

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

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

Y

ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES

TEMA

**WEB SITE CALZACENTRO
MANUAL DE USUARIO**

AUTORES

**ORRALA PITA KAREN TATIANA
MOTA ORRALA EVELYN ANABELL
TOMALÁ RAMOS PATRICIA MERCEDES**

DIRECTOR

ING. JOSÉ RODRÍGUEZ

**AÑO
2007**

AGRADECIMIENTO

Primeramente quiero darle gracias a **Dios**, quien ha sabido guiarme durante todo este tiempo, a mis padres Rodolfo Tomalá y Elba Ramos quienes siempre me estuvieron brindando su apoyo y comprensión ya sea en las buenas y en las malas, también quiero agradecer a mi hermano Xavier y mis hermanas Vanessa y Ariana, quienes me dieron fuerzas para no desmayar.

A mis amigas y compañeros Karen, Evelyn, Maria, Francisco, Karem, Ruth, José, Antonio, Marcelo que sin duda alguna me brindaron la mano en los momentos más difíciles de mi vida, lo cual me ayudó a superar cualquier tropiezo

También quiero agradecer a nuestro director de tópico de graduación como es el Ing. José Rodríguez, quien fue un excelente asesor durante el desarrollo de nuestro proyecto, proporcionándonos apoyo para seguir adelante ante las adversidades de la vida.



Patricia Tomalá Ramos

AGRADECIMIENTO

El esfuerzo y dedicación que he tratado de reflejar en esta tesis y durante toda mi vida universitaria, está dedicada para todas las personas que me aprecian y que desearon que algún día yo cumpla la meta de culminar mis estudios superiores.

Además debo agradecer infinitamente a Dios, quien me dio la fuerza, sabiduría y valor que necesitaba para así lograr mis objetivos ya que sin su ayuda nada es posible.

A mis padres, quienes pese a que no pudieron estar físicamente conmigo durante mi vida universitaria siempre me demostraron su apoyo, comprensión, y me dieron fuerzas para nunca rendirme, gracias papá por todo el sacrificio que hiciste por mi y gracias mami por los ánimos que hasta ahora me ayudan a no desmayar tan fácilmente.

Y como último agradecimiento a mis Tíos, Nery y Ruth, quienes siempre estuvieron pendiente de mis estudios sin poner como obstáculo la distancia que nos separa, a mis hermanos Johanna y Christian, y a todos mis grandes amigos Evelyn, José, Patricia, Ruth, Jackson, Jimmy, Fabricio, Danny y demás, con los que compartí lindos y agradables momentos, así como también momentos duros, llenos de sacrificio, pero siempre demostrándome su unión, compañerismo y ayuda incondicional.

Gracias a todos de corazón porque sin ustedes, sin su paciencia y consideración, no hubiera podido culminar la carrera que me propuse.



Karen Orrala Pita

AGRADECIMIENTO

Sin lugar a dudas mi pilar fundamental fue mi familia en conjunto, gracias a ellos y a pesar del dolor que sintieron por alejarse de su niñita querida, supe lo que es arraigarse de la gente que realmente me quiere para buscar nuevos rumbos, definir mis sueños, conocer mis necesidades, es decir vivir mi propia vida. Agradezco a mi familia en general.

En el camino me he encontrado un sin fin de personas, muchas de ellas lograron llegar y no salir del círculo de mis "amigos", a quienes espero no haberlos decepcionado, y a quienes realmente puedo decirles muchas gracias, gracias por su compañía, apoyo, preocupación, por estar cuando ni siquiera sabían que necesitaba un amigo.

Agradezco a Dios por haberme permitido encontrar una universidad como ésta, ya que aquí encontré un gran líder, una persona que me ha demostrado ser capaz de aguantar los problemas de otros, a pesar de tener sus propios problemas, pero ésta persona nunca piensa en él, sino en el bienestar común, lo cual admiro en gran manera, gracias a él conocí a un grupo unido, todos con pensamientos distintos, pero siempre luchando por la misma causa, el bienestar estudiantil.



Evelyn Mota Orrala

DEDICATORIA

Este logro va dedicado a Dios, quien fue mi creador y me dio la valentía, fuerza, sabiduría que necesitaba para lograr mis objetivos.

A todas aquellas personas que estuvieron conmigo, que me alentaron a seguir adelante y no me dejaron caer, a mis padres y hermanos que vivieron momento a momento cada uno de mis triunfos, por nunca permitirme renunciar, y en especial a mis amigos y amigas como es: Karem, Evelyn, karen, Ruth, Maria, Blanca, Luisana, Antonio, José, Marcelo, Danny, Francisco, Fernando, Marvin, quienes me han sabido brindar su total apoyo y confianza incondicionalmente; a todos ustedes va dedicado este logro.



Patricia Tomalá Ramos.

DEDICATORIA

A mis padres, quienes pese a que no pudieron estar físicamente conmigo durante mi vida universitaria siempre me demostraron su apoyo, comprensión, y me dieron fuerzas para nunca rendirme, gracias papá por todo el sacrificio que hiciste por mi y gracias mami por los ánimos que hasta ahora me ayudan a no desmayar tan fácilmente.

A todas aquellas personas que estuvieron conmigo, para aquellos que me alentaron y no me dejaron caer a todos ustedes va dedicado este logro.



Karen Orrala Pita

DEDICATORIA

Dedico este título a mi familia en general. A mis padres, Ilsa y Miguel, quienes se han desvelado por brindarme bienestar, salud, y amor. Mis tíos José y Manuel que siempre me han visto como una hija y me han apoyado desde que nací. A mi mami Mari, la mujer que ayudó mucho en mi formación personal. A mi mami Chabe, porque gracias a su carácter aprendí a no depender de otros y luchar por mis planes. A mis hermanos Diana, Ana, Yuliana, María, Diego, y mis muchachitos, porque a pesar de que yo no quiero, ven en mí un ejemplo a seguir, a ellos espero no decepcionarlos. A mis hermanos más queridos Armando y Karen, quienes me acompañaron en la travesía de estudiar lejos de mi hogar.

A mis amigos que llevo en el corazón porque siempre estuvieron pendientes de mí, quienes me sirvieron de apoyo cuando me encontré sola, a ustedes: Cheito, Pattylú, Ruth, Jimmy, Alejo, Danny, Faby, Lorena, Stefy, Christian y a mi querida amiga María. A la persona que siempre estuvo a mi lado a pesar de la distancia, Raúl y a todos mis compañeros del campus Santa Elena.

A mi líder Roger, y a todos sus hijos políticos, quienes me enseñaron a ver la vida de forma diferente, los mismos que me enseñaron a no ser egoísta y pensar en la gente que está a mi alrededor.



Evelyn Mota Orrala

DECLARACIÓN EXPRESA

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

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



FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



ING. JOSÉ RODRÍGUEZ

FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN

Karen Orrala Pita

KAREN ORRALA PITA

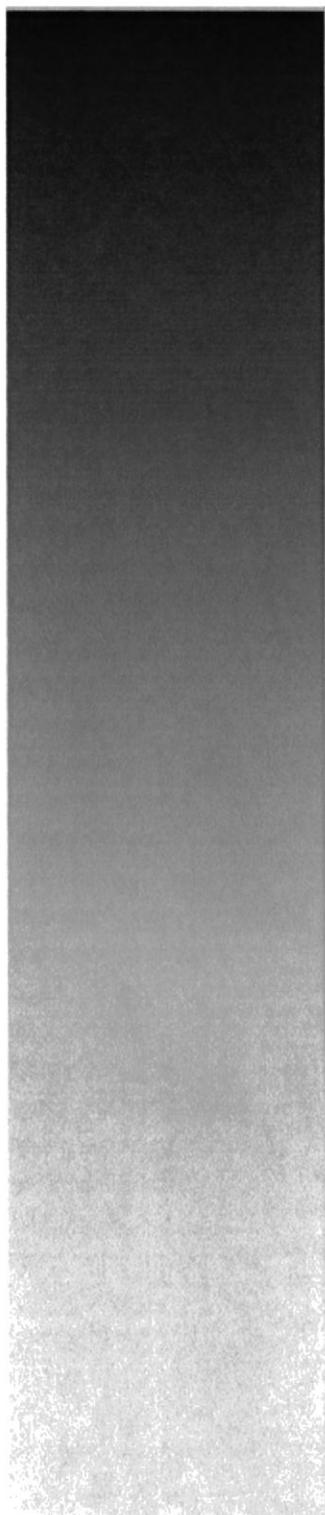


Evelyn Mota Orrala

EVELYN MOTA ORRALA

Patricia Tomalá Ramos

PATRICIA TOMALÁ RAMOS



CAPÍTULO 1 **GENERALIDADES**

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

El presente manual es para aquellas personas que estén interesados en conocer nuestro sitio web Calzacentro, ya que consta de distintos capítulos en la cual contienen información clara y concisa. También pueden acceder de una manera sencilla a las páginas del sitio.

Es necesaria la debida revisión y lectura del manual antes y/o durante la visualización de las páginas, ya que le ayudará al manejo de las funciones que se presentan en el sitio.

1.2. OBJETIVOS DE MANUAL DE USUARIO

El objetivo de este manual es ayudar a los usuarios (profesores) a conocer sobre el debido funcionamiento del sitio

- ❖ Guía para conocer el entorno de Windows.
- ❖ Instruir al usuario cómo ingresar al sitio.
- ❖ Dar a conocer el sitio web mediante una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que se encuentren dentro del sitio.
- ❖ Guiar al usuario interesado a manejar las opciones que se encuentran en el sitio web.

1.3. OBJETIVOS GENERALES

- ❖ Proporcionar información específica acerca de las características y funcionamiento del web site para acceder a las páginas del sitio.
- ❖ Obtener información referente a los cambios generados en el avance de la tecnología informática.

1.4. A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este manual está dirigido a los usuarios finales involucrados en la etapa de operación de la administración del portal.

Webmaster: Persona responsable de la administración, mantenimiento y control técnico de un sitio Web, que se almacenará en la base de datos.

Usuario en general: Son los usuarios de nuestro sitio Web, de manera colectiva y/o individual las cuales son encargada de interactuar con el Web Site.

1.5. LO QUE DEBE CONOCER EL LECTOR

Los conocimientos mínimos que deben de tener las personas que operan el Web Site son:

- ❖ Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Web Site.
- ❖ Conocimientos básicos de Internet.
- ❖ Conocimientos básicos de Windows.

1.6. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

GENERALIDADES	
Capítulo 1 Capítulo 2	Generalidades. Explicación de la Interfaz Gráfica.
AMBIENTE OPERACIONAL	
Capítulo 3 Capítulo 4	Requerimientos de Hardware. Requerimientos de Software.
OPERACIÓN	
Capítulo 5 Capítulo 6	Ingresa al Web Site. Cómo Navegar en el Web Site.
ANEXOS	
Anexo A	Glosario de Términos.

TABLA 1.1. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

1.7. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual contiene diversas ilustraciones y explicaciones que el usuario debe seguir paso a paso para poder manipular correctamente el Sitio Web. También incluye información adicional que servirá para guiar al usuario sobre el correcto funcionamiento de la computadora.

Luego de analizar este manual los usuarios que van a utilizar el Web Site *Calzacentro* estarán en capacidad de:

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

1.8. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Para comenzar a utilizar el Web Site, es importante comprender las convenciones tipográficas y los términos utilizados en este manual.

1.8.1. Convenciones de Forma De Texto

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.

TABLA 1.2. CONVENCIONES DE FORMA DE TEXTO

1.8.2. Convenciones del Mouse

TÉRMINO	SIGNIFICADO
"Señalar"	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que desea señalar.
"Hacer clic"	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente es el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

TABLA 1.3. CONVENCIONES DEL MOUSE

1.8.3. Convenciones del Teclado

TECLA	SIGNIFICADO
Teclas del método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR - RETORNO)	Tecla utilizable para ejecutar un proceso. En el manual dirá "Presione ENTER".
Teclas Direccionales → , ← , ↑ , ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG, RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ❖ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ❖ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

TABLA 1.4. CONVENCIONES DEL TECLADO

1.9. CONVENCIONES DE MENSAJE DE INFORMACIÓN

Los mensajes muestran información acerca de los errores, notificaciones y avisos.

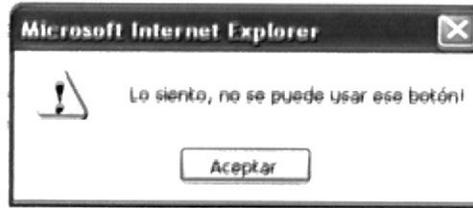


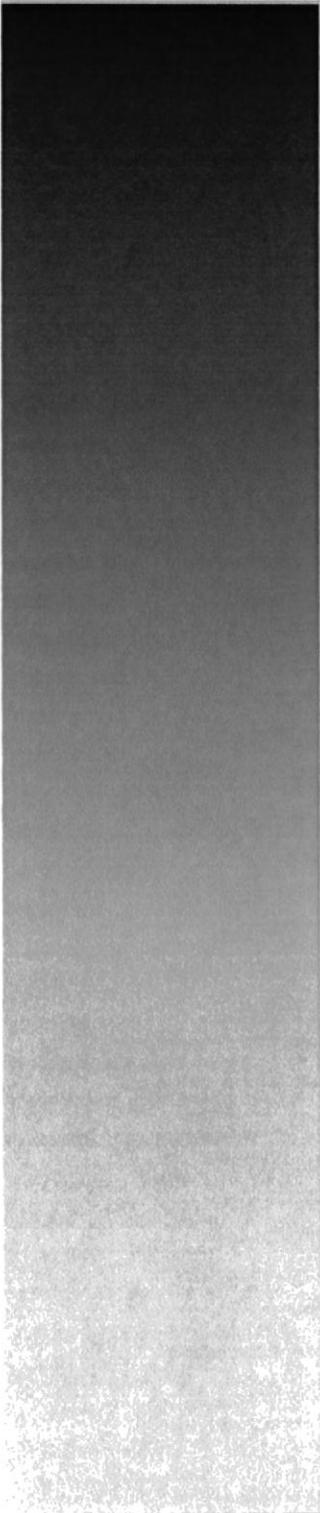
FIGURA 1.1. MENSAJE DE INFORMACIÓN

1.10. SOPORTE TÉCNICO

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

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





CAPÍTULO 2 **INTERFACE GRÁFICA**

2. INTERFACE GRÁFICA

2.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS

Esta sección cuenta con la ventaja de una interfaz gráfica (empleo de dibujos para representar los elementos que integran una computadora), otorgando la facilidad al usuario, el cual permitirá realizar las tareas más comunes incluidas en Windows.

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, se puede consultar la ayuda de Windows. También encontrará respuestas a una selección de preguntas más frecuentes, además de otra información que puede serle de utilidad.

Para iniciar la ayuda haga clic en el botón,  a continuación en  **Ayuda y soporte técnico**.

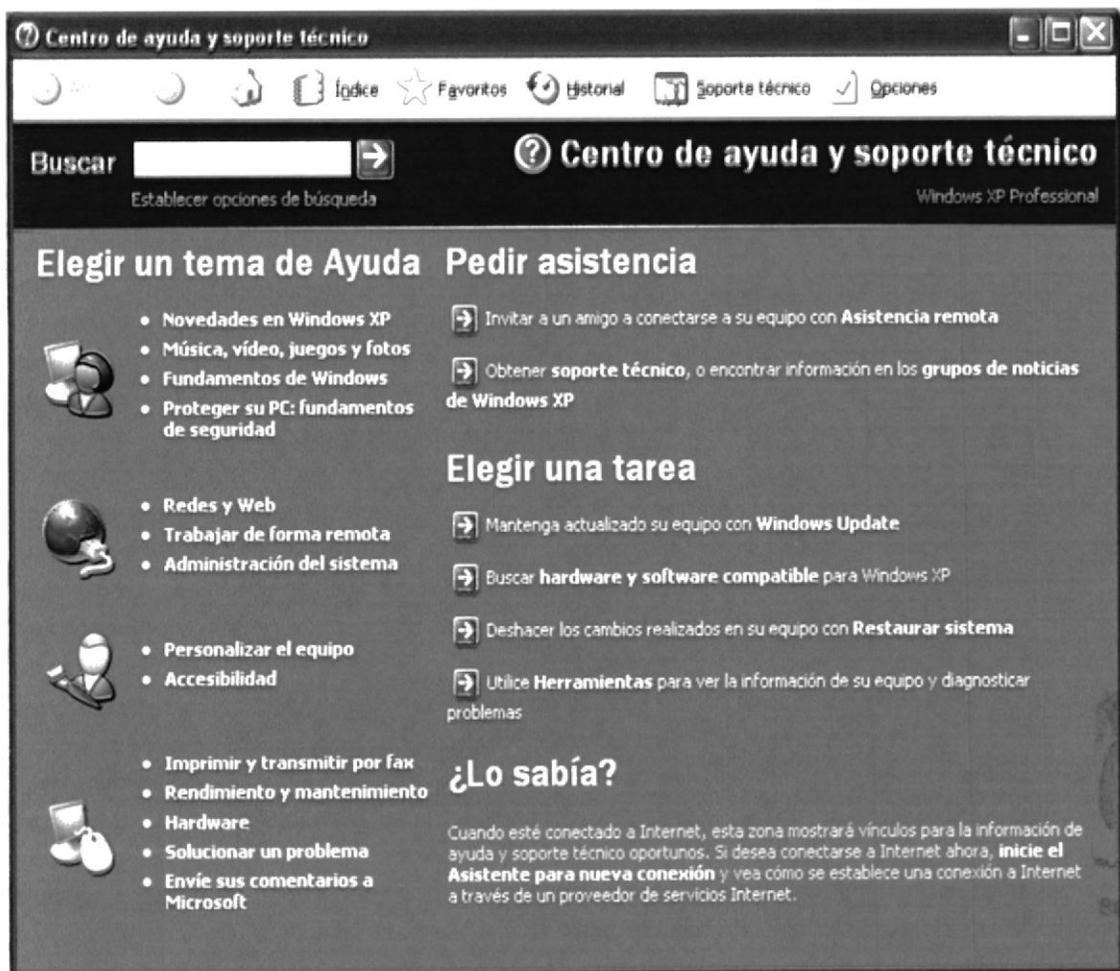


FIGURA 2.1. VENTANA DE AYUDA Y SOPORTE TÉCNICO

Nota: Algunas tareas de ayuda contienen un texto verde subrayado. Al hacer clic en el texto verde se observará una definición del término.

2.2. ¿QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS?

Dependiendo de la instalación de su PC, al iniciar Windows aparecerán determinados íconos en su escritorio; en la siguiente ilustración se verá los más importantes:

ÍCONO	DESCRIPCIÓN
	Haga doble clic en este ícono el cual permite al usuario examinar el contenido (archivos y/o programas) de las unidades de disco de la computadora como unidades de disquete, disco duro y CD-ROM.
	Haga doble clic en este ícono para ver los recursos disponibles en la red, podrá darse cuenta si su PC tiene acceso a ésta o puede conectarse.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Al hacer clic sobre este botón que se encuentra ubicado en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del Sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y muchas opciones más.
	Al hacer clic sobre ícono podrá acceder a Internet y navegar por las páginas publicadas. Claro está que necesita conexión a Internet para poder desplegar el contenido de los sitios.

TABLA 2.1. ÍCONOS QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

2.2.1. El Botón Inicio y la Barra de Tareas

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



FIGURA 2.2. BARRA DE TAREAS

2.2.2. Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio

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

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

TABLA 2.2. OPCIONES DEL MENÚ DEL BOTÓN INICIO

2.3. VER EL CONTENIDO DE SU PC

Para esto Windows organiza la información a través de carpetas, en la que se puede examinar el contenido de los archivos y carpetas haciendo doble clic en Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades del disco que existen en su equipo como pueden ser: las carpetas compartidas, discos duros y particiones, disquetera, unidades lectoras, dispositivos extraíbles.

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

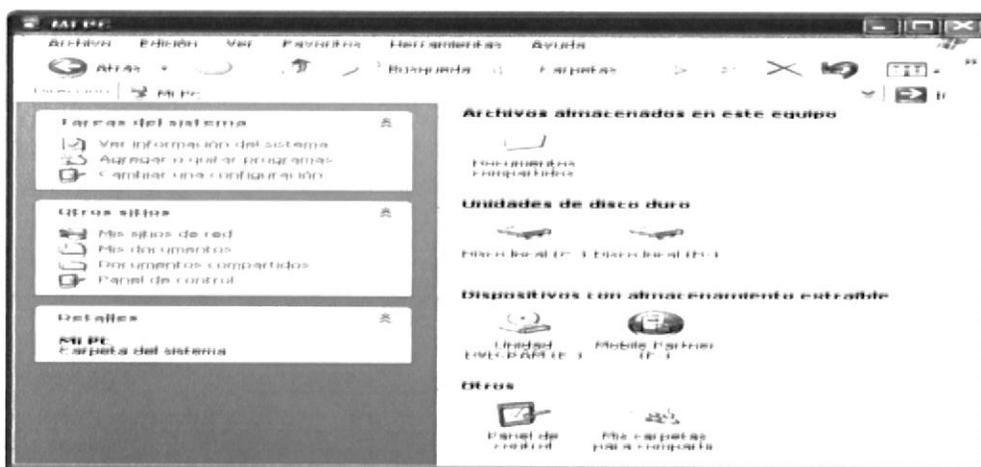


FIGURA 2.3. VENTANA DE MI PC

PRESIONAR	PARA
CTRL + E	Selecciona todo.
F5	Actualizar una ventana.
CTRL+← → Teclas direccionales	Ver el nivel superior e inferior de la carpeta.

TABLA 2.3. ESPECIFICACIONES DE EJECUCIÓN CON TECLAS

2.4. BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

De una manera fácil puede localizar archivos y carpetas en su PC. Si desea encontrar algo rápidamente, puede utilizar el comando Buscar del menú inicio.

El Asistente le hará preguntas para facilitar y personalizar la búsqueda. Resultaría de mucha utilidad si pudiera recordar algo referido al archivo que busca, como su nombre (ya sea en forma total o parcial), el tipo de archivo, la última vez que trabajó con él, una palabra o frase que contiene, en qué unidad de disco está alojado, etc. Cuanta más información contenga la búsqueda, más personalizada será

En el cuadro de diálogo Buscar, presentan varias opciones, como son: Buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, etc. Al hacer clic en "buscar todos los archivos y carpetas" se deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en donde se desea realizar la búsqueda, luego debe dar clic en el botón "Búsqueda", a continuación aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón "Detener".

En caso de no encontrar lo que buscaba puede realizar una nueva búsqueda, para esto se debe hacer clic en el link "Iniciar una nueva búsqueda" o presionar el botón "Atrás" y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.

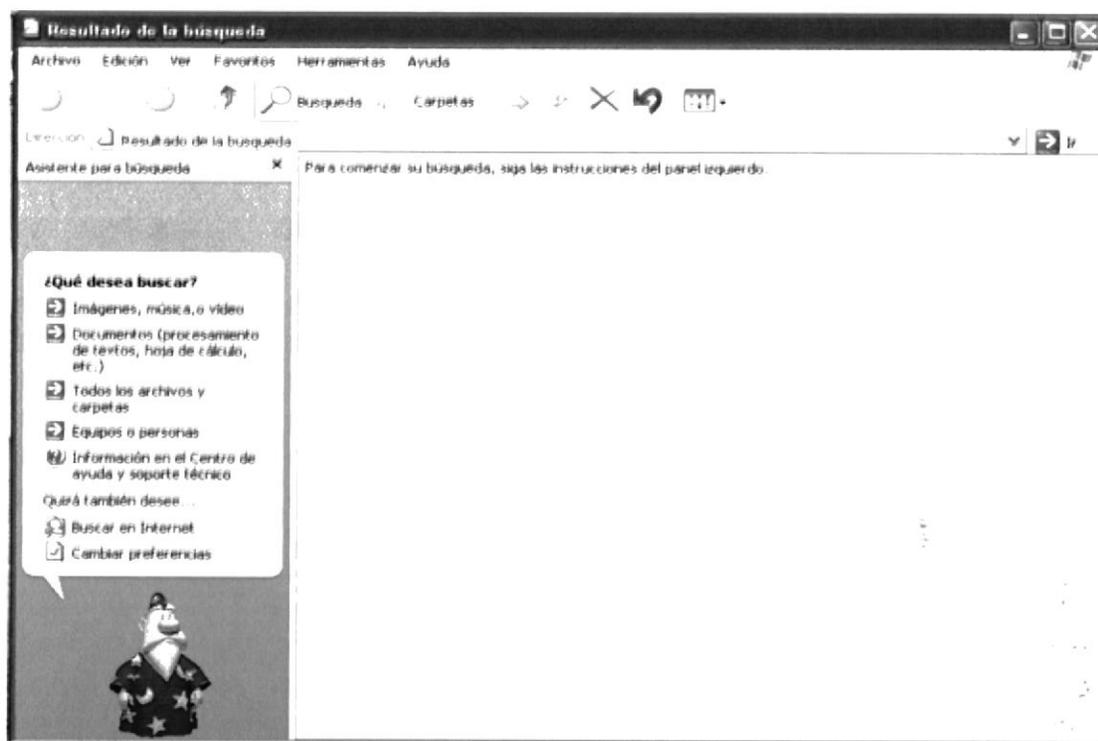


FIGURA 2.4. VENTANA DE BUSCAR ARCHIVOS O CARPETAS

2.5. EXAMINAR EL EXPLORADOR DE WINDOWS

El Explorador de Windows permite visualizar todos los archivos y carpetas existentes en el PC. En el menú Inicio se elige Programas y, a continuación se hace clic en el Explorador de Windows. En la parte derecha del explorador, aparecerá el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija.

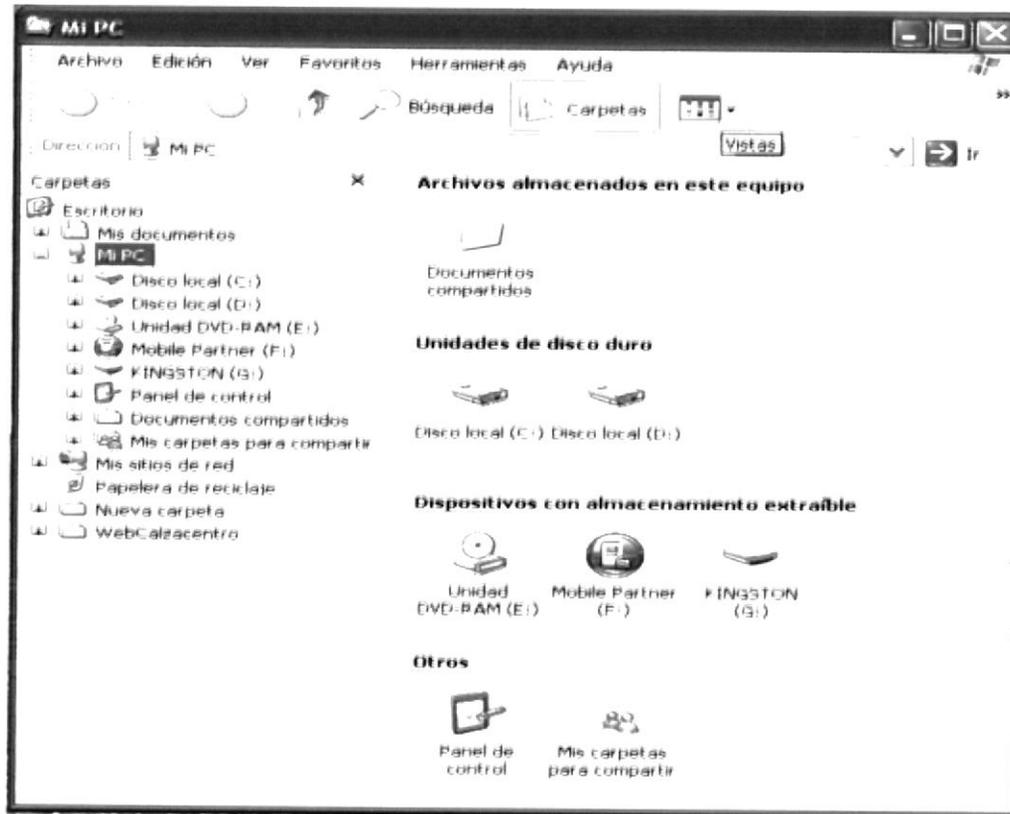


FIGURA 2.5. VENTANA DEL EXPLORADOR DE WINDOS

PRESIONAR	PARA
CTRL. + G	Ir a.
F6	Cambiar entre el panel izquierdo y derecho.
BLOQ NUM + *	Expandir todas las subcarpetas bajo la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + +	Expandir la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + -	Expandir la selección actual si está contraída.

TABLA 2.4. DESCRIPCIÓN DE COMBINACIÓN DE TECLAS

2.6. MANTENIMIENTO DE SU PC

2.6.1. Utilizar el Backup para hacer Copias de Seguridad de los Archivos

El backup o copias de seguridad le ayudan a proteger los datos si hay un error en el disco duro o se borran los archivos por accidente debido a un error en el hardware o en los medios de almacenamiento. El uso de Copia de seguridad permite crear una copia duplicada de todos los datos del disco duro y archivarlos en un dispositivo de almacenamiento, como un disco duro o cinta.

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

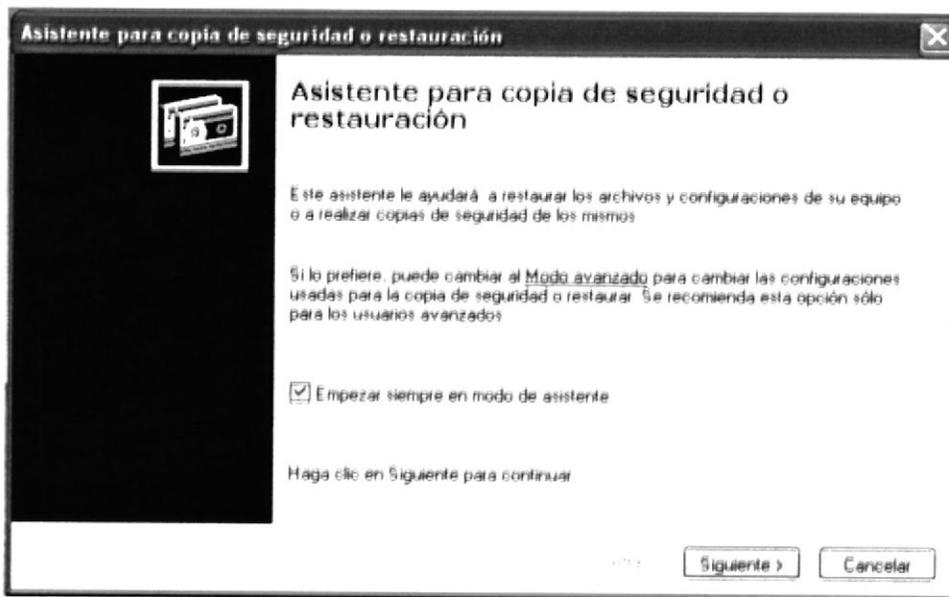


FIGURA 2.6. VENTANA DEL ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN 1ER PASO

Luego de dar clic en el botón Siguiente, aparecerá la pantalla donde se podrá elegir si desea elegir una copia de seguridad o restaurar archivos, se marca la opción "Realizar una copia de seguridad de archivos", luego un clic en el botón siguiente y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que se desea copiar.

Si el usuario desea escoger cada uno de los archivos y/o carpetas, se marca la opción "Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad", luego se presiona el botón siguiente y saldrá la siguiente pantalla.

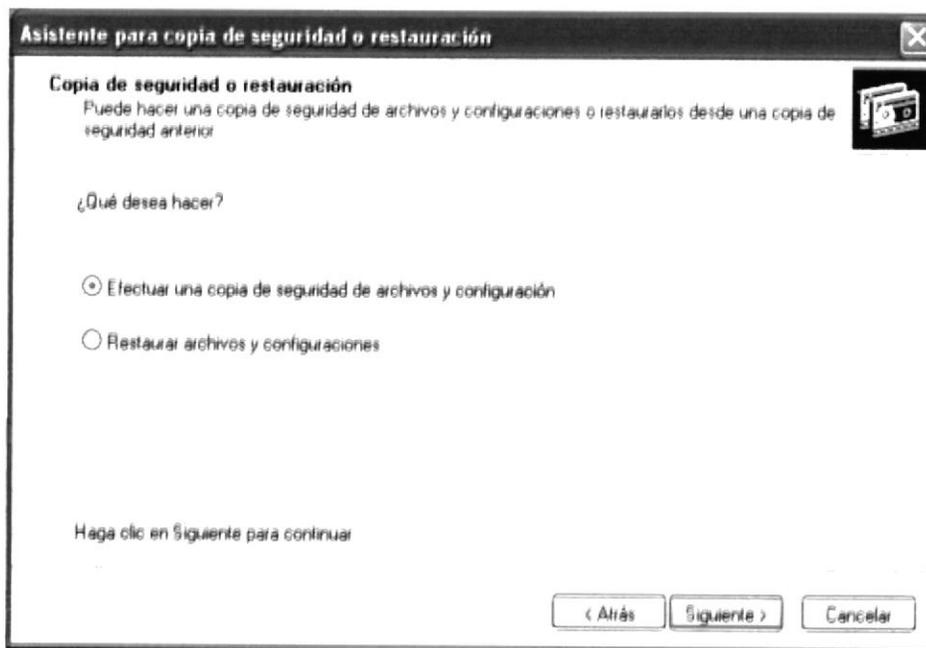


FIGURA 2.7. VENTANA DEL ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN 2DO PASO

2.7. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

Esta herramienta ayuda a liberar espacio en el disco duro. Funciona buscando la unidad de disco duro y enumera los archivos temporales, archivos caché Internet y archivos programa innecesarios que puede eliminar de forma segura

Actívelo haciendo clic en Inicio, selecciona Programas, Accesorios, Herramientas del sistema y, a continuación, hacer clic en Liberador de Espacio en Disco

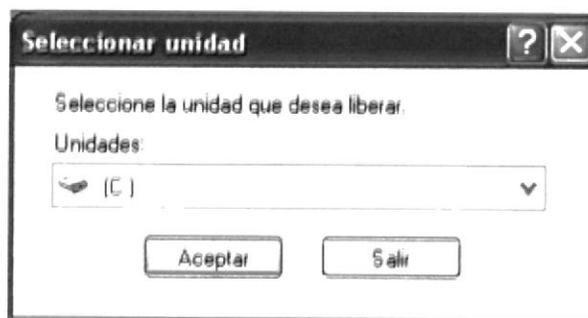


FIGURA 2.8. VENTANA DEL LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

Sólo seleccione la unidad y presione el botón Aceptar, a continuación, el Liberador de espacio mostrará los archivos temporales que pueden eliminarse de forma segura.

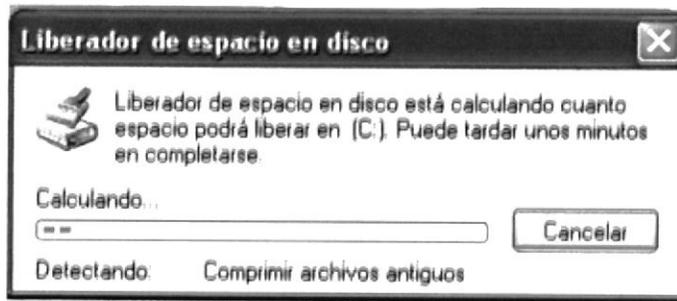


FIGURA 2.9. VENTANA DEL CÁLCULO DEL LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

Después de un tiempo, que el Liberador de espacio en disco emplea en analizar esa unidad, muestra otra ventana, en la que ofrece una serie de opciones encaminadas a este fin.

Entre estas opciones se encuentran las de eliminar archivos temporales de todo el sistema, eliminar archivos de la papelera de reciclaje y comprimir archivos.

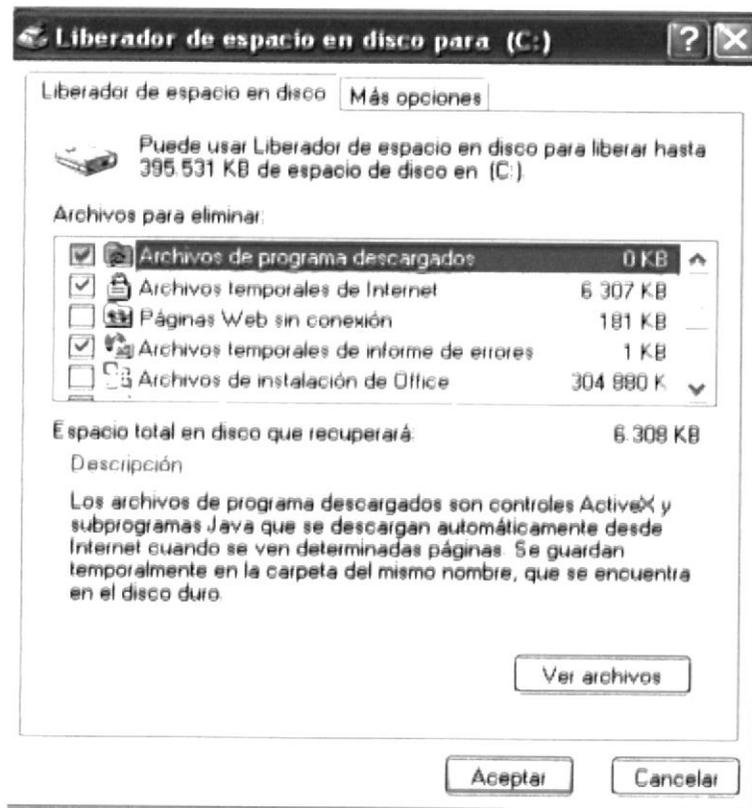


FIGURA 2.10. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

2.7.1. Vaciar la Papelera de Reciclaje

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

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

- ❖ En el escritorio, se hace doble clic en Papelera de reciclaje.
- ❖ En el menú archivo, se hace clic en Vaciar Papelera de reciclaje.

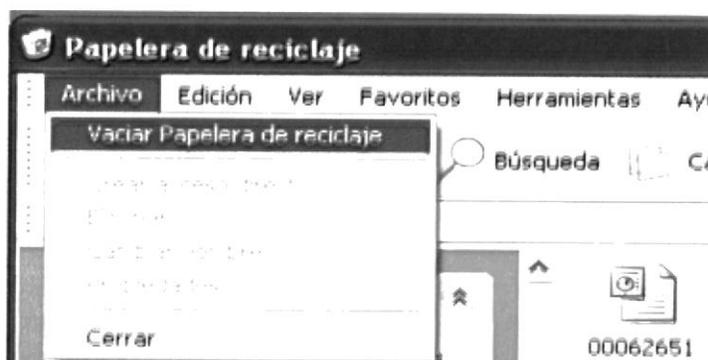


FIGURA 2.11. VACIAR PAPELERA DE RECICLAJE

Seguridad: Si sólo desea quitar algunos elementos de la papelera de reciclaje, se mantiene presionada la tecla CTRL. Mientras se hace clic en cada elemento que se desea quitar. Una vez seleccionados todos los elementos que se desean quitar, en el menú Archivo, haga clic en Eliminar.

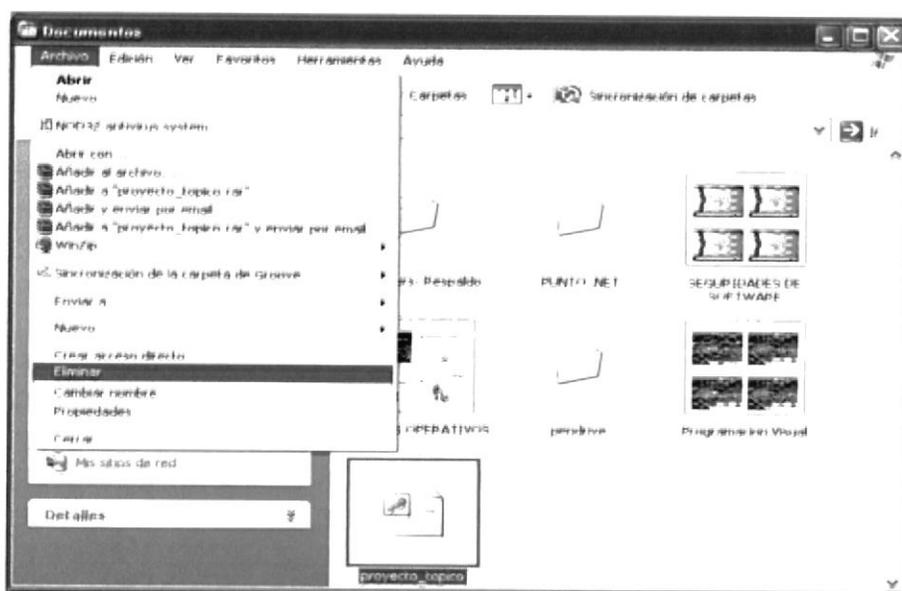


FIGURA 2.12. ELIMINACIÓN DE UN ARCHIVO

2.8. FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.8.1. Manejo del Internet Explorer

Botón Atrás: Se hace un clic para volver a la página anterior.



FIGURA 2.13. BOTÓN ATRÁS

Botón Adelante: Se hace clic para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya se visitaron.



FIGURA 2.14. BOTÓN ADELANTE

Botón Actualizar: Se hace clic en este botón para actualizar la información de la última página o de la que se esperaba. Esto es útil si se ven los datos en una página que se actualizan con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.



FIGURA 2.15. BOTÓN ACTUALIZAR

Botón Inicio: Se hace clic en esta opción para ir a la página de Inicio (la primera que se observa cuando se abre el explorador).



FIGURA 2.16. BOTÓN INICIO

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



FIGURA 2.17. BOTÓN BUSQUEDA

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



FIGURA 2.18. BOTÓN FAVORITOS

Barra de Direcciones: En el introduce la dirección o URL de la página web, archivo o demás recursos a los que el usuario desee acceder.



FIGURA 2.19. BARRA DE DIRECCIONES

Barra de Estado: En la parte esquina inferior izquierda de la página se observa el proceso de la página Web. La parte derecha le indica en que zona de seguridad está la página actual y muestra un ícono de candado si está en un sitio seguro.



FIGURA 2.20. BARRA DE ESTADO

2.8.2. Buscar Información

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

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

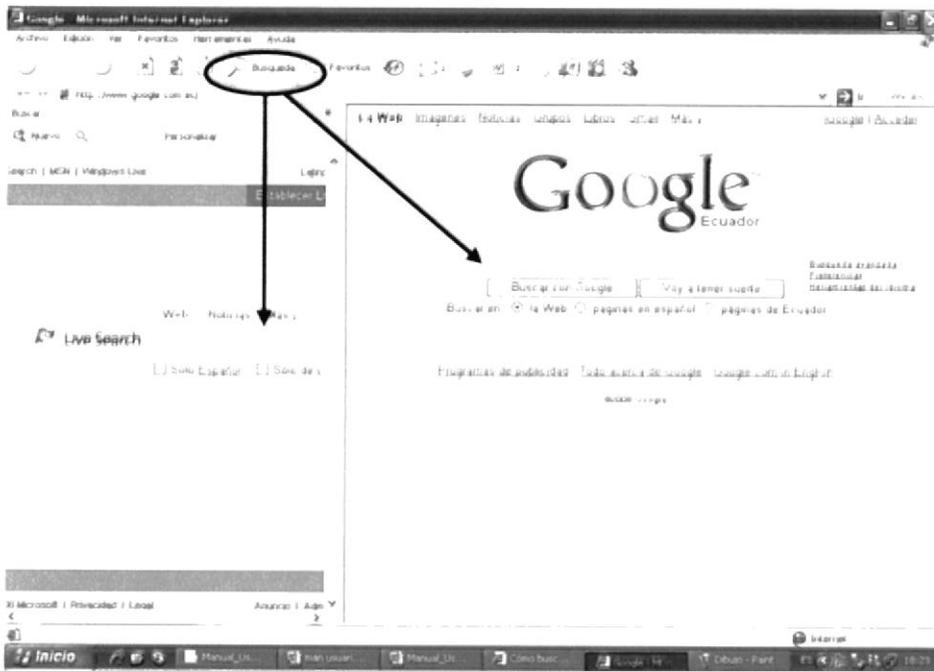


FIGURA 2.21. BOTÓN DE BÚSQUEDA EN EL INTERNET EXPLORADR

2.8.3. Configurar la Página de Inicio

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

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

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

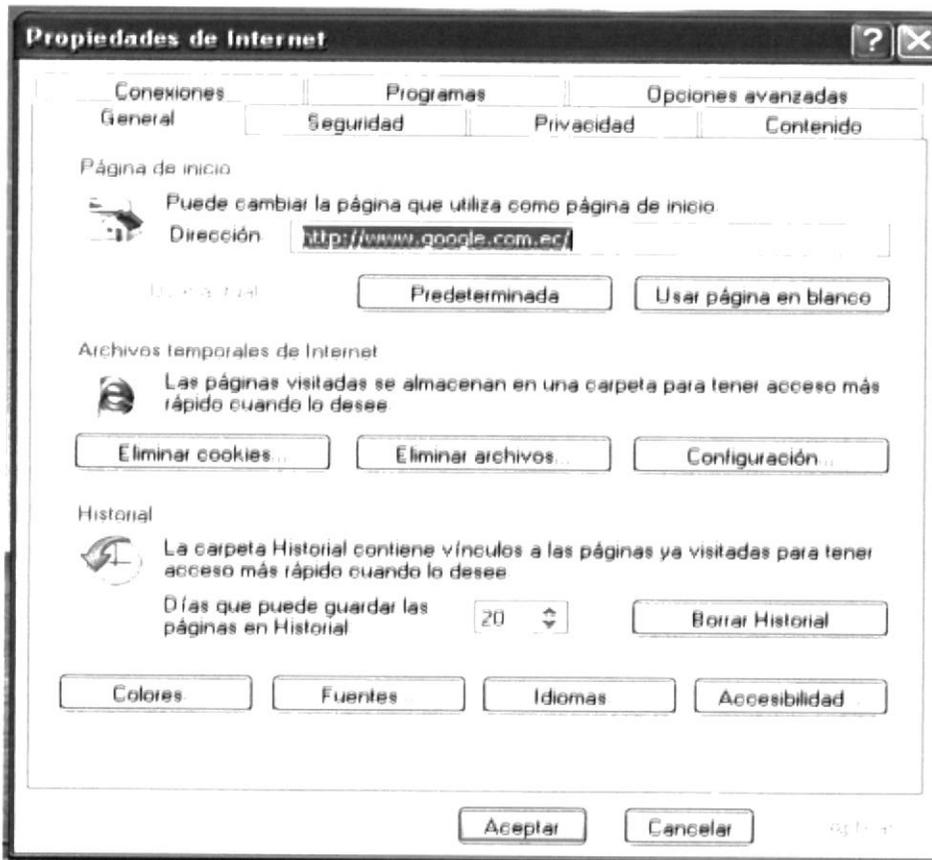


FIGURA 2.22. PROPIEDADES DE INTERNET

2.9. INSTALACIÓN DE 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 Profesionales y Server.

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

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

2.9.1. Agregar Componentes Adicionales de Windows

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

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

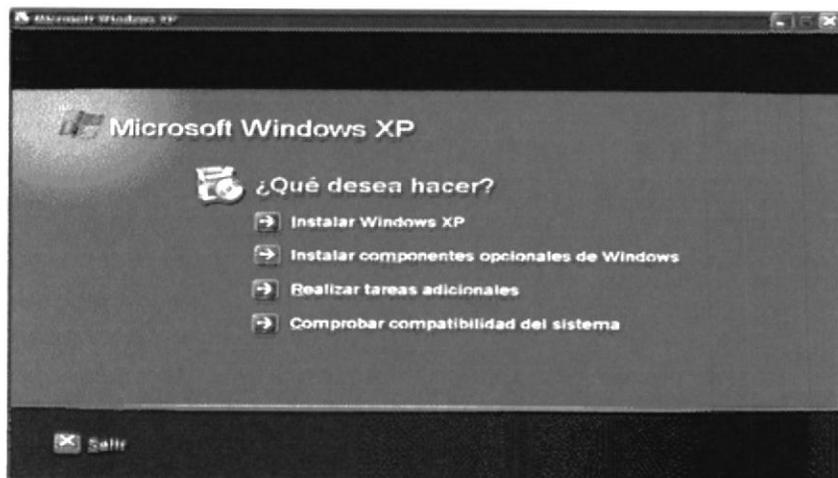


FIGURA 2.23. VENTANA DE AUTO-ARRANQUE DEL CD DE INSTALACIÓN DEL WINDOWS XP

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

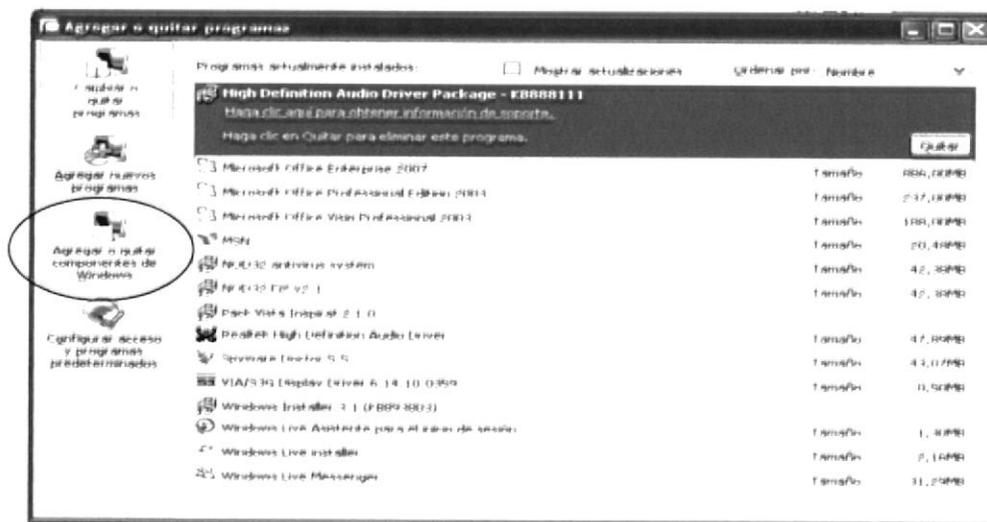


FIGURA 2.24. AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS

Ahora muestra la ventana para seleccionar los componentes adicionales de Windows que hay disponibles. En la lista, se marca la opción "Servicios de Internet Information Explorer (IIS)". Por defecto se selecciona unos cuantos componentes, dentro de los que ofrece la instalación de IIS, un servidor de FTP (Para la transferencia de ficheros con el servidor por FTP), incluso uno de SMTP (para el envío de correos electrónicos).

Si no se sabe los componentes que se instalan, se puede dejar las opciones como aparecen en un principio. Sólo un detalle: puede ser adecuado no instalar las extensiones de FrontPage en caso de no pensar que se vayan a utilizar.



FIGURA 2.25. SERVICIOS DEL IIS

Una vez que se ha instalado los componentes deseados, se puede presionar el botón de Siguiente para comenzar la instalación.

2.9.2. Acceder al Servidor Web

Se puede acceder al servidor Web para comprobar si se ha instalado correctamente IIS. Para ello simplemente se escribe `http://localhost` en Internet Explorer y se debería mostrar la página Web informando que IIS está correctamente instalado.

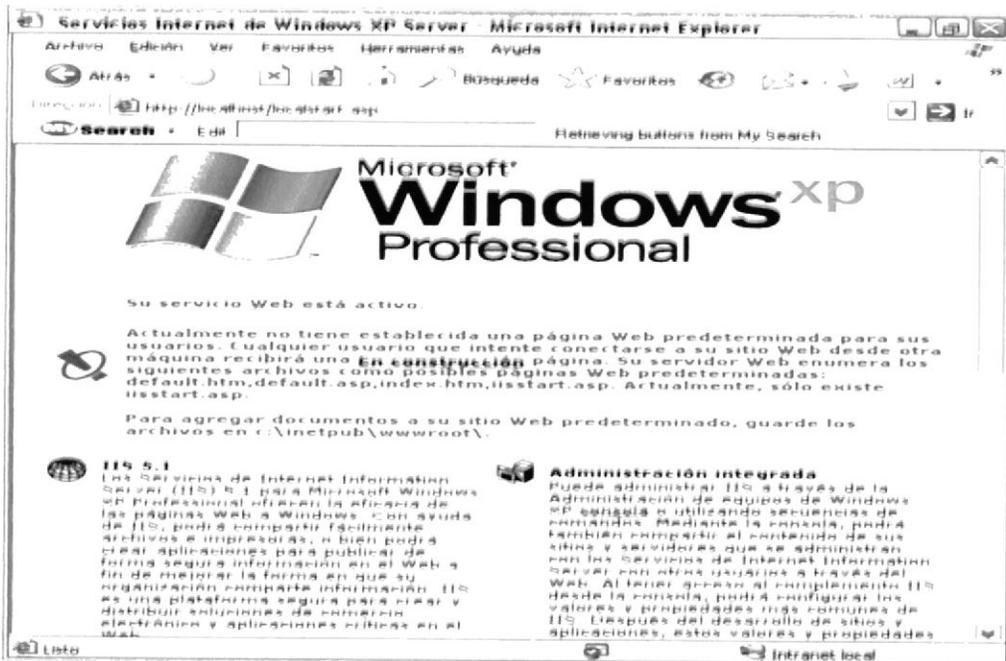


FIGURA 2.26. VERIFICACIÓN DE INSTALACIÓN DEL IIS

2.9.3. Sitio Web Predeterminado en IIS

Lo que se muestra cuando se accede a <http://localhost> es el sitio Web predeterminado que se guarda en el disco duro, concretamente en la parte `C:\Inetpub\wwwroot`.

Al acceder a dicha carpeta desde Mi PC, se pueden ver los archivos que se están sirviendo como sitio Web predeterminado. Se encontrarán entre otros archivos uno llamado "iisstart.asp" que es el que se pone en marcha al acceder a este directorio.

2.9.4. Colocar Nuestras Propias Páginas

Si el Web Site es bastante simple, se logra colocar todos los archivos dentro de la carpeta del sitio Web predeterminado.

Por ejemplo, para hacer una prueba, se coloca un archivo llamado "prueba.aspx" en la carpeta `C:\Inetpub\wwwroot`. Para acceder a este archivo desde el explorador, se escribe la dirección <http://localhost/prueba.aspx>.

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

Si se tuviera un sitio mediante complejo, convendría crear una carpeta dentro de wwwroot con el nombre de nuestro sitio y dentro se colocarían todos los archivos, si el directorio tuviera una ruta como C:\Inetpub\wwwroot\mi_paginaweb, se accedería colocando esta dirección en el navegador http://localhost/mi_paginaweb.

En principio, el documento por defecto en IIS está configurado a Default.aspx o Default.htm. Esto quiere decir que se colocaría un archivo con uno de esos nombres en nuestro directorio para que se sirva en caso que el usuario no indique ningún nombre de archivo.

Recordar que para ver este archivo, habría que componer una dirección como esta: http://localhost/mi_paginaweb. Automáticamente se muestra el archivo Default.aspx, aunque no se especifique nada, pues es el documento por defecto. También se puede acceder al archivo especificado con su ruta completa: http://localhost/mi_paginaweb/Default.aspx.

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

2.10. ACERCA DE INTERNET

2.10.1. Correo Electrónico

El correo electrónico también conocido como e-mail, es un recurso tecnológico que permite la comunicación desde cualquier parte del mundo a través de Internet.

Correo electrónico, es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

Su nombre viene de la analogía con el correo ordinario por la utilización de "Buzones" (servidores) intermedios donde se envían y reciben los mensajes.

Fue creado en 1971 por Ray Tomlinson. En ese entonces ya existía un sistema de mensajería en cada computadora (que era compartida por varios usuarios), pero no uno que permitiera enviar mensajes a otra computadora de una red. Tomlinson eligió la arroba (@) como divisor entre el usuario y la computadora en la que se aloja la casilla de correo porque en inglés @ se dice "at" (en). Así, pedro@máquina.com se lee pedro en la máquina.com. Los principales servidores de correo son: GMail, Hotmail y Yahoo.

2.10.2. Utilidad del Correo Electrónico

Con el correo electrónico se puede escribir un documento y enviarlo simultáneamente a diferentes buzones electrónicos, es decir, a diferentes personas con direcciones electrónicas. Además, el usuario puede generar foros de discusión sobre temas generales y específicos del tema que sea de su interés.

Al utilizar correo electrónico se puede comunicar de manera rápida y sencilla con usuarios que se encuentren en otros países y que necesiten recibir una información a tiempo. Además es portátil, ya que lo único que necesita es tener una computadora con un módem y una cuenta de acceso en el lugar para poder acceder desde cualquier parte del mundo.

2.10.3. Direcciones del Correo Electrónico

El usuario puede comunicarse a través del correo electrónico, y estos a la vez deben tener su dirección de correo con la cual se desean comunicar.

Para obtener una dirección de correo electrónico es creando una cuenta en Internet a través de un proveedor de servicio. Esta dirección hace referencia a una dirección de Internet, cuya función principal es hacer que el mensaje que se envía llegue con éxito a su lugar de destino. El Internet emplea un método llamado Domain Name System (DNS) para asignarle una dirección al computador, estas direcciones pueden ser presentadas tanto en números o también llamado el IP de la máquina o el nombre de la misma, pero ambas representan la misma dirección

2.10.4. Direcciones Alfanuméricas

A continuación presentamos un ejemplo de una dirección alfanumérica

El nombre del usuario es el nombre de una persona, por ejemplo: Soledad Rivera. El símbolo @ se emplea para indicar "en", y la parte final de la dirección es la dirección especificada del computador home. A continuación, encontrará una dirección de Internet para Soledad Rivera:

Srivera@hotmail.com

La segunda sección de esta dirección (luego del símbolo @) es la dirección del computador donde la señorita Soledad Rivera puede ser encontrada. Tiene varias partes, cada una separada por un punto. En este ejemplo la dirección está dividida en tres partes pero puede tener más.

La primera parte del nombre que identifica al computador es la ruta de donde puede ser encontrada la señorita Soledad Rivera, que puede significar que es el servidor de nombres (Nameserver). La última parte de la dirección de Internet se conoce como dominio de primer nivel, en este ejemplo significa red.

- .edu = Educación, Centros docentes
- .mil = Militar
- .gov = Gobierno (no militar)
- .com = Comercial, empresas
- .net = Operación de la Red
- .org = Organizaciones sin fines de lucro

2.10.5. El Navegador Web

Un navegador Web o Web browser es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo.

Los navegadores actuales permiten mostrar o ejecutar: gráficos, secuencias de video, sonido, animaciones y programas diversos, además del texto y los hipervínculos que enlaces.

Un navegador Web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que esté conectado a la computadora del usuario (a través de la Internet, por ejemplo) y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de documentos (un software servidor Web). Tales documentos, comúnmente denominados páginas Web hipervínculos que enlazan una porción de texto o la imagen.

2.10.6. World Wide Web (www)

World Wide Web (denominada telaraña mundial, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza una aplicación llamada navegador Web para extraer elementos de información (llamados "documentos" o "páginas Web") de los servidores Web (o "sitios ") y mostrarlos en la pantalla del usuario.

Una de las características principales de la Web es la independencia en la visualización y presentación de la información, lo que permite que los sistemas de hipertexto sean construidos independientemente

del desarrollo de nuevos avances en la representación de los datos. Para la visualización sólo se precisa de un navegador Web.

2.10.7. Http

Protocolo de transferencia de hipertexto. (Hypertext Transfer Protocol). Conjunto de estándares que permite a los usuarios de la Web intercambiar información. Método que se utiliza para transferir documentos desde el sistema donde se almacenan las páginas hasta los usuarios individuales.

El hipertexto es el contenido de las páginas Web, y el protocolo de transferencia es el sistema mediante el cual se envían las peticiones de acceder a una página Web, y la respuesta de esa Web, remitiendo la información que se vera en pantalla, también sirve el protocolo para enviar información adicional en ambos sentidos, como formularios con mensajes y otros similares.

2.10.8. Url

El URL Uniform Resource Locutores decir, localizador uniforme de recurso, es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet. Por ello el URL combina el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio donde se encuentra, el nombre del fichero y el protocolo a usar para recuperar los datos.

El formato general de un URL es:

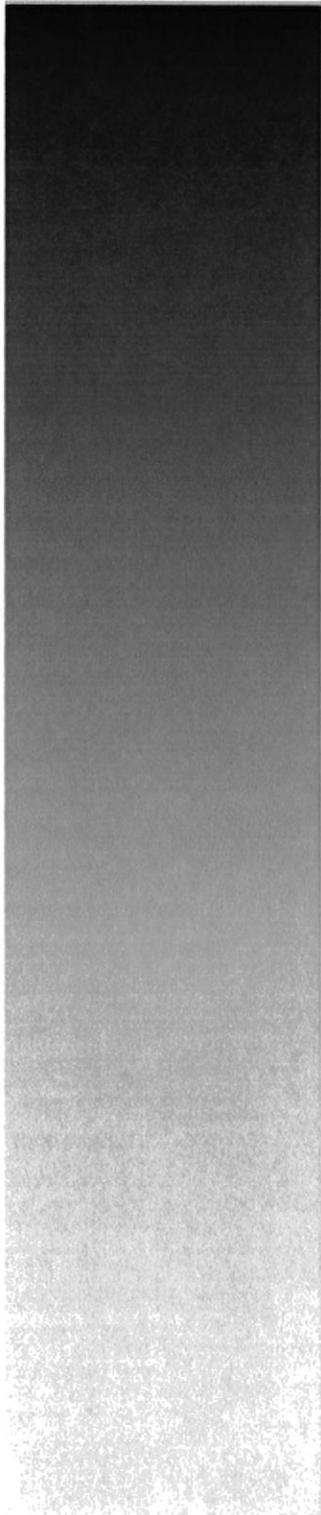
protocolo://máquina/directorio/archivo

También pueden añadirse otros datos:

protocolo://usuario:contraseña@máquina:puerto/directorio/archivo

Por ejemplo: <http://es.Wikipedia.org/>





CAPÍTULO 3 **REQUERIMIENTOS DE HARDWARE**

3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Requerimientos recomendados de hardware, que son las características más apropiadas que debe tener el hardware para poder ejecutar una aplicación específica como puede ser el Sitio Web.

EQUIPO	CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
 <p>Estación de Trabajo</p>	Procesador	Pentium IV de 2.2Ghz.
	Disco Duro	160Gb
	Tarjeta de Video	AGP de 128 Mb.
	Memoria RAM	1 Gb
	Tipo de Monitor	LCD de 15"
	Unidad de disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 botones PS/2
	Tarjeta de Fax/Módem	56K
	Puertos USB	POR LO MENOS LOS BÁSICOS
	Teclado	
	Unidad de CD ROOM	52 x ó superior
 <p>Impresora</p>	Impresora Inyección a tinta (opcional)	

TABLA 3.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA LA ESTACIÓN DE TRABAJO

El sistema puede correr con menos de 64 Mb de memoria RAM, pero el rendimiento del mismo decaería si se está acostumbrado a ejecutar varias aplicaciones.

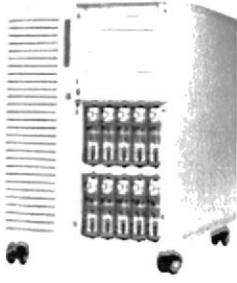
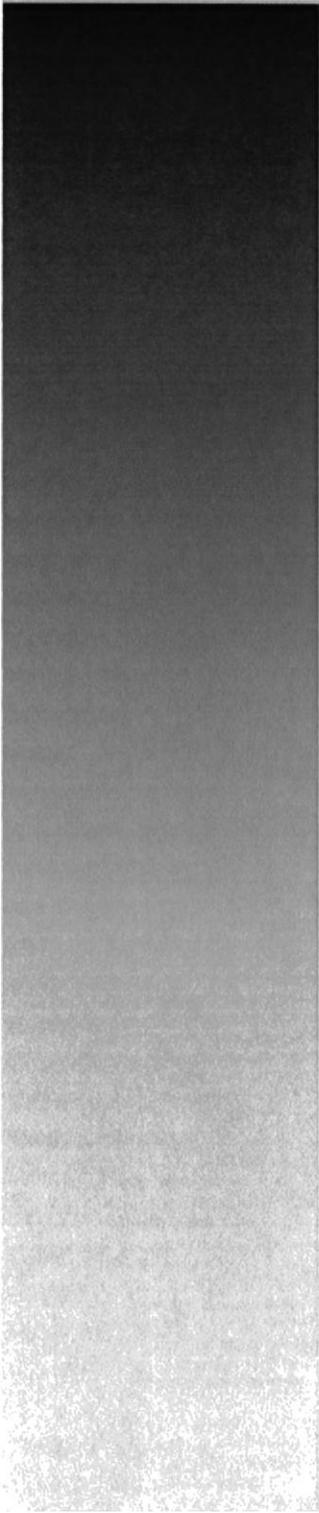
EQUIPO	CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
 <p data-bbox="224 703 380 736">Servidor</p>	Procesador	Pentium IV de 4.0Ghz.
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	2 Gb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	300 Gb o superior
	Monitor	LCD de 17"
	Puertos USB	Por lo menos los Básicos
	Unidad de disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 botones
	Teclado	
	Tarjeta de Fax/Módem	56K
	Unidad de DVD RW	4X ó Superior

TABLA 3.2. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA EL SERVIDOR



CAPÍTULO 4 **REQUERIMIENTOS DE** **SOFTWARE**

4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Es identificar y documentar lo que en realidad se necesita, en forma que claramente se comunique al cliente, estos deben ser definidos de manera inequívoca de modo que se detecten los riesgos y no se presenten sorpresas al momento de entregar el producto.

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

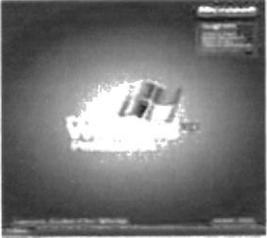
NOMBRE DEL PROGRAMA	LOGOTIPO
Microsoft Windows 98	
Microsoft Windows Me	
Microsoft Windows 2000	
Microsoft Windows XP	

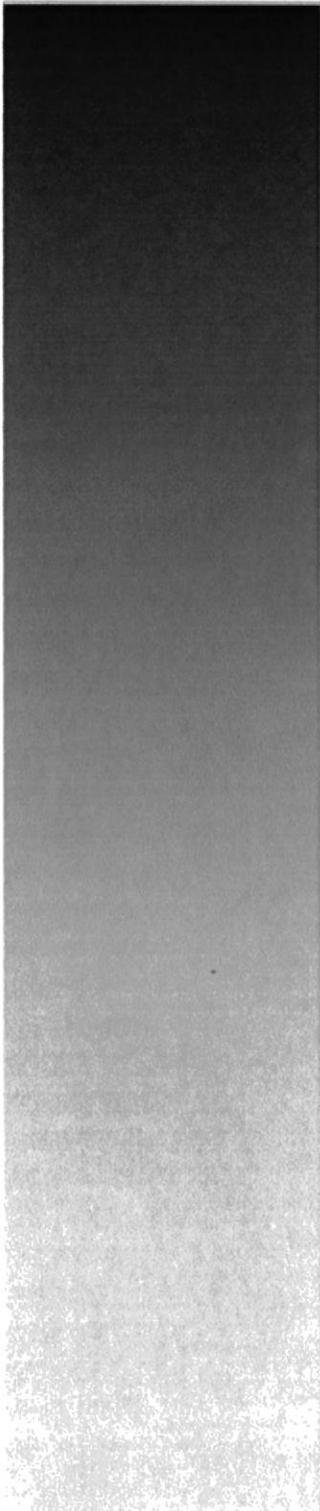
TABLA 4.1. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE – SISTEMA OPERATIVOS

El Sitio Web puede visualizarse en el siguiente Browser preferiblemente:

	NAVEGADORES
Internet Explorer 4.0 ó superior	

TABLA 4.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE - NAVEGADORES





CAPÍTULO 5 **INGRESAR AL WEB SITE**

5. INGRESAR AL WEB SITE

5.1. ENTRAR AL SITIO

Para ingresar al navegador demos realizar los siguientes pasos:

1. Dar un clic en el botón **Inicio**.
2. Seleccionar la opción **Todos los programas**.
3. Automáticamente se desplegará un nuevo menú en el cual usted escogerá la opción **Internet Explorer**.



FIGURA 5.1. PANTALLA ENTRAR AL NAVEGADOR

4. Luego aparecerá de la siguiente manera:



FIGURA 5.2. PANTALLA DE INTERNET EXPLORER

5. En la barra de direcciones digitar el nombre de la página www.calzacentro.com

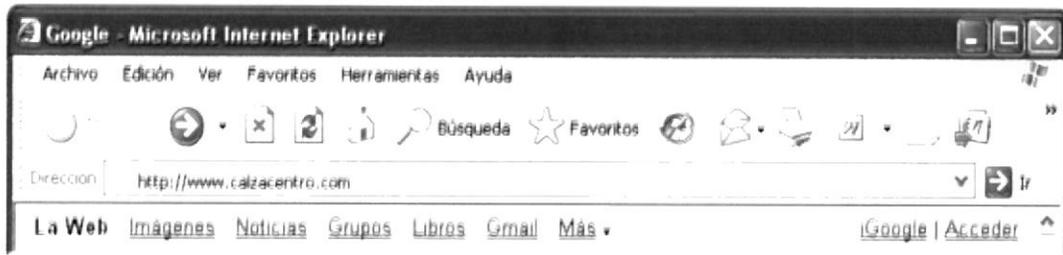
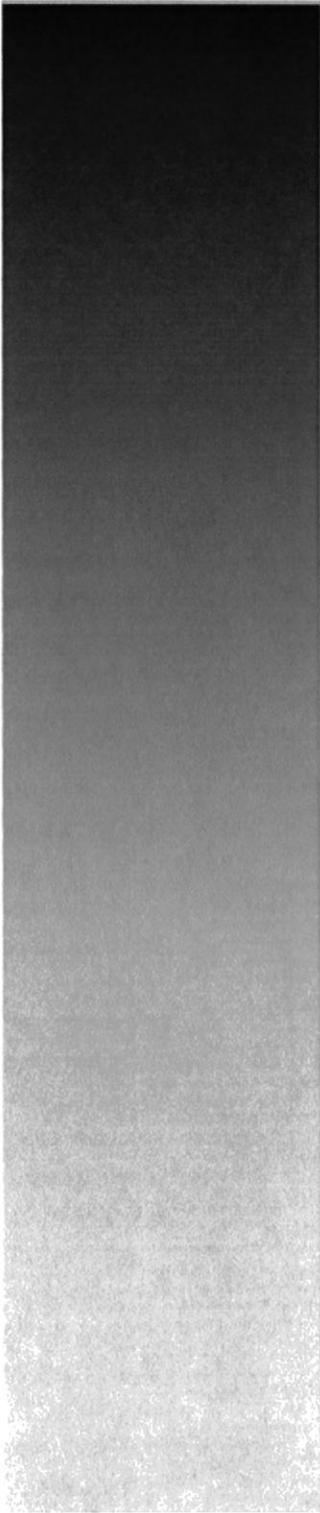


FIGURA 5.3. PANTALLA DE INGRESO AL SITIO

6. Entonces se cargará la página principal del Web Site Calzacentro



FIGURA 5.4. PANTALLA DE LA PÁGINA PRINCIPAL DE CALZACENTRO



CAPÍTULO 6
CÓMO NAVEGAR EN EL
WEB SITE.

BITO
CART
X 11

6. CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

El Web Site Calzacentro contiene un menú desplegable y de secciones, creadas en ambiente Windows, orientado al servicio informativo y transaccional, para así poder ser de gran ayuda a todos los visitantes al sitio.

6.1. CABECERA

Todas las páginas tienen logo del sitio.



FIGURA 6.1. CABECERA

6.2. MENÚ PRINCIPAL

El menú principal del sitio se divide en varias partes de fácil acceso para los visitantes.

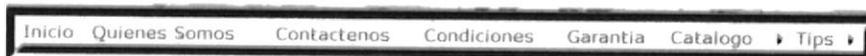


FIGURA 6.2. MENÚ PRINCIPAL DEL WEB SITE



6.2.1. Opciones del Menú

A continuación se dará una explicación de cada opción y submenú que contiene el menú principal, los cuales son links a las páginas requeridas.

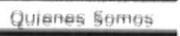
	Esta opción llevará al usuario a la página principal del sitio
	Información sobre nuestra empresa.
	En esta opción podrá enviar sugerencias al correo de la empresa.
	Da una breve descripción de como realizar su compra, así como también puede devolver el producto en caso de alguna inconformidad.
	Garantía de nuestros productos
	Para ver con detalle los productos el usuario debe estar previamente registrado en el sitio.
	En esta opción podrá encontrar varios tips interesantes relacionados con la combinación con el calzado y combinación de la ropa.

TABLA 6.1. OPCIONES DEL MENÚ

6.3. OPCIONES VARIAS Y MENSAJES

Este mensaje se muestra para indicar el estado de un proceso luego de haberlo realizado.



FIGURA 6.3. MENSAJES INDICADORES DEL SITIO

6.3.1. Opciones Varias

Estas opciones van en todas las páginas al lado derecho, a continuación se explicará para que sirve cada una de ellas.

	<p>Permite que el usuario se pueda registrar, ya que éste es un requisito indispensable para la compra de nuestros productos.</p>
---	---

TABLA 6.2. OPCIONES VARIAS

6.4. LAS PÁGINAS DEL WEB SITE

6.4.1. Pagina Principal - Inicio

Esta es la página inicial del Web Site Calzacentro



FIGURA 6.4. PAGINA PRINCIPAL

6.4.2. Quienes Somos

Esta página muestra información acerca de nuestra empresa Calzacentro.



LOGIN

Usuario:

Clave:

Recordar contraseña

Ingresar

[Regístrate](#)

CALZACENTRO es una empresa que se fundó en el 2005, bajo el manejo y responsabilidad del Señor Kleber Valdiviezo, el mismo que hasta la actualidad es el gerente de dicha empresa. Esta ubicado en la ciudad turística de La Libertad, Provincia Santa Elena.

Contamos con un amplio y llamativo local donde siempre hemos ofrecido asesoramientos y consejos profesionales obteniendo por parte del cliente un alto grado de satisfacción hacia nuestros productos.

Nuestro calzado es fabricado con maquinarias que poseen una tecnología de punta la cual nos permite mejorar aun mas la calidad de nuestros productos.

Nuestros diseños día a día buscan satisfacer las diferentes necesidades de nuestro clientes, adaptandolos a la tendencias de la moda, pero sin dejar a parte los estilos clásicos, esto y mas se puede ofrecer al cliente ya que nuestros productos son inéditos.

FIGURA 6.5. QUIENES SOMOS

6.4.3. Condiciones – Como Comprar

Esta página muestra las Políticas de Privacidad que tiene Calzacentro como empresa.



LOGIN

CONDICIONES GENERALES DE COMPRA

Usuario:

CÓMO COMPRAR

Clave:

Si le resulta más cómodo, también puede realizar telefónicamente la compra de nuestros artículos. Simplemente elija el que desee y llame al 2781537 y nosotros nos encargaremos de hacerle llegar su pedido mediante la facilidad y seguridad que ofrece el servicio de SERVICENTREGA.

Recordar contraseña

[Regístrate](#)

Los pedidos tanto vía telefónica como vía Web son solo y exclusivamente a nivel nacional.

El costo de envío para los pedidos realizados vía telefónica es de \$7.99 por cada par de calzado.

La compra de ciertos artículos está sujeta a algunas condiciones especiales. Hay artículos que por diferentes características, no los tenemos en stock y por lo tanto solo los servimos bajo pedido. Esto significa que NO es posible su devolución y que podría aumentar el tiempo de entrega. Estos artículos están perfectamente

FIGURA 6.6. CONDICIONES – COMO COMPRAR

6.4.4. Garantía

Muestra al usuario el tipo de garantía, ya que se cuenta con productos de buena calidad y excelente acabado.



LOGIN

Usuario:

Clave:

Recordar contraseña

[Regístrate](#)

GARANTIAS

El propósito de Spring Step es brindar un excelente servicio y ofrecer productos de primera calidad, elaborados con los mejores materiales, mediante procesos de producción de excelente nivel.

Somos conscientes de que no podemos ser ajenos a imperfectos en materiales, elaboración o eventuales daños que requieran por su parte de una solicitud de garantía.

Nuestra política cubre defectos en los materiales y/o problemas en la fabricación del artículo. Spring Step no respondera por daños ocasionados por el uso o cuidados inadecuados del material en que fue elaborado el producto.

Nuestros clientes cuentan con 60 días después de efectuada la compra para hacer uso de la garantía; solicitud que será atendida por el administrador del almacén, quien podrá enviar el artículo a nuestras oficinas para el respectivo análisis, a menos que él determine y apruebe inmediatamente la aplicación de nuestra

FIGURA 6.7. GARANTÍA

6.4.5. Tips

En esta página encontrará varios tips interesantes relacionados tanto de moda y cuidado del calzado.

6.4.5.1. Tips - Moda

Esta ventana muestra información de cómo vestirse adecuadamente, sin necesidad de gastar mucho dinero.



LOGIN

Usuario:

Clave:

Recordar contraseña

VESTIR Y COMBINAR LOS ZAPATOS



[Regístrate](#)

Los zapatos son una parte esencial del vestuario tanto masculino como femenino, aunque el zapato femenino luce mucho más en la mujer por el menor uso (aunque ha crecido mucho) de los pantalones entre las mujeres respecto al de los hombres.

Los zapatos femeninos se pueden clasificar en tres categorías por el tamaño de sus tacones: plano (sin tacón), de medio tacón y de tacón alto. Los planos son los tipo de zapatos más utilizados para el sport y para el trabajo. Se suelen vestir con ropa informal de sport y

FIGURA 6.8. TIPS MODA





Inicio Quienes Somos Contactenos Condiciones Garantía Catalogo ▶ Tips ▶

LOGIN

Usuario:

Clave:

Recordar contraseña

[Regístrate](#)

LA COMBINACIÓN MASCULINA DE COLORES EN LA ROPA

Saber combinar los colores en la ropa es un arte. No es solo cuestión de escoger un jean al azar y una camisa que "combinan con todo". Eso es para quienes se conforman con ser del montón. Si quieres destacar de entre el resto y distinguirte, hay una serie de normas que debes tener en cuenta al escoger tu ropa y al combinar sus colores adecuadamente.

Escoge colores que te sienten bien

Los tonos que se parecen mucho a la tonalidad de tu piel tienden a deslucirte. La piel morena u olivada se ve muy bien con colores brillantes y contrastantes, y blancos. Los tonos pastel y de tierra añaden atractivo a los tonos claros de piel. ¿Quieres un tip que las mujeres noten? Usa una camisa que vaya con el color de tus ojos.

Siéntete cómodo

FIGURA 6.9. TIPS MODA



6.4.5.2. Tips – Cuida Tu Calzado

En esta ventana el usuario encontrará, pequeños tips para mantener su calzado bien cuidado.



LOGIN

Usuario:

Clave:

Recordar contraseña

[Regístrate](#)

EL CUIDADO DEL CALZADO DE CUERO

No hay mejor calzado que el de cuero. Es muy resistente a los golpes, a los usos, al agua, a todo. Pero, claro que se gasta con el tiempo. Para el día de hoy te contamos como cuidar este tipo de material para que se mantenga y perdure por más tiempo.

FIGURA 6.10. TIPS CUIDA TU CALZADO



LOGIN

Usuario:

Clave:

Recordar contraseña

Ingresar

[Regístrate](#)

TIPS GENERALES PARA EL CUIDADO DE LOS ZAPATOS

-No debe usar el mismo par de zapatos durante dos días seguidos, sino que debe dejarlos reposar un mínimo de 24 horas

-Para calzarselos debe usar siempre un calzador, tanto si se trata de zapatos con cordones, de zapatos con hebilla o de mocasines

-Antes de descalzarse debe aflojar los cordones en todos los agujeros, para que el pie pueda salir del zapato fácilmente, sin esfuerzos

-Inmediatamente después de descalzarse, debe introducir la horma extendidora en su interior.

-Aunque el zapato se haya mojado a causa de la nieve o de la lluvia, debe introducir inmediatamente las hormas extendedoras en su interior. A continuación debe colocarlos de lado y dejar que se sequen durante un día entero.

FIGURA 6.11. TIPS CUIDA TU CALZADO

6.4.6. Catálogo

Pantalla que presenta todos los productos que se encuentran en stock, de acuerdo a la categoría. El usuario puede dar seguimiento de sus órdenes mediante nuestra página web.

6.4.6.1. Catálogo – Botas

En esta ventana encontrará varios diseños



The screenshot shows the Calzacentro website interface. At the top left is the logo 'Calzacentro' with the tagline 'Capotas, Sapatillas, Zapatos, Botas'. Below the logo is a navigation menu with links: Inicio, Quienes Somos, Contactenos, Condiciones, Garantia, Catalogo, and Tips. The main content area is divided into two sections. On the left is a 'LOGIN' form with fields for 'Usuario:' and 'Clave:', a 'Recordar contraseña' checkbox, and an 'Ingresar' button. On the right is a table of shoes with columns for 'MODELO', 'DESCRIPCION', 'P.V.P.', and 'Ok'. The table contains three rows of data, each with a 'VER' link in the 'MODELO' column and an 'Ok' checkbox in the 'Ok' column.

MODELO	DESCRIPCION	P.V.P.	Ok
VER	fd4fd4	45,0000	<input type="checkbox"/>
VER	hgghgh	454,0000	<input type="checkbox"/>
VER	ehhgf	31,0000	<input type="checkbox"/>

[Comprar](#)

[Registrate](#)

FIGURA 6.12. CATÁLOGO – BOTAS

6.4.6.2. Catálogo – Sandalias

Presentación de sandalias existentes en stock



LOGIN

Usuario: VER MODELO DESCRIPCION P.V.P. Ok

Clave:

Recordar contraseña

VER	MODELO	DESCRIPCION	P.V.P.	Ok
Seleccionar	hgghh		454,0000	<input type="checkbox"/>
Seleccionar	patty		453,0000	<input type="checkbox"/>

[Comprar](#)

FIGURA 6.13. CATÁLOGO – SANDALIAS



6.4.6.3. Catálogo – Casual

Presenta todos los zapatos casuales existentes en stock.

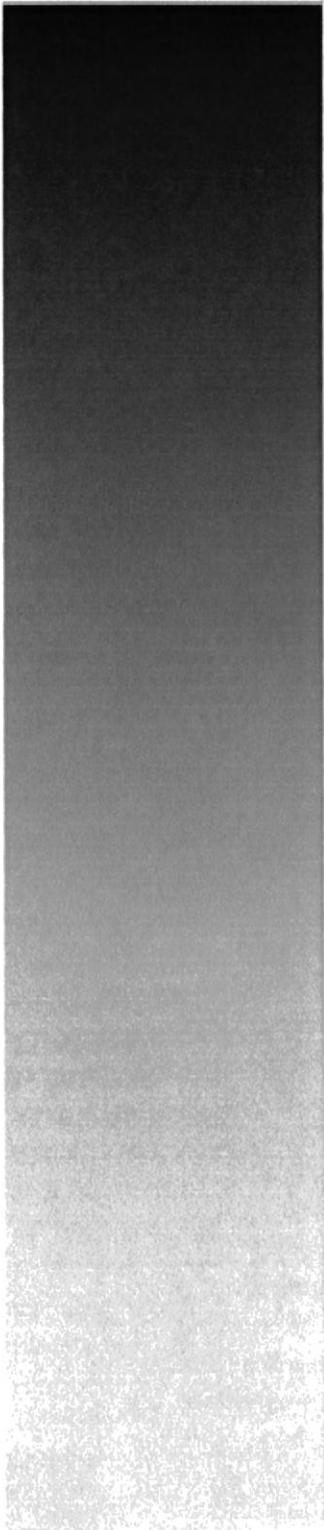


LOGIN

Modelo	Nombre	Precio	Ok
<input type="text"/>			
Usuario:	<input type="text"/>		
Clave:	<input type="text"/>		
<input type="checkbox"/> Recordar contraseña			
<input type="button" value="Ingresar"/>			
Registrate	<input type="text"/>		
Comprar			
Adquirir			

FIGURA 6.14. CATÁLOGO – CASUAL





GLOSARIO

GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

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

Actividad de entrada/salida: Operaciones de lectura o escritura que ejecuta el computador. El computador realiza operaciones de "lectura" cuando se escribe información en el teclado, o se seleccionen elementos utilizando el mouse (ratón).

La computadora ejecutará una operación de "escritura" cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, al guardar información en un disco o cuando se muestra información en pantalla o al envían información a una impresora o a través de un módem.

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

Acceso: Término utilizado en la WWW para representar un pedido del navegador para utilizar o ver un archivo dentro de un servidor web. Generalmente, los sitios que tienen contadores muestran solamente los accesos a sus páginas principales.

Antivirus: Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean continuamente, éstos programas deben actualizarse periódicamente.

Aplicación: Programa que se utiliza para realizar determinado tipo de trabajo, como por ejemplo: el procesamiento de texto. También suele utilizarse indistintamente el término "programa".

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

Árbol de directorios: Modelo conceptual utilizado para describir la estructura de un directorio de archivos o de un sitio Web.

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

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

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

Arrastrar: Mover el elemento de la pantalla que se ha seleccionado y manteniendo presionado el botón del mouse y desplazándolo.

ASP: (Active Server Page ó Página de Servidor Activo). Tipo especial de página HTML la cual contiene pequeños programas (también llamados scripts) los cuales son ejecutados en servidores Microsoft Internet Information Server antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información que se envía a cada usuario específico. Los archivos de este tipo llevan la extensión asp.

Atributos: En un registro de una base de datos, es el nombre o la estructura de un campo. El tamaño de un campo o el tipo de información que contiene también son atributos de un registro de base de datos.

Autenticación: Proceso mediante el cual el sistema valida la información de inicio de sesión de un usuario.

B

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

Barra de desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana o cuadro de lista.

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

Barra de títulos: Barra horizontal que aparece en la parte superior de la ventana o cuadro de diálogo.

Base de Datos: Es un almacenamiento colectivo de las bibliotecas de datos que son requeridas y organizaciones para cubrir sus requisitos de procesos y recuperación de información.

BIOS: (Basic Input Output System ó Sistema básico de entrada / salida). Programa residente normalmente en EPROM que controla instrucciones básicas entre el Hardware y el Software.

Bit: (Binary Digit ó Dígito Binario). Es un dígito en base 2, es decir, 0 ó 1. Un bit es la unidad más pequeña de información que la computadora es capaz de manejar. El ancho de banda se suele medir en bits por segundo.

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

C

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

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

Campo: Es el espacio en la memoria que sirve para almacenar temporalmente un dato durante el proceso. Su contenido varía durante la ejecución del programa.

Campo Numérico: Es aquel que sólo puede almacenar valores (dígitos).

Campo Alfanumérico: Es aquel que puede almacenar cualquier carácter (dígito, letra, símbolo especial).

CC: (Carbon Copy / Courtesy copy). Con Copia. (Encabezado del correo electrónico).

CHAT: (Conversación, charla). Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet. Hasta hace poco tiempo sólo era posible la "conversación" escrita pero los últimos avances tecnológicos permiten la conversación audio y video.

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

Cliente: Se dice que un programa es un "cliente" cuando sirve sólo para obtener información sobre un programa "servidor". Cada programa "cliente" está diseñado para trabajar con uno ó más programas "servidores" específicos, y cada "servidor" requiere un tipo especial de "cliente". Un navegador es un programa "cliente".

Computador: Es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de un procesador, memoria y dispositivos de entrada/salida (E/S). La característica principal del computador, respecto a otros dispositivos similares, como una calculadora, es que puede realizar tareas muy diversas, cargando distintos programas en la memoria para que los

ejecute el procesador. Siempre se busca optimizar los procesos, ganar tiempo, hacerlo más fácil de usar y simplificar las tareas rutinarias.

Conectividad de bases de datos (ODBC): Interfaz de programación de aplicaciones que permite a las aplicaciones obtener acceso a los datos de varios orígenes diferentes. Es una especificación estándar para obtener acceso a bases de datos multiplataforma.

Contraseña ó Password: Una clave generalmente contiene una combinación de números y letras que no tienen ninguna lógica. Es una medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los Sistemas y recursos de la computadora.

Cookies: Pequeño archivo de texto que un sitio web coloca en el disco rígido de una computadora que lo visita. Al mismo tiempo, recoge información sobre el usuario.

Correo Electrónico: (Email). Mensaje, usualmente de texto, enviado de una persona a otra a través de Internet o de cualquier otra red. Es posible enviar automáticamente un mismo mensaje a muchos destinatarios. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

CPU: (Central Processing Unit ó Unidad central de procesamiento). Es el dispositivo que contiene los circuitos lógicos que realizan las instrucciones de la computadora.

Cuadro de Diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información al usuario.

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

Cursor: Símbolo en pantalla que indica la posición activa, generalmente titilante. Muestra la posición en que aparecerá el próximo carácter a visualizar cuando se pulse una tecla.



D

Dato: Son las señales individuales en bruto y sin ningún significado que manipulan las computadoras para producir información.

Directorio: En D.O.S., una lista de nombres de archivo que contiene toda la información de los archivos almacenados. A partir de Windows 95 este término se reemplazó por CARPETA.

Dirección: Existen tres tipos de dirección de uso común dentro de Internet: "Dirección de correo electrónico" (email address); "IP" (dirección Internet); y "dirección hardware".

Dirección del Protocolo de Internet (dirección IP): Dirección única que identifica a un equipo host en una red. Identifica a un equipo como una dirección de 32 bits que es única en una red con Protocolo de control de transmisión/Protocolo Internet (TCP/IP). Número único que consta de 4 partes separadas por puntos. Una dirección IP se suele representar en una notación decimal con puntos que indica cada octeto (ocho bits o un byte) de una dirección IP como su valor decimal y separa cada octeto con un punto. Por ejemplo: 192.168.255.255.

Cada computadora conectada a Internet tiene un único número de IP. Si la máquina ni tiene un IP fijo, no está en realidad en Internet, sino que pide "prestado" un IP a un servidor cada vez que se conecta a la Red (usualmente vía módem).

Disco Rígido: Unidad de almacenamiento permanente de información. Éste es el que guarda la información cuando apagamos la computadora. Aquí se guardan la mayoría de los programas y el sistema operativo. Su capacidad de almacenamiento se mide en Megabytes (Mb) o Gigabytes (Gb), en donde 1024 Mb = 1Gb.

Diseño de Escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT / 2000 o Windows 9x / XP.

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

DHTML: (HTML Dinámico). Conjunto de innovadoras características presentes en Internet Explorer versión 4,0 que puede usarse para crear documentos HTML cuyo contenido cambia dinámicamente e



BIBLIOTECA
DE LA UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

interactúan con el usuario. Al usar DHTML, los autores pueden aportar a las páginas Web efectos especiales sin depender de programas del servidor.

DNS: (Domain Name System ó Sistema de Nombres de Dominio). El DNS es un servicio de búsqueda de datos de uso general, distribuido y multiplicado. Su utilidad principal es la búsqueda de direcciones IP de sistemas centrales ("hosts") basándose en los nombres de éstos. El estilo de los nombres de "hosts" utilizado actualmente en Internet es llamado "nombre de dominio". Algunos de los dominios más importantes son: .COM (comercial - empresas), .EDU (educación, centros docentes), .ORG (organización sin ánimo de lucro), NET (operación de la red), .GOV (Gobierno USA) y .MIL (ejército USA). La mayoría de los países tienen un dominio propio.

Dominio: (Domain Name). Nombre único que identifica a un sitio de Internet. Los nombres de dominio tienen 2 o más secciones, separadas por puntos. La sección de la izquierda es la más específica, y la de la derecha, la más general. Una computadora particular puede tener más de un nombre de dominio, pero un nombre de dominio se refiere únicamente a una PC.

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

Download ó descargar: En Internet es el proceso de transferir información desde un servidor de información a la propia PC.

DVD: (Digital Versatile Disc ó Disco Versátil Digital). Disco que sirve para almacenar más datos de contenido digital, como música o video, que un CD. Un DVD guarda un mínimo de 4.7 Gigabytes (el tamaño de una película de cine).

E

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

Elemento de Programa: Aplicación o documento representado por un icono dentro de una ventana de grupo.

Escritorio: Fondo de la pantalla sobre la cual aparecen ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo: Computador de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Llamadas así para distinguirlas de los que se conocen como servidores.

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

Explorador: Llamado también explorador Web. Interfaz cliente que permite al usuario ver documentos HTML en el World Wide Web, en otra red o en su propio equipo; seguir los hipervínculos y transferir archivos. Un ejemplo es Microsoft Internet Explorer.

Extensión: Está compuesto por un punto y un sufijo de hasta tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.

F

Firewall: (Cortafuegos). Sistema que se coloca entre una red local e Internet. La regla básica es asegurar que todas las comunicaciones entre dicha red e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de la organización que lo instala. Además, estos sistemas suelen incorporar elementos de privacidad, autenticación, etc.

Formulario: En la publicación en Web, una página o parte de una página Web que el usuario completa y devuelve al servidor para su procesamiento.

Formulario de consulta: Formulario en línea que el usuario completa para buscar información por palabra clave o por concepto; también se denomina interfaz de búsqueda.

Freeware: (Programas de libre distribución). Programas de computación que se distribuyen a través de la red de forma gratuita.

FTP: (File Transfer Protocol). Método utilizado para transferir múltiples archivos entre dos sitios de Internet.

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

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

G

GIF: (Graphics Interchange Format ó Formato de archivos (comprimidos) de imágenes). También existen los llamados GIF Animados, estos permiten de manejar imágenes transparentes e incluso varias imágenes superpuestas que permiten algunos browsers como Netscape y Explorer.

Giga: Prefijo que indica un múltiplo de 1.000 millones, o sea 10^9 . Cuando se emplea el sistema binario, como ocurre en informática, significa un múltiplo de 2^{30} , o sea 1.073.741.824.

Global.asa: Archivo que almacena información acerca de una aplicación IIS, como la inicialización en estructuras y los objetos responsables del ámbito de la aplicación.

Gopher: Uno de los primeros protocolos de Internet y un programa diseñado para buscar, recuperar y mostrar documentos de equipos o sitios remotos.

Grupo de Programas: Conjunto de aplicaciones del Administrador de Programas. El agrupamiento de las aplicaciones facilita su localización cuando se desee iniciarlas.

Grupo de Trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.

H

Hardware: Son todos los componentes físicos que componen una PC.

Hipertexto: Generalmente, cualquier texto que contiene enlaces hacia otros documentos. Los enlaces son palabras o frases a las que el lector puede dar clic por para visualizar otro documento relacionado.

Host: (Sistema central). Computadora que permite a los usuarios comunicarse con otros sistemas centrales de una red. Los usuarios se comunican utilizando programas de aplicación, tales como el correo electrónico, Telnet, WWW y FTP.

Hosting: Espacio para un sitio o página de Internet en uno de los servidores SGI activos. Es decir, es un espacio en un disco rígido de una computadora conectada las 24 horas del día a Internet para que el autor del sitio pueda darse a conocer en la red.

HTML: (HyperText Markup Language). Lenguaje utilizado para crear los documentos de hipertexto que se emplean en la WWW. Los documentos HTML son simples archivos de texto que contienen instrucciones (llamadas tags) entendibles por el Navegador (Browser).

HTTP: (HyperText Transport Protocol). Protocolo utilizado para transferir archivos de hipertexto a través de Internet. Requiere de un programa "cliente" de HTTP en un extremo y un "servidor" de HTTP en el otro extremo. Es el protocolo más importante de la WWW.

HTTPS: (HyperText Transport Protocol Secured). El protocolo de comunicación seguro empleado por los servidores de WWW con una clave. Esto es usado para trasportar por Internet información confidencial como el número de tarjeta de crédito.



I

Icono: Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de una PC para representar determinada acción a realizar por el usuario, ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, etc.

IEEE: (Institute of Electrical and Electronic Engineers ó Instituto de Ingenieros en Electricidad y Electrónica). Asociación de profesionales informáticos con base en los EE.UU.

Impresora: Dispositivo de salida, cuya funcionalidad es transcribir/pasar un documento (imagen y/o texto) desde el ordenador (procesador de textos, bloc de notas, visor de imágenes, etc.) a un medio físico, generalmente papel, mediante el uso de cinta, cartuchos de tinta o también con tecnología láser.

Impresora de Inyección a tinta: Crean imágenes directamente sobre el papel al rociar tinta a través de una pequeñas boquillas, su calidad de impresión es bastante alta.

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

Información: Es lo que se obtiene del procesamiento de datos, es el resultado final.

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

Interfaz: Una conexión e interacción entre hardware, software y usuario, es decir, como la plataforma o medio de comunicación entre usuario o programa.

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

Intranet: Red privada dentro de una empresa que utiliza el mismo software y protocolos empleados en la Internet global, pero que sólo es de uso interno.



ISO: (International Organization for Standardization u Organización Internacional para la Normalización). Organización de carácter voluntario fundada en 1946 que es responsable de la creación de estándares internacionales en muchas áreas, incluyendo la informática y las comunicaciones. Está formada por las organizaciones de normalización de sus países miembro.



J

JavaScript: Lenguaje de programación que soportan los navegadores. Su código se programa directamente dentro de la página HTML, y es interpretado por navegador al leerla. A pesar de su nombre, no tiene nada que ver con Java, ya que los applets creados por este último se bajan, compilan y ejecutan al ser invocados por la página.

JPEG: Formato gráfico comprimido desarrollado por la Joint Photographic Expert Group. El formato JPEG soporta 24 bits por pixel y 8 bits por pixel en imágenes con escala de grises.

K

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

Kilobyte: Es el equivalente a 1024 bytes.

L

LAN: (Local Area Network ó Red de Área Local). Red de computadoras ubicadas en el mismo ambiente, piso o edificio.

Licencias: Especie de permiso, autorizando el libre uso del software.

Link: (Enlazar, vincular). Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro.

Login: Nombre de usuario utilizado para obtener acceso a una computadora o a una red. A diferencia del password, el login no es secreto, ya que generalmente es conocido por quien posibilita el acceso mediante este recurso.

M

Megabyte (MB): 1.048.576 bytes; 1.024 Kilobytes.

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

Memoria RAM: Memoria de acceso aleatorio cuyo contenido permanecerá presente mientras el computador permanezca encendido.

Memoria ROM: Memoria de sólo lectura. Chip de memoria que sólo almacena permanentemente instrucciones y datos de los fabricantes.

Menú: Lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús situada cerca de la parte superior de la ventana. Para abrir un menú, basta sólo con seleccionar el nombre del mismo.

Módem: (Modulador, Demodulator). Dispositivo que se conecta a la computadora y a la línea telefónica y que permite comunicarse con otras computadoras a través del sistema telefónico. Básicamente, los módems sirven a las computadoras de la misma manera que los teléfonos sirven a las personas.

Mouse: Permite convertir el movimiento de la mano en desplazamiento de un cursor sobre la pantalla.

Multimedia: Transmisión de datos, video y sonido en tiempo real.

N

Navegador Web o Web Browser: Programa utilizado para acceder y recorrer sitios de la WWW. Es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo.

Nodo: En una red de área local, un nodo es un dispositivo que está conectado a la red y es capaz de comunicarse con otros dispositivos de la misma.

Nombre de origen de datos (DSN): Nombre lógico usado por Open Database Connectivity (ODBC, Conectividad abierta de bases de datos) para referirse a la unidad e información necesaria para tener acceso a los datos. IIS utiliza el nombre para una conexión a un origen de datos ODBC, como una base de datos de SQL Server.

Nombre de usuario: La secuencia de caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que la persona está autorizada para usar el Sistema.



O

OSI: (Open Systems Interconnection ó Interconexión de Sistemas Abiertos). Conjunto de protocolos diseñados por comités ISO con el objetivo de convertirlos en estándares internacionales de arquitectura de redes de computadoras.



P

Página Principal: (Home Page ó Página Inicial) de información de un grupo de páginas, un sitio Web o la sección de un sitio Web.

Página Web: Documento de World Wide Web. Una página Web suele consistir en un archivo HTML, con sus archivos asociados de gráficos y secuencias de comandos, en un directorio determinado de un equipo concreto (y, por tanto, identificable mediante una dirección URL).

Periféricos: Cualquier dispositivo de hardware conectado a una computadora.

Pixel: (PICTURE CELL). Es la parte más pequeña de una pantalla de video, constituido por uno o más puntos que se consideran como una unidad. Es por tanto, el bloque de construcción de imágenes.

Placa Madre: (Motherboard). Es un circuito integrado con varios microchips y diferentes tipos de ranuras y conectores. En ella se conectan todos los componentes de la computadora incluyendo el procesador. La misma se conecta a la fuente de alimentación.

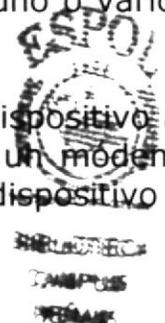
Procesador: (Microprocesador). Es el chip encargado de ejecutar las instrucciones y procesar los datos que son necesarios para todas las funciones del computador. Se lo considera el cerebro del computador. El estándar del mercado es el fabricado por la empresa INTEL.

Programador: Un individuo que diseña la lógica y escribe las líneas de código de un programa de computadora.

Protocolo: Método por el que los equipos se comunican en Internet. El protocolo más común en el World Wide Web es HTTP. Otros protocolos de Internet incluyen FTP, Gopher y telnet. El protocolo forma parte de la dirección URL completa de un recurso.

Proveedor: Institución o empresa que provee acceso a uno o varios servicios de Internet.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo al computador, por ejemplo: una impresora, un monitor ó un módem. La información se envía desde la computadora hasta el dispositivo a través de un enchufe.



R

RAM: (Random Access Memory ó Memoria de acceso aleatorio) y de tipo volátil ó temporal. Es la memoria de trabajo de una PC.

Raíz de la Aplicación: Directorio raíz de una aplicación. Todos los directorios y archivos contenidos en la raíz de la aplicación se consideran parte de la aplicación. También se denomina directorio de inicio de la aplicación.

Red: Se tiene una red cada vez que se conectan dos o más computadoras de manera que pueden compartir recursos. Al conectar dos o más redes en conjunto se obtiene una Internet.

Registro: Es un grupo de campos relacionados que se usan para almacenar datos acerca de un tema (registro maestro) ó actividad (registro de transacción).

Reglas de Empresa: Leyes, regulaciones, directivas y procedimientos codificados en un sistema informático. También se conocen como lógica de negocios.

ROM: (Read Only Memory ó Memoria de sólo lectura). Contiene instrucciones para el manejo de algunas tarjetas o las operaciones principales de la PC.

Router: Computadora de uso específico que maneja la conexión dos o más redes. Los routers pasan todo el tiempo buscando las direcciones de destino de los paquetes con información y deciden cuál es el mejor camino para enviarlos.

Ruta de Acceso: Indica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios.

Ruta Absoluta: Es aquella ruta que hace referencia al drive, por ejemplo: si deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco la ruta completa de donde se encuentra:
C:/Inetpub/wwwroot/Evermar/index.aspx.

Ruta Relativa: Es aquella ruta que hace referencia a la carpeta en la que me encuentro en ese momento, por ejemplo: si me encuentro en wwwroot y deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco: /Evermar/index.asp.

S

Servidor: Computadora o programa que brinda un servicio específico al "cliente", que se ejecuta en otras computadoras. El término puede referirse tanto a un equipo de una red que envía archivos o ejecuta aplicaciones para otros equipos de la red; el software que se ejecuta en el equipo servidor y que efectúa la tarea de servir archivos y ejecutar aplicaciones; o bien, en la programación orientada a objetos, un fragmento de código que intercambia información con otro fragmento de código cuando se pide.

SO: (Sistema Operativo). Programa o conjunto de programas que permiten administrar los recursos de hardware y software de una computadora.

Software: Todos los componentes no físicos de una PC (Programas).

SQL: (Lenguaje de Consulta Estructurado). Lenguaje estándar internacional para definir y tener acceso a bases de datos relacionales.

T

Tabla: En una Base de Datos, conjunto de datos ordenados en columnas y filas.

Tarjeta de Interfaz de Red: (NIC). Dispositivo a través del cual computadoras de una red transmiten y reciben datos.

TCP/IP: (Transmisor Control Protocol/Internet Protocol). Conjunto de protocolos que definen a la Internet. Fueron originalmente diseñados para el sistema operativo Unix, pero actualmente puede encontrarse en cualquier sistema operativo.

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

Telnet: Protocolo que permite al usuario de Internet conectarse y escribir comandos en un equipo remoto vinculado a Internet como si el usuario estuviera utilizando un terminal de texto conectado directamente al equipo. Forma parte del conjunto de protocolos TCP/IP.

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

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

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

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

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

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

U

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

URL: (Universal Resource Locator ó Localizador de Recursos Universal). Identifica de manera única la ubicación de un equipo, directorio o archivo en Internet. La dirección URL también indica el protocolo de Internet apropiado, como HTTP o FTP. Por ejemplo: <http://www.google.com.ec>

USB: Tecnología que facilita la conexión de periféricos a la computadora. Esta reconoce automáticamente los dispositivos nuevos y no hay que insertar una placa controladora para el dispositivo, ya que se conecta a la parte trasera de la PC a un enchufe especial (puerto USB). La tarjeta madre debe tener esta tecnología en su CHIPSET para poder conectar dispositivos de este tipo.

Usuario: Cualquier individuo que interactúa con el computador a nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerados usuarios cuando trabajan con el computador a nivel profesional.

V

VGA: (Video Graphics Array ó Dispositivo Gráfico de Video). Un tipo de tarjeta gráfica capaz de obtener hasta 640x480 puntos en 16 colores (modelo estándar original).

Video: Señales electrónicas y sistemas de circuitos que producen las imágenes en la pantalla del monitor.

Virus: Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático, incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar problemas de diversa gravedad en los sistemas que los almacenan, se propagan a través de cualquier medio de almacenamiento, o a través de la LAN, o de la misma Internet.

Vista en Miniatura: Versión reducida de un gráfico con un hipervínculo a una versión mayor del gráfico.



W

WAN: Red de computadoras de gran tamaño, dispersa por un país o incluso por todo el planeta.

WLAN: (Wireless Local Área Network ó Red de Área Local Inalámbrica).

WWW: (World Wide Web). Es el servicio más gráfico de Internet y con las capacidades más sofisticadas de vinculación. Es un conjunto de servicios que se ejecutan sobre Internet y proporcionan una forma rentable de publicar información, permitir colaboración y flujo de trabajo, y entregar aplicaciones comerciales a un usuario conectado desde cualquier lugar del mundo. El Web es una colección de sistemas host de Internet que hace que estos servicios estén disponibles en Internet mediante el protocolo HTTP. La información basada en Web se entrega normalmente en forma de hipertexto e hipermedia mediante HTML.

ÍNDICE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. Generalidades.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Objetivos de Manual de Usuario.....	1
1.3. Objetivos Generales.....	1
1.4. A Quién Va Dirigido.....	2
1.5. Lo Que debe Conocer el Lector.....	2
1.6. Organización de Este Manual.....	2
1.7. Acerca de este Manual.....	3
1.8. Convenciones Tipográficas.....	3
1.8.1. Convenciones de Forma de Texto.....	3
1.8.2. Convenciones del Mouse.....	3
1.8.3. Convenciones del Teclado.....	4
1.9. Convenciones de Mensaje de Información.....	5
1.10. Soporte Técnico.....	5

CAPÍTULO 2

2. Interface Gráfica.....	1
2.1. Introducción al Medio Ambiente de Windows.....	1
2.2. ¿Qué hay en la Pantalla de Windows.....	2
2.2.1. El Botón Inicio y la Barra de Tareas.....	3
2.2.2. Iniciar el trabajo con el Menú Inicio.....	3
2.3. Ver el Contenido de su PC.....	4
2.4. Buscar rápidamente un archivo o carpeta.....	4
2.5. Examinar el Explorador de Windows.....	6
2.6. Mantenimiento de su PC.....	7
2.6.1. Utilizar el backup para hacer copias de Seguridad de los Archivos.....	7
2.7. Liberador de espacio en disco.....	8
2.7.1. Vaciar la Papelera de Reciclaje.....	10
2.8. Fundamentos de Internet Explorer.....	11
2.8.1. Manejo de Internet Explorer.....	11
2.8.2. Buscar Información.....	12
2.8.3. Configurar la Página de Inicio.....	13
2.9. Instalación de IIS en Windows XP Professional.....	14
2.9.1. Agregar Componentes Adicionales de Windows.....	15
2.9.2. Acceder al Servidor Web.....	16
2.9.3. Sitio Web Predeterminado en IIS.....	17
2.9.4. Colocar Nuestras Propias Páginas.....	17
2.10. Acerca de Internet.....	18
2.10.1. Correo Electrónico.....	18
2.10.2. Utilidad del Correo Electrónico.....	19
2.10.3. Direcciones del Correo Electrónico.....	19
2.10.4. Direcciones Alfanuméricas.....	19
2.10.5. El Navegador Web.....	20
2.10.6. World Wide Web (www).....	20
2.10.7. Http.....	21
2.10.8. Url.....	21

CAPITULO 3

3. Requerimientos de Hardware.....	1
------------------------------------	---

CAPITULO 4

4. Requerimientos de Software.....	1
------------------------------------	---

CAPITULO 5

5. Ingresar al Web Site.....	1
5.1. Entrar al Sitio.....	1

CAPÍTULO 6

6. Cómo Navegar en el Web Site.....	1
6.1. CABECERA.....	1
6.2. Menú Principal.....	1
6.2.1. Opciones del Menú.....	2
6.3. Opciones Varias y Mensajes.....	2
6.3.1. Opciones del Menú.....	3
6.4. Las Páginas del Web Site.....	3
6.4.1. Pagina Principal - Inicio.....	3
6.4.2. Quienes Somos.....	4
6.4.3. Condiciones – Como Comprar.....	5
6.4.4. Garantía.....	6
6.4.5. Tips.....	7
6.4.5.1. Tips - Moda.....	7
6.4.5.2. Tips – Cuida Tu Calzado.....	9
6.4.6. Catálogo.....	11
6.4.6.1. Catálogo – Botas.....	11
6.4.6.2. Catálogo – Sandalias.....	12
6.4.6.3. Catálogo – Casual.....	13



ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

Figura 1.1. Mensaje de Información.....	1
---	---

CAPÍTULO 2

Figura 2.1. Ventana de Ayuda y Soporte Técnico.....	1
Figura 2.2. Botón inicio y barra de tareas	3
Figura 2.3. Ventana de Mi PC	4
Figura 2.4. Ventana Buscar archivos o carpetas	5
Figura 2.5. Explorador de Windows.....	6
Figura 2.6. Pasos para realizar una copia de seguridad 1er paso.....	7
Figura 2.7. Elementos para incluir en la copia de seguridad 2do paso.....	8
Figura 2.8. Ventana del Liberador de Espacio en disco	8
Figura 2.9. Ventana del cálculo del Liberador de Espacio en disco.....	9
Figura 2.10. Liberador de Espacio en disco.....	9
Figura 2.11. Vaciar Papelera de Reciclaje	10
Figura 2.12. Eliminación de un Archivo.....	10
Figura 2.13. Manejo del Internet Explorer – Botón Atrás	11
Figura 2.14. Botón Adelante	11
Figura 2.15. Botón Actualizar	11
Figura 2.16. Botón Inicio.....	11
Figura 2.17. Botón Búsqueda.....	11
Figura 2.18. Botón Favoritos	12
Figura 2.19. Barra de Direcciones.....	12
Figura 2.20. Barra de Estado	12
Figura 2.21. Botón Búsqueda en Internet Explorador	13
Figura 2.22. Propiedades de Internet.....	14
Figura 2.23. Auto – Arranque del CD de Instalación de Windows XP	15
Figura 2.24. Agregar o quitar programas	15
Figura 2.25. Servicios del IIS.....	16
Figura 2.26. Verificación de Instalación de IIS	17

CAPÍTULO 5

Figura 5.1. Pantalla Entrar al Navegador.....	1
Figura 5.2. Pantalla Internet Explorer	1
Figura 5.3. Pantalla de Ingreso al Sitio Calzacentro	2
Figura 5.4. Pantalla Página Principal Calzacentro	2

CAPÍTULO 6

Figura 6.1. Pantalla Cabecera del Web Site.....	1
Figura 6.2. Menú principal del Web Site	1
Figura 6.3. Mensajes Indicadores	2
Figura 6.4. Pantalla Página Principal Calzacentro	3
Figura 6.5. Menú principal del Web Site	4
Figura 6.6. Página Condiciones	5
Figura 6.7. Página Garantía	6
Figura 6.8. Página Tips - Moda.....	7
Figura 6.9. Página Tips - Moda.....	8
Figura 6.10. Página Tips - Cuida tu Calzado	9
Figura 6.11. Página Tips - Cuida tu Calzado	10
Figura 6.12. Página Catálogo - Botas	11
Figura 6.13. Página Catálogo - Sandalias.....	12
Figura 6.14. Página Catálogo - Casual.....	13

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 1

Tabla 1.1. Organización de este Manual.....	2
Tabla 1.2. Convenciones de los Formatos de Texto.....	3
Tabla 1.3. Convenciones del Mouse.....	3
Tabla 1.4. Convenciones del teclado.....	4

CAPÍTULO 2

Tabla 2.1. Iconos que hay en la Pantalla de Windows.....	2
Tabla 2.2. Opciones del menú botón inicio.....	3
Tabla 2.3. Especificaciones de ejecución con teclas.....	4
Tabla 2.4. Descripción de combinación de teclas.....	6

CAPÍTULO 3

Tabla 3.1. Requerimientos de hardware para la estaciones de trabajo	1
Tabla 3.2. Requerimientos de hardware para el servidor.....	2

CAPÍTULO 4

Tabla 4.1. Requerimientos de Software – Sistemas Operativos	1
Tabla 4.2. Requerimientos de Software - Navegadores.....	2

CAPÍTULO 6

Tabla 6.1. Opciones del menú	2
Tabla 6.2. Opciones Varias.....	3

