

Escuela Superior Politécnica del Litoral



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

PROYECTO DE GRADUACION
Previo a la Obtención del Título de Tecnólogo
en Diseño Gráfico y Publicitario



T E M A

CD - ROM INSTITUTO TECNOLÓGICO

ANA PAREDES DE ALFARO

MANUAL DE USUARIO

* * ■ * *

AUTORES:

Cathy Morales

Claudia Rivera

DIRECTOR

Lt. Luis Rodríguez Vélez

A Ñ O

2 0 0 6



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

**TEMA
CD-ROM INSTITUTO TECNOLÓGICO
ANA PAREDES DE ALFARO**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**CATHY MORALES
CLAUDIA RIVERA**

DIRECTOR

LSI. LUIS RODRIGUEZ VÉLEZ

AÑO

2006

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES	1
1.1 Introducción	1
1.2 Objetivo de este manual	1
1.3 A quién va dirigido este Manual	1
1.4 Lo que debe Conocer	1

CAPÍTULO 2

2. AMBIENTE OPERACIONAL	1
2.1 Requerimientos del Software	1
2.2 Requerimientos del Hardware.....	1

CAPÍTULO 3

3. OPERANDO EL CD	1
3.1 Pasos para encender la computadora	1
3.2 Ingresando al CD	2
3.2.1 Pantallas	3
3.2.1.1 Pantalla de Inicio	3
3.2.1.2 Pantalla Principal	4
3.2.1.3 Pantalla Quienes Somos	5
3.2.1.3.1 Institución	6
3.2.1.3.2 Misión y Visión	7
3.2.1.3.3 Objetivos	7
3.2.1.4 Pantalla Bachillerato	8
3.2.1.4.1 Colegio	9
3.2.1.4.2 Perfil del Bachiller	10
3.2.1.4.3 Requisitos de Inscripción	10
3.2.1.5 Pantalla Nivel Superior	11
3.2.1.5.1 Carrera Tecnológica	12
3.2.1.5.2 Requisitos de Admisión	13
3.2.1.5.3 Talleres y Salones	14
3.2.1.5.3.1 Salón de Cómputo	15
3.2.1.5.3.2 Salón de Dibujo	16
3.2.1.5.3.3 Salón de Máquinas	16
3.2.1.6 Pantalla Contáctenos	17
3.2.1.6.1 Dirección	18
3.2.1.6.2 E-mail	19
3.2.1.6.2.1 itapa@gye.satnet.net	20
3.2.1.6.2.2 www.itapa.edu.ec	21

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 3

3.2.1.7 Pantalla Galería	22
3.2.1.7.1 Desfile	23
3.2.1.7.2 Trajes	24
3.2.1.8 Pantalla Videos	25
3.2.1.8.1 Desfile APA 2006	26
3.2.1.8.2 Desfile APA 2005	27
3.2.1.8.3 Desfile APA 2004	27
3.2.1.9 Pantalla Testimonios	28
3.2.1.9.1 Johanna Pérez	29
3.2.1.9.2 Angélica Alvarado	30
3.2.1.9.3 Bélgica Campos	30
3.2.1.10 Salida	31

ANEXO A.

A.1 Descripción General	1
¿Qué es una Computadora?	1
Hardware.....	1
Software	1
Disco Duro	1
Monitor.....	1
El Teclado	1
Mouse.....	2
A.2 Función de los Botones	3
Botones de las opciones	3
Simbología	3

ANEXO B.

B.1 Glosario de Términos Técnicos	
-----------------------------------	--

TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 3

3. OPERANDO EL CD

Fig. 3.1 Computadora	1
Fig. 3.2 Pantalla de Inicio de Windows	1
Fig. 3.3 Ventana de Ejecutar	2
Fig. 3.4 Animación Inicial	2
Fig. 3.5 Pantalla de Inicio	3
Fig. 3.6 Pantalla Principal	4
Fig. 3.7 Pantalla de Quienes Somos	5
Fig. 3.8 Pantalla de Quienes Somos - Insitución	6
Fig. 3.9 Pantalla de Quienes Somos - Misión y Visión	7
Fig. 3.10 Pantalla de Quienes Somos - Objetivos	7
Fig. 3.11 Pantalla de Bachillerato	8
Fig. 3.12 Pantalla de Bachillerato - Colegio	9
Fig. 3.13 Pantalla de Bachillerato - Perfil del Bachiller	10
Fig. 3.14 Pantalla de Bachillerato - Requisitos de Inscripción	10
Fig. 3.15 Pantalla de Nivel Superior	11
Fig. 3.16 Pantalla de Nivel Superior - Carrera Tecnológica	12
Fig. 3.17 Pantalla de Nivel Superior - Requisitos de Admisión	13
Fig. 3.18 Pantalla de Nivel Superior - Talleres	14
Fig. 3.19 Pantalla de Nivel Superior - Talleres - Salón de cómputo	15
Fig. 3.20 Pantalla de Nivel Superior - Talleres - Salón de dibujo	16
Fig. 3.21 Pantalla de Nivel Superior - Talleres - Salón de máquinas	16
Fig. 3.22 Pantalla Contáctenos	17
Fig. 3.23 Pantalla Contáctenos - Dirección	18
Fig. 3.24 Pantalla Contáctenos - E-mail	19
Fig. 3.25 Pantalla Contáctenos - E-mail - itapa@gye.satnet.net.....	20
Fig. 3.26 Pantalla Contáctenos - E-mail - www.itapa.edu.ec	21
Fig. 3.27 Pantalla Galería	22
Fig. 3.28 Pantalla Galería - Desfile	23
Fig. 3.29 Pantalla Galería - Trajes	24
Fig. 3.30 Pantalla Videos	25
Fig. 3.31 Pantalla Videos - Desfile APA 2006	26
Fig. 3.32 Pantalla Videos - Desfile APA 2005	27
Fig. 3.33 Pantalla Videos - Desfile APA 2004	27
Fig. 3.34 Pantalla Testimonios	28
Fig. 3.35 Pantalla Testimonios - Johanna Pérez.....	29
Fig. 3.36 Pantalla Testimonios - Angélica Alvarado	30
Fig. 3.37 Pantalla Testimonios - Bélgica Campós	30
Fig. 3.38 Salida	31



AGRADECIMIENTO

Agradecemos principalmente a Dios por guiarnos en el buen camino durante el transcurso de nuestra vida universitaria y cotidiana.

De la misma manera queremos agradecer a nuestros padres por su paciencia y por el apoyo que nos brindaron durante todo el proceso del proyecto para poder alcanzar nuestras metas.

Al los profesores y a todos quienes han sido partícipes de nuestra formación para llevar acabo este proyecto de graduación, gracias a todos.



DEDICATORIA

Dedicamos nuestro proyecto en especial a nuestros PADRES por todo el apoyo incondicional que nos brindaron a lo largo de nuestra carrera universitaria.

También dedicamos y agradecemos a las dos personas que nos demostraron su ayuda incondicional, a nuestro Coordinador del proyecto y nuestro compañero y amigo Julio Bayona.



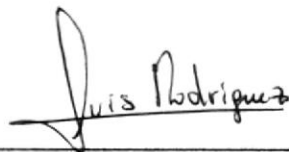
DECLARACIÓN EXPRESA

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

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

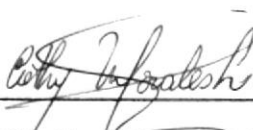


**FIRMA DEL DIRECTOR
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Luis Rodríguez". The signature is written in a cursive style with a large initial 'L' and a stylized 'R'. It is positioned above a horizontal line.

Lsi. Luís Rodríguez Vélez

**FIRMAS DE LOS AUTORES
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**



Cathy Morales López



Claudia Rivera Moncayo

ESPO
CAMPUS
PENAS



CAPÍTULO 1



1. GENERALIDADES



1.1 INTRODUCCIÓN



Este manual es una guía para el usuario, nos da indicaciones de cómo utilizar el CD de una manera clara, contiene información del Instituto Tecnológico Ana Paredes de Alfaro sobre lo que poseen y realizan.

Permite que los usuarios tengan conocimientos mínimos para lograr una buena comprensión de cada una de las funciones del mismo.

Es de suma importancia consultar este manual antes y/o durante se recorra las páginas, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas las funciones.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL



Fue creado con el objetivo de que las personas se informen acerca de la institución y puedan acceder de una manera más rápida para poder conocer las actividades que realizan, las metas que se proponen, la formación académica que brindan a sus estudiantes para convertirlas en profesionales de excelencia.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL



Este manual va dirigido a las autoridades del plantel, estudiantes o personas que necesiten de ayuda para que puedan acceder con mayor facilidad a cada uno de los ambientes del CD.

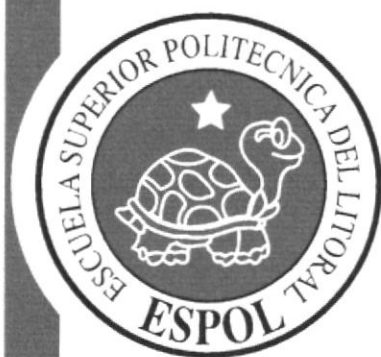
1.4 LO QUE DEBE CONOCER



Conocimientos mínimos que deben tener las personas:

- ❖ 1.- Conocimiento básico de Windows.
- ❖ 2.- Conocimiento básico las herramientas de video.
- ❖ 3.- Conocimiento básico del manejo de sonido.





CAPÍTULO 2

2. AMBIENTE OPERACIONAL

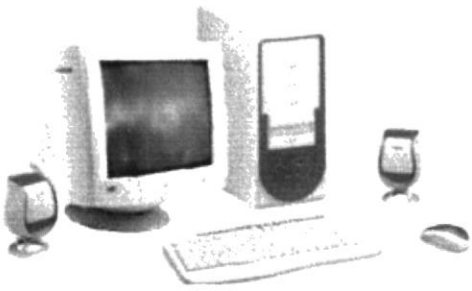
Esta sección permitirá identificar los recursos mínimos de hardware y software necesarios para el correcto funcionamiento del CD y el sistema experto.

2.1 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para el funcionamiento óptimo del CD el usuario necesita tener en el computador del programa Quick Time (En el CD se incluye el instalador del programa).

2.2 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Deberá tener los siguientes componentes:

EQUIPO	CARACTERISTICAS
Estación de Trabajo 	- Procesador Pentium IV de 1.8 Ghz mínimo. - Disco Duro de 20 GB mínimo. - 128 Mb de Ram mínimo. - Tarjeta de Red, solo si lo quiere visualizar en red con diversas computadoras. - CD ROM - Monitor SVGA de 14". - Parlantes en óptimo estado.



CAPÍTULO 3



3. OPERANDO EL CD

3.1 PASOS PARA ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encienda el CPU presionando el botón adecuado.

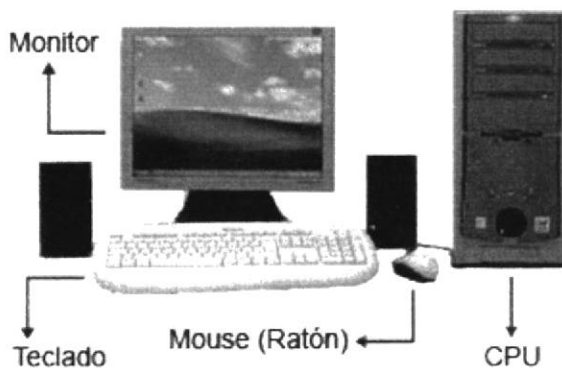


Fig. 3.1 Computadora.

2. Encienda el monitor presionando el botón de encendido.
3. Espere mientras carga el sistema operativo.
La apariencia de la pantalla cuando se está cargando es de color negro, luego aparece la frase iniciando Windows.
4. Automáticamente aparece la pantalla de Windows como se muestra, está puede ser de varios tipos y diseños.

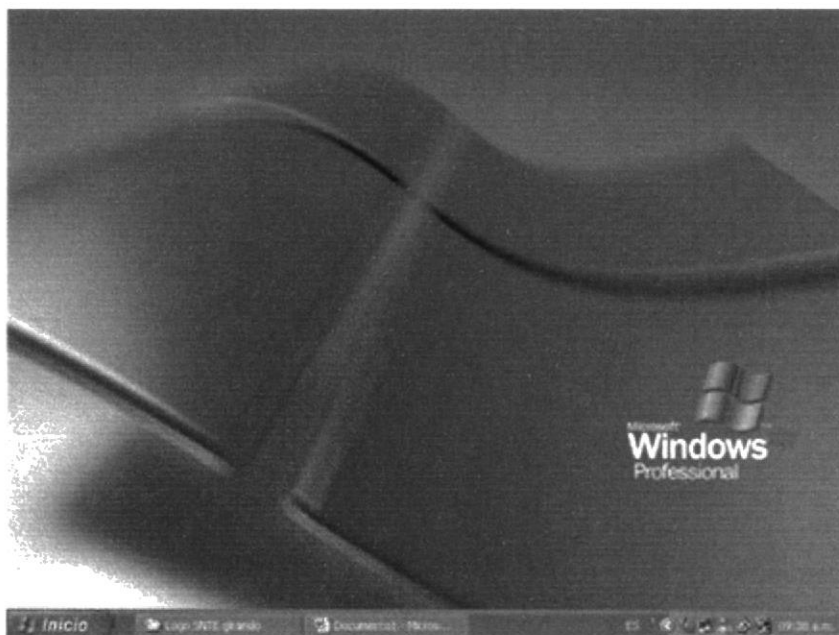


Fig. 3.2 Pantalla de inicio de Windows.

3.2 INGRESANDO AL CD

Al ingresar el CD en el dispositivo de CD-ROM, este se ejecuta por si solo. Enseguida se muestra la animación inicial, caso contrario diríjase al Inicio, Ejecutar, Examinar y abrir, abrir el CD IAPA.

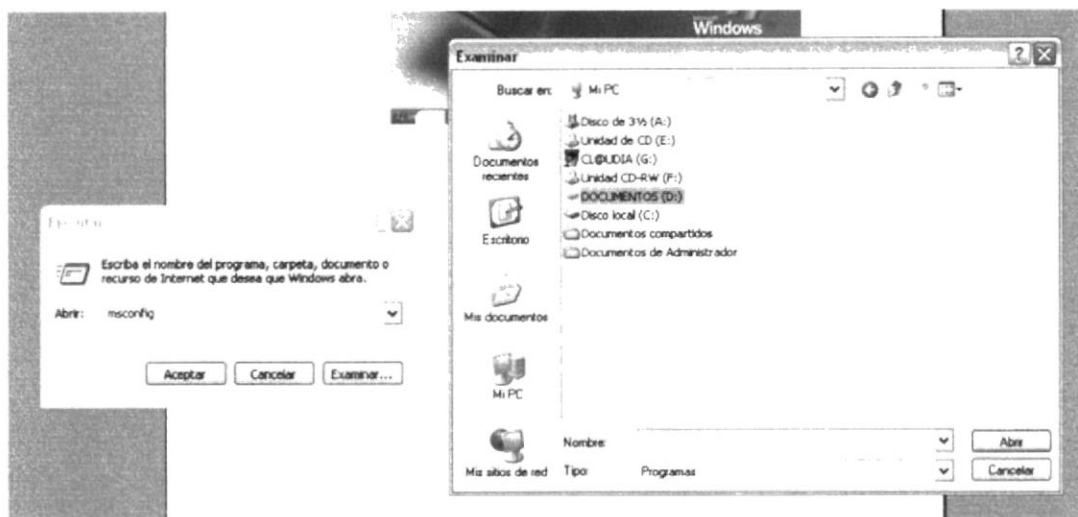


Fig. 3.3 Ventana de ejecutar

Inmediatamente le aparecerá la animación inicial.

En la parte superior derecha aparece la opción de saltar intro, si usted da clic va directo a la pantalla principal.

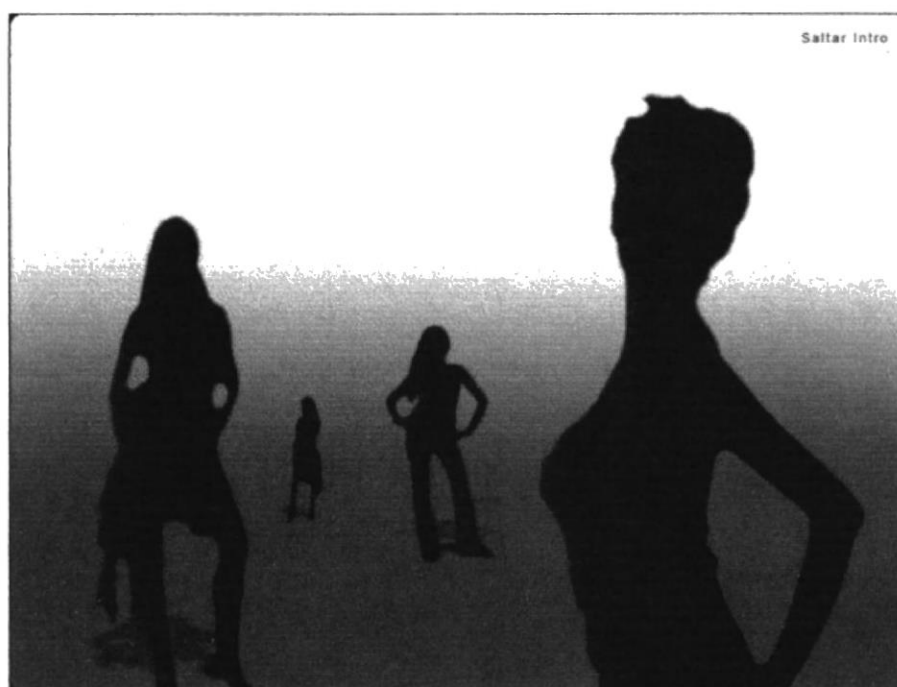


Fig. 3.4 Animación inicial.

3.2.1 Pantallas

3.2.1.1 Pantalla de inicio

Animación de Siluetas de Modelos caminando con el nombre del Instituto, en la parte superior derecha aparecerá el botón de Audio, Off para cancelar la música y On para activarla el cual va a permanecer en todas las pantallas.



Fig. 3.5 Pantalla de Inicio.



3.2.1.2 Pantalla principal



Una vez terminada la animación aparecerá el menú en la parte superior el cuál dando clic en alguno de sus nombres pueda dirigirse a la pantalla seleccionada. En la parte inferior derecha esta el botón salir y este finaliza el CD.

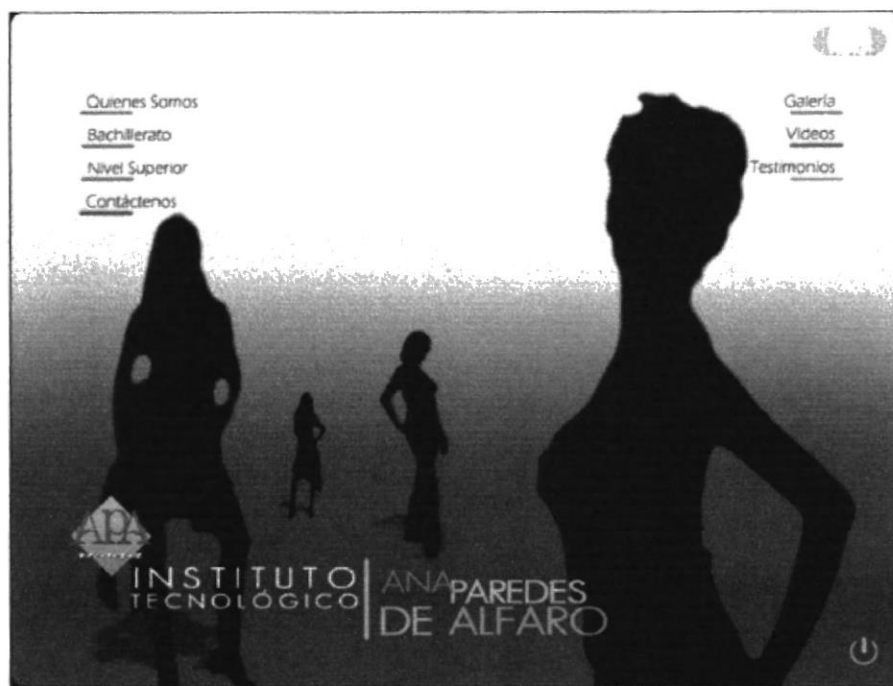


Fig. 3.6 Pantalla Principal.



3.2.1.3 Pantalla Quienes Somos



Aparece una animación y a medida que esta avanza se pueden visualizar las opciones. En la parte superior derecha está el botón de audio el cual al dar clic apaga o activa la música. A lado del nombre de la pantalla están las opciones, dando clic en alguna de ellas puede ver la información que contiene. En la parte inferior izquierda tenemos el menú y este dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada. En la parte inferior derecha se encuentran los botones de regresar al home lo que significa que regresa a la pantalla principal y el de salir que finaliza el CD.



Fig. 3.7 Pantalla de Quienes Somos.

Estas son las opciones que se muestran del primer botón del menú principal:

BOTONES		FUNCIÓN	
	Institución	Clic, muestra información de la Institución	
	Misión y Visión	Clic, muestra información de Misión y Visión	
	Objetivos	Clic, muestra información de Objetivos	

3.2.1.3.1 Institución



Esta es la primera opción de Quienes Somos, una vez que escogió esta opción dando clic en ella, muestra información referente a la Institución y esta cambia de acuerdo a lo que usted escoja. Desde esta pantalla se pueden acceder a las opciones antes nombradas del menú y de los botones home, salir y audio, quedando estas activas en todas las pantallas.

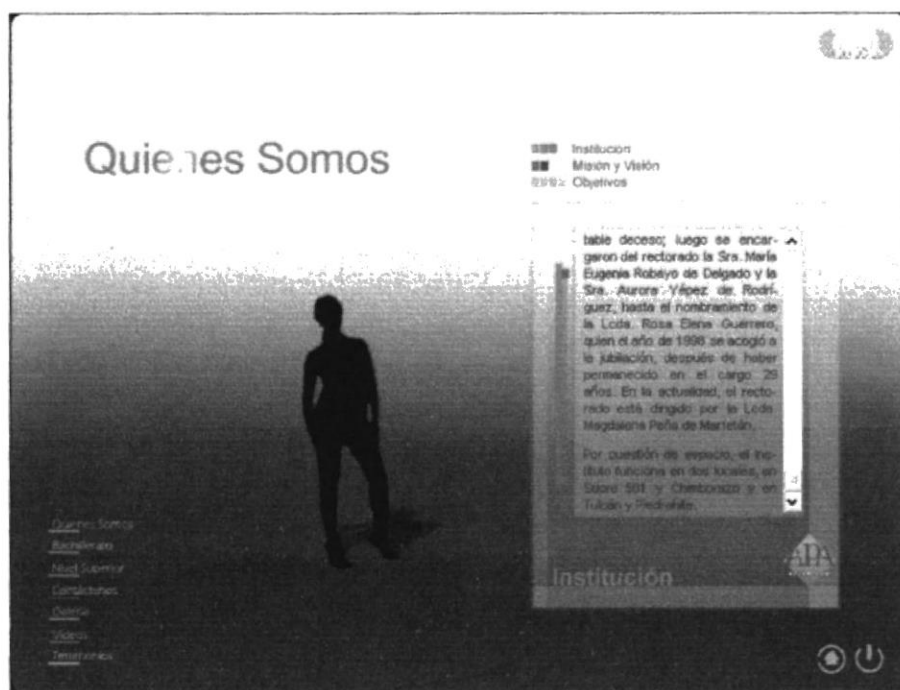


Fig. 3.8 Pantalla de Quienes Somos – Institución.

3.2.1.3.2 Misión y Visión

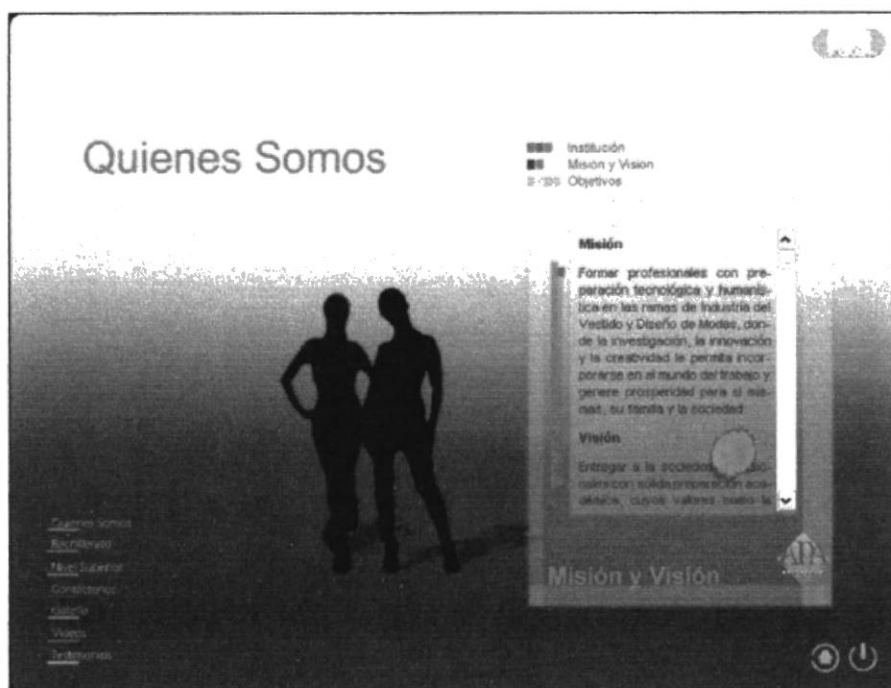


Fig. 3.9 Pantalla de Quienes Somos – Misión y Visión.

3.2.1.3.3 Objetivos

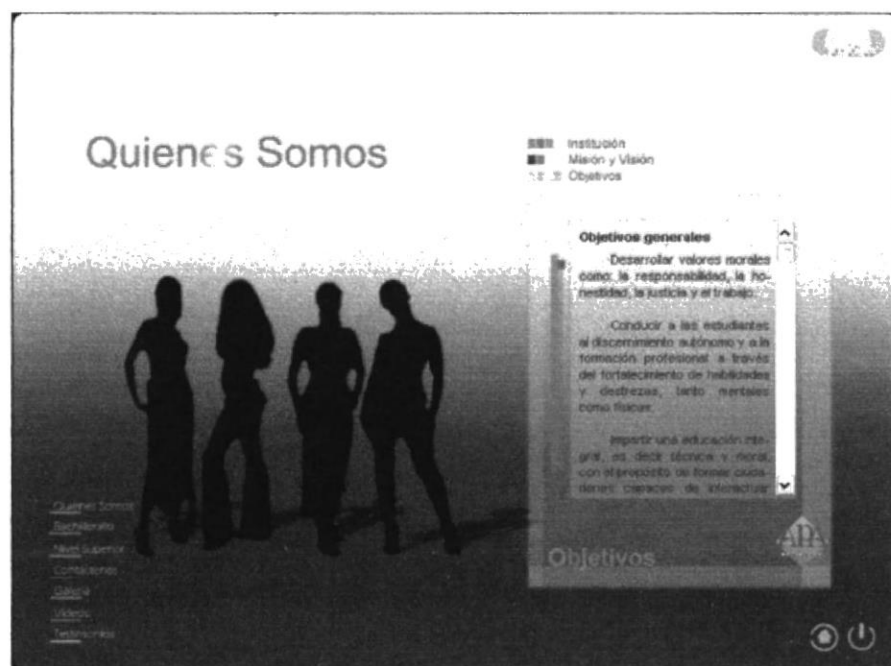


Fig. 3.10 Pantalla de Quienes Somos – Objetivos.

3.1.2.4 Pantalla Bachillerato



Aparece una animación y a medida que esta avanza se puede visualizar todo lo que contiene. Casi en el centro están las opciones, dando clic en alguna de ellas puede ver la información. En la parte superior derecha tenemos el menú y este dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada.

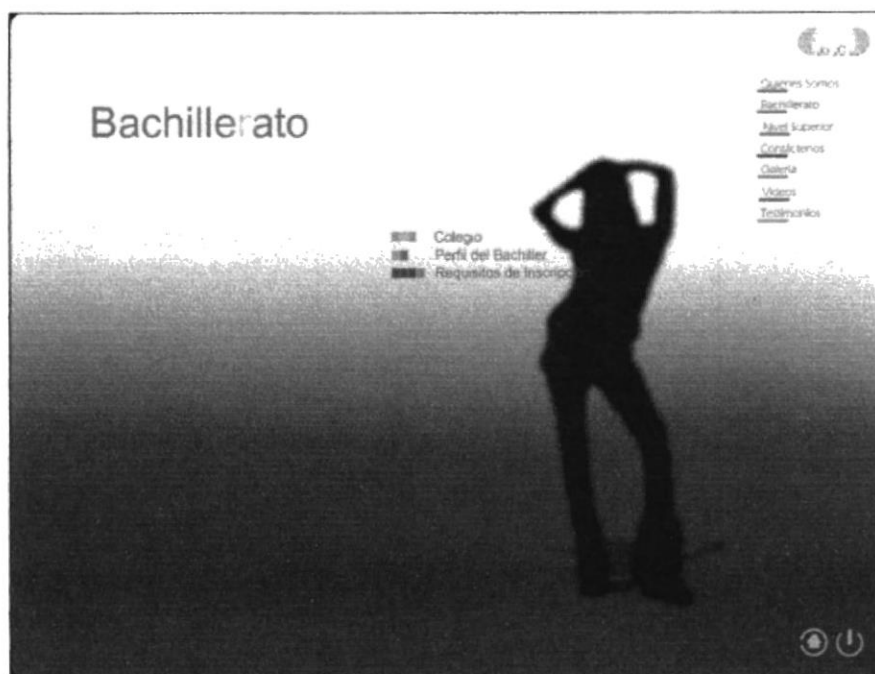


Fig. 3.11 Pantalla de Bachillerato.

BOTONES	FUNCIÓN
Colegio	Clic, muestra información del Colegio
Perfil del Bachiller	Clic, muestra información del Perfil
Requisitos de Inscripción	Clic, muestra información de los Requisitos

3.2.1.4.1 Colegio



Esta es la primera opción de Bachillerato, una vez que escogió esta opción dando clic en ella, muestra información referente al Colegio y esta cambia de acuerdo a lo que se escoja, siendo estas Perfil del Bachiller y Requisitos de Inscripción las otras dos opciones.

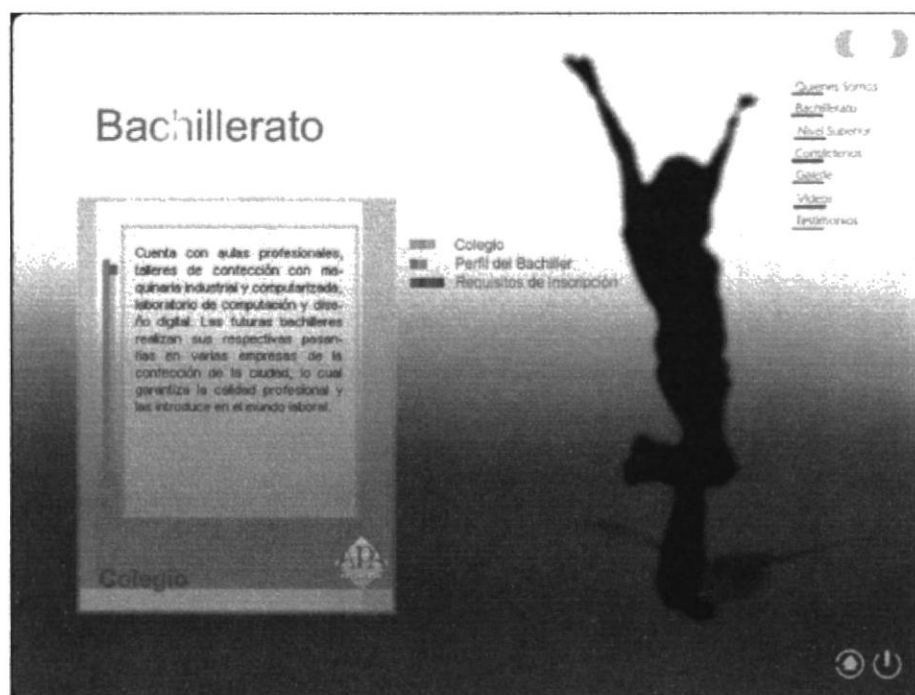


Fig. 3.12 Pantalla de Bachillerato - Colegio.

3.2.1.4.2 Perfil del bachiller

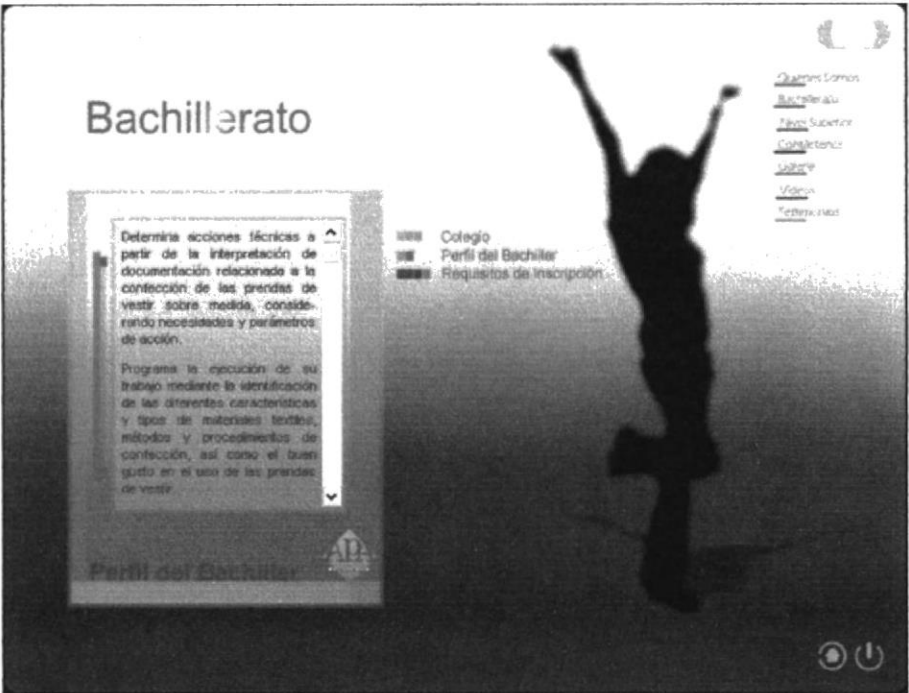


Fig. 3.13 Pantalla de Bachillerato – Perfil del Bachiller.

3.2.1.4.3 Requisitos de inscripción

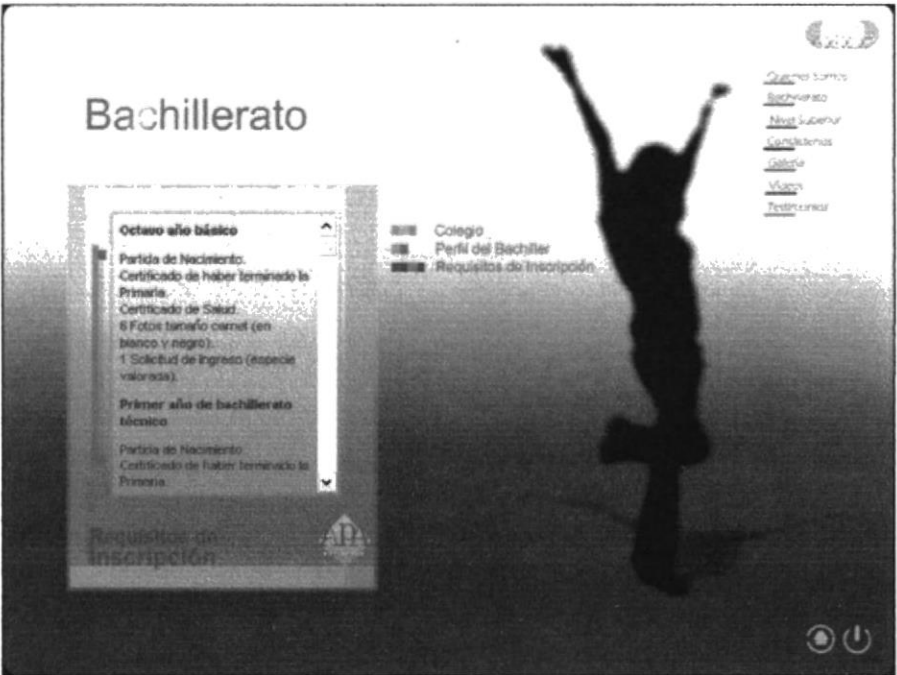


Fig. 3.14 Pantalla de Bachillerato – Requisitos de Inscripción.

3.2.1.5 Pantalla Nivel Superior



Aparece una animación y a medida que esta avanza se puede visualizar todo lo que contiene esta pantalla. En el lado derecho tenemos opciones dando clic en alguna de ellas puede ver la información que posee. En la parte inferior izquierda se encuentra el menú y este dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada.

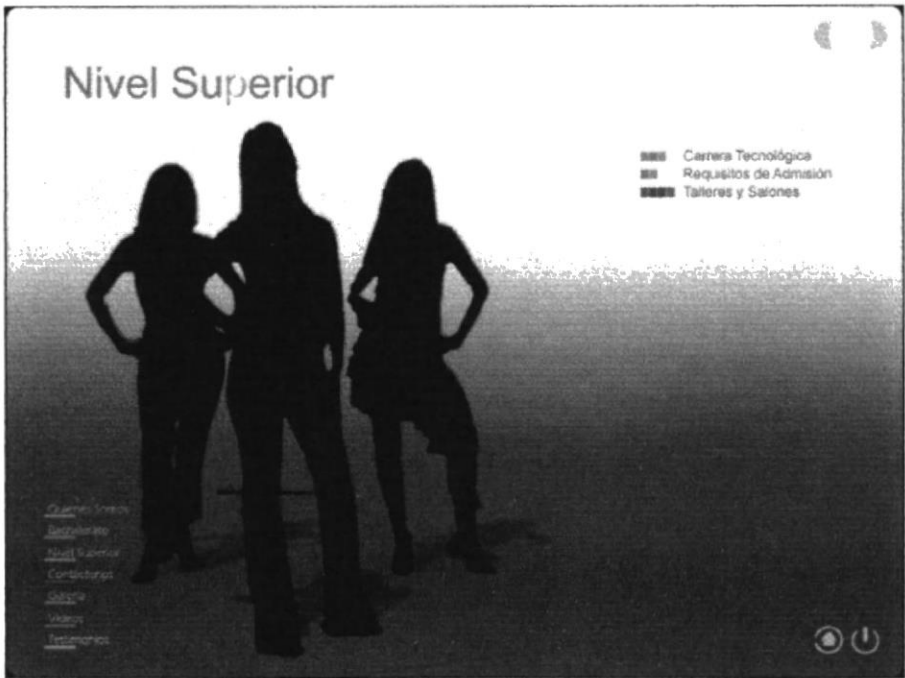


Fig. 3.15 Nivel Superior.

BOTONES		FUNCIÓN	
	Carrera Tecnológica	Clic, muestra información de la Tecnología	
	Requisitos de Admisión	Clic, muestra información de los Requisitos	
	Talleres y Salones	Clic, muestra información de los Talleres	

3.2.1.5.1 Carrera Tecnológica

Esta es la primera opción de Nivel Superior, una vez que escogió esta opción dando clic en ella muestra información y esta cambia de acuerdo a lo que escoja, siendo las otras opciones Requisitos de Admisión, Talleres y Salones.

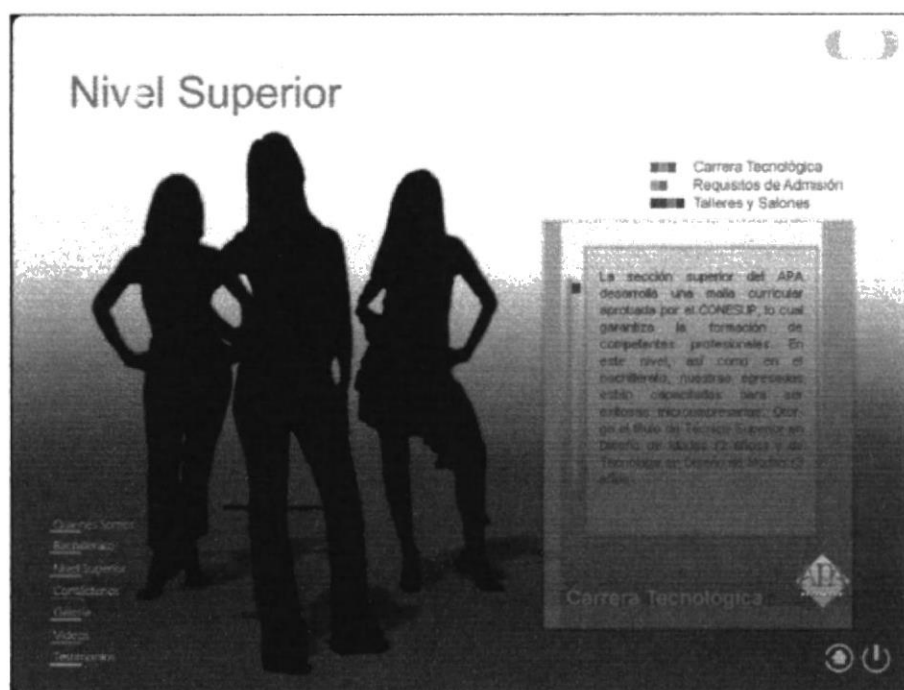


Fig. 3.16 Nivel Superior – Carrera Tecnológica.



3.2.1.5.2 Requisitos de admisión

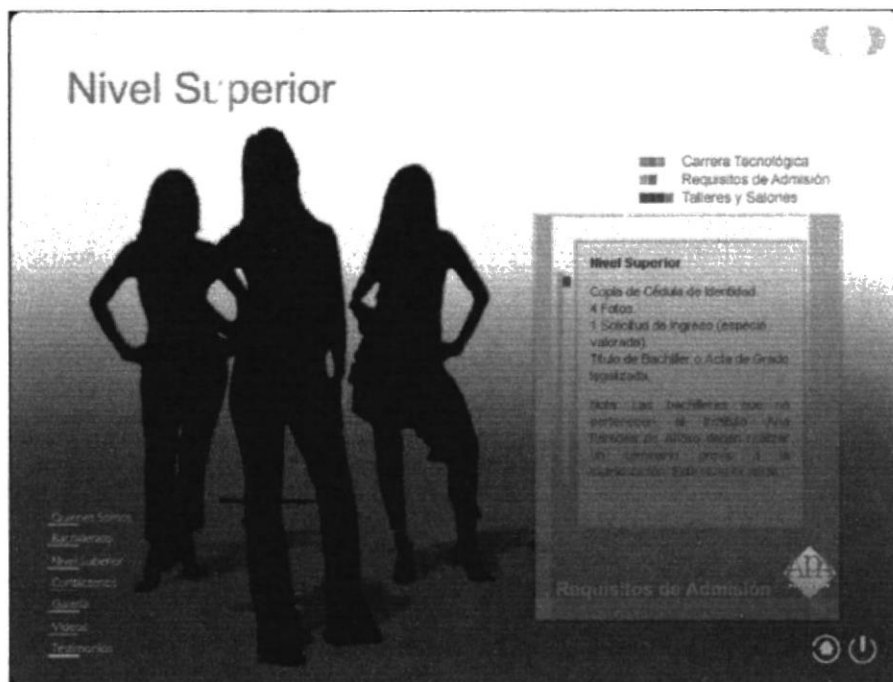


Fig. 3.17 Nivel Superior – Requisitos de Admisión.



3.2.1.5.3 Talleres y salones



A diferencia de las otras opciones que muestra la pantalla de Nivel Superior, al dar clic en esta opción podrán darse cuenta que aparece un botón a lado izquierdo en la parte inferior del cuadro donde se ve la información, el cual me lleva a ver imágenes.

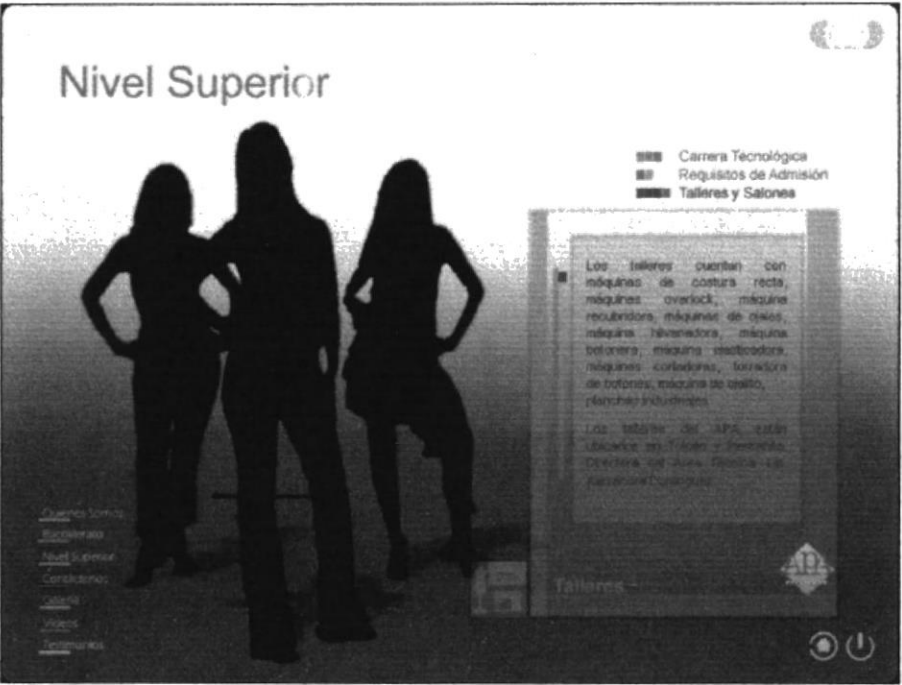
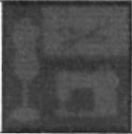


Fig. 3.18 Nivel Superior – Talleres.

BOTONES	FUNCIÓN
	Al dar clic, muestra imágenes que contiene los talleres en sus diferentes áreas.

3.2.1.5.3.1 Salón de Cómputo



Una vez escogida esta opción del botón de imágenes dando clic en ella, aparece una galería de imágenes referente a Salón de Computo. Estas imágenes cambian si se escogen las otras opciones de Salón de Dibujo y Salón de Máquinas.

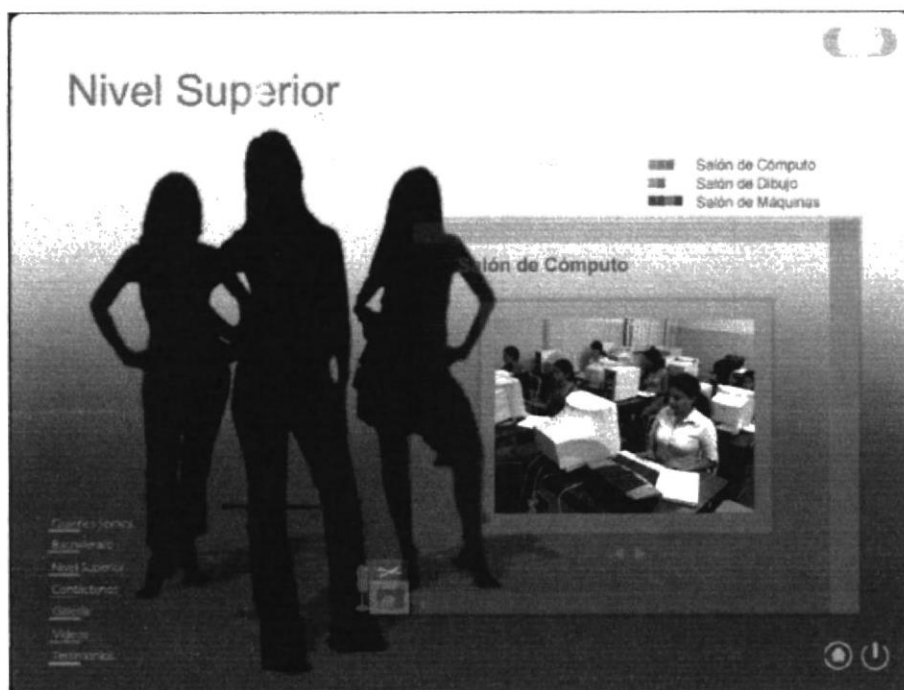


Fig. 3.19 Nivel Superior – Talleres – Salón de Cómputo.

BOTONES	FUNCIÓN
 Salón de Cómputo	Clic, muestra imágenes del salón de cómputo
 Salón de Dibujo	Clic, muestra imágenes del salón de dibujo
 Salón de Máquinas	Clic, muestra imágenes del salón de máquinas
	Al dar clic, me regresa a la Información de Talleres
	Clic, retrocede las imágenes
	Clic, avanza las imágenes

3.2.1.5.3.2 Salón de Dibujo

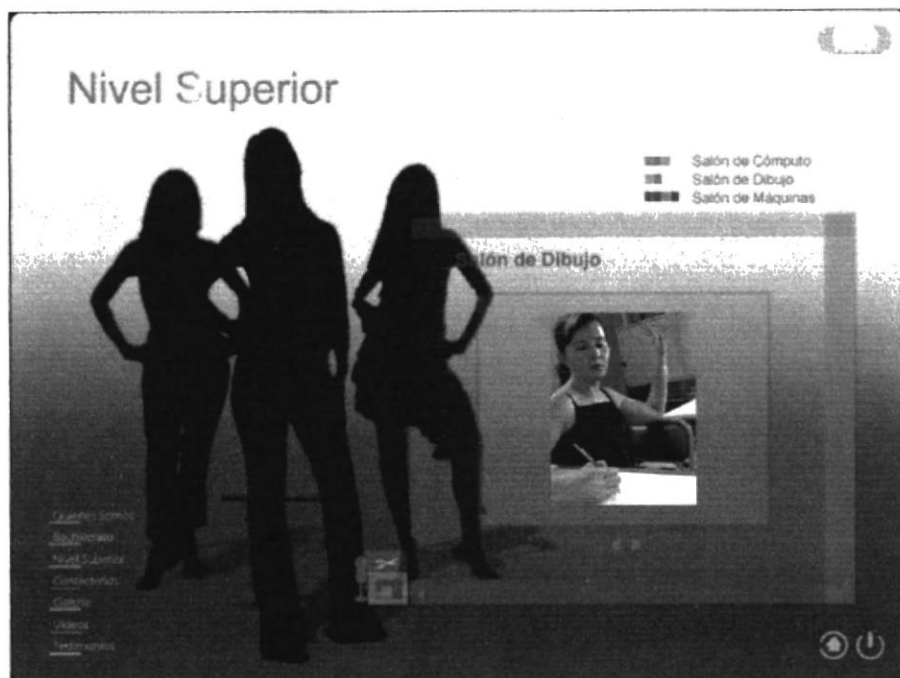


Fig. 3.20 Nivel Superior – Talleres – Salón de Dibujo.

3.2.1.5.3.3 Salón de Máquinas

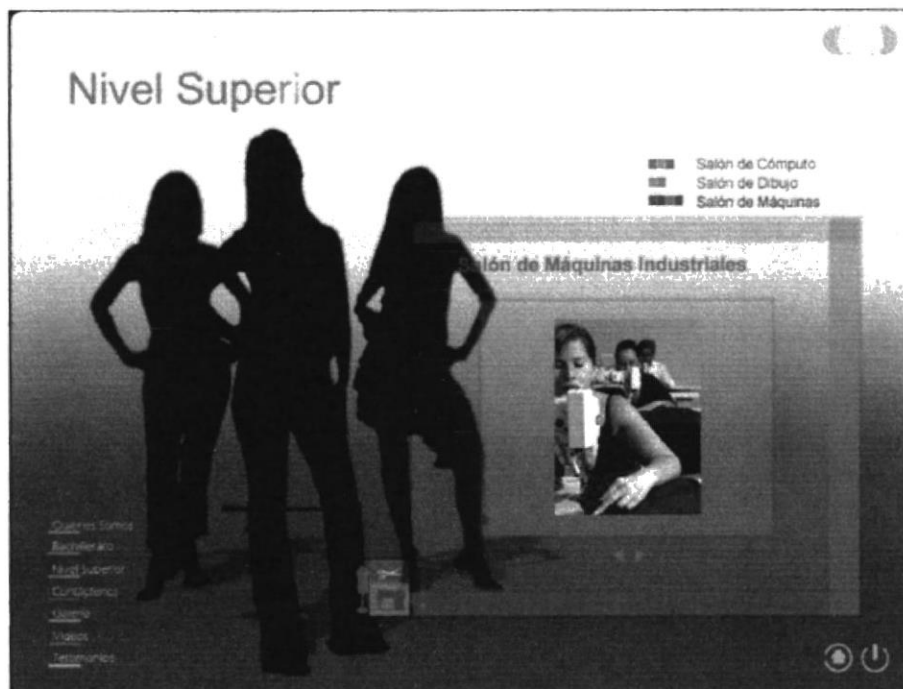


Fig. 3.21 Nivel Superior – Talleres – Salón de Máquinas Industriales.

3.2.1.6 Pantalla Contáctenos



Aparece una animación y a medida que esta avanza se puede visualizar todo lo que contiene esta pantalla. En el lado izquierdo tenemos opciones dando clic en alguna de ellas puede ver la información que tiene. En la parte inferior izquierda se encuentra el menú y este dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada.

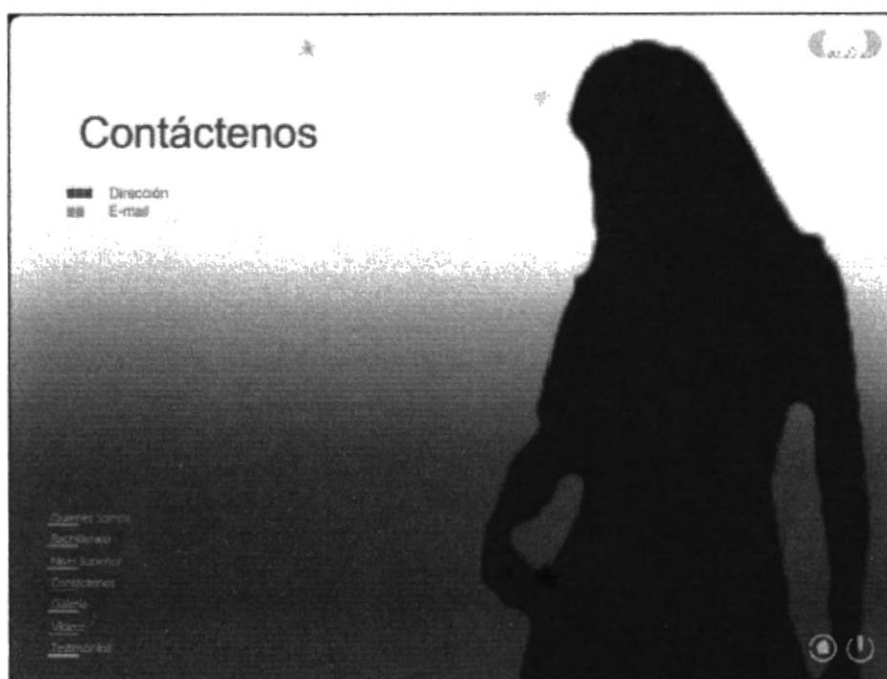


Fig. 3.22 Contáctenos.

BOTONES	FUNCIÓN
 Dirección	Clic, muestra información de la dirección
 E-mail	Clic, muestra información del e-mail

3.2.1.6.1 Dirección

Una vez escogida esta opción dando clic en ella, aparece la dirección o el e-mail en caso de elegir la otra opción.

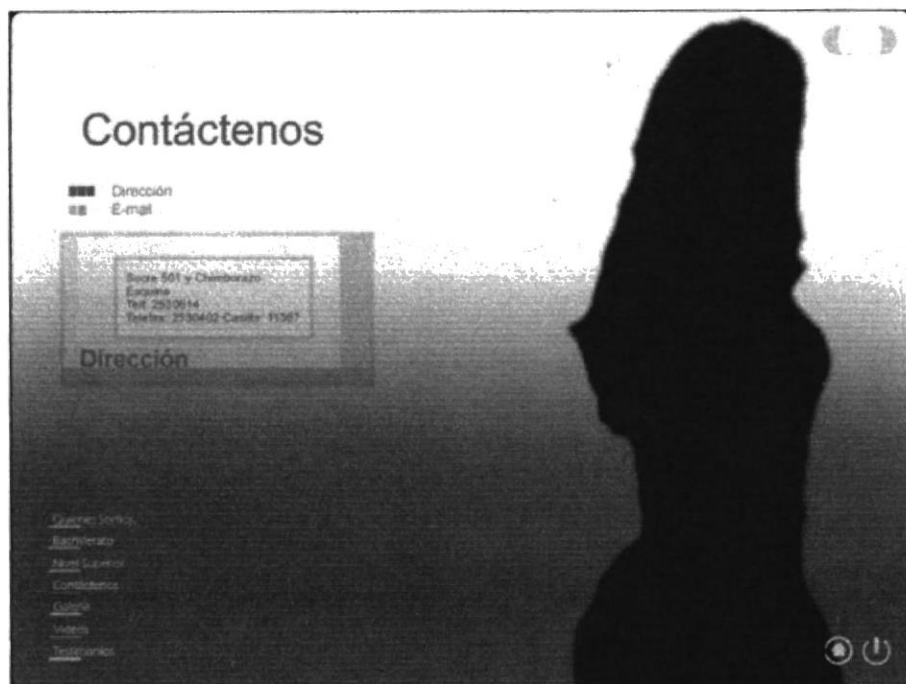


Fig. 3.23 Contáctenos - Dirección.



3.2.1.6.2 E-mail



Una vez escogido el e-mail, aparece un cuadro con información, este a su vez es un enlace al e-mail y al Web site de la institución.

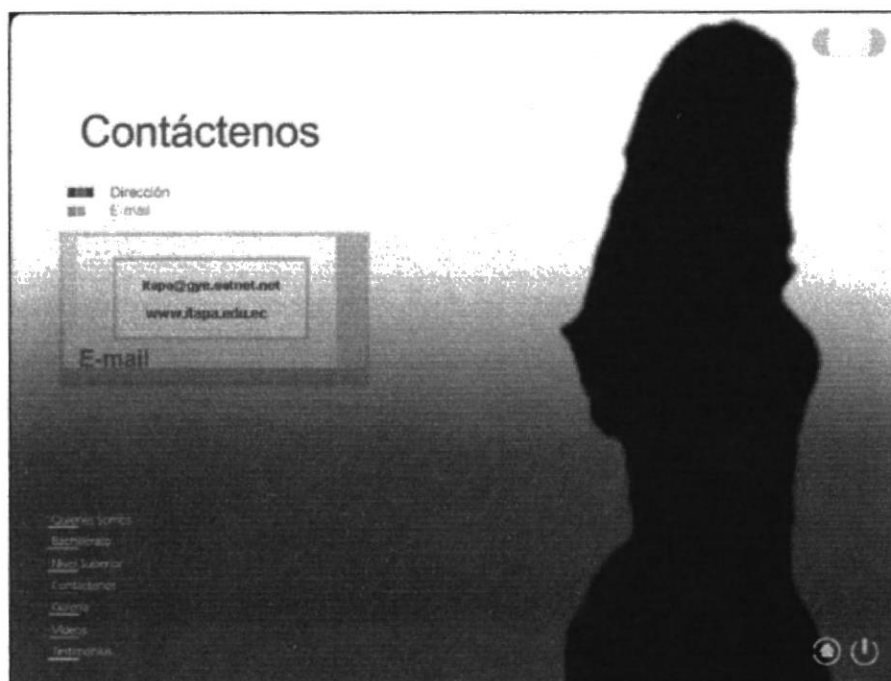


Fig. 3.24 Contáctenos – E-mail.



BOTONES	FUNCIÓN
itapa@gye.satnet.net	Dando clic, me vincula al e-mail del APA
www.itapa.edu.ec	Dando clic, me vincula a la página Web del instituto

3.2.1.6.2.1 itapa@gye.satnet.net



Una vez que escogió esta opción dando clic en ella, accede directamente al correo para poder enviar un e-mail a dicha institución.

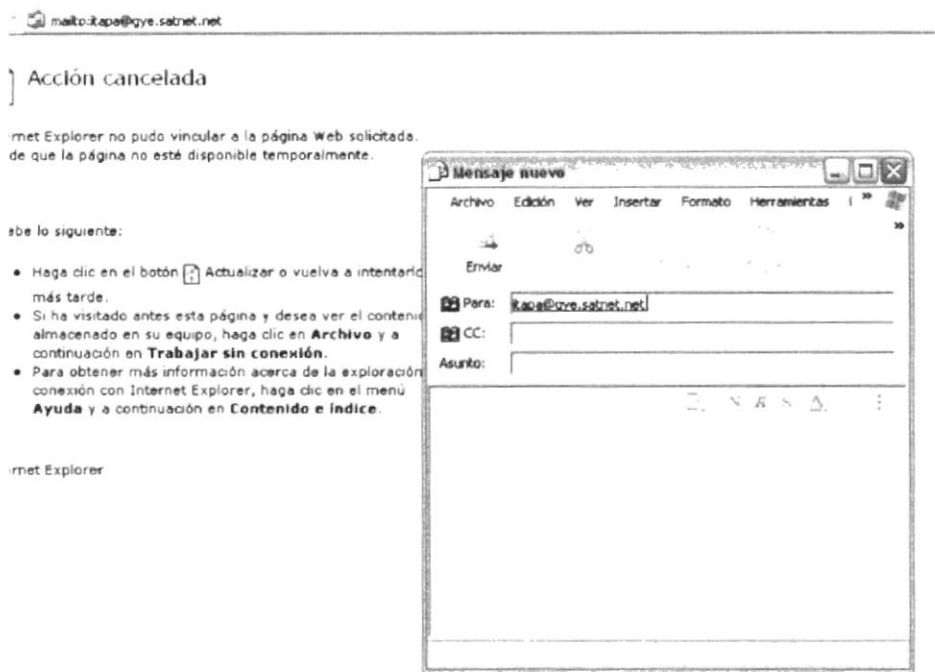


Fig. 3.25 Contáctenos – E-mail - itapa@gye.satnet.net



3.2.1.6.2.2 www.itapa.edu.ec



Una vez que escogió esta opción dando clic en ella, esta enlaza directamente a la página Web.



Fig. 3.26 Contáctenos – E-mail - www.itapa.edu.ec.



3.2.1.7 Pantalla Galería



Aparece una animación y a medida que esta avanza se puede visualizar todo lo que contiene esta pantalla. Debajo del título Galería tenemos opciones dando clic en cualquiera de ellas se puede ver las imágenes de dicha opción. En la parte superior derecha esta el menú y dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada.

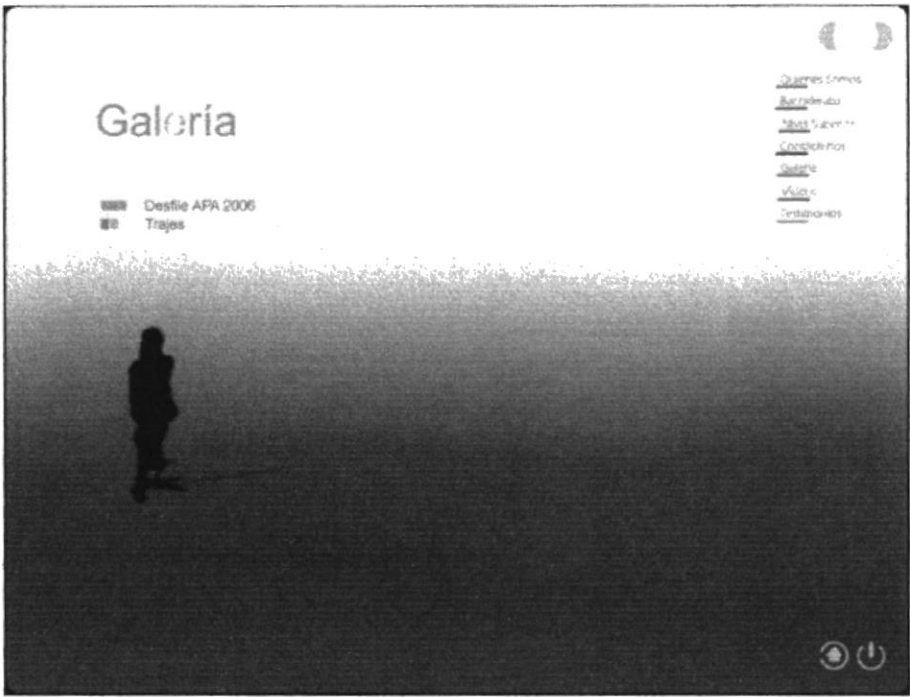


Fig. 3.27 Galería.

BOTONES		FUNCIÓN
	Desfile APA 2006	Clic, muestra imágenes del desfile del año 2006
	Trajes	Clic , muestra imágenes de algunos trajes

3.2.1.7.1 Desfile



Esta es la primera opción de Galería, una vez que escogió esta opción dando clic en ella aparece un cuadro grande al lado derecho del cuadro esta la primera imagen, la cual cambia utilizando los botones respectivos, al igual que la opción de Trajes.



Fig. 3.28 Galería – Desfile APA 2006.

BIBLIOTECA
CAMPOS
PENAS

BOTONES		FUNCIÓN
		Dando clic, sube las imágenes
		Dando clic, baja las imágenes
		Dando clic, retrocede las imágenes
		Dando clic, adelanta las imágenes

3.2.1.7.2 Trajes



Fig. 3.29 Galería – Trajes.



3.2.1.8 Pantalla Videos



Aparece una animación y a medida que esta avanza se puede visualizar todo lo que contiene esta pantalla. En el lado derecho están las opciones de los diferentes videos. En la parte inferior izquierda se encuentra el menú y dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada.

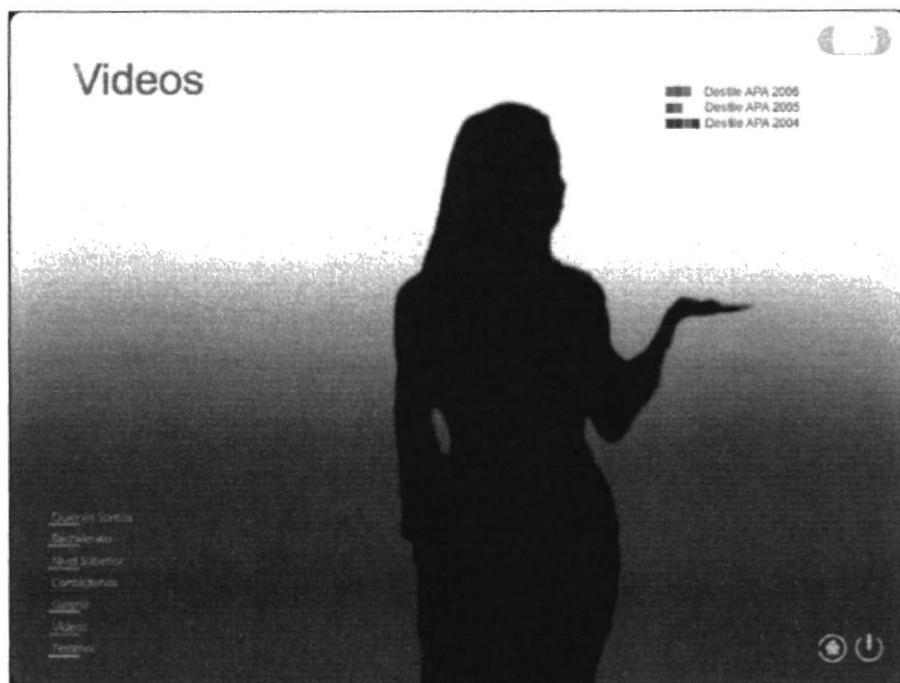


Fig. 3.30 Videos.

BOTONES	FUNCIÓN
 Desfile APA 2006	Clic, muestra videos del desfile del año 2006
 Desfile APA 2005	Clic, muestra videos del desfile del año 2005
 Desfile APA 2004	Clic, muestra videos del desfile del año 2004

Si los videos no llegaran a visualizarse es por no poseer en su computador el programa de Quick time, el cual puede ser instalado de la siguiente manera:

- 1.- Dirijase a MiPC.
- 2.- Abra el CD – APA, clic derecho en el CD, explorar.
- 3.- Aparece una carpeta con el nombre de “Instalador de Tunes y Quick Time” .
- 4.- De doble clic en el archivo iTunesSetup.
- 5.- Proceda a instalar dicho programa, dando clic en aceptar en las opciones que aparezcan.

3.2.1.8.1 Desfile APA 2006



Esta es la primera opción de la pantalla de Videos, a partir que el usuario le da clic en dicha opción comienza a rodar el video, debajo de este se encuentran botones con algunas utilidades para el mismo, estas también aparecen en las otras opciones de desfile 2005 y 2004.

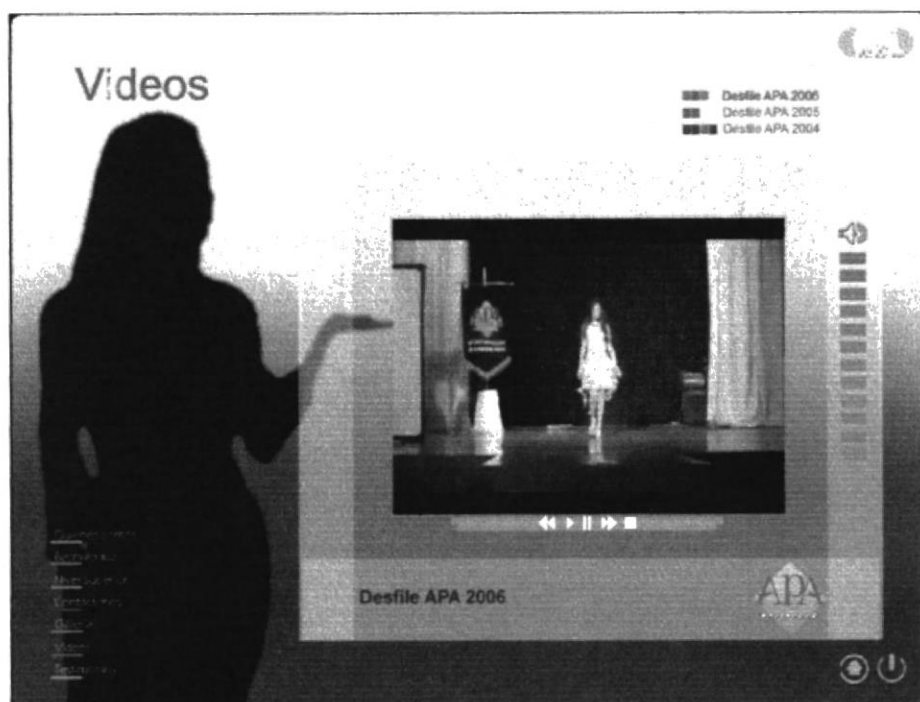


Fig. 3.31 Videos – Desfile APA 2006.

BOTONES	FUNCIÓN
	Dando clic, Retroceder
	Dando clic, Play
	Dando clic, Pausa
	Dando clic, Avanzar
	Dando clic, Stop
	Al señalar con el Mouse por alguno de los cuadritos que se muestran el sonido de dicho video disminuye o aumenta sin necesidad de darle clic.

3.2.1.8.2 Desfile APA 2005



Fig. 3.32 Videos – Desfile APA 2005.

3.2.1.8.3 Desfile APA 2004



Fig. 3.33 Videos – Desfile APA 2004.

3.2.1.9 Pantalla Testimonios



Aparece una animación y a medida que esta avanza se puede visualizar todo lo que contiene esta pantalla. En el centro están las opciones de los diferentes Testimonios de las ex alumnas. En la parte superior derecha se encuentra el menú y dando clic en alguno de sus nombres puede dirigirse a la pantalla seleccionada.

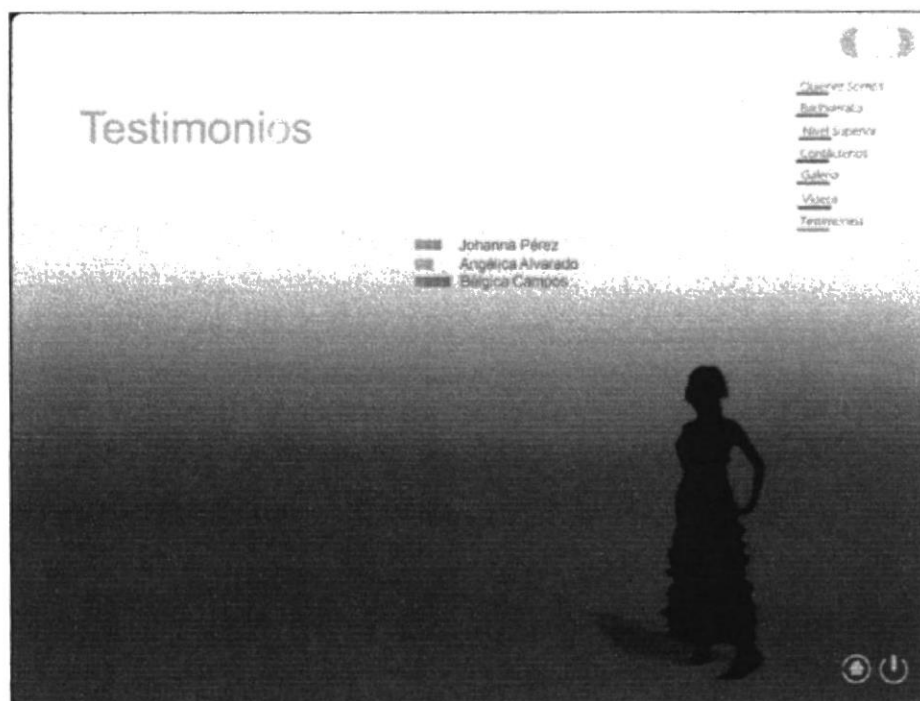


Fig. 3.34 Testimonios.

BOTONES	FUNCIÓN
 Johanna Pérez	Clic, muestra información sobre la alumna
 Angélica Alvarado	Clic, muestra información sobre la alumna
 Bélgica Campos	Clic, muestra información sobre la alumna



3.2.1.9.1 Johanna Pérez



Esta es la primera opción de los Testimonios. Una vez que escogió esta dando clic en ella, muestra información del testimonio de Johanna Pérez con su respectiva fotografía al lado derecho del texto al igual que en las otras opciones.

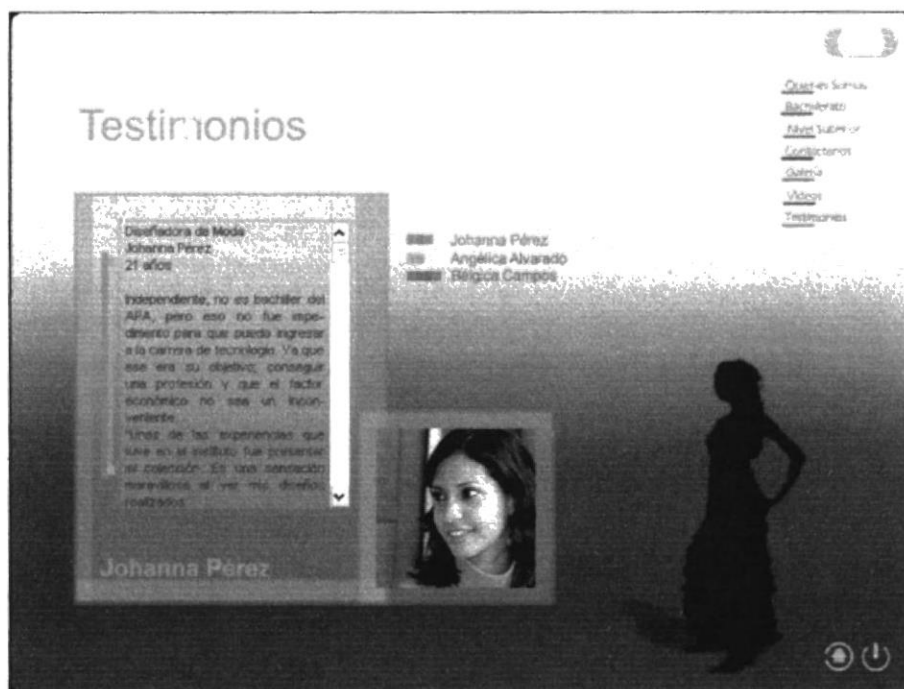


Fig. 3.35 Testimonios – Johanna Pérez.



3.2.1.9.2 Angélica Alvarado

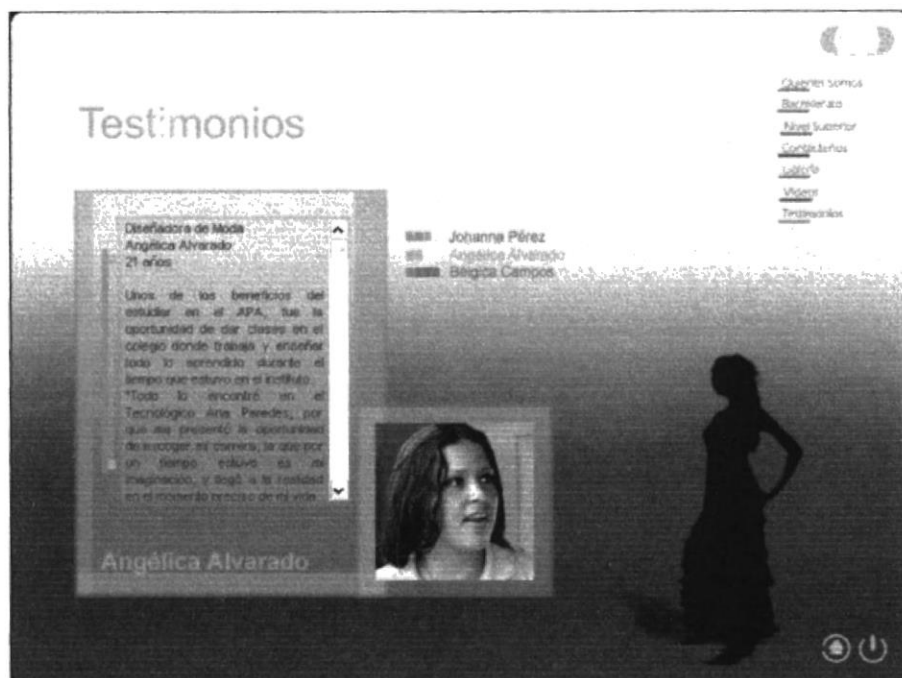


Fig. 3.36 Testimonios – Angélica Alvarado.

3.2.1.9.3 Bélgica Campos

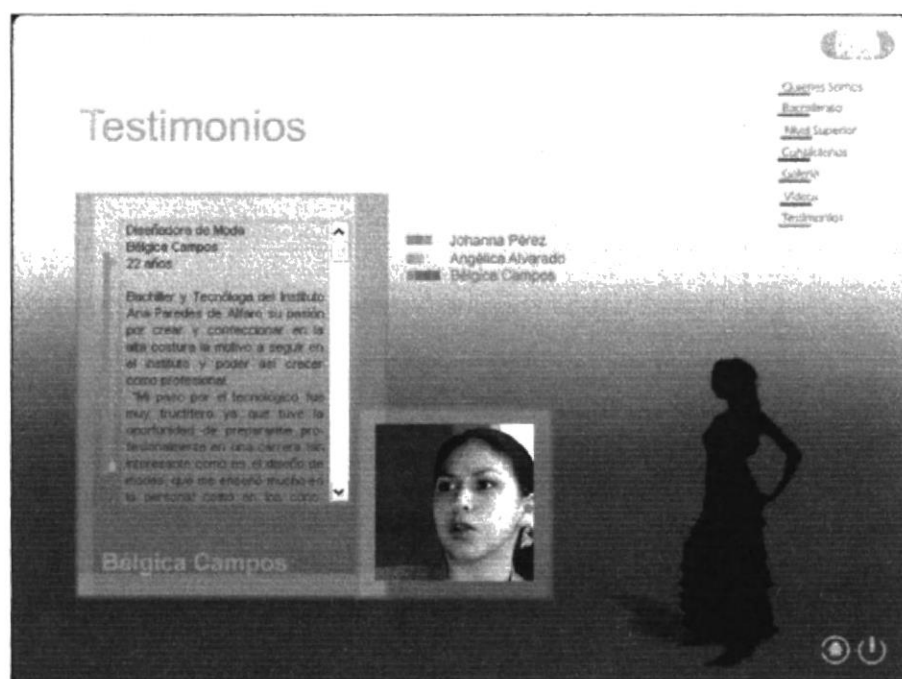


Fig. 3.37 Testimonios – Bélgica Campos.

3.2.1.10 Salida



Aparece borroso el disco y después se aclara para ver la información de quienes lo realizaron. Termina la presentación del CD y este se cierra por si solo.



Fig. 3.38 Salida.





ANEXO A.

A.1 DESCRIPCION GENERAL



¿Qué es una computadora?

Una computadora es una máquina electrónica usada para procesar la información. Sin embargo, podemos hacer un trabajo más amplio con las computadoras que apenas calcular números o imprimir datos. Podemos dibujar cuadros, escribimos notas, informes, e incluso nos comunicamos con otros usuarios de computadoras alrededor del mundo.

Hardware

El hardware es el término comúnmente utilizado para los componentes físicos de una computadora. Éste es el nivel más básico en el cual la computadora funciona. El punto dominante a recordar es que toda la información está procesada electrónicamente por el Hardware. La PC está preparada como su computadora personal, aunque esa abreviatura (PC) es a menudo asociada con la computadora con la cual funciona el sistema operativo de Windows.

Software

Una vez adquirido el hardware, hace falta software para hacerlo funcionar. Todos los equipos personales, equipos portátiles y dispositivos de mano o portátiles necesitan un sistema operativo. Lo ideal es que el sistema empleado en su PC sea compatible con los demás dispositivos portátiles que posea.

Se entiende por software todos los programas utilizados para hacer funcionar los equipos informáticos y los dispositivos conectados a ellos. Se suele distinguir entre aplicaciones, programas que efectúan diversas tareas, y sistema, que hace funcionar el equipo.

Disco Duro

A más del espacio que ocupa sus programas, debe haber un espacio mínimo sin utilizar para que funcione adecuadamente sin dar problemas.

Monitor

Similar a un televisor, nos permite ver la información que genera el computador en una pantalla, y a la vez interactuar con los programas. Los distintos tamaños se indican según la cantidad de pulgadas, tal como sucede con los televisores.

El Teclado

Un teclado es un periférico de entrada, que convierte la acción mecánica de pulsar una serie de pulsos eléctricos codificados que permiten identificarla. Las teclas que lo constituyen sirven para entrar caracteres alfanuméricos y comandos a un computador. En un teclado se puede distinguir a cuatro subconjuntos de teclas:

- * Teclado ALFANUMERICO, con las teclas dispuestas como en una máquina de escribir.
- * Teclado NUMERICO, (ubicado a la derecha del anterior) con teclas dispuestas como en una calculadora.

* Teclado DE FUNCIONES, (desde F1 hasta F12) son teclas cuya función depende del programa en ejecución.

* Teclado DE CURSOR, para ir con el cursor de un lugar a otro en un texto. El cursor se mueve según el sentido de las flechas de las teclas, ir al comienzo de un párrafo ("HOME"), avanzar/retroceder una página ("PAGE UP/PAGE DOWN"), eliminar caracteres ("delete"), etc.

Cada tecla tiene su contacto, que se encuentra debajo de ella al oprimirla se "CIERRA" y al soltarla se "ABRE", de esta manera constituye una llave "SI-NO". Debajo del teclado existe una matriz con pistas conductoras que puede pensarse en forma rectangular, siendo en realidad de formato irregular.

Si no hay teclas oprimidas, no se toca ningún conductor horizontal con otro vertical. Las teclas están sobre los puntos de intersección de las líneas conductoras horizontales y verticales. Cuando se pulsa una tecla. Se establece un contacto eléctrico entre la línea conductora vertical y horizontal que pasan por debajo de la misma.

Mouse

El ratón o Mouse informático es un dispositivo señalador o de entrada, recibe esta denominación por su apariencia.

Par poder indicar la trayectoria que recorrió, a medida que se desplaza, el Mouse debe enviar al computador señales eléctricas binarias que permitan reconstruir su trayectoria, con el fin que la misma sea repetida por una flecha en el monitor. Para ello el Mouse debe realizar dos funciones :

En primer lugar debe generar, por cada fracción de milímetro que se mueve, uno o más pulsos eléctricos (CONVERSION ANALOGICA-DIGITAL).

En segundo lugar contar dichos pulsos y enviar hacia la interfaz "port serie", a la cual esta conectado el valor de la cuenta, junto con la información acerca de si se pulsa alguna de sus tres teclas ubicada en su parte superior.

TAREA	ACCIÓN
Hacer clic	Acción de presionar y soltar el botón del Mouse (ratón).
Hacer doble clic	Acción de presionar y soltar el botón del Mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Significa hacer dos clic seguidos, inmediatamente uno a continuación del otro.
Señalar	Colocar el puntero del Mouse sobre algún elemento

A.2 FUNCIÓN DE LOS BOTONES



Botones de las opciones

Estos me acceden a un ambiente distinto, cambian sus posiciones y colores de acuerdo a donde se encuentren y se visualizan en todas las pantallas.

BOTÓN EN EL HOME	BOTÓN DENTRO DE LOS AMBIENTES	FUNCIÓN
<u>Quienes Somos</u>	<u>Quienes Somos</u>	Clic, va al ambiente Quienes Somos
<u>Bachillerato</u>	<u>Bachillerato</u>	Clic, va al ambiente Bachillerato
<u>Nivel Superior</u>	<u>Nivel Superior</u>	Clic, va al ambiente Nivel Superior
<u>Contáctenos</u>	<u>Contáctenos</u>	Clic, va al ambiente Contáctenos
<u>Galería</u>	<u>Galería</u>	Clic, va al ambiente Galería
<u>Videos</u>	<u>Videos</u>	Clic, va al ambiente Videos
<u>Testimonios</u>	<u>Testimonios</u>	Clic, va al ambiente Testimonios

Simbología

Estos botones se visualizan en todas las pantallas.

BOTÓN	FUNCIÓN
	Home Clic, lleva al ambiente principal sin mostrar la animación de las modelos solo la del texto.
	Salir Clic, cierra el CD.
	Audio ON/OFF Clic, reproduce o mata el audio.
PUNTERO	FUNCIÓN
	Mano Sirve para ejecutar algún elemento.





ANEXO B.

Glosario de Términos



B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

C

Clic

Acción de presionar y soltar el botón del Mouse (ratón).

D

Doble clic

Acción de presionar y soltar el botón del Mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Esta acción sirve para ejecutar una determinada aplicación, como por ejemplo iniciarla.

Documentación

El texto o manual escrito detalla la forma de uso de un sistema o pieza de hardware.

F

Fuente

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

H

Hardware

Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.

I

Internet

Red extensa constituida por una cantidad de redes pequeñas.

Icono

Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un icono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

Impresora

Local impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.



Interfaz

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

F

Fuente

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

M

Menú

Contiene los nombres de todas las opciones de la aplicación.

P

Pantalla

Lo que se visualiza en el monitor.

S

Señalar

Colocar el puntero del Mouse sobre algún elemento.

U

Usuario

Persona que utiliza una aplicación de servicio.

