

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del Título de
Programador de Sistemas

Tema:

TIENDA DE COMPRAS EN LINEA "CYELITI"

Manual de Usuario

Autores:

Alexandra Elizabeth Tituaña Montoya

Elina Annabel Palma Santos

Cynthia Elizabeth Delgado Erazo

DIRECTOR:

Ing. José Rodríguez



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Año 2007

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
PROGRAMADOR DE SISTEMAS**

TEMA

TIENDA DE COMPRAS EN LÍNEA "CYELITI"

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**ALEXANDRA ELIZABETH TITUAÑA MONTOYA
ELINA ANNABEL PALMA SANTOS
CYNTHIA ELIZABETH DELGADO ERAZO**

DIRECTOR

ING. JOSÉ RODRÍGUEZ

**AÑO
2007**



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar a Dios por iluminar mi vida y ser él quién me da la sabiduría e inteligencia para poder continuar día a día, a mi mamá Elizabeth por ser la persona que más admiro y quiero en éste mundo y la que ha estado conmigo en los momentos más difíciles; apoyándome en todo siempre; también a mi familia, amigos y a mis profesores por brindarme su apoyo y su amistad incondicional.

Delgado Erazo Cynthia Elizabeth



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme permitido culminar con éxito éste Tópico de Graduación, a mi familia por apoyarme incondicionalmente durante el tiempo que estuve realizando éste Tópico, a mi padrino Tomás Aleto por brindarme su ayuda incondicional, a mis profesores que con paciencia nos impartieron sus conocimientos, a mis amigos por brindarme su ayuda cuando lo necesité y a todas aquellas personas que hicieron posible la realización de éste proyecto.

Palma Santos Elina Annabel



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios porque es el Ser Supremo que ilumina mi vida y me da la salud y el cuidado en todo momento, a mis padres por estar conmigo siempre y apoyarme en todo lo que hago, a mis amigos y profesores por su amistad sincera e incondicional, siempre los llevare en mi corazón .

Tituaña Montoya Alexandra Elizabeth



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

DEDICATORIA

Dedico éste Tópico de Graduación en primer lugar a Dios por sus bendiciones a mi vida; una de ellas es haber podido culminar con éxito mi carrera universitaria, en segundo lugar a mis padres quienes me han apoyado incondicionalmente en todo momento, no puedo olvidar a mis queridos profesores quienes con sus conocimientos han sabido guiarme durante mis años de estudio en la ESPOL; a mis amigos por todos los momentos increíbles e inolvidables que pasamos juntos a pesar de los muchos sacrificios que hicimos durante las largas jornadas de estudio, pero al final obtuvimos nuestra recompensa. Los quiero mucho.

Delgado Erazo Cynthia Elizabeth

2005
CYNTHIA
ERAZO
FONA

DEDICATORIA

Dedico éste Tópico de Graduación a Dios por ser nuestro guía, a mis padres y familiares por estar siempre junto a mí por apoyarme a lo largo de mi carrera estudiantil y a cada una de las personas que estuvieron dispuestas a brindar sus conocimientos para el mismo.

Palma Santos Elina Annabel



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**

DEDICATORIA

Dedico éste Tópico de Graduación en primer lugar a Dios dueño y Señor de toda mi vida por permitirme finalizar exitosamente mi carrera universitaria y darme las fuerzas y la sabiduría necesarias en todo momento; a mis papás que sin su apoyo y su amor hacia mi no hubiera sido fácil llegar a este logro tan importante para mi, no quiero olvidar también a mis tan queridos y admirados profesores y a mis compañeros aquí en la ESPOL por sus enseñanzas y ayuda incondicional a lo largo de esta jornada estudiantil.

Tituaña Montoya Alexandra Elizabeth



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**

DECLARACIÓN EXPRESA

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

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



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

**FIRMAS DEL DIRECTOR(ES) DEL TÓPICO DE
GRADUACIÓN**



ING. JOSÉ RODRÍGUEZ



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**

**FIRMAS DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE
GRADUACIÓN**

Alexandra Tituana
ALEXANDRA TITUANA

Elina Palma
ELINA PALMA

Cynthia Delgado Crazo
CYNTHIA DELGADO



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 OBJETIVOS DEL MANUAL DE USUARIO	1
1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
1.4 LO QUE DEBE CONOCER.....	2
1.5 ACERCA DEL MANUAL DE USUARIO	2
1.6 SOPORTE TÉCNICO	2
2. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS	1
2.1 CONVENCIONES DE TEXTO.....	1
2.2 CONVENCIONES DEL USO DEL MOUSE	1
2.3 CONVENCIONES DEL TECLADO	2
3. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA	1
3.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS.....	1
3.2 BOTÓN DE INICIO(START)	1
3.3 QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS	3
3.4 COMPONENTES DEL MENÚ INICIO	4
3.5 EXPLORACIÓN DEL ESCRITORIO DE WINDOWS	5
3.6 ÁREA DE NOTIFICACIONES.....	5
3.7 CONOCIENDO EL BROWSER DE NUESTRO EQUIPO.....	5
3.8 BARRAS DEL NAVEGADOR DE INTERNET	7
3.8.1 BARRA DE VÍNCULOS	8
3.8.2 BARRA DE ESTADO.....	8
3.8.3 BARRA DE EXPLORADOR.....	8
4. REQUERIMIENTO DE HARDWARE	1
5. REQUERIMIENTO DE SOFTWARE.....	1
6. ACCESANDO AL SITIO WEB CYELITI.....	1
7. NAVEGANDO DENTRO DEL SITIO WEB CYELITI.....	1
7.1 PAGINA DE BIENVENIDA A CYELITI (INDEX).....	1
7.2 HOME (PAGINA PRINCIPAL).....	2
7.3 MENU DE INFORMACION GENERAL DE CYELITI.....	2
7.3.1 MENÚ QUIENES SOMOS	3
7.3.1.1 Sobre Nosotros	3

7.3.1.2 Misión y Visión	4
7.3.1.3 Nuestras Tiendas.....	4
7.3.2 MENÚ DEPARTAMENTOS	5
7.3.2.1 Damas	5
7.3.2.1.1 Blusas	6
7.3.2.1.2 Faldas	6
7.3.2.1.3 Pantalón	7
7.3.2.1.4 Materno/Otros.....	7
7.3.2.1.5 Lencería	8
7.3.2.2 Caballeros.....	8
7.3.2.2.1 Camisas	9
7.3.2.2.2 Pantalón	9
7.3.2.2.3 Lencería/Bermudas	10
7.3.2.3 Infantes	10
7.3.2.3.1 Blusa Niña	11
7.3.2.3.2 Camisa Niño	11
7.3.2.3.3 Pantalón Niña.....	12
7.3.2.3.4 Pantalón Niño	12
7.3.2.3.5 Varios Infantes.....	13
7.3.3 MENÚ TIENDA VIRTUAL.....	13
7.3.3.1 Ver Cesta.....	14
7.3.3.2 Registro	14
7.3.3.3 Situación del Pedido	15
7.3.4 MENÚ SERVICIOS Y SEGURIDADES.....	15
7.3.4.1 Servicios	16
7.3.4.2 Políticas de Privacidad	16
7.3.4.3 Mantenimiento.....	17
7.3.4.4 Reportes	17
7.3.5 MENÚ TIPS	18
7.3.5.1 Para Caballeros.....	18
7.3.5.2 Para Damas.....	19
7.3.5.3 Para Infantes	19
8. INICIANDO COMO ADMINISTRADOR.....	1
8.1 MENÚ DEL ADMINISTRADOR.....	1

8.1.1 MANTENIMIENTO DE MARCA	1
8.2 REPORTES.....	4
9. CHEQUEANDO LOS TEMAS PRINCIPALES DE CYELITI	1
9.1 REGISTRO DE USUARIOS	1
9.2 COMO COMPRAR EN CYELITI.....	3
ANEXO A	
A.1 CONOCIENDO DE COMPUTACIÓN	1
A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA.....	1
A.2 UNIDAD DE ENTRADA.....	2
A.2.1 EL TECLADO.....	2
A.2.1.1 TECLAS ALFANUMÉRICAS O ALFABÉTICAS.....	2
A.2.1.2 TECLAS FUNCIONALES	3
A.2.1.3 TECLADO NUMÉRICO	4
A.2.1.4 TECLAS DE EDICIÓN	4
A.2.2 EL MOUSE	5
A.3 UNIDAD DE PROCESO	5
A.4 UNIDAD DE SALIDA	6
A.4.1 MONITOR	6
A.4.2 IMPRESORA	6
A.5 UNIDAD DE ALMACENAMIENTO.....	8
A.5.1 DISCO DURO.....	8
A.5.2 DISCO DE 3/2 HD:	9
A.5.3 DISCO MAGNÉTICO:.....	9
A.5.4 DISCOS ÓPTICOS.....	9

ANEXO B

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS.....	1
------------------------------------	---



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 2

Tabla 2-1: Convenciones de Formato de Texto.....	1
Tabla 2-2: Convenciones del Mouse.....	1
Tabla 2-3: Convenciones del Teclado.....	2

CAPÍTULO 3

Tabla 3-1: Iconos Principales del menú de Windows XP.....	3
Tabla 3-2: Componentes del Menú Inicio.....	4
Tabla 3-3: Barras del Navegador de Internet.....	7

CAPÍTULO 4

Tabla 4-1: Requerimientos de Hardware.....	1
---	---

CAPÍTULO 5

Tabla 5-1: Requerimientos de Software.....	1
---	---



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 3

Figura 3-1: Escritorio de Windows XP.....	1
Figura 3-2: Botón Inicio (Start).....	1
Figura 3-3: Opciones del Menú Inicio.....	2
Figura 3-4: Barra de Tareas.....	5
Figura 3-5: Agrupación de Programas.....	5
Figura 3-6: Activación de Ventanas.....	5
Figura 3-7: Área de Notificaciones.....	5
Figura 3-8: Ventana de Programas.....	6
Figura 3-9: Pantalla del Navegador de Internet.....	6
Figura 3-10: Barra de Vínculos.....	7
Figura 3-11: Barra de Estado.....	7
Figura 3-12: Barra de Explorador.....	8

CAPÍTULO 6

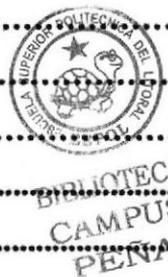
Figura 6-1: Escritorio de Windows XP.....	1
Figura 6-2: Barra de Direcciones de Internet Explorer.....	1

CAPÍTULO 7

Figura 7-1: Programa de Bienvenida.....	1
Figura 7-2: Página Principal de Cyeliti.....	2
Figura 7-3: Menú General de Cyeliti.....	2
Figura 7-4: Menú Quienes somos.....	3
Figura 7-5: Sobre Nosotros.....	3
Figura 7-6: Misión y Visión.....	4
Figura 7-7: Nuestras Tiendas.....	4
Figura 7-8: Menú Departamentos.....	5
Figura 7-9: Damas.....	5
Figura 7-10: Blusas.....	6
Figura 7-11: Faldas.....	6
Figura 7-12: Pantalón.....	7
Figura 7-13: Materno/Otros.....	7



Figura 7-14: Lencería.....	8
Figura 7-15: Caballeros.....	8
Figura 7-16: Camisas.....	9
Figura 7-17: Pantalón.....	9
Figura 7-18: Lencería/Bermudas.....	10
Figura 7-19: Infantes.....	10
Figura 7-20: Blusa Niña.....	11
Figura 7-21: Camisa Niño.....	11
Figura 7-22: Pantalón Niña.....	12
Figura 7-23: Pantalón Niño.....	12
Figura 7-24: Varios Infantes.....	13
Figura 7-25: Menú Tienda Virtual.....	13
Figura 7-26: Ver Cesta.....	14
Figura 7-27: Registro.....	14
Figura 7-28: Situación del Pedido.....	15
Figura 7-29: Menú Servicios y Seguridades.....	15
Figura 7-30: Servicios.....	16
Figura 7-31: Políticas de Privacidad.....	16
Figura 7-32: Mantenimiento.....	17
Figura 7-33: Reporte.....	17
Figura 7-34: Menú Tips.....	18
Figura 7-35: Tips para Caballeros.....	18
Figura 7-36: Tips para Damas.....	19
Figura 7-37: Tips para Infantes.....	19



CAPÍTULO 8

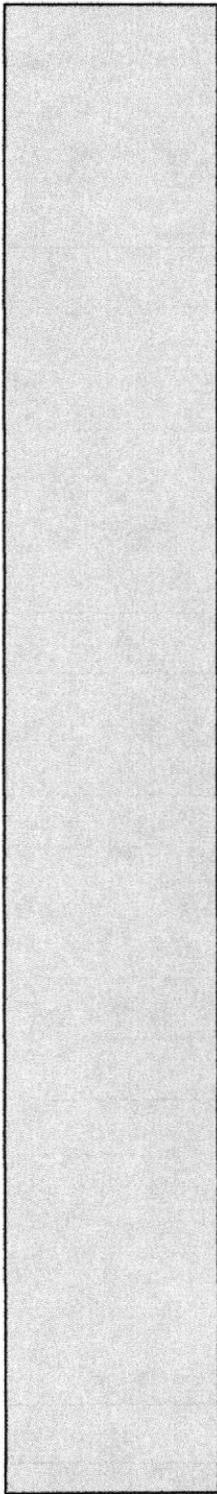
Figura 8-1: Menú del Administrador.....	1
Figura 8-2: Mantenimiento de Marca.....	1
Figura 8-3: Ingresando una nueva marca.....	2
Figura 8-4: Nueva marca de ropa ingresada.....	2
Figura 8-5: Actualizar la descripción de la marca.....	3
Figura 8-6: Marca actualizada.....	3
Figura 8-7: Marca de ropa eliminada.....	4
Figura 8-8: Reporte de Ciudades.....	4

CAPÍTULO 9

Figura 9-1: Registro de Usuario.....	1
Figura 9-2: Ingreso de datos del Cliente a Registrarse.....	2
Figura 9-3: Iniciando sesión como usuario.....	2
Figura 9-4: Items de Cyeliti.....	3
Figura 9-5: Producto añadido a la Cesta.....	3
Figura 9-6: Producto en la Cesta.....	4
Figura 9-7: Cantidad de productos aumentados en la Cesta.....	4
Figura 9-8: Cantidad de productos eliminados de la Cesta.....	5
Figura 9-9: Items de Cyeliti.	5
Figura 9-10: Carro de compras.....	6



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

El presente Manual de Usuario contiene información completa y concisa que permitirá a cada uno de los usuarios en sus distintos tipos, navegar de una forma rápida y sencilla dentro del sitio Web **Cyeliti**. Cabe destacar que con este documento los usuarios tendrán la ayuda necesaria para poder explorar el mundo de la moda además de conocer sus diferentes servicios.

Es muy importante la revisión y comprensión de este Manual de Usuario antes y/o durante la visualización de las páginas dado que será la guía necesaria que paso a paso facilitará el manejo de todas las funciones que se presentan en este sitio Web.

1.2 OBJETIVOS DEL MANUAL DE USUARIO

El principal objetivo de este manual es ser un soporte de ayuda a las inquietudes que surgen en cada una de las personas que navegan en nuestras páginas al momento de realizar una consulta o ejecutar un determinado proceso que ofrece nuestro Web Site.

Además, proporcionará información general y detallada acerca de las características y funciones del Sitio Web **Cyeliti** para acceder de una manera sencilla a las páginas de nuestro sitio.

Entre los temas que se les dará a conocer a los visitantes de la página Web, se tienen los siguientes:

- * Información en general sobre la empresa.
- * Tips y Consejos para Caballeros, Damas e Infantes.
- * Cómo comprar un producto en nuestro sitio Web.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

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

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

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



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

1.4 LO QUE DEBE CONOCER

Gracias a la interfaz gráfica y el ambiente amigable que tiene el Sitio Web Cyeliti, los usuarios no necesitan tener conocimientos fundamentales para el uso del mismo, ya que gracias a la detallada estructuración de la página su navegación será muy fácil.

Sin embargo, para su excelente manejo, los usuarios que visiten el Sitio Web Cyeliti deben tener como conocimientos mínimos los siguientes:

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

1.5 ACERCA DEL MANUAL DE USUARIO

El presente manual de usuario contiene los elementos necesarios, esto es ilustraciones, para que el usuario pueda navegar adecuadamente a través del sitio Cyeliti.

Luego de leer este manual los usuarios que van a operar en el Sitio Web Viajeros Ecuador estarán en capacidad de:

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

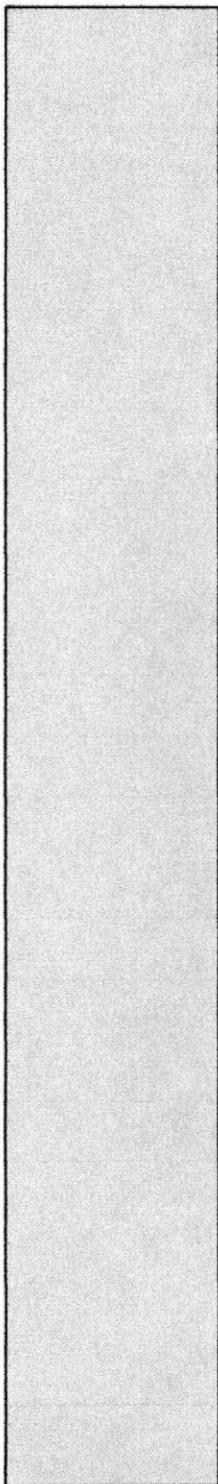
1.6 SOPORTE TÉCNICO

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

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



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**



CAPÍTULO 2

CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

2. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

2.1 CONVENCIONES DE TEXTO

FORMATO	SIGNIFICADO
Numeración 	La numeración se utiliza para indicar el orden consecutivo de los procedimientos que se deben realizar.
Viñetas 	Las viñetas se utilizan para agrupar términos o elementos de características comunes.
Negrita 	Se utiliza para resaltar o destacar términos por su importancia.
Menor que [$<$] Mayor que [$>$]	Indican las opciones del sistema que se pueden elegir, ya sea haciendo uso del Mouse o del teclado.
Botón [Gráfico]	Para describir los botones del sistema se utiliza: la palabra botón, seguida de la respectiva representación gráfica.
Nota 	Se utiliza para dar indicaciones importantes que son de obligatoria realización.
Sugerencia 	Se utiliza para indicar alguna sugerencia o recomendación en el procedimiento que se está realizando.

Tabla 2-1: Convenciones de Formato de Texto

2.2 CONVENCIONES DEL USO DEL MOUSE

TÉRMINO	SIGNIFICADO
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el objeto que desee señalar.
“Hacer Click”	Presionar el botón del Mouse (generalmente el botón izquierdo) y suelte inmediatamente.
“Doble Click”	Presionar el botón del Mouse dos veces de manera rápida y luego suelte inmediatamente.

Tabla 2-2: Convenciones del Mouse

2.3 CONVENCIONES DEL TECLADO

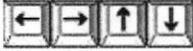
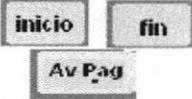
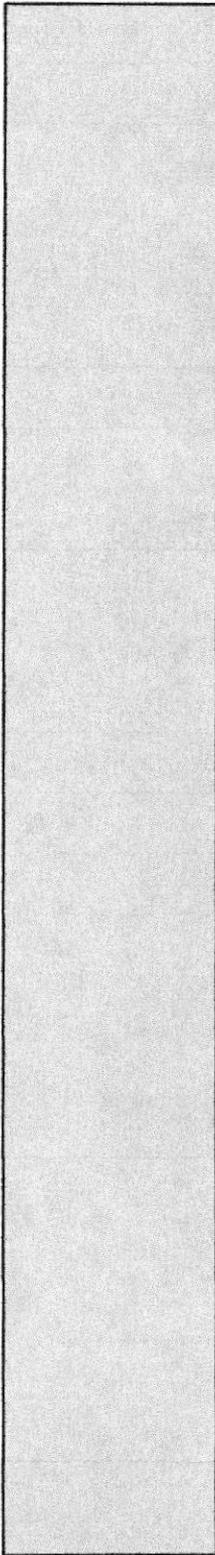
TECLA	SIGNIFICADO
Tecla ENTER(INTRO) 	Tecla que permite ejecutar un proceso específico siempre y cuando esté determinado en el manual. En el manual dirá "Presione ENTER".
Teclas DIRECCIONALES 	Se utilizan para moverse de izquierda, derecha, arriba o abajo en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página: INICIO, FIN, AV. PÁG, RE. PÁG 	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB 	Permite desplazarse entre elementos de un formulario, la orientación del desplazamiento será hacia abajo.
Tecla Escape 	Permite cancelar un proceso determinado.
Ctrl. E	Permite seleccionar todo el texto de la página.
F1 	Muestra la ayuda del Internet Explorer
F5 	Permite realizar la actualización de la página sin recurrir a los botones de la barra de herramientas.
SHIFT + Tecla	Se utilizan para que se active la función que está graficada en la parte superior de la tecla, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones.
ALT GR + Tecla.	Se utilizan para que se active la tercera función de Tecla, siempre y cuando esta la tuviere.

Tabla 2-3: Convenciones del Teclado





CAPÍTULO 3

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

3.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

Una vez que se haya encendido la estación de trabajo y se haya cargado el sistema operativo Windows XP aparecerá la siguiente pantalla, puede suceder que varíe con respecto a la que tiene en su ordenador, ya que Windows permite personalizarla.



Figura 3-1: Escritorio de Windows XP

El escritorio de Windows se encuentra conformado por varias partes que son de vital importancia para el desempeño adecuado de cualquier trabajo que usted desee realizar. A continuación se detallara y se explicara los elementos del escritorio de Windows XP

- Botón de inicio y Barra de Tareas
- Iconos

3.2 BOTÓN DE INICIO(START)

Es el botón a través del cual podemos acceder a todo el abanico de opciones que nos ofrece Windows XP.



Figura 3-2: Botón Inicio(Start)



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENSA

Existen dos maneras de desplegar el menú de opciones del botón Inicio:

- Dando click izquierdo en el Botón Inicio
- Presionando la tecla Windows

Al activarse el botón se desplegara un menú que mostrara lo siguiente:

1. En la parte superior aparecerá el nombre del usuario.
2. En la parte central hay tres zonas:
 - 2.1.1 En el área superior aparecen los programas Internet Explorer y el Outlook Express; que gozan de esta privilegiada posición por ser programas que están incluidos en el paquete de Windows XP.
 - 2.1.2 En el área siguiente aparecen los programas como Microsoft Word. De esta forma tenemos un acceso rápido a los programas que mas se utilizan.
 - 2.1.3 Para acceder al resto de programas, en un pequeño triangulo verde **Todos los programas** aparecen los programas instalados en el ordenador

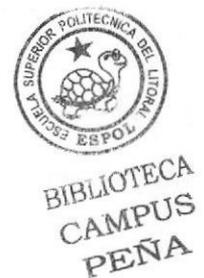


Figura 3-3: Opciones del Menú Inicio

3.3 QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

Dentro del sistema operativo Windows XP hay tres iconos que son los principales dentro del mismo, estos son:

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>Haga doble click en este icono para ver los recursos disponibles en la red, podrá darse cuenta si su PC tiene acceso a esta o puede conectarse.</p>
	<p>Haga doble click en este icono para ver el contenido de su PC y administración de los archivos.</p>
	<p>La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.</p>
	<p>Al hacer click sobre este botón que se encuentra ubicado en la Barra de Tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y muchas opciones más.</p>

Tabla 3.1: Iconos principales del menú de Windows XP

3.4 COMPONENTES DEL MENÚ INICIO

Al hacer click en el botón inicio, aparecerá en botón que contiene todo lo necesario para empezar a trabajar en Windows.

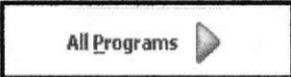
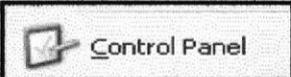
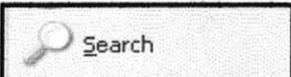
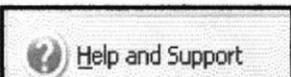
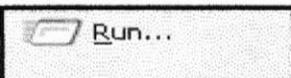
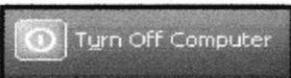
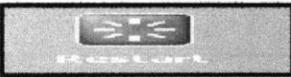
ICONO	DESCRIPCIÓN
	Presenta un listado de los programas que se han instalado
	Esta opción permite cambiar la configuración del sistema
	A través de esta opción podemos buscar una carpeta, archivo, equipo compartido o un mensaje de correo electrónico
	Inicia la Ayuda, por medio del Índice y otras opciones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

Tabla 3.2: Componentes del Menú Inicio



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3.5 EXPLORACIÓN DEL ESCRITORIO DE WINDOWS



Figura 3-4: Barra de Tareas

En esta zona aparecen los programas que están abiertos, las pequeñas flechas hacia arriba o hacia abajo indican que en esta ventana hay más de un documento abierto.



Figura 3-5: Agrupación de programas

Si el botón aparece más oscuro, quiere decir que esa es la ventana con la que estamos trabajando en ese momento. Al hacer click en cada botón se ubicara en la ventana correspondiente.



Figura 3-6: Activación de ventana

3.6 ÁREA DE NOTIFICACIONES



Figura 3-7: Área de Notificaciones

Contiene los iconos que representan los programas residentes (programas que se cargan automáticamente al encender el computador). En algunos computadores, aparece un

botón redondo  permite expandir o contraer la zona que contiene los iconos de programas residentes, como por ejemplo, el programa de mensajerilla instantánea Messenger, etc. También aparece la hora del sistema

3.7 CONOCIENDO EL BROWSER DE NUESTRO EQUIPO

En el escritorio existen iconos que permiten abrir el programa correspondiente, dando

click en el ícono , se abre el Internet Explorer o si por algún motivo el ícono del programa señalado no se encuentra en su escritorio, siga los siguientes pasos:

1. Click izquierdo en el botón **Inicio**
2. A continuación se desplegará un menú en el cual usted elegirá la opción **Todos los programas**
3. Automáticamente de desplegara un nuevo Menú en el cual usted escogerá la opción **Internet Explorer**

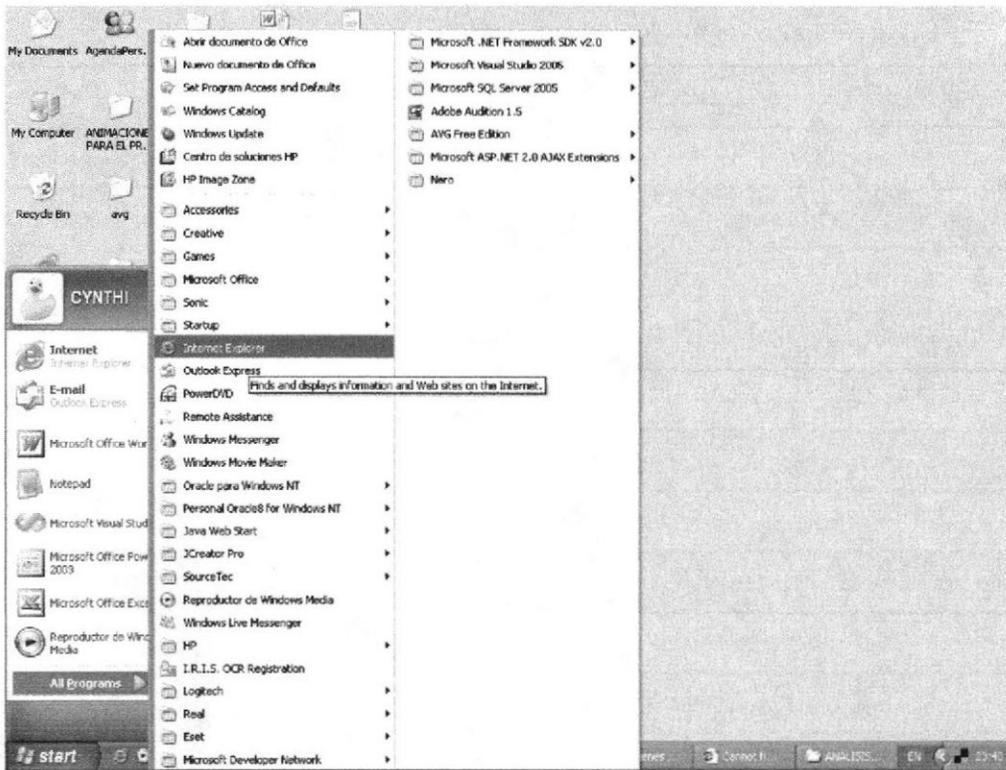


Figura 3-8: Ventana de programas

Luego de haber hecho esto, se mostrara la pantalla de navegación de Internet



Figura 3-9: Pantalla del Navegador de Internet



3.8 BARRAS DEL NAVEGADOR DE INTERNET

En esta barra de Herramientas, existen opciones como:

BOTÓN	DESCRIPCIÓN
 Back ▾	Sirve para dirigirse a la página anterior de la actual.
 ▾	Sirve para dirigirse a la siguiente página.
	Sirve para detener la ejecución de una pagina en Internet en el momento en que estas se activan
	Sirve para refrescar o actualizar un Navegador Web
	Sirve para regresar al inicio del explorador, en caso de que usted haya visitado varias opciones de una pagina Web
	Sirve para hacer una búsqueda rápida en la ventana de navegación de Internet.
	Sirve para añadir alguna página en una carpeta.

Tabla 3.3: Barras del Navegador De Internet



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3.8.1 BARRA DE VÍNCULOS

Permite tener información adicional acerca de Windows, incluyendo vínculos de páginas de Internet



Figura 3-10: Barra de Vínculos

3.8.2 BARRA DE ESTADO

Desde allí se puede visualizar los métodos de envío de información.



Figura 3-11: Barra de Estado

3.8.3 BARRA DE EXPLORADOR

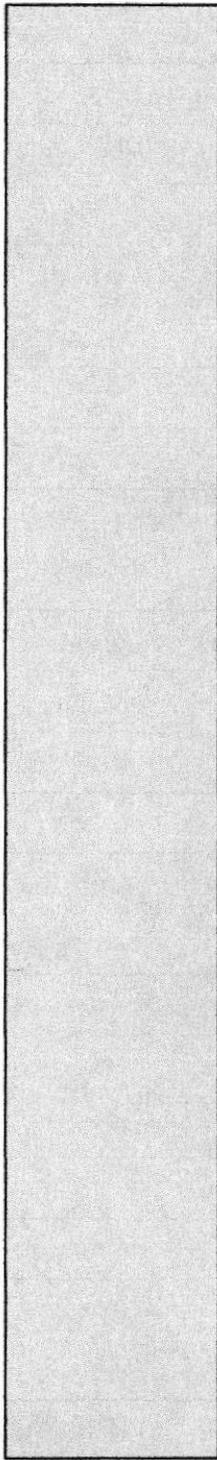
Contiene opciones para trabajar mas fácilmente, por ejemplo, contiene la opción carpetas, historial, etc.



Figura 3-12: Barra de Explorador



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



CAPÍTULO 4

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

4. REQUERIMIENTO DE HARDWARE

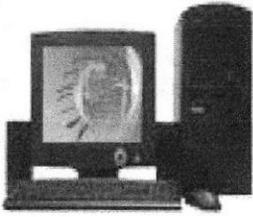
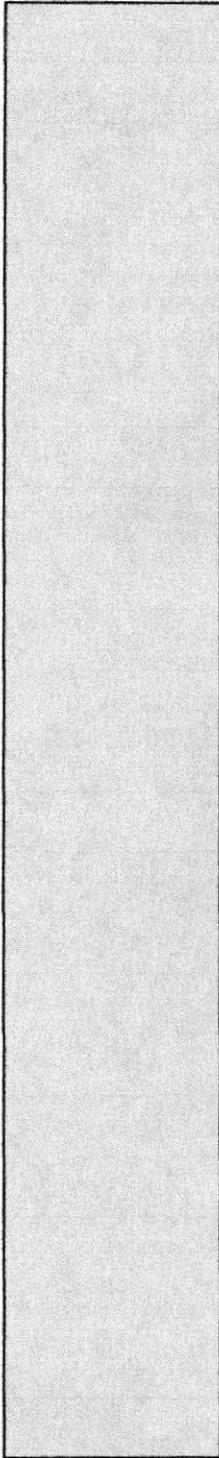
HARDWARE	CARACTERÍSTICAS	Descripción
 <p>Estación de Trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Monitor de 15 pulgadas tradicional o pantalla plana. * Procesador mínimo 800 Mhz máximo 2.8 Ghz. * Memoria mínimo 256 MB máximo 512 GB. * Disco duro mínimo 40 G máximo 80 GB. * Disco duro RPM 7200 * Cd – ROOM mínimo de 64z. * Teclado normal de 108 teclas preferentemente con opciones para ambiente web. * Un mouse preferentemente óptico con scroll y 2 botones (principal y secundario) 	
 <p>Impresora</p>	<p>Impresora inyección a tinta (opcional)</p>	

Tabla 3-1: Requerimientos de Hardware

 <p>Nota:</p>	<p>El sistema puede correr con menos de 256 Mb de memoria RAM, pero el rendimiento del mismo decaería si Ud. está acostumbrado a ejecutar varias aplicaciones.</p>
---	--



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 5

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

5. REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

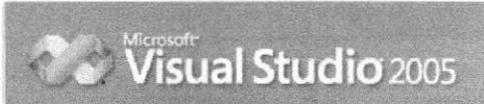
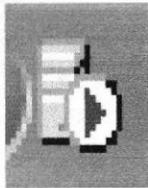
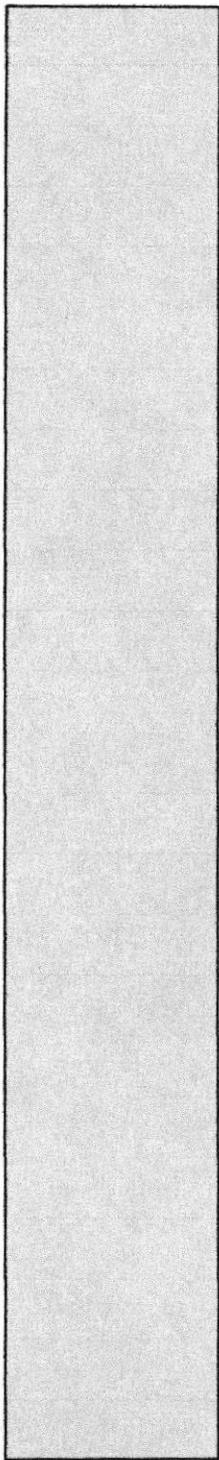
Logotipo	Descripción del Programa
 <p data-bbox="264 696 641 769">Sistema Operativo Microsoft Windows XP</p>	<p data-bbox="857 548 1098 586">Sistema Operativo</p>
 <p data-bbox="326 1101 578 1139">Visual Studio 2005</p>	<p data-bbox="816 973 1139 1010">Plataforma de Desarrollo</p>
 <p data-bbox="341 1543 571 1581">SQL 2000 Server</p>	<p data-bbox="823 1375 1135 1413">Motor de Base de Datos</p>
 <p data-bbox="289 1802 615 1875">Internet Explorer (Versión 6.0 en adelante)</p>	<p data-bbox="813 1743 1145 1780">Navegador Recomendado</p>

Tabla 4-1: Requerimientos de Software



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



CAPÍTULO 6

**ACCESANDO AL SITIO WEB
CYELITI**



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**

6. ACCESANDO AL SITIO WEB CYELITI

Para poder ingresar al Sitio Web Cyeliti, es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Encender el computador.
2. Aparecerá la pantalla de Windows XP Professional o del sistema Operativo que esté usando y se debe hacer **doble click** en el icono de Internet Explorer que se encuentra ubicado en el escritorio de Windows.

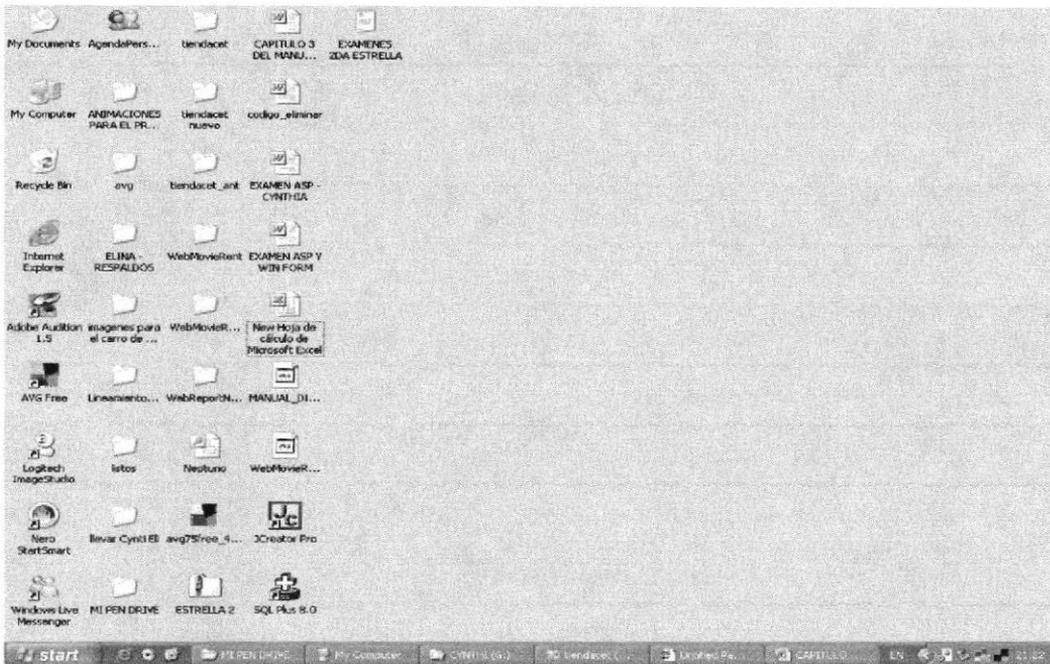


Figura 6-1: Escritorio de Windows XP

3. Inmediatamente aparecerá la pantalla de Internet Explorer o del Browser que esté utilizando. Deberá ubicarse en la barra de direcciones y escribir la siguiente dirección: <http://www.cyeliti.com>

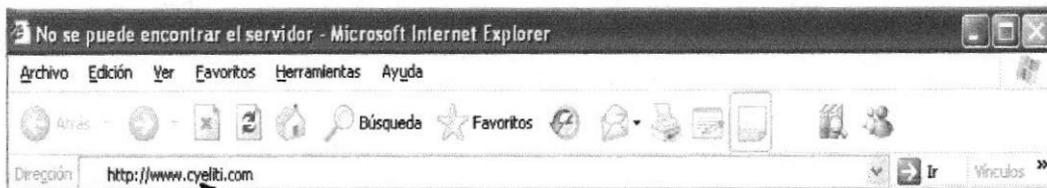
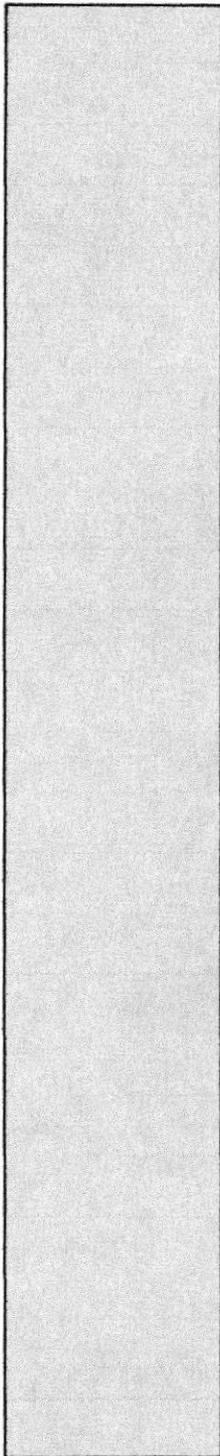


Figura 6-2: Barra de Direcciones de Internet Explorer

4. Aparecerá entonces la página principal del Sitio Web Cyeliti, siempre que esté instalado el plug_in de Flash.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



CAPÍTULO 7

NAVEGANDO DENTRO DEL SITIO WEB CYELITI



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

7. NAVEGANDO DENTRO DEL SITIO WEB CYELITI

7.1 PÁGINA DE BIENVENIDA A CYELITI (INDEX)

Al ingresar al Sitio Web aparecerá el Intro o bienvenida a los usuarios que recién acceden a Cyeliti, ésta presentación proyecta la imagen de **Cyeliti** como un sitio dedicado a la compra directa vía Online de los productos que ofrece el mismo.



Figura 7-1: Página de Bienvenida

Una vez que se haya ingresado al sitio Web, podrá visualizar información relacionada a la forma de vestir. A continuación se detalla los principales links de información relacionados con los temas a los que da énfasis Cyeliti.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

7.2 HOME (PÁGINA PRINCIPAL)

En ésta página Web se podrá visualizar información general acerca de los temas que antes se mencionan, además de hacer pedidos de una manera ágil y sencilla, obtendrá información sobre los productos y tips para los diferentes departamentos.

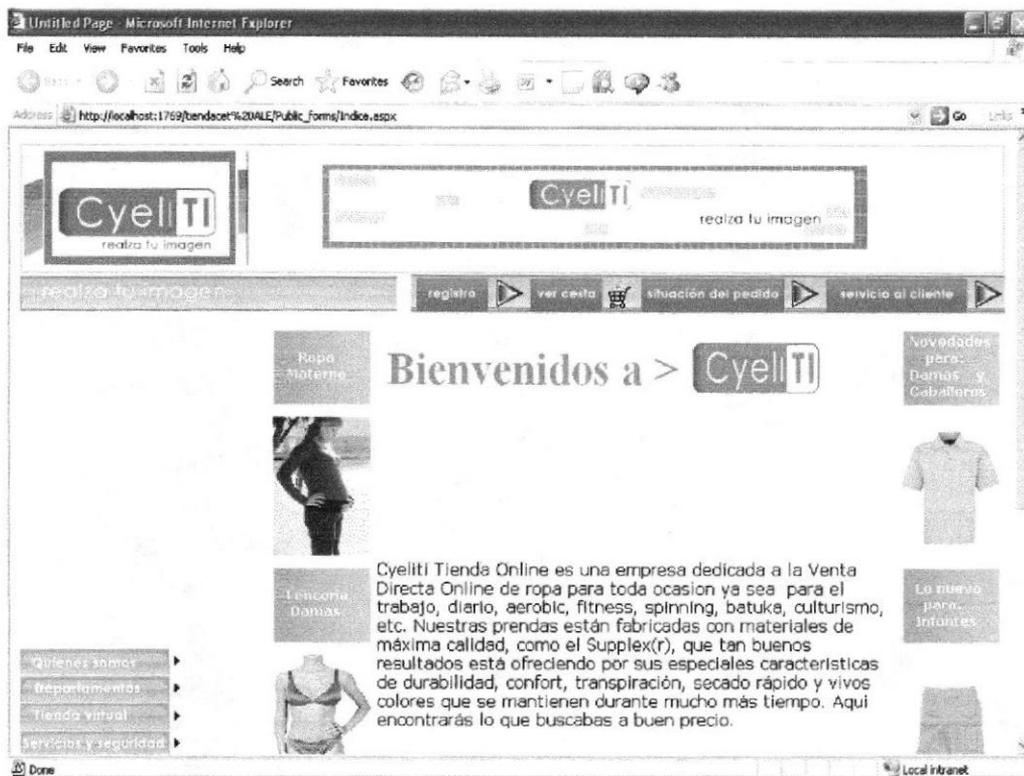


Figura 7-2: Página Principal de Cyeliti

7.3 MENÚ DE INFORMACIÓN GENERAL DE CYELITI

En la parte izquierda de la página principal se encuentra un bloque de menús de información acerca de la página Web, éste menú contiene las siguientes páginas:

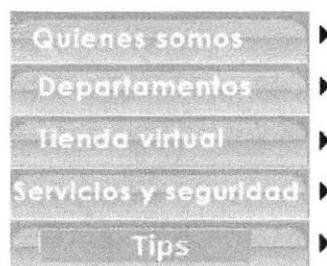


Figura 7-3: Menú General Cyeliti



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

7.3.1 MENÚ QUIENES SOMOS

Contiene información específica de la empresa, la misión y visión de la misma.



Figura 7-4: Menú Quienes somos

7.3.1.1 Sobre Nosotros

Esta opción proporcionará información acerca de la empresa, de sus logros alcanzados por su múltiple habilidad para la venta de productos.

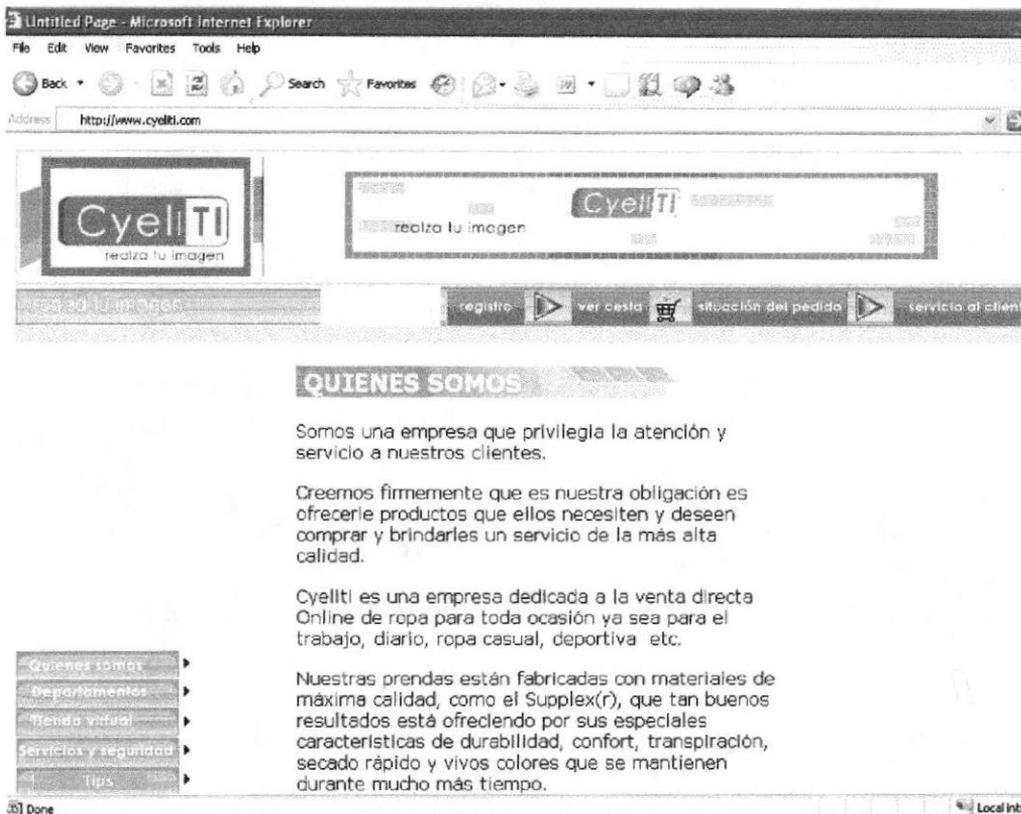


Figura 7-5: Sobre Nosotros



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

7.3.1.2 Misión y Visión

Aquí se determina la Misión y Visión que tiene la empresa Cyeliti y los objetivos que tiene trazados.

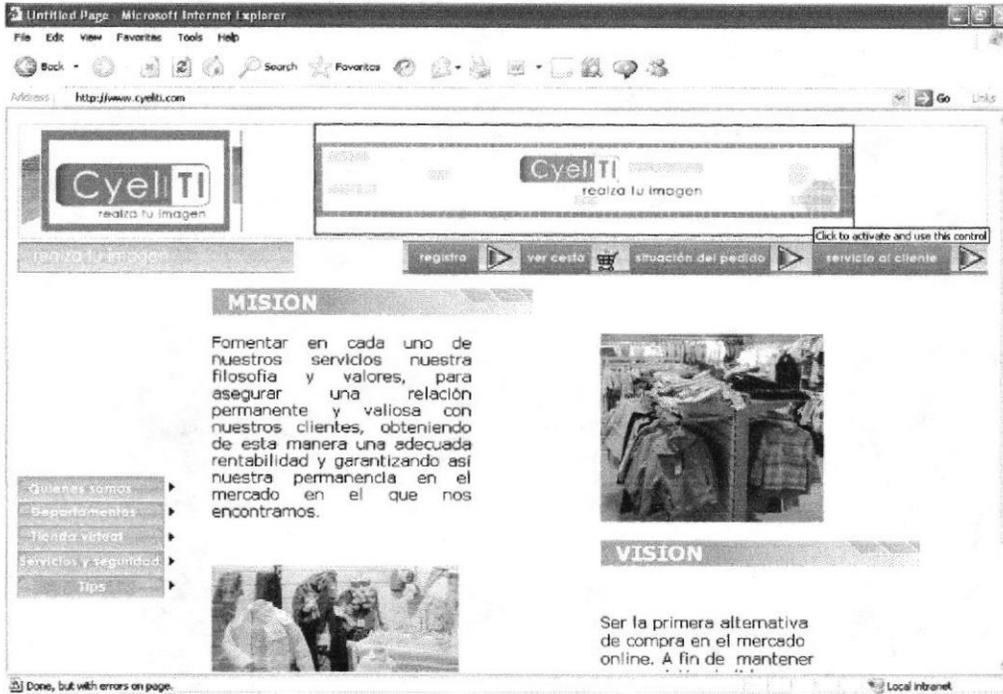


Figura 7-6: Misión y Visión

7.3.1.3 Nuestras Tiendas

Aquí se determina las diferentes tiendas que tiene Cyeliti en el país.

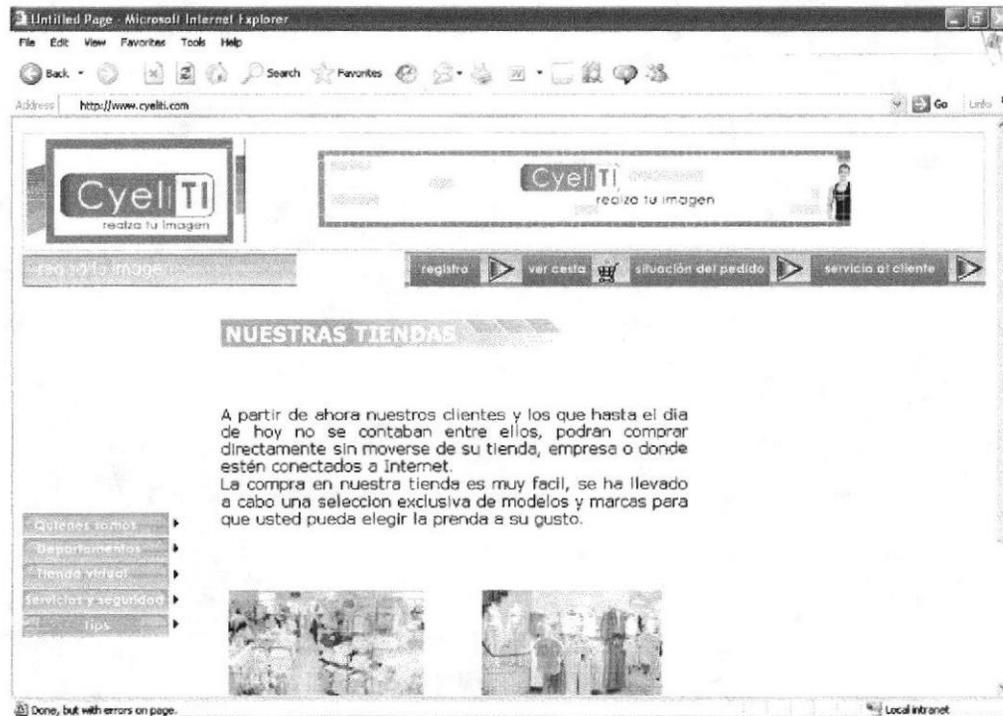


Figura 7-7: Nuestras Tiendas



7.3.2 MENÚ DEPARTAMENTOS

En éste menú se encontrará las siguientes opciones:

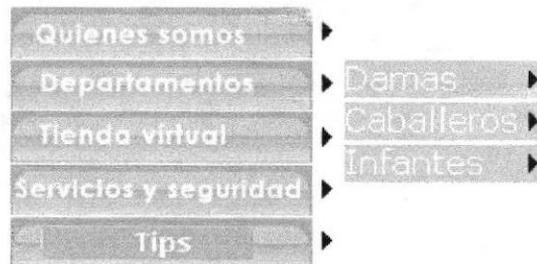


Figura 7-8: Menú Departamentos

7.3.2.1 Damas

Primordialmente da información acerca de las diferentes novedades que tiene ese departamento.

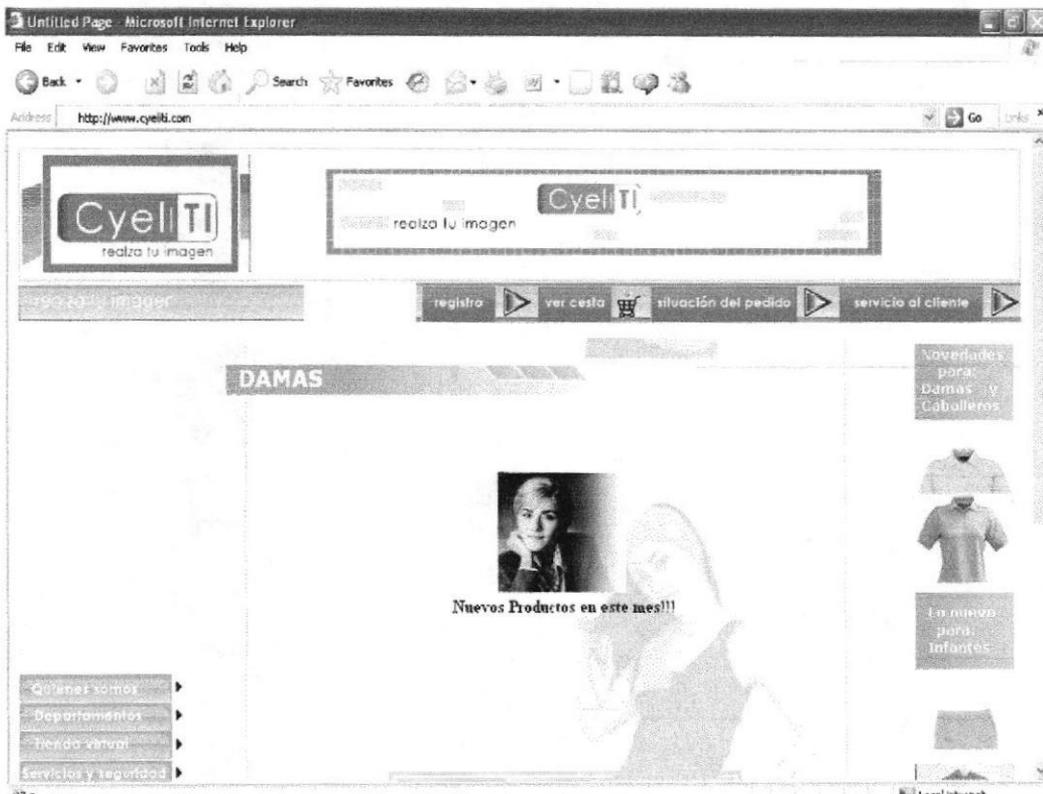


Figura 7-9: Damas



7.3.2.1.1 Blusas

Aquí se mostrará los diferentes modelos de blusas que tiene esta sección.

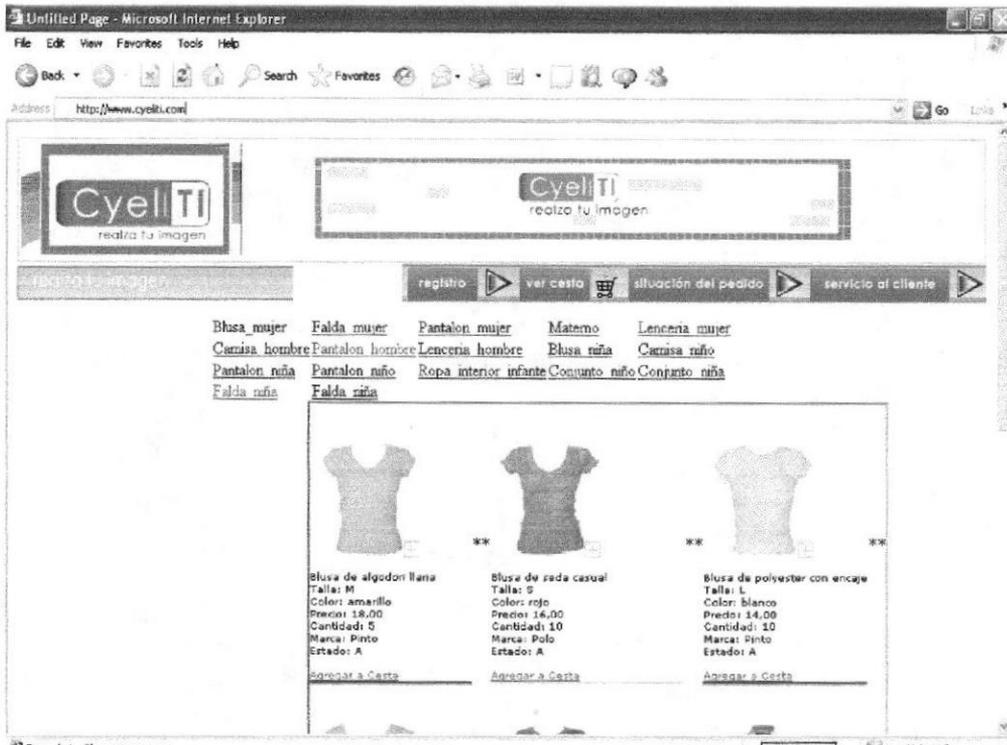


Figura 7-10: Blusas

7.3.2.1.2 Faldas

Aquí se mostrará los diferentes modelos de faldas disponibles que tiene esta sección.

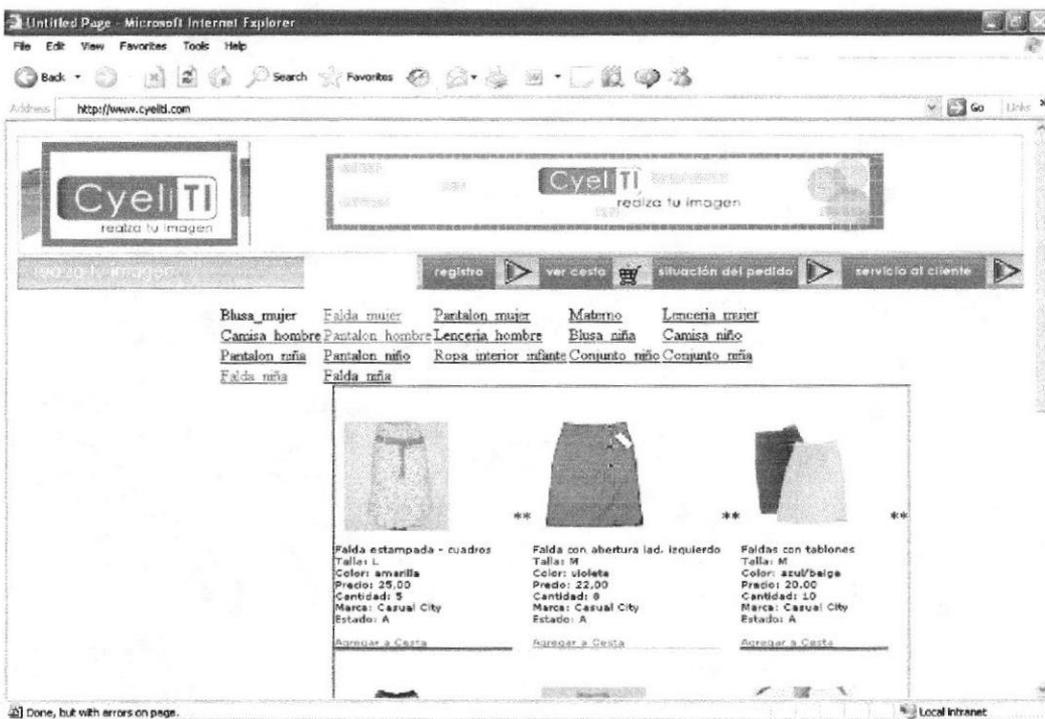


Figura 7-11: Faldas



7.3.2.1.3 Pantalón

Aquí se mostrará los diferentes modelos de pantalones disponibles que tiene esta sección.

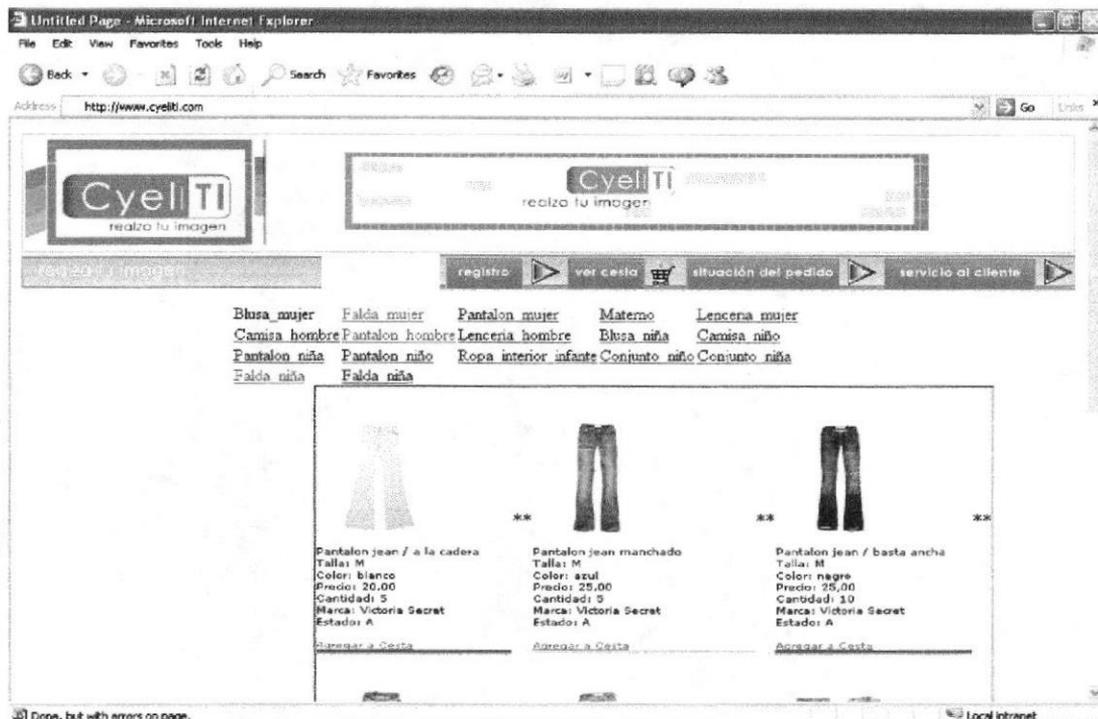


Figura 7-12: Pantalón

7.3.2.1.4 Materno/Otros

Aquí se mostrará los diferentes modelos de ropa materna que tiene esta sección.

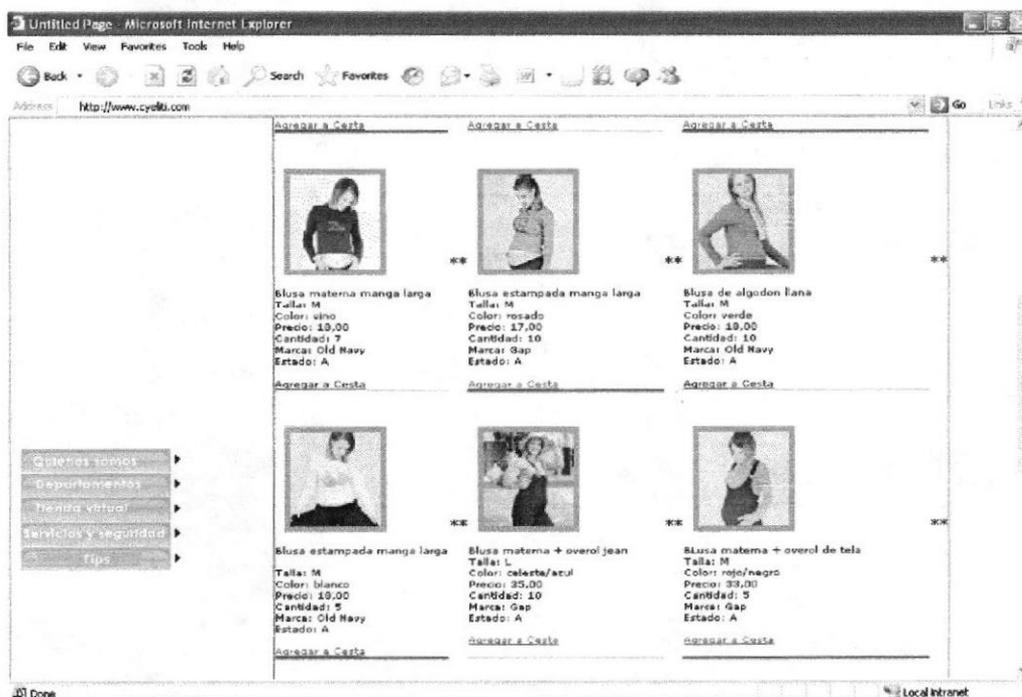


Figura 7-13: Materno/Otros

7.3.2.1.5 Lencería

Aquí se mostrará los diferentes modelos de lencería disponibles que tiene esta sección.

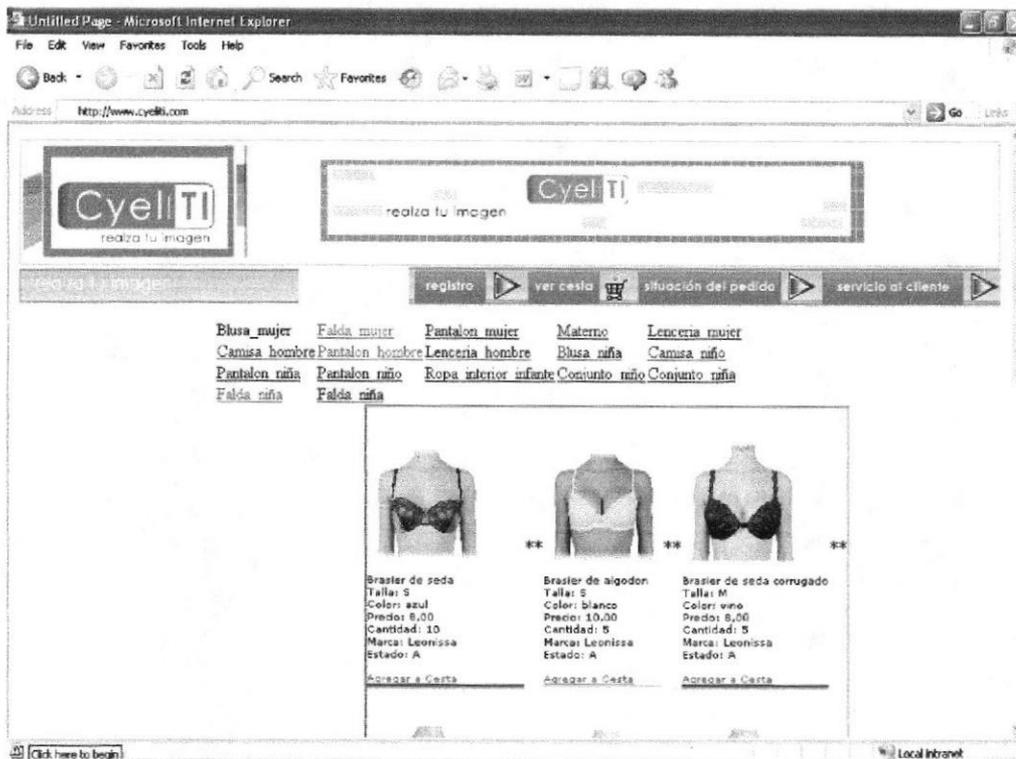


Figura 7-14: Lencería

7.3.2.2 Caballeros

Primordialmente da información acerca de las diferentes novedades que tiene ese departamento.

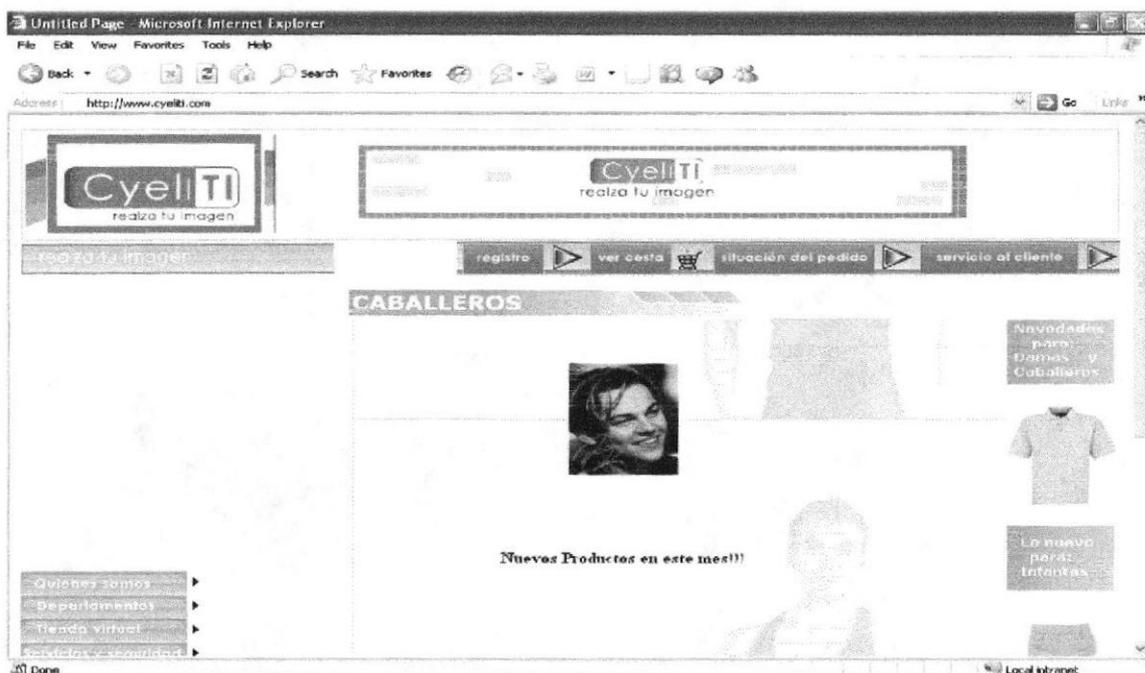


Figura 7-15: Caballeros

7.3.2.2.1 Camisas

Aquí se mostrará los diferentes modelos de Camisas para Caballeros disponibles que tiene esta sección.

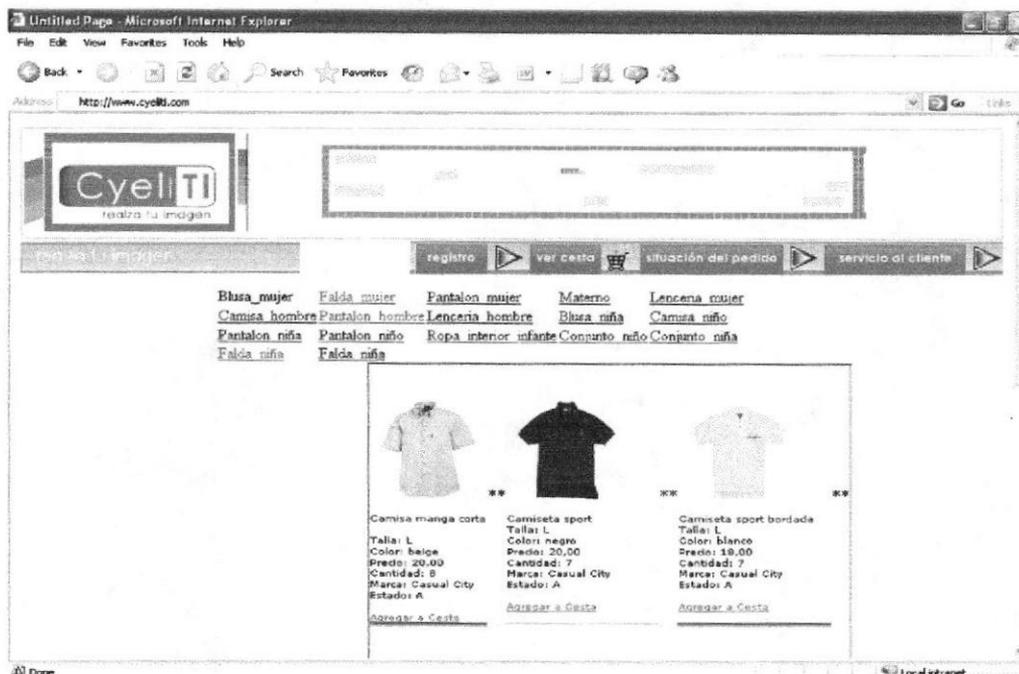


Figura 7-16: Camisas

7.3.2.2.2 Pantalón

Aquí se mostrará los diferentes modelos de Pantalones para Caballeros disponibles que tiene esta sección.

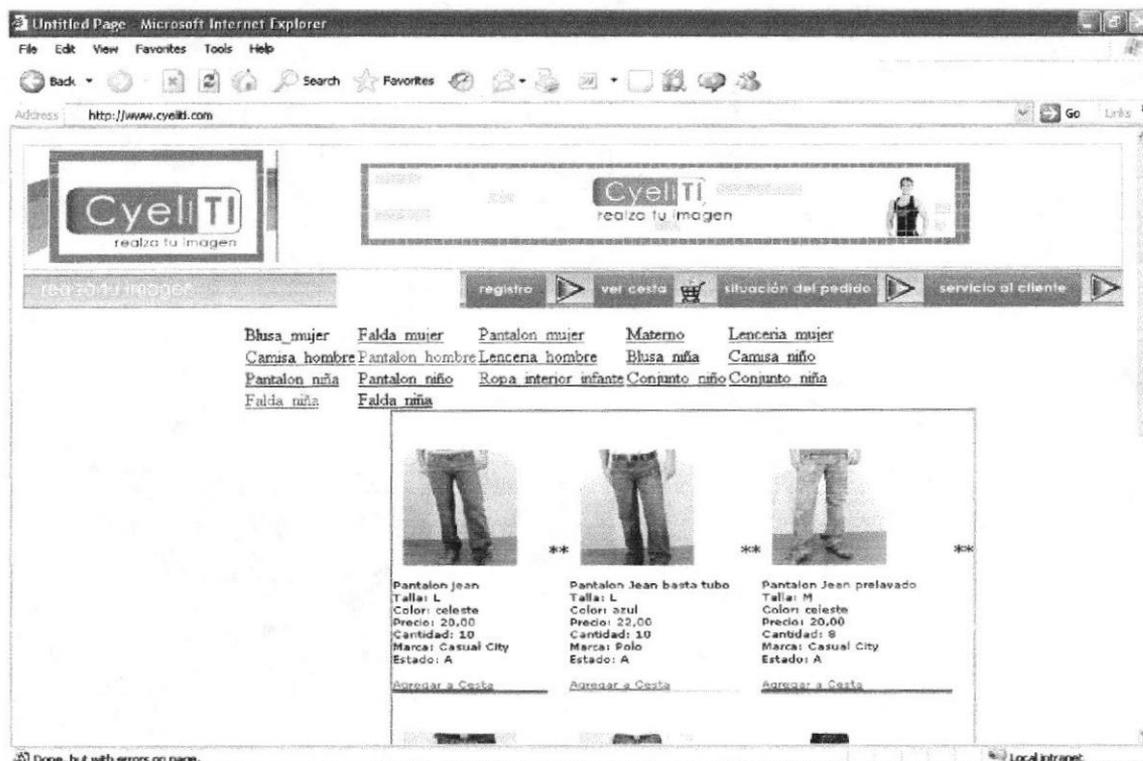


Figura 7-17: Pantalón

7.3.2.3 Lencería/Bermudas

Se mostrará los diferentes modelos de Lencería y Bermudas para Caballeros disponibles que tiene esta sección.



Figura 7-18: Lencería/Bermudas

7.3.2.3 Infantes

Primordialmente da información acerca de las diferentes novedades que tiene ese departamento.

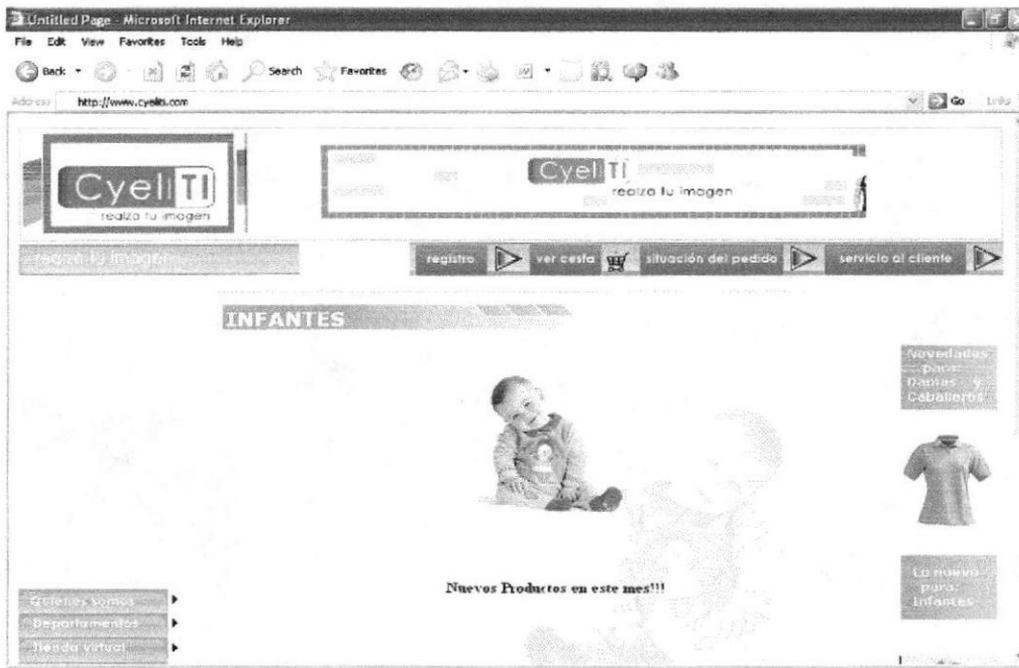


Figura 7-19: Infantes

7.3.2.3.1 Blusa Niña

Se mostrará los diferentes modelos de Blusas para Niñas disponibles que tiene esta sección.

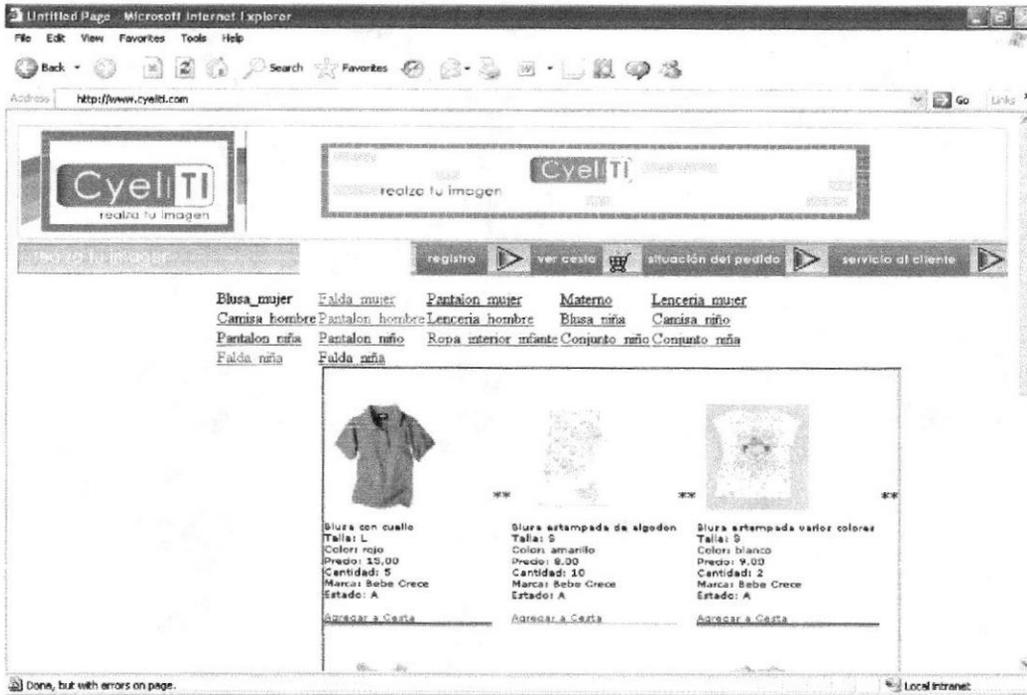


Figura 7-20: Blusa Niña

7.3.2.3.2 Camisa Niño

Se mostrará los diferentes modelos de Camisa para Niños disponibles que tiene esta sección.

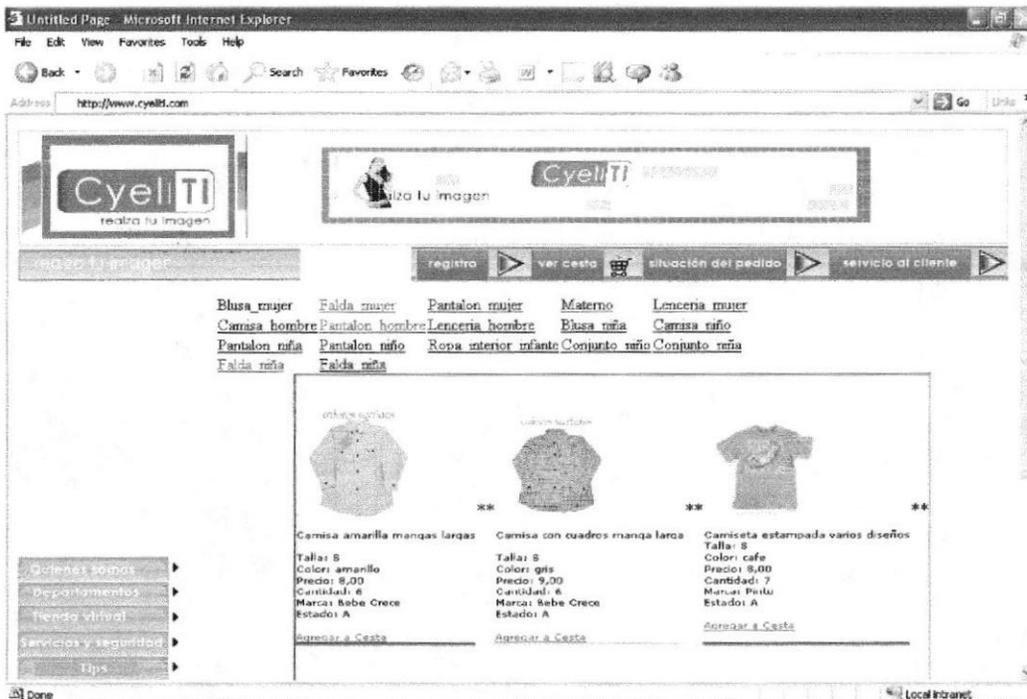


Figura 7-21: Camisa Niño

7.3.2.3.3 Pantalón Niña

Se mostrará los diferentes modelos de Pantalones para Niñas disponibles que tiene esta sección.

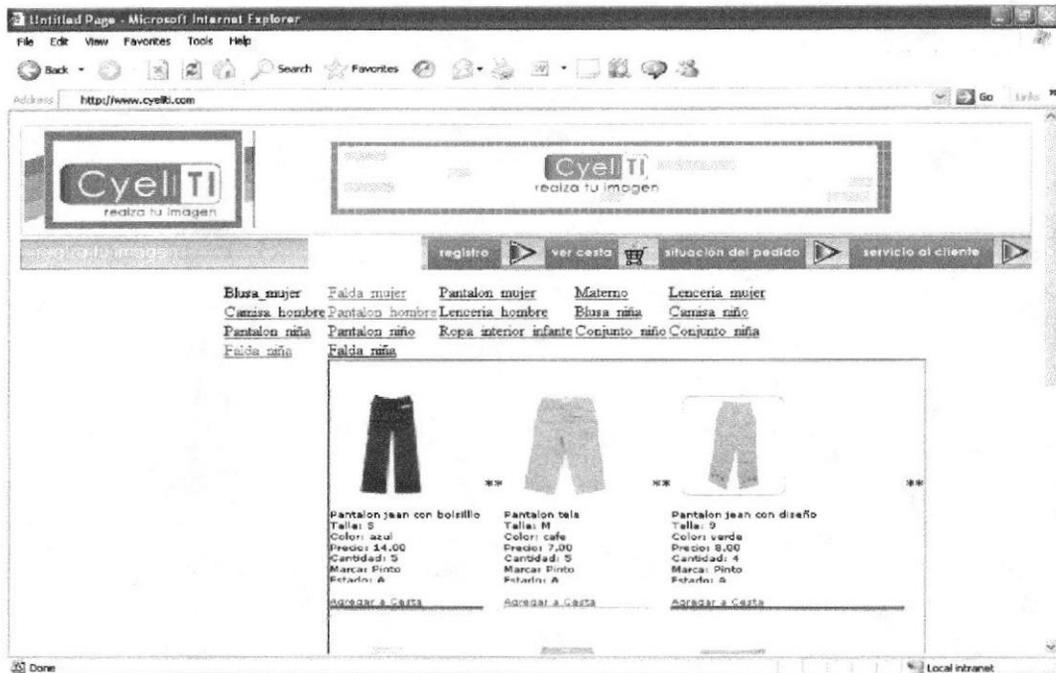


Figura 7-22: Pantalón Niña

7.3.2.3.4 Pantalón Niño

Se mostrará los diferentes modelos de Pantalones para Niños disponibles que tiene esta sección.



Figura 7-23: Pantalón Niño

7.3.2.3.5 Varios Infantes

Se mostrará los diferentes modelos de Interiores para Niños/as disponibles que tiene esta sección.

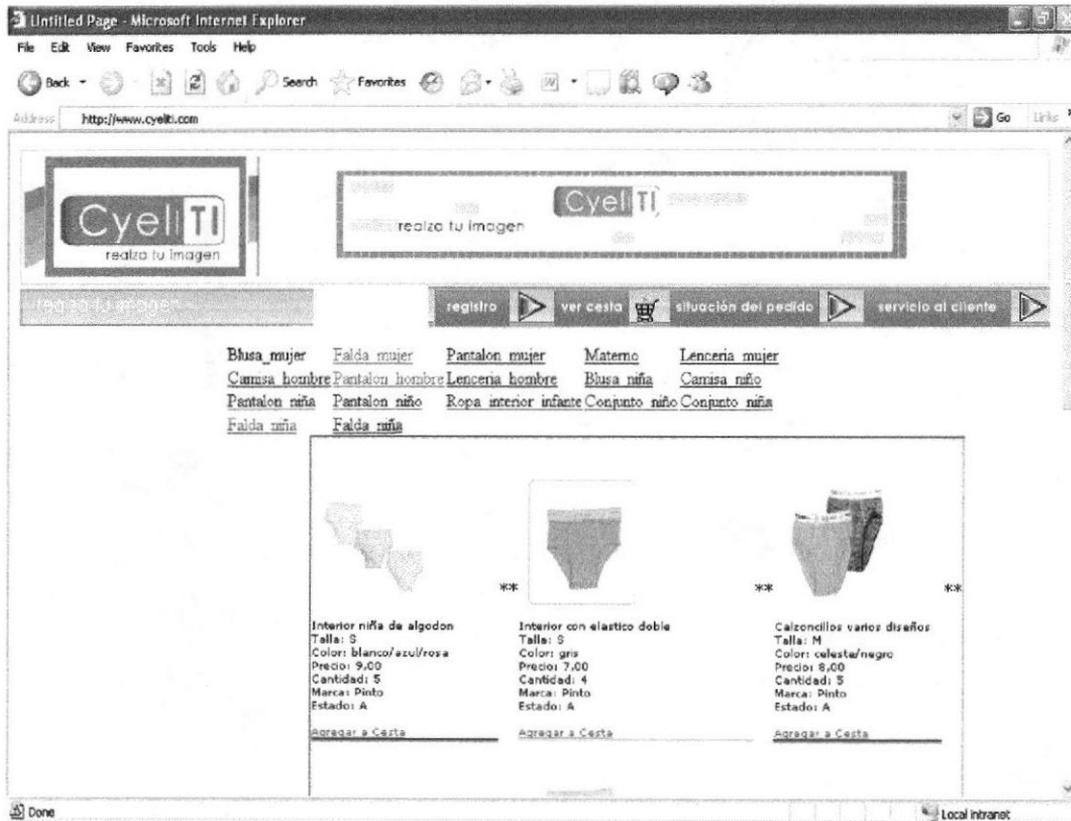


Figura 7-24: Varios Infantes

7.3.3 MENÚ TIENDA VIRTUAL



Figura 7-25: Menú Tienda Virtual



7.3.3.1 Ver Cesta

En esta opción se observará los productos que el cliente ha añadido a la cesta o carro de compras.



Figura 7-26: Ver Cesta

7.3.3.2 Registro

En esta opción se mostrará la página para ingresar como usuario y realizar una compra ubicando el usuario y contraseña del visitante.

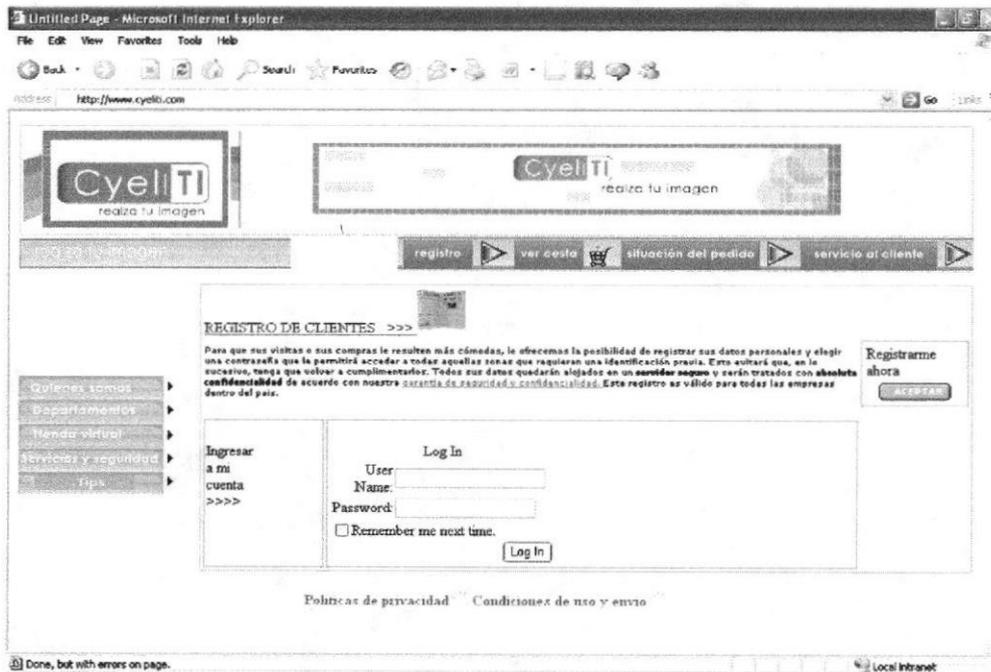


Figura 7-27: Registro

7.3.3 Situación del Pedido

En esta opción se mostrará el pedido del cliente con los respectivos productos escogidos.



Figura 7-28: Situación del Pedido

7.3.4 MENÚ SERVICIOS Y SEGURIDADES

Se mostrará



Figura 7-29: Menú Servicios y Seguridades

7.3.4.1 Servicios

En esta opción se mostrará las condiciones de Uso del Sitio Web como cuales serían las condiciones para registrarse y tener acceso a los beneficios que brinda la misma.



Figura 7-30: Servicios

7.3.4.2 Políticas de Privacidad

Aquí se establecen los términos de uso sobre las relaciones que se tiene con los clientes en cuanto a los productos que se proporcionan en este sitio.

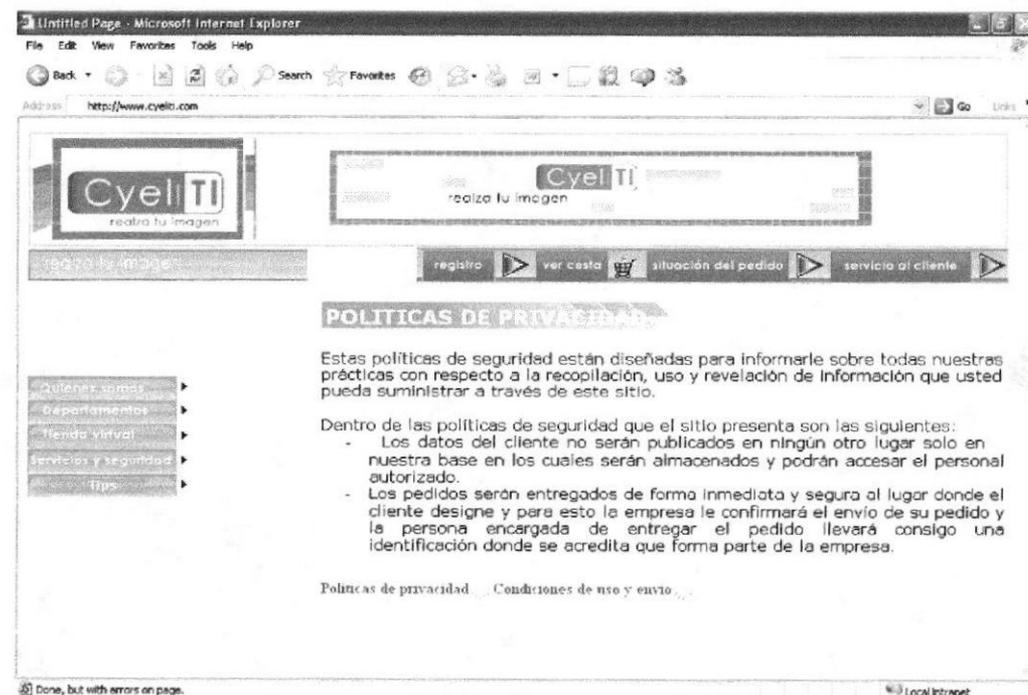


Figura 7-31: Políticas de Privacidad

7.3.4.3 Mantenimiento

En esta pantalla se mostrará los diferentes mantenimientos que el Administrador podrá realizar dentro del sitio Web.

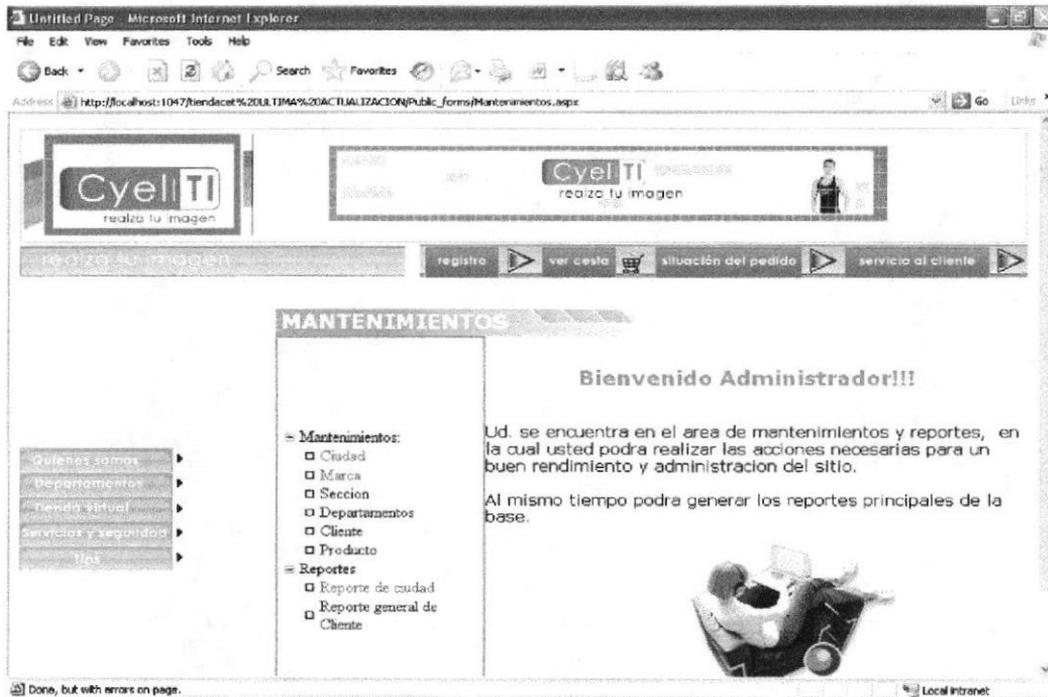


Figura 7-32: Mantenimiento

7.3.4.4 Reportes

En esta opción se mostrará los reportes realizados en Forma General o Por Sección.

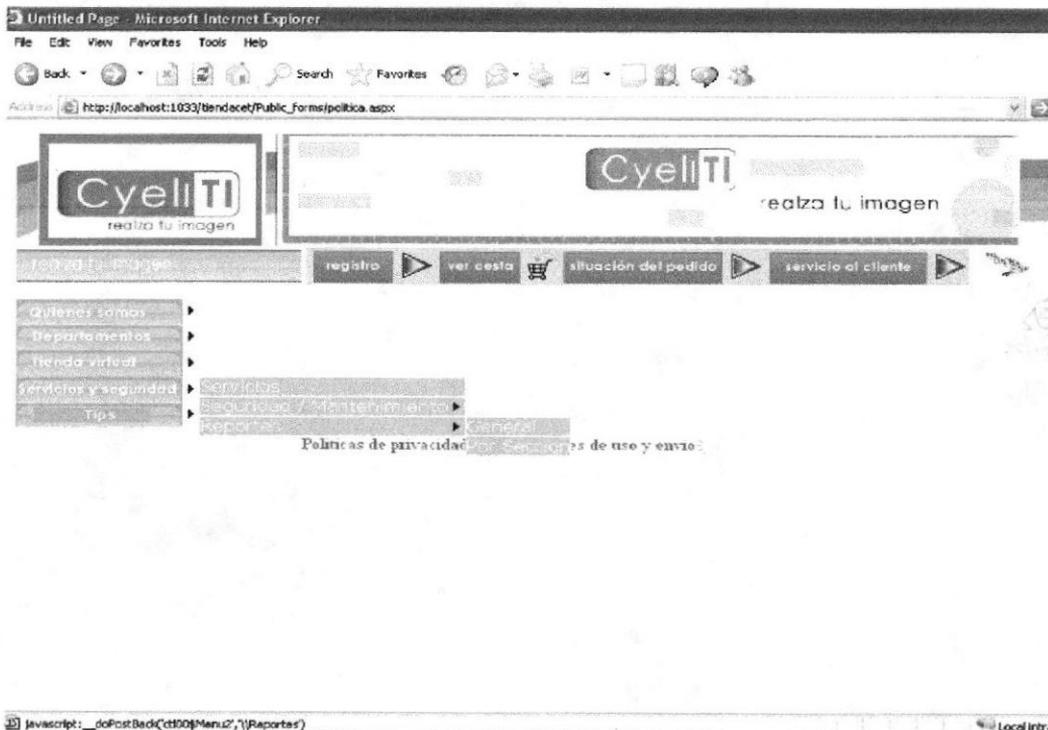


Figura 7-33: Reportes

7.3.5 MENÚ TIPS

Se mostrará los diferentes tips y consejos de los departamentos.

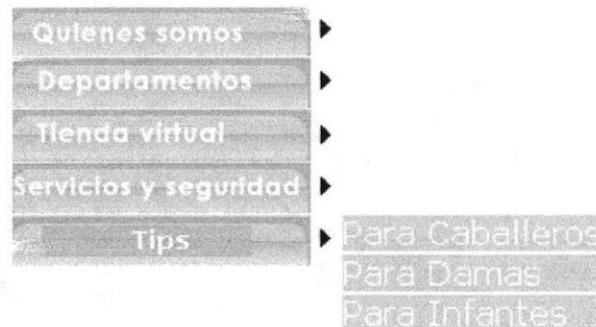


Figura 7-34: Menú Tips

7.3.5.1 Para Caballeros

Se mostrará consejos o sugerencias para Caballeros emprendedores.



Figura 7-35: Tips para Caballeros

7.3.5.2 Para Damas

Se mostrará consejos o sugerencias para Damas.

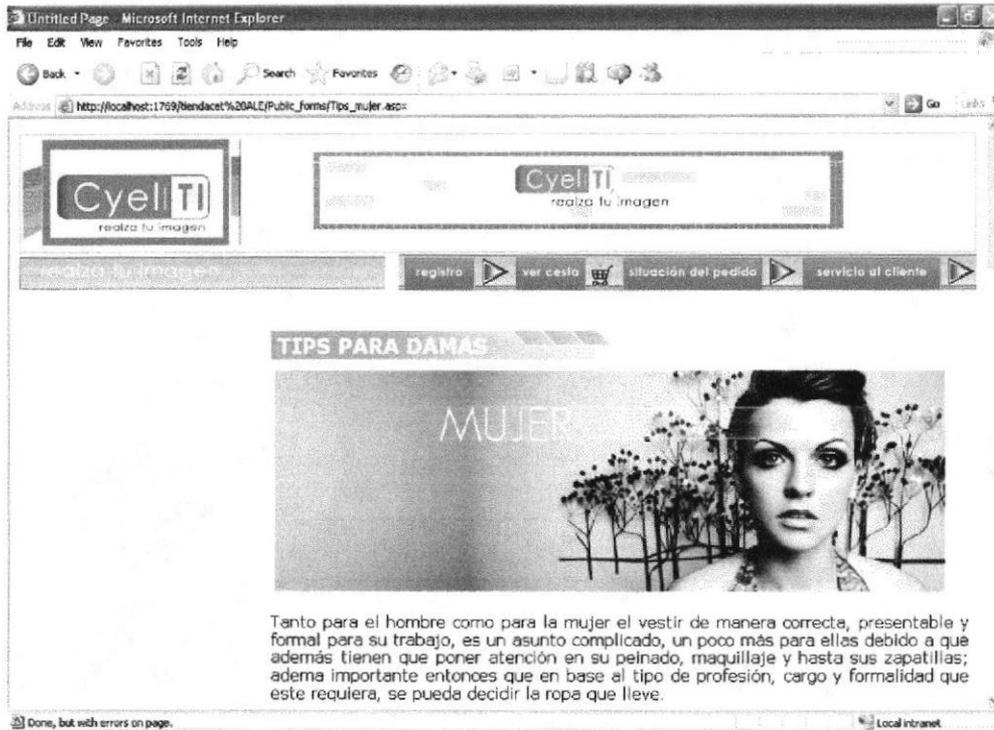


Figura 7-36: Tips para Damas

7.3.5.3 Para Infantes

Se mostrará consejos o sugerencias para Infantes.

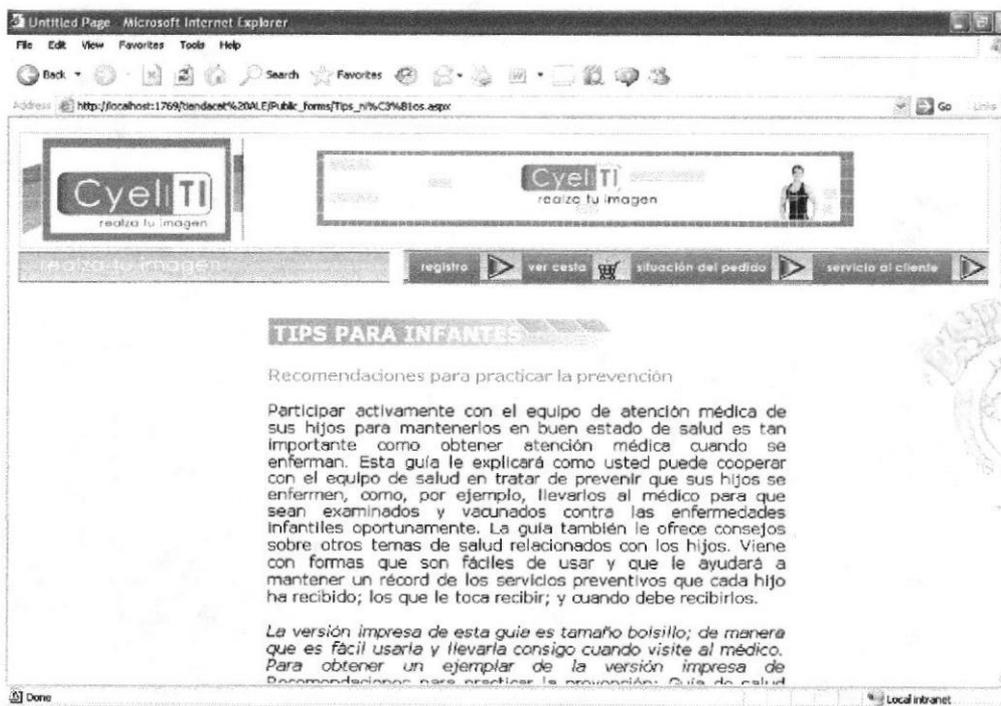
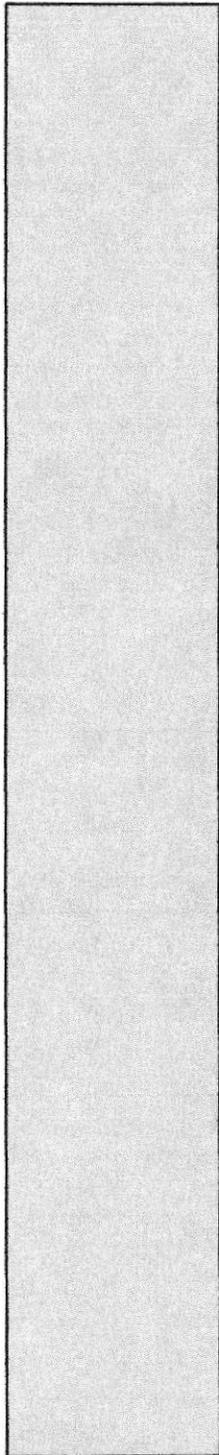


Figura 7-37: Tips para Infantes



CAPÍTULO 8

INICIANDO COMO ADMINISTRADOR



8. INICIANDO COMO ADMINISTRADOR

8.1 MENÚ DEL ADMINISTRADOR

Esta pantalla muestra los diferentes mantenimientos que el administrador del sitio puede efectuar.



Figura 8-1: Menú del Administrador

8.1.1 MANTENIMIENTO DE MARCA

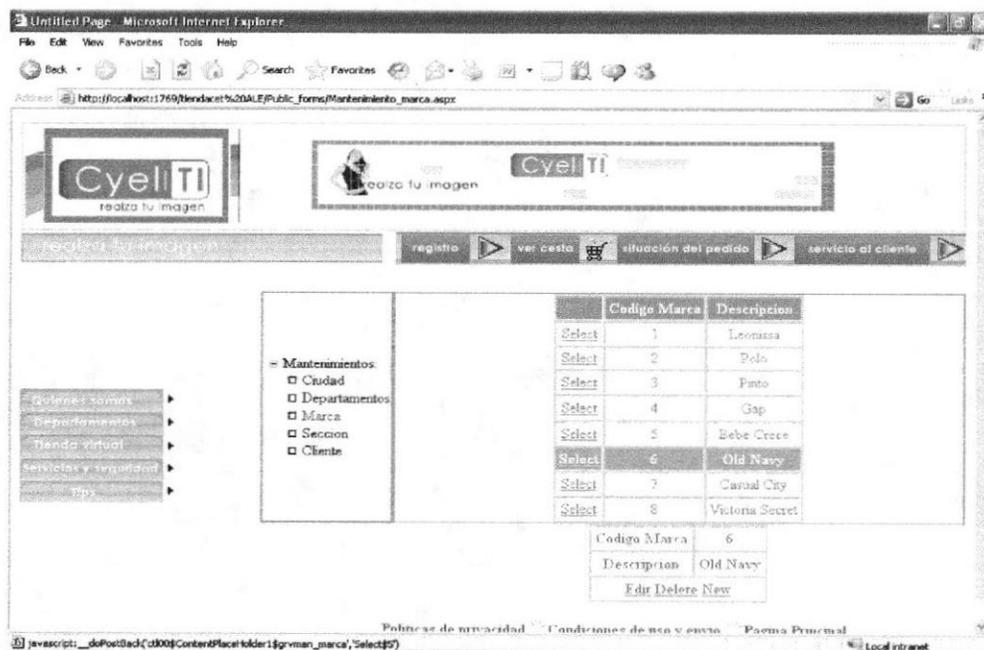


Figura 8-2: Mantenimiento de Marca

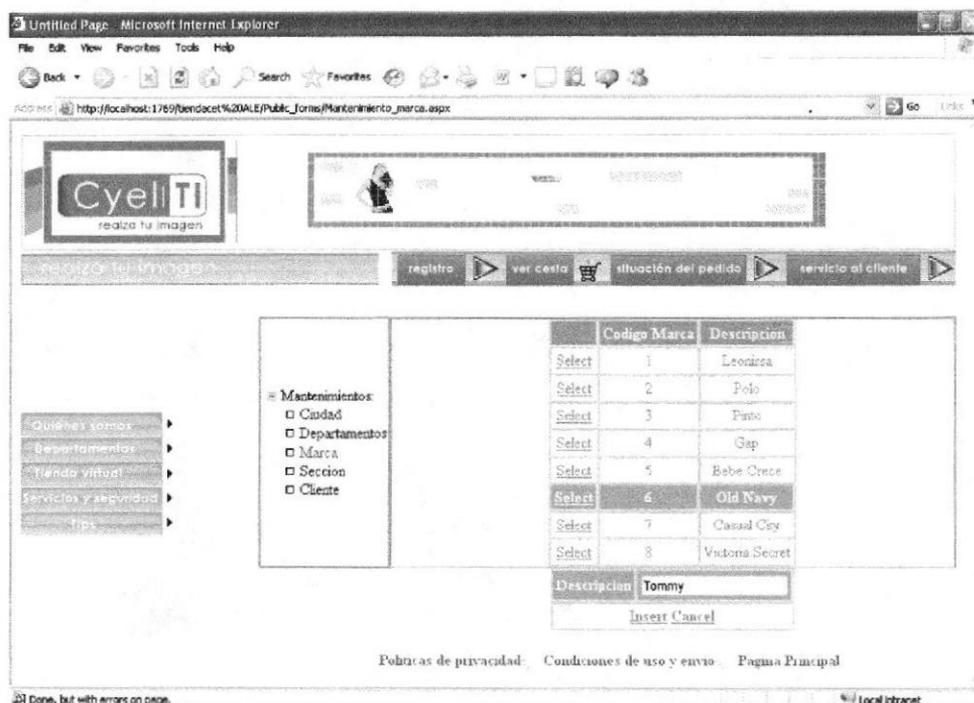


Figura 8-3: Ingresando una nueva marca

- ✓ Para ingresar una nueva marca de ropa; solo hay que hacer click en New
- ✓ Para grabar la nueva descripción de la marca de ropa; hay que hacer click en Insert

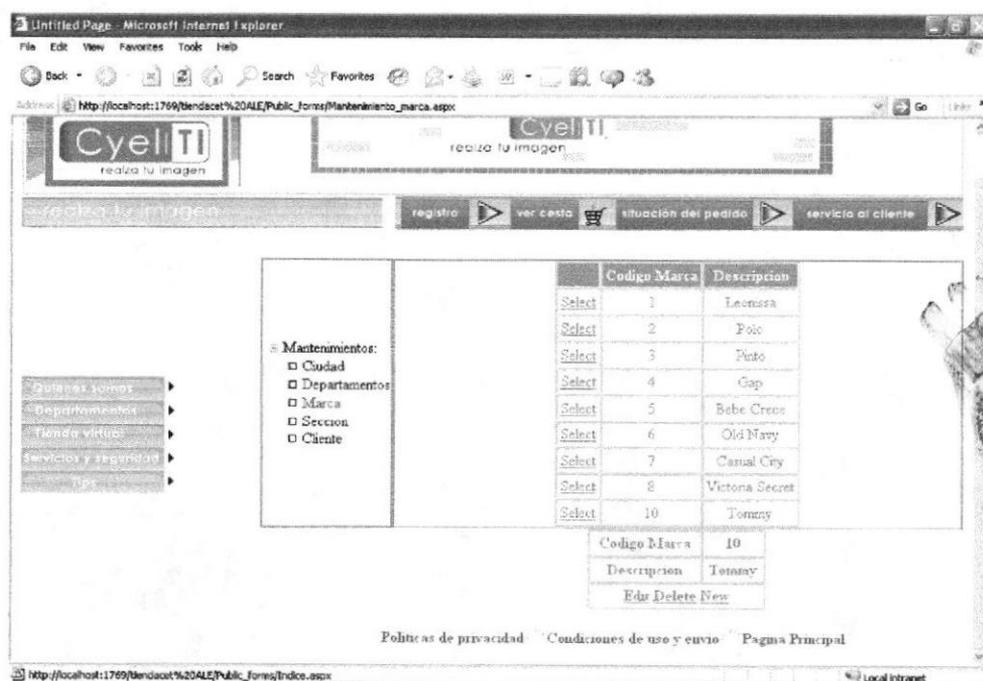


Figura 8-4: Nueva marca de ropa ingresada

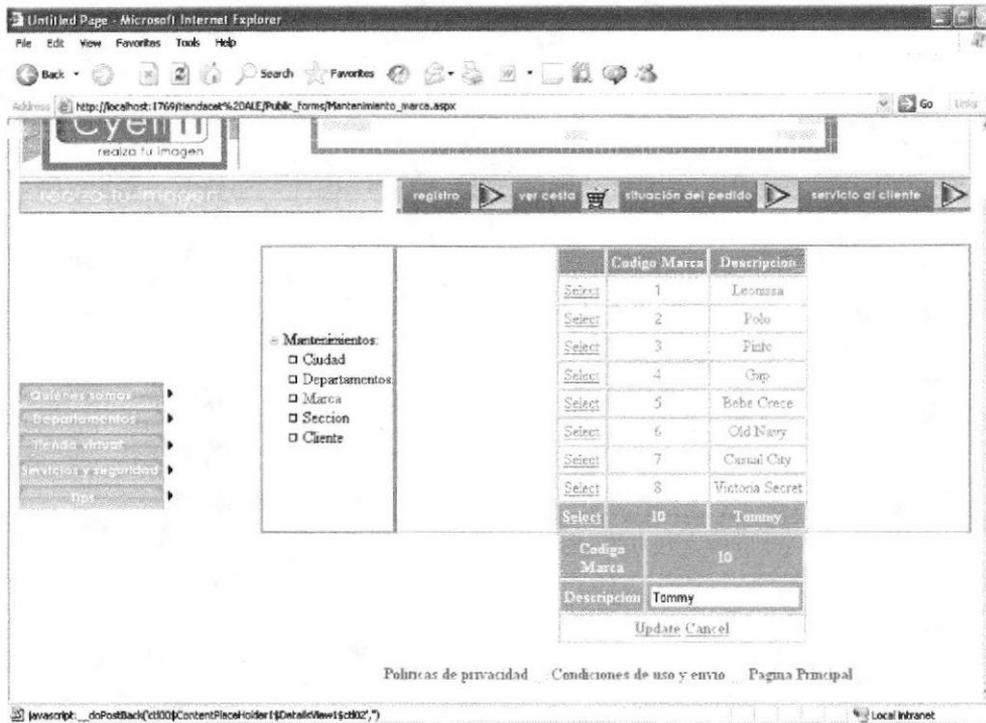


Figura 8-5: Actualizar la descripción de la marca

- ✓ Para actualizar o cambiar la descripción de la marca de ropa; solo deberá hacer click en **Edit**; y la marca se cambiará automáticamente.
- ✓ Una vez que se hayan efectuado los cambios de la marca; se deberá hacer click en: **Update**, automáticamente se verán los cambios realizados.

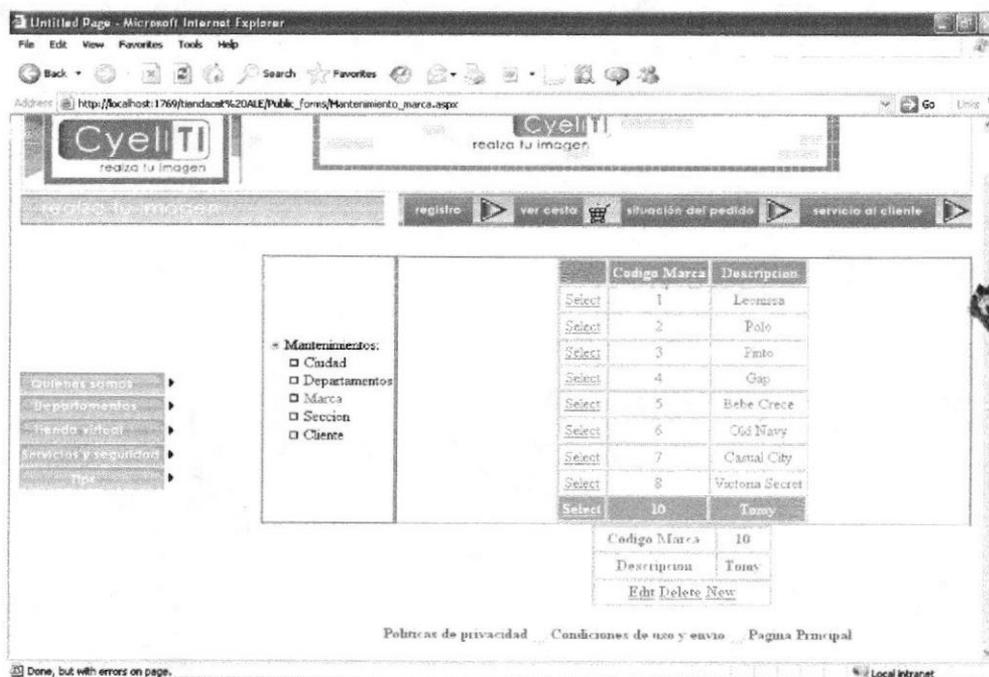


Figura 8-6: Marca actualizada

- ✓ Para eliminar alguna marca de ropa; se deberá hacer click en Select donde se encuentre la descripción que se desea eliminar, y luego hacer click en Delete
- ✓ y automáticamente queda dicho registro eliminado.

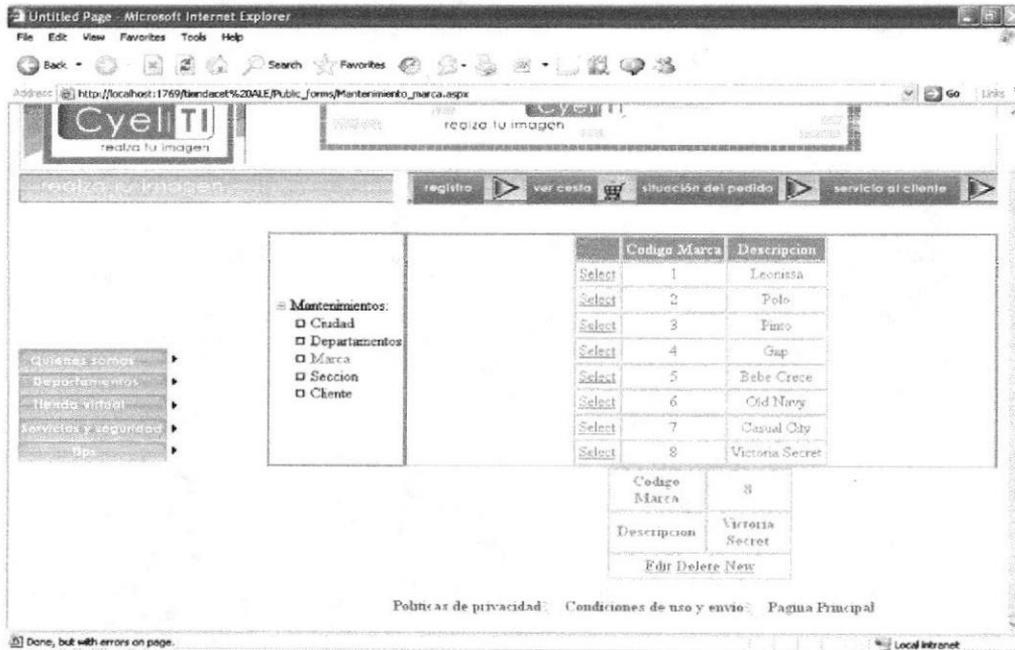


Figura 8-7: Marca de ropa eliminada

8.2 REPORTEES

Dando click en el Menú Reportes encontraremos los reportes que podrá observar el administrador.

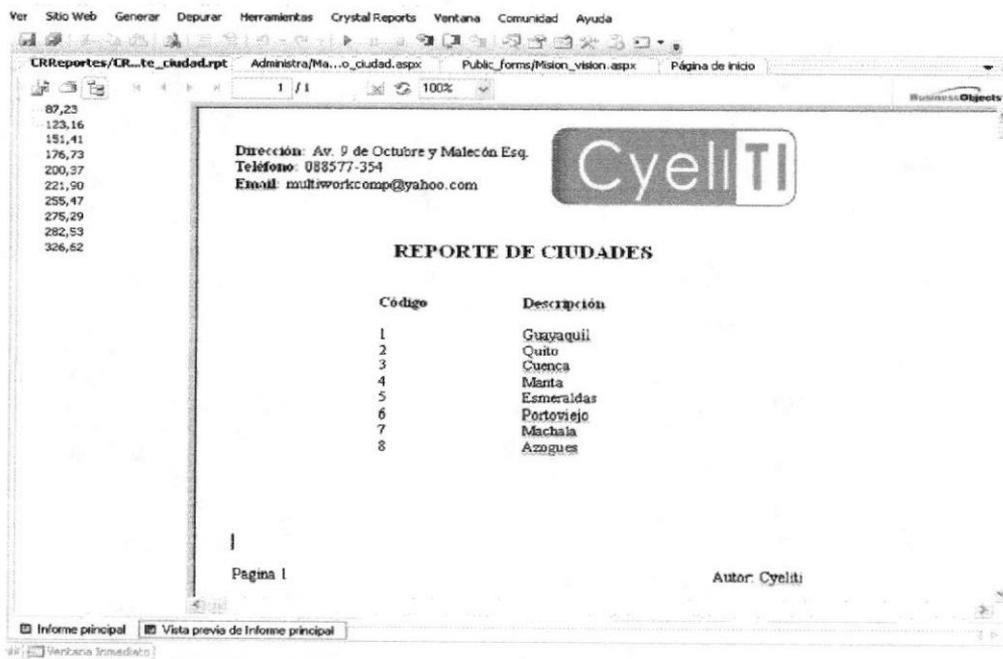
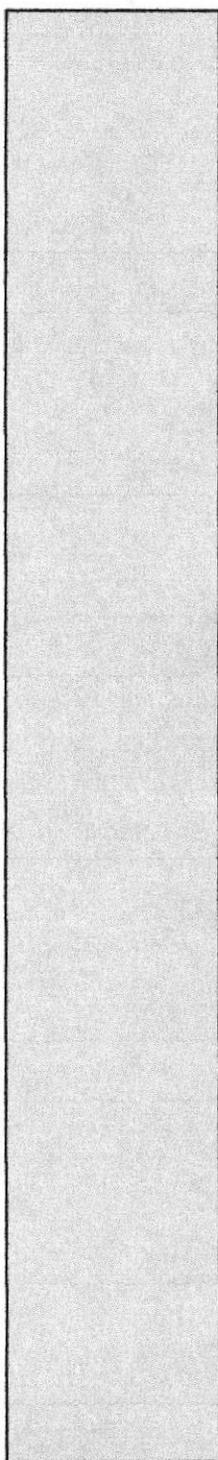


Figura 8-8: Reporte de Ciudades



CAPÍTULO 9

**CHEQUEANDO LOS TEMAS
PRINCIPALES DE CYELITI**



9. CHEQUEANDO LOS TEMAS PRINCIPALES DE CYELITI

Hasta el momento se ha visto información secundaria y superficial dentro del Sitio Web Cyeliti, en esta sección del manual se aprenderá a navegar por información más específica, es decir, por temas que le son de mucho interés (compras Online).

9.1 REGISTRO DE USUARIOS

En la parte superior derecha del sitio Web se observará la opción para dar inicio a un determinado usuario, pero si aún no se ha registrado Cyeliti.com lo invita a formar parte dentro del gran espacio de la moda.

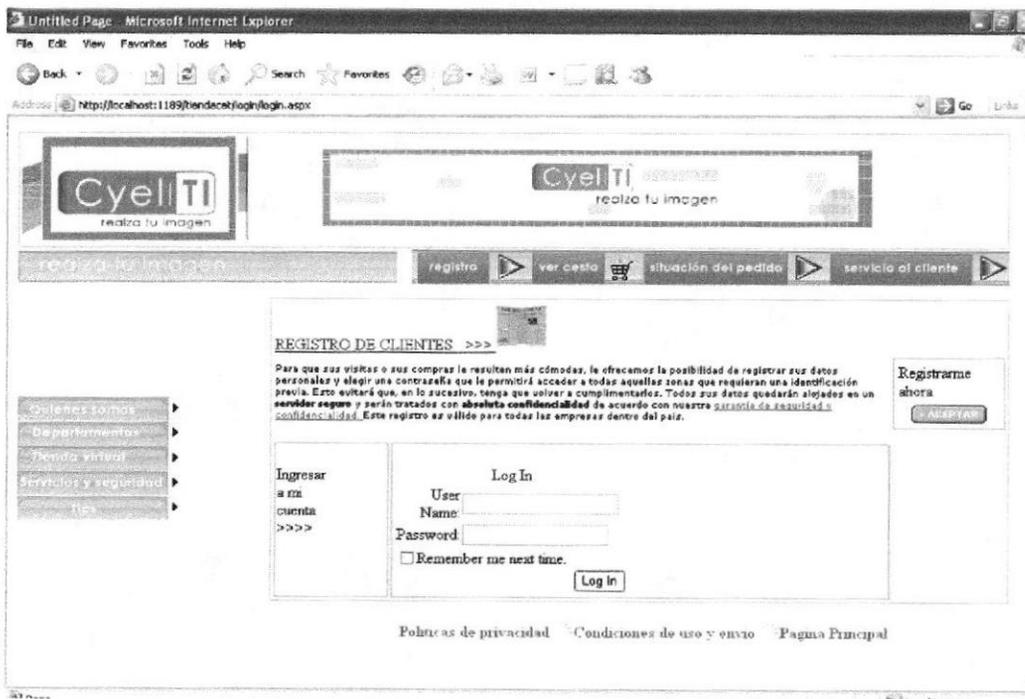


Figura 9-1: Registro de Usuarios

Solamente se tiene que dar click en el botón **ACEPTAR** de Registrarme ahora inmediatamente le aparecerá la pantalla de Registro donde tendrá el navegante que ingresar los datos necesarios para su debido registro.

Figura 9-2: Ingreso de datos del Cliente a Registrarse

Una vez que se haya registrado se podrá iniciar sesión en Cyeliti, ingresando la dirección de correo electrónico y la clave.

Figura 9-3: Iniciando Sesión como usuario

9.2 COMO COMPRAR EN CYELITI

Para comprar en Cyeliti.com debe de estar previamente registrado si ya posee un usuario y contraseña ingréselos y luego le aparecerá la siguiente pantalla donde podrá tener acceso a escoger la prenda de vestir en los diferentes departamentos(Damas, Caballeros, Infantes) que más le guste y así poderla adquirir haciendo click en

[Agregar a Cesta](#)

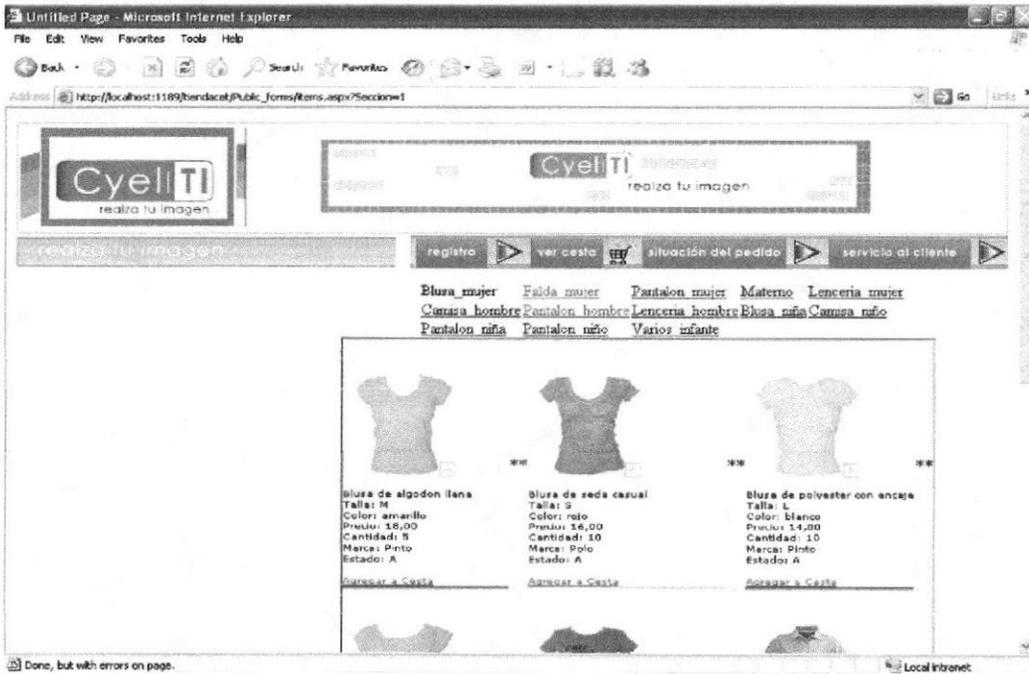


Figura 9-4: Ítems de Cyeliti.com

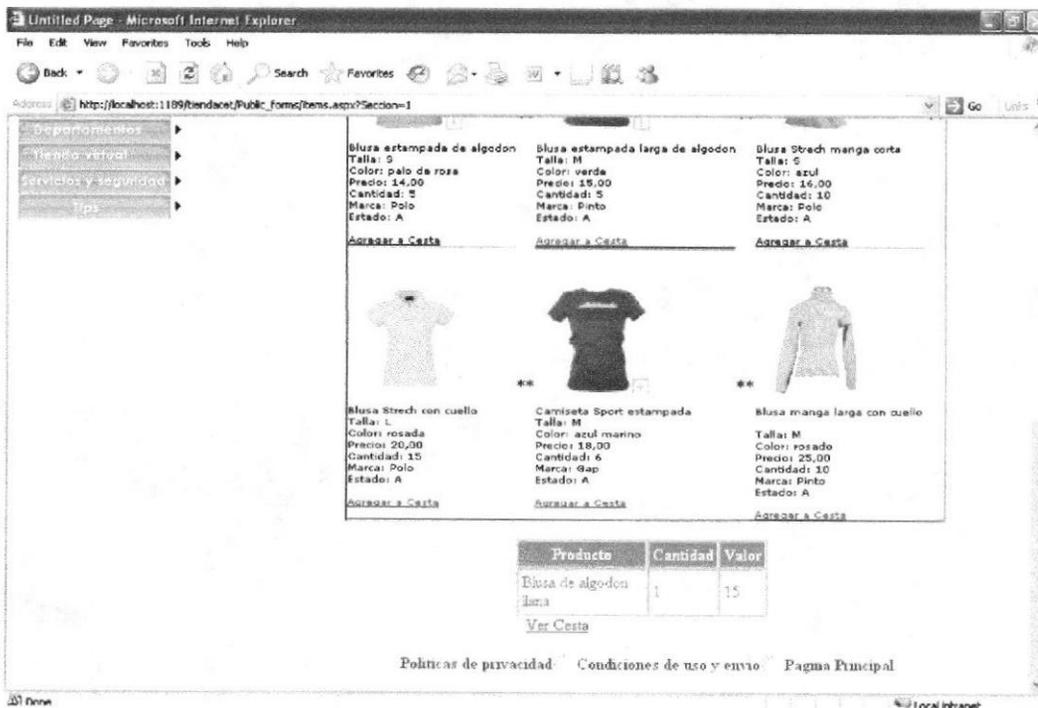


Figura 9-5: Producto añadido a la Cesta



Al hacer click en Ver Cesta se podrá visualizar todos los productos añadidos a la Cesta, y se podrá Seguir Comprando .

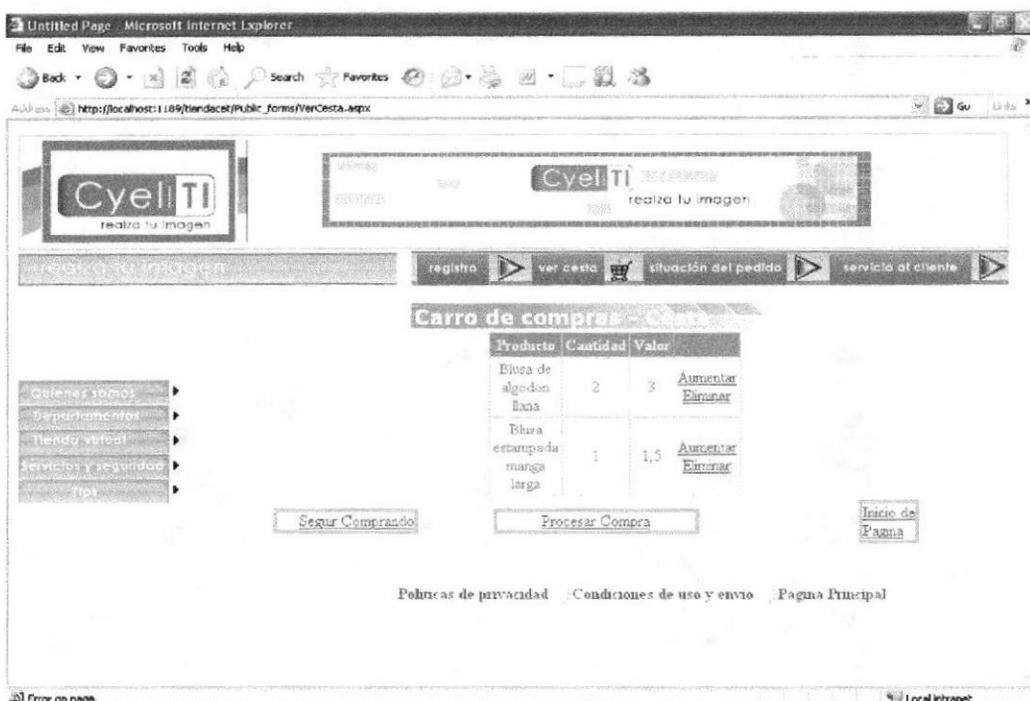


Figura 9-6: Producto en la Cesta

Al hacer click en Aumentar la cantidad del producto añadido a la Cesta se incrementará y al hacer click en Eliminar dichos productos se eliminarán de la Cesta.

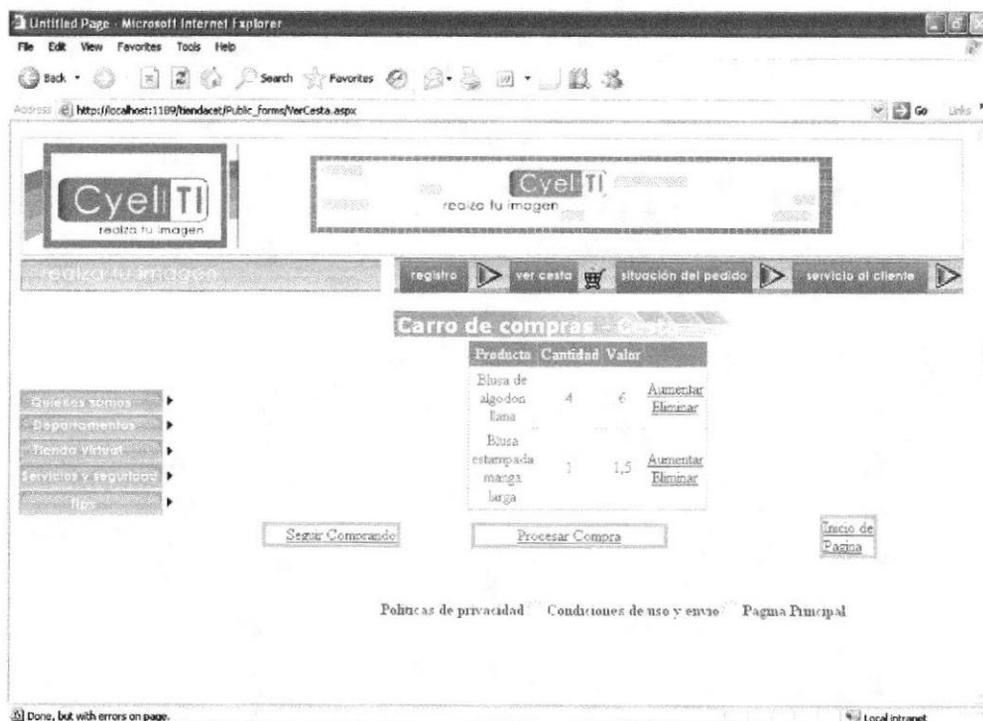


Figura 9-7: Cantidad de Productos aumentados en la Cesta

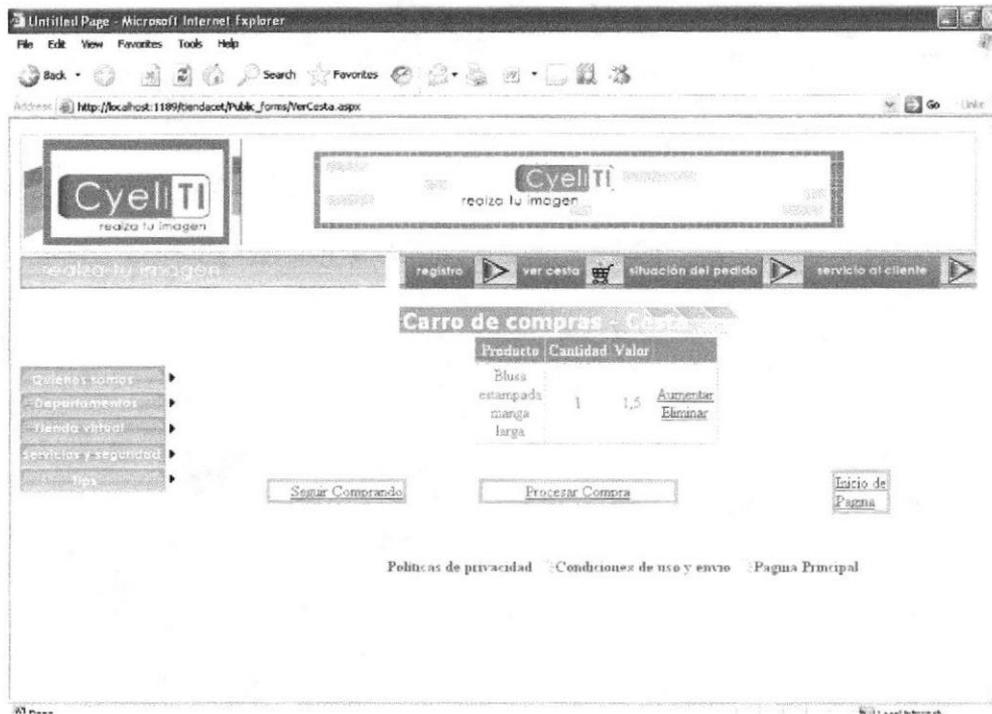


Figura 9-8: Cantidad de Productos eliminados de la Cesta

Si hace click en la opción **Seguir Comprando** inmediatamente aparecerá la pantalla de todos los productos según el Departamento.

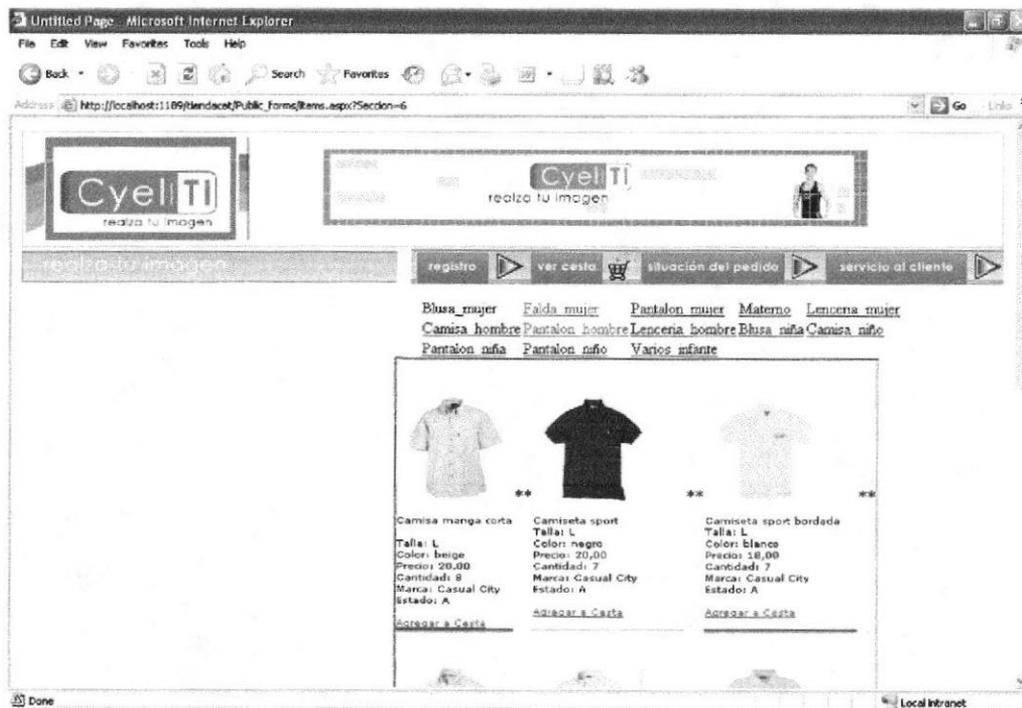


Figura 9-9: Ítems de Cyeliti

Si hace click en la opción **Procesar Compra** inmediatamente aparecerá la pantalla del Carro de Compras mostrándole todos los productos añadidos a la Cesta e indicándoles las Condiciones de la Compra como son: Fecha de entrega, Costo de Envíos y Forma de Pago.

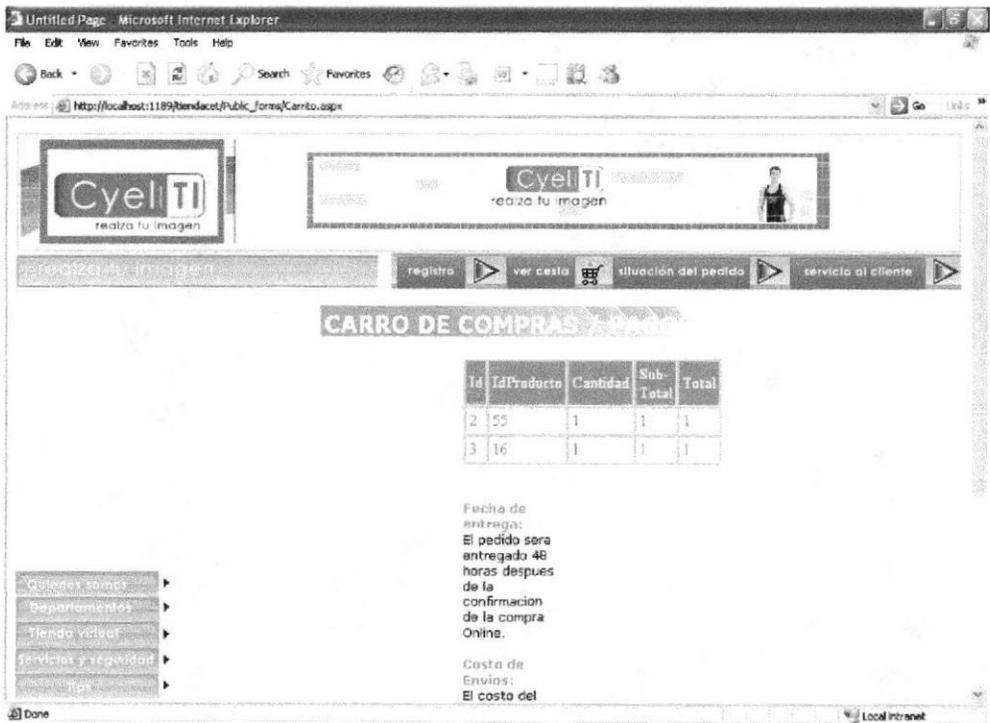
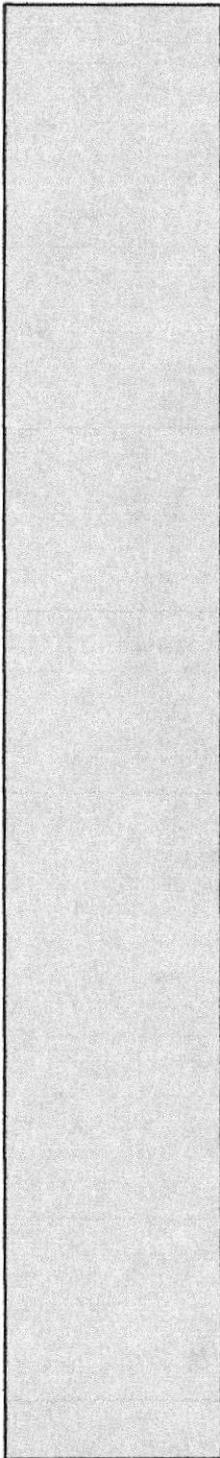


Figura 9-10: Carro de Compras

Al hacer click en **Grabar Compra** se grabará la compra en la base de datos.





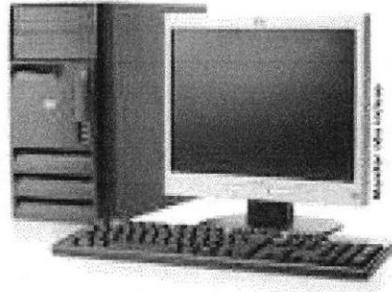
ANEXO A

A.1 CONOCIENDO DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Una **computadora** es una máquina programable, es decir, capaz de ejecutar programas desarrollados por programadores.

A la computadora también se le conoce por el término **ordenador** o **equipo informático**.



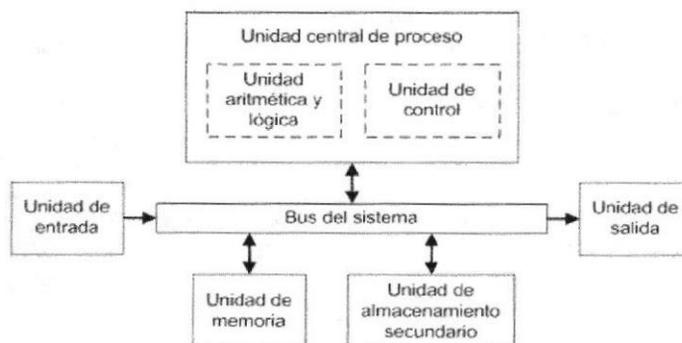
A-1: La Computadora

Atendiendo al tipo de datos que procesa una computadora, ésta puede ser de dos tipos: *analógica* o *digital*. Una **computadora analógica** manipula datos analógicos. Por el contrario, una **computadora digital** trabaja con datos digitales.

En todas las computadoras digitales se pueden identificar los siguientes bloques o **unidades funcionales** principales:

- Unidad de entrada
- Unidad central de proceso
- Unidad de salida

Para que las unidades más importantes de una computadora puedan "comunicarse" entre sí, existe un elemento que las interconecta, llamado bus del sistema. Físicamente, el **bus del sistema** es un conjunto de cables. En la siguiente figura se representan, de manera gráfica, las unidades funcionales más importantes de una computadora; las flechas indican las direcciones que pueden tomar los datos.



A-2: Unidades funcionales de una computadora



A.2 UNIDAD DE ENTRADA

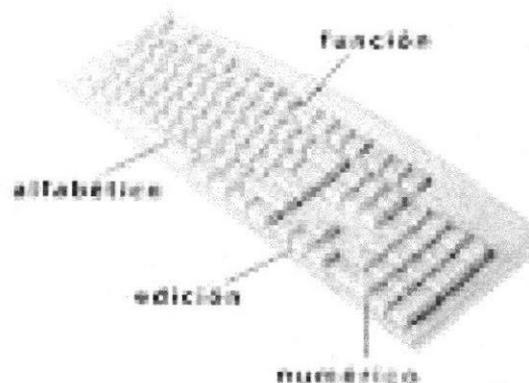
Sirven para introducir datos (información) a la computadora para su proceso. Los datos se leen de los dispositivos de entrada y se almacenan en la memoria central o interna.

Los dispositivos de entrada convierten la información en señales eléctricas que se almacenan en la memoria central. Los dispositivos de entrada típicos son los teclados, otros son: lápices ópticos, palancas de mando (*joystick*), CD-ROM, discos compactos (*CD*), etc. Hoy en día es muy frecuente que el usuario utilice un dispositivo de entrada llamado ratón que mueve un puntero electrónico sobre una pantalla que facilita la interacción usuario-máquina.

A.2.1 EL TECLADO

Un teclado es un periférico que consiste en un sistema de teclas, como las de una máquina de escribir, que te permite introducir datos a un ordenador o dispositivo digital. Cuando se presiona un carácter(tecla), envía una entrada cifrada al ordenador, que entonces muestra el caracter en la pantalla. Las teclas en los teclados de ordenador se clasifican normalmente como sigue:

- Teclas Alfanuméricas o Alfabéticas
- Teclas Funcionales
- Teclas Numéricas
- Teclas de Edición



A-3: El teclado



A.2.1.1 TECLAS ALFANUMÉRICAS O ALFABÉTICAS

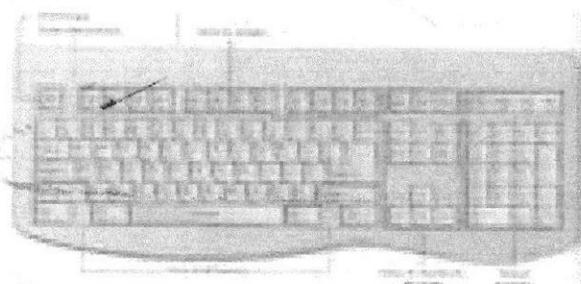
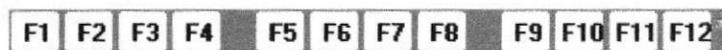
Un teclado alfanumérico se utiliza principalmente como un dispositivo para introducir texto.

≡	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	'	i	bksp
tab	q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	+	ç	
lock	a	s	d	f	g	h	j	k	l	ñ		ent	
shft	z	x	c	v	b	n	m	.	.	-		shft	

A-4: Teclas Alfanuméricas

A.2.1.2 TECLAS FUNCIONALES

Las teclas de funciones permiten a los usuarios introducir operaciones de uso común con un solo golpe de la llave y las teclas de control del cursor seleccionan posiciones coordinadas posicionando el cursor de la pantalla en un monitor de video.



A-5: Teclas Funcionales

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

F1 Ayuda del programa

F2 Renombra el archivo, acceso directo o carpeta seleccionados.

F3 Inicia una búsqueda en el directorio donde estás.

F4 Despliega el menú Ir a una carpeta diferente desde la barra de herramientas de una carpeta, buscar la lista de la barra de dirección en mi pc o en el explorador de Windows

F5 Actualiza el contenido de la ventana seleccionada. Muy útil para localizar archivos fantasmas.

F6 Desplazarse por los elementos de la pantalla de una ventana o del escritorio

F7 Para revisar la ortografía en el programa de Word

F8 Opciones cambiara opción de búsqueda, también para maximizar los juegos en red.

F10 Activar la barra de menús en el programa activo.

F11 Avanzar entre los elementos de una pagina de Web la barra de direcciones y la barra de Windows

A.2.1.3 TECLADO NUMÉRICO

El término **teclado numérico** se refiere al conjunto de teclas con números que hay en el lado derecho de algunos teclados (no a los números en la fila superior, sobre las letras). Los teclados numéricos también se refieren a los números (y a las letras correspondientes) en los teléfonos móviles.



A-6: Teclas Numéricas

A.2.1.4 TECLAS DE EDICIÓN

Las teclas de Edición se encuentran entre el teclado **alfanumérico** y el **numérico**. Esta zona del teclado tiene tres partes.

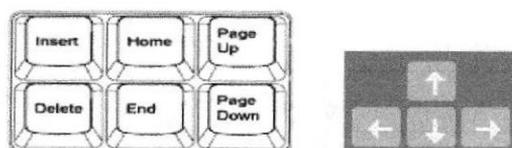
La parte inferior esta formada por teclas que contienen flechas, son las llamadas flechas del cursor y sirven para mover el cursor o puntero por la pantalla en la dirección de la flecha. La acción de mover el cursor es la segunda de las acciones del teclado numérico para las teclas que tienen flechas análogas (4, 8, 6 y 2), cuando esta desactivado este. La segunda parte del teclado de edición esta formado por seis teclas que están sobre las flechas del cursor:

La tecla **Insert** activa o desactiva la posibilidad de insertar caracteres entre otros escritos.

La tecla **Supr** o **Del**, cuya misión es la de suprimir el carácter que se encuentra directamente a la derecha o que está sobre el cursor, cada vez que se pulsa la tecla. Las teclas **Inicio** o **Home** y **Fin** o **End**, llevan al ser pulsadas, al inicio o al fin, respectivamente, de la línea de texto en donde nos encontramos.

Las otras dos teclas **Re Pág** o **Page Up** y **Av pág** o **Page Down** hacen que se retroceda o se avance una página respectivamente (también aparecen como segunda opción en algunas de las teclas del teclado numérico).

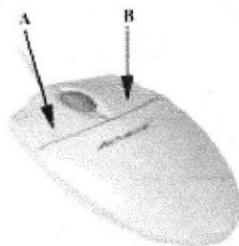
En la parte superior se encuentran las teclas **Impr Pant** o **Print Screen**, **Bloq despl** o **Scroll Lock** y **Pausa** o **Pause**. La tecla **impr pant** permite imprimir el contenido de la pantalla en la impresora, siempre que esté conectada., la tecla **Scroll Lock** bloquea el desplazamiento del contenido de la pantalla y la tecla **Pause** permite que se detenga momentáneamente la ejecución de alguna orden que se haya dado a la computadora.



A-7: Teclas de Edición

A.2.2 EL MOUSE

Es un dispositivo electrónico que nos permite dar instrucciones a nuestra computadora a través de un cursor que aparece en la pantalla y haciendo clic para que se lleve a cabo una acción determinada. A medida que el mouse rueda sobre el escritorio, en correspondencia, el cursor (puntero) en la pantalla hace lo mismo. Tal procedimiento permitirá controlar, apuntar, sostener y manipular varios objetos gráficos y de texto) en un programa.



A-8: El Mouse

Al igual que el teclado, el Mouse es el elemento periférico que más se utiliza en una PC(aunque en dado caso, se puede prescindir de él). Los "ratones" han sido los elementos que más variaciones han sufrido en su diseño. Es difícil ver dos modelos y diseños de ratones iguales, incluso siendo del mismo fabricante.

Es una unidad de ingreso de información. Funciona acoplado a la pantalla del operador permitiendo dar movilidad al cursor (señal apuntadora en pantalla).

A.3 UNIDAD DE PROCESO

Unidad central de proceso (Central Processing Unit, CPU). A esta unidad pertenece el *procesador*, que es, sin duda alguna, el componente más importante de la computadora; de él se dice que es el *cerebro* de la misma. El procesador es un chip que, debido a su miniaturización, también se le conoce como *microprocesador*. El procesador es el dispositivo que más define a una computadora. Esto quiere decir que dos máquinas cualesquiera, por ejemplo dos PCs, serán diferentes sólo por el hecho de que utilicen procesadores distintos, aunque pertenezcan a la misma categoría. El procesador es el máximo responsable de que los programas se ejecuten correctamente en la máquina. Para ello, este dispositivo "*dirige*" y "*supervisa*" a todos los demás. A su vez, esta unidad está constituida por otras dos: la unidad aritmético/lógica y la unidad de control:

- **Unidad aritmético/lógica** (Arithmetic/Logic Unit, ALU). Esta unidad sirve para realizar cálculos aritméticos y lógicos. Por ejemplo, una suma ($4 + 3 = 7$), una resta ($4 - 3 = 1$), una comparación ($4 < 3 = \text{falso}$), etc.
- **Unidad de control** (Control Unit, CU). A esta unidad le corresponde interpretar las instrucciones de los programas. Por tanto, ella es la encargada de establecer las operaciones que hay que realizar en la computadora y en qué orden.

A.4 UNIDAD DE SALIDA

A.4.1 MONITOR

Dispositivos de salida más comunes de las computadoras con el que los usuarios ven la información en pantalla. Recibe también los nombres de CRT, pantalla o terminal.

Los monitores más recientes no tienen problema en presentar gráficas, líneas y áreas de colores, además de letras de diferentes tipos y tamaños. Por esto también se les conoce como **monitores gráficos**.

Tipo del monitor	Resolución en pixeles	Número de colores
CGA	320 x 200	4
EGA	640 x 350	16
VGA	640 x 480	16
	320 x 200	256
Súper VGA	800 x 600	256
	1024 x 768	256
XGA	1024 x 768	65 536

En la actualidad hay monitores que pueden presentar 256 colores o tonos a la vez en una pantalla.

A.4.2 IMPRESORA

Como indica su nombre, la impresora es el periférico que el ordenador utiliza para presentar información impresa en papel. Las primeras impresoras nacieron muchos años antes que el PC e incluso antes que los monitores, siendo durante años el método más usual para presentar los resultados de los cálculos en aquellos primitivos ordenadores, todo un avance respecto a las tarjetas y cintas perforadas que se usaban hasta entonces.

La velocidad de una impresora se suele medir con dos parámetros:

- ppm: páginas por minuto que es capaz de imprimir;
- cps: caracteres (letras) por segundo que es capaz de imprimir.
-

Los tipos de impresora son:

- **INYECCIÓN DE TINTA:**

Este tipo de impresoras son hoy día las más populares por lo que se han convertido en serias competidoras de la impresora láser, además de su impresión de calidad a bajo costo. Su resolución media se encuentra en los 600 dpi. Aunque en un principio tuvo que competir duramente con sus adversarias matriciales, hoy son las reinas indiscutibles en el terreno doméstico, ya que es un entorno en el que la economía de compra y la calidad, tanto en color como en blanco y negro son factores más importantes que la

velocidad o la economía de mantenimiento, ya que el número de copias realizadas en estos entornos es bajo.

La impresión de inyección de tinta, como la impresión láser, es un método de no-impacto. La tinta es emitida por boquillas que se encuentran en el cabezal de impresión. El cabezal de impresión recorre la página en franjas horizontales, usando un motor para moverse lateralmente, y otro para pasar el papel en pasos verticales. Una franja de papel es impresa, entonces el papel se mueve, listo para una nueva franja. Para acelerar las cosas, la cabeza impresora no imprime sólo una simple línea de píxeles en cada pasada, sino también una línea vertical de píxeles a la vez.

La tinta se obtiene de unos cartuchos reemplazables.

Algunas impresoras utilizan dos cartuchos, uno para la tinta negra y otro para la de color, en donde suelen estar los tres colores básicos. Estas impresoras tienen como virtud la facilidad de manejo, pero en contra, si utilizamos más un color que otro, nos veremos obligados a realizar la sustitución del cartucho cuando cualquiera de los tres colores se agote, aunque en los demás compartimentos todavía nos quede tinta de otros colores.



A-9: Impresora Inyección de Tinta

• **IMPRESORA LÁSER:**

Una **impresora láser** es un tipo de impresora que permite imprimir información en papel con gran calidad, tanto en blanco y negro como en color, texto o gráficos.

El dispositivo impresor consta de un cilindro sensible a la luz, el cual captura partículas de tóner y las transfiere al papel. Una vez en el papel un láser descarga las partículas que no van a ser impresas, entonces todas las cargas se depositan en el papel. Posteriormente, mediante un proceso de grabado, las partículas de tóner cargadas quedan permanentemente en esta. Esta es una tecnología heredada de la xerografía y las fotocopiadoras.

Las impresoras láser normalmente se usan para realizar copias en blanco y negro, ya que las impresoras láser de color son muy caras, tanto en su precio de compra como en su precio de mantenimiento, ya que su tecnología es bastante compleja (usa cuatro tóners distintos, uno para cada color).

La principal ventaja de las impresoras láser respecto a las demás impresoras es que realiza copias de gran calidad en poco tiempo.



A-10: Impresora Láser

• **IMPRESORAS DE MATRIZ Y MARGARITA:**

Una impresora matricial o impresora de matriz de puntos es un tipo de impresora con una cabeza de impresión que se desplaza de izquierda a derecha sobre la página, imprimiendo por impacto, oprimiendo una cinta de tinta contra el papel, de forma similar al funcionamiento de una máquina de escribir. Al contrario que las máquinas de escribir o impresoras de margarita, las letras son obtenidas por selección de puntos de una matriz, y por tanto es posible producir distintos tipos de letra, y gráficos en general.



A-11: Impresora Matricial

A.5 UNIDAD DE ALMACENAMIENTO

Son dispositivos que sirven para almacenar el software del ordenador. Se basa en dos tipos de tecnologías: la óptica y la magnética. La magnética se basa en la histéresis magnética de algunos materiales y otros fenómenos magnéticos, mientras que la óptica utiliza las propiedades del láser y su alta precisión para leer o escribir datos.

A.5.1 DISCO DURO

Un disco duro es un soporte de almacenamiento mas o menos perdurable. Tiene tecnología magnética. Son habituales desde que salió el 286. Un disco duro está compuesto de numeroso discos de material sensible a los campos magnéticos, apilados unos sobre otros; en realidad se parece mucho a una pila de disquetes sin fundas y con el mecanismo de giro y el brazo lector incluido en la carcasa. Su giro posee una

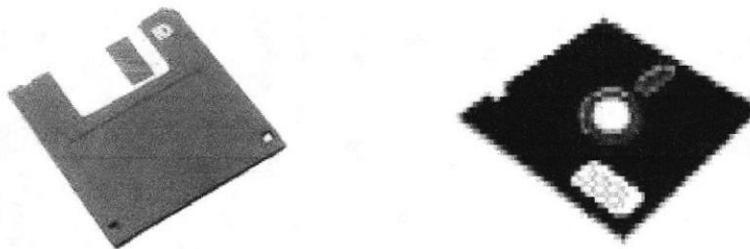
velocidad tan alta (unas 4.000 rpm), que es recomendable instalarle un ventilador para su refrigeración.



A-12: Disco Duro

A.5.2 DISCO DE 3/2 HD:

Ha permitido disponer de una memoria de masa a bajo coste y que ofrece una gran rapidez en la lectura y grabación de los datos almacenados o que se desea almacenar. Es un medio de almacenamiento magnético removible y el método principal para distribuir software para computadoras personales. Poseen menos capacidad de almacenamiento que los discos de 5 ¼ .

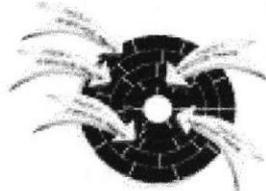


A-13: Disco de 3½ y 5 ¼

A.5.3 DISCO MAGNÉTICO:

Dispositivo de almacenamiento primario para computadores. Al igual que la cinta, este disco se graba de forma magnética y puede volver a usarse una y otra vez.

Son los dispositivos de almacenamiento secundario más utilizados. Van desde los pequeños diskettes de 3 ½ '' hasta los discos duros de cientos de MB de capacidad.



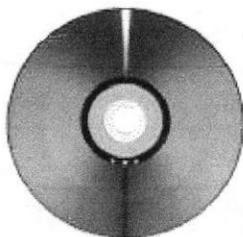
A-14: Disco Magnético

A.5.4 DISCOS ÓPTICOS

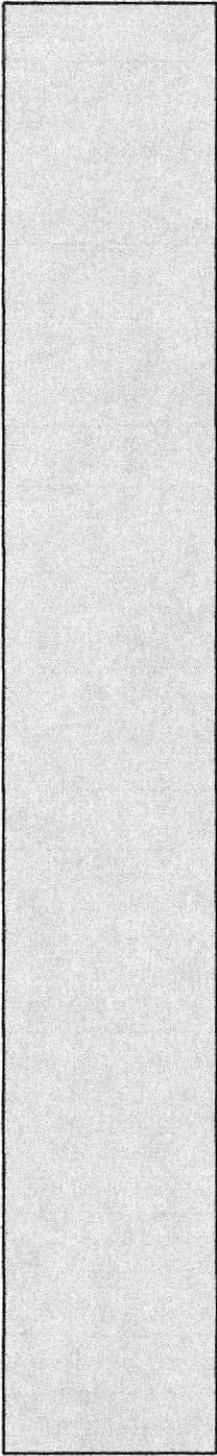
Los discos ópticos funcionan de manera similar que los magnéticos pero con rayos láser. Al escribir información en un disco de plástico o metálico, un rayo láser va perforando o marcando la superficie del disco; cada una de las marcas o perforaciones

indican un bit de información. Los discos ópticos se fabrican en diferentes tamaños (3.5, 4.75, 5.25, 8, 12, 14'' de diámetro) y se manejan tres tipos de unidades:

- **CD-ROM(Compact Disk- Read Only Memory):** Los discos compactos de sólo lectura, más conocidos como CD-ROM, son soportes que el usuario puede utilizar únicamente para extraer información, que pueda leer directamente o que pueda copiar en otras unidades. Son leídos por medio de luz. Por lo general son más lentos que los discos magnéticos, pero sus capacidades de almacenamiento son mayores por pulgada cuadrada. Hay fijos y removibles.
- **WORM(Write Once, Read Many):** Estas unidades de disco permiten al usuario grabar información sin que esta se pueda borrar; es decir, sólo registran información una vez. Si el usuario satura el disco, deberá comprar otro para poder guardar más información. La capacidad de almacenamiento de estas unidades varían desde 122 hasta 6400 MB.
- **DISCO ÓPTICO BORRABLE:**
Es lo más avanzado en almacenamiento óptico y aprovecha todas las ventajas que ofrece la tecnología; por tanto puede grabar y borrar información, permitiendo que un disco se use muchas veces como si fuera un diskette, pero con una capacidad de almacenamiento que va de 281 hasta 3200 MB. Esta tecnología, sin embargo, aun no ha logrado la precisión, la velocidad y el costo de los discos magnéticos, por lo que se utiliza poco.



A-15: Disco Óptico



ANEXO B

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

Este Glosario no solo pretende satisfacer sus dudas en cuanto a términos que aparecen en el Manual y que usted posiblemente no los comprende, sino que también hay conceptos básicos del maravilloso mundo de la computación, al que usted inevitablemente se va a introducir, lo cual también le ayudará a aumentar su cultura general.



Acceso directo

Icono vinculado a un archivo o carpeta y que, haciendo doble clic sobre él, nos permite abrirlo directamente.

Actividad de entrada/salida

Operaciones de lectura o escritura que ejecuta la computadora. La computadora efectuará lectura" cuando se escriba información con el teclado, o se seleccionen v elijan elementos utilizando el Mouse (ratón). Por otro lado, cuando se abra un archivo, la computadora leerá el disco en el cual está situado dicho archivo v lo abrirá.

La computadora ejecutará una operación de "escritura" cada vez que se almacene, envíe o imprima ó presente información en pantalla. Por ejemplo, la computadora realiza una escritura cuando se guarda información en el disco se muestra información en pantalla, o se envía información a una impresora o a través de un módem.

Actualizar

Poner al día la información presentada en pantalla con los datos mas recientes

Administración Remota

Administración de una computadora por un administrador situado en otra computadora y conectado a la primera a través de la red.

Administrador Base de Datos

Persona designada por el Consejo Directivo, que trabaja con los usuarios para crear, mantener, y salvaguardar los datos que se encuentran en una Base de Datos

Aplicación o programa

Están constituidos por una serie de instrucciones que la computadora es capaz de ejecutar para llevar a cabo tareas específicas que el usuario determina.

Archivo (File)

Conjunto de informaciones o instrucciones organizadas en registros y que se almacenan como una sola unidad que puede manejarse en bloque.

Los documentos son archivos pero hay otros tipos de archivos a los que no es correcto llamar documentos.

Archivo de programa

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

Archivo de texto

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

Archivo

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

Área de información

Área del texto, situada debajo de la línea de índice en la que se escribo la información.

Arquitectura

Diseño interno de la computadora.

Arrastrar

Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del Mouse (ratón) y desplazándolo. Por ejemplo, una ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.

Asociar

Identificar una extensión del nombre de archivo como "perteneciente" a una determinada aplicación, con el fin de que al abrir cualquier archivo que posea esa extensión, se inicie automáticamente dicha aplicación.

Autenticación

Validación de la información de inicio de sesión de un usuario



Background:

Fondo, segundo plano.

En un ambiente de computador multimedia, multitasking, se dice que un proceso tiene lugar en el background.



Barra de Desplazamiento

Barra con botones para indicar el desplazamiento hacia arriba o hacia debajo de una ventana activa

Barra de menús

Barra horizontal que contiene los nombres de todos los menús de la aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Base de Datos

Una **base** o **banco de datos** es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido, una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta.

Barra de Título

Parte superior de una ventana donde va el título de la misma

Barra de unidades

Permite cambiar de unidad seleccionando uno de los iconos de unidad.

Botón "Maximizar"

Pequeño botón que contiene una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el comando Maximizar del menú Control.

Botón "Minimizar"

Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un icono. Si está utilizando el teclado puede emplear el comando Minimizar del menú Control

Botón "Restaurar"

Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si está empleando el teclado, puede usar el comando restaurar del menú Control.

Botón de comando

Botón en un cuadro de diálogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones de comando habituales son "Aceptar" y "Cancelar". Cuando se elige un botón de comando en el que aparecen puntos suspensivos (por ejemplo, "Examinar...") aparece otro cuadro de diálogo



Botón de Inicio

Forma parte de la barra de tareas (casi siempre ubicado en el extremo izquierdo de está). Despliega un menú en el que contiene todos los comandos que se pueden utilizar con este sistema operativo.

Botón predeterminado

En algunos cuadros de diálogo, es el botón de comando que Windows preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tiene un borde más oscuro, que indica que quedará seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto un botón predeterminado, eligiendo otro botón de comando.

Browser

Conjunto de programas que permiten visualizar los servicios de Internet en modo gráfico.

Bus

Medio que permite a una computadora pasar información hacia y desde los periféricos.

Buscador

Parte fundamental del portal. Es el sitio más visitado por los internautas, porque permite buscar y encontrar temas o sitios relacionados en la amplia autopista del Internet.

Byte:

Unidad de medida binaria, formada por 8 bits.

**Carpeta**

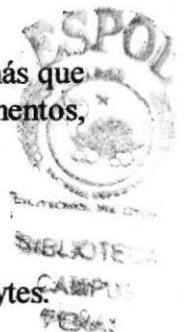
Al igual que el elemento de oficina que le da nombre, una carpeta no es más que un espacio en el que se deposita un objeto (habitualmente documentos, programas u otras carpetas).

CDROM

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

Cerrar

Eliminar una ventana o cuadro de diálogo, o abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando Cerrar del menú Control. Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonará dicha aplicación.



Ciberespacio

Un término usado para referirse al universo digital de información disponible a través de Internet.

Ciclo de vida de un sistema

Etapas que intervienen al desarrollar un Sistema. Técnicamente son 4: Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación.

Click

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

Cliente/servidor

Es una forma de computación que implica interacciones entre programas cliente y programas servidor. Los clientes solicitan servicios y los servidores los proporcionan.

Comando

Palabra o frase que suele aparecer en un menú y debe elegirse para ejecutar una acción determinada.

Contraseña

Medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los sistemas y recursos de la computadora. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un sistema. Palabra cifrada que permite autenticar el nombre de usuario. En GESACAD la contraseña distingue entre mayúsculas y minúsculas. Sólo los usuarios que se identifican y autentican positivamente pueden ser autorizados a conectarse al sistema.

Correo Electrónico

Es otro servicio que presta el Internet, para intercambiar información por medio de una dirección de correo o buzón, en cualquier parte del mundo.

CPU:

Central Processing Unit. Unidad Central de Procesamiento. Es el corazón del computador, la parte que piensa.

Cuadro de diálogo

Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows pueda ejecutar un determinado comando.

Cuadro de lista

En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio). Si en el cuadro de lista no caben todas las opciones disponibles, aparecerá también una barra de desplazamiento.



Cuadro de texto

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

Cuadro del menú Control

Icono situado a la izquierda de la barra de título. Este icono abre el menú Control de una ventana.

Cuadro flexible

Recuadro que cambia de forma al desplazar el Mouse (ratón). Un cuadro flexible puede utilizarse para definir un área de la imagen que se desea modificar, cortar, copiar o mover.

Cursor de selección

Elemento señalador que indica el lugar en el que se encuentra, dentro de una ventana, menú o cuadro de diálogo. El cursor de selección puede aparecer como una barra resaltada o como un rectángulo de puntos *alrededor de un texto*.

**Disk:**

También llamado Disco.

Unidad de almacenamiento de datos de un computador, ya sea ensamblado en él (disco duro- hard disk) o removible (disco flexible-floppy disk).

Directorio actual

Directorio con el cual se está trabajando en ese momento.

Directorio base

Directorio que es accesible para el usuario y que contiene sus archivos y programas. Los directorios base pueden asignarse a un usuario individual o bien ser compartidos por varios usuarios.

Directorio de destino

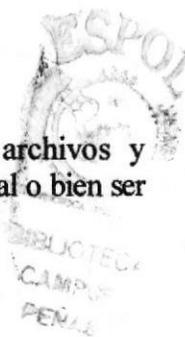
Directorio en el que se desea copiar, o mover uno o más archivos.

Directorio de origen

Directorio que contiene el archivo o -archivos que se desea copiar o mover.

Directorio

Parte de la estructura de organización de los archivos en disco. Un directorio puede contener archivos y otros directorios (denominados subdirectorios). Vea también árbol de directorios.



Disco Duro

Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

Diseño del escritorio

Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows.

Disquete

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

Doble clic

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

Dirección de correo electrónico

Es el lugar al cual se pueden enviar los mensajes de correo electrónico para un usuario. Una dirección de correo electrónico consta de un nombre de usuario y una dirección de Internet separados por el símbolo @.

Documentación

El texto o manual escrito que detalla la forma de uso

Documento

Archivo que se crea cuando guarda su trabajo en un programa.

**E-mail:**

Abreviatura de electrónica mail, correo electrónico, uno de los más populares servicios del Internet.

Esquema

La forma en que los datos se almacenan físicamente en la Base de Datos.

Elemento de pantalla

Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo, como la barra de título, los botones "Minimizar" y "Maximizar", los bordes de la ventana y las barras de desplazamiento.

Elemento de programa

Aplicación o documento, representado por un icono, dentro de una ventana de grupo.



Escritorio

Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, iconos y cuadros de diálogo. Al igual que su homónimo en la "vida real", el escritorio se convierte en el auténtico centro de operaciones del trabajo

Estación de trabajo

En general, computadora de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Se denominan estaciones de trabajo, para distinguirlas de aquellas en las que se ejecuta Windows NT Server y que se conocen como servidores.

Estudio de factibilidad

Define un problema y determina si una solución puede implementarse dentro de las restricciones de presupuesto.

Examinar

Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de usuario, grupos, dominios o computadoras.

Expandir

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

Extensión

Un punto y un máximo de tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.

**Fase de Análisis**

Etapas del ciclo de vida que corresponden a la obtención de información, por métodos como Encuesta, Entrevista, Cuestionario, etc.

Fase de Desarrollo

Se elaboran los diversos programas que constituirán el núcleo del Sistema.

Fase de Diseño

Se elaboran las perspectivas principales de un Sistema. La estructura del Sistema se elabora en esta etapa.

Fase de Implementación

Permite llevar una Planificación efectiva de los pasos para Implantar un Sistema y que se obtengan resultados reales.



Flujo de Datos

Dirección acerca de como se mueven o fluyen los datos dentro de una organización.

Formato rápido

Elimina la tabla de asignación de archivos y el directorio raíz de un disco, pero no busca áreas defectuosas en el mismo.

Fuente

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

Fuentes de pantalla

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

Frame

Página de Internet., se encuentra dividida en segmentos.

**Giga:**

Prefijo que significa millones.

GygaByte:

Aproximadamente un billón de bytes (en realidad 1.073,748.824 bytes), es una medida de capacidad de almacenamiento de datos.

GUI:

Interfaz Gráfica de Usuario.

**Hardware:**

Equipo de computación: piezas fijas de metal y plástico que constituyen la parte física y tangible del computador. Equipo utilizado para el funcionamiento de una computadora. El hardware se refiere a los componentes materiales de un sistema



informático. La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento. Los componentes de esas categorías están conectados a través de un conjunto de cables o circuitos llamado bus con la unidad central de proceso (CPU) del ordenador, el microprocesador que controla la computadora y le proporciona capacidad de cálculo



Icono

Representación gráfica de un elemento en Windows.

En un entorno de tipo visual, como es el del sistema operativo Windows, el icono cumple el cometido de representar gráficamente alguna cosa intangible (un programa, un documento, una unidad, un directorio, un grupo o una aplicación). Un icono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

ID de computadora

Nombre que identifica una computadora dentro de un ID de red determinado.

Impresora Inyección Tinta

Impresora que dispara chorros tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

Impresora predeterminada

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

Impresora

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

Interfaz de usuario

Es la forma en que los usuarios pueden comunicarse con una computadora. Comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. Sus principales funciones son:

- Manipulación de archivos y directorios
- Herramientas de desarrollo de aplicaciones
- Comunicación con otros sistemas
- Información de estado
- Configuración de la propia interfaz y entorno
- Intercambio de datos entre aplicaciones
- Control de acceso
- Sistema de ayuda interactivo.



Interfaz gráfica de usuario

La interfaz gráfica de usuario (en inglés *Graphical User Interface*, **GUI**) es un tipo de interfaz de usuario que utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos (iconos, ventanas, tipografía) para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa para facilitar la interacción del usuario con la computadora

Internet

Es el resultado de la conexión de miles de redes informáticas ya existentes, por lo que se le ha llamado también la red de redes.

Internauta

Persona que utiliza el internet

Kilobyte:

Aproximadamente mil bytes (en realidad 1024 bytes), es una medida de capacidad de almacenamiento de datos.

**Manejador de Base de Datos**

Software para trabajo en grupo. Administración de la información en línea.

Maximizar

Ampliar una ventana a su tamaño máximo, utilizando el botón "Maximizar" (situado a la derecha de la barra de título) o el comando Maximizar del menú Control.

Mbps:

Abreviatura de megabits per second.
Medida de velocidad de transmisión como la de un MODEM o la de la red.

Megabit:

Aproximadamente un millón de bits, en realidad 1,048.576.

Megabyte:

Aproximadamente un millón de bytes, en realidad 1,048.576.

Memoria

Un área temporaria de guardado de información para archivos y aplicaciones.

Memoria virtual

Espacio del disco duro que Windows utiliza como si se tratase de memoria físicamente disponible. Windows consigue este efecto mediante el uso de archivos de intercambio. La ventaja de usar memoria virtual es que permite ejecutar

simultáneamente más aplicaciones de las que permitiría, de otro modo, la memoria disponible físicamente en el sistema. Los inconvenientes son, el espacio necesario en el disco para el archivo de intercambio de memoria virtual y la reducción de la velocidad de ejecución cuando se necesite realizar operaciones de intercambio de memoria.

Menú

Lista de opciones disponibles en una ventana de aplicación para el usuario. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús situada cerca de la parte superior de la ventana. Para abrir un menú basta con seleccionar el nombre del mismo, con el Mouse o ratón u otro dispositivo apuntador, y luego seleccionar, de la misma forma que seleccionó el menú, la opción que desee.

Minimizar

Reducir una ventana a un icono por medio del botón "Minimizar" (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando Minimizar del menú Control.



Navegar

Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet. Puede navegar a través de Internet en una variedad de formas. Puede trasladarse a través de una serie de menús seleccionando opciones en cada menú. También puede navegar a través de páginas de la World Wide Web (WWW) seleccionando hipervínculos en cada página. Adicionalmente, puede navegar directamente especificando los lugares que desea visitar.

Navegador

Visualizador y editor de datos en pantalla, como si fuera texto en un documento de pensamiento de palabra. Véase browser.

Nombre de computadora

Nombre exclusivo, con una longitud máxima de hasta 15 caracteres en mayúsculas, que identifica a una computadora en la red. Este nombre no puede ser igual al de ninguna otra computadora o dominio de la red.

Nombre de usuario

Esta información se usa para verificar que usted esté autorizado para usar el sistema. Es el nombre mediante el cual el usuario se identifica en el sistema. Cada usuario ha de tener un nombre de usuario distinto para que la identificación sea unívoca.

P

PC:

Computadora Personal.

Permiso

Regla asociada a un objeto (generalmente un directorio, archivo o impresora) para regular los usuarios que pueden acceder al objeto y el modo en que se realiza este acceso.

Pie de página

Texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento cuando se imprime.

Píxel:

Punto en el monitor o en una imagen de mapa de bits (proviene de Picture Element, elemento de dibujo).

Portapapeles

Área de almacenamiento temporal en memoria, que se utiliza para transferir información. Es posible cortar o copiar información en el Portapapeles y posteriormente pegarla en otro documento o aplicación.

Procesador

Parte principal de la computadora. Sinónimo de CPU

Proceso en Línea

Los Datos son capturados y procesados automáticamente, para la obtención de información. Tales resultados dan información Importante.

Protector de pantalla

Diseño o imagen móvil que aparece en la pantalla cuando transcurre un determinado intervalo de tiempo sin que se utilice el Mouse (ratón) o el teclado.

Puerto

Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo a la computadora, por ejemplo una impresora, un monitor o un módem. La información se envía desde la computadora al dispositivo a través de un cable.



R

RAM

Siglas en ingles de "memoria de acceso aleatorio", la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en RAM se pierde cuando se apaga la computadora.

Recurso

Cualquier elemento de un sistema de computadora o de una red, tal como una unidad de disco, una impresora o la memoria, que puede ser asignado a un programa o a un proceso durante su ejecución

ROM:

Abreviatura de Read only memory, en español: Memoria de solo lectura, es decir memoria fija, que no puede modificarse.

Ruta de acceso

Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo llamado LEAMF WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\vmdows\leame.txt.

S

Seleccionar

Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el Mouse (ratón) o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

Servidor

En general, un servidor es una computadora que proporciona recursos compartidos a los usuarios de la red, como archivos e impresoras compartidos.

Sistema de archivos

En los sistemas operativos se denomina así la estructura global en la que se asignan nombres, y se guardan y organizan los archivos.

Sistema Integrado

Grupo de módulos principales, que pueden actuar como sistemas independientes. Cumpliendo el funcionamiento de integración.

Sistema local

Es el sistema que usted emplea. Las interacciones entre su computadora y otra computadora de la Internet se describen usando los términos sistema

local v -moto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra.

Sistema Operativo

Un **sistema operativo** (SO) es un conjunto de programas destinados a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera eficiente. Comienza a trabajar cuando se enciende el ordenador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos.

Software:

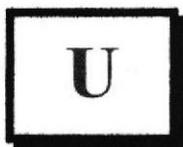
Es el conjunto de instrucciones que un ordenador emplea para manipular datos: por ejemplo, un procesador de textos o un videojuego. Estos programas suelen almacenarse y transferirse a la CPU a través del hardware de la computadora. El software también rige la forma en que se utiliza el hardware, como por ejemplo la forma de recuperar información de un dispositivo de almacenamiento

Subdirectorio

Directorio contenido en otro directorio.

Svga

Super vídeo Graphics Array o Super matriz Gráfica de vídeo para monitores



Unidad de disco lógica

Es una sub-partición de una partición extendida de un disco duro.

Unidad física

Unidad accesible a través de la red, que proporciona los servicios necesarios para la utilización y administración de un dispositivo concreto, como por ejemplo un dispositivo de enlace de comunicaciones. Las unidades físicas se implementan mediante una combinación de hardware, software y microcódigo.

UPS

Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica

Usuário

Persona que utiliza una aplicación de servicio. Cualquier individuo que interactúa con el computador a nivel de una aplicación.

Usuario conectado

Usuario que accede a una computadora o a otro recurso a través de la red.



Usuario final

El *usuario final* de un producto informático (bien sea hardware o software), es la persona a la que va destinada dicho producto una vez ha superado las fases de desarrollo correspondientes.

Normalmente, el software se desarrolla pensando en la comodidad del *usuario final*, y por esto se presta especial interés y esfuerzo en conseguir una interfaz de usuario lo más clara y sencilla posible.



Ventana

Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambio de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un icono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de aplicación

Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

Ventana de directorio

Ventana del Administrador de archivos que muestra el contenido de un disco. En esta ventana aparece tanto el árbol de directorios como el contenido del directorio actual. Una ventana de directorio es una ventana de documento que se puede mover, cambiar de tamaño, reducir o ampliar.

Ventana de impresora

Muestra la información de una de las impresoras que se ha instalado o la que se ha conectado. Para cada impresora podrá ver los documentos que están esperando ser impresos, los usuarios a quienes pertenecen, su tamaño e información adicional.

Virtual:

Dícese de algo que existe solo en software; no es físico

VMS:

Abreviatura de Virtual Memory System, en español: Sistema de Memoria Virtual.



Windows XP

La unión de Windows NT/2000 y la familia de Windows 9.x se alcanzó con Windows XP puesto en venta en 2001 en su versión Home y Professional. Windows XP usa el núcleo de Windows NT. Incorpora una nueva interfaz y hace alarde de mayores capacidades multimedia. Además dispone de otras novedades como la multitarea mejorada, soporte para redes inalámbricas y asistencia remota. Se puede agregar inmediatamente de haber lanzado el último Service Pack (SP2) Microsoft diseñó un sistema orientado a Empresas y Corporaciones llamado Microsoft Windows XP Corporate Edition, algo similar al Windows XP Profesional, solo que diseñado especialmente a Empresas. En el apartado multimedia, XP da un avance con la versión Media Center. Esta versión ofrece una interfaz de acceso fácil a todo lo relacionado con multimedia (TV, fotos, reproductor DVD, Internet...)

World Wide Web

La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermedios que facilita examinar cuando se busca información en Internet. La información disponible en la World Wide Web es presentada en páginas Web. Una página de la Web puede contener texto y gráficas que pueden ser vinculadas a otras páginas. Estos hipervínculos le permiten navegar en una forma no - secuencial a través de la información

WWW

World Wide Web (WEB O W3) es un sistema de información distribuida creada por los científicos del laboratorio europeo de investigación nuclear (CERN) de Ginebra, suiza, basado en el concepto de hipertexto.