

# 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 :

EXAMEN ONLINE  
" JOR-VIV-MAR "

Manual de Usuario



Autores :

Estrada Vera Jorge Jonathan  
Estupiñan Palomino Viviana Pilar  
Taipe Guanoluisa María Catalina

**DIRECTOR :**

Ing. José Rodríguez Rojas

**Año 2008**

**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:**

EXAMEN\_ONLINE  
"JOR-VIV-MAR"

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES:**

ESTRADA VERA JORGE JONATHAN  
ESTUPIÑAN PALOMINO VIVIANA PILAR  
TAIPE GUANOLUISA MARÍA CATALINA

**DIRECTOR**

ING. JOSÉ RODRÍGUEZ ROJAS

**AÑO  
2007**



## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a Dios y a todas aquellas personas que en todo este largo camino recorrido han ayudado a culminar mi carrera, a quienes: me alentaron a seguir adelante, me ayudaron y levantaron cuando caía, ya que sin ellos no estaría aquí. No hay palabras para expresar tanta gratitud, simplemente gracias.

Jorge Jonathan Estrada Vera.

## **AGRADECIMIENTO**

Sea esta la oportunidad para agradecer a DIOS nuestro Creador quien es la fuente suprema de toda sabiduría y quien ha permitido que llegue a culminar con éxito mi carrera; a mis Padres, hermano, abuelos, tíos, primos y sobrina.

Viviana Pilar Estupiñan Palomino.

## 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 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 Tópico.

María Catalina Taipe Guanoluisa



## DEDICATORIA

Este t3pico de graduaci3n est3 dedicado a mis Padres que con su abnegaci3n y sacrificio me dieron su apoyo durante mi carrera, para que de esta manera culminara una de mis metas.

Jorge Jonathan Estrada Vera.



## DEDICATORIA

Dedico el presente t3pico de graduaci3n a DIOS nuestro Creador en reconocimiento de su poder y misericordia demostrados durante el desarrollo de mis estudios, a 3l sea la gloria y la honra por que sin su bendici3n no hubiera sido posible culminar una de mis mayores metas.

Viviana Pilar Estupiñan Palomino.



## **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.

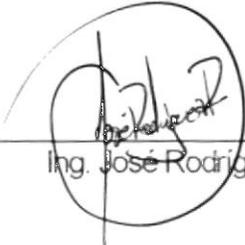
María Catalina Taipe Guanoluisa.

## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de 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.

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

FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



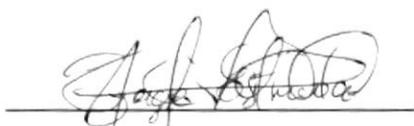
---

Ing. José Rodríguez Rojas



31/12/2011  
11:00 AM  
PE...

FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



**Jorge Jonathan Estrada Vera**



**Viviana Pilar Estupiñan Palomino**



**Maria Catalina Taipe Guanoluisa**



# INDICE DE CONTENIDO

<b>1. GENERALIDADES</b>	<b>1</b>
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. OBJETIVOS DE ESTE MANUAL	1
1.3. A QUIEN VA DIRIGIDO	1
1.4. LO QUE DEBE CONOCER	1
1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL	2
1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL	2
1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS	2
1.7.1. Convenciones de Formatos de Texto	3
1.7.2. Convenciones del Mouse	3
1.7.3. Convenciones del Teclado	3
1.8. SOPORTE TÉCNICO	4
<b>2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA</b>	<b>1</b>
2.1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS	1
2.2. AMBIENTE WINDOWS	1
2.2.1. El Botón Inicio y la Barra de Tareas	1
2.2.2. Obteniendo Ayuda de Windows	2
2.2.3. El Escritorio de Windows	3
2.3. VER EL CONTENIDO DE SU PC	4
2.4. BUSCAR UN ARCHIVO O CARPETA	5
2.5. EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS	6
2.6. MANTENIMIENTO DE SU PC	6
2.6.1. Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos	6
2.6.2. Liberador de Espacio en disco	8
2.6.3. Vaciar la Papelera de Reciclaje	9
2.7. FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER	10
2.7.1. Manejo del Internet Explorer	10
2.7.2. Buscar información en el Internet Explorer	11
2.7.3. Configurar la Página de Inicio en el Internet Explorer	11
2.8. INSTALACIÓN DEL IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL	12
2.8.1. Instalando IIS	12
2.8.2. Accediendo al Servidor Web	13
2.8.3. Sitio Web Predeterminado en el IIS	14
2.8.4. Colocar una Página Web	15
2.9. ACERCA DE INTERNET	15
2.9.1. Correo electrónico	15
2.9.2. Direcciones de Correo Electrónico y sistema de envío	16
2.9.3. Seguridad y Correo Electrónico	16
2.9.4. La World Wide Web (WWW)	16
2.9.5. Navegador Web o Explorador Web	17
2.9.6. HTTP	17
2.9.7. URL	17



<b>3.</b>	<b>REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....</b>	<b>1</b>
<b>4.</b>	<b>REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE .....</b>	<b>1</b>
<b>5.</b>	<b>INGRESAR AL SITIO WEB.....</b>	<b>1</b>
5.1.	ENTRAR AL SITIO .....	1
<b>6.</b>	<b>CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE.....</b>	<b>1</b>
<b>6.1.</b>	<b>CABECERA.....</b>	<b>1</b>
6.1.1.	Menú Superior.....	1
6.1.1.1.	Menú Estático.....	1
6.1.1.2.	Opciones del Menú Estático.....	2
<b>6.2.</b>	<b>LINKS INFERIORES .....</b>	<b>2</b>
<b>6.3.</b>	<b>LAS PÁGINAS DEL WEB SITE .....</b>	<b>3</b>
6.3.1.	Página Principal – Index (Principal.aspx).....	3
6.3.2.	Página Inicio de Sesión (Principal.aspx).....	4
6.3.3.	Página QUIENES SOMOS (Empresa.aspx).....	5
6.3.4.	Página Contáctenos (Contactenos.aspx).....	6
6.3.5.	Página Registro de exámen (RegistroExamen.aspx).....	7
6.3.6.	Página Rendir examen (RendirExamen.aspx).....	8
6.3.7.	Página Crea examen (Plantilla.aspx).....	9
6.3.8.	Página Consultar Examen (Consultar.aspx).....	10
<b>A.1.</b>	<b>CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN .....</b>	<b>1</b>
A.1.1.	CONOCIENDO LA COMPUTADORA .....	1
A.1.2.	UNIDAD DE ENTRADA.....	2
A.1.2.1.	El Teclado.....	2
A.1.2.2.	Tedas Alfanuméricas ó Alfabéticas.....	2
A.1.2.3.	Tedas de función o fila de teclas F.....	4
A.1.2.4.	Teclado Numérico .....	5
A.1.2.5.	Teclado de Navegación o edición.....	5
A.1.3.	EL MOUSE.....	6
A.1.4.	UNIDAD DE PROCESO.....	8
A.1.5.	UNIDAD DE SALIDA.....	8
A.1.6.	UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR .....	9

# INDICE DE FIGURAS

## CAPÍTULO 2

<i>Figura 2-1: Ventana Principal de Windows</i> .....	1
<i>Figura 2-2: Botón Inicio y Barra de Tareas</i> .....	1
<i>Figura 2-3: Menú Inicio</i> .....	2
<i>Figura 2-4: Ayuda de Windows</i> .....	3
<i>Figura 2-5: Contenido de Mi PC</i> .....	4
<i>Figura 2-6: Buscando Archivos o Carpetas</i> .....	5
<i>Figura 2-7: Menú Buscar</i> .....	5
<i>Figura 2-8: Explorando su PC</i> .....	6
<i>Figura 2-9: Asistente para copia de seguridad o restauración</i> .....	7
<i>Figura 2-10: Elementos para incluir en la copia de seguridad</i> .....	7
<i>Figura 2-11: Finalización del Asistente de copia de seguridad o restauración</i> .....	8
<i>Figura 2-12: Seleccionar Unidad para Liberar espacio</i> .....	8
<i>Figura 2-13: Seleccionar Archivos para eliminar</i> .....	9
<i>Figura 2-14: Papelera de Reciclaje</i> .....	10
<i>Figura 2-15: Barra de Búsqueda en el Internet Explorer</i> .....	11
<i>Figura 2-16: Configurar la página de Inicio en el Internet Explorer</i> .....	12
<i>Figura 2-17: Instalación del Internet Information Server en XP</i> .....	13
<i>Figura 2-18: Componentes de Windows</i> .....	13
<i>Figura 2-19: Comprobación del IIS en el Explorador</i> .....	14

## CAPÍTULO 5

<i>Figura 5-1: Pantalla de Internet Explorer</i> .....	1
<i>Figura 5-2: Ingreso al Sitio Web jor-viv-mar</i> .....	1
<i>Figura 5-3: Página Principal de JOR-VIV-MAR</i> .....	2

## CAPÍTULO 6

<i>Figura 6-1: Cabecera del Sitio Web jor-viv-mar</i> .....	1
<i>Figura 6-2: Menú estático antes de iniciar sesión</i> .....	1
<i>Figura 6-3: Menú estático una vez que ha iniciado sesión</i> .....	1
<i>Figura 6-4: Vínculos del menú inferior</i> .....	2
<i>Figura 6-5: Página Principal de jor-viv-mar</i> .....	3
<i>Figura 6-6: Iniciar sesión en jor-viv-mar</i> .....	4
<i>Figura 6-7: Quienes somos en jor-viv-mar</i> .....	5
<i>Figura 6-8: Contáctenos en jor-viv-mar</i> .....	6
<i>Figura 6-9: Registro de examen en jor-viv-mar</i> .....	7
<i>Figura 6-10: Rendir examen en jor-viv-mar</i> .....	8
<i>Figura 6-11: Crear examen en jor-viv-mar</i> .....	9
<i>Figura 6-12: Consultar en jor-viv-mar</i> .....	10

# INDICE DE TABLAS

## CAPÍTULO 1

<i>Tabla 1-1: Organización del Manual</i> .....	2
<i>Tabla 1-2: Convenciones de formatos de texto</i> .....	3
<i>Tabla 1-3: Convenciones del Mouse</i> .....	3
<i>Tabla 1-4: Convenciones del Teclado</i> .....	4

## CAPÍTULO 2

<i>Tabla 2-1: Descripción del menú inicio</i> .....	2
<i>Tabla 2-2: Funciones de los accesos directos</i> .....	3

## CAPÍTULO 3

<i>Tabla 3-1: Requerimientos de Hardware</i> .....	1
----------------------------------------------------	---

## CAPÍTULO 4

<i>Tabla 4-1: Sistema Operativo</i> .....	1
<i>Tabla 4-2: Browser</i> .....	1
<i>Tabla 4-3: Herramientas de desarrollo</i> .....	1

## CAPÍTULO 6

<i>Tabla 6-1: Menú Estático</i> .....	2
<i>Tabla 6-2: Vínculos</i> .....	2
<i>Tabla 6-3: Vínculos en la Pantalla Principal de jor-viv-mar</i> .....	3
<i>Tabla 6-4: Inicio de Sesión en jor-viv-mar</i> .....	4
<i>Tabla 6-5: Quienes somos en jor-viv-mar</i> .....	5
<i>Tabla 6-6: Contáctenos en jor-viv-mar</i> .....	6
<i>Tabla 6-7: Registro de examen en jor-viv-mar</i> .....	7
<i>Tabla 6-8: Rendir examen en jor-viv-mar</i> .....	8
<i>Tabla 6-9: Crear exámen en jor-viv-mar</i> .....	9
<i>Tabla 6-10: Consultar en jor-viv-mar</i> .....	10



# CAPÍTULO 1

## GENERALIDADES



# 1. GENERALIDADES

## 1.1. INTRODUCCIÓN

Si usted no está familiarizado con el Sitio Web es necesaria una revisión a fondo de este manual antes y/o durante la visualización de las páginas, ya que le indicará paso a paso la operación del mismo.

Este manual contiene una clara explicación para los usuarios, debido a que posee una información concisa y precisa de cómo navegar en el Sitio Web jor-viv-mar, además muestra como utilizar sus diferentes servicios.

## 1.2. OBJETIVOS DE ESTE MANUAL

El Objetivo de este manual es guiar tanto a los usuarios interesados como al personal encargado del manejo y administración del Sitio Web.

Entre los temas que se desarrollaran en los capítulos de este manual se tienen:

- ¿Cómo navegar en el Sitio Web jor-viv-mar?
- Guía para conocer el entorno de Windows XP.
- Explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que conforman el Sitio Web.
- Guía para el manejo de cada una de las opciones del Sitio Web.

## 1.3. A QUIEN VA DIRIGIDO

Este manual está destinado a todos los usuarios finales como soporte, para cumplir con el mantenimiento de las páginas del Sitio Web en su etapa de operación.

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

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



## 1.4. LO QUE DEBE CONOCER

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

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

## 1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado de la siguiente manera:

<b>Generalidades</b>	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la Interfase Gráfica
<b>Ambiente Operacional</b>	
Capítulo 3	Requerimientos de Hardware
Capítulo 4	Requerimientos de Software
<b>Operación</b>	
Capítulo 5	Ingresar al Sitio Web.
Capítulo 6	¿Cómo navegar en el Sitio Web?
<b>Anexos</b>	
Anexo A	Conocimientos de Computación e Internet.
Anexo B	Glosario de Términos

Tabla 1-1: Organización del Manual

## 1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

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

Luego de leer este manual los usuarios van a operar en el Sitio Web jor-viv-mar estarán en capacidad de:

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



## 1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

## 1.7.1. CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.

Formato	Tipo de Información
Menor que – Mayor que <>	Nombres de opciones que puede elegir el usuario, ya sea haciendo uso del Mouse o del teclado.
Gráfico de botones	Representación gráfica de los botones
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
<b>Negrita</b>	Términos a resaltar por su importancia..

Tabla 1-2: Convenciones de formatos de texto

## 1.7.2. CONVENCIONES DEL MOUSE.

Término	Significado
“Hacer Clickk”	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente. .
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que se desea señalar.

Tabla 1-3: Convenciones del Mouse

## 1.7.3. CONVENCIONES DEL TECLADO.

Tecla	Significado
Tecla ENTER (ENTRAR-RETORNO)	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presione ENTER”.
Teclas de método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F10 para mostrar una lista de elementos.
Teclas direccionales  ←, →, ↑, ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.

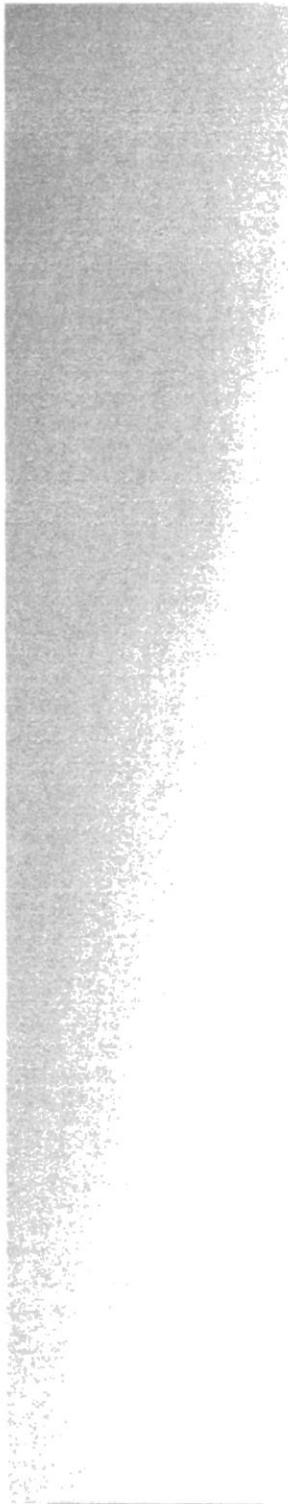
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones.</li><li>➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.</li></ul>

Tabla 1-4: Convenciones del Teclado

## 1.8. SOPORTE TÉCNICO.

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

Si desea una consulta más exhaustiva sobre el Sitio Web, contáctese con la oficina de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM), empresa desarrolladora del Sitio.



## **CAPÍTULO 2**

### **EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA**



## 2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

### 2.1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

Windows es un Sistema Operativo que tiene herramientas administrativas, aplicaciones, etc., que ayudan al mejor desempeño de las tareas en el computador. Este sistema operativo tiene un ambiente amigable lo que favorece especialmente a los usuarios novatos.

### 2.2. AMBIENTE WINDOWS

Al iniciar su computador aparecerá la ventana principal de Windows, esta ventana es el centro de operaciones de Windows, el usuario puede acceder a diferentes aplicaciones desde la Barra de Tarea o el Escritorio (Ver Figura 2-1).

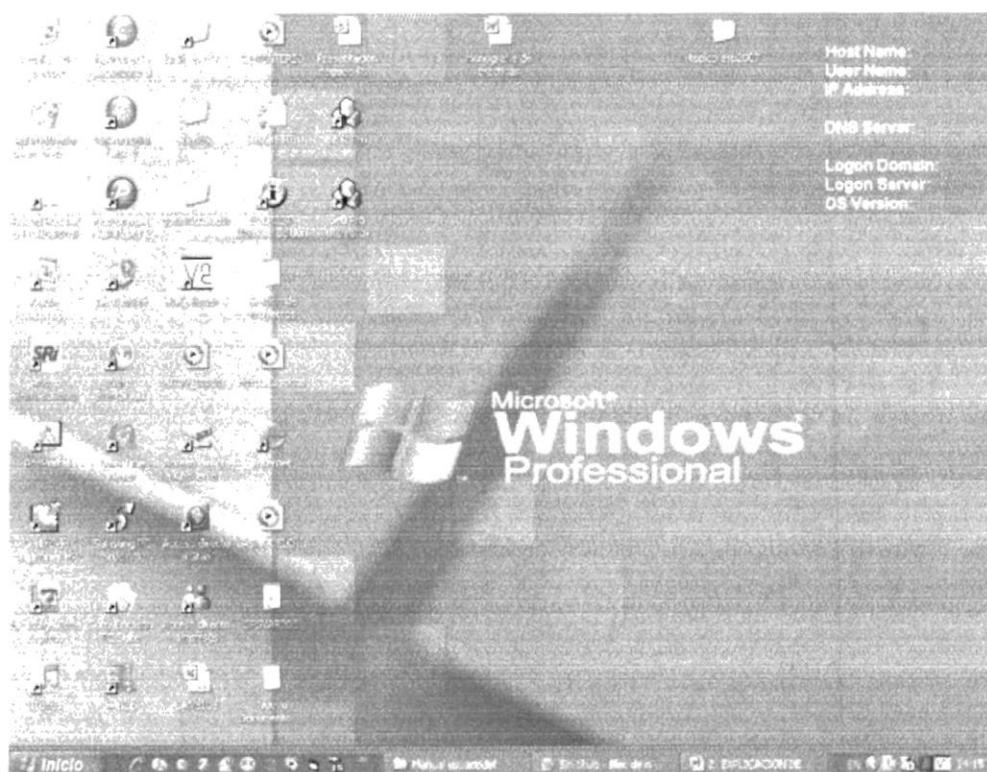


Figura 2-1: Ventana Principal de Windows

#### 2.2.1. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

La primera vez que inicie Windows encontrará el botón "Inicio" y la barra de tareas en la parte inferior de la pantalla. Está predeterminada que siempre estén visibles cuando Windows esté en ejecución (Ver Figura 2-2).



BOTÓN INICIO

BARRA DE TAREAS

Figura 2-2: Botón Inicio y Barra de Tareas

Si hace click en el botón  a continuación se mostrará un menú que contiene diferentes opciones que el usuario puede realizar en el sistema. (Ver Figura 2-3).

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

Figura 2-3: Menú Inicio

Tabla 2-1: Descripción del menú inicio

## 2.2.2. OBTENIENDO AYUDA DE WINDOWS

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la ayuda de Windows. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **índice**, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar. Para iniciar la ayuda haga click en el botón  y luego en  (Ver Figura 2-4).

 **Nota:** Algunos Temas de Ayuda contienen un texto verde subrayado. Al hacer click en el texto verde verá una definición del término



**Sugerencia:** Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar

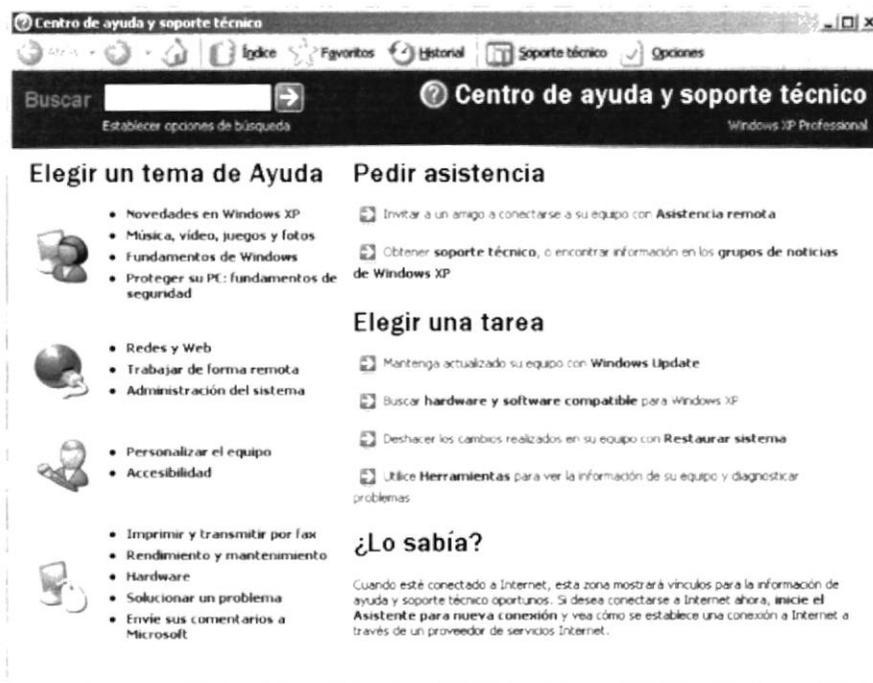


Figura 2-4: Ayuda de Windows

### 2.2.3. EL ESCRITORIO DE WINDOWS

Se denomina escritorio al fondo de la ventana principal (Ver Figura 2-1), todo lo que se puede observar en él es su contenido y usted tiene la libertad de manipularlo. Dependiendo de la instalación en su PC, al iniciar Windows aparecerán determinados iconos en su escritorio; en la siguiente ilustración verá los más importantes.

GRÁFICO	FUNCIÓN QUE CUMPLE
	Muestra el contenido del computador o PC y permite administrar los archivos.
	Si se encuentra en Red este icono le permite navegar por toda la red.
	Muestra el contenido de la papelera de reciclaje, permite vaciar y depurar la misma, incluyendo restaurar los archivos que allí se encuentren.
	Realiza el acceso a Internet.

Tabla 2-2: Funciones de los accesos directos

## 2.3. VER EL CONTENIDO DE SU PC

Windows organiza la información a través de carpetas; tal como se lo haría en su oficina o en casa. Puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas haciendo click en **MI PC**, en el que aparecerá una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo. Sólo tiene que hacer doble click en cualquier icono que desee para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras carpetas (Ver Figura 2-5).

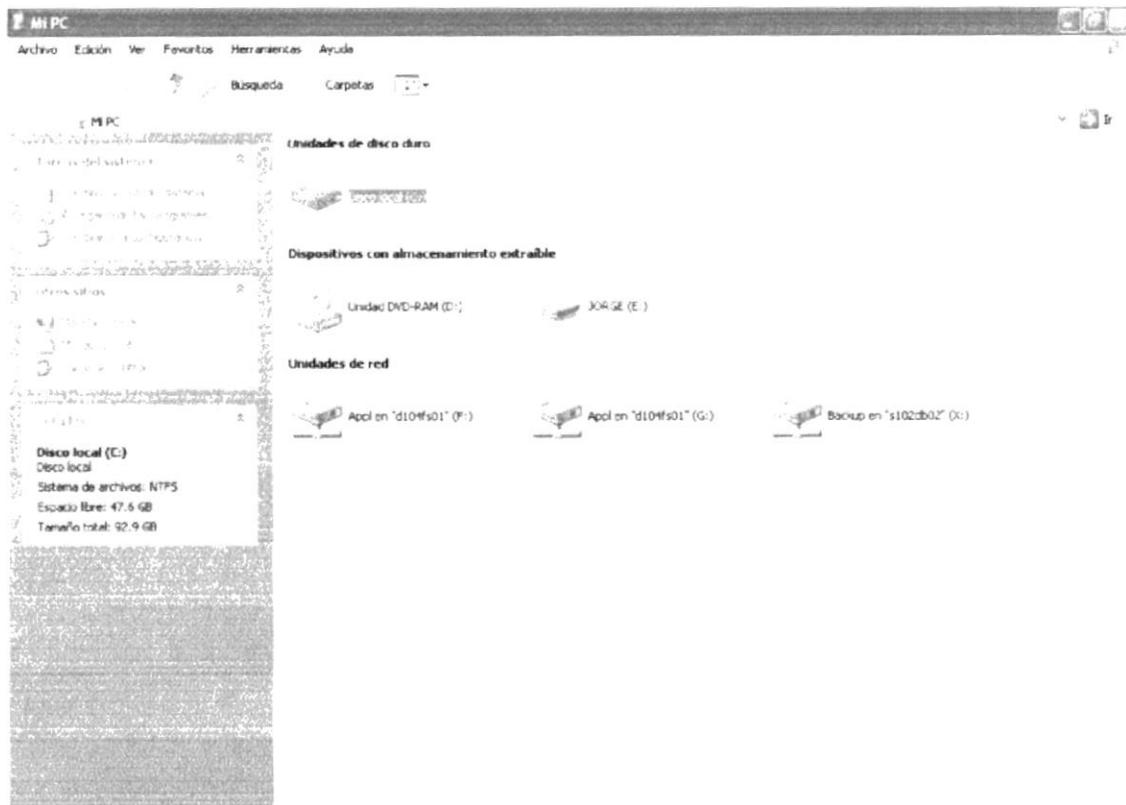
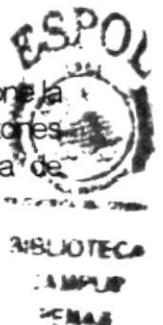


Figura 2-5: Contenido de Mi PC



**Sugerencia:** Para volver a la carpeta anterior, haga click en , o bien presione la tecla **RETROCESO** ó **BACKSPACE**. Si la barra de herramientas <Botones Estándar> no está visible, haga click en Menú Ver y en la opción Barra de Herramientas selecciónela.



Presionar	Para...
CRTL + E	Seleccionar todo
F5	Actualizar la ventana

## 2.4. BUSCAR UN ARCHIVO O CARPETA

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

Buscar

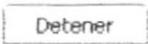
del menú . (Ver Figura 2-6).



Figura 2-6: Buscando Archivos o Carpetas

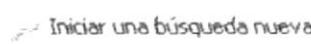
- Imágenes, música, o video
- Documentos (procesamiento de textos, hoja de cálculo, etc.)
- Todos los archivos y carpetas
- Equipos o personas
- Información en el Centro de ayuda y soporte técnico
- Quizá también desee ...
- Buscar en Internet
- Cambiar preferencias

Figura 2-7: Menú Buscar

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones. Debe colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda, luego debe dar click en el botón **Búsqueda** y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsquedas más específicas puede utilizar las opciones avanzadas. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón 

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



**Sugerencia:** Para realizar una nueva búsqueda lo puede hacer dando click en  o presionar el botón  y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.

## 2.5. EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

El explorador de Windows permite visualizar todos los archivos y carpetas existentes en su PC. En el menú **Inicio** elija **Programas** y a continuación escoja la opción **Accesorios** de click en la opción **Explorador de Windows**. En la parte derecha del Explorador de Windows aparecerá el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija (Ver Figura 2-8).

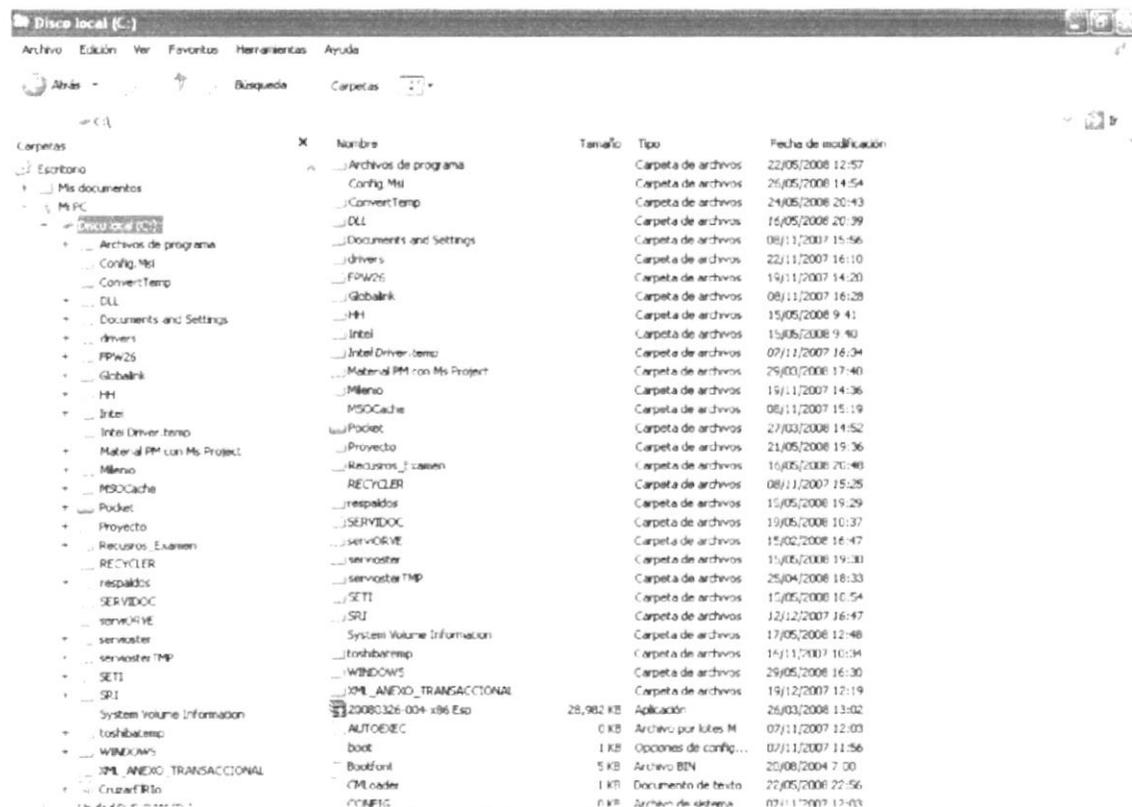


Figura 2-8: Explorando su PC

Presionar	Para...
CRTL + G	Ir a.
F6	Cambiar entre el panel izquierdo y derecho.
BLOQ NUM + *	Expandir todas la subcarpetas baja la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + +	Expandir la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + -	Expandir la selección actual si está contraída.

## 2.6. MANTENIMIENTO DE SU PC.

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

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

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

Para acceder a esta opción debe dar click en Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del sistema, Copia de seguridad, a continuación, aparecerá la siguiente pantalla (Ver Figura 2-9).



Figura 2-9: Asistente para copia de seguridad o restauración

Luego de dar click en el botón siguiente, aparecerá la pantalla donde podrá elegir si desea realizar una copia de seguridad o restaurar archivos, marque la opción  Efectuar una copia de seguridad de archivos y configuración, luego dé click en el botón  y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que desea copiar.

Si desea escoger cada una de las carpetas y/o archivos, marque la opción  Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad, luego presione el botón  y aparecerá la siguiente pantalla, (Ver Figura 2-10).

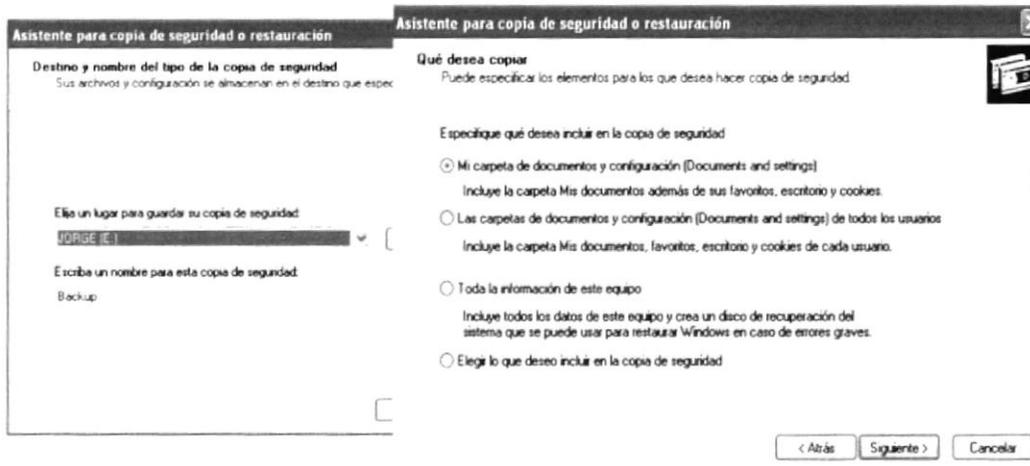


Figura 2-10: Elementos para incluir en la copia de seguridad

Una vez que eligió los elementos para la copia de seguridad dé click en el botón y aparecerá otra ventana en la que tiene que especificar la ruta en la que se va a realizar dicha copia, dé click en el botón y aparecerá la siguiente ventana.



Figura 2-11: Finalización del Asistente de copia de seguridad o restauración

## 2.6.2. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO.

A veces Windows utiliza archivos para una operación concreta y los conserva en una carpeta de archivos temporales, también es posible que haya instalado anteriormente componente de Windows que ya no utilice. Por varios motivos, incluida la falta de espacio en el disco duro, tal vez desee reducir el número de archivos del disco o crear más espacio libre.

Para acceder a esta opción debe dar click en , escoja la opción , escoja la opción , seleccione y , a continuación, aparecerá la pantalla de Seleccionar la unidad que desea liberar.

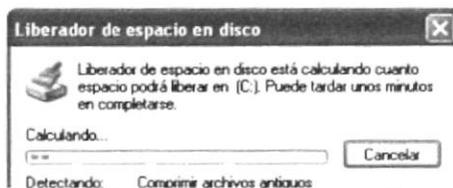


Figura 2-12: Seleccionar Unidad para Liberar espacio

Después de un momento, el liberador de espacio mostrará los archivos temporales que pueden eliminarse de forma segura (Ver Figura 2-13).

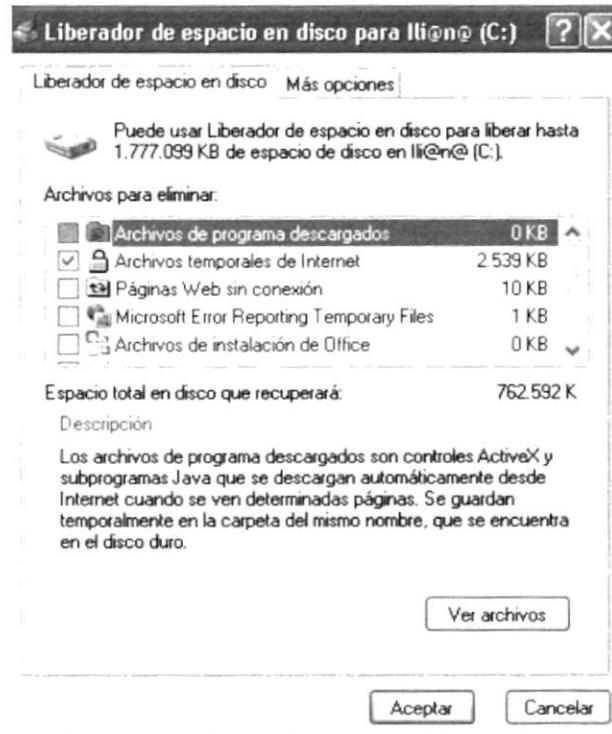


Figura 2-13: Seleccionar Archivos para eliminar

### 2.6.3. VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE.

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje; para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio libre en el disco duro.

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

1. En el escritorio, haga doble click en el acceso directo  (Ver Figura 2-14).
2. En menú **Archivo**, haga click en **Vaciar Papelera de reciclaje**



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



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





Figura 2-14: Papelera de Reciclaje

## 2.7. FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

### 2.7.1. MANEJO DEL INTERNET EXPLORER



Atrás

Haga click en este botón para volver a la página anterior



Haga click en este botón para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya ha visitado.



Haga click en este botón para actualizar la información de la última página o de la que esta esperando.



Dé click en este botón para ir a la página de inicio.



Búsqueda

Dé click en este botón para abrir la barra de búsqueda.

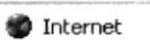


Favoritos

Mediante este botón puede almacenar vínculos a los sitios web o documentos que visita con más frecuencia.

Dirección  http://localhost:4007/Examen\_OnLine/Paginas/Principal.aspx

En esta barra puede escribir las direcciones de las páginas web.

 Listo  Internet

La barra de estado me permite ver el proceso de la página web, a su vez que le indica en qué zona de seguridad está la página actual y muestra un ícono de candado si esta en un sitio seguro.

## 2.7.2. BUSCAR INFORMACIÓN EN EL INTERNET EXPLORER

Al dar click en el botón  **Búsqueda** de la barra de herramientas del explorador, se abrirá la barra de búsqueda, como un panel independiente a la izquierda de la ventana.



**Nota:** En Mi PC, haga click en el menú **Ver**, seleccione **Barra del explorador** y dé click en **Búsqueda**.

Para definir la búsqueda mediante el asistente, elija el tipo de información que desea encontrar (como una página web, una empresa o la dirección electrónica de una persona) y el Asistente elegirá el servicio de búsqueda especializado.

Cuando escriba la solicitud de búsqueda, aparecerá en la barra de búsqueda una lista con los resultados obtenidos (Ver Figura 2-15). Conforme haga click en los elementos de la lista, las páginas actuales aparecerán a la derecha de la ventana del explorador. Haga click en el botón  que se encuentra en la parte superior de la barra de búsqueda para cancelarla.

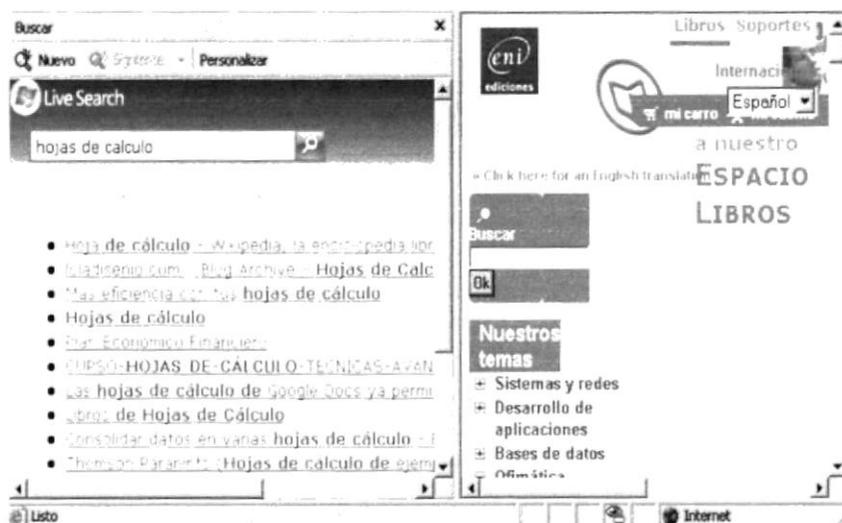


Figura 2-15: Barra de Búsqueda en el Internet Explorer

## 2.7.3. CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO EN EL INTERNET EXPLORER

Para configurar una página de inicio diferente cada vez que ingresa el Internet Explorer, haga click en el menú **Herramientas** y, a continuación, en **Opciones de Internet...**

En la ficha **General** en la opción **Dirección:**  digite la dirección que usted desea que sea la predeterminada y presione el botón  (Ver Figura 2-16).



Figura 2-16: Configurar la página de Inicio en el Internet Explorer

## 2.8. INSTALACIÓN DEL IIS EN WINDOWS XP PROFESIONAL

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

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



**Nota:** Las versiones de Windows 95, 98, ME y Home de XP, no admiten la instalación de IIS, ya que en su lugar podemos instalar el Personal Web Server.

### 2.8.1. INSTALANDO IIS

Para instalar el IIS que se encuentra en el cd de instalación de Windows XP existen 2 opciones:

1. Insertar el CD de instalación de Windows y en la ventana de auto arranque, seleccionar la opción . (Ver Figura 2-17)

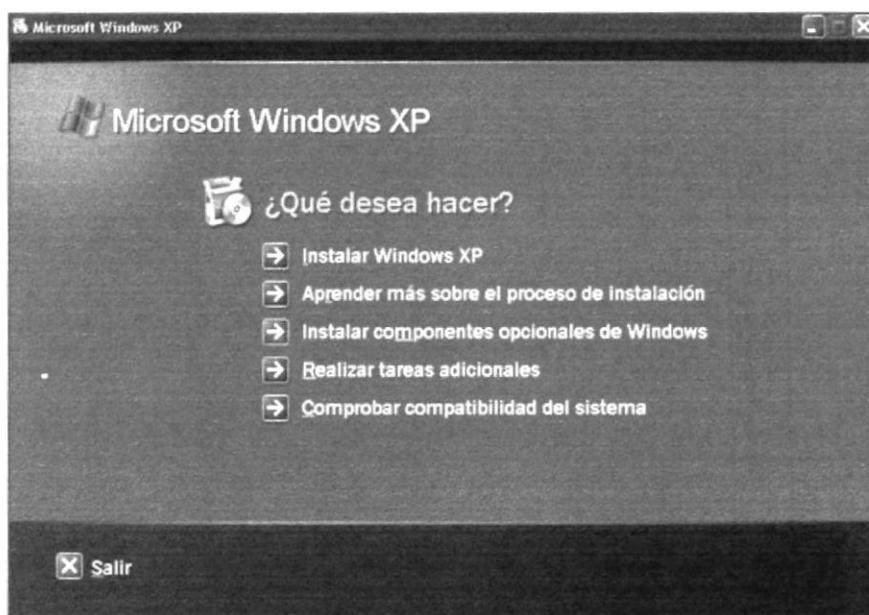


Figura 2-17: Instalación del Internet Information Server en XP

2. En el Panel de Control, seleccione la opción y en la ventana que aparece,

dé click sobre el icono y se mostrará una ventana en la que seleccionará los componentes adicionales que hay disponible para ser instalados (Ver Figura 2-18).

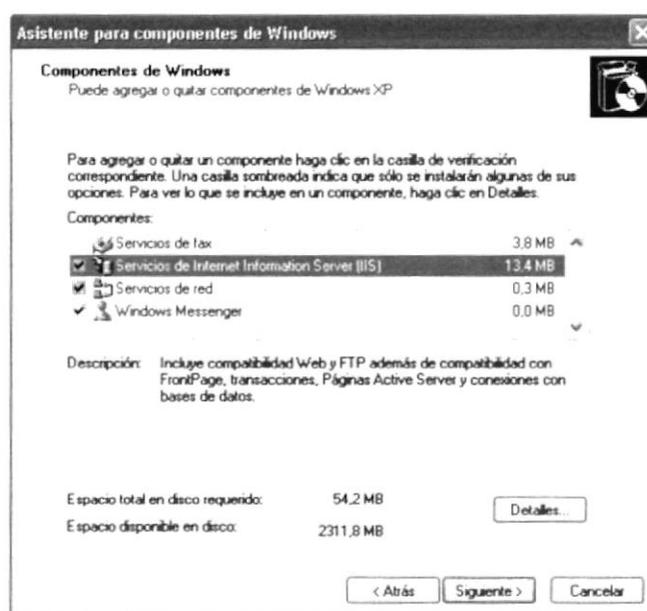


Figura 2-18: Componentes de Windows

En la lista, marque la opción  Servicios de Internet Information Server (IIS) y si desea realizar una instalación personalizada dé click en el botón  para ver los subcomponentes del IIS.

Una vez instalado los componentes deseados, puede presionar el botón para comenzar la instalación, la misma que tardará varios minutos.

### 2.8.2. ACCEDIENDO AL SERVIDOR WEB

Puede acceder al servidor web para comprobar si se ha instalado correctamente el IIS, tecleando en la barra de direcciones del Internet Explorer: <http://localhost> y se mostrará una página web informando que el IIS se ha instalado correctamente (Ver Figura 2-19). Además, aparecerá la documentación del IIS en una ventana emergente.



Figura 2-19: Comprobación del IIS en el Explorador

### 2.8.3. SITIO WEB PREDETERMINADO EN EL IIS

Lo que se muestra cuando accede a <http://localhost> es el sitio predeterminado, que se guarda en nuestro disco duro, concretamente en la carpeta C:\inetpub\wwwroot. Si accede a dicha carpeta desde Mi PC podrá ver los archivos que se están sirviendo como sitio web predeterminado, y entre otros archivos se encontrará el **iisstart.asp** que es el que se pone en marcha al acceder a este directorio.

### 2.8.4. COLOCAR UNA PÁGINA WEB

Si su sitio web es bastante simple podrá colocar todos los archivos dentro de la carpeta del sitio web predeterminado. Por ejemplo, para hacer una prueba, puede colocar un archivo "prueba.asp" en la carpeta C:\inetpub\wwwroot y en el explorador escriba la dirección <http://localhost/prueba.aspx>



**Nota:** Las versiones de Windows 95, 98, ME y Home de XP, no admiten la instalación de IIS, ya que en su lugar podemos instalar el Personal Web Server.

Si su sitio es medianamente complejo, le conviene crear una carpeta dentro de wwwroot con el nombre del sitio web y dentro puede colocar los archivos.

## 2.9. ACERCA DE INTERNET

### 2.9.1. CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico, es un sistema de envío y recepción de correo mediante el uso de un ordenador o computadora u otro dispositivo electrónico, de manera que se utilice una red de área local (LAN), Internet o conexiones inalámbricas para su transmisión y recepción. Se conoce también como e-mail, término que deriva de Electronic Mail, 'correo electrónico'; 'mensajería electrónica' es una acepción más restrictiva, que suele referirse a mensajes enviados desde dispositivos de comunicaciones, como teléfonos móviles.

Un mensaje de correo electrónico puede constar tanto de texto escrito como de imágenes, archivos de datos o mensajes de voz y otros elementos multimedia digitalizados, como animaciones o vídeo. Para su composición, envío y lectura sólo se usan dispositivos electrónicos y programas (software), sin precisar, en ningún momento, de elementos físicos ajenos a los dispositivos electrónicos, como puede ser la impresión en papel, ni de la manipulación física del contenido, como ocurre en el envío o la entrega del correo ordinario.

Los primeros mensajes de correo electrónico, tal como se entienden hoy día, fueron enviados en 1971 por Ray Tomlinson, de la BBN (Bolt Beranek & Newman), una empresa que constituía uno de los 15 nodos existentes en la por aquel entonces conocida como red Arpanet, precursora de Internet.

La novedad consistía en que se podían enviar y recibir mensajes en un sistema de red distribuida (varias redes interconectadas), y se basó en un programa ya existente para el envío de correo electrónico entre ordenadores de una misma red (llamado SNDMSG) y en otro programa experimental de envío de archivos (llamado CPYNET).

En 1975 tuvo amplia repercusión un e-mail enviado por la reina Isabel II del Reino Unido, y al año siguiente se creó la primera empresa de servicios de mensajería electrónica, OnTyme, aunque tuvo un éxito muy limitado, debido al escaso número de usuarios de redes distribuidas; en 1982 se creó el primer enlace exitoso entre 25 ciudades. Desde entonces se ha convertido en el apartado más utilizado por los usuarios de redes corporativas y de Internet.

### 2.9.2. DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO Y SISTEMA DE ENVÍO

Una dirección de correo electrónico, o dirección e-mail, contiene el identificador del destinatario, así como el del servidor que recibirá el correo.

El formato de una dirección de correo electrónico es similar a nombre@servidor.ext, en donde el nombre será el identificador de la "cuenta de correo electrónico" del destinatario dentro del servidor. El nombre será utilizado por el servidor para conocer quién deberá recibirlo y almacenarlo en su buzón correspondiente.

Una lista de distribución o lista de correo, permite agrupar diferentes destinatarios bajo un único nombre, de manera que al seleccionarla como destinatario de un mensaje de correo, se remitirá una copia del mensaje a cada uno de los miembros de la lista.



### 2.9.3. SEGURIDAD Y CORREO ELECTRÓNICO

Durante el proceso de envío y recepción de mensajes de correo electrónico, y en las bases de datos de los servidores que los guardarán, se pueden producir accesos no autorizados al contenido. La encriptación de los datos, fundamentalmente cuando se trata de información confidencial, es la técnica más utilizada para protegerse de dichos ataques. Esencialmente se trata de codificar y así ocultar el contenido real de los datos mediante una secuencia de códigos suficientemente sofisticada, de manera que su lectura sólo sea posible si se conoce una contraseña o llave de decodificación.

Los denominados virus de lenguaje de macros se han convertido en uno de los ataques más difundidos y potencialmente peligrosos, pudiendo ejecutarse en muchas ocasiones aprovechando las características de los propios programas "cliente de correo electrónico". Los archivos adjuntos también pueden contener todo tipo de virus, pero no se activarán hasta que sean abiertos por los programas que sean capaces de gestionarlos o, si se trata de aplicaciones, hasta que sean ejecutados en el ordenador cliente; por ello es esencial disponer de un programa antivirus capaz de comprobarlos tan pronto se reciba el mensaje de correo electrónico.

Los ataques DOS (Denial Of Service) provocan la caída del servidor de la red (por ejemplo, de un proveedor de servicios de Internet) y aunque no tienen por qué destruir datos, sí hacen inviable el uso del servicio de mensajería y otros que proporcione dicho servidor. Su modo de actuar es saturar el servidor con demandas de servicio masivas, de manera que llegue a un bloqueo de su capacidad de procesamiento.

### 2.9.4. LA WORLD WIDE WEB (WWW)

La World Wide Web, es un mecanismo proveedor de información electrónica para usuarios conectados a Internet. El acceso a cada sitio Web se canaliza a través del URL o identificador único de cada página de contenidos. Este sistema permite a los usuarios el acceso a una gran cantidad de información: leer publicaciones periódicas, buscar referencias en bibliotecas, realizar paseos virtuales por pinacotecas, compras electrónicas o audiciones de conciertos, buscar trabajo y otras muchas funciones. Gracias a la forma en que está organizada la World Wide Web (WWW), los usuarios pueden saltar de un recurso a otro con facilidad. Las conexiones entre los servidores que contienen la información se hacen de forma automática y transparente para el usuario, pues el medio admite las funciones de hipertexto e hipermedia.

La World Wide Web fue desarrollada en 1989 por un científico inglés, Timothy Berners-Lee. El propósito original del sistema era permitir que los equipos de investigadores de física de alta energía del CERN de Ginebra, Suiza, pudieran intercambiar información. Con el paso del tiempo la WWW se convirtió en una plataforma de desarrollo de programas relacionados con este entorno.

El número de equipos conectados creció rápidamente, sirviendo de soporte a muchos proyectos, como por ejemplo un mercado a gran escala. El MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts), a través del consorcio WWW, intenta coordinar el desarrollo futuro de este sistema, aunque el éxito de los últimos años hace difícil planificar la expansión del mismo.



### 2.9.5. NAVEGADOR WEB O EXPLORADOR WEB

Un navegador web o explorador web (del inglés, *navigator* o *browser*) es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet. Esta red de documentos es denominada World Wide Web (WWW). Cualquier navegador actual permite mostrar o ejecutar gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces.

La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que este conectado a la computadora del usuario o a través de Internet, y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de los documentos (un software servidor web). Tales documentos, comúnmente denominados páginas web, poseen hipervínculos que enlazan una porción de texto o una imagen a otro documento, normalmente relacionado con el texto o la imagen.

El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama *navegación*; que es de donde se origina el nombre de navegador. Por otro lado, hojeador es una traducción literal del original en inglés, *browser*, aunque su uso es minoritario.

### 2.9.6. HTTP

HTTP, es el acrónimo de HyperText Transfer Protocol, protocolo de transferencia de hipertexto. Se utiliza en las transferencias de información de páginas en Internet, de tal forma que puedan ser visualizadas en un navegador o explorador, habitualmente comprenderá, entre otros elementos, textos en lenguaje HTML, imágenes, Applets de JAVA, datos, documentos de diversos tipos, animaciones y elementos multimedia. El protocolo HTTP no fija exactamente lo que se envía o cómo está programado, sólo se refiere al mecanismo empleado para hacer llegar y recibir dicha información entre los servidores y el usuario final. Por tanto, controlará el mecanismo de comunicación entre los servidores. Se emplea desde 1990 y actualmente es un estándar, versión 1.1 que data de 1997, mantenido por el W3C (World Wide Web Consortium).

Debido a la gran evolución de Internet, se están estudiando alternativas más ágiles al HTTP original, como pueden ser el HTTP-NG (HyperText Transport Protocol-Next Generation).

### 2.9.7. URL

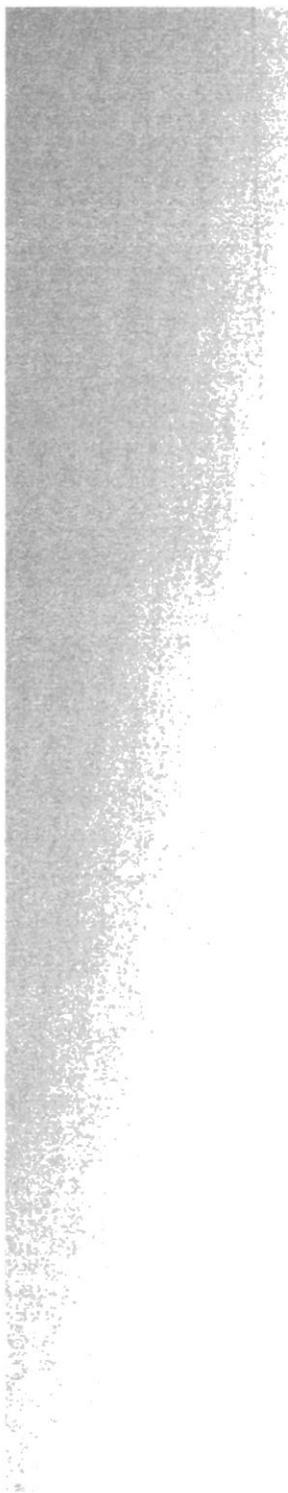
URL, es el acrónimo de Universal Resource Locator (localizador universal de recursos), método de identificación de documentos o lugares en Internet, que se utiliza principalmente en World Wide Web (WWW). Un URL es una cadena de caracteres que identifica el tipo de documento, la computadora, el directorio y los subdirectorios en donde se encuentra el documento y su nombre.

Por ejemplo, el URL de la página WEB es `servicio://`

direccion\_de\_la\_maquina:puerto/directorio/fichero. El URL distingue entre mayúsculas y minúsculas. La parte del URL antes de los dos puntos indica el protocolo necesario para acceder al documento. La etiqueta http indica que el documento se encuentra en WWW. Si aparece ftp, indica que se puede acceder al documento utilizando FTP. Otros indicadores son gopher, un sistema de envío de documentos seleccionables por menú; news, que indica que el documento se encuentra en un grupo de noticias de USENET; y telnet que indica que el documento se puede conseguir conectándose a un sistema remoto mediante el protocolo Telnet.

La siguiente parte del URL, indica un nombre para la computadora donde se encuentra el documento (una máquina puede tener más de un nombre o alias).

Después de los nombres de la computadora y el dominio vienen los directorios y subdirectorios donde se puede encontrar el documento y, finalmente, el nombre del documento.



# CAPÍTULO 3

## REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118  
119  
120  
121  
122  
123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133  
134  
135  
136  
137  
138  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157  
158  
159  
160  
161  
162  
163  
164  
165  
166  
167  
168  
169  
170  
171  
172  
173  
174  
175  
176  
177  
178  
179  
180  
181  
182  
183  
184  
185  
186  
187  
188  
189  
190  
191  
192  
193  
194  
195  
196  
197  
198  
199  
200

### 3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Los requerimientos de hardware para la implementación del Sitio Web jor-viv-mar son los siguientes:

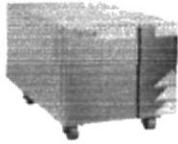
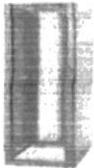
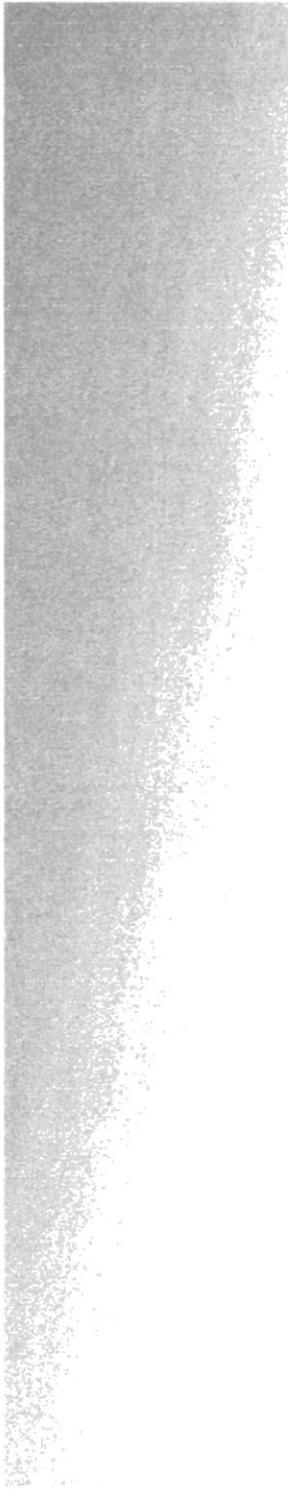
EQUIPO	CARACTERÍSTICAS
 <p>Servidor Principal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 procesadores Intel Xeon 3.0 GHZ.</li> <li>• Memoria RAM de 32 GB</li> <li>• 1 Tarjeta de red 10/100/1000 Mbps.</li> <li>• Disco 36.4 GB Ultra 3 SCSI 100000 RPM.</li> </ul>
 <p>Servidor de Rack Respaldo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 procesadores Intel Xeon 2 Ghz.</li> <li>• 1 Tarjeta de red 1Gbps.</li> <li>• 8 GB RAM.</li> <li>• 2 x 300 Gb Disco Duro.</li> </ul>
	<p>Rack para servidores y equipos de Red</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.30 mt. de alto</li> </ul>
 <p>UPS 7000 VA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batería normal externa 12 V (3 horas ininterrumpidas de energía)</li> </ul>
 <p>Estación de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesador de 3,0 GHZ,</li> <li>• Memoria RAM de 1 GB,</li> <li>• Disco de 200 GB,</li> <li>• Tarjeta de red 100 Mbps,</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contratación Hosting Mínimo 1Gb almacenamiento, TTM 2Gb, Capacidad ASP (Opcional)</li> </ul>	

Tabla 3-1: Requerimientos de Hardware

La velocidad de la conexión para obtener un mejor rendimiento debe ser como mínimo 64 kbps.



# CAPÍTULO 4

## REQUERIMIENTOS DE SOFWTARE



## 4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Las licencias de Software necesarias para implementar el Sitio Web jor-viv-mar son las siguientes:

Sistema Operativo	
	Windows XP Profesional

Tabla 4-1: Sistema Operativo

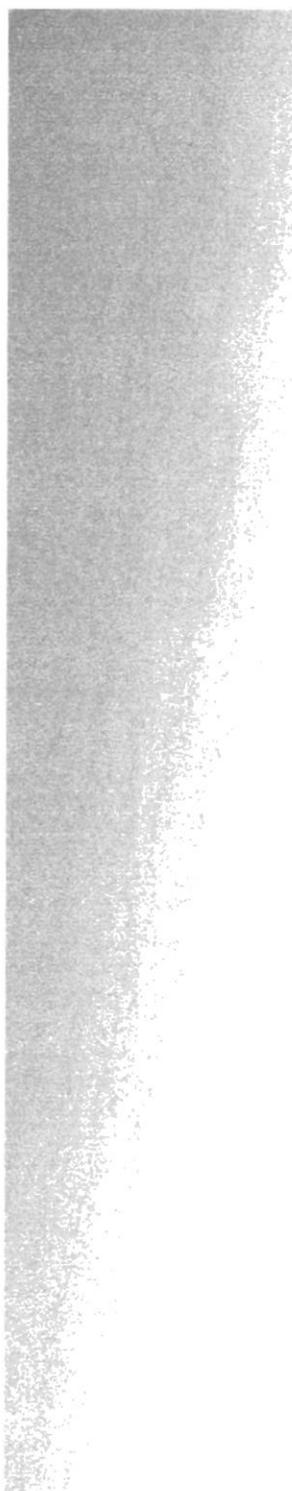
Browser	
	Internet Explorer o Firefox.

Tabla 4-2: Browser

Herramientas de Diseño, Desarrollo y Almacenamiento	
	Visual Studio.net Enterprise Developer incluye Asp.net para el desarrollo del Sitio Web.
	Base de Datos SQL SERVER 2000 STANDARD EDITION.
	Internet Information Server

Tabla 4-3: Herramientas de desarrollo





## CAPÍTULO 5

**INGRESAR AL SITIO WEB**



## 5. INGRESAR AL SITIO WEB

### 5.1. ENTRAR AL SITIO

1. Ejecutar el Browser Internet Explorer (Ver Figura 5-1).



Figura 5-1: Pantalla de Internet Explorer

2. En la barra de direcciones digitar el nombre de la página <http://www.jor-viv-mar.com> (Ver Figura 5-2)



Figura 5-2: Ingreso al Sitio Web jor-viv-mar

3. Inmediatamente se cargará la página principal del Sitio Web jor-viv-mar (Ver Figura 5-3).

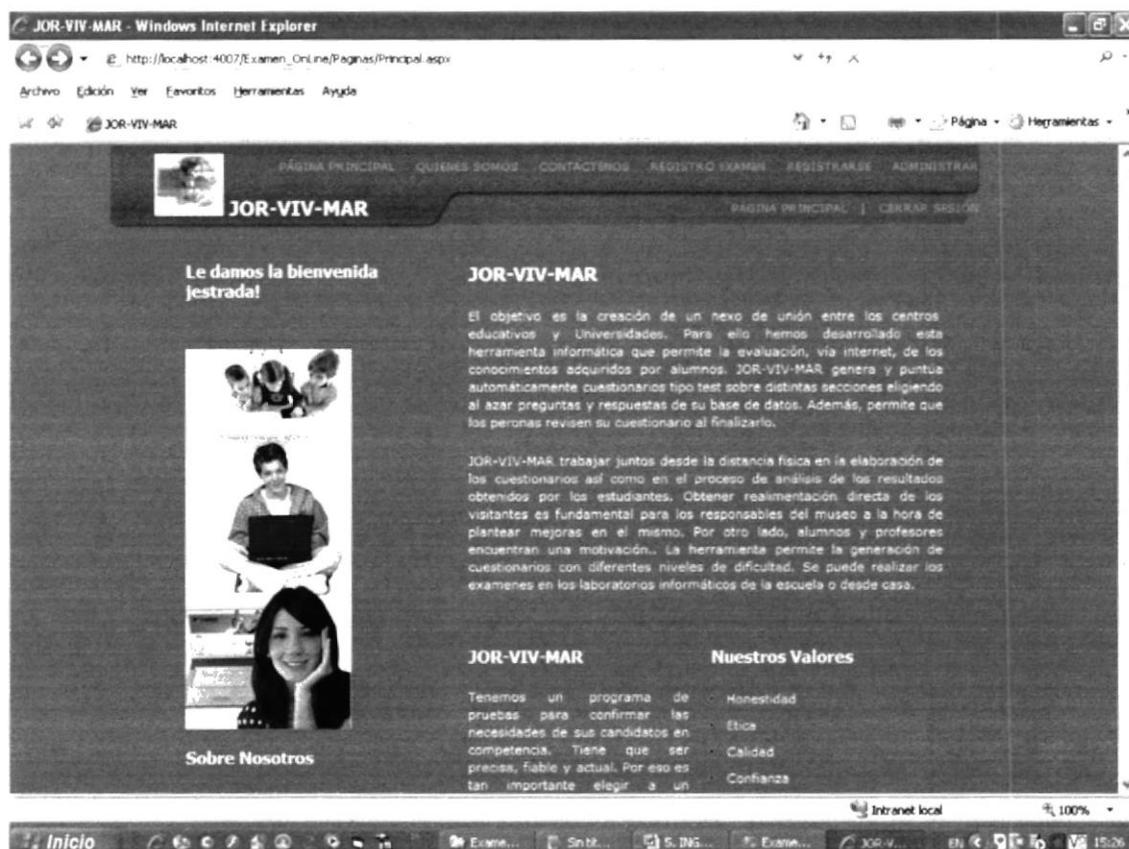
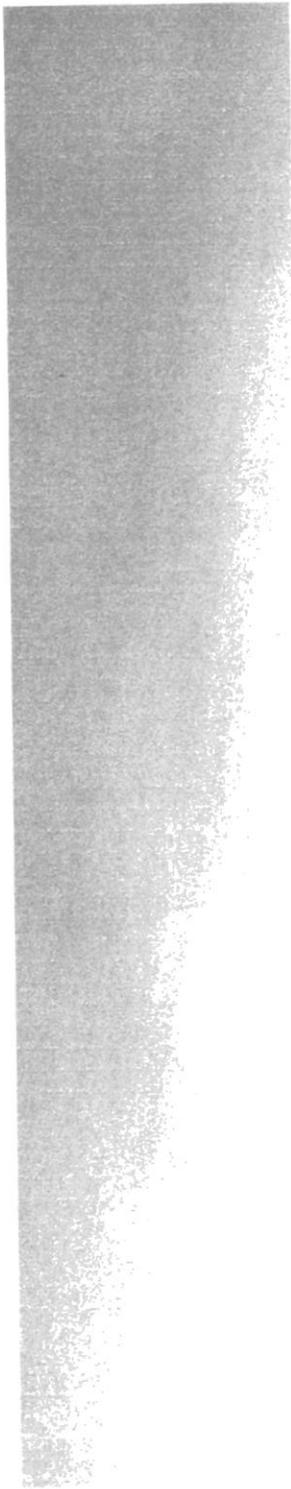


Figura 5-3: Página Principal de JOR-VIV-MAR



# CAPÍTULO 6

## COMO NAVEGAR EN EL SITIO WEB



## 6. CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

El Sitio Web jor-viv-mar, está dividido en varias secciones en las cuales se tienen 2 tipos de menús; 1 de ellos son superior es estático ya que no posee despliegue, el otro es el menú inferior con las misma opciones que el menú superior. Con la ayuda de estos menús a los usuarios finales se les hace más fácil encontrar la información que buscan.

### 6.1. CABECERA

En la parte superior de todas las páginas se encuentra el logotipo de la empresa, enlace a las páginas principales del portal en el menú estático; así también como el enlace a las diferentes páginas por medio del menú desplegable (Ver Figura 6-1).



Figura 6-1: Cabecera del Sitio Web jor-viv-mar

#### 6.1.1. MENÚ SUPERIOR

Existe 1 tipo de menú superior de fácil acceso a los usuarios y este es:

##### 6.1.1.1. MENÚ ESTÁTICO

Este menú contiene vínculos a diferentes secciones del Sitio Web y posee 3 presentaciones las cuales son:

1. En el caso de aún no haber iniciado sesión el menú se mostrará de esta manera. (Ver Figura 6-2).



Figura 6-2: Menú estático antes de iniciar sesión

2. En caso de haber iniciado sesión (Ver Figura 6-3).

Iniciar sesión en el sitio

Nombre de usuario

Contraseña

Recordármelo la próxima vez

Iniciar sesión o bien

Figura 6-3: Menú estático una vez que ha iniciado sesión



## 6.1.1.2. OPCIONES DEL MENÚ ESTÁTICO

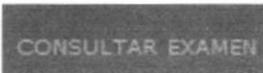
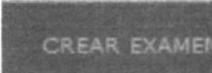
VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
	Por medio de este vínculo puede dirigirse cuantas veces sea necesario a la Página de Inicio del Sitio Web.
	Por medio de este vinculo podrá contactarse con el administrador del sistema
	A través de esta opción el usuario podrá registrarse a n examen
	Por medio de esta opción podrá rendir un examen determinado al que previamente se ha registrado.
	A través de esta opción el usuario podrá consultar su calificación de un examen que antes haya rendido.
	Esta opción es para el administrador del sitio para que pueda crear un examen
	Esta sección muestra información detallada de los autores, la misión y visión.

Tabla 6-1: Menú Estático

## 6.2. LINKS INFERIORES

En la parte inferior del Sitio Web se encuentran los mismos links de la parte superior de la pagina jor-viv-mar. (Ver Figura 6-5).

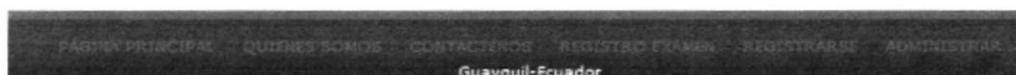


Figura 6-4: Vínculos del menú inferior

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
PAGINA PRINCIPAL	Se detalla a jor-viv-mar como sitio Web.
QUIENES SOMOS	Se aclara QUIENES SOMOS, se aclara la misión y la visión, y los detalles de la empresa.
CONTÁCTENOS	Permite al usuario contactarse por medio del envío de un mail al Administrador del sistema.
REGISTRO EXAMEN	Permite registrarse en nuestra base de datos para registrarse a un examen.
RENDIR EXAMEN	Permite al usuario rendir un examen el debe encontrarse previamente registrado
CONSULTAR EXAMEN	Permite consultar cuanto se ha sacado un examen.
CREAR EXAMEN	Permite al administrador del sistema crear un examen

Tabla 6-2: Vínculos



## 6.3. LAS PÁGINAS DEL WEB SITE

### 6.3.1. PÁGINA PRINCIPAL – INDEX (PRINCIPAL.ASPX)

A iniciar jor-viv-mar lo que se puede apreciar primero es la página principal de Sitio.

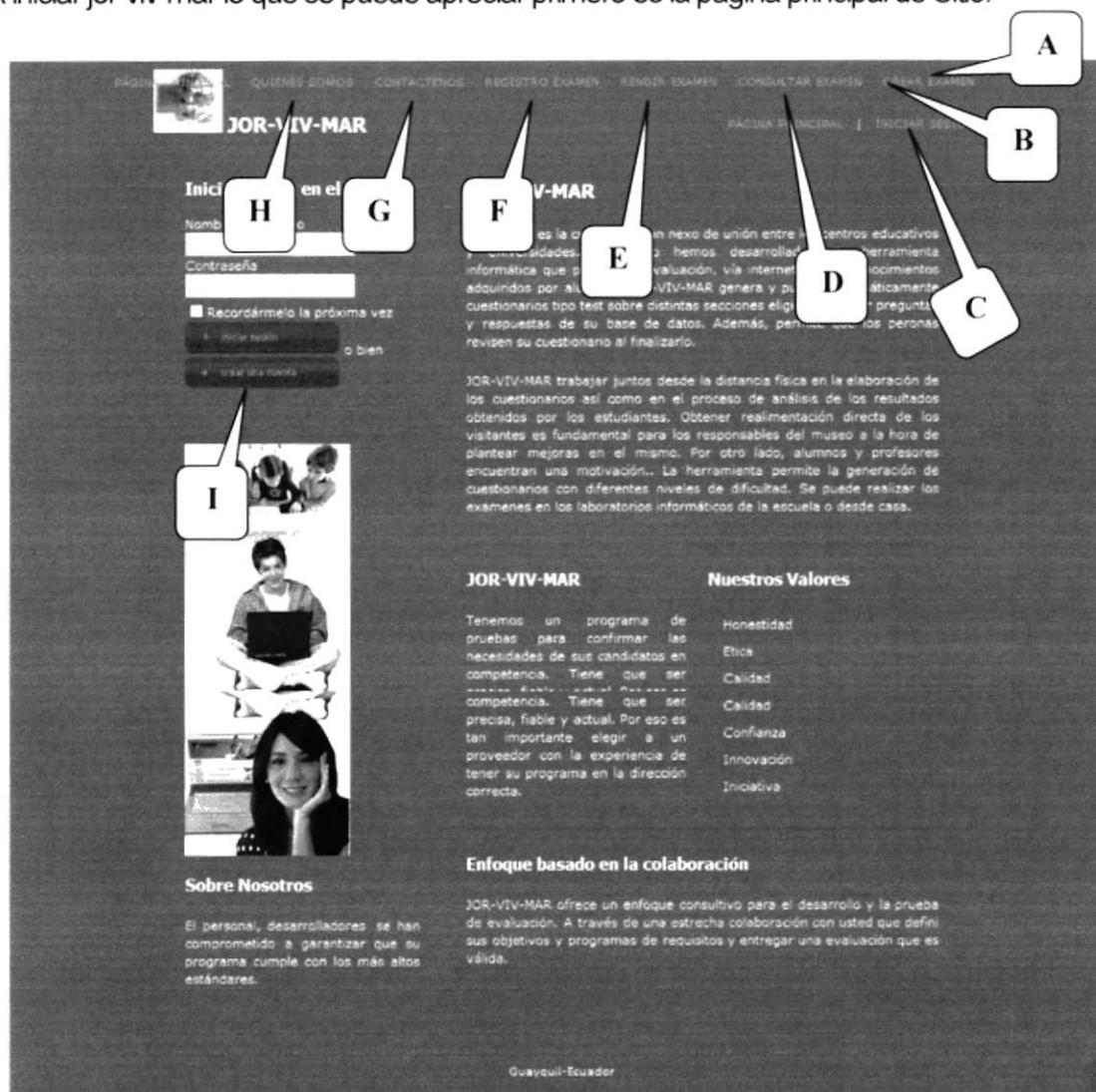


Figura 6-5: Página Principal de jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Menú Estático
B	Permite al administrador del sitio crear un nuevo examen
C	Menú Iniciar sesión.
D	Permite consultar un examen del usuario fogueado.
E	Permite rendir un examen al que previamente al usuario .
F	Permite al usuario registrarse a un examen.
G	Permite comunicarse con el administrador del sistema.
H	Informa al usuario sobre la misión y la visión de la empresa.
I	Regístrate aquí (Permite de manera rápida enlazar con la sección de Crear una Nueva Cuenta)

Tabla 6-3: Vínculos en la Pantalla Principal de jor-viv-mar

### 6.3.2. PÁGINA INICIO DE SESIÓN (PRINCIPAL.ASPX)

Esta página sirve para que el usuario que cree su cuenta con anticipación pueda ingresar a los servicios que presta el Sitio Web. (Ver Figura 6-6)

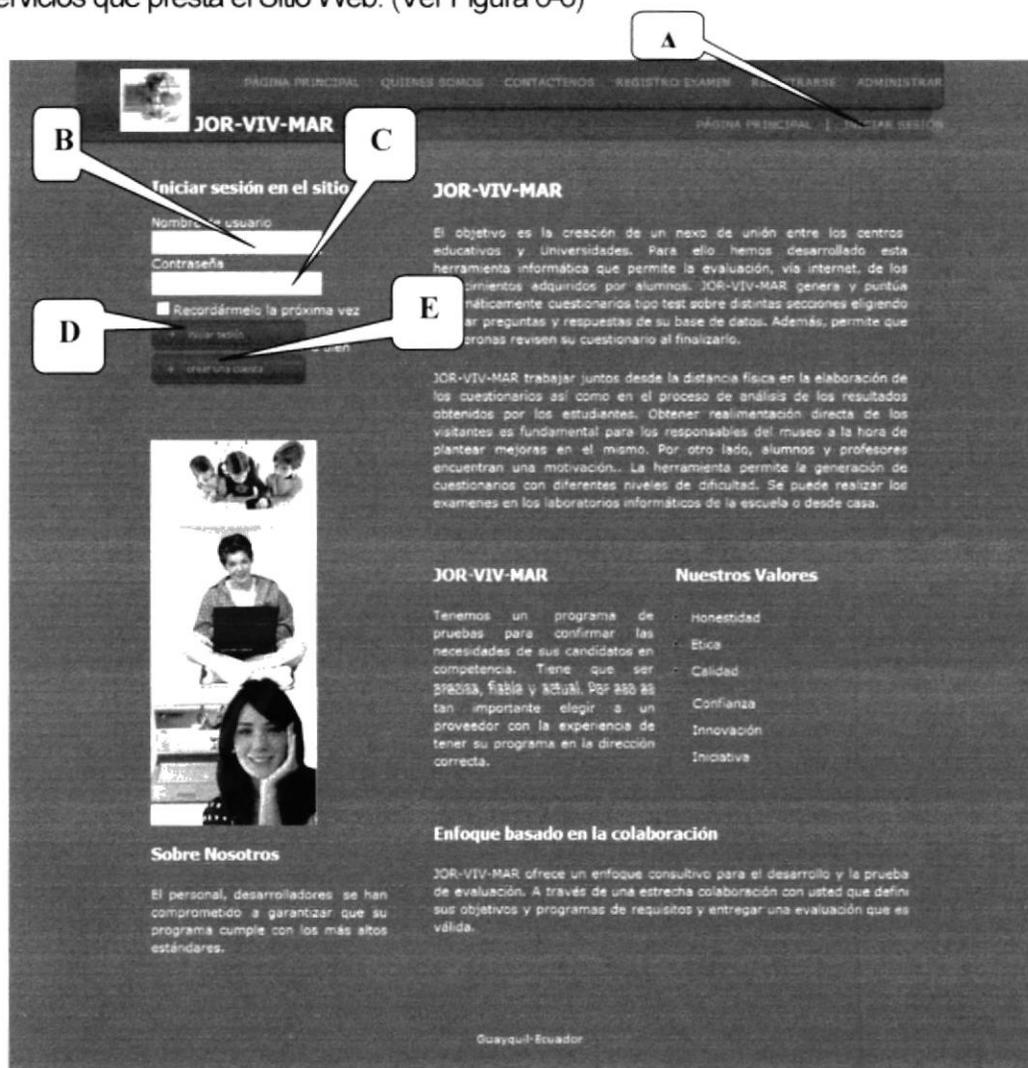


Figura 6-6: Iniciar sesión en jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Sector de Inicio de Sesión (Log in).
B	Campo de Usuario.
C	Campo de Contraseña.
D	Botón Iniciar Sesión (Redirecciona a la Página Principal pero en la cuenta del usuario)
E	Link para Crear una Nueva Cuenta

Tabla 6-4: Inicio de Sesión en jor-viv-mar

## 6.3.3. PÁGINA QUIENES SOMOS (EMPRESA.ASPX)

Esta página es informativa: informa QUIENES SOMOS, LA EMPRESA, MISIÓN Y VISIÓN. (Ver Figura 6-7).

**JOR-VIV-MAR**

**Quiénes y cómo somos**

*Es una empresa comprometida con el avance de la tecnología y el conocimiento.*

Con una trayectoria de liderazgo y más de 12 años de experiencia, Cognos garantiza a sus clientes soluciones y servicios de excelencia. Somos una empresa sólida y confiable dedicada a entregar resultados. Por eso Cognos ha logrado una impresionante cartera de clientes y sus ventas le han permitido un notable crecimiento y explorar el potencial de nuevos horizontes avanzando y creando proyectos de calidad. En definitiva, somos como nos sentimos, gente amigable, creativa y líderes en todas y cada una de nuestras áreas de competencias, tan buenos en cada área como la suma de todas ellas. Y es que en serio... así somos.

**La Empresa**

JOR-VIV-MAR cuenta con cinco áreas de especialidad:

- Capacitación tecnológica
- Soluciones & Servicios
- Informática Educativa
- Diseño & desarrollo Web

**Visión**

*¿Cómo nos vemos en el futuro?*

Es la pregunta que nos inspira día a día a encontrar nuestro verdadero sentido. Pero sin duda en el futuro tenemos una gran visión en la cual inspiramos confianza en lo que hacemos, demostramos seriedad y capacidad como proveedores de servicios de TI y somos socios tecnológicos de nuestros clientes para apoyarlos en su propio desarrollo potenciando su competitividad.

**Misión**

Nuestra Misión fue clara desde un principio. Compartir el conocimiento e incentivar la transferencia tecnológica, buscando mejorar las capacidades de los recursos humanos y empresas a través de:

- Entrenamiento, capacitación, y desarrollo de soluciones de aprendizaje.
- La implementación de soluciones tecnológicas que permitan una gestión moderna y eficiente de negocio.

Quayquil-Ecuador

Figura 6-7: Quienes somos en jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Menú quienes somos.
B	La empresa.
C	Visión.
D	Misión.

Tabla 6-5: Quienes somos en jor-viv-mar

### 6.3.4. PÁGINA CONTACTENOS (CONTACTENOS.ASPX)

En esta página el usuario podrá enviar al administrador del sistema algún comentario, inquietudes o sugerencias.

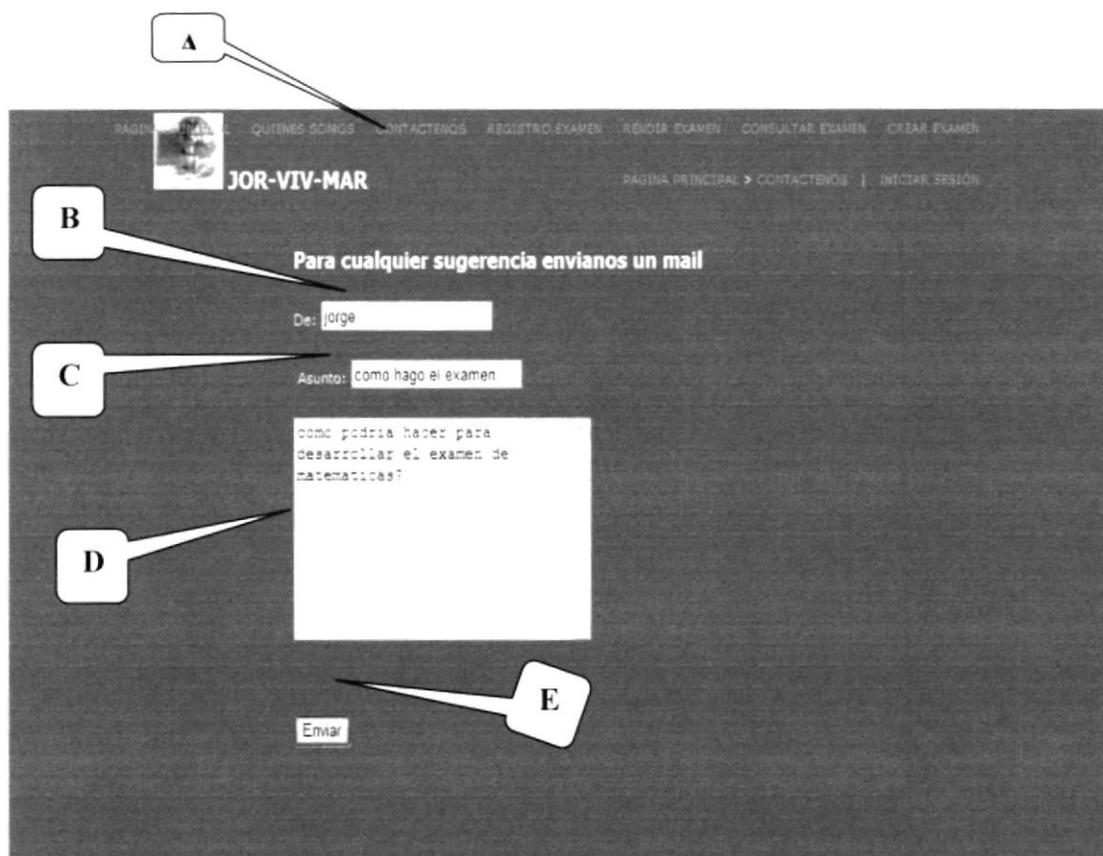


Figura 6-8: Contáctenos en jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Opción contáctenos.
B	Se pone el nombre o la dirección de correo de la persona que envía el comentario, sugerencia o inquietud.
C	El asunto que escribe cualquiera que esta sea.
D	El descripción de la inquietud o sugerencia que desea enviar el usuario
E	El botón enviar. Al terminar de escribir se da click en el botón enviar

Tabla 6-6: Contáctenos en jor-viv-mar



### 6.3.6. PÁGINA RENDIR EXAMEN (RENDIREXAMEN.ASPX)

En esta página el usuario podrá rendir el examen en que registro (Ver Figura 6-10).

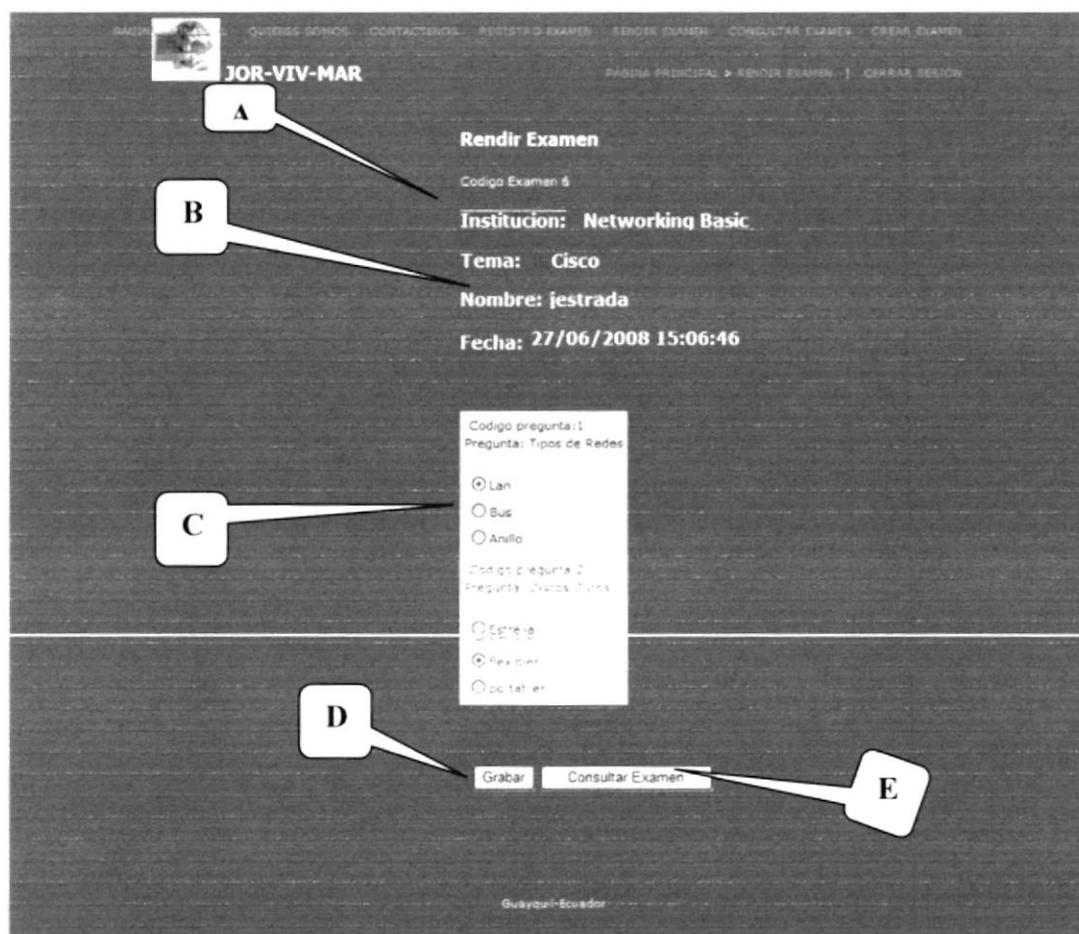


Figura 6-10: Rendir examen en jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Institución o unidad educativa en la que se registro el usuario para desarrollar el examen.
B	Nombre del usuario que a desarrollar el examen
C	Contiene las preguntas y las opciones de respuestas.
D	Al terminar el examen edir dl usuario dará click en grabar.
E	El botón consultar examen sirve como un link a consultar examen.

Tabla 6-8: Rendir examen en jor-viv-mar

### 6.3.7. PÁGINA CREA EXAMEN (PLANTILLA.ASPX)

Esta página esta hecha para el administrador del sitio Web, aquí podrá crear un examen, poniendo la pregunta y las opciones de respuesta (Ver Figura 6-11).

Figura 6-11: Crear examen en jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Institución previamente registrada por el administrador del sistema.
B	Título del examen que se va a crear
C	La descripción del examen que se va a crear.
D	El elegir la institución luego ad administrador del sitio podrá elegir crear examen
E	En la opción "Respuesta" el usuario podrá crear hasta 5 opciones de respuesta
F	En la opción "Nueva Pregunta" el usuario podrá crear una nueva pregunta del mismo examen.

Tabla 6-9: Crear examen en jor-viv-mar

### 6.3.8. PÁGINA CONSULTAR EXAMEN (CONSULTAR.ASPX)

En esta página el usuario podrá consultar el examen desarrollado (Ver Figura 6-12).

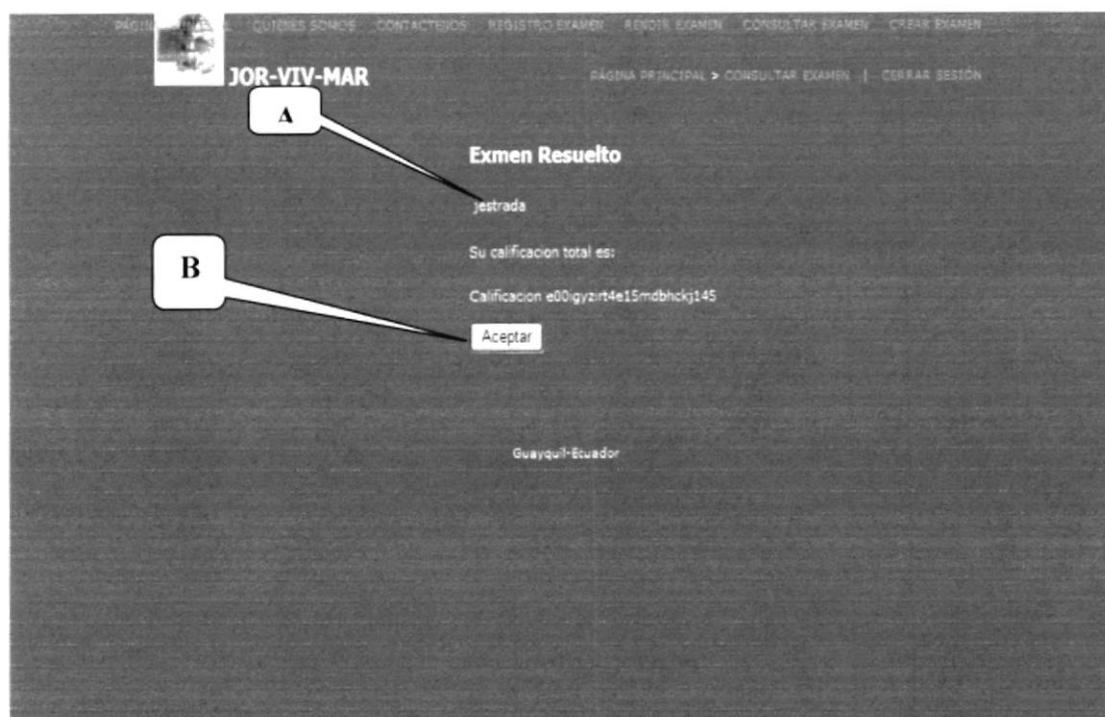


Figura 6-12: Consultar en jor-viv-mar

VÍNCULO	DESCRIPCIÓN
A	Nombre de usuario logoneado.
B	Calificación obtenida por el usuario en el desarrollo del examen

Tabla 6-10: Consultar en jor-viv-mar



# ANEXO A

## CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

## A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

### A.1.1. CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas-lógicas, de acuerdo con instrucciones internas, que se ejecutan sin intervención humana.

El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de una computadora debe realizar cuatro tareas vitales:

• Unidad de Entrada	Se ingresan los datos e instrucciones al computador, utilizando por ejemplo: el teclado
• Unidad de Proceso	El computador procesa o manipula esas instrucciones o datos.
• Unidad de Salida	Los resultados se entregan al usuario; por ejemplo: desplegándola en un monitor o imprimiéndola
• Unidad de memoria auxiliar	El computador coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

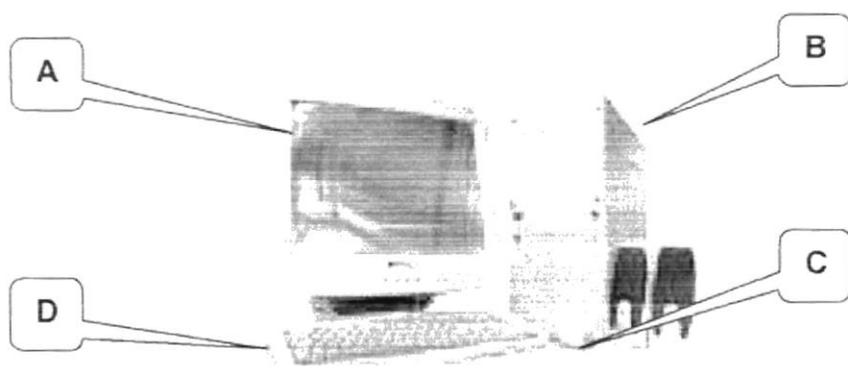


Figura A-1: Componentes del Computador

A	Monitor
B	Unidad de Proceso (CPU)
C	Ratón o Mouse
D	Teclado

Tabla A-1: Componentes del Computador



## A.1.2. UNIDAD DE ENTRADA

### A.1.2.1. EL TECLADO

Existen diversas formas de introducir texto al equipo, pero el más común es el teclado. La mayor parte de las acciones que pueden realizarse con el Mouse (ratón), también pueden hacerse con el teclado.

El teclado es el dispositivo de entrada estándar de cualquier PC, sin este no se podría comunicar con ella. Si bien hay otros dispositivos de entrada capaces de comunicarse con la PC, el ingreso de datos se hará principalmente por el teclado.

Se puede mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir, por lo cual su manejo es muy similar.

Todos los teclados distribuyen las teclas en 4 zonas de teclas agrupadas según su función:

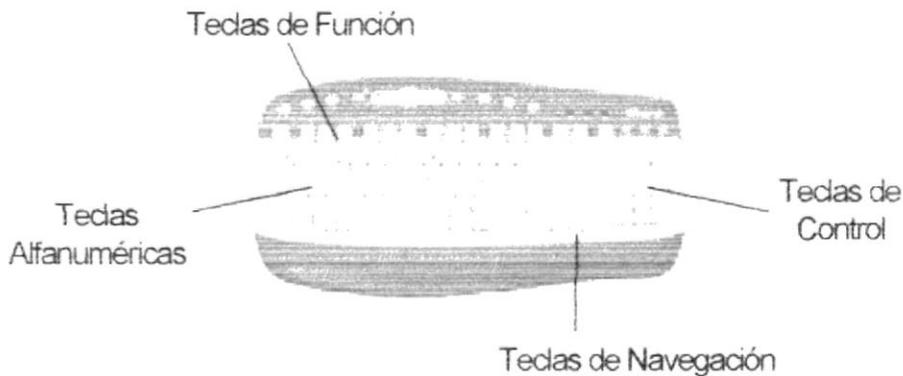


Figura A-2: Teclado

### A.1.2.2. TECLAS ALFANUMÉRICAS Ó ALFABÉTICAS

Las letras alfabéticas comprenden de la A a la Z y signos de puntuación. Al pulsar una de estas teclas y la tecla Mayús. simultáneamente se crea la mayúscula correspondiente o el signo indicado en la parte superior de la tecla de puntuación.

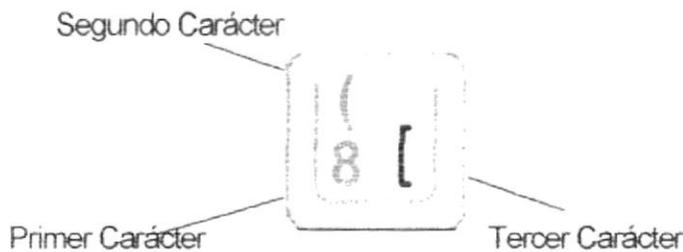
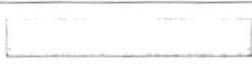
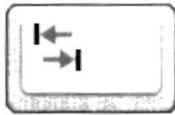
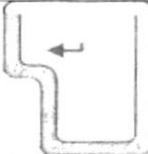
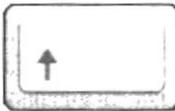
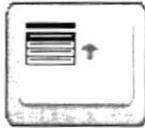


Figura A-3: Teclado Alfanumérico

Las teclas alfanuméricas se dicen a continuación:

	BARRA ESPACIADORA	Añade un espacio en blanco en la posición en la que se encuentra el cursor.
	TAB	En un programa de procesamiento de texto crea un espacio en blanco mayor que el creado con la tecla espaciadora.
	ENTER	En aplicaciones de texto, crea un párrafo y coloca el cursor al comienzo del mismo. En otras aplicaciones o ventanas sirve para validar una selección de menú.
	BACKSPACE	Elimina el carácter situado a la izquierda del cursor. En ciertas aplicaciones (Por ejemplo, páginas Web) funciona como botón Atrás.
	SHIFT	Al pulsarla es posible aplicar la función secundaria de una tecla alfanumérica, esta función secundaria de la tecla se indica en la parte superior y el carácter principal aparece en la parte inferior.
	CTRL	Se utiliza en combinación con otras teclas para aplicar funciones especiales de un programa. Por ejemplo, Ctr + C copia lo que haya seleccionado.
	ALT	Esta tecla (Alt = alternativa), se combina con otras teclas para ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Alt + A abre el menú Archivo.
	ALT GR	Esta tecla (Alt Gr = gráfico alternativo), se combina con otras para insertar símbolos especiales. Estas teclas solo existen en teclado NO ingleses. Cuando una tecla contiene tres símbolos, el tercero de ellos se obtiene mediante la tecla Alt Gr.
	MENU CONTEXTUAL	Simula un click con el botón derecho del ratón en la posición que ocupa el cursor.
	INICIO	La tecla Inicio tiene el mismo efecto que pulsar el botón en la barra de tareas. Se obtiene el mismo resultado pulsando la combinación Ctrl + Esc. Utilizada en combinación con otras teclas alfanuméricas permite ejecutar comandos especiales.
	BLOQ MAYUS	Cuando este modo está activado (indicador iluminado en el receptor), todas las teclas de caracteres alfabéticos se insertan en mayúsculas.

	SUPR	En un programa de procesamiento de texto, elimina el carácter situado a la derecha del cursor de inserción. En otras aplicaciones elimina los elementos que se encuentran seleccionados.
-----------------------------------------------------------------------------------	------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla A-2: Teclas Alfanuméricas

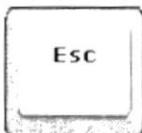
### A.1.2.3. TECLAS DE FUNCIÓN O FILA DE TECLAS F

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa. Con el botón F Mode activado, las teclas F se comportan como en los teclados convencionales. La acción llevada a cabo al pulsar una tecla F depende de la aplicación activa. Por ejemplo, al pulsar F7 en una aplicación se imprimirá un documento, mientras que al pulsar F7 en otra aplicación se llevará a cabo la corrección ortográfica.



Figura A-4: Teclas de Función

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

	ESC	Permite "salir" de programas y cancelar comandos. Es una especie de "vía de escape" de la ventana o el cuadro activo en pantalla.
	BLOQ DESPL	Al presionarla, las teclas de dirección permiten recorrer un documento en lugar de simplemente cambiar la posición del cursor en el mismo.
	INSERT	Alterna entre dos modos; con el común activo se insertan caracteres automáticamente. En el otro modo, al introducir caracteres se sustituyen los existentes previamente en esa posición.
	IMPR PANT	Permite captar una instantánea del contenido de la pantalla del ordenador y copiarla al portapapeles. Combinada con la tecla Alt, capta únicamente el contenido de la ventana activa. Lo copiado al portapapeles puede pegarse, por ejemplo, en un documento de procesamiento de texto.

	PAUSE	Si se pulsa individualmente, hace una pausa en la presentación o la operación en curso dentro de un programa. En combinación con la tecla Ctrl, envía un comando que interrumpe algunos comandos de DOS o programas.
-----------------------------------------------------------------------------------	-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla A-3: Otras teclas

#### A.1.2.4. TECLADO NUMÉRICO

Compuesto por teclas de números y los signos de operaciones matemáticas /, \*, - y +. Están ubicadas en el extremo derecho del teclado. Permiten ingresar números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos básicos y mover el cursor.

Cada tecla tienen una función secundaria (indicada en la parte inferior) que se activa pulsando la tecla Bloqueo Numérico (BLOCQ NUM), situada en la esquina superior izquierda de este teclado. Para utilizar las teclas numéricas debe estar activado este modo. Si está desactivada, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.



Figura A- 5 Teclado Numérico

#### A.1.2.5. TECLADO DE NAVEGACIÓN O EDICIÓN

Estas teclas facilitan la navegación por la página activa. Las teclas direccionales permiten recorrer un documento de texto o gráficos, paso a paso, en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha).

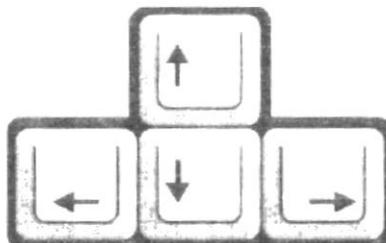
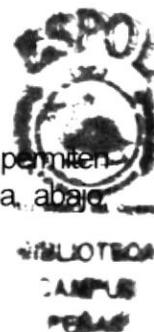


Figura A-6: Teclado de Navegación



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

	INICIO	Al pulsar esta tecla el cursor se sitúa al principio de la línea en la que se encontraba. En una página Web, el cursor se sitúa a principio de la página.
	FIN	Tiene el efecto contrario al de la tecla de inicio.
	AV PAG	Esta tecla se usa para recorrer hacia abajo la página activa de un documento, una hoja de cálculo, una página Web, etc.
	RE PAG	Se usa para recorrer hacia arriba la página activa de un documento, una página Web, etc.

Tabla A-4: Teclas de Dirección

### A.1.3. EL MOUSE

Es una unidad física externa del computador que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresan son básicamente comandos y posición en pantalla. En la actualidad, todas las Pcs se venden con este dispositivo incluido. El Mouse está compuesto por una carcasa plástica diseñada de tal manera que puede ser desplazada en una mesa. La forma de dicha carcasa dependerá del modelo y del fabricante, ya que algunos optan por la forma de jabón y otros buscan una forma más agradable a las manos, dependerá del usuario cual de ellos es más cómodo para su mano.

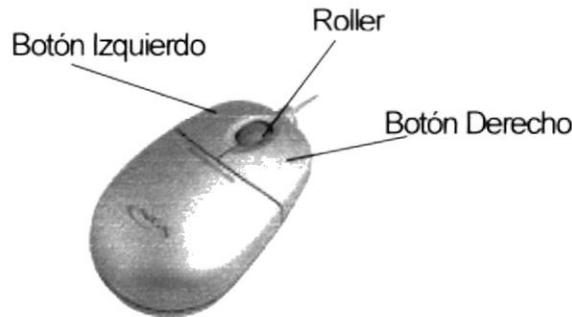


Figura A-7: Mouse

El botón izquierdo se usa para hacer click sobre botones (o vínculos Web) a fin de activar una función, abrir una ventana, etc. El botón derecho sirve para abrir menús contextuales en un punto cercano a la posición del puntero en la pantalla; al activar el comando deseado, el menú desaparece. El botón rueda situado entre los botones derecho e izquierdo permite ascender o descender por una página, hoja de cálculo, imagen, etc.

Podrá observar en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre de puntero del ratón. A continuación, presentamos una tabla que explica los términos básicos asociados al uso del Mouse.

Tarea	Acción
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre el elemento.
Hacer click	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse.
Hacer doble click	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces.

**Tabla A-5:** Acciones del Mouse

El puntero del Mouse cambia de forma según el elemento que esté señalando o la tarea que esté en curso

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar o seleccionar texto.
	Selección de Ayuda.
	Indica que el computador está trabajando en segundo plano.
	El computador está procesando o está ocupado.
	Selección no disponible.
	Ajuste vertical.
	Ajuste horizontal.
	Ajuste diagonal 1.
	Ajuste diagonal 2.
	Mover un objeto.
	Selección con precisión.
	Selección de vínculo.
	Selección de alternativa.

**Tabla A-6:** Punteros del Mouse

### A.1.4. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en el computador. Uno de los componentes más importantes que se puede mencionar es el microprocesador o también llamado **CPU** (Central Processing Unit – Unidad Central de Procesamiento), que constituye el cerebro de una computadora ya que se encarga de tomar a información que recibe de diferentes fuentes, efectuar los procesos necesarios a dicha información y enviar el resultado al destino que se le indicó.

El microprocesador puede dividirse en dos grandes bloques que son:

- La CU o UC (Control Unit – Unidad de Control) y la
- ALU o UAL (Arithmetic and Logic Unit – Unidad Aritmética Lógica)

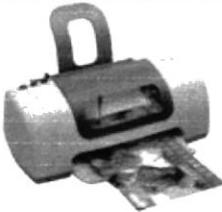
La Unidad de Control se encarga de recibir las instrucciones, las decodifica y las ejecuta, enviando datos a cualquier dispositivo que la instrucción indique o realizando diferentes tipos de procesos con los datos que llegan. La Unidad Aritmética y Lógica es la encargada de realizar las operaciones lógicas y aritméticas con los datos recibidos.

Otro componente importante dentro de la unidad de proceso son las memorias, entre las cuales diferenciamos dos tipos:

- La memoria ROM (Read Only Memory – Memoria de solo lectura) y la
- Memora RAM (Random Access Memory – Memoria de acceso aleatorio)

### A.1.5. UNIDAD DE SALIDA

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

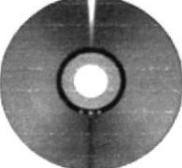
	<p>El monitor nos presenta el estado de los programas que se están ejecutando y las respuestas de la PC ante las órdenes que da el usuario. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.</p>
	<p>Las impresoras constituyen los dispositivos de impresión más comunes y difundidos. A diferencia de los monitores, estas generan una copia en papel. Existen tres tipos de impresoras: matriz de puntos, inyección a tinta y láser.</p>

**Tabla A-7:** Unidades de salida

### A.1.6. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

Es un componente más de la unidad de procesos, es fundamental en las computadoras, ya que si ellas, estas no podrían procesar la información de ninguna manera porque no tendrían un medio de almacenamiento de información temporal.

La memoria principal es el medio de almacenamiento temporal en la que el CPU puede escribir, leer o modificar información. Cuando llamamos a la memoria temporal, significa que al apagar la computadora, se perderá toda la información almacenada en esta. Para mantener la información constante, se puede utilizar los dispositivos de almacenamiento como son: disco duro, disquetes o los discos ópticos.

	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de información es mucho más rápida que los disquetes. El precio de los discos duros dependen de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante</p>
	<p>A diferencia de los anteriores, estos almacenan los datos ópticamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales CD.</p>

**Tabla A-8:** Unidades de memoria auxiliar



# ANEXO B

## GLOSARIO DE TÉRMINOS



## B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS



@

Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo. Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición inglesa at (en).

### **Acceso directo**

Icono vinculado a un archivo o carpeta y que, haciendo doble click 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 más 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.

### **Aplicación Web**

Programa software que utiliza HTTP para su protocolo central de comunicaciones y entrega al usuario en lenguaje HTML la información basada en Web. También se denomina aplicación basada en Web.



**Archivo**

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

**Archivo de programa**

Archivo que inicia una aplicación o programa. Los archivos de programa tienen 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.

**Área de información**

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

**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 "perteneiente" 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.

**Bajada**

Significa que un archivo está siendo traspasado de un host a nuestra pc.

**Barra de desplazamiento**

Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible.

**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 redeterminado 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.

**BPS:**

Bit per second (bit por segundo)

Medida de velocidad de un medio, medium, que corresponde al número de bits que se pueden pasar a través de un segundo.

**Browse:**

Examinar, ojear.

Examinar superficialmente un recurso de información en la red, tal como en Usenet, o en la Web.

**Browser (Examinador)**

Es una utilidad que nos permite consultar bases de datos ó buscar textos con facilidad.

**Búfer de teclado**

Área de almacenamiento temporal en la memoria donde se va guardando las teclas introducidas, aun cuando la computadora no responda inmediatamente a dichas teclas en el momento de presionarlas.

**Bus**

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

**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).

**Casilla de verificación**

Pequeño recuadro en un cuadro de diálogo que representa una opción que puede activarse o desactivarse. Cuando una casilla de verificación está seleccionada, aparece una X en su interior.

**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**

Es un programa u ordenador que se comunica con un servidor y le requiere la información que necesita.

**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. 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.

**Correo Electrónico**

Un método usado para enviar y recibir mensajes a través de una red. Se utiliza un programa de correo electrónico para redactar y enviar los mensajes.

**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 click**

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 electronical 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 autentico 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 aquéllas 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.



# F

## **Fase de Análisis**

Etapa 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.

## **FTP (File Transfer Protocol)**

Es un protocolo que permite la transferencia de archivos entre ordenadores.

## **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.



**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 Grafica 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.

**Home Page (Página Inicial)**

Es la página de comienzo que sirve de enlace con otras páginas

**HTML (Hypertext Markup Language)**

Lenguaje descriptor de hipertexto, es el formato estándar de los documentos que se utilizan en la www.

**HTTP (Hypertext Transfer Protocol).-**

Es un protocolo que define como un servidor de Web debe responder a las solicitudes de los artículos que se le hacen vía URL.





### **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).

### **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 y 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 la agrupación de redes interconectadas más grande del mundo. Incluye redes universitarias, corporativas, gubernamentales y de investigación alrededor del mundo. Millones de sistemas y personas se encuentran conectados a Internet a través de estas redes. Usted se puede conectar a Internet por medio de un proveedor de servicios de 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: (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.

### **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.

**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.

**Ping (Packet Internet Groper)**

Paquete escudriñador de Internet, es un protocolo que envía una señal con el objeto de comprobar que un host o cualquier equipo de la red se encuentren en línea en ese momento.

**Píxel:**

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

**POP3 (Post Office Protocol)**

Protocolo que marca los parámetros de cómo se debe conectar un ordenador personal a un servidor de correo en Internet y poder transmitir sus mensajes de correo electrónico.

**PPP (Point to Point Protocol)**

Es un protocolo que se utiliza para transmitir IP datagram en líneas seriales, como son las líneas telefónicas, permitiendo que un ordenador personal se puede conectar a Internet sin perder su entorno de trabajo.

**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.



### **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.



### **Seleccionar**

Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente se seleccionan los elementos haciendo click 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.

## **SMTP (Simple Mail Transport Protocol)**

Es un ordenador que tiene por objeto las especificaciones de cómo se debe intercambiar correo electrónico entre dos ordenadores.

## **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.



## **TCP/IP (Transmission Control Protocol over Internet Protocol)**

Es un conjunto de protocolos que se han diseñado para conectar entre sí redes diferentes y en el cual se basa Internet.

Handwritten notes in the right margin, including the number '2' and some illegible text.

## Telnet

Es un protocolo de emulación de terminales que se encuentra definido en la norma RFC854 para la entrada remota en Internet, es decir que un usuario puede establecer una señal como terminal remoto de otro sistema de red.



## Unidad de disco lógica

Es una subpartición 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

## URL (Uniform Resource Locator)

Se utiliza para referirse a una dirección Web que viene conformada por un protocolo, un nombre de host, un puerto que puede ser opcional, y un nombre de archivo que puede ser opcional.

## Usuario

Persona que utiliza un equipo. Si el equipo está conectado a una red, un usuario puede tener acceso a los programas y archivos del equipo, así como a los programas y archivos que se encuentran en la red (en función de las restricciones de cuenta determinadas por el administrador de la red).

## 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.



## Telnet

Es un protocolo de emulación de terminales que se encuentra definido en la norma RFC854 para la entrada remota en Internet, es decir que un usuario puede establecer una señal como terminal remoto de otro sistema de red.



## Unidad de disco lógica

Es una subpartición 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

## URL (Uniform Resource Locator)

Se utiliza para referirse a una dirección Web que viene conformada por un protocolo, un nombre de host, un puerto que puede ser opcional, y un nombre de archivo que puede ser opcional.

## Usuario

Persona que utiliza un equipo. Si el equipo está conectado a una red, un usuario puede tener acceso a los programas y archivos del equipo, así como a los programas y archivos que se encuentran en la red (en función de las restricciones de cuenta determinadas por el administrador de la red).

## 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.



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 hipermédios 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 o Web (World Wide Web)**

Está compuesta por un conjunto de documentos de hipertexto interconectados que se encuentran en diferentes servidores web y otros documentos, menús y bases de datos que se encuentran disponibles a través de los URL.

