña



6.1.4 MANTENIMIENTO DE REGISTRO

Esta opción solo la tienen los usuarios que tienen privilegios de administrador, en la cual se podrá ingresar las personas que forman parte del sitio web Entretente.

The screenshot shows the registration page for Entretente.com. At the top, there's a banner with the site's name and some navigation links. Below it, a message welcomes users to register their data. The registration form consists of several input fields with labels and validation messages. Callouts labeled A through R point to specific elements:

- A:** A dropdown menu labeled "Normales".
- B:** A dropdown menu labeled "Especiales".
- C:** A field labeled "Perfil".
- D:** A field labeled "Nombres".
- E:** A validation message "No valido" next to a "Validar" button.
- F:** A field labeled "Login".
- G:** A validation message "No valido" next to a "Validar" button.
- H:** A field labeled "Passwrd".
- I:** A validation message "No valido" next to a "Validar" button.
- J:** A field labeled "E-Mail".
- K:** A validation message "No valido" next to a "Validar" button.
- L:** A dropdown menu labeled "Guavas".
- M:** A dropdown menu labeled "Guayaquil".
- N:** A dropdown menu labeled "Ciudad".
- O:** A dropdown menu labeled "Fecha de Nacimiento".
- P:** A dropdown menu labeled "Puesta".
- R:** Two buttons at the bottom: "Registrar" and "reset".

Figura 46. Mantenimiento de Registro

CHAVES
PEÑA

Descripción de Campos

A	Perfil del Usuario si es Normal o Empresa
B	Apellido del Usuario
C	Nombre del Usuario
D	Ingresar el nombre de Login
E	Validar el nombre de Login
F	Confirmación del Password
G	Re confirmar el Password
H	E-mail de la Persona.
I	Re conformar E-mail de la Persona. Ciudad de la Persona.
J	Ingresar numero de teléfono
K	Ingresar la provincia
L	Ingresar la ciudad
M	Ingresar Fecha de Nacimiento
N	Ingresar pregunta secreta
O	Ingresar respuesta de la pregunta secreta
P	Ingresar nuevo registro Usuario
R	Volver a ingresar todo de nuevo



6.1.5 MANTENIMIENTO DE NOTICIAS

A esta pantalla solo podrán acceder los Proveedores que alimentan el sitio con las noticias y promociones, en la cual se podrá ingresar la noticia o la promoción. Ejemplo Supercine, Ecuafútbol, etc.



Figura 47. Mantenimiento de Noticias

Descripción de Campos

A	Ingreso del título de la noticia
B	Ingreso del tipo de publicación noticia
C	Ingresar la fecha de caducidad de la noticia
D	Ingreso de la descripción de la noticia
E	Imagen a mostrar
F	Examinar la ruta de la imagen
G	Cargar imagen
H	Ingresar el Url de referencia del sitio web del proveedor
I	Grabar la noticia
J	Nombre de Usuario
K	Cerrar sesión
L	Ingresar nuevas noticia
M	Ver noticia que ha ingresado
N	Consultar las noticias ingresadas

EDCOM
CAMPUS
PEÑA

6.1.6 MANTENIMIENTO DE PROVINCIA

En esta pantalla se registran los datos de las Provincias donde se encuentran ubicados los proveedores del Sitio Web.

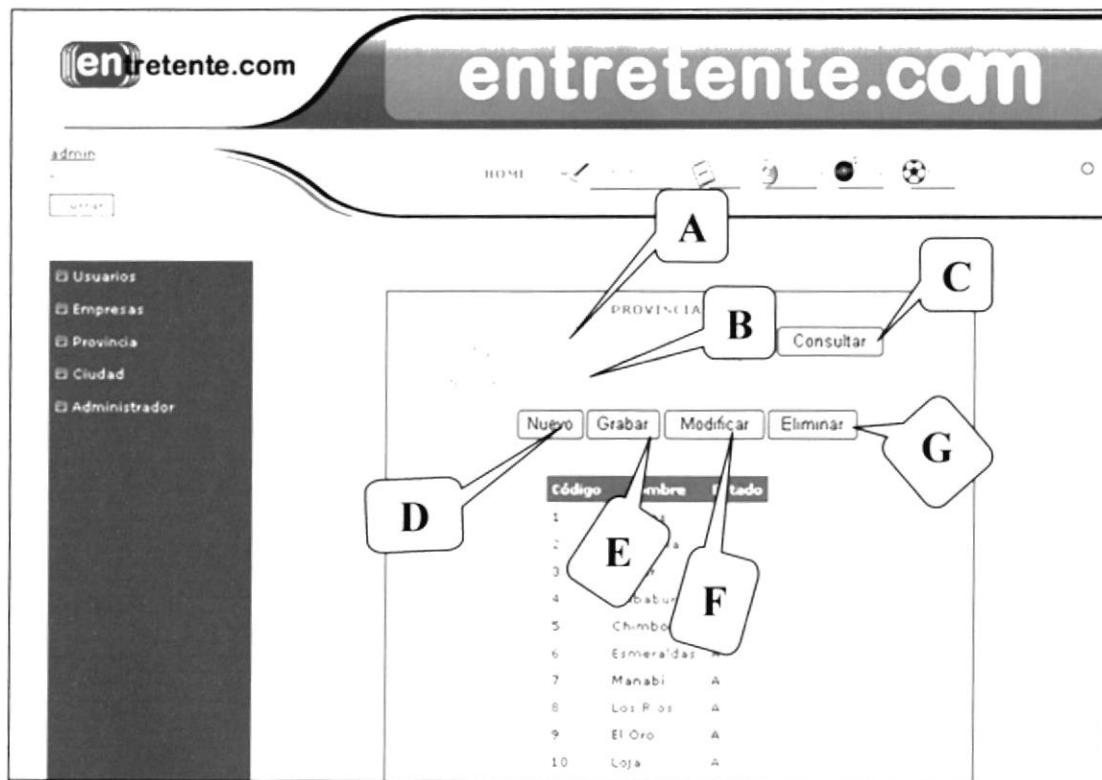


Figura 48. Mantenimiento Provincia



Descripción de Campos.

A	Código de Provincia
B	Nombre de Provincia
C	Botón de Consulta de Provincia
D	Botón de nueva Provincia
E	Botón de grabar Provincia
F	Botón de modificar Provincia
G	Botón de eliminar Provincia



6.1.7 MANTENIMIENTO DE CIUDAD

En esta pantalla se registran los datos de las Ciudades donde se encuentran ubicados los proveedores del Sitio Web.

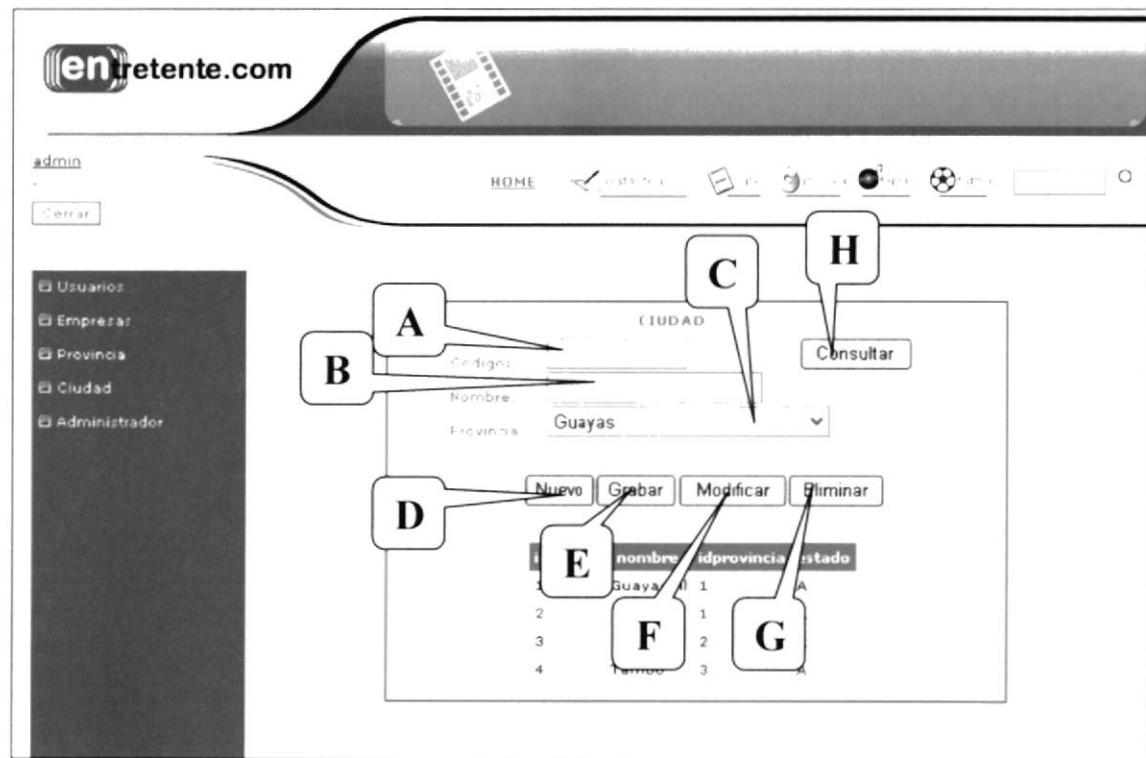


Figura 49. Mantenimiento de Ciudad.

EDCOM
VANESSA
CARRASCO
PENA

Descripción de Campos.

A	Código de Ciudad
B	Nombre de Ciudad
C	Combo de Provincia
D	Botón de nueva Ciudad
E	Botón de grabar Ciudad
F	Botón de modificar Ciudad
G	Botón de eliminar Ciudad
H	Botón de consultar Ciudad



6.1.8 MANTENIMIENTO DE EMPRESA

En esta página se registrarán todos los proveedores que alimentan el sitio Web Entretente.

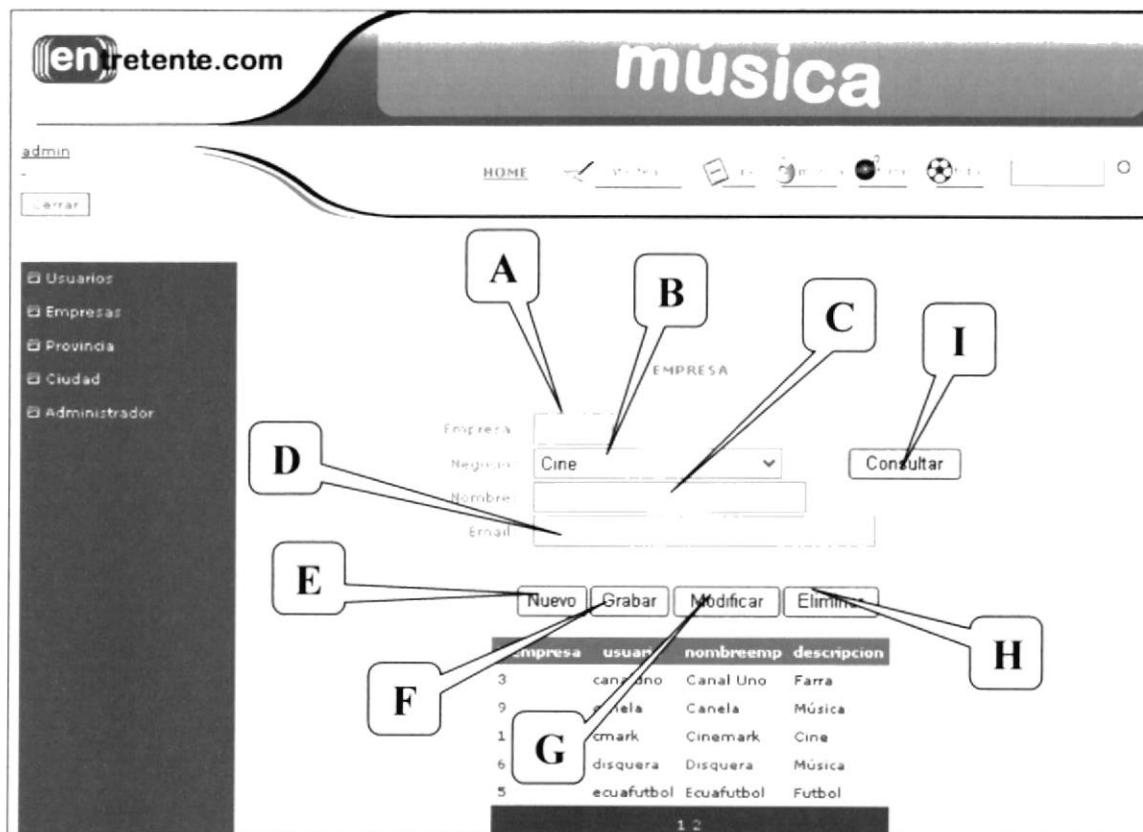


Figura 50. Mantenimiento de Empresa



Descripción de Campos

A	Código de Empresa
B	Tipo de Negocio que pertenece la Empresa
C	Nombre de la Empresa
D	E-mail de la Empresa
E	Botón de nuevo de Empresa
F	Botón de grabar de Empresa
G	Botón de modificar de Empresa
H	Botón de eliminar de Empresa
I	Botón de consultar de Empresa



6.1.9 CONTÁCTENOS

En esta página usted podrá contactarse con el Webmaster, por cualquier duda o dificultad que se le presente al utilizar el sitio Web Entretente

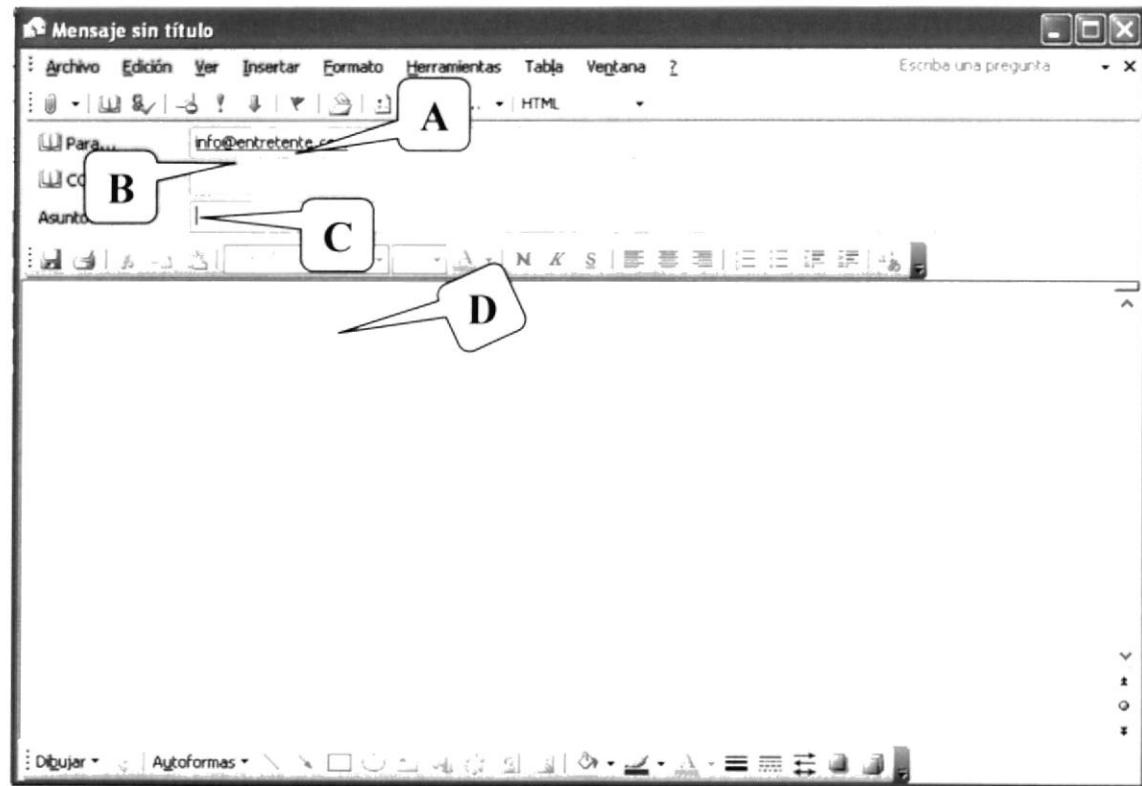


Figura 51. Pantalla de Contáctenos.



Descripción de Campos

A	E-Mail para poder responder requerimiento.
B	E-Mail del usuario que requiere dar sugerencia
C	Subject del Requerimiento
D	Escribir Sugerencias



6.20. CONSULTA

Esta opción solo la tienen todos los usuarios que, en la cual se podrá ingresar alguna palabra que forme parte de la noticia y realizar así la búsqueda.



Figura 52. Pantalla de Consultas.

Descripción de Campos

A	Nombre del usuario que ingreso al sitio con su Login
B	Cerrar sesión
C	Menú para ver la consulta general de noticias que ha ingresado el proveedor
D	Link para visualizar la noticia completa
E	Botón para poder imprimir la consulta de noticia



EDUCACIÓN
CAMPUS
PEÑA

6.21. CONSULTA AVANZADA

Esta opción solo la tienen todos los usuarios que, en la cual se podrá ingresar alguna palabra que forme parte de la noticia y realizar así la búsqueda.

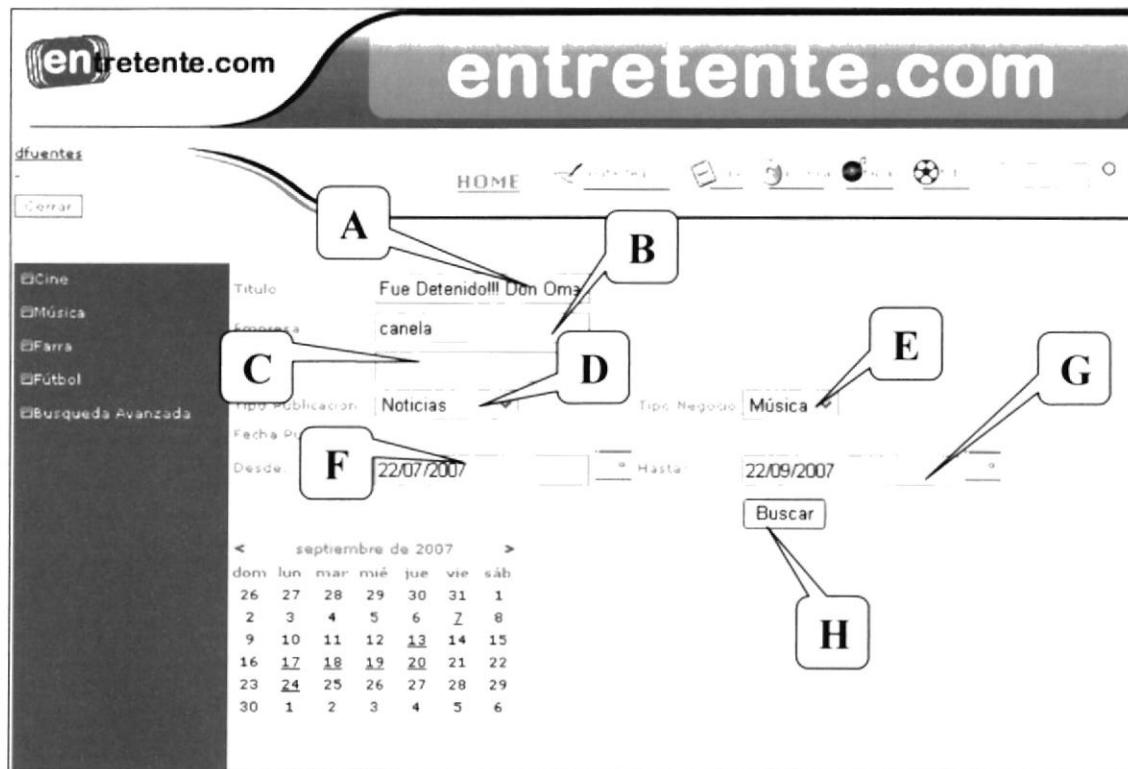


Figura 53. Pantalla de Consulta Avanzada.



Descripción de Campos

A	Titulo de la noticia o evento a buscar
B	Descripción de la noticia o evento a buscar
C	Detalle de la noticia a buscar
D	Tipo de noticia a buscar
E	Tipo de categoría a buscar
F	Fecha de inicio a buscar la noticia
G	Fecha de fin a buscar la noticia
H	Botón para que acceder a la búsqueda



UNIVERSIDAD
DE GUAYAQUIL
CAMPUS
PEÑA

6.22. PANTALLA LOGIN DESDE EL DISPOSITIVO MÓVIL

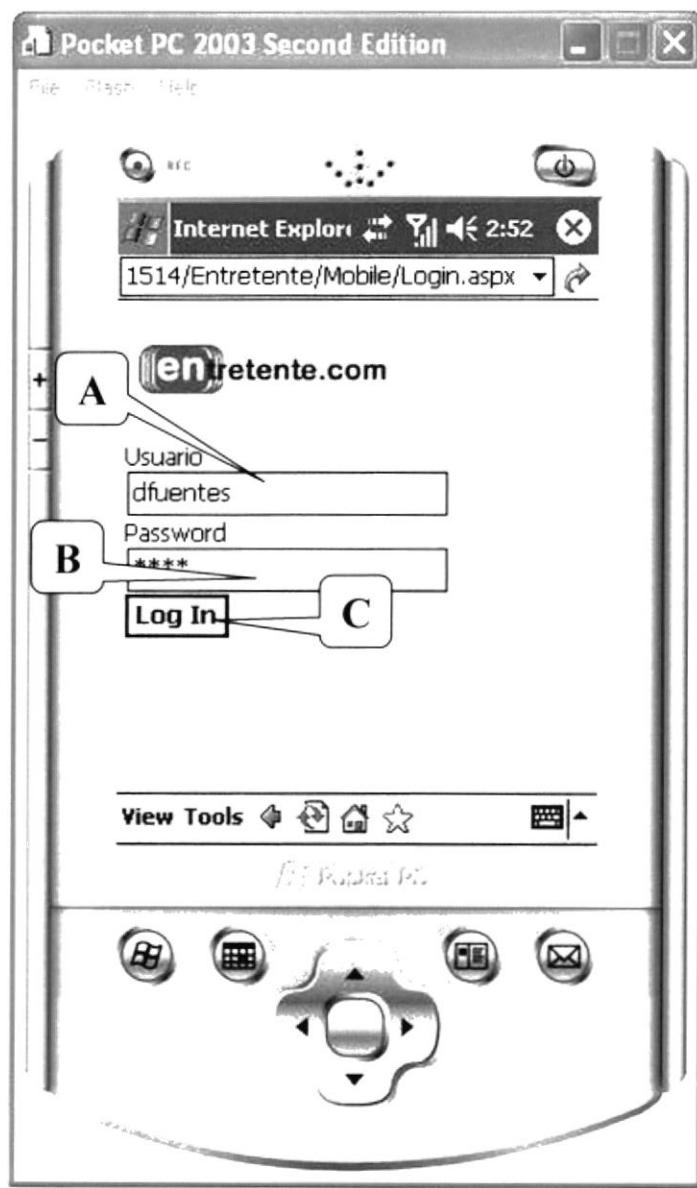


Figura 54. Pantalla de Login Dispositivo Móvil.

EDCOM
Capítulo 6 - Página 23
ESPOL
CÁRDENAS
PEÑA

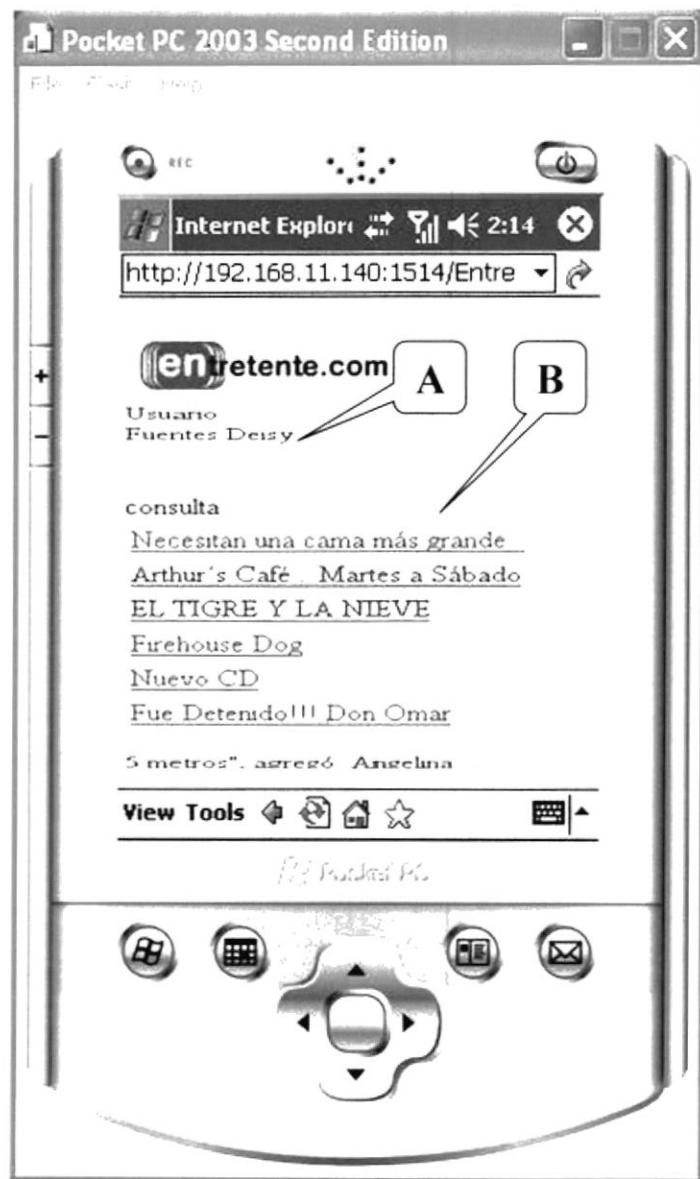
Descripción de Campos.

A	Nombre de Usuario
B	Password de Usuario
C	Botón de acceder al sitio



EDCOM
CAMPUS
PEÑA

6.23.PANTALLA DE CONSULTA DESDE EL DISPOSITIVO MÓVIL



EDCOM A
CAMPUS
PEÑA

Figura 55. Pantalla de Consulta Dispositivo Móvil.

Descripción de Campos.

A	Nombre de Usuario
B	Link a las Noticias



UNIVERSIDAD
NACIONAL
GUAYAQUIL
PEÑA

6.24. PANTALLA PARA VISUALIZAR EL DETALLE DE NOTICIAS DESDE EL DISPOSITIVO MÓVIL

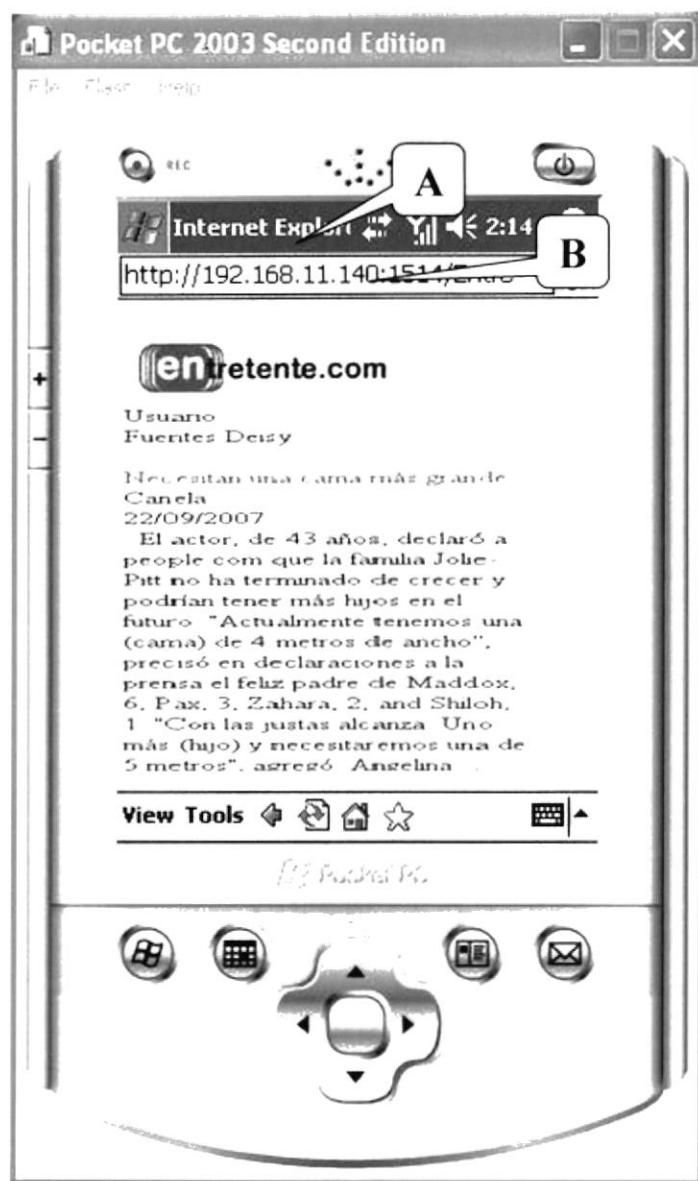


Figura 56. Pantalla de Ver Noticia Dispositivo Móvil.

Descripción de Campos.

A	Nombre Usuario
B	Detalle de Noticias

EDCOM
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ANEXO A

CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN



A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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 A57. Componentes del 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 A58. Teclado

❖ Teclas Alfanuméricas o alfábéticas

Es similar al teclado de la máquina de escribir. tiene todas las teclas del alfabeto, los diez dígitos decimales y los signos de puntuación y de acentuación.

Las letras alfábéticas 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.

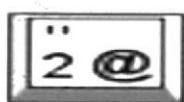


Figura A59. Teclas Alfanuméricas

Las teclas alfanuméricas las describimos a continuación:

	BARRA ESPACIADORA	Introduce espacios entre caracteres.
↹	TAB	Se representa mediante dos flechas en sentido contrario (izquierda – derecha) Sirve para alinear textos en los procesadores de texto.
↙	ENTER	Tecla para terminar párrafos o introducir datos. 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	Representado por una flecha hacia arriba permite mientras se mantiene pulsada cambiar de minúsculas a mayúsculas y viceversa.
Control	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	ALT	Se usa en combinación con otras teclas para ejecutar funciones del programa (Alt+E es abrir Edición, Alt+A es abrir Archivo, Alt+V abre Ver)
Alt Gr	ALT GR	Además de servir como tecla Alt también sirve en combinación con las teclas que incorporan símbolos en la parte inferior derecha para insertarlos en el documento (símbolos como @, €, #, llaves y corchetes necesitan pulsar Alt Gr y las teclas que contienen esos símbolos, en este caso 2, E y 3).
≣	MENÚ CONTEXTUAL	Simula un clic con el botón derecho del ratón en la posición que ocupa el cursor.
Inicio	INICIO	Esta tecla te sitúa al principio de una línea o de un documento, dependiendo del programa que estés utilizando. 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	BLOQ MAYÚS	Cuando este modo está activado (indicador iluminado en el receptor), todas las teclas de caracteres alfabéticos se insertan en mayúsculas.
Supr	SUPR	La tecla suprimir, como bien indica su nombre sirve para eliminar el carácter situado a la derecha del cursor de inserción. En otras aplicaciones elimina los elementos que se encuentran seleccionados.

Tabla A.1 Teclas Alfanuméricas



❖ Teclas de Función o fila de teclas F

Estas teclas, de F1 a F12, sirven como "atajos" para acceder más rápidamente a determinadas funciones que le asignan los distintos programas. En general, la tecla F1 está asociada a la ayuda que ofrecen los distintos programas, es decir que, pulsándola, se abre la pantalla de ayuda del programa que se esté usando en este momento.

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.

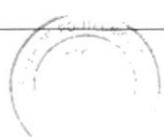


Figura A60. Teclas Alfanuméricas

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

Esc	ESC	Escape es una tecla que sirve para cancelar procesos y acciones en progreso, también sirve para cerrar cuadros de diálogo o ventanas.
Bloq Despl	BLOQ DESPL	Es utilizada bajo el sistema operativo MS-DOS para detener el desplazamiento de texto. Al presionarla, las teclas de dirección permiten recorrer un documento en lugar de simplemente cambiar la posición del cursor en el mismo.
Insert	INSERT	Esta tecla permite escribir o insertar caracteres a la vez que borra el siguiente carácter, en Microsoft Word y otros programas el programa introduce en la barra inferior la palabra SOB que indica si la tecla está activada o no.
Impr Pant Pet Sis	IMPR PANT	También "Pet Sis", significa imprimir pantalla, su función es copiar lo que aparece en pantalla como una imagen. Se guarda en el portapapeles y lo puedes pegar en cualquier documento que permita pegar imágenes.
Pause Inter	PAUSE	Se utiliza en MS-DOS para detener acciones en proceso y así poder leer el texto de esas acciones. Si se pulsa individualmente, hace una pausa en la presentación o la operación en curso dentro de un programa.

Tabla A.2 Teclas Funciones



PUBLICACIÓN
CAMPUS
PEÑA

❖ Teclado Numérico

Para que funcione el teclado numérico debe estar activada la función "Bloquear teclado numérico". Caso contrario, se debe pulsar la tecla [Bloq Lock] o [Num Lock] para activarlo. Al pulsarla podemos observar que, en la esquina superior derecha del teclado, se encenderá la lucesita con el indicador [Bloq Num] o [Num Lock]. Se parece al teclado de una calculadora y sirve para ingresar rápidamente los datos numéricos y las operaciones matemáticas más comunes: suma, resta, multiplicación y división.

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. Si está desactivado, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.



Figura A61. 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 A62. Teclado de Navegación.

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

Inicio	INICIO	Al pulsar esta tecla el cursor se sitúa al principio de la línea en la que se encontraba. En una página Web, el cursor se sitúa al principio de la página.
Fin	FIN	Su función es la contraria a la tecla Inicio, y te sitúa en el final.
Av Pág	AV PÁG	Avanza una página activa de un documento, una hoja de cálculo, una página Web, etc.
Re Pág	RE PÁG	Retrocede una página, hacia arriba la página activa de un documento, una página Web, etc.

Tabla A.3 Teclas Dirección

A.2.2 EL MOUSE

Es un periférico de ordenador, generalmente fabricado en plástico, que podemos considerar, al mismo tiempo, como un dispositivo de entrada de datos y de control, dependiendo del software que maneje en cada momento.

La información que se ingresa son básicamente comandos y posiciones en pantalla. En la actualidad, todas las PCs se venden con este dispositivo incluido.

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.



Figura A63. Mouse.

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.

Tabla A.4 Mouse

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.

Tabla A.5 Puntero del mouse

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.

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:

	<p>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.</p>
	<p>Las impresoras constituyen los dispositivos de impresión más comunes y difundidos. A diferencia de los monitores, éstas generan una copia en papel. Existen tres tipos de impresoras: matriz de puntos, inyección a tinta y láser.</p>

Tabla A.6 Unidad de salida



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.

	<p>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.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de información es mucho más rápida que los disquetes. El precio de los discos duros depende de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores, éstos almacenan los datos óptimamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD.</p>

Tabla A.7 Unidad de memoria auxiliar



ANEXO B

GLOSARIO DE TÉRMINOS



B.1. GLOSARIO TERMINOS

A

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.

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

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.

Ajax: Acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Éstas se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios y mantiene comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre la misma página sin necesidad de recargarla.

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 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): Código estándar estadounidense para el intercambio de información. Código de siete bits adoptado como un estándar mundial para facilitar el intercambio de datos entre distintos sistemas y máquinas en ambientes conectados en red.

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.

@: (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.

B

Backup: Copias de archivos, equipos de reemplazo o procedimientos alternativos disponibles para ser usados en caso de emergencias producidas por fallas totales o parciales de un sistema computacional.

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

Banda ancha: Sistema de transmisión de datos de gran capacidad. Permite transmitir millones de bits e integrar servicios de telefonía, Internet y datos en general y televisión

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.

Base de datos relacional: Colección de datos organizada y relacionada, para evitar duplicaciones y permitir la obtención de datos combinados, satisfaciendo la necesidad de usuarios con diferentes necesidades 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): La unidad más pequeña de información utilizada en un sistema de numeración binario. Un bit sólo puede ser cero o uno.

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

C

Caché: Subsistema especial de memoria en el que se almacenan los datos más utilizados para obtener acceso más rápido. Una memoria caché almacena el contenido de las ubicaciones RAM de acceso más frecuente y las direcciones donde estos datos se almacenan. Cuando el procesador hace referencia a una dirección de memoria, la caché comprueba si almacena dicha dirección.

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.

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

Cliente: Programa que demanda servicios de otra computadora llamada servidor, y se hace cargo de la interacción necesaria con el usuario.

Código fuente: Programa escrito en un lenguaje de programación de alto nivel por un programador. Es solo un archivo de texto simple que contiene la secuencia de operaciones que la computadora deberá ejecutar, en una forma simple de entender por una persona (que sepa programar en dicho lenguaje).

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.

Compatibilidad: Habilidad de usar sistemas y dispositivos de una computadora en otra, sin requerir cambios.

Compilador: Programa que traduce instrucciones escritas en un lenguaje de programación de alto nivel a un lenguaje de máquina.

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.

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: Es una barra horizontal o vertical que indica la posición de la entrada de texto en la pantalla de la computadora. En los entornos gráficos, el cursor y el puntero del ratón pueden aparecer simultáneamente.



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 IP: Dirección de una máquina en Internet expresada en números. Es única a nivel mundial. En su versión IPv4 (la más común todavía), la forman 4 conjuntos de números binarios, o su representación decimal (Ej. 212.15.82.22).

Disco rígido: Medio secundario de almacenamiento compuesto por varios discos superpuestos, con cabezas lecto-grabadoras, alojado en una unidad cerrada herméticamente.

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.

Diskette: Disco delgado y manipulable que dispone de dos superficies de grabación magnética. Sus variables más comunes son los floppy disks o discos flexibles, aunque también existen otros de mayor capacidad como los discos Zip.

DNS: (Domain Name System): Sistema que almacena y asocia diferentes tipos de información con nombres de dominio. Su función más importante es traducir el nombre de dominio a una dirección IP.

Dominio: El nombre de dominio es un identificador único a través de la cual las computadoras se vinculan a Internet (por Ej. para identificar sitios web y direcciones de correo electrónico). El sistema es jerárquico permitiendo la definición de subdominios de un dominio existente. A veces coloquialmente (y de modo incorrecto) se utiliza para referirse a las "direcciones Web")

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 ícono dentro de una ventana de grupo.

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.

La computadora ejecutará una operación de “escritura” cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla

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.

Extensiones de archivos: Es una cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente antecedida por un punto. Su función principal, es diferenciar el formato del archivo, de modo que el sistema operativo disponga el procedimiento correspondiente para ejecutarlo o interpretarlo.

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, autentificación, 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: Programa de uso sin costo siempre que se respeten las condiciones del propietario del mismo. No debe confundirse con Free Software.

FTP: (File Transfer Protocol): Protocolo de transferencia de archivos de una computadora a otra, usado en 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 Los componentes físicos de la computadora, así como sus periféricos.

Hipertexto: Concepto consistente en vincular varios documentos a través de palabras o frases comunes, pudiendo relacionar y alcanzar rápidamente unos con otros.

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: (Alojamiento u Hospedaje) Sitio que un proveedor de Internet ofrece en sus servidores para que un individuo u organización aloje su sitio web.

HTML: (HiperText Markup Language): Lenguaje de composición de páginas de hipertexto para la WWW.

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.

I

Icono: Símbolo que representa un programa, archivo o aplicación y que sirve para ejecutar al mismo.

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 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 el resultado del procesamiento de datos. Todo aquello que permite adquirir cualquier tipo de conocimientos.

Informática: Es la ciencia que estudia el tratamiento automático y racional de la información.

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

Interfaz: Conexión entre dos componentes de hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación. También llamada por el término en inglés interfase.

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

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.

Internet: Red mundial de computadoras, cuya comunicación se realiza a través del protocolo TCP/IP.

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, compilán 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

Key: Clave utilizada para acceder a datos protegidos por encriptación.

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

Kilobyte: Medida de información. Contiene 1.024 bytes.

L

LAN: (Local Area Network): Red de área local. Es la forma en la cual se interconectan computadoras ubicadas en un mismo lugar a través de un cable de red.

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.

Logo: Lenguaje de programación creado por Wally Feurzeig y Seymour Papert. Basado en el lenguaje Lisp, fue concebido como un lenguaje apropiado para el aprendizaje y por eso está traducido a muchos idiomas. Muy usado cuando se empezaron a introducir computadoras en los centros educativos. Su característica más conocida es el uso de los llamados gráficos de tortuga, un sistema gráfico muy intuitivo encaminado a la exploración de la geometría.

M

Megabyte (MB): Medida de información equivalente a 1.024 kilobytes.

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

Memoria principal: Lugar en el cual se almacenan datos e instrucciones en una computadora antes y durante su ejecución.

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: (MOdulador - DEModulador) Aparato que convierte las señales digitales en analógicas y viceversa. Permite la comunicación entre dos computadoras a través de la línea telefónica.

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: Forma de presentar información a través de una computadora, usando texto, gráficos, sonido o video.

MS-DOS: (Microsoft Disk Operating System) Sistema operativo con interfaz de texto que equipó a las PC XT de IBM en lo que luego sería la mayor explosión de consumo de computadoras de la historia.

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.

Net: Apócope de Internet.

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 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

Ordenador o Computador: Términos usados generalmente en España o algunos países de Latinoamérica para referirse a una computadora.

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

Palabra reservada: Palabra que no puede usarse para propósitos distintos de los establecidos por el programa en uso.

Password: Contraseña utilizada para ingresar en una red o en un sistema de manera segura.

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, identifiable 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: Placa de circuito impreso donde se instalan el procesador, la ROM, la RAM, los buses y otros elementos de una computadora.

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

Programa objeto: Ver código objeto.

Programador: Persona que define la solución a un problema y escribe las instrucciones requeridas por una computadora para llevar a cabo esa solución. Un programador que también realiza análisis de sistemas y diseño, suele llamarse Analista/Programador.

Protocolo: Definición del sistema de comunicación de una computadora. Acuerdo entre diferentes sistemas para trabajar conjuntamente bajo un estándar común. Conjunto de normas que permiten estandarizar un procedimiento repetitivo.

Prueba de escritorio: Inspección visual de un programa para depurarlo antes de ejecutarlo en una computadora. Se realiza a mano.

Puerto paralelo: Conexión de comunicaciones para conectar la computadora con periféricos externos. Se caracteriza por enviar los datos de a un byte (o sea 8 bits) por vez.

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): Memoria primaria de una computadora. En las PCs es accesible por el procesador a través del puente norte del chipset.

Red: Interconexión de una o más computadoras a través de hardware y software.

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: Conjunto de protocolos que rigen la transmisión de información en Internet. En realidad está compuesto por dos protocolos TCP (transfer control protocol) encargado de controlar las transferencias de datos e IP (Internet protocol) o protocolo de Internet.

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

Telnet: (Telecommunications Network): Protocolo de Internet que permite entrar en una computadora remota, operándola como una terminal.

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

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

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

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

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

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

Transmisión análoga: Transferencia eléctrica de una señal o una forma de onda de cambio continuo.

Transmisión asincrónica: Método de transferencia de datos en el cual las unidades emisoras y receptoras no tienen igual velocidad.

Transmisión digital: Transferencia eléctrica de datos por señales discretas.

Transmisión sincrónica: Método de transferencia eléctrica en el cual las velocidades de entrada y salida son iguales.

U

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

URL: (Uniform Resource Locator). Localizador uniforme de recursos. Estándar que especifica un tipo de servicio en Internet, así como la localización exacta del archivo correspondiente. Dirección de un sitio web, universal y único a nivel mundial.



USB: Tecnología de bus que permite conectar a la computadora periféricos externos que requieran gran flujo de datos (como las cámaras digitales). Actualmente (al año 2003) la velocidad máxima que puede alcanzar, la versión USB 1.1, es de 1,5 Mb/seg y la versión 2.0, 60 Mb/seg.

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

Ventana: Parte de la pantalla usada independientemente del resto.

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.

Virus informático: Programa con finalidades destructivas o de interferencia del funcionamiento correcto de los sistemas informáticos

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 Área Network ó Red de Área Local Inalámbrica).

World Wide Web:(WWW): Sistema de organización de la información de Internet a través de enlaces hipertexto. En sentido estricto es el conjunto de servidores que emplean el protocolo HTTP.