



T
001.61
P426

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

ESCUELA DE COMPUTACION

**SISTEMA DE CONTROL DE PROYECTOS
DE INVESTIGACION**

Desarrollo de Aplicaciones

Previa a la obtención del Título de:

ANALISTA DE SISTEMAS

Realizada por:

Marcela Pera Mora

Shirley Tania Vega Borbor

GUAYAQUIL - ECUADOR

1984 - 1985

ING. LUIS RODRIGUEZ OJEDA

Director de la Tesis

DEDICATORIA

A nuestros Padres y Hermanos

AGRADECIMIENTO

Agradecemos al Dr. Alfredo Barriga Director del Centro de Investigación Científica y Tecnológica (CICYT) y a nuestro Director de Tesis Ing. Luis Rodríguez; quienes generosamente con sus capacitados conocimientos, colaboraron en el logro de nuestro objetivo.

DECLARACION EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestos en esta tesis, me corresponden exclusivamente; y, el patrimonio intelectual de la misma, a la ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL".

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

Shirley B. Vega B.

Shirley Tania Vega Borbor

DECLARACION EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestos en esta tesis, me corresponden exclusivamente; y, el patrimonio intelectual de la misma, a la ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL".

(Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESFOL).



Marcela Pera Mora

I N D I C E

	Pág.
1. DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA.	
1.1 SISTEMA DE CONTROL DE PROYECTOS	001
1.2 ALCANCE	001
1.3 LIMITACIONES	002
1.4 DESCRIPCION GENERAL DE ARCHIVOS.	
1.4.1 ARCHIVO DE PROYECTOS	002
1.4.2 ARCHIVO DE RUBROS	002
1.4.3 ARCHIVO DE PERSONAL	003
1.4.4 ARCHIVO DE CRONOGRAMA	003
1.4.5 ARCHIVO DE MOVIMIENTOS	003
2. FLUJO DE DOCUMENTOS.	
2.1 DESCRIPCION	004
2.2 DIAGRAMA	006
3. DISEÑO DE ARCHIVOS.	
3.1 DESCRIPCION DETALLADA	007
3.2 ARCHIVO PROYECTOS	007
3.3 ARCHIVO RUBROS	011
3.4 ARCHIVO PERSONAL	015
3.5 ARCHIVO CRONOGRAMA	018
3.6 ARCHIVO MOVIMIENTOS	021
4. DESCRIPCION DE PROGRAMAS.	
4.1 LISTA DE PROGRAMAS	024

4.2	DESCRIPCION DETALLADA DE PROGRAMAS .	
4.3	PROGRAMA DE INICIO.	
4.3.1	CLAVE	026
4.4	PROGRAMAS DE ENLACE.	
4.4.1	MENU	026
4.4.2	REPORT	026
4.5	PROGRAMAS DE CREACION.	
4.5.1	REGFALS	027
4.5.2	PROYECTO	028
4.5.3	RUBROS	030
4.5.4	PERS	032
4.5.5	CRONOG	034
4.6	PROGRAMAS DE ACTUALIZACION.	
4.6.1	ACTPROY	036
4.6.2	ACTRUBR	037
4.6.3	APERS	039
4.6.4	ACTCRO	041
4.6.5	DELPROY	042
4.7	PROGRAMAS DE CONSULTA.	
4.7.1	CONSGEN	044
4.7.2	DRUBROS	045
4.7.3	CFINAN	046
4.7.4	CONSRUB	047
4.7.5	CONCRO	048
4.7.6	PROBLEM	049

4.7.7	CACTIV	051
4.8	PROGRAMAS LISTADORES.	
4.8.1	REP01	053
4.8.2	REP02	054
4.8.3	REP03	055
4.8.4	REP04	056
4.8.5	REP05	057
4.8.6	REP06	058
4.8.7	REP07	060
5.	OPERATIVA DEL SISTEMA (INSTRUCTIVOS).	
5.1	INTRODUCCION	061
5.2	DESCRIPCION GENERAL DE LA OPERATIVA	061
5.3	INGRESO AL SISTEMA	064
6.	APENDICES.	
6.1	DISEÑOS DE PANTALLAS	115
6.2	LISTADOS DE REPORTES	226

MANUAL DEL SISTEMA

1. DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA

DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA

SISTEMA DE CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION.

El Sistema de Control de Proyectos tiene como objetivo llevar un control Financiero de los Rubros y Técnico de las actividades de un Proyecto de Investigación.

Este control se lo hacía anteriormente, en forma manual y dependiendo del Departamento Financiero, para saber el estado del Proyecto. En el Sistema actual (desarrollado en una IBM/PC en language COBOL), se podrá registrar automáticamente toda la información de un Proyecto; por lo tanto se podrá obtener la información deseada al instante.

Este Sistema se inicia con la aprobación de un Proyecto de investigación, presentado por la ESPOL al CNUEP o a alguna otra Entidad Auspiciadora. La ESPOL será considerada como la Entidad Ejecutora.

Una vez aprobado el Proyecto de Investigación, se deberá registrar sus Rubros, Actividades y demás datos específicos del mismo, en los archivos respectivos.

Cuando el Proyecto esté en marcha, se deberá registrar los desembolsos efectuados a cada rubro, además actualizar el Cronograma de Trabajo.

A L C A N C E.

El Centro de Investigación Científica y Tecnológica

(CICYT) podrá hacer uso de este Sistema para agilizar el Control de Rubros, Actividades, Aportaciones de un Proyecto que hasta ahora ha sido llevado manualmente.

L I M I T A C I O N E S.

Este Sistema tiene algunas limitaciones :

1. Si en un futuro se desea correr el Sistema en una red de terminales conectados a una Consola, en caso de actualizaciones el sistema no provee bloqueo a los registros.
2. Durante el desarrollo del Sistema, este ha estado sujeto a diferentes cambios, debido a que los Proyectos que se encuentran realizándose tienen un nuevo formato. Si este sufre nuevos cambios, en el Sistema también deberán efectuarse estos cambios.

DESCRIPCION GENERAL DE ARCHIVOS.

ARCHIVO PROYECTOS .- En este archivo se registrará la información general del proyecto, remesas de las entidades auspiciadoras y las cantidades presupuestadas y gastadas de cada rubro perteneciente a ese proyecto.

ARCHIVO RUBROS .- En este se graba información referente a los items presupuestados para cada rubro del Proyecto de Investigación, tal como : Nombre del Item, Cantidad Presupues-

tada y Valor (en \$) Presupuestado.

ARCHIVO PERSONAL .- En este Archivo se grabará información referente al Rubro de Sueldos y Salarios, información sobre cada uno de los participantes que intervendrán en un proyecto tal como : Nombre del Participante, Cargo que ocupa en el Proyecto, Fecha de ingreso del participante al Proyecto, etc.

ARCHIVO CRONOGRAMA .- En este archivo se graba el Cronograma de trabajo de cada proyecto, de ahí su nombre. Se graban las actividades a realizarse con sus fechas respectivas, y su status correspondiente.

ARCHIVO MOVIMIENTOS .- Aquí se registrarán los gastos realizados en el Proyecto, los mismos que se originarán por la compra de un Item, por el Pago de sueldo a un participante , por el pago de Bonificaciones. Cada registro tendrá información de un gasto tal como : Valor del egreso, fecha en que se realizó el movimiento, descripción del gasto, etc.

2. FLUJO DE DOCUMENTOS

FLUJO DE DOCUMENTOS

1. Documento : Formulario de Presentación de Proyectos CNUEP
 - a) Lo llena el investigador responsable (Profesor de la ESPOL).
 - b) Pasa a ser evaluado por el Consejo de Investigación.
 - c) Luego de su aprobación pasa al CNUEP para su evaluación y aprobación.
2. Dos Formularios de Fondos a utilizar.

Son llenados en el CICYT y permanecen allí. Uno para los fondos que da el CNUEP y el otro para los fondos de la ESPOL que no debe ser mayor al 5% de lo que da el CNUEP.
3. Transferencia Via Telex.

CNUEP --> Banco Central --> Cuenta especial de la ESPOL
4. Solicitud de Fondos.
 - a) Lo llena el investigador
 - b) Es enviado al CICYT, para que el CICYT los pida.
5. Certificación sobre Disponibilidad de Fondos del Proyecto.
 - a) Se lo llena en el CICYT
 - b) Es enviado junto con la Solicitud de Fondos (del Investigador) a la oficina de Presupuesto.
 - c) Luego es enviado a la Direccion Financiera, donde se emitirá la certificación correspondiente.
6. Solicitud al Rectorado.
 - a) Esta solicitud es llenada en el CICYT.
 - b) Luego es enviada al Rectorado junto con la

Certificación.

7. Aprobación del Rectorado.

- a) Va a la Dirección Financiera nuevamente.
- b) De la Dirección Financiera pasa a la oficina de Contabilidad.

Si se trata de COMPRAS :

8. Orden de Compra.

De la oficina de Contabilidad va esta orden a Suministro, y allí se encargan de hacer la compra; con el cheque emitido por Tesorería.

Si se trata de FONDO A REPONERSE :

9. Orden para Cheque.

Esta orden pasa de la oficina de Contabilidad a Tesorería la Orden y es emitido el cheque.

10. Cheque.

El cheque pasa de Tesorería al Director del Proyecto.

11. Justificación del Gasto (Planillas, Facturas, etc.)

Esta justificación la realiza el Director del Proyecto para justificar los gastos realizados.

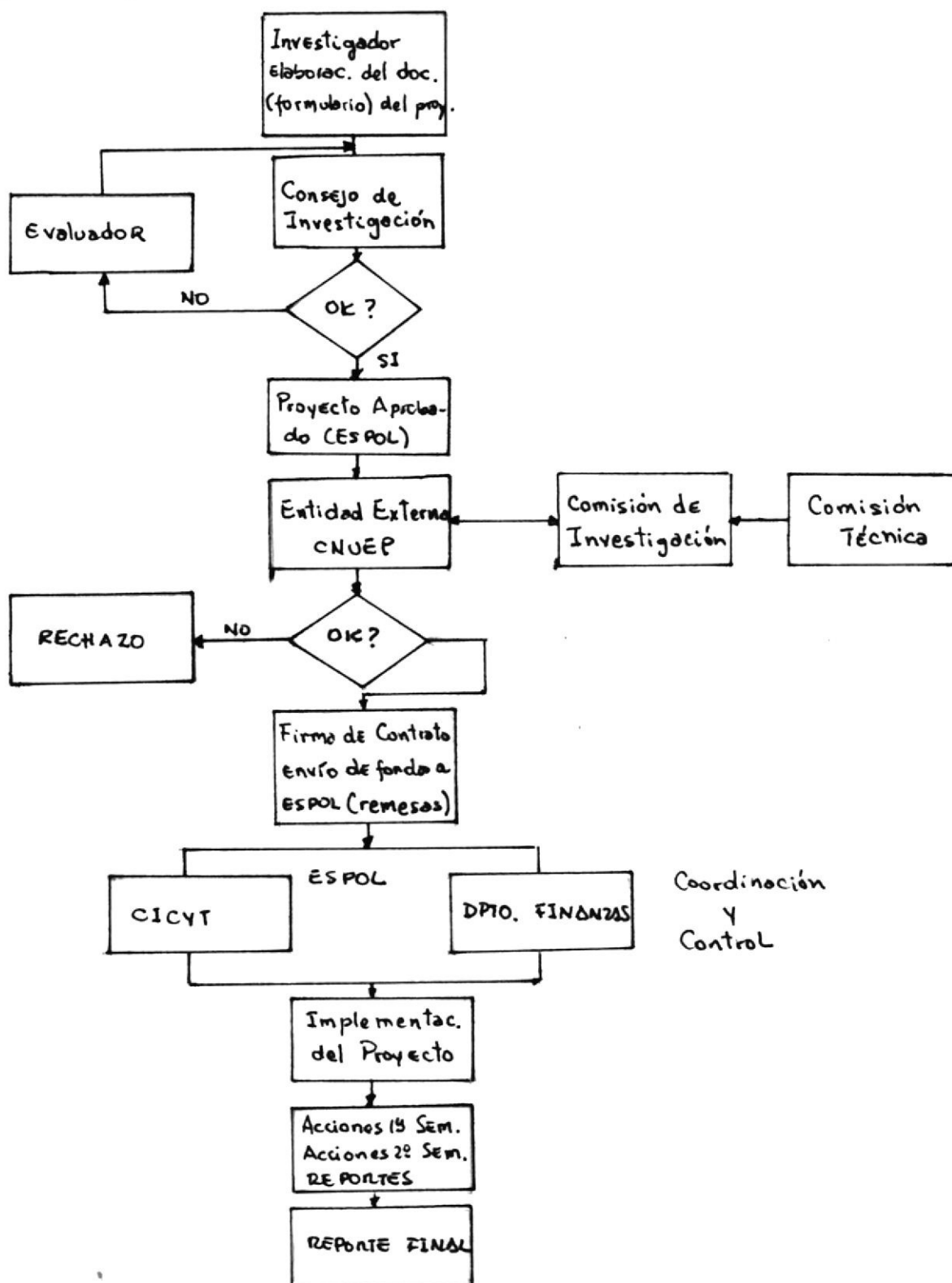
En caso de CONTRATACION DE PERSONAL :

12. Aprobación del Rectorado.

Pasa de la Oficina de Contabilidad a la Oficina de Personal y de esta oficina va la orden a la Asesoría Jurídica.

13. Contrato.

El Contrato es emitido por la Asesoría Jurídica y firmado por la persona contratada.



3. DISEÑO DE ARCHIVOS

DISEÑO DE ARCHIVOS.

DESCRIPCION DETALLADA.

ARCHIVO DE PROYECTOS.

En este archivo se creará un registro por cada proyecto, en el cual se graba información general referente a ese proyecto. Este archivo será considerado el archivo maestro de nuestro Sistema.

La clave del archivo es : el código del Proyecto.

Además está formado de los siguientes campos :

Datos Generales:

. Resto-clave	Nombre de la entidad ejecutora y de las entidades auspiciadoras
. Partida	Código del Proyecto para Contabilidad
. Nombre	Nombre del Proyecto
. Director	Director del Proyecto
. Fecha-ini	Fecha que se inicia el proyecto
. Fecha-ter	Fecha de Terminación
. Fecha-apr	Fecha de Aprobación
. Uni-resp	Unidad responsable del proyecto
. A-espol	Aporte de ESPOL (Entidad ejecutora)

Tabla de los aportes y remesas de las entidades auspiciadoras:

. Entidad	Nombre de la Entidad auspiciadora
. Aporte	Aporte de la Entidad auspiciadora
. Aporte-1	Primera remesa de la Entidad
. Apote-2	Segunda remesa de la Entidad

- . Aporte-3 Tercera remesa de la Entidad
- . Aporte-4 Cuarta remesa de la Entidad
- . Aporte-5 Quinta remesa de la Entidad
- . Aporte-6 Sexta remesa de la Entidad

Monto que se suma al dinero efectivo (Suma de remesas) con que cuenta el proyecto:

- . monto-interno Monto del 5% máximo del costo total
del Proyecto dado por la ESPOL

Tabla de cantidades presupuestadas y gastadas de cada rubro :

- . Cant-presu Cantidad presupuesta para un rubro
- . Gastado Cantidad gastada para un rubro

El nombre del Rubro a que pertenecen estas cantidades es dada por el código de Rubro, el cual lo tomamos del índice de la tabla anterior. Los rubros son los que se muestran en el siguiente archivo.



DESCRIPCION DE REGISTROS

SISTEMA	ARCHIVO	IDENTIFICACION DEL ARCHIVO			COD. DEL BOOK	DISPOSITIVO
	PROYECTO	FILE-10 'A: PROY. DAT'				
CREACION	LONG. DE REG.	ORGANIZACION	F. DE BLOQUEO	CAMPO DE CLAVE	FECHA MODIFIC.	VERSION
/ /	535 BYTES	INDEXADO		CLAVE-PROY	/ /	

Sec. del Campo	Pos. Relativa DE	HASTA	NUM. BYTES	NUM. DEC.	TIPO	NOMBRE MNEMONICO	DESCRIPCION
Φ1	1	535	535		A	REG-PROY	Nombre del Registro del Archivo
Φ2	1	5	5		N	CLAVE-PROY	Clave del Registro
Φ2	6	18	13		A	RESTO-CLAVE	Iniciales de Entidades
Φ2	19	592	574		A	TUDO-PROY	2ª Parte del Registro
Φ3	19	27	9		A	PARTIDA	Código para Contabilidad
Φ3	28	57	30		A	NOMBRE	Nombre del Proyecto
Φ3	58	92	25		A	DIRECTOR	Director del Proyecto
Φ3	83	88	6		N	FECHA-INI	Fecha de Inicio
Φ3	89	94	6		N	FECHA-TER	Fecha de Terminación
Φ3	95	100	6		N	FECHA-APR	Fecha de Aprobación
Φ3	101	112	12		A	UNI-RESP	Unidad Responsable
Φ3	113	123	11	2	N	A-ESPOL	Aporte de la Espol
Φ3	124	424	301		A	TABLA	Tabla de Remesas (3 Elementos)
Φ4			10		A	ENTIDAD	Entidad Auspiciadora
Φ4			11	2	N	APORTE	Aporte de la Entidad
Φ4			11	2	N	APORTE-1	REMESA PRIMERA
Φ4			11	2	N	APORTE-2	SEGUNDA REMESA
Φ4			11	2	N	APORTE-3	TERCERA REMESA
Φ4			11	2	N	APORTE-4	Cuarta REMESA
Φ4			11	2	N	APORTE-5	Quinta REMESA
Φ4			11	2	N	APORTE-6	Sexta REMESA
Φ3	425	435	11	2	N	MONTO-INTERNO	

NOTAS:



HOJA DE DESCRIPCION DE ARCHIVOS

APLICACION:
PAGINA 10 DE

IDENTIFICACION: A: PROY. DAT

ETIQUETA: PROYECTO

CREACION: / /

ANALISTA:

DESCRIPCION:

SOPORTE	ORGANIZACION	PROTECCION	ESPECIFICACIONES
<input type="checkbox"/> CINTA	<input type="checkbox"/> DIRECTO <input checked="" type="checkbox"/> INDEX.	<input type="checkbox"/> TEMPORAL	FACTOR DE BLOQUEO _____
<input checked="" type="checkbox"/> DISKETTE	<input type="checkbox"/> SECUENCIAL	<input type="checkbox"/> PERMANENTE	LONG. BLOQUE: _____
<input type="checkbox"/> DISCO	<input type="checkbox"/> VSAM _____	Ciclo de Retencion _____	NRO. REGISTROS: _____

CODIGO DEL BOOK	TIPO REGISTRO	LONGITUD DE REGISTRO		CAMPO CLAVE	LONG. DE CLAVE	Pos. Inicio de Clave
		PROMEDIO	MAXIMA			
		592	592	CLAVE - PROY	5 bytes	1

PROGRAMAS QUE REFERENCIAN A ESTE ARCHIVO

PROGRAMAS	SISTEMA	ACCESO	I/O	COMENTARIOS
REGFALS	CPI	SEQUENTIAL	OUTPUT	Creación Registro Falso
PROYECTO	CPI	RANDOM	I/O	Creación de un Proyecto
ACTPRO	CPI	RANDOM	I/O	Actualización de un Proyecto
ACTRUBR	CPI	RANDOM	I/O	Actualiza Cantidad Gastada
APERS	CPI	RANDOM	I/O	Actualiza Cantidad Gastada
DELPROY	CPI	RANDOM	I/O	Elimina un Proyecto
CONSGEN	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta GENERAL
DRUBROS	CPI	RANDOM	INPUT	Detalle de un Rubro
CFINAN	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta Financiera
CONSRUB	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta GENERAL de Rubros
PROBLEM	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta de Proyectos con Proble.
REP01	CPI	RANDOM	INPUT	Detalle de un Rubro
REP03	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta General de los Rubros
REP04	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta Financiera
REP05	CPI	RANDOM	INPUT	Consulta GENERAL
REP06	CPI	RANDOM	INPUT	Proyectos con Problemas

NOTAS: En los programas: Rubros, Pers, Cronog, Cactiv, Rep02, Rep07, se utiliza este archivo para verificar si existe proyecto, mediante acceso RANDOM y apertura I/O.

ARCHIVO DE RUBROS.

En este archivo se grabarán los Rubros presupuestados para un Proyecto, detallados en items.

Los rubros son :

1. Sueldos y Salarios
2. Equipos
3. Materiales Fungibles
4. Viajes y Transportes
5. Otros

En este archivo se creará un registro por cada Item de un Rubro, pudiéndose crear varios Items por cada Rubro, puede darse el caso que no se registren Items para un Rubro.

La clave de este archivo está formada por :

- . Código del Proyecto
- . Código del Rubro
- . Código del Item

Código del Proyecto, nos servirá para saber a que Proyecto pertenece el Rubro registrado.

Código del Rubro, para registrar a que Rubro pertenece el Item.

Código del Item, es un número secuencial ascendente, que se asignará a cada item del Rubro.

Además de la clave, el registro está formado por los siguientes campos :

- . Valor-Presup valor (en \$) que se presupuestó gastar

en ese Item.

- . Canti-Item Cantidad presupuestada del Item.
- . Nombre-Item Nombre del Item.
- . Status-Rubr Estado del registro.

IDENTIFICACION: "B: RUBR.DAT"	ETIQUETA: RUBROS	CREACION: / /
ANALISTA:		

DESCRIPCION: _____

SOPORTE	ORGANIZACION	PROTECCION	ESPECIFICACIONES
<input type="checkbox"/> CINTA <input checked="" type="checkbox"/> DISKETTE <input type="checkbox"/> DISCO	<input type="checkbox"/> DIRECTO <input checked="" type="checkbox"/> INDEX. <input type="checkbox"/> SECUENCIAL <input type="checkbox"/> VSAM	<input type="checkbox"/> TEMPORAL <input type="checkbox"/> PERMANENTE Ciclo de Retención _____	FACTOR DE BLOQUEO _____ LONG. BLOQUE: _____ NRO. REGISTROS: _____

CODIGO DEL BOOK	TIPO REGISTRO	LONGITUD DE REGISTRO		CAMPO CLAVE	LONG. DE CLAVE	Pos. Inicio de Clave
		PROMEDIO	MAXIMA			
		58	58	CLAVE- RUBROS	8 bytes	1

PROGRAMAS QUE REFERENCIAN A ESTE ARCHIVO

[illegible]

NOTAS:

ARCHIVO DE PERSONAL.

En este archivo se creará un registro por cada Participante del Proyecto, la clave del archivo está formada por :

- . Código del Proyecto
- . Código del Participante

Código del Proyecto, servirá para determinar a que Proyecto pertenece el Participante.

Código del Participante, número secuencial ascendente, que se asignará a cada Participante de un Proyecto.

Además de la clave el registro está formado por :

Datos Generales :

- . Nomb-Part Nombre del Participante.
- . Cargo Cargo que ocupa el Participante.
- . Status-Perso Estado del Registro.

Datos referentes al Contrato :

- . Num-horas Número de horas al mes que trabajará el Participante en el Proyecto.
- . Num-Meses Número de Meses Total contratado.
- . Sueldo Sueldo Mensual a ganar.
- . Fecha-Ing-Part Fecha en que el participante ingresa al Proyecto.
- . Fecha-Egreso-p Ultima fecha en que se pagó al Participante.

ARCHIVO DE CRONOGRAMA.

En este archivo se crea un registro por cada Actividad del Cronograma de Trabajo.

La clave de este archivo está formada por :

- . Código del Proyecto
- . Código de la Actividad

El Código del Proyecto nos indica a que proyecto pertenece el Cronograma de Trabajo que estamos ingresando, consultando o listando.

El Código de la Actividad es un número secuencial ascendente que va a ser asignado a cada actividad.

Además de estos campos el registro contiene los siguientes campos:

- | | |
|---------------|---|
| . Actividad | Nombre de la actividad |
| . Descripción | Descripción de la actividad |
| . Fec-prog | Fecha Programada para el inicio de la Actividad |
| . Fec-real | Fecha de inicio Real |
| . Stat | Status de la Actividad |

El status de la actividad permanecerá en blanco mientras la actividad no haya terminado; una vez que la actividad ha terminado se actualizará este campo grabándole una "T".



DESCRIPCION DE REGISTROS

SISTEMA	ARCHIVO	IDENTIFICACION DEL ARCHIVO			COD. DEL BOOK	DISPOSITIVO
	CRONOGRAMA	FILE-16 "8:CRONJ.DAT"				
CREACION	LONG. DE REG.	ORGANIZACION	F. DE BLOQUEO	CAMPO DE CLAVE	FECHA MODIFIC.	VERSION
1 /	74 bytes	INDEXADO		CLAVE-CRO	1 /	

Sec. del Campo	Pos. Relativa		NUM.	NUM.	TIPO	NOMBRE MNEMONICO	DESCRIPCION
	DE	HASTA	BYTES	DEC.			
Φ1	1	74	74		A	REG-CRO	Nombre del Registro del Archivo
Φ2	1	7	7		N	CLAVE-CRO	Clave del Registro
Φ3	1	5	5		N	CODIGO-P	Código del Proyecto
Φ3	6	7	2		N	NUM-ACTI	Número de Actividad
Φ2	8	74	64		A	RESTO	
Φ3	8	14	7		A	ACTIVIDAD	Nombre de la Actividad
Φ3	15	59	45		A	DESCRIPCION	Descripción de la Actividad
Φ3	60	65	6		N	FEC-PROG	Fecha de Inicio Programada
Φ3	66	71	6		N	FEC-REAL	Fecha de Inicio Real
Φ3	72	72	1		A	STAT	Estado de la Actividad
Φ3	73	74	2		N	DURACION	Duración en meses de la Actividad

NOTAS:

IDENTIFICACION; B: CRONO. DAT

ETIQUETA: CRONOGRAMA

CREACION: / /

VALISTA:

DESCRIPCION:

SOPORTE	ORGANIZACION	PROTECCION	ESPECIFICACIONES
<input type="checkbox"/> CINTA <input checked="" type="checkbox"/> DISKETTE <input type="checkbox"/> DISCO	<input type="checkbox"/> DIRECTO <input checked="" type="checkbox"/> INDEX. <input type="checkbox"/> SECUENCIAL <input type="checkbox"/> VSAM _____	<input type="checkbox"/> TEMPORAL <input type="checkbox"/> PERMANENTE Ciclo de Retención _____	FACTOR DE BLOQUEO _____ LONG. BLOQUE: _____ NRO. REGISTROS: _____

CODIGO DEL BOOK	TIPO REGISTRO	LONGITUD DE REGISTRO		CAMPO CLAVE	LONG. DE CLAVE	Pos. Inicio de Clave
		PROMEDIO	MAXIMA			
		74	74	CLAVE-CRO	7 bytes	1

PROGRAMAS QUE REFERENCIAN A ESTE ARCHIVO

[illegible]

NOTAS:

ARCHIVO DE MOVIMIENTOS.

En este archivo se creará un registro por cada gasto realizado en el proyecto.

La clave esta formada por :

- . Código del Proyecto
- . Código del Rubro
- . Código del Movimiento

Código del Proyecto, nos servirá para determinar a que Proyecto se le registrará el Gasto efectuado.

Código del Rubro, Rubro bajo el cual se registrará el gasto efectuado.

Código del Movimiento, número secuencial ascendente que se asignará a cada gasto que se realice del Rubro.

Además de la clave, el registro está formado por :

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| . Gast-Movim | Valor (en \$) del gasto realizado. |
| . Cant-movim | Cantidad comprada del Item. |
| . Fech-Egr-M | Fecha en que se realizó el Gasto. |
| . Descr-M | Descripción del Gasto realizado. |



HOJA DE DESCRIPCION DE ARCHIVOS

APLICACION:

PAGINA 23 DE

IDENTIFICACION: "B: MOV. DAT"

ETIQUETA: MOVIMIENTOS

ANALISTA:

CREACION: / /

DESCRIPCION:

SOPORTE	ORGANIZACION	PROTECCION	ESPECIFICACIONES
<input type="checkbox"/> CINTA	<input type="checkbox"/> DIRECTO <input checked="" type="checkbox"/> INDEX.	<input type="checkbox"/> TEMPORAL	FACTOR DE BLOQUEO _____
<input checked="" type="checkbox"/> DISKETTE	<input type="checkbox"/> SECUENCIAL	<input type="checkbox"/> PERMANENTE	LONG. BLOQUE: _____
<input type="checkbox"/> DISCO	<input type="checkbox"/> VSAM _____	Ciclo de Retencion _____	NRO. REGISTROS: _____

CODIGO DEL BOOK	TIPO REGISTRO	LONGITUD DE REGISTRO		CAMPO CLAVE	LONG. DE CLAVE	Pos. Inicio de Clave
		PROMEDIO	MAXIMA			
		57	57	CLAVE-MOVIMI	8 bytes	1

PROGRAMAS QUE REFERENCIAN A ESTE ARCHIVO

PROGRAMAS	SISTEMA	ACCESO	I/O	COMENTARIOS
ACTRUBR	CPI	Dynamic	I/O	Registra los gastos efectuados por Items.
APERS	CPI	Random	I/O	Registra los gastos efectuados por Sueldos o Bonificaciones.
DELPROY	CPI	Dynamic	I/O	Elimina todos los movimientos de un Proyecto.
DRUBROS	CPI	Dynamic	INPUT	Consulta Detallada de todos los Gastos de un Rubro Especifico.
REPQ1	CPI	Dynamic	INPUT	Reporte de los gastos efectuados para un Rubro.

NOTAS:

4. DESCRIPCION DE PROGRAMAS

DESCRIPCION DE PROGRAMAS.

LISTA DE PROGRAMAS

- CLAVE .- Este programa pedirá ingresar la clave de acceso al Sistema.
- MENU .- Este programa mostrará el menú principal, menús secundarios y además enlaza a cada uno de los siguientes programas.
- PROYECTO .- Programa que registra cada uno de los Proyectos (Crea archivo Proyectos).
- RUBROS .- Programa que registra los Rubros utilizados en un proyecto (Crea archivo Rubros).
- PERS .- Programa que registra los Participantes de un proyecto (Crea archivo Personal).
- CRONO .- Programa que registra las Actividades de un proyecto (Crea archivo Cronograma).
- ACTPRO .- Actualiza la información del archivo Proyectos.
- ACTRUBR .- Actualiza la información del archivo de Rubros y crea registros en Archivo Movimientos.
- APERS .- Actualiza la información del archivo Personal, Proyectos y además crea registros en Movimientos.
- ACTCRO .- Actualiza la información del archivo Cronograma.
- DELPROY .- Elimina un proyecto con todos sus participantes, actividades e ítems de cada uno de sus rubros.
- CONSGEN .- Consulta general de Proyectos.

DRUBROS .- Detalle del estado de un rubro específico.

CFINAN .- Consulta general de la situación financiera de un proyecto.

CONSRUB .- Consulta general de los rubros.

CONCRO .- Consulta de las actividades programadas.

PROBLEM .- Consulta de los proyectos con problemas.

CACTIV .- Consulta de las actividades de un proyecto, clasificadas en : Pendientes y Futuras.

REPORT .- Programa que muestra el Menú de Reportes y enlaza a cada uno de los siguientes programas:

REP01 .- Reporte detallado del estado de un rubro específico.

REP02 .- Reporte de las actividades programadas de un proyecto.

REP03 .- Reporte general de la Situación Financiera de un Proyecto.

REP04 .- Reporte del estado general de los Rubros.

REP05 .- Reporte de la información general de un Proyecto.

REP06 .- Reporte de los proyectos con Problemas.

REP07 .- Reporte de las actividades de un proyecto clasificadas en : Pendientes y Futuras.

REGFALS .- Este programa crea el registro Falso de cada Archivo del Sistema.

DESCRIPCION DETALLADA DE PROGRAMAS

PROGRAMA DE INICIO

CLAVE . -

NOMBRE : Clave.Cob

Con este programa se inicia el Sistema, al iniciarse este programa se pedirá ingresar la clave (Ver apéndice pág. 115), luego se la validará, si es correcta se procederá a enviar la pantalla del Menú Principal.

PROGRAMAS DE ENLACE.

MENU .-

NOMBRE : Menu.cob

Este programa presenta el Menú Principal del Sistema, además presenta también los Menús Secundarios por medio de los cuales enlaza al programa que corresponde a la opción deseada.

Este programa se inicia inmediatamente después de haber digitado correctamente la clave de ingreso, pedida por el programa anterior. Se inicia enviando la pantalla del Menú Principal (Ver Apéndice pág. 116).

REPORT .-

NOMBRE : Report.Cob

Este programa tiene como objetivo presentar la Pantalla del Menú de Reportes (Ver Apéndice pág. 196), por medio de la cual enlaza al programa que corresponde según la opción ingresada.

PROGRAMAS DE CREACION.

REGFALS .-

NOMBRE : Regfals.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

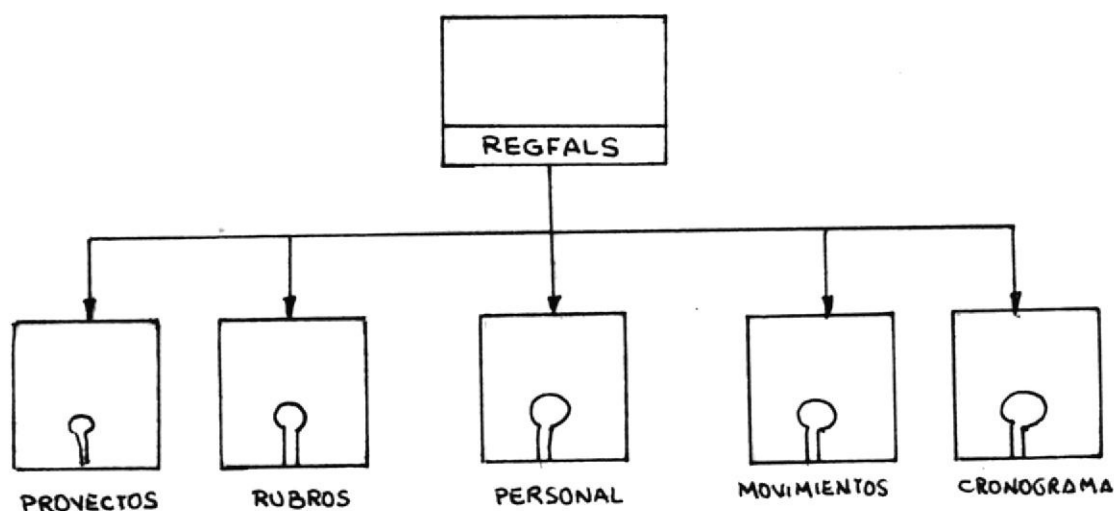
Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Rubr.Dat (Archivo de Rubros)

Pers.Dat (Archivo de Personal)

Movi.Dat (Archivo de Movimientos)

Crono.Dat (Archivo de Cronograma)



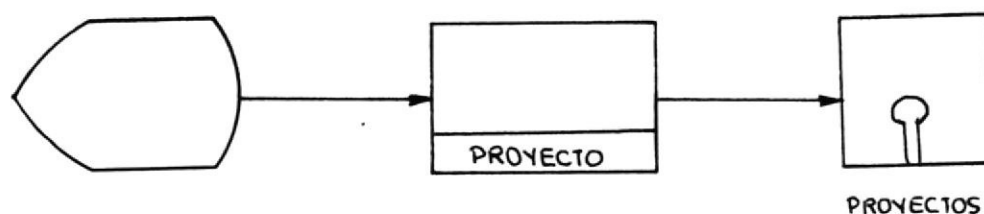
El objetivo de este Programa es crear un registro falso para cada uno de los Archivos que utiliza el Sistema.

PROYECTO .-

NOMBRE: Proyecto.Cob

ARCHIVO UTILIZADO :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)



Este programa crea el archivo proyecto, un registro por cada proyecto de investigación.

Al inicio este programa muestra la pantalla que pide el código del proyecto (ver Apéndice pág. 118) verificando que no exista otro código igual, si existiera envía un mensaje indicando que el proyecto ya existe y da la opción de volver a ingresar un nuevo código de proyecto.

Una vez aceptado el Código del Proyecto a crearse envía una pantalla en la que pide los datos generales del proyecto y los aportes y remesas que dan las Entidades Auspiciadoras y la ESPOL (ver Apéndice pág. 119).

Luego de aceptar los datos envía una opción de corrección de cualquiera de los datos ingresados, si todo está correcto envía la siguiente pantalla (ver Apéndice pág. 120) en la que pide las cantidades presupuestadas para cada rubro y encera las cantidades de gastado para cada uno de estos, además

encera también el campo de monto-interno.

Todos los campos luego de haber sido llenados, pasan por un proceso de validación, el cual no permite que un campo sea igual a cero, ni que una fecha sea incorrecta, si es así el programa envía el mensaje de error correspondiente.

Al finalizar este programa regresa el control al programa MENU.

- Código del Rubro. Para determinar a que Rubro pertenece el Item.
- Código del Item. Está formado por dos dígitos que distinguen a cada Item, dentro de un mismo Rubro.

Ingresado el Código del Proyecto, se pedirá el Código del Rubro para el cual se ingresará los Items, luego se pedirá ingresar los datos del Item : Nombre del Item, Cantidad y Valor Presupuestado.

Una vez que se ha ingresado Items para el Rubro seleccionado, se podrá ingresar más Items para otro Rubro caso contrario se podrá escoger entre ingresar Items para otro Proyecto o dar por terminado este programa.

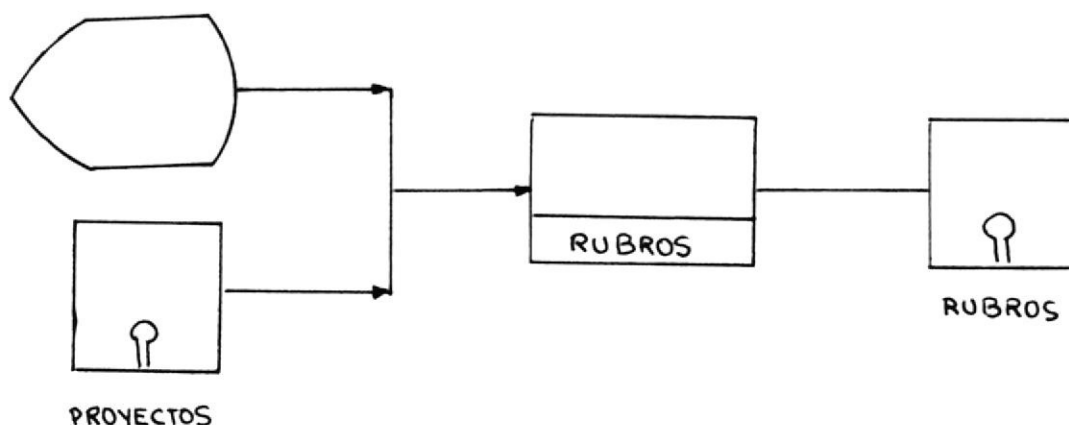
RUBROS .-

NOMBRE : Rubros.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Rubr.dat (Archivo de Rubros)



El objetivo de este Programa es registrar los Items de cada Rubro para un Proyecto de investigación, es decir crear registros en el Archivo de Rubros. Aquí se pedirá ingresar primeramente el Código del Proyecto, en el que se desea ingresar los Items.

El Archivo de Proyectos servirá para verificar que el código ingresado exista, es decir que dicho Proyecto haya sido creado (Ver Apéndice pág. 122).

A cada Item se lo identificará por un Código, el que está formado por :

- Código del Proyecto. Para determinar a que Proyecto pertenece el Rubro.

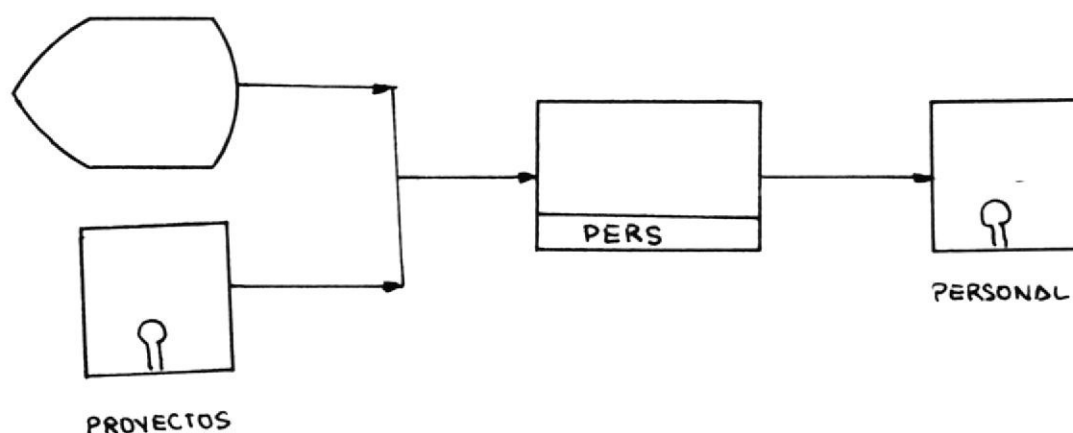
PERS .-

NOMBRE : Pers.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Pers.dat (Archivo de Personal)



La función de este programa es la de ingresar los participantes de un Proyecto, es decir crear registros en el Archivo de Personal.

Aquí se pedirá ingresar primeramente el Código del Proyecto, en el que se desea ingresar a los Participantes (Ver Apéndice pág. 128).

El Archivo de Proyectos servirá para verificar que el Código ingresado exista, es decir que dicho Proyecto haya sido creado.

A cada Participante se lo identificará por un Código, el que estará formado por el Código del Proyecto y dos dígitos que distinguen a cada Participante dentro del Proyecto.

Una vez validado el Código se presentará la pantalla de ingreso de datos (Ver apéndice pág. 128). En esta se mostrará el Código asignado al Participante, con todos los datos ingresados y validados se grabará el registro respectivo para cada Participante.

Cuando ya no se desee ingresar más Participantes para el Proyecto se dará por terminado este Programa.

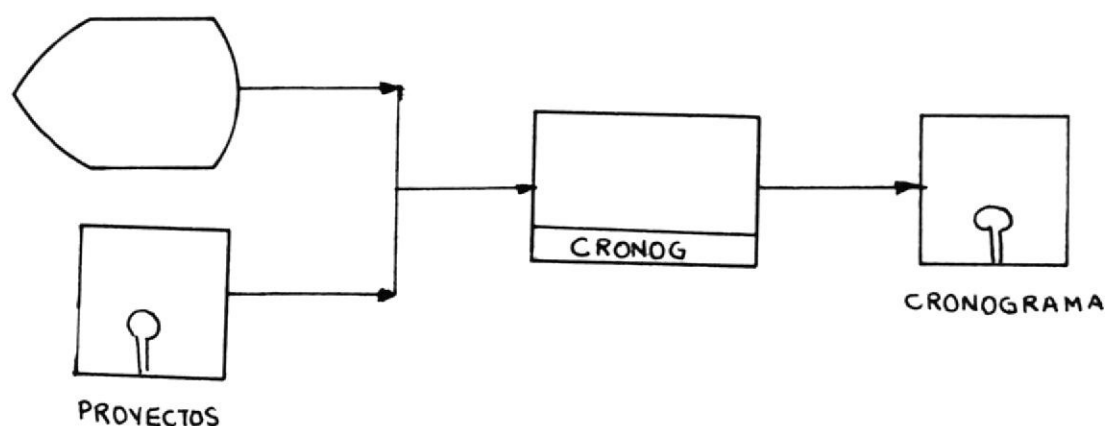
CRONOG.-

NOMBRE : Cronog.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Crono.dat (Archivo de Cronograma)



Este programa sirve para grabar el Cronograma de Trabajo de un Proyecto registrado en el archivo Proyectos.

Primero se pide el código del proyecto para el cual se desea ingresar el Cronograma de Trabajo, validando que ya exista este proyecto en el archivo de Proyectos. Luego el programa envía la pantalla en la que pide todos los campos para el registro a crear (Ver Apéndice pág. 135) .

El número de Actividad se lo asigna el programa, si es la primera para ese Proyecto le asignará 01, caso contrario le asignará el número siguiente a la última actividad grabada en el archivo Cronograma para ese Proyecto.

Después de aceptar todos los campos, envía el mensaje con

opción a corrección de cualquiera de los campos ingresados, y luego envía las opciones de continuar ingresando actividades, de ingresar actividades para otro Proyecto, o de Finalizar con lo cual le devuelve el control al programa MENU.

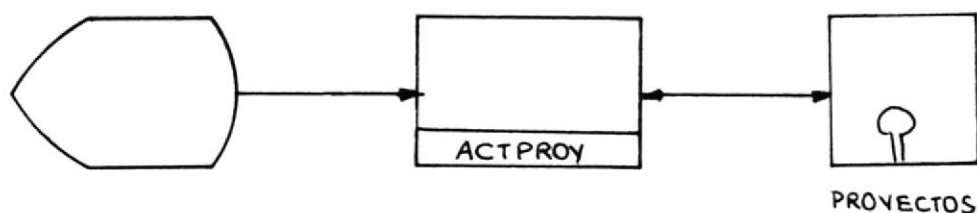
PROGRAMAS DE ACTUALIZACION.

ACTPROY .-

NOMBRE : Prog.Cob

ARCHIVO UTILIZADO :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)



Este programa tiene como objetivo actualizar el archivo Proyectos, actualizar cualquiera de sus campos.

Se puede modificar cualquiera de los valores anteriormente ingresados o ingresar un nuevo valor en un campo que haya sido inicializado con cero, en el caso de las remesas que dan las entidades auspiciadoras cada cierto tiempo y deben ser ingresadas al ser recibidas. En el caso del Monto Interno que da la ESPOL solo puede ser ingresado en la actualización del archivo y no en su creación, ya que este monto lo dará la ESPOL sólo en caso de que falte dinero para el Proyecto.

El campo de la cantidad de gastado, no tiene opción a ser modificado en este programa, será modificado por otro programa, cuando se registra un gasto para el Proyecto.

ACTRUBR .-

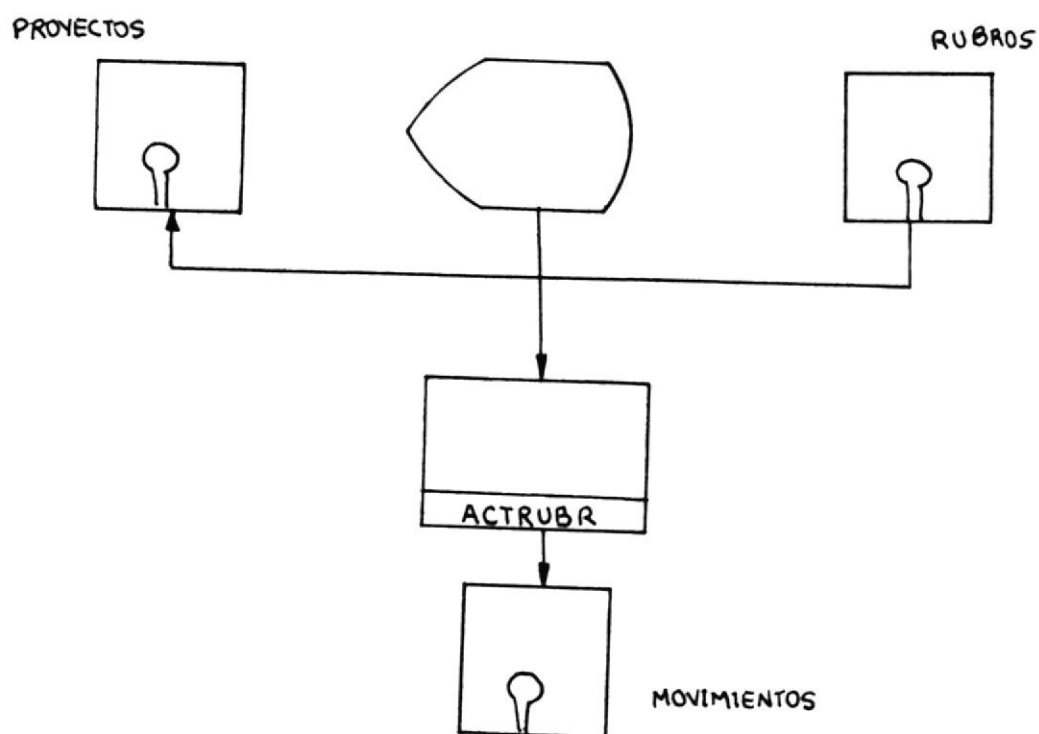
NOMBRE : Actrubr.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Rubr.dat (Archivo de Rubros)

Movi.dat (Archivo de Movimientos)



El objetivo de este Programa es registrar los desembolsos efectuados a los Items de cada Rubro. Gastos efectuados por la Compra ó Importación de Items.

Se leerá del Archivo de Proyectos el Código del proyecto ingresado. El Archivo de Rubros se lo accesará para mostrar en pantalla los items existentes para el Rubro con el que se desea trabajar.

En el archivo de Movimientos se creará un registro por cada gasto efectuado a los Rubros.

En el Archivo de Proyectos se actualizará el total gastado de dicho Rubro.

Una vez que no se desee registrar más Gastos se dará por terminado el Programa.

APERS .-

NOMBRE : Apers.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

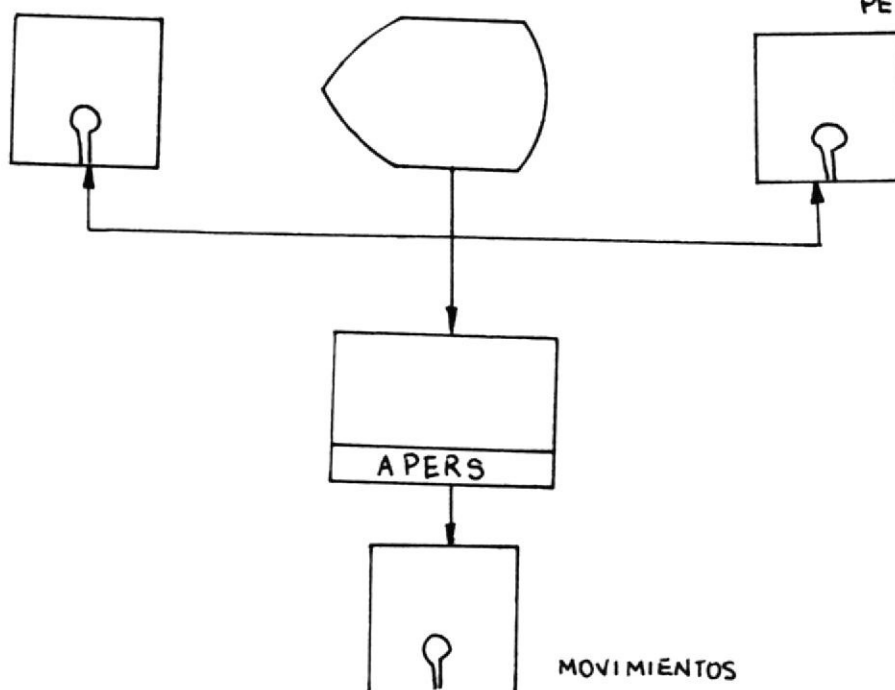
Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Pers.dat (Archivo de Personal)

Movi.dat (Archivo de Movimientos)

PROYEC10S

PERSONAL



Este programa tiene como objetivo registrar los gastos efectuados en el Proyecto, ya sea por Pagos de Sueldos o Bonificaciones que se hayan realizado a los Participantes.

Se pedirá ingresar primeramente el Código del Proyecto al que pertenece el Participante, este será verificado en el Archivo de Proyectos. El Archivo de Personal será utilizado para mostrar en pantalla los Nombres de los Participantes para

dicho Proyecto y para actualizar cualquiera de los campos del registro tales como : Sueldo del Participante, Fecha de último Pago, Número de horas, etc.

En el archivo de Movimiento se creará un registro por cada uno de los gastos efectuados al Participante con los sgtes. datos : Descripción del Gasto, Fecha y valor del desembolso.

Sí se realizó un Pago de Sueldo ó de Bonificaciones se actualizará en el Archivo de Proyectos el total gastado de dicho Rubro (1. Sueldos y Salarios).

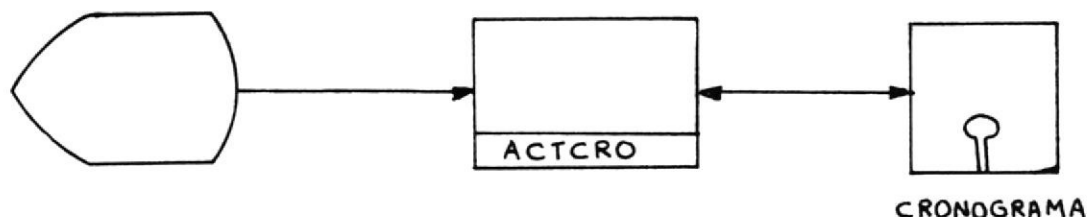
Se dará las opciones de registrar cambios en los datos de otros Participantes, caso contrario se podrá escojer entre trabajar con otro Proyecto o dar por terminado el Programa.

ACTCRO .-

NOMBRE : Actcro.cob

ARCHIVO UTILIZADO :

Cronog.dat (Archivo de Cronograma)



Este programa se encarga de la actualización del Cronograma de Trabajo de un proyecto determinado.

Con el Código del proyecto, verifica en el mismo archivo que se hayan registrado actividades para ese proyecto, accediéndolo secuencialmente y mostrando todas las actividades existentes por pantalla (Ver Apéndice pág. 169).

Luego con el número de actividad que desea consultar se accesa a esa actividad y son mostrados sus campos para ser actualizados (Ver Apéndice pág. 170).

Se puede actualizar cualquiera de los campos ingresados previamente en la creación, ó campos que antes no fueron ingresados, como son:

- . Fecha de inicio real
- . Status de la Actividad :
 - "T" La actividad ha sido Terminada
 - En blanco, si tiene registrada fecha real esta corriendo caso contrario la actividad está pendiente.

DELPROY .-

NOMBRE : Delproy.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

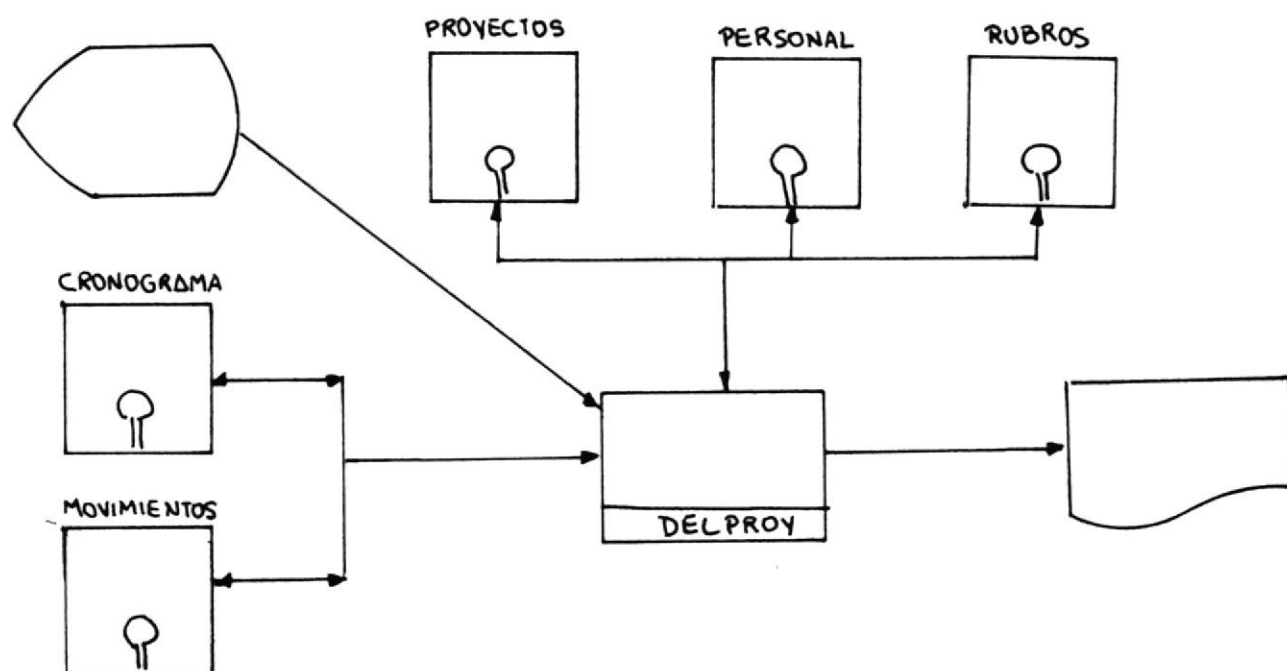
Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Rubr.dat (Archivo de Rubros)

Pers.dat (Archivo de Personal)

Movi.dat (Archivo de Movimientos)

Crono.dat (Archivo de Cronograma)



El objetivo de este Programa es, eliminar un Proyecto de Investigación, es decir borrar todos sus rubros, participantes, actividades y gastos registrados en los Archivos respectivos.

Del Archivo de Proyectos se eliminará el Proyecto deseado, del de Rubros se eliminará todos los Items, del de

Personal todos los Participantes, del de Cronograma todos las Actividades y del de Movimientos todos los gastos efectuados para el Proyecto deseado.

A medida que se va eliminando los registros de los diferentes Archivos, se los ira grabando en un Archivo Impreso, el Archivo de Proyectos ha sido redefinido en cinco registros con la finalidad de que entre todo registro en el Archivo de Impresión.

Se dará la opción de eliminar otro Proyecto caso contrario se dará por terminado este Programa.

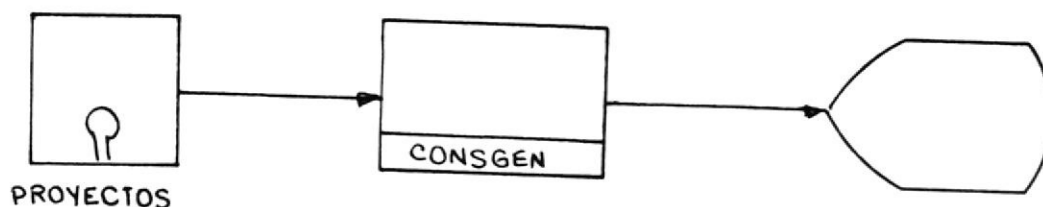
PROGRAMAS DE CONSULTA.

CONSGEN .-

NOMBRE : Consген.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)



El objetivo de este Programa es mostrar datos generales del Proyecto de Investigación.

Se deberá ingresar por pantalla Código del Proyecto que se desea consultar. Se mostrará por pantalla datos como : Nombre del Director del Proyecto, Unidad Responsable, Fechas de inicio, Finalización y Aprobación del Proyecto, etc.

Finalmente si no se desea consultar otro Proyecto se dará por terminado este Programa.

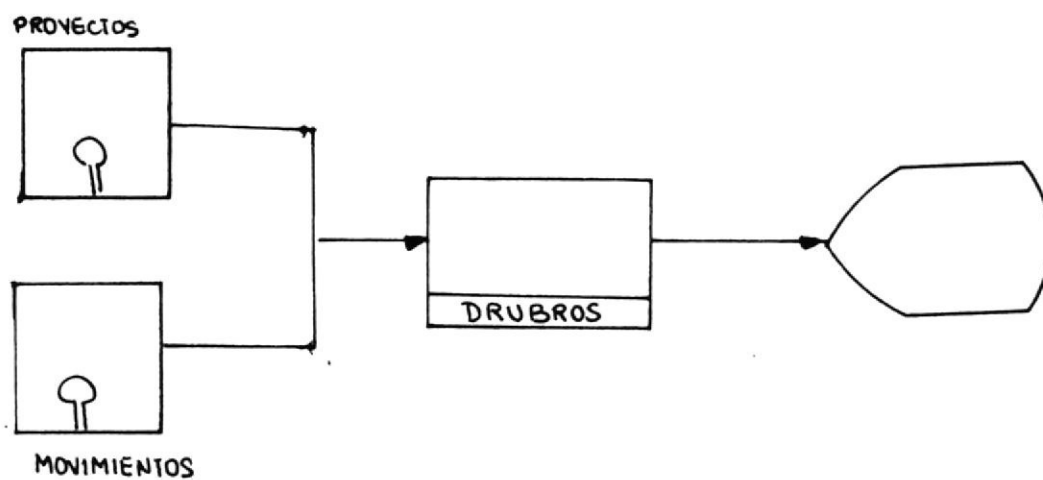
DRUBROS .-

NOMBRE : Drubros.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Movi.dat (Archivo de Movimientos)



El objetivo de este Programa es consultar por pantalla el Detalle de un Rubro, es decir mostrar uno a uno los Gastos efectuados para un Rubro específico.

Se accederá al Archivo de Proyectos para verificar que el Proyecto haya sido creado.

Se pedirá ingresar el Código del Rubro y se leerá el Archivo de Movimientos con acceso Dynamic, de ahí se mostrará en Pantalla cada uno de los Movimientos para ese Rubro, además se mostrará el Total Gastado para ese Rubro.

Se dará las opciones de Consultar otro Rubro, otro Proyecto caso contrario el Programa terminará.

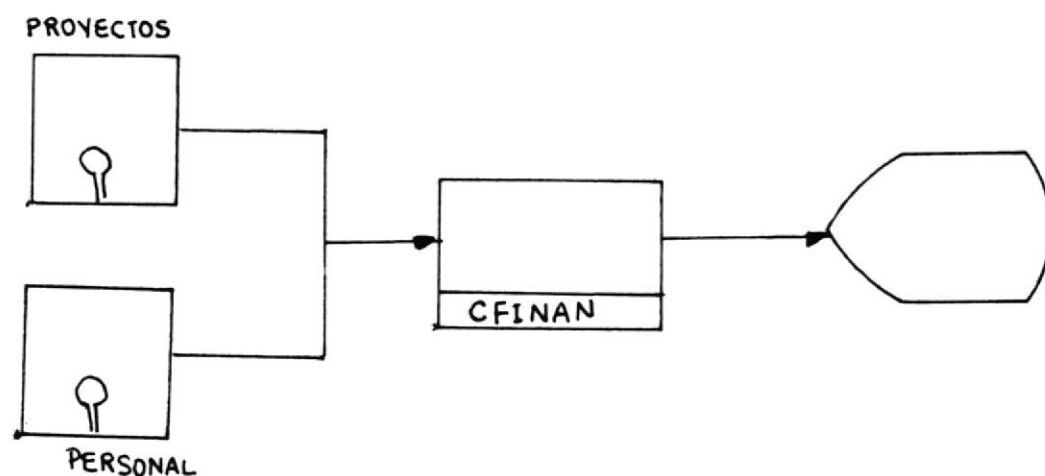
CFINAN .-

NOMBRE : Cfinan.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Pers.Dat (Archivo de Personal)



El objetivo de este programa es dar a conocer la Situación Financiera del Proyecto con datos totales.

Se mostrará por pantalla el Total Presupuestado de todos los Rubros, el Total Recibido de las Entidades Auspiciadoras y el Total Gastado de los Rubros.

Finalmente si no se desea consultar otro Proyecto se dará por terminado el Programa.

CONSRUB .-

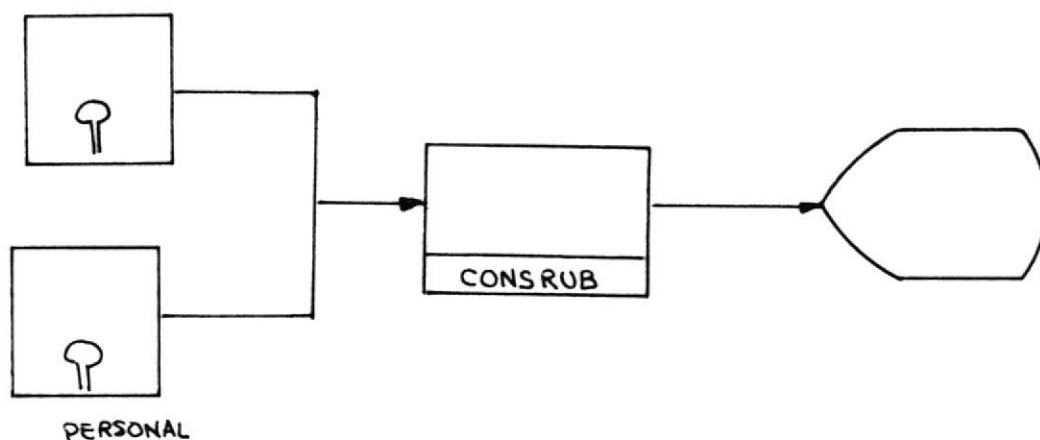
NOMBRE : Consrub.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Pers.dat (Archivo de Personal)

PROYECTOS



El objetivo de este Programa es consultar los Rubros en su Total Presupuestado, Gastado y del Rubro Sueldos y Salarios el Total Comprometido.

El Archivo de Proyectos será utilizado para verificar que el Código del Proyecto ingresado haya sido creado.

El Archivo de Personal se lo accesará para obtener el Total Comprometido para cada Participante y así poder obtener el Saldo Comprometido del Proyecto.

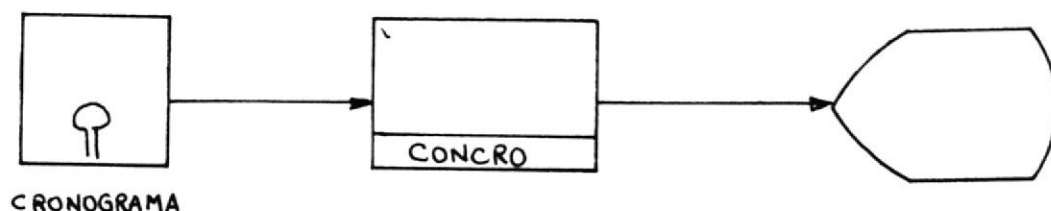
Se podrá consultar otro Proyecto de Investigación, caso contrario se dará por terminado este programa.

CONCRO .-

NOMBRE : Concro.Cob

ARCHIVO UTILIZADO :

Crono.dat (Archivo de Cronograma)



El objetivo de este programa es hacer una Consulta de todas las Actividades del Cronograma de Trabajo de cualquier Proyecto de Investigación.

La consulta se realizará a partir de la actividad que indique el usuario (Ver Apéndice pág. 184), si no lo indica y presiona "ENTER" se mostrará a partir de la primera actividad.

A partir de la Actividad que indicó el usuario, se posiciona en el archivo y se realiza una lectura secuencial de las Actividades; en el caso contrario se posiciona al principio del archivo.

Si no desea seguir consultando este u otro proyecto, mediante la opción de Finalizar el programa termina.

sea mayor al total de lo Recibido.

Si se registro el problema se manda a displayar el Proyecto y se continua validando los siguientes problemas que pueden ocurrir.

Se accesa al archivo de Cronograma en forma random y se verifica que para ese proyecto existan actividades pendientes mediante los cálculos respectivos, en este mismo archivo se verifica que el proyecto no tenga Reportes Pendientes.

Si un proyecto no ha registrado ninguno de estos problemas, no será mostrado por pantalla, y basta que tenga uno de estos tres problemas para que sea mostrado por pantalla indicando el problema que tiene.

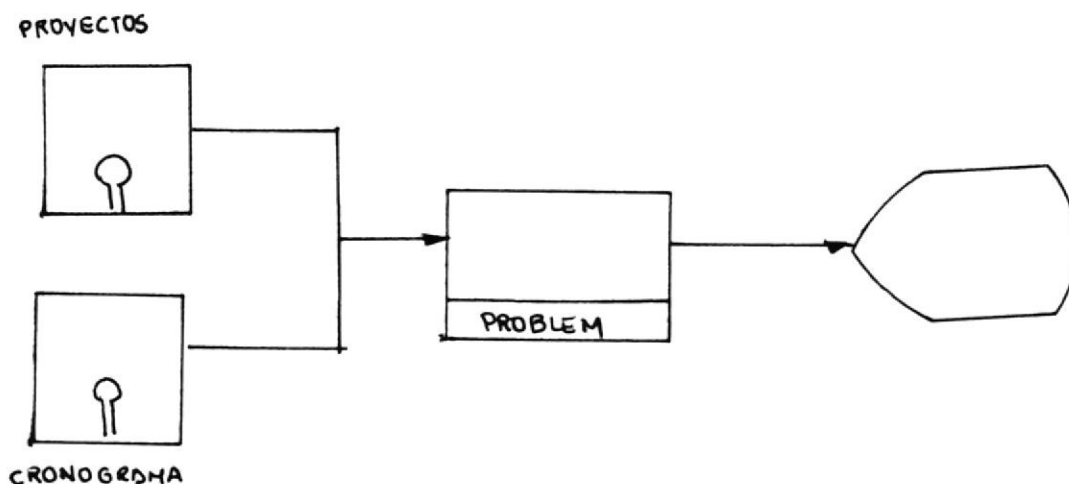
PROBLEM .-

NOMBRE : Problem.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Crono.dat (Archivo de Cronograma)



El objetivo de este programa es hacer una Consulta de todos los Proyectos con Problemas.

Estos problema consisten en :

- . Verificar si el Proyecto se encuentra con Saldo Negativo
- . Verificar si tiene Reportes Pendientes
- . Verificar si tiene Actividades Pendientes en el Cronograma de Trabajo

Para realizar esta consulta se leerá el archivo Proyectos en forma secuencial, verificando en este archivo, por medio de los campos de gastado de cada uno de los Rubros, la tabla de las remesas, y el monto interno; que el total de lo gastado no

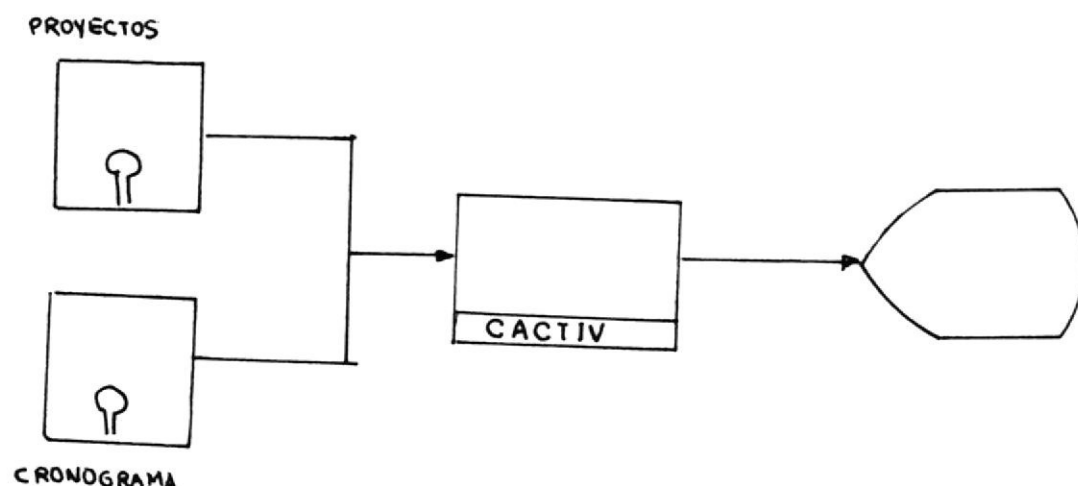
CACTIV .-

NOMBRE : Cactiv.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Crono.dat (Archivo de Cronograma)



El objetivo de este Programa es hacer una Consulta de las Actividades para un Proyecto, clasificada por Actividades Pendientes y Futuras.

El Archivo de Proyectos se utilizará para verificar que el Código del Proyecto ingresado exista, es decir que el Proyecto haya sido creado.

Se accederá al Archivo de Cronograma y dependiendo de la opción escogida (Actividades Pendientes ó Futuras) se mostrarán en pantalla las actividades respectivas.

Primero se pedirá ingresar la fecha de hoy, si las actividades son pendientes se mostrarán en pantalla las actividades : Cuya Fecha de Inicio (fecha real) está en zeros

es decir que dicha actividad ya debió empezar (status "P" Pendiente).

Las que empezaron pero ya debieron haber terminado (status "C" Corriendo)

Las que a la fecha ya han sido terminadas (status "T" Terminada).

Sí se desea Consultar las Actividades Futuras se mostrarán en pantalla las Actividades :

Cuya fecha de Programación es mayor a la fecha ingresada y aún no han empezado (status " " Normal).

Cuya fecha de Programación es mayor a la actual y su fecha de inicio no es igual a zero, es decir que dicha actividad ya empezó (status = "C" Corriendo).

Una vez que ya no se desee seguir consultando, se dará por terminado el Programa.

PROGRAMAS LISTADORES.

REP01 .-

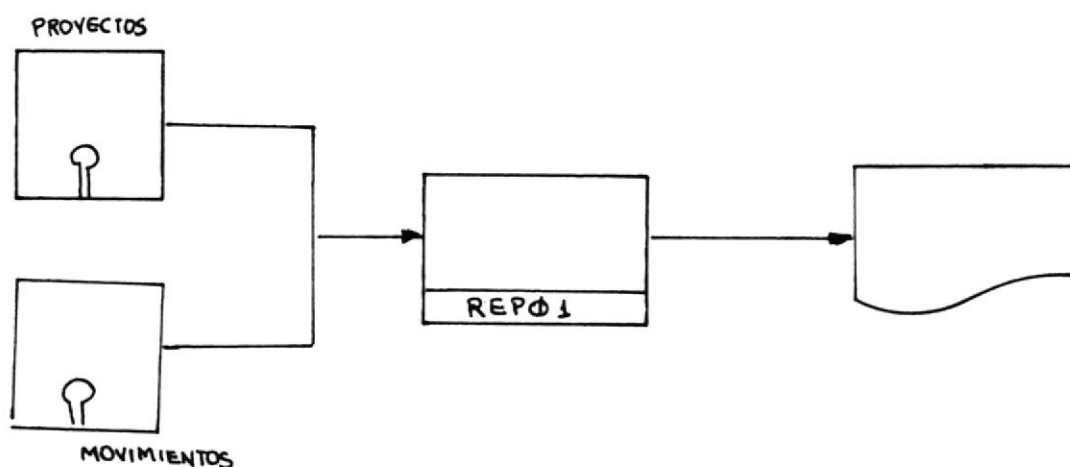
NOMBRE : Rep01.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Movi.Dat (Archivo de Movimientos)

Reporte1 (Archivo de Impresora)



El objetivo de este programa es el de emitir un Reporte del Detalle de un Rubro, es decir conocer uno a uno los Gastos efectuados para un Rubro específico.

Se accederá al Archivo de Proyectos para verificar que el Código del Proyecto exista, luego se debe ingresar el Código del Rubro, con estos datos ingresados se accesa al Archivo de Movimientos, de ahí se mostrará en pantalla cada uno de los desembolsos de ese rubro, además se mostrará el total gastado del Rubro.

REP02 .-

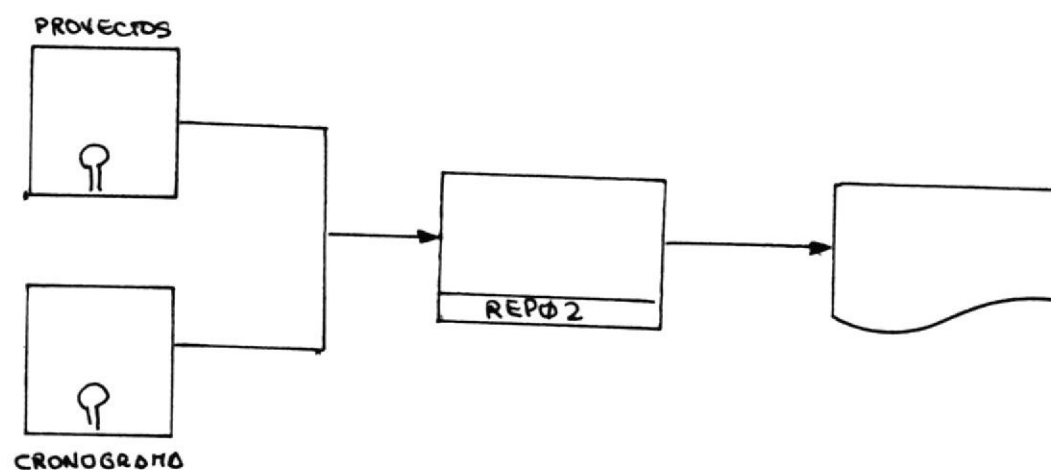
NOMBRE : Rep02.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Crono.Dat (Archivo de Cronograma)

Reporte2 (Archivo de Impresora)



El objetivo de este programa es de emitir un Reporte de las Actividades Pendientes o Futuras de un Proyecto.

Se accederá al Archivo de Proyectos para verificar Código ingresado.

Se accederá al Archivo de Cronograma para de este tomar las Actividades que se desea Consultar.

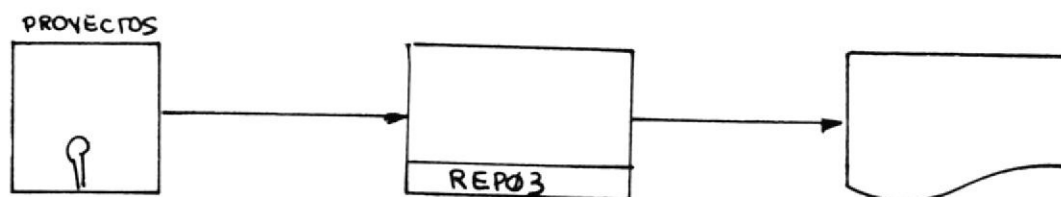
REP03 -.-

NOMBRE : Rep03.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Reporte (Archivo de Impresora)



El objetivo de este programa es de emitir un Reporte del estado de los Rubros del Proyecto en forma general.

Se listará los totales presupuestado y gastado de cada Rubro además el total de las asignaciones.

REP04 .-

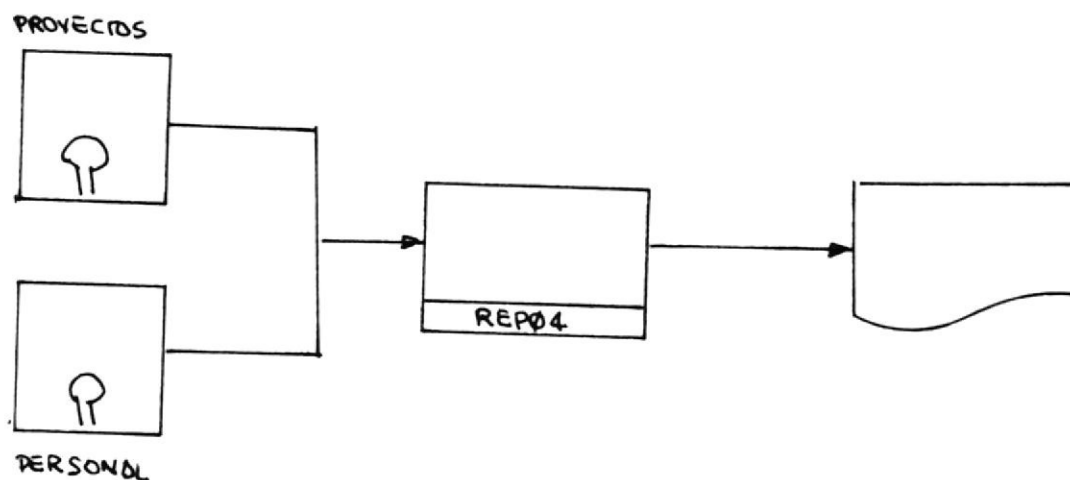
NOMBRE : Rep04.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Pers.Dat (Archivo de Personal)

Reporte (Archivo de Impresora)



El objetivo de este programa es dar a conocer la Situación Financiera de un Proyecto en forma general.

Se listará el total Presupuestado y Gastado del Proyecto, el Monto Externo, Total Asignado y el Saldo Comprometido y Saldo Gastado del Proyecto.

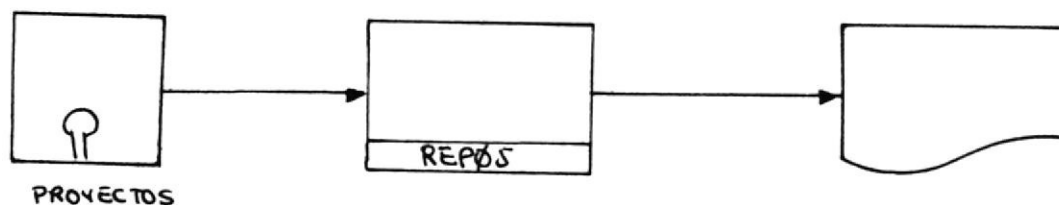
REP05 .-

NOMBRE : Rep05.Cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Reporte (Archivo de Impresora)



El objetivo de este programa es listar datos generales del Proyecto de Investigación.

Primeramente se deberá ingresar Código del Proyecto a listar, si el Proyecto existe se emitirá el Reporte respectivo.

REP06 .-

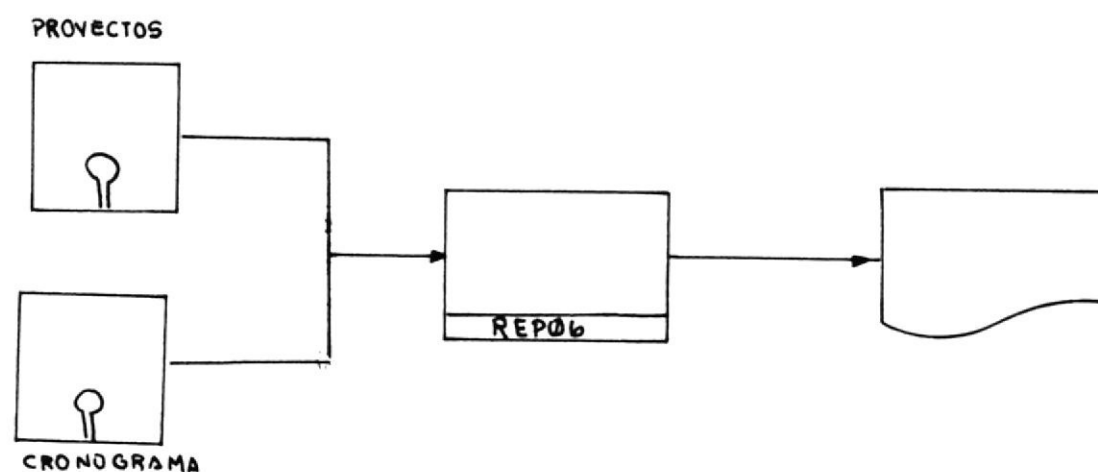
NOMBRE : Rep06.cob

ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.dat (Archivo de Proyectos)

Crono.dat (Archivo de Cronograma)

Reporte6 (Archivo de Impresora)



El objetivo de este programa es listar todos los proyectos que se encuentren con Problemas.

El programa hará una lectura secuencial del archivo Proyectos verificando que no exista Saldo Negativo ó igual a Cero si existe será listado el proyecto leído. Exista ó no este problema buscará en el archivo de Cronograma si este Proyecto tiene Actividades pendientes, haciendo una comparación de la fecha de inicio con la de fecha actual, si esta es menor y la fecha de finalización es igual a cero, será listada la actividad. En este mismo archivo (Cronograma) se detectará si existe algún Reporte Pendiente del Avance del

Proyecto, si es así este problema será también listado. Basta que exista uno de los tres Problemas descritos para que el Proyecto sea listado. Una vez listados todos los Proyectos con Problemas, por fin de Archivo (del Archivo de Proyectos) el programa dará por terminado.

REP07 .-

NOMBRE : Rep07.Cob

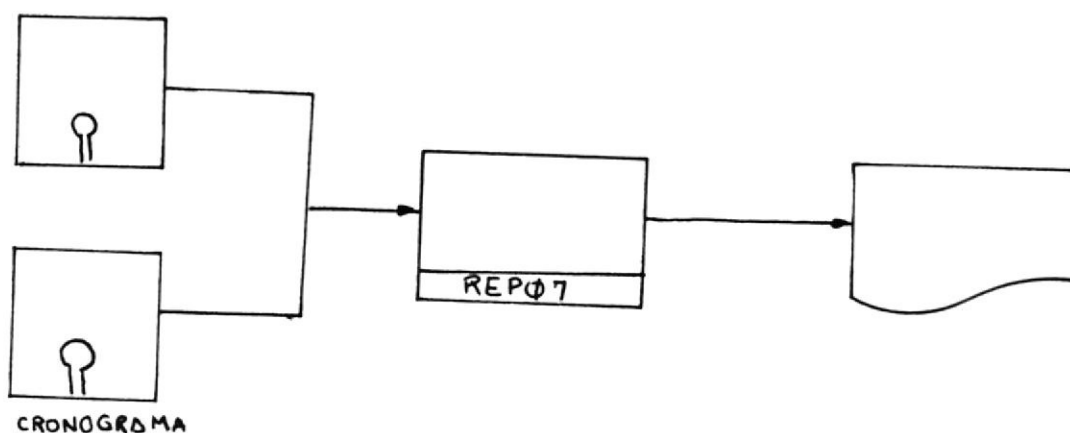
ARCHIVOS UTILIZADOS :

Proy.Dat (Archivo de Proyectos)

Crono.Dat (Archivo de Cronograma)

Reporte (Archivo de Impresora)

PROYECTOS



El objetivo de este programa es listar las Actividades Pendientes ó Futuras del Cronograma de Trabajo para un Proyecto.

Se verificará en el Archivo de Proyectos que el proyecto haya sido creado, y luego se accesará el Archivo de Cronograma y se listará las Actividades pedidas.

MANUAL DEL USUARIO

5. OPERATIVA DEL SISTEMA
(INSTRUCTIVOS)

OPERATIVA DEL SISTEMA

INTRODUCCION.

Este Manual está orientado a las personas que de una u otra manera llevan un control o están relacionados con los Proyectos de Investigación realizados por la ESPOL.

El Sistema realizará consultas generales o específicas de un proyecto, de los rubros que utiliza, o del Avance del Proyecto reflejado en el desarrollo de las Actividades del Cronograma de Trabajo.

El Sistema también emitirá listados en los que se verá de manera escrita el estado de los rubros, o del Proyecto en general y el Avance del Proyecto en cuanto a la ejecución de sus Actividades.

DESCRIPCION GENERAL DE LA OPERATIVA.

El orden lógico para la inicialización del Sistema es la creación de registros falsos en los diferentes Archivos del Sistema.

Al presionar las teclas [Alt] [Ctrl] y [Del] se mostrará una pantalla en la que se pide que se ingrese la clave de acceso al Sistema (Ver Apéndice pág. 115), luego se mostrará todas las opciones que ofrece el Sistema (Ver Apéndice pag. 116).

Si en el Menú Principal se digita la opción # 1, se mostrará en pantalla el Menú de Creación de Archivos (Ver Apéndice

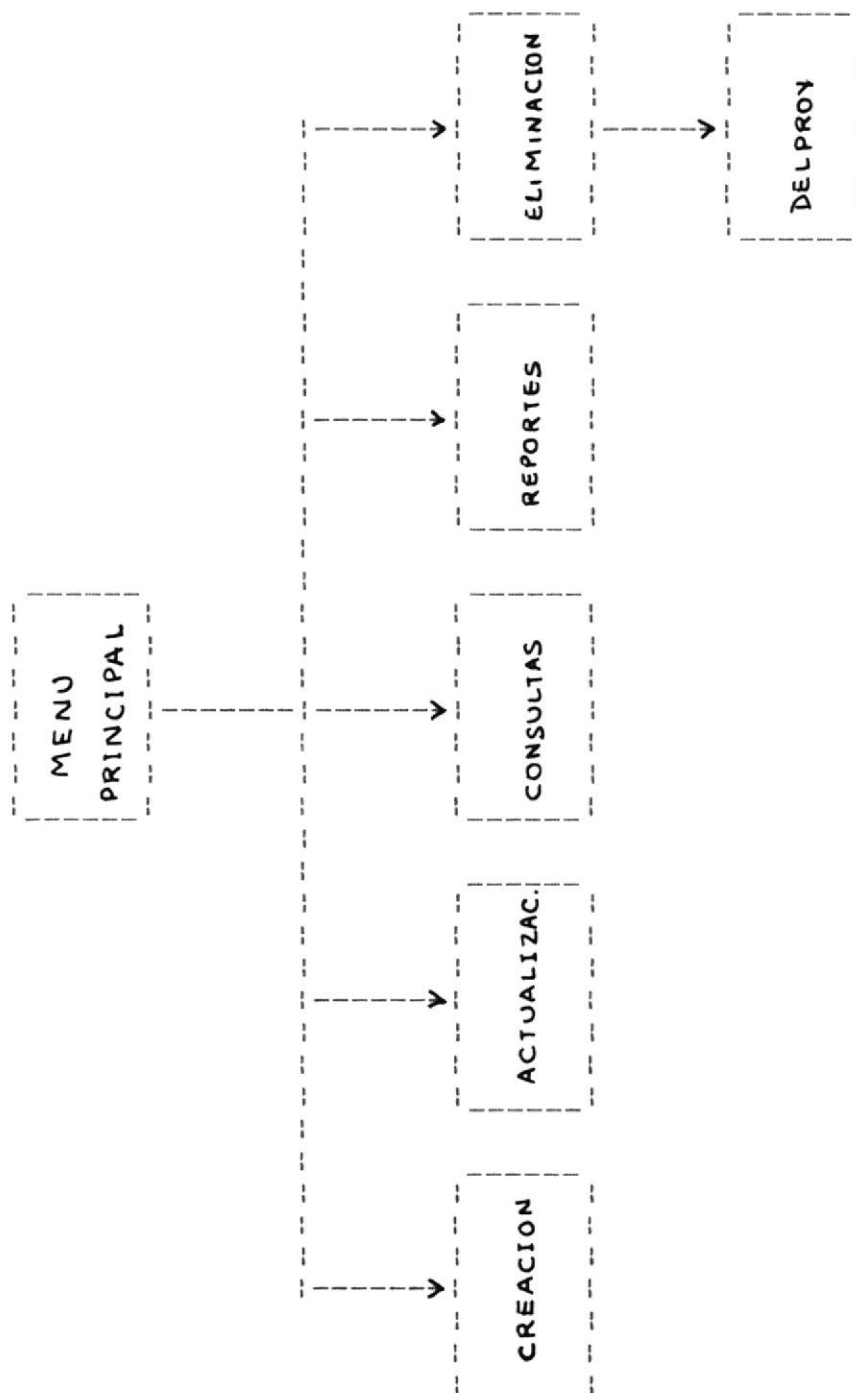
pág. 117).

Si dio la opción # 2, se presentará la Pantalla del Menú de Actualización de Información (Ver Apéndice pág. 138).

Si dio la opción # 3, se mostrará en la Pantalla el Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171).

Si dio la opción # 4, se mostrará en pantalla un mensaje para poder ingresar al Menú de Reportes (Ver Apéndice pág. 196).

La opción # 5, es para Eliminar un Proyecto de Investigación.



INGRESO AL SISTEMA

El ingreso al Sistema de Control de Proyectos de Investigación se lo hace por medio del programa CLAVE, presionando las teclas [Alt], [Ctrl] y [Del]; o insertando el diskette que contiene el programa ejecutable en el Drive A y prendiendo la máquina.

Luego aparecerá una pantalla que pide la clave para ingresar al Sistema :

DIGITE LA CLAVE : _

La clave está formada por tres caracteres, los cuales son validados por el programa Clave que sean correctamente digitados, si es así se mostrará luego la pantalla del Menú Principal (Ver Apéndice pág. 115). Es importante que antes de digitar la clave el usuario presione la tecla Caps/Lock, ya que sólo acepta letras mayúsculas.

Luego pide la opción a la que desea ingresar y debe oprimir la tecla ENTER, para continuar. En caso de desear finalizar oprime la tecla "F" (Ver Apéndice pág. 116).

1.- Si digitó la opción # 1 del Menú Principal se mostrará por pantalla el Menú de Creación de Archivos (Ver Apéndice pág. 117), el cual muestra 4 opciones, pudiendo escoger cualquiera de las 4, si se desea finalizar oprime la tecla "F".

Si digitó la opción # 1 de este Menú el Programa MENU le dará el control al programa Proyecto (Creación del Archivo

de Proyectos).

Si digitó la opción # 2 le dará el control al Programa Rubros (Creación del Archivo de Rubros).

Si digitó la opción # 3 le dará el control al Programa Pers (Creación del Archivo de Sueldos y Salarios).

Si digitó la opción # 4 le dará el control al Programa Cronog (Creación del Archivo de Cronograma).

2.- Si digitó la opción # 2 del Menú Principal, se mostrará por pantalla el Menú de Actualización de Archivos (Ver Apéndice pág. 138), este Menú también ofrece 4 opciones, pudiendo escoger cualquiera de ellas, o finalizar también mediante la tecla "F".

Si digitó la opción # 1 de este Menú el Programa Menu le dará el control al Programa Actproy (Actualización del Archivo de Proyectos).

Si digitó la opción # 2 le dará el control al Programa Actrubr (Actualización del Archivo de Rubros).

Si digitó la opción # 3 le dará el control al Programa Apers (Actualización del Archivo de Sueldos y Salarios).

Si digitó la opción # 4 le dará el control al Programa Actcro (Actualización del Archivo de Cronograma).

3.- Si digitó la opción # 3 del Menú Principal, se mostrará por pantalla el Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171), presentando 7 opciones a elegir, pudiendo digitar cualquiera de ellas y luego oprimir la tecla ENTER. Si se desea fina-

lizar oprime la tecla "F".

Si digitó la opción # 1 el programa Menú le dará el control al Programa Consge (Información General del Proyecto).

Si digitó la opción # 2 le dará el control al Programa Drubros (Detalle del Estado de un Rubro Específico).

Si digitó la opción # 3 le dará el control al Programa Cfinan (Información Financiera de un Proyecto).

Si digitó la opción # 4 le dará el control al Programa Consrub (Consulta General de todos los Rubros).

Si digitó la opción # 5 le dará el control al Programa Concro (Cronograma de Trabajo).

Si digitó la opción # 6 le dará el control al Programa Problem (Proyectos con Problemas).

Si digitó la opción # 7 le dará el control al Programa Cactiv (Actividades Pendientes y Futuras).

4.- Si digitó la opción # 4 del Menú Principal, se mostrará por pantalla el Menú de Reportes (Ver Apéndice pág. 196), presentando 7 opciones de Reporte, pudiendo cualquiera de ellas ó finalizar mediante la tecla "F".

Si digitó la opción # 1 el Programa Report le dará el control al Programa Rep05 (Información General del Proyecto).

Si digitó la opción # 2 le dará el control al Programa Rep01 (Detalle del Estado de un Rubro Específico).

Si digitó la opción # 3 le dará el control al Programa Rep04 (Información Financiera de un Proyecto)

Si digitó la opción # 4 le dará el control al Programa Rep03 (Consulta General de todos los Rubros).

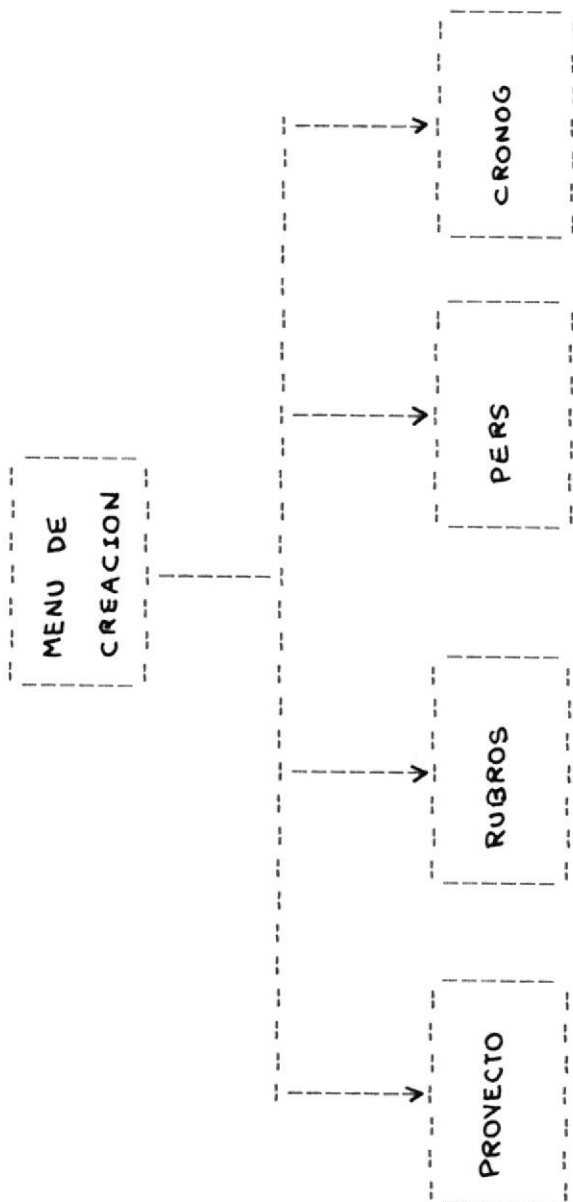
Si digitó la opción # 5 le dará el control al Programa Rep07 (Actividades Programadas).

Si digitó la opción # 6 le dará el control al Programa Rep06 (Proyectos con Problemas).

Si digitó la opción # 7 le dará el control al Programa Rep02 (Actividades Pendientes y Futuras).

5.- Si digitó la opción # 5 del Menú Principal le dará el control al Programa Delproy (Eliminar un Proyecto).

A continuación se detalla la forma en que trabaja cada uno de los Programas llamados por el Programa Menú:



NOMBRE DEL PROGRAMA PROYECTO (Proy.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar desde el Menú de Creación se digitó la opción # 1 (Ver Apéndice pág. 117). En esta opción se grabará toda la información acerca de un Proyecto de Investigación.

1.- Al ingresar a esta opción se mostrará una pantalla pidiendo el Código del Proyecto a crearse (Ver Apéndice pág. 118), luego de aceptarlo,

- Si presiona la tecla ENTER continuará, validando que esté correctamente digitado y que no haya sido creado antes.
- Si presiona la tecla "F", finaliza este programa retornando a la pantalla del Menú de Creación.

2.- Si el código del Proyecto digitado no ha sido anteriormente ingresado pasará a mostrar la pantalla de Petición de Datos (Ver Apéndice pág. 119), la misma en la que debe ingresar toda la información requerida. A medida que ingresa la información va siendo validada por el programa, enviando mensajes de Error en caso de que existan.

3.- Una vez ingresada la información se mostrará en la parte inferior el sgte. mensaje:

- DESEA CORREGIR (1-->8 - N) ?

- . Si desea hacer alguna corrección digitará el número del dato a corregir, debiendo estar dentro del rango

indicado en el mensaje y el cursor se posicionará a pedir el nuevo dato.

- . Si presionó la "N" el programa procederá a pedir los siguientes datos mostrando una nueva pantalla (Ver Apéndice pág. 120).

4.- A medida que la información es ingresada, se valida que las cantidades ingresadas no sean mayores a los aportes que van a dar las Entidades Auspiciadoras, y que la suma de las cantidades tampoco superen la suma de los aportes. Si esto ocurriera se enviará el mensaje de error correspondiente.

Una vez ingresada la información se mostrará en la parte inferior el sgte. mensaje:

- DESEA CORREGIR ALGUN RUBRO (1-5/N) ? :

- . Si desea hacerlo digitará el número del rubro a corregir, debiendo encontrarse dentro del rango indicado.
- . Si no desea hacer correcciones, presionará la "N" y el programa procederá a grabar toda la información ingresada.

5.- Una vez que se ha grabado el proyecto irá a pedir un nuevo código de proyecto a crear.

- . Si desea terminar presionará ENTER y aparecerá el mensaje de Continuar o Finalizar.
- . Si desea seguir ingresando otro Proyecto, digitará su

código y se realizará el mismo proceso.

DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 119 :

PARTIDA-W .- Código del proyecto en el Dpto. de Contabilidad

NOMBRE-W .- Nombre del Proyecto

DIRECTOR-W .- Nombre del Director del Proyecto

F-APR-W .- Fecha de aprobación del Proyecto

F-INI-W .- Fecha de inicio del Proyecto

F-TER-W .- Fecha de finalización del Proyecto

UNI-RESP .- Unidad responsable del Proyecto

A-ESPOL .- Aporte de la ESPOL

APORTES-W .- Tabla en la que se recibe el nombre de las entidades auspiciadoras y los aportes que dan las mismas.

DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 120 :

T-AUX .- Tabla en la que se recibe las cantidades presupuestadas de cada rubro.

NOMBRE DEL PROGRAMA RUBROS (Rubros.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Grabación (Ver Apéndice pág. 117) se dio la opción # 2. En esta opción se crearán los Rubros para un Proyecto de Investigación.

1. Primeramente se pedirá ingresar el Archivo de Rubros (el diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego de ponerlo corretamente preñionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice

pág. 121).

2. A continuación se visualizará otra pantalla (Ver Apéndice pág. 122), aquí se deberá ingresar :

- Si presiona la tecla "ENTER" se deberá luego ingresar el Código del Proyecto en el cual desea crear los Rubros.
- Si presiona la tecla "F", se terminará este programa y se mostrará la pantalla de Menú de Creación (Ver Apéndice pág. 117).

Si el Código del Proyecto no fue anteriormente creado, o si la tecla "ENTER" ó "F" no fue presionada se volverá a pedir que ingrese los datos correctamente.

3. Si el Código del Proyecto es correcto se visualizará en pantalla los cinco Rubros posibles para cada Proyecto (Ver Apéndice pág. 123). Aquí se deberá ingresar :

- La tecla "ENTER", para luego ingresar el Código del Rubro en el cual desea ingresar los Items.
- La tecla "F", si no desea ingresar Items y se mostrará la pantalla anterior (Ver Apéndice pág. 122).

Si el Código del Rubro es menor que uno ó mayor que cinco se volverá a pedir ingresar el Código.

Si la Tecla "ENTER" o "F" no fue presionada se volverá a pedir que ingrese dicha tecla correctamente.

4. Si el Código del Rubro es correcto se mostrará una panta-

lla en la que se deberá ingresar los datos concernientes a cada Item del Proyecto (Ver Apéndice pág. 124).

5. Una vez ingresados los datos pedidos se mostrará en la parte inferior de la pantalla varias opciones :

a. Desea Corregir Datos ? (Ver Apéndice pág. 125) :

- . Si la respuesta es negativa (es decir si presiona la tecla "N") se validará todos los datos ingresados para posteriormente grabarlos en el Archivo de Rubros y continúa a la siguiente opción.
- . Caso contrario ingresará un dígito entre el uno y el tres y se pedirá ingresar dicho dato.

b. Desea seguir ingresando Items? (Ver Apéndice pág. 126)

- . Si la tecla "S" (SI) fue presionada se pedirá ingresar datos del siguiente Item y se mostrará pantalla de la pág. 124 del Apéndice.
- . Si la tecla "N" (NO) es presionada se continúa a la sgte. opción.

Si la tecla "S" o "N" no fue presionada se volverá a pedir que ingrese la tecla correctamente.

c. Desea ingresar otro Rubro ? (Ver Apéndice pág. 127) :

- . Si la tecla "S" es presionada se pedirá ingresar el Código del Rubro y se mostrará la pantalla de la pág. 123 en el Apéndice.
- . Si la tecla "N" es presionada se mostrará pantalla de Código del Proyecto (Ver Apéndice pág. 122).

Si la tecla "S" o "N" no fue presionada se volverá a pedir que digite la tecla correcta.

DATOS HA DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. # 124 :

NOMB-ITEM : Nombre de el Item

VALOR-PRES : Valor en sucres presupuestado para el item

CANTI-ITEM-W : Cantidad del item a utilizarse a lo largo de todo el Proyecto.

NOMBRE DEL PROGRAMA PERS (Pers.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Grabación (Ver Apéndice pág. 117) se dio la opción # 3. El objetivo de este Programa es de ingresar Participantes al Proyecto.

1. Primeramente se pedirá ingresar el Archivo de Personal en el Drive B (Diskette que contiene este Archivo) , luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 128).

2. Si se ingresó correctamente el Archivo de Personal se mostrará una pantalla (Ver Apéndice pág. 129) con las sgtes. opciones :

a. Si presiona la tecla "ENTER" se ingresará el Código del Proyecto para el cual se desea registrar un nuevo Participante.

b. Si presiona la tecla "F" se terminará este programa y

se mostrará Pantalla del Menú de Grabación (Ver Apéndice pág. 117).

3. Si el Código del Proyecto fue correcto se presentará otra Pantalla (Ver Apéndice pág. 130), aquí se deberá ingresar datos pedidos concernientes a cada Participante.

Se dará las siguientes opciones :

a. Desea corregir Datos Ingresados ? :

(Ver Apéndice pág. 131)

- Si presiona la tecla "N" los datos ingresados serán grabados en el Archivo de Personal y continuará a la siguiente opción.
- Si ingresa tecla del uno al seis (1-6) se pedirá corregir el dato respectivo y continúa al punto a.

b. Desea ingresar más Participantes ? :

(Ver Apéndice pág. 132)

- Si presiona la tecla "S" se mostrará Pantalla de Ingreso de Participantes (Ver Apéndice pág. 130).
- Si presiona la tecla "N" se terminará este Programa y se mostrará pantalla del Menú de Grabación (Ver Apéndice pág. 117).

DATOS HA DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 130 :

NOMB-PART-W : Nombre del Participante

CARGO-W : Cargo que ocupa en el Proyecto

HORAS-W : Número de horas al mes que trabajará

MESES-W : Número de meses total
SUELDO-W : Sueldo mensual que ganará
FECHA-ING-W : Fecha en que ingresará a formar parte del
 Proyecto.

NOMBRE DEL PROGRAMA CRONOG (Cronog.Cob) :

Este programa se ejecuta si desde el Menú de Creación se da la opción # 4 (Ver Apéndice pág. 117). El objetivo de este programa es registrar el Cronograma de Trabajo de un Proyecto.

1.- Se visualizará en pantalla la pág. 133 del Apéndice donde pedirá el código del Proyecto para el cual se desea ingresar el Cronograma de Trabajo; el cual es verificado en el archivo de Proyectos, si no existe volverá a pedir el Código, hasta que este sea válido.

2.- Una vez aceptado el Código aparecerá el mensaje de Continuar, (Ver Apéndice pág. 133).

- Si presiona ENTER continuará con el proceso
- Si da "F" el programa terminará volviendo a la pantalla del Menú de Creación.

3.- Luego pedirá que ingrese el diskette que contiene el archivo Cronograma en el Drive B (Ver Apéndice pág. 134).

4.- Una vez ingresado el archivo correcto pasará a enviar la pantalla en la cual pide los datos (Ver Apéndice pág. 135). Una vez que estos han sido ingresados, dará la opción de

corregir cualquiera de los datos ingresados (Ver Apéndice pág. 136).

5.- Cuando ya no desea hacer correcciones aparecerá el mensaje de Continuar (Ver Apéndice pág. 137).

- Si presionó ENTER, continuará ingresando actividades para el mismo Proyecto.
- Si presionó la "O" irá a pedir otro Proyecto, para el cual se desea crear el Cronograma de Trabajo.
- Si presionó la "F" dará por terminado el programa.

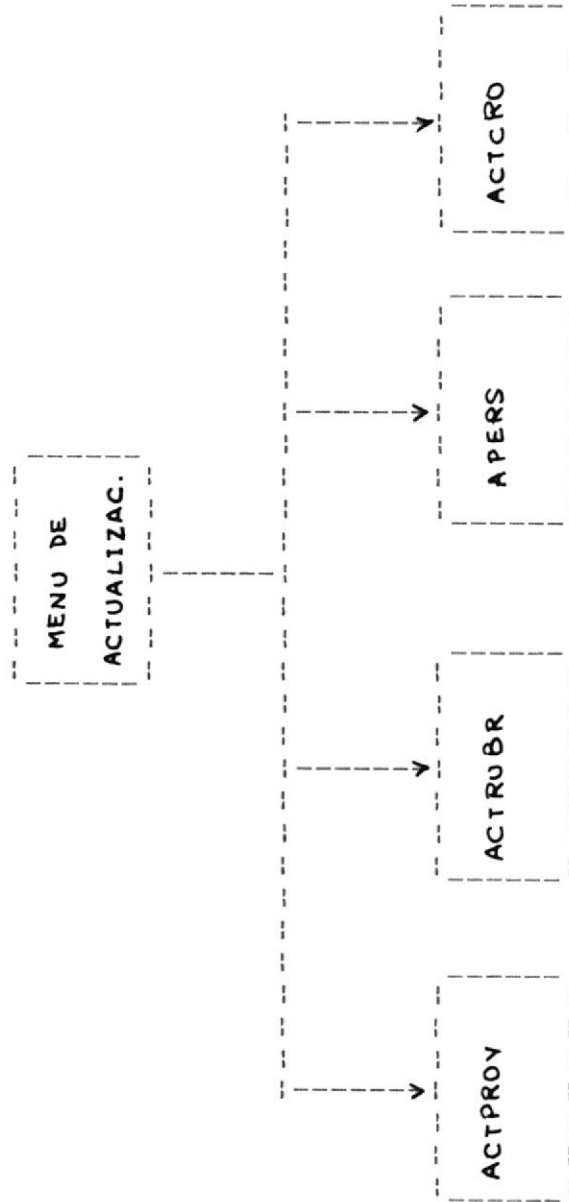
DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 135 :

ACTIVID-W .- Nombre de la Actividad

DESCRI-W .- Descripción de la Actividad

FPROG-W .- Fecha programada de Inicio

DURAC-W .- Duración de la Actividad



NOMBRE DEL PROGRAMA ACTPRO (Actpro.Cob) :

Este programa se ejecuta si desde el Menú de actualización se da la opción # 1 (Ver Apéndice pág. 138). Este programa tiene como objetivo actualizar el archivo de Proyectos.

1.- La primera pantalla que envia este programa (Ver Apéndice pag. 139) pide el Código del Proyecto a actualizar. Luego de recibir el código correctamente digitado debe presionar una de las teclas pedidas,

- Si presionó ENTER continuará con el proceso
- Si presionó la "F" el programa se dará por terminado, volviendo a la pantalla del Menú de Actualización.

2.- Luego enviará una pantalla (Ver Apéndice pág. 140) en la que muestra los datos generales del proyecto, datos ingresados en la creación y además el Monto Interno, que sólo puede ser ingresado aquí, ya que la ESPOL lo dará sólo en el caso de hacer falta, el programa valida que no sea mayor al 5 % del costo total del Proyecto.

3.- Una vez mostrados los datos aparece un mensaje (Ver Apéndice pág. 141) en el cual se deberá presionar una de las 4 teclas que pide,

- Si presionó ENTER, continuará a pedir los siguientes datos
- Si presionó la "O" proseguirá a pedir el código de otro proyecto

- Si presionó la "C" enviará un mensaje con opción a corregir cualquiera de los campos (Ver Apéndice pag. 142)
 - . Si desea ingresar un nuevo valor deberá digitar el número del campo deseado debiendo estar en el rango definido en el mensaje.
 - . Caso contrario el programa pasará a grabar las modificaciones realizadas.

Luego de esto se visualizará en pantalla el mensaje anterior.

- Si presionó la "F" el programa se dará por terminado.

4.- En el caso de haber presionado ENTER en el caso anterior, el programa pasará a mostrar los datos referentes a los aportes y remesas que dan las Entidades Auspiciadoras. Estos campos deben ser ingresados en la actualización, ya que estas cantidades deben ser ingresadas una vez que se han recibido (Ver Apéndice pág. 143).

5.- Además de los datos mostrados se visualizará un mensaje (Ver Apéndice pág. 144) en la que debe ingresar una de las 4 opciones.

- ENTER ---> Avanzar
- "O" ---> Otro Proyecto
- "C" ---> Corregir

- . DESEA CORREGIR (A--->Y - N) ? (Ver Apéndice pág. 145)

Si presionó "N" ya no desea hacer correcciones y procede a grabar.

Si presionó de la "A" a la "Y", se posicionará en el campo correspondiente.

- "F" ----> Finalizar

Todas estas opciones son iguales a las del paso 3.

5.- Si presionó en el paso anterior ENTER, pasará a mostrar la pantalla que contiene las cantidades presupuestadas de los rubros (Ver Apéndice pág. 146), mostrando a continuación el mensaje :

O: Otro Proyecto

C: Corregir

Donde podrá corregir cualquiera de los 5 rubros.

Si no desea corregir pasará a grabar la información modificada.

(Ver Apéndice pág. 147)

F: Finalizar

Dará por terminado el programa retornando al Menú de Actualización.

DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 140 :

PARTIDA-W .- Código del Proyecto en Contabilidad

NOMBRE-W .- Nombre del Proyecto

DIRECTOR-W .- Director del Proyecto

F-APR-W .- Fecha de Aprobación del Proyecto

F-INI-W .- Fecha de Inicio del Proyecto
F-TER-W .- Fecha de Finalización del Proyecto
UNI-RESP-W .- Unidad Responsable
MONTO-INT-W .- Monto Interno que da la ESPOL
A-ESPOL-W .- Aporte de la ESPOL (Entidad Auspiciadora)

DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 143 :

APORTES-W .- Tabla que contiene los aportes y remesas que dan
las Entidades Auspiciadoras

DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. 146 :

T-AUX .- Tabla que contiene las cantidades Presupuestadas de
los Rubros de ese Proyecto

NOMBRE DEL PROGRAMA ACTRUBR (Actrubr.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Actualización (Ver Apéndice pág. 138) se dio la opción # 2. El objetivo de este Programa es registrar los desembolsos que se hacen a los diferentes Rubros del Proyecto.

1. En la primera pantalla (Ver Apéndice pág. 148) aquí se deberá ingresar :

- Si presiona la tecla "ENTER" se deberá luego ingresar el Código del Proyecto en el cual desea registrar los Gastos efectuados.
- Si desea terminar presione la tecla "F" y se mostrará

el menú de Actualización (Ver Apéndice pág. 138).

2. Si el Código del Proyecto es correcto se mostrará otra pantalla (Ver Apéndice pág. 149), aquí se tendrá dos opciones:

- Si presiona la tecla "ENTER" se deberá luego ingresar el Código del Rubro para el cual se desea registrar los desembolsos.
- Si desea terminar presione la tecla "F" y se mostrará la pantalla anterior (Ver Apéndice pág. 148).

3. Si el Código del Rubro fue correcto, se pedirá ingresar el Archivo de Rubros (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presione la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 150).

4. Si el Archivo de Rubros fue ingresado correctamente se mostrará en pantalla todos los Items (del Rubro ingresado anteriormente) en la Pantalla (Ver Apéndice pág. 151).

OPCIONES :

ENTER: CONTINUAR Presione esta tecla si en esta Pantalla se encuentra el Item para el cual se va a registrar el Gasto luego se pedirá ingresar el Código del Item.

A: AVANZAR Si hay más de siete Items creados para el Rubro, al presionar la tecla "A" podrá visualizar los de-

más Items.

R: RETROCEDER Si avanzó podrá ver los Items mostrados en la Pantalla anterior.

F: FINALIZAR Presione esta tecla si ya no desea continuar con el Rubro y se mostrará la primera pantalla (Ver Apéndice pág. 148).

5. Si el Código del Item fue ingresado correctamente se mostrará la Pantalla de la pág. 152. Aquí se tendrá dos opciones :

- Si presiona la tecla "ENTER" se pedirá ingresar datos pedidos en la pantalla.
- Si desea terminar presione la tecla "F" .

6. Una vez ingresados todos los datos se dará la opción de corregir algún dato (ver Apéndice pág. 153). Caso contrario se pedirá ingresar Archivo de Movimientos (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presione la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 154).

7. Si el Archivo de Movimientos fue ingresado correctamente se grabará el Gasto efectuado en este Archivo, a continuación se presentará otra pantalla (Ver Apéndice pág. 155). Aquí se mostrarán las siguientes opciones :

- ENTER: OTRO RUBRO Se mostrará Pantalla de la pág. 149.

- O: OTRO PROY Se mostrará Pantalla de la pág. 148.
- I: OTRO ITEM Se mostrará Pantalla de la pág. 150.
- F: FINALIZAR Si desea terminar esta opción luego
se mostrará Menú de Actualización
(Ver Apéndice pág. 138).

DATOS HA DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. # 152 :

GASTADO-W : Valor en \$ de lo gastado en ese item

CANT-COMPRA : Cantidad comprada del Item

FECH-EGRESO-W : Fecha en que se realizó el Gasto

DESCRIP-W : Descripción del Gasto.

NOMBRE DEL PROGRAMA APERS (Apers.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Actualización (Ver Apéndice pág. 138) se dio la opción 3. El objetivo de este, es modificar datos registrados anteriormente del Participante, registrar el Pago de Sueldo y registrar Bonificaciones que se les da a los Participantes.

1. En la primera Pantalla (Ver Apéndice pág. 156) se tendrá dos opciones :

- Si presiona la tecla "ENTER" se deberá luego ingresar el Código del Proyecto en el cual se desea modificar los datos de los Participantes.
- Si desea terminar presione la tecla "F" y se mostrará el Menú de Actualización (Ver Apéndice pág. 138).

2. Si el Código del Proyecto fue correcto, se pedirá ingresar el Archivo de Personal (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 157).

3. Si el Archivo de Personal fue ingresado correctamente, se mostrará en Pantalla el Código, Nombre y Cargo del primer Participante del Proyecto, aquí se darán las sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 158) :

- ENTER: CONTINUAR Si desea actualizar datos del Participante cuyo Nombre se encuentra en Pantalla.
- 0: OTRO PARTICIPANTE Si el Participante en Pantalla no es el deseado, al presionar la tecla "0" podrá visualizar el Nombre del sgte. Participante.
- F: FINALIZAR Si no desea trabajar con este Proyecto y se mostrará la pantalla de la pág. 156 del Apéndice.

4. Si la tecla presionada fue "ENTER" se mostrará en la pantalla los datos referentes al Participante .

OPCIONES :

- a. Datos a Corregir (1-5/N) ? (Ver Apéndice pág. 159)
 - . Si presiona la tecla "N" no se corregirá más datos y continúa a la sgte. opción.

. Si presiona un dígito entre el uno y el cinco se pedirá ingresar dicho dato y se pasará al punto a.

b. Desea ingresar Bonificaciones (S/N) ?

(Ver Apéndice pág. 160)

. Si presiona la tecla "S" continúa al punto c.

. Si presiona la tecla "N" se continúa al punto d.

c. Aquí se deberá ingresar el Monto de la Bonificación

(Ver Apéndice pág. 161).

. A continuación se pedirá ingresar el Archivo de Movimientos en el Drive B, (con la finalidad de registrar el Gasto) y luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 162).

. Si el Archivo de Movimientos fue ingresado correctamente, se pedirá ingresar la fecha de hoy, ya que con esta fecha se registrará el Gasto por Concepto de Bonificaciones (Ver Apéndice pág. 163).

Si ya no desea ingresar mas Bonificaciones al Participante se continúa al punto 5.

d. Aquí si la opción :

5. FECHA DE ULTIMO PAGO

Fue modificada, es decir que se registró el Pago de Sueldo al Participante, se pedirá ingresar el Archivo de Movimientos (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 164).

5. Una vez registrado ó no cambios en los datos del Participante se mostrará Pantalla (Ver Apéndice pág 165), con las sgtes. opciones :

- ENTER: CONTINUAR Si desea modificar algún dato del Participante cuyo Nombre se muestra en la Pantalla.
- O: OTRO PARTICIPANTE Si desea ver datos del siguiente Participante.
- F: FINALIZAR Si no desea trabajar con este Proyecto, y se visualizará la Pantalla de la pág. # 156.

6. Si no presionó la tecla "F", es decir que desea seguir trabajando con los Participantes de este Proyecto, y si no registró Pago de Sueldo o Bonificaciones al Participante se mostrará la pantalla de la pág. 158. Caso contrario se pedirá ingresar el Archivo de Personal (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 166).

7. Si el Archivo Personal fue ingresado correctamente, y dependiendo si en el paso 5 se dio :

- ENTER Se mostrará a continuación la Pantalla de la pág. 159.
- O: OTRO PARTICIPANTE Se mostrará a continuación la pantalla de la pág. 158.

DATOS HA DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. # 159 :

NUM-HORAS-W : Número de horas al mes que trabajará el Participante.

NUM-MESES-W : Número de meses total

FECH-ING-W : Fecha de Ingreso

SUELDO-W : Sueldo Mensual que ganará

FECH-EGRES-W : Fecha del último Pago al Participante.

BONIF-W : Bonificación ha pagarse.

NOMBRE DEL PROGRAMA ACTCRO (Actcro.Cob) :

Este programa se ejecuta desde la opción # 4 del Menú de Actualización. El objetivo de este programa es registrar la Fecha de Inicio de la Actividad de un Proyecto, y cuando a terminado la misma modificar el campo Status con una "T". Además de que puede modificar cualquiera de los campos ingresados en la creación.

1.- Al empezar este programa pedirá el Código del Proyecto al cual pertenece el Cronograma que desea actualizar (Ver Apéndice pág. 167).

2.- Luego de digitar el Código deberá presionar :

- ENTER si desea continuar con el proceso
- "F" si desea Finalizar, dando por terminado este programa, y retornando al Menú de Actualización.

3.- Luego aparecerá un mensaje pidiendo ingresar el diskette

que contiene el archivo Cronograma (Ver Apéndice pág. 168).

4.- Una vez ingresado el diskette correctamente, se mostrará por pantalla todas las Actividades que tiene el Proyecto; su número y descripción respectiva, además de un mensaje en la parte inferior (Ver Apéndice pág. 169).

ENTER: CONTINUAR	El programa continuará a pedir el número de Actividad que desea actualizar.
A: AVANZAR	Avanzará una pantalla.
R: RETRO	Retrocede una pantalla.
O: OTRO PROY.	Pedirá el código de un nuevo Proyecto.
F: FINALIZAR	El programa da por terminado, retornando al Menú de Actualización.

5.- Una vez que ha dado el código de la Actividad que desea actualizar se presentará una pantalla en la que aparece la información grabada anteriormente en el archivo, además del mensaje correspondiente (Ver Apéndice pág. 170)

. DESEA CORREGIR (1 ----> 6 - N) ? _

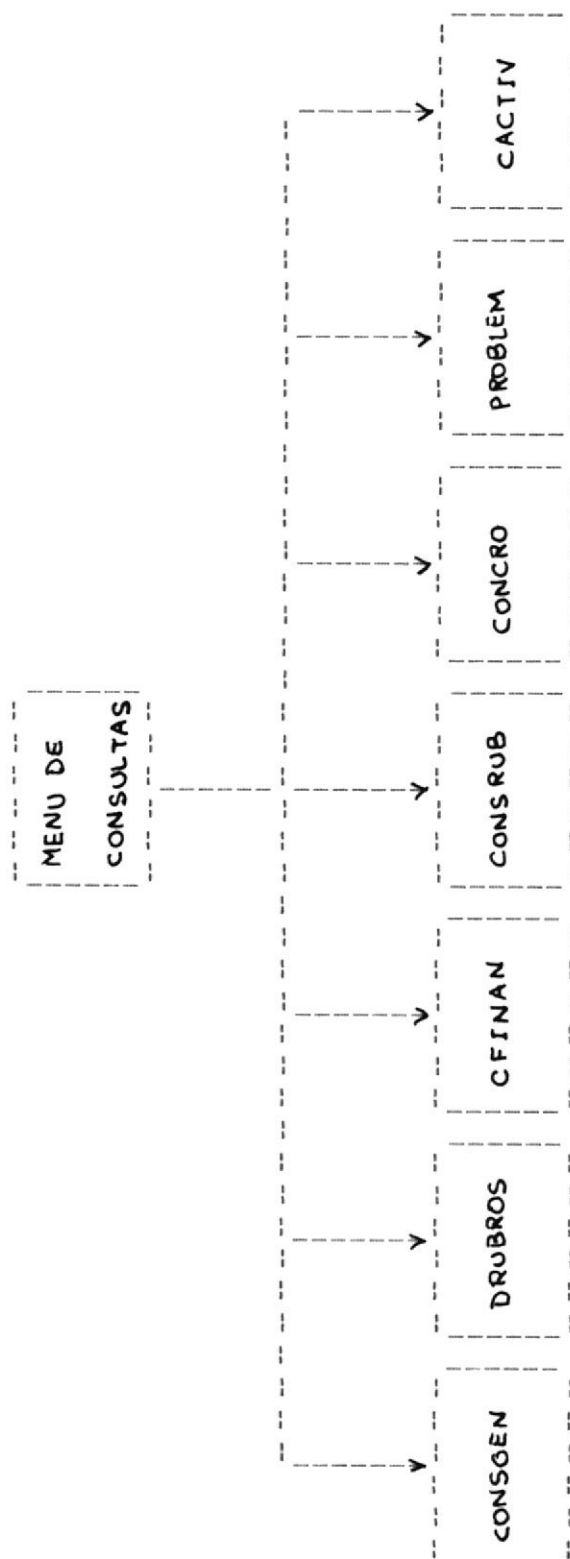
Si desea modificar alguno de los campos mostrados, registrar la fecha real en que se inicia una Actividad, o si esta ha terminado grabar la "T" en el status de la actividad, deberá digitar uno de los números del 1 al 6.

Si no desea hacer modificaciones, aparecerá la

pantalla anterior, mostrando todas las Actividades del Cronograma.

DATOS A DIGITARSE EN LA PANTALLA DE LA PAG. # 170 :

ACTIVID-W .- Nombre de la Actividad
DESCRI-W .- Descripción de la Actividad
FPROG-W .- Fecha de Inicio programada
FREAL-W .- Fecha de Inicio real
STATU-W .- Status de la Actividad
DURAC-W .- Duración de la Actividad



NOMBRE DEL PROGRAMA CONSGEN (Consgen.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171) se dio la opción # 1. El objetivo de este programa es hacer una consulta general de la información de un Proyecto de Investigación.

1. En la primera pantalla se pedirá ingresar el Código del Proyecto que desea consultar. Aquí se tiene dos opciones (Ver Apéndice pág. 172) :

ENTER: CONTINUAR Deberá ingresar el Código mencionado

F: FINALIZAR Si desea salir de esta opción del Menú de Consultas, luego se mostrará la pantalla de la pág. 171.

2. Si el Código del Proyecto existe se listará la información deseada, y luego se dará las sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 173) :

ENTER: OTRO PROYECTO Si desea hacer esta consulta para otro Proyecto.

F: FINALIZAR Si desea terminar este programa y se mostrará luego la pantalla del Menú de Consultas.

NOMBRE DEL PROGRAMA DRUBROS (Drubros.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171) se dio la opción 2. El objetivo de este programa es hacer una Consulta por la Panta-

lla del Estado de un Rubro, es decir mostrar uno a uno los Gastos efectuados para un Rubro específico.

1. En la primera pantalla se pedirá ingresar el Archivo de Movimientos (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B y luego presionar la tecla "ENTER" (Ver apéndice pág.174).

2. A continuación se mostrará pantalla (Ver Apéndice pág. 175) en la que se tiene las sgtes. opciones :

- ENTER: CONTINUAR Si desea continuar en la Consulta, luego deberá ingresar el Código del Proyecto ha consultar.
- F: FINALIZAR Si desea dar por terminada la Consulta y se mostrará luego el Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171)

3. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente, se mostrará en la pantalla (Ver Apéndice pág. 176) :

- Los totales del Rubro :
 - . Presupuestado
 - . Recibido
- Saldo Real del Proyecto
- Detalle da cada gasto efectuado en el Rubro
 - . Fecha en que se realizó ese gasto
 - . Valor del egreso
 - . Descripción

OPCIONES :

- ENTER: OTRO PROY Si desea realizar esta consulta en otro Proyecto.
- A: AVANZAR Si existen más gastos para ese Rubro, que los mostrados en la pantalla, al presionar la tecla "A" se los mostrará.
- R: RETROCEDER En caso de haber avanzado podrá ver pantalla anterior.
- F: FINALIZAR Si ya no desea más consultas y luego se mostrará pantalla del Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171).

4. Cuando no haya más gastos que los presentados en pantalla se mostrará (Ver Apéndice pág 177) el Total Gastado del Rubro. Aquí se tiene las sgtes. opciones :

- ENTER: OTRO PROY. Para consultar otro Proyecto
- O: OTRO RUBRO Para consultar el detalle de otro Rubro del mismo Proyecto.
- R: RETROCEDER Para ver pantalla anterior
- F: FINALIZAR Dar por terminada la opción de Consulta detallada, luego se mostrará Menú de Consultas.

NOMBRE DEL PROGRAMA CFINAN (Cfinan.Cob) :

Este programa se ejecutará si desde el Menú de Consultas se dio la opción # 3. El objetivo de este programa es hacer una Consulta de la Situación Financiera de un Proyecto.

1. En la primera pantalla de este programa se pedirá ingresar una de las dos sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 178):

- ENTER: CONTINUAR Si desea seguir y luego se pedirá ingresar el Código del Proyecto que desea consultar.
- F: FINALIZAR Si desea salir de esta opción del Menú de Consultas, y se dará por terminado este programa.

2. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente, se mostrará por la pantalla (Ver Apéndice pág. 179) :

- . El Monto Externo
- . El total Presupuestado
- . El total Recibido de las Entidades
- . El total Gastado del Proyecto

3. Luego se pedirá ingresar el Archivo de Personal en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER".

4. Si el Archivo de Personal fue ingresado correctamente, se mostrará a continuación en la pantalla (Ver Apéndice pág. 180) :

- . El Saldo Comprometido y
- . El Saldo Real del Proyecto

En esta pantalla se dará las sgtes. opciones :

- ENTER: OTRO PROYECTO Si desea hacer esta consulta ha

otro Proyecto.

- F: FINALIZAR Si desea dar por terminada esta consulta, luego se mostrará la pantalla del Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171).

NOMBRE DEL PROGRAMA CONSRUB (Consrub.Cob) :

Este programa se ejecutará si desde el Menú de Consultas (Ver Apéndice pág. 171) se ingresó la opción 4. El objetivo de este programa es consultar los rubros de un Proyecto, en su Total Presupuestado y Gastado, además dar a conocer el Saldo Comprometido del Proyecto.

1. En la primera pantalla de esta opción se pedirá ingresar el Archivo de Personal (diskette que contiene este Archivo) en el drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 181).

2. Si el Archivo de Personal fue ingresado correctamente se presentará una pantalla con las sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 182) :

- ENTER: CONTINUAR Con esta opción se pedirá ingresar el Código del Proyecto que va a consultar.

- F: FINALIZAR Si desea terminar esta opción, luego se presentará el Menú de Consultas.

3. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente se presentará una pantalla que muestra (Ver Apéndice pág. 183) :

- El Saldo Real y el Saldo Comprometido del Proyecto
- El Total Recibido, Monto Externo
- Los totales de Presupuestado y Gastado de cada Rubro y el total comprometido en Sueldos y Salarios.

OPCIONES :

- ENTER: OTRO PROYECTO Si desea consultar otro Proyecto
- F: FINALIZAR Si desea terminar la Consulta y se presentará el Menú de Consultas.

NOMBRE DEL PROGRAMA CONCRO (Concro.Cob) :

Este programa se ejecutará si desde el Menú de Consultas dio la opción # 5. El objetivo de este programa es el de consultar el Cronograma de Trabajo, mostrándose una por una las actividades registradas en el archivo.

1.- Aparecerá una pantalla (Ver Apéndice pág. 184) en la que pide el código del Proyecto al cual quiere consultar las Actividades registradas y además le pide el número de la Actividad desde la cual desea realizar la consulta.

- . En el código del proyecto deberá digitar un código válido
- . En el número de Actividad
 - Si presiona ENTER empezará desde la número 1
 - Si da cualquier número de Actividad, empezará desde

allí siempre y cuando exista.

Luego si presiona

ENTER Continúa con el proceso

"F" Finaliza el Programa, retornando al Menú de Consultas.

2.- Luego aparecerá el mensaje pidiendo que inserte el diskette que contiene el archivo Cronograma en el Drive B (Ver Apéndice pág. 185).

3.- Una vez que ha sido ingresado el diskette correcto, valida que el código y el número de Actividad que digitó sea correcto.

4.- Aparecerá todos los datos de una Actividad y en la parte inferior un mensaje de opciones (Ver Apéndice pág. 186).

ENTER Mostrará la siguiente actividad

"O" Pedirá el código de otro Proyecto

"F" Finaliza, retornado al Menú de Consultas.

NOMBRE DEL PROGRAMA PROBLEM (Problem.Cob) :

Este programa se ejecutará si desde el Menú de Consultas se da la opción # 6. El objetivo de este programa es consultar todos los Proyectos con Problemas.

1.- Primero aparecerá una pantalla en que se pide que ingrese la fecha del día de hoy (Ver Apéndice pág. 187).

2.- Si la fecha ingresada es correcta aparece otro mensaje en el cual pide que ingrese el archivo de Cronograma (Ver Apéndice pág. 188).

3.- Una vez que el diskette que contiene el archivo Cronograma ha sido ingresado, empezará a displayar cada uno de los Proyectos que tengan Problema. Basta que un proyecto tenga un problema para que sea mostrado (Ver Apéndice pág. 189).

4.- En la parte inferior de la pantalla anterior se mostrará un mensaje de opciones.

ENTER	Pasará a ver otro Proyecto
"A"	Avanzará una pantalla (Ver las sgtes. Actividades pendientes)
"R"	Retrocede una pantalla (Ver las anteriores Actividades pendientes)
"F"	Finaliza el programa retornando al Menú de Consultas.

NOMBRE DEL PROGRAMA CACTIV (Cactiv.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Consultas se dio la opción 7. El objetivo de este programa es hacer una Consulta de las Actividades de un Proyecto, clasificada en Consultas Pendientes y Futuras.

1. En la primera pantalla se pedirá ingresar el Archivo de

Cronograma (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 190).

2. Si el Archivo de Cronograma fue ingresado correctamente, se presentará una pantalla (Ver Apéndice pág. 191) en la que se tiene dos opciones :

- ENTER: CONTINUAR Con esta opción se pedirá ingresar el Código del Proyecto que va a consultar.
- F: FINALIZAR Si desea terminar y luego se presentará pantalla del Menú de Consultas.

3. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente se mostrará una pantalla (Ver Apéndice pág. 192) con las sgtes. opciones :

- ENTER: ACT. FUTURAS Si desea consultar las Actividades Futuras del Proyecto.
- P: ACT. PENDIENTES Si desea consultar las Actividades Pendientes del Proyecto.
- F: FINALIZAR Si ya no desea seguir con este Proyecto, se mostrará pantalla de la pág. 191.

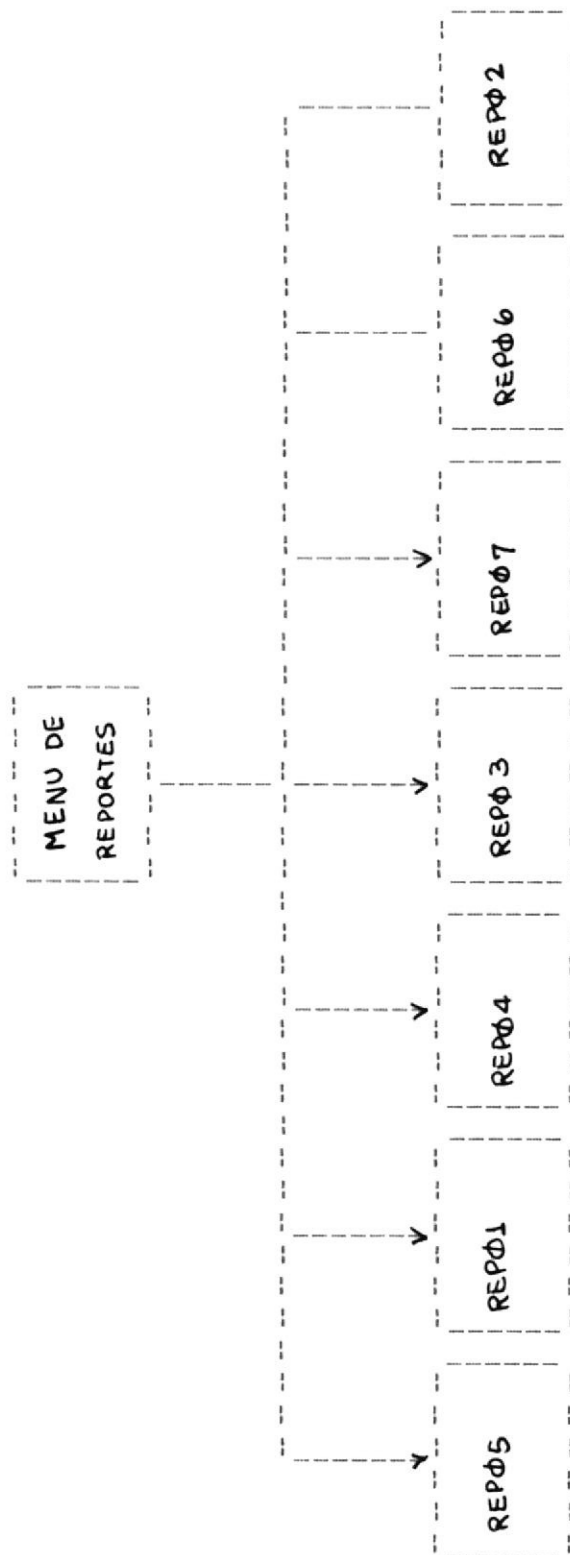
4. Si la tecla ingresada no fue "F" se pedirá ingresar la Fecha de Hoy (Ver Apéndice Pág. 193) en el formato AA/MM/DD (Año, Mes y Día) .

5. Si la fecha fue ingresada correctamente a continuación se mostrará una de las dos sgtes. pantallas :

- Si desea consultar las Actividades Futuras (es decir si en el punto 3 presionó la tecla "ENTER" se mostrará las Actividades Futuras (Ver Apéndice pág. 194).
- Si desea consultar las Actividades Pendientes (es decir si en el punto 3 presionó la tecla "P") se mostrará Actividades Pendientes (Ver Apéndice pág. 195).

Cada una con las sgtes. opciones :

- ENTER: OTRO PROY Si desea Consultar otro Proyecto y luego se mostrará la pantalla de la pág. 191.
- A: AVANZAR Si el Proyecto tiene mas Actividades (Futuras ó Pendientes) que las mostradas en pantalla, se las presentará.
- R: RETROCEDER Para ver pantalla anterior.
- F: FINALIZAR Si ya no desea hacer mas consultas se dará por terminado el programa.



F: FINALIZAR Si desea salir de esta opción del Menú de Reportes y luego se mostrará la pantalla de la pág. 196.

2. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente se pedirá ingresar el Código del Rubro para el cual se desea listar sus Gastos.

3. Si el Rubro fue ingresado correctamente se obtendrá el Reporte deseado, luego se mostrará pantalla (Ver Apéndice pág. 198) en la que se tendrá las siguientes opciones :

ENTER: OTRO PROYECTO Si desea listar los gastos de otro Proyecto.

O: OTRO RUBRO Si desea listar los gastos de otro rubro del Proyecto con el que está trabajando.

F: FINALIZAR Si desea salir de este programa y se mostrará la pantalla del Menú Principal.

NOMBRE DEL PROGRAMA REP02 (Rep02.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Reportes se dio la opción # 7. El objetivo de este programa es hacer una Consulta de las Actividades Pendientes y de las Actividades Futuras de un Proyecto de Investigación.

1. En la primera pantalla (Ver Apéndice pág. 199) se tendrá dos opciones :

- ENTER: CONTINUAR Si desea continuar, y luego se pedirá

ingresar el Código del Proyecto que desea listar.

- F: FINALIZAR Si desea dar por terminada esta opción y luego se mostrará el Menú de Reportes (Ver Apéndice Pág. 196).

2. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente, en la parte inferior de la pantalla se mostrará un mensaje pidiendo que se ingrese el Archivo de Cronograma en el Drive B (Diskette que contiene este Archivo), luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 200).

3. Si el Archivo de Cronograma fue ingresado correctamente se mostrarán varias opciones en la pantalla (Ver Apéndice pág. 201) :

- ENTER: ACT. FUTURAS Si desea listar las Actividades Programadas para una fecha posterior a la fecha de hoy.
- P: ACT. PENDIENTES Si desea listar las Actividades Programadas para una fecha anterior a la fecha de hoy.
- F : FINALIZAR Si desea dejar de trabajar con este Proyecto, y se mostrará la pantalla de la pág. 199.

4. Si no desea finalizar, se pedirá ingresar la fecha de hoy

en el formato año, mes y día (Ver Apéndice pág. 202).

5. Si la fecha es correcta, deberá encender la impresora, insertar el papel correctamente y luego se listará el reporte deseado, listando las Actividades Pendientes ó Futuras.

6. Una vez que se hayan impreso todas las Actividades existentes para el Proyecto se dará las sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 203) :

- ENTER: OTRO PROYECTO Si desea listar las Actividades de otro Proyecto.
- F : FINALIZAR Si desea dar por terminado este programa mostrará la pantalla de la pág. 199.

NOMBRE DEL PROGRAMA REP03 (Rep03.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Reportes se dio la opción # 4. El objetivo de este programa es obtener un listado de el estado de los Rubros de un Proyecto de Investigación.

1. En la primera pantalla que se mostrará (Ver Apéndice pág. 204) se deberá ingresar el Proyecto a listar, aquí se tiene dos opciones :

- ENTER: CONTINUAR Si desea continuar, se pedirá ingresar el Código del Proyecto a listar.
- F: FINALIZAR Si desea salir de esta opción, luego

se mostrará la pantalla del Menú de Reportes (Ver apéndice pág. 196).

2. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente, se listará aquí :

- El Saldo Real del Proyecto
- El monto Externo
- El Total Recibido del Proyecto
- El Total Presupuestado y Gastado de cada Rubro

OPCIONES (Ver Apéndice pág. 205) :

ENTER: OTRO PROYECTO Si desea Listar otro Proyecto

F : FINALIZAR Si desea salir de esta opción del Menú de Reportes, luego se mostrará pantalla de este Menú (Ver Apéndice pág. 196).

NOMBRE DEL PROGRAMA REP04 (Rep04.Cob) :

Este programa se ejecutará si desde el Menú de Reportes se dio la opción # 3. El objetivo de este programa es obtener un Reporte de la Situación Financiera del proyecto.

1. En la primera pantalla de este programa (Ver Apéndice pág. 206) se tendrá dos opciones :

ENTER: CONTINUAR Si desea seguir en esta opción y luego se pedirá ingresar el Código del proyecto que se desea listar.

F: FINALIZAR Si desea terminar este programa luego se
mostrará la pantalla del Menú Principal.

2. A continuación se listará los Totales :

- Presupuestado
- Recibido y
- Gastado del Proyecto

3. Luego se pedirá ingresar el Archivo de Personal (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 207).

4. Si el archivo de Personal fue ingresado correctamente, se listará el Saldo Comprometido y Real del Proyecto y así se dará por terminado el reporte para este Proyecto. Aquí se tendrá dos opciones (Ver Apéndice pág. 208) :

ENTER: OTRO PROYECTO Si desea sacar este Listado para otro Proyecto.

F: FINALIZAR Si desea usted dar por terminado este programa y se mostrará la pantalla del Menú Principal.

NOMBRE DEL PROGRAMA REP05 (Rep05.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Reportes se dio la opción # 1. El objetivo de este programa es listar información general del Proyecto.

1. En la primera pantalla del Programa (Ver Apéndice pág. 209)

se tendrá dos opciones :

ENTER: CONTINUAR Si desea seguir en esta opción, luego se pedirá ingresar el Código del Proyecto que desea listar.

F: FINALIZAR Si desea salir de esta opción y luego se mostrará la pantalla del Menú Principal.

2. Se emitirá el listado deseado y luego se mostrará una pantalla con las sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 210) :

ENTER: OTRO PROYECTO Si desea listar otro Proyecto

F: FINALIZAR Si desea dar por terminado este programa, luego se mostrará la pantalla de la pág. 196.

NOMBRE DEL PROGRAMA REP06 (Rep06.Cob) :

Este programa se ejecutará si desde el Menú de Reportes se da la opción # 6.

El objetivo de este programa es listar todos los proyectos que se encuentran con Problemas.

1.- El programa pedirá primeramente que ingrese la fecha del día de Hoy (Fecha Actual), al recibirla validará que la fecha ingresada sea correcta, si es así continúa caso contrario volverá a pedir la fecha (Ver Apéndice pág. 211) :

2.- Aparecerá en la pantalla un mensaje pidiendo que inserte el Diskette del Archivo Cronograma en el drive B, validando

mediante el File Status que haya sido ingresado el diskette correcto (Ver Apéndice pág. 212) :

3.- Empezarán a listarse todos los proyectos que se encuentran con problemas.

4.- Una vez listados todos los proyectos que se hayan encontrado con problemas saldrá un mensaje indicando que ya no existen más proyectos con problemas.

5.- Aparecerá nuevamente el Menú de Reportes.

NOMBRE DEL PROGRAMA REP07 (Rep07.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde el Menú de Reportes se dio la opción # 5. El objetivo de este programa es obtener un listado de todas las actividades programadas para un Proyecto de Investigación determinado.

1. En la primera pantalla de este programa se pedirá ingresar el Archivo de Cronograma (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 213).

2. Si el Archivo de Cronograma fue ingresado correctamente se mostrará otra pantalla (Ver Apéndice pág. 214), en la que se pedirá ingresar el Código del Proyecto que desea listar sus Actividades. En esta pantalla se tendrá las siguientes opciones :

ENTER: CONTINUAR Si desea seguir en esta opción, deberá ingresar el Código del Proyecto.

F: FINALIZAR Si desea dar por terminada esta opción del Menú de Reportes.

3. Si el Código del Proyecto existe se emitirá el Reporte deseado y luego se dará las sgtes. opciones (Ver Apéndice pág. 215) :

ENTER: OTRO PROYECTO Si desea sacar este Reporte pero para otro Proyecto de Investigación.

F: FINALIZAR Si desea dar por terminada esta opción.

NOMBRE DEL PROGRAMA DELPROY (Delproy.Cob) :

Este programa se podrá ejecutar si desde la pantalla del Menú Principal (Ver Apéndice pág. 116) se dio la opción 5. El objetivo de este Programa es de Eliminar (Borrar) toda la información de un Proyecto de Investigación tal como Rubros, Participantes, Actividades y Gastos efectuados.

1. En la Pantalla que se muestra a continuación (Ver Apéndice pág. 216) se tiene dos opciones :

- ENTER: CONTINUAR Si presiona esta tecla, se pedirá ingresar el Código del Proyecto el cual desea Eliminar.

- F: FINALIZAR Si desea salir de la opción de Eliminar Proyectos y luego se mostrará la Panta-

lla del Menú Principal (Ver Apéndice pág. 116).

2. Si el Código del Proyecto fue ingresado correctamente, se mostrará pantalla (Ver Apéndice pág. 217) en la que se mostrará la sgte. opción :

a. Está seguro que desea Eliminar este Proyecto (S/N) ? :

- Si presiona la tecla "N" no se eliminará el Proyecto y luego se mostrará la pantalla anterior (Ver Apéndice pág. 216).
- Si presiona la tecla "S" se procederá a Eliminar el Proyecto deseado.

3. A continuación se procederá a eliminar toda la información correspondiente al Proyecto del Archivo de Proyectos, luego se pedirá ingresar el Archivo de Personal (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 219).

4. Si el Archivo de Personal fue ingresado correctamente se procederá a eliminar todos los Participantes, luego se pedirá ingresar el Archivo de Rubros (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 220).

5. Si el Archivo de Rubros fue ingresado correctamente se procederá a eliminar todos los items de cada Rubro del

Proyecto, luego se pedirá ingresar el Archivo de Cronograma (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presione la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 221).

6. Si el Archivo de Cronograma fue ingresado correctamente se procederá a eliminar todas las Actividades del Proyecto, luego se pedirá ingresar el Archivo de Movimientos (Diskette que contiene este Archivo) en el Drive B, luego presionar la tecla "ENTER" (Ver Apéndice pág. 222).

7. Si el Archivo de Movimientos fue ingresado correctamente se procederá a eliminar todos los movimientos (gastos) que se han registrado para ese Proyecto. En esta Pantalla (Ver Apéndice pág. 223) se dará dos opciones :

- _ ENTER: OTRO PROYECTO Si desea eliminar otro Proyecto
- F: FINALIZAR Si desea salir de la opción, luego se mostrará la pantalla del Menú Principal (Ver Apéndice pág. 116).

6. A P E N D I C E S

DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA	FECHA
PROGRAMA RUBROS	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG. 124 DE

1	2	3	4	5	6	7
1						
2	CICNT					99/99/99
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
0						
1						
2						
3						
4						

[illegible]



DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA			FECHA		
PROGRAMA RUBROS		MAPSET		MAPA		VERSION		PAG 27 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICIT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA PERS	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG. 128 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA ACTRUBOR	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG 150 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8	</							



DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA			FECHA			
PROGRAMA		MAPSET		MAPA		VERSION		PAG 160 DE	

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	CICNT							
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA APERS	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG.163 DE	

1	CICNT	99/99/99
2	ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL	
3		
4	* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *	
5		
6	RUBRO DE SUELDOS Y SALARIOS	
7		
8	CODIGO DEL PROYECTO :	99999xxxxxxx
9	CODIGO DEL PARTICIPANTE :	99
0		
1		
2	1. NUMERO DE HORAS (Mensual).	999
3	2. NUMERO DE MESES (Total).	99
4	3. FECHA-INGRESO PARTICIPANTE.	99/99/99
5	4. SUELDO.	999.999,99
6	5. FECHA DE ULTIMO PAGO.	99/99/99
7	6. BONIFICACION.	999.999,99
8		
9		
0		
1		
2		
3	INGRESE FECHA DE HOY (ddmmaa) :	
4	99/99/99	

[illegible]



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA	
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG 169 DE	

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2	CICIT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA MENU	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG. 17 DE	

[illegible][illegible]



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR		SISTEMA		FECHA
PROGRAMA DRUBROS	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG 175 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT							
3		*	CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION	*				
4								
5			DETALLE DEL ESTADO DE UN RUBRO ESPECIFICO					
6								
7			CODIGO DEL PROYECTO: 99999					
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA			FECHA			
PROGRAMA DRUBROS		MAPSET		MAPA		VERSION		PAG. 176 DE	

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT							
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR				SISTEMA				FECHA											
PROGRAMA CFINAN				MAPSET				MAPA				VERSION				PAG. 178 DE			

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT							
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA CONSRUB	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG. 183 DE	

[illegible][illegible]



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA			FECHA		
PROGRAMA		MAPSET		MAPA		VERSION		PAG. 189 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICXT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								



DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA	FECHA
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG. 191 DE

1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT						99/99/99
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9		</					



DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA			FECHA			
PROGRAMA		MAPSET		MAPA		VERSION		PAG. 19 de 20	

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG. 194 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	CICUT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9	FEC- INICIO	DURAC.	STATUS	DESCRIPCION				
0		(MESES)						
1	99/99/99	99	X	X	X			
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								



	1	2	3	4	5	6	7
1							
2	CICYT						
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							

[illegible]



PROGRAMADOR			SISTEMA	FECHA
PROGRAMA F5F02	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG.1:99DE

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	2	3	4	5	6	7
2	C	I	C	Y	T		
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							

[illegible]



	1	2	3	4	5	6	7
1	1	2	3	4	5	6	7
2	C	I	C	Y			
3		E	S	C	U	E	L
4							
5		*	C	O	N	T	R
6							
7		C	O	N	S	U	L
8							
9		C	O	D	I	G	O
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							

[illegible]



DISERO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG.201DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	C	I	C	I	T			
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8				</				



PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA P-001	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG 204 DE

[illegible][illegible]



DISERO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA	
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG. 206 DE	

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2	CICNT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8				</				

DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR		SISTEMA		FECHA
PROGRAMA REF04	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG 208 DE

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2	CICYT						99/99/99
3	ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL						
4							
5	* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *						
6							
7	INFORMACION FINANCIERA DEL PROYECTO						
8							
9	CODIGO DEL PROYECTO : 99999X ———— X						
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3	ENTER: OTRO PROYECTO						
4	F: FINALIZAR X						

[illegible]



	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2	CICYT							
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								

[illegible]



	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICMT							
3	ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL							
4								
5	* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *							
6								
7	INFORMACION GENERAL DEL PROYECTO							
8								
9	CODIGO DEL PROYECTO : 99999							
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2	=====							
3	ENTER: OTRO PROYECTO F: FINALIZAR X							
4	=====							

[illegible]



DIGITE LA FECHA DE HOY: 99/99/99

[illegible]



PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG. 21 DE

[illegible][illegible]



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA 07	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG 214 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2	CICNT							99/99/99
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



PROGRAMADOR		SISTEMA		FECHA
PROGRAMA 47	MAPSET	MAPA	VERSION	PAG 215 DE

[illegible][illegible]



DISENO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG. 218 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	CICNT							
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								



	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2	CICYT							
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								

[illegible]



DISEÑO DE PANTALLA

PROGRAMADOR			SISTEMA		FECHA
PROGRAMA	MAPSET	MAPA	VERSION		PAG. 222 DE

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	CICNT							
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

CYT

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= INFORMACION GENERAL DEL PROYECTO =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : CONT. INVEST. GEOLOG Y CARTOG.

PROYECTO DE INVESTIGACION.

CODIGO : 84110ESPOLCNUEP

TITULO : CONT. INVEST. GEOLOG Y CARTOG.

DIRECTOR DEL PROYECTO : EUGENIO NUNEZ DEL ARCO

UNIDAD RESPONSABLE : GEOLOGIA

FECHA DE APROBACION : 01/06/84

FECHA INICIALIZACION: 01/07/84

FECHA FINALIZACION : 01/07/85

MONTO : TOTAL	9.304.675,00
ESPOL	4.113.275,00
CONTRAPARTE	5.191.400,00

ENTIDADES AUSPICIADORAS:

ORSTOM

CNUEP

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= DETALLE DEL ESTADO DE UN RUBRO ESPECIFICO =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : CONT. INVEST. GEOLOG Y CARTOG.

SUELDOS Y SALARIOS

PRESUPUESTADO: \$ 1.342.000,00
 RECIBIDO : 1.191.400,00

F E C H A	GASTADO	C O N C E P T O
18/04/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 01
21/02/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 02
21/03/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 02
21/04/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 02
01/01/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 03
01/02/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 03
01/01/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 04
01/02/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 04
01/03/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 04
01/01/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 05
01/02/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 05
01/03/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 05
01/01/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 06
01/02/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 06
01/03/85	8.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 06
01/02/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 07
01/03/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 07
01/04/85	15.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 07
19/12/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 08
20/01/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 08
21/02/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 08
21/03/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 08
21/04/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 08
19/12/84	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 09
21/01/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 09
21/02/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 09
21/03/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 09
21/04/85	30.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 09
07/02/85	3.000,00	PAGO DE SUELDO AL PARTICIP. 10

TOTAL GASTADO: \$ 496.000,00

SALDO: \$ 555.790,00

CICYT

85/07/25

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= INFORMACION FINANCIERA DE UN PROYECTO =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : CONT. INVEST. GEOLOG Y CARTOG.

DIRECTOR. EUGENIO NUNEZ DEL ARCO

MONTO EXTERNO : \$ 5.191.400,00

TOTAL PRESUPUESTADO: \$ 2.191.400,00

TOTAL RECIBIDO : 1.191.400,00

TOTAL GASTADO : 635.610,00

SALDO DE LO COMPROMETIDO: \$ 360.790,00

SALDO DE LO REAL : 555.790,00

CICYT

85/07/25

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= CONSULTA GENERAL DE RUBROS =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : CONT. INVEST. GEOLOG Y CARTOG.

MONTO EXTERNO : \$ 5.191.400,00

TOTAL RECIBIDO: 1.191.400,00

R U B R O S	PRESUPUESTADO	GASTADO
SUELDOS Y SALARIOS	1.342.000,00	496.000,00
E Q U I P O S	0,00	0,00
MATERIALES FUNGIBLES	301.000,00	34.410,00
VIAJES Y TRANSPORTES	298.400,00	105.200,00
O T R O S	250.000,00	0,00
	S A L D O : \$	555.790,00

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= CONSULTA DE ACTIVIDADES PROGRAMADAS =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : USO RACIONAL DE LA LENA

FECHA-PROGRAMAC.	DURACION (Meses)	D E S C R I P C I O N
01/10/84	01	ENTREGA DE FONDOS POR EL CNUEP
01/10/84	06	REVISION Y ACTUALIZACION DE LITERATURA
01/10/84	06	CONTRATACION Y PREPARACION DEL PERSONAL
01/04/85	01	ADQUISICION Y ENTREGA DE EQUIPOS
01/12/84	06	EVALUACION DE LA DISPON. DE RESIDUOS LENOSOS
01/01/85	06	SELECCION DE RESIDUOS LENOSOS APROPIADOS
01/06/85	06	CONDUCCION DE MEDICIONES BASICAS C. RES. LEN.
01/12/84	06	SELEC. DE TIPOS APR. DE FOGONES Y HOGARES
01/12/84	06	PRUEBAS DE EFICIENCIA DE FOGONES Y HOGARES
01/12/84	06	ADECUA. DE PLANTA FISICA DE ESTAC. ESPERIMENT
01/06/85	06	SELEC.DEL DISNO APROPIADO DE TERMOGASIFICADOR
01/06/84	06	CONSTRUC. Y EQUIPAMIENTO DE TERMOGASIFICADOR
01/06/85	06	PRUEBAS PRELIMNARES CON RESIDUOS LENOSOS
01/06/85	06	EVALUCION DE PRUEBAS DE OPERACION
01/06/85	06	CONSTRUCCION DE PLANTA COMPLETA
01/06/84	06	PRUEBAS DE OPERACION DEL MOTOR
01/06/85	06	EVALUACION GLOBAL DE OPERACION
01/06/85	06	SEMINARIO EVALUATIVO
01/06/85	06	REDACCION Y DISCUSION PRELIM. DE INFORME
01/05/85	01	ENTREGA DE FONDOS POR EL CNUEP

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

=	PROYECTOS CON PROBLEMAS	=
---	-------------------------	---

=====

CODIGO DEL PROYECTO 85001DDDDDDD

OBSERVACIONES :
SALDO NEGATIVO: SI
ACTIVIDADES PENDIENTES: NINGUNA
REPORTES PENDIENTES: 00

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

=	PROYECTOS CON PROBLEMAS	=
---	-------------------------	---

=====

CODIGO DEL PROYECTO 84101ESPOLCNUEP

OBSERVACIONES :

- SALDO NEGATIVO: NO
- ACTIVIDADES PENDIENTES:
- 05 EVALUACION DE LA DISPON. DE RESIDUOS LENOSOS
- 07 CONDUCCION DE MEDICIONES BASICAS C. RES. LEN.
- 08 SELEC. DE TIPOS APR. DE FOGONES Y HOGARES
- 09 PRUEBAS DE EFICIENCIA DE FOGONES Y HOGARES
- 10 ADECUA. DE PLANTA FISICA DE ESTAC. ESPERIMENT
- 11 SELEC.DEL DISNO APROPIADO DE TERMOGASIFICADOR
- 12 CONSTRUC. Y EQUIPAMIENTO DE TERMOGASIFICADOR
- 13 PRUEBAS PRELIMNARES CON RESIDUOS LENOSOS
- 14 EVALUCION DE PRUEBAS DE OPERACION
- 15 CONSTRUCCION DE PLANTA COMPLETA
- 16 PRUEBAS DE OPERACION DEL MOTOR
- 17 EVALUACION GLOBAL DE OPERACION
- 18 SEMINARIO EVALUATIVO
- 19 REDACCION Y DISCUSION PRELIM. DE INFORME
- 20 ENTREGA DE FONDOS POR EL CNUEP

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= A C T I V I D A D E S P E N D I E N T E S =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : USO RACIONAL DE LA LENA

FECH-INICIO	DURAC.	STATUS	D E S C R I P C I O N
01/10/84	01	T	ENTREGA DE FONDOS POR EL CNUEP
01/10/84	06	T	REVISION Y ACTUALIZACION DE LITERATURA
01/10/84	06	C	CONTRATACION Y PREPARACION DEL PERSONAL
22/04/85	01	C	ADQUISICION Y ENTREGA DE EQUIPOS
01/12/84	06	P	EVALUACION DE LA DISPON. DE RESIDUOS LENO
01/01/85	06	C	SELECCION DE RESIDUOS LENOSOS APROPIADOS
01/12/84	06	P	SELEC. DE TIPOS APR. DE FOGONES Y HOGARES
01/12/84	06	P	PRUEBAS DE EFICIENCIA DE FOGONES Y HOGARE
01/12/84	06	P	ADECUA. DE PLANTA FISICA DE ESTAC. ESPERI
01/06/84	06	P	CONSTRUC. Y EQUIPAMIENTO DE TERMOGASIFICA
01/06/84	06	P	PRUEBAS DE OPERACION DEL MOTOR
01/05/85	01	P	ENTREGA DE FONDOS POR EL CNUEP

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

* CONTROL DE PROYECTOS DE INVESTIGACION *

=====

= A C T I V I D A D E S F U T U R A S =

=====

NOMBRE DEL PROYECTO : USO RACIONAL DE LA LENA

FECH-INICIO	DURAC.	STATUS	D E S C R I P C I O N
85/06/01	06		CONDUCCION DE MEDICIONES BASICAS C. RES.
85/06/01	06		SELEC.DEL DISNO APROPIADO DE TERMOGASIFIC
85/06/01	06		PRUEBAS PRELIMNARES CON RESIDUOS LENOSOS
85/06/01	06		EVALUCION DE PRUEBAS DE OPERACION
85/06/01	06		CONSTRUCCION DE PLANTA COMPLETA
85/06/01	06		EVALUACION GLOBAL DE OPERACION
85/06/01	06		SEMINARIO EVALUATIVO
85/06/01	06		REDACCION Y DISCUSION PRELIM. DE INFORME