

T004.21  
JORD  
V3  
C.3

# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



## PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION PROYECTO DE GRADUACION PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE ANALISTA DE SISTEMAS

### TEMA

SISTEMA DE ADMINISTRACION DE IMAGENES  
" DESKVIEW "

### MANUAL DEL DEMOSTRATIVO

### AUTORES:

*Yomar Jordán Osorio  
Neiser Erazo Aguilar*

### DIRECTORA:

MAE. María Alexandra Paladines de Ponce

AÑO  
1998

## **AGRADECIMIENTO.**

*Agradezco a Dios que me ha dado las fuerzas para salir adelante en los momentos más difíciles.*

*A mis padres, quiénes me han brindado su amor y apoyo.*

*Deseo agradecer también a Dios por haber encontrado en mi vida universitaria grandes amigos y una persona especial, la cual vivirá siempre en mi corazón.*

*Yomar Jordán O.*

## **AGRADECIMIENTO.**

*Deseo agradecer en primer lugar a Dios por haberme guiado día tras día durante mi vida, por haberme ayudado en los momentos más difíciles que se me han presentado.*

*Luego agradezco a mis padres que me han brindado su apoyo, su tiempo, su esfuerzo para que yo pueda cumplir mis metas, gracias por todo.*

*También quiero agradecer a mis compañeros de estudio y sobre todo a los amigos que encontré al pasar por la ESPOL de entre estas personas hay alguien muy especial que apareció en mi vida para alentarme y hacerme notar mis errores, es algo más que agradezco a Dios, ya que esta persona me enseñó a luchar y perseverar por lo que uno desea.*

*Neicer Erazo A.*

## DEDICATORIA.

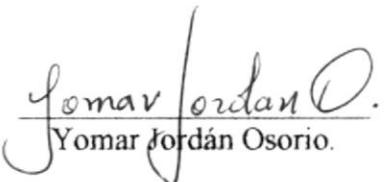
*Con amor a nuestros padres.*

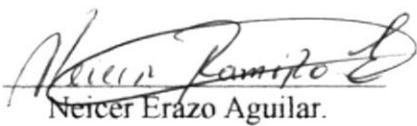
*Neicer Erazo A.  
Yomar Jordán O.*

## **DECLARACIÓN EXPRESA.**

“La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**”.

(Reglamento de exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).

  
Yomar Jordán O.  
Yomar Jordán Osorio.

  
Neicer Erázо Aguilar.

---

**MAE. Alexandra Paladines  
DIRECTORA DEL PROYECTO**

---

Yomar Jordán Osorio.

---

Neicer Erazo Aguilar.

# **TABLA DE CONTENIDO**

<b>CAPÍTULO 1. CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO DE CÓMPUTO .....</b>	<b>1.1</b>
1.1 Conocimientos básicos .....	1.1
1.2 Concepto de computador .....	1.1
1.3 Partes de un computador .....	1.2
1.3.1 Monitor .....	1.3
1.3.2 Teclado .....	1.4
1.3.2.1 Teclado de letras .....	1.5
1.3.2.2 Teclas funcionales.....	1.6
1.3.2.3 Teclado numérico.....	1.7
1.3.2.4 Teclas de movimiento de cursor .....	1.8
1.3.2.5 Teclas especiales.....	1.9
1.3.3 Mouse .....	1.10
<b>CAPÍTULO 2. CONFIGURACIÓN DEL DEMOSTRATIVO .....</b>	<b>2.1</b>
2.1 Antes de efectuar la instalación .....	2.1
2.2 Instrucciones de instalación .....	2.1
2.3 Requerimientos del demostrativo .....	2.2
<b>CAPÍTULO 3. OBJETIVOS DEL SISTEMA.....</b>	<b>3.1</b>
3.1 Objetivos generales .....	3.1
3.2 Objetivos particulares.....	3.2
<b>CAPÍTULO 4. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SISTEMA .....</b>	<b>4.1</b>
<b>CAPÍTULO 5. BONDADES Y VENTAJAS DEL SISTEMA .....</b>	<b>5.1</b>
<b>CAPÍTULO 6. INICIANDO EL DEMOSTRATIVO .....</b>	<b>6.1</b>
6.1 Iniciando el Demo de DeskView .....	6.1
6.2 Acceso al módulo.....	6.2
6.3 Pantalla principal del Demostrativo.....	6.3
6.3.1 Contenido .....	6.6

<b>CAPÍTULO 7. DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE IMÁGENES .....</b>	<b>7.1</b>
<b>CAPÍTULO 8. DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS.....</b>	<b>8.1</b>
<b>CAPÍTULO 9. DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE LOTES .....</b>	<b>9.1</b>
<b>CAPÍTULO 10. DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE SEGURIDAD.....</b>	<b>10.1</b>

# DeskView



## Capítulo 1

# Características del Equipo de Cómputo

## CAPÍTULO 1

### CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO DE CÓMPUTO

#### 1.1 CONOCIMIENTOS BÁSICOS.

Antes de definir y dar a conocer el funcionamiento del Demostrativo, damos a conocer las partes de un computador, de tal manera que el usuario se ambiente de la mejor manera posible.

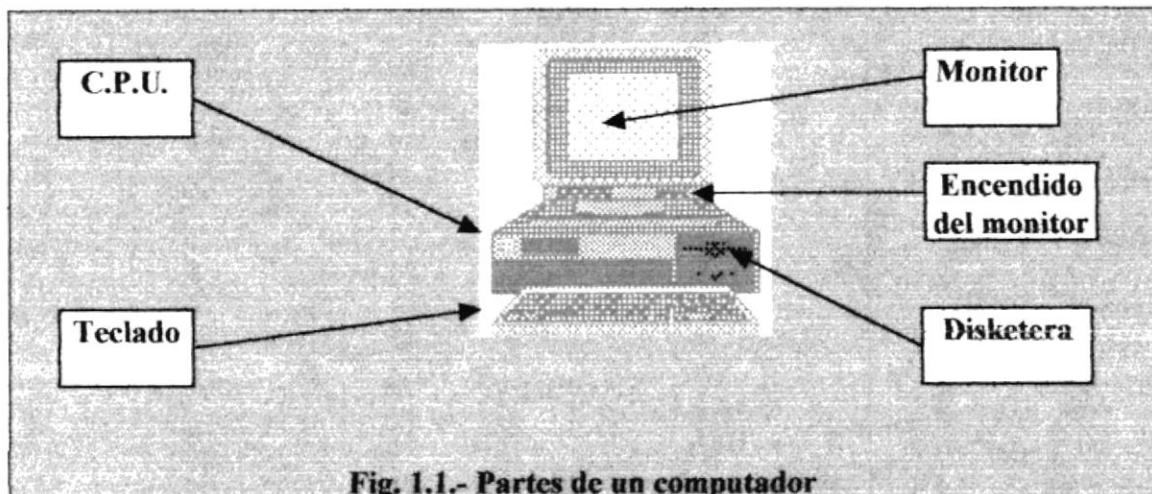
#### 1.2 CONCEPTO DE COMPUTADOR.

Un computador es un aparato electrónico, que procesa datos, realiza cálculos matemáticos y obtiene información a través de un conjunto de instrucciones llamadas programas.

### 1.3 PARTES DE UN COMPUTADOR.

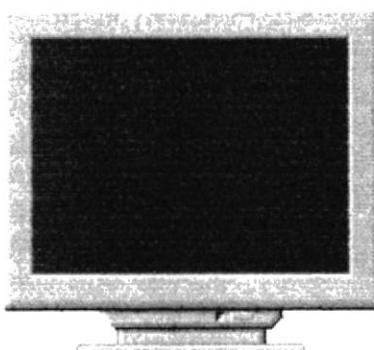
Un computador está compuesto básicamente de:

1. Monitor
2. Teclado
3. Unidad Central de Proceso (C.P.U.)
4. Mouse



**Fig. 1.1.- Partes de un computador**

### 1.3.1 MONITOR.



**Fig. 1.2.- Monitor**

Es un dispositivo que permite visualizar en la pantalla datos, información, instrucciones o gráficos.

Existen monitores monocromáticos y a colores.

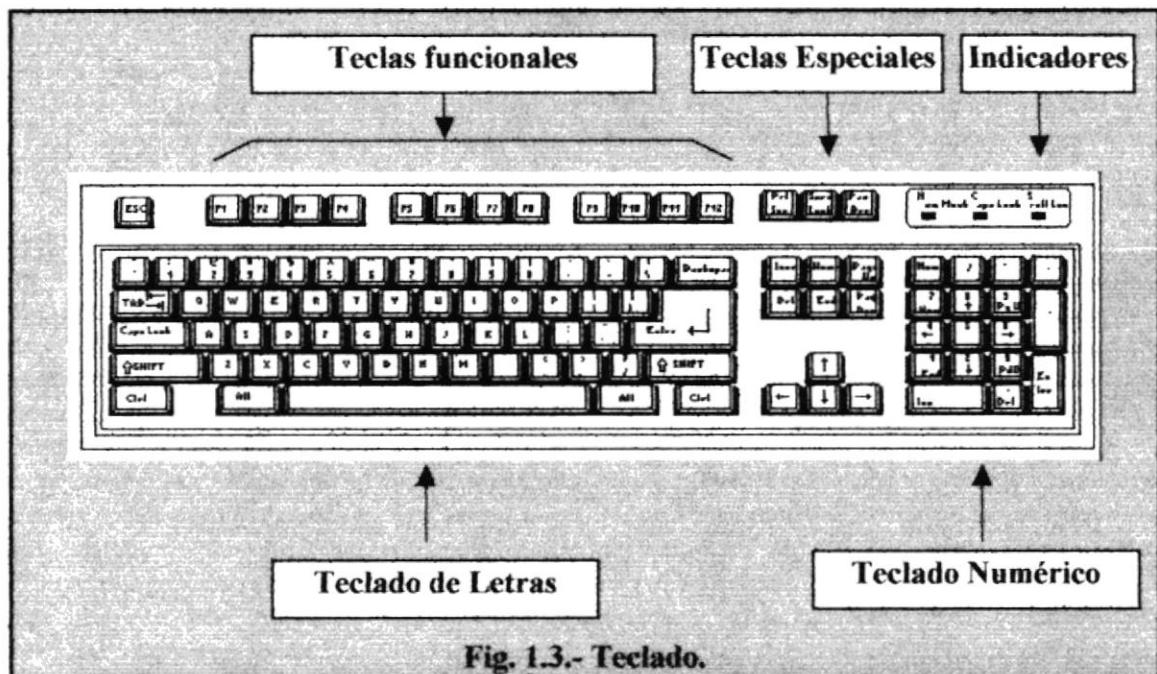
Para poder ubicarse en la pantalla, existe un indicador móvil denominado cursor, cuya forma puede ser un punto, un cuadrado o un triángulo que señala en qué punto de la pantalla aparecerá el siguiente carácter.

### 1.3.2 TECLADO.

El Teclado, es uno de los principales medios para el ingreso de datos al Sistema por parte del usuario.

El teclado está compuesto de tres partes principales:

- Teclado de letras.
- Teclas funcionales.
- Teclado numérico.
- Teclas especiales.
- Indicadores.



### **1.3.2.1 TECLADO DE LETRAS.**

La sección central del teclado de un computador es similar al teclado de una máquina de escribir; además, el computador contiene otras teclas que tienen una función especial, a continuación describimos esas teclas:

**SHIFT.-** Si se presiona esta tecla al mismo tiempo que se presiona una letra, esta aparece en mayúscula; cuando se deja de presionar los caracteres aparecen nuevamente en minúscula. Si se presiona la tecla SHIFT con una de las teclas que tienen dos símbolos, el carácter que aparece en la parte superior es el que se muestra en la pantalla. Existen dos de estas teclas una al lado izquierdo y otra al lado derecho del teclado.

**CAPS LOCK.-** Sirve para cambiar la escritura por omisión de minúsculas a mayúsculas y viceversa, cada vez que se oprime, se aplica solo para teclas alfabéticas.

**BACK SPACE.-** Tecla de retroceso desplaza el cursor un carácter hacia la derecha en la pantalla, borrando el carácter que se encuentra en dicha posición.

**ENTER.-** Sirve para terminar una línea y colocar el cursor al inicio de la siguiente línea. También sirve para dar por aceptado campos de datos que se han ingresado en una pantalla de ingreso.

**TAB.-** Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.

**CTRL.-** Se une en combinación con otras teclas para funciones específicas.

**ESC.-** Se utiliza para salir de las opciones, ej. <ESC> SALIR.

**ALT.-** Se utiliza en combinación con otras teclas.

### 1.3.2.2 TECLAS FUNCIONALES.

Las teclas funcionales son aquel conjunto de teclas que se encuentran en la parte superior de teclado, tienen un uso específico, a continuación se presenta el conjunto de teclas funcionales.

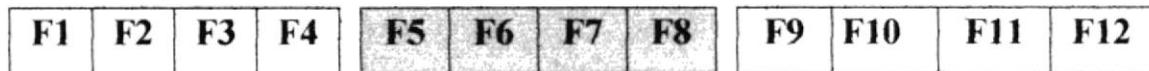


Fig. 1.4.- Teclas funcionales.

### 1.3.2.3 TECLADO NUMÉRICO.

Es la porción de teclado que se encuentra en el lado derecho, estas teclas tienen dos funciones:

Al presionar la tecla denominada **NUM LOCK**, el teclado numérico se activa o desactiva, dependiendo del estado actual, en la parte superior de esta tecla hay una luz que se enciende cuando el teclado numérico está activo y se apaga cuando dicho teclado funciona para las teclas de movimiento del cursor.

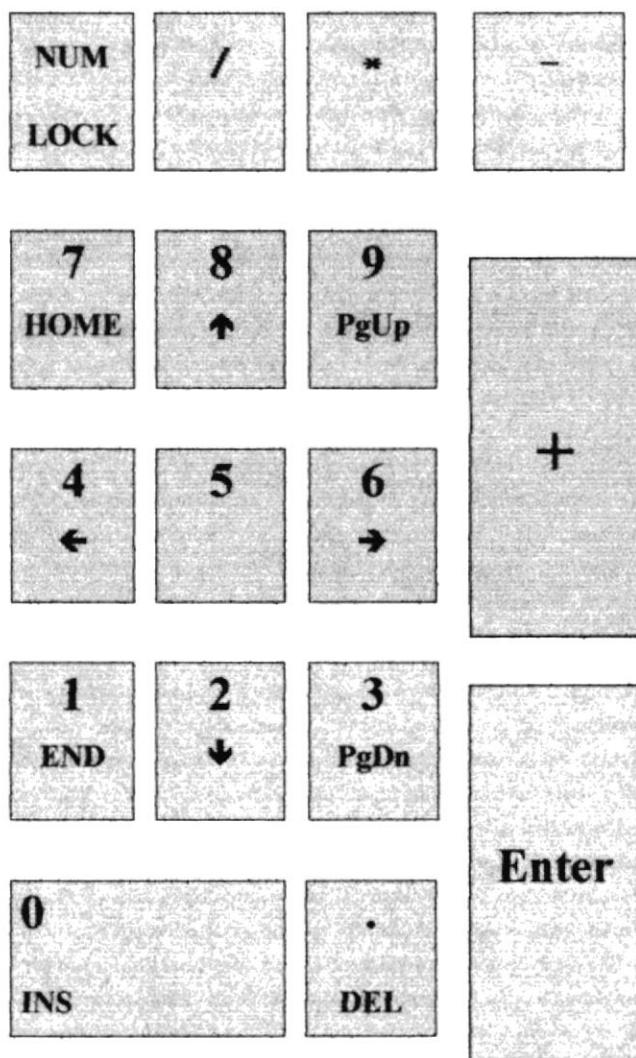
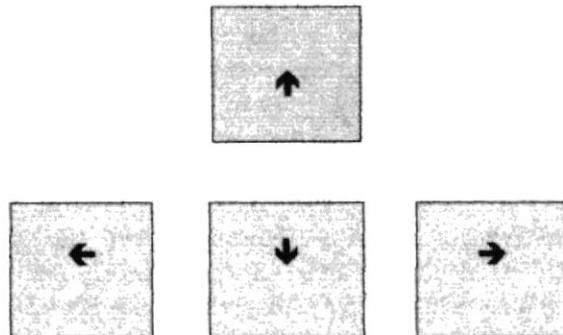


Fig. 1.5.- Teclado numérico.

#### **1.3.2.4 TECLAS DE MOVIMIENTO DEL CURSOR.**

Se encuentra entre el teclado alfabético y el numérico, sirve para desplazarse a través de toda la pantalla.



**Fig. 1.6.- Teclas de movimiento.**

### 1.3.2.5 TECLAS ESPECIALES.

Estas teclas tienen funciones especiales que se describen a continuación:

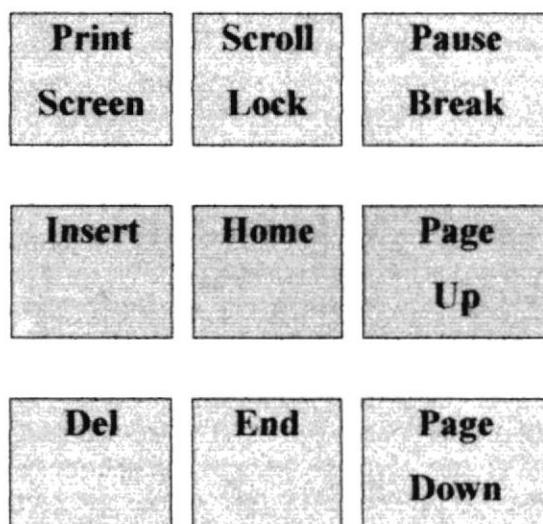
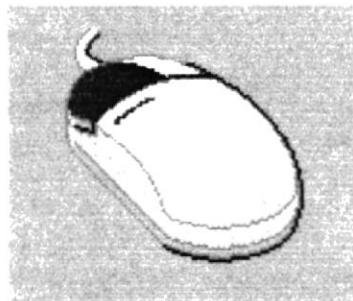


Fig. 1.7- Teclas especiales.

### 1.3.3 MOUSE.



**Fig. 1.8.- Mouse o Ratón.**

En el Sistema que a continuación estudiaremos, nos será de mucha ayuda el Mouse, pues en el ambiente Windows así lo requiere para un rápido y fácil acceso a cada una de las opciones que nos brinda.



El usuario debe identificar que el Mouse en la pantalla aparecerá en forma de puntero o flecha, esta forma le indicará que está listo para escoger una de las opciones del menú o de la barra de herramientas.



En caso que la forma del Mouse cambie y se convierta en un reloj de arena, le indicará que en ese momento se está procesando la información y que debe esperar, esta forma la mantiene hasta que el proceso que se está realizando termine.

Debe presionarse el botón derecho cuando se decida hacer una selección, mientras no lo haga mantendrá la forma de una flecha.

# DeskView



## Capítulo 2

# Configuración del Demostrativo

## CAPÍTULO 2

### **CONFIGURACIÓN DEL DEMOSTRATIVO.**

#### **2.1 ANTES DE EFECTUAR LA INSTALACIÓN**

Cierre todas las aplicaciones y programas residentes en memoria que se cargan al arranque, tales como detectores de virus, utilidades de fax, etc., y todas las demás aplicaciones que se encuentren abiertas.

#### **2.2 INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN.**

1. Encienda el ordenador y verifique que se esté ejecutando Windows.
2. En la barra de tareas de Windows, haga clic en Inicio y luego en Ejecutar.
3. En el cuadro de diálogo Ejecutar, teclee la letra correspondiente a la unidad (normalmente, A:\, B:\ o D:\) y luego SETUP. O bien: Haga clic en el botón Examinar y localice SETUP.EXE en la unidad correspondiente.
4. Haga clic en Aceptar y siga las instrucciones indicadas en la pantalla

\* NOTA: ver anexo

## **2.3 REQUERIMIENTOS DEL PROGRAMA DE DEMOSTRACIÓN.**

El Demostrativo de **Deskview** deberá estar en el Disco Duro del computador y los requerimientos que necesita son:

- Un mínimo de espacio de disco duro de 7 MB para los archivos del Sistema.
- 16 Mb de RAM.
- Tarjeta Controladora de video PCI, SVGA.
- Monitor SVGA de 14" con resolución de 28 de 1280 x 1024.
- Mouse.
- Teclado de 101 teclas.
- Microsoft Windows 95.

# DeskView



## Capítulo 3

# Objetivos del Sistema

## CAPÍTULO 3

### OBJETIVOS DEL SISTEMA

#### 3.1 OBJETIVOS GENERALES.

**DeskView** es un Sistema de Administración de Imágenes. Este software manipula documentos electrónicos. Un documento se encontrará formado por una o varias páginas. Estas páginas son en realidad archivos de tipo gráfico que se crean luego del proceso de digitalización.

Es necesario indicar que el proceso de digitalización es el proceso de captura de imágenes, en el cual interviene indispensablemente un equipo especializado en captura como los escaners y el material que será digitalizado.

**DeskView** ofrece a los usuarios una gran cantidad de herramientas para manipular las páginas (imágenes), tales como la impresión, edición y enlace de las mismas, pero la característica más importante es que el usuario podrá consultar en pantalla las páginas de un documento y lo verá tal y como luce en papel.

Además permitirá la clasificación de documentos; por ejemplo, el usuario podrá tener:

- Libros,
- Revistas,
- Publicaciones,
- Folletos,
- Tesis, etc.

### **3.2 OBJETIVOS PARTICULARES.**

Entre los principales objetivos planteados para el Sistema tenemos los siguientes:

1. Crear documentos y poder clasificarlos por un tipo específico.
2. Dar mantenimiento al contenido de los documentos (páginas).
3. Crear Lotes de imágenes, para posteriormente vincularlas con un documento.
4. Permitir restringir el acceso de los usuarios a los diferentes módulos que conforman DeskView mediante la asignación de permisos.
5. Permitir al usuario navegar por los documentos mediante un software denominado Visor de Imágenes.
6. Poder integrarse con otros Sistemas.

# **DeskView**



## **Capítulo 4**

# **Características Generales del Sistema**

## CAPÍTULO 4

### CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SISTEMA

---

- Una de las principales características de DeskView es que se encuentra desarrollado en un ambiente gráfico (Visual Basic 4.0 32 bits). Se ejecuta bajo **Windows 95**, lo que le da al usuario muchas facilidades para su uso.
- Cuenta con un Sistema de ayuda para cada módulo que conforma el Sistema.
- Ofrece seguridad para el acceso de usuario a los diferentes módulos.



## Capítulo 5

# Bondades y ventajas del Sistema

**CAPÍTULO 5****BONDADES Y VENTAJAS**

Le permitirá crear documentos e incluir en ellos imágenes digitalizadas de distinto tipo, de esta forma se podrá deshacer de la papelería innecesaria que ahogan a algunas oficinas. Al visualizar las imágenes tendrá a la mano una gran cantidad de herramientas para manipularlas.

El Sistema emite reportes y le permite consultar la ubicación de sus documentos.



## Capítulo 6

# Iniciando el Demostrativo

## CAPÍTULO 6

### **INICIANDO EL DEMOSTRATIVO**

#### **6.1 INICIANDO EL DEMOSTRATIVO DE DESKVIEW**

Para iniciar el demo de Deskview desde el escritorio de Windows debe seguir los siguientes pasos:

1. Ejecute Windows 95.
2. Posíójense en la barra de tareas, opción Programas.
3. Seleccione el ítem **DeskView**.
4. Haga un clic en el ícono de **Demo**.

## 6.2 ACCESO AL MÓDULO.

Después de realizar los pasos anteriores para ingresar al demostrativo se le presentará la pantalla de bienvenida.



Fig. 6.1 Cargando el demo

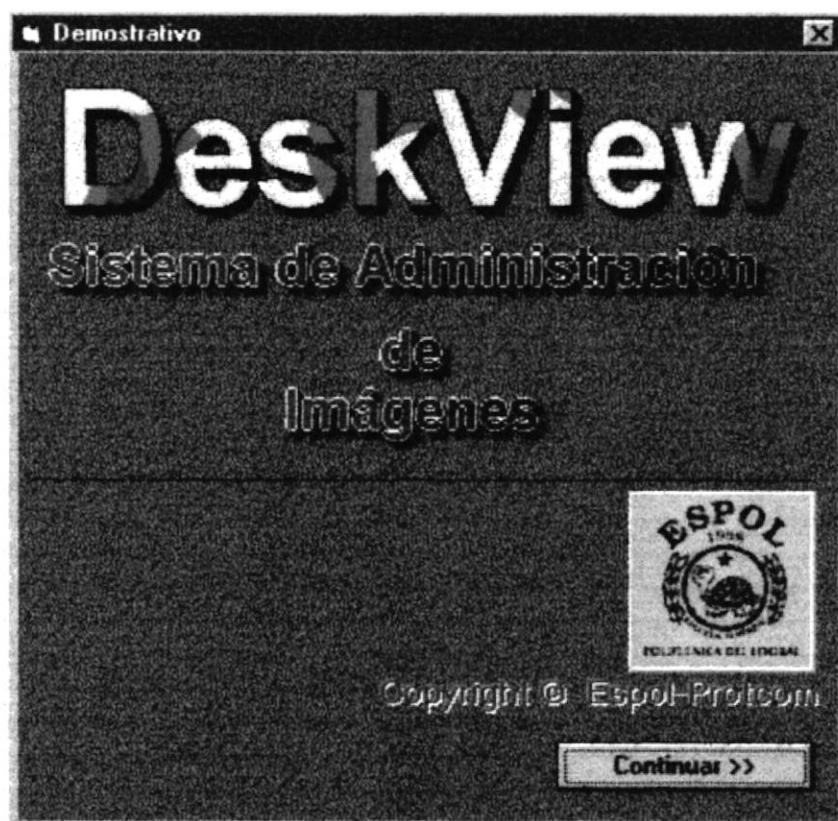
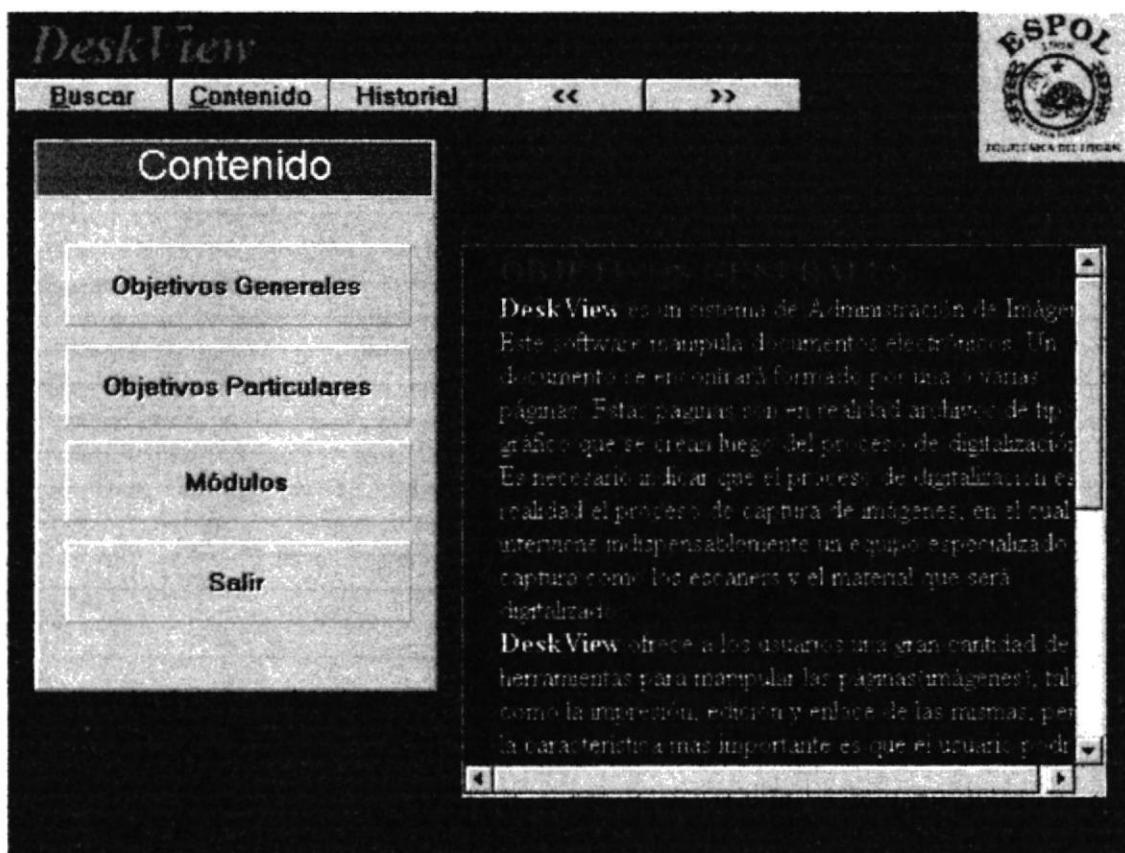


Fig. 6.2 Pantalla de Bienvenida.

### 6.3 PANTALLA PRINCIPAL DEL DEMOSTRATIVO.



**Fig. 6.3 Pantalla Principal.**

Esta es la pantalla principal del demostrativo, en ella podemos encontrar los siguientes elementos:



Al hacer clic sobre este botón se nos mostrará la siguiente ventana, en la que el usuario podrá buscar el tema que desee, al hacer clic sobre el botón con la leyenda aceptar nos trasladaremos a la página en la cual se nos muestra el tema que buscamos.

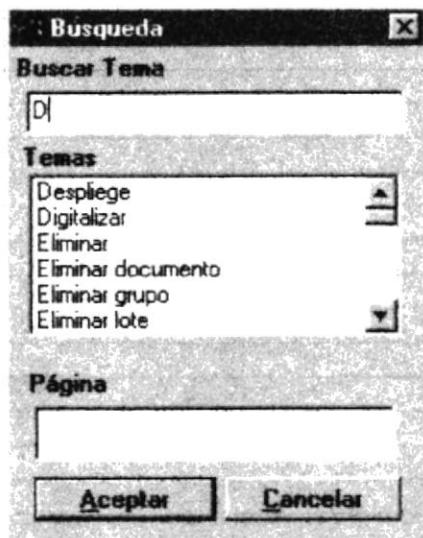


Fig. 6.4 Buscar.

**Contenido**

Al hacer clic sobre este botón nos trasladaremos a la pantalla principal del demostrativo (Fig. 6.3).

**Historial**

Al hacer clic sobre este botón se nos mostrará la siguiente ventana, en la que el usuario podrá observar los 20 últimos tópicos que se han revisado e ir directamente a uno de ellos señalándolo pulsando el botón aceptar, al hacer clic sobre el botón con la leyenda cancelar esta ventana se cierra.

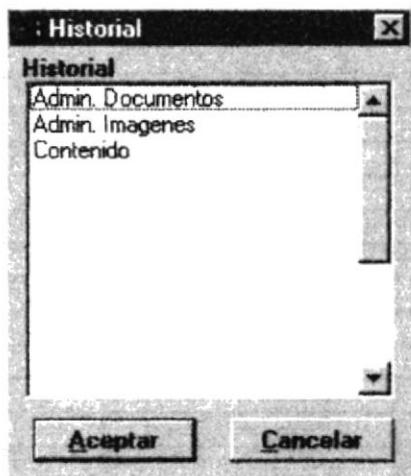


Fig. 6.5 Historial.

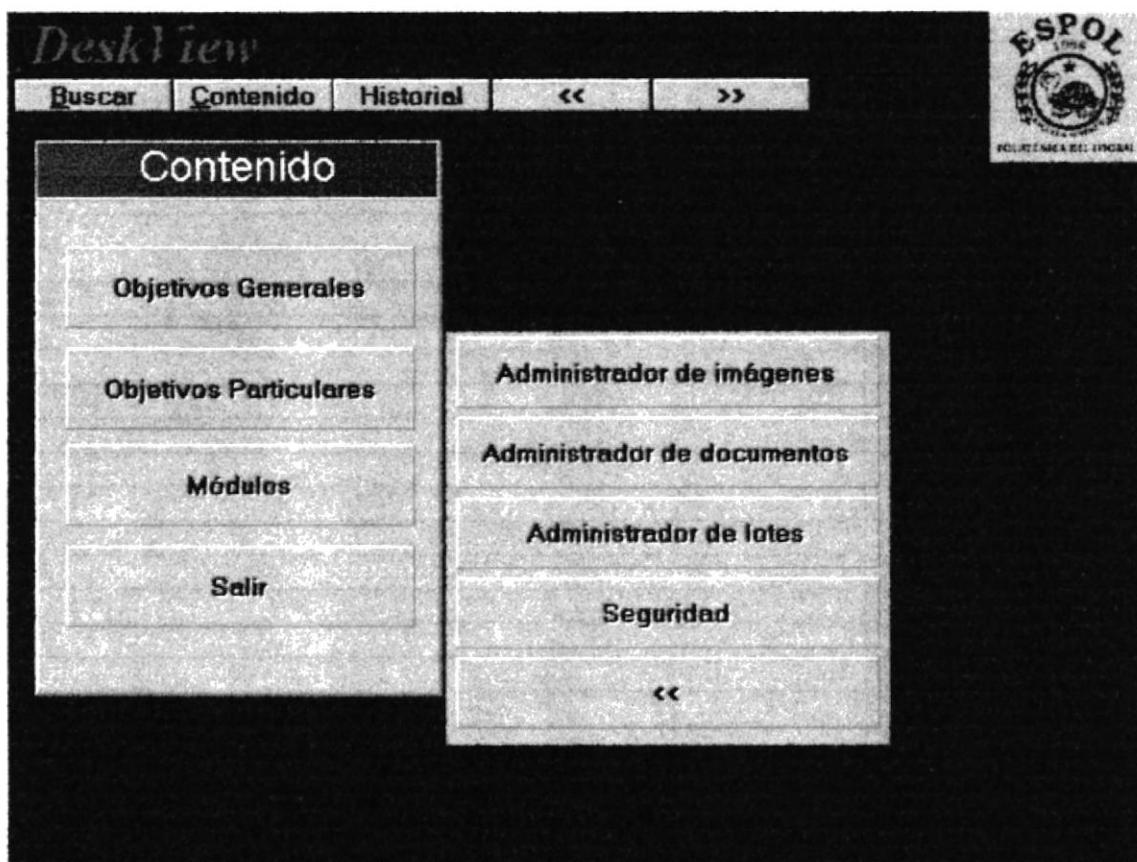


Al hacer clic sobre este botón nos trasladamos a la pantalla anterior.



Al hacer clic sobre este botón nos trasladamos a la pantalla siguiente.

### 6.3.1 CONTENIDO.



**Fig. 6.6 Contenido.**

En el menú **CONTENIDO** observamos las siguientes opciones:

**Objetivos Generales.**- Al hacer clic sobre este botón nos mostrará un texto que describe los objetivos generales del Sistema.

**Objetivos Particulares.**- Al hacer clic sobre este botón nos mostrará un texto que describe los objetivos particulares del Sistema.

**Módulos.**- Al seleccionar esta opción aparecerá un submenu con los módulos que conforman el Sistema, al hacer clic sobre uno de ellos iremos a la pantalla en donde se describe el módulo seleccionado.

Los módulos que conforman **DeskView** son los siguientes:

- Administrador de Imágenes.
- Administrador de Documentos.
- Administrador de Lotes.
- Seguridad.

**Salir.**- Dejamos el demostrativo.

# DeskView

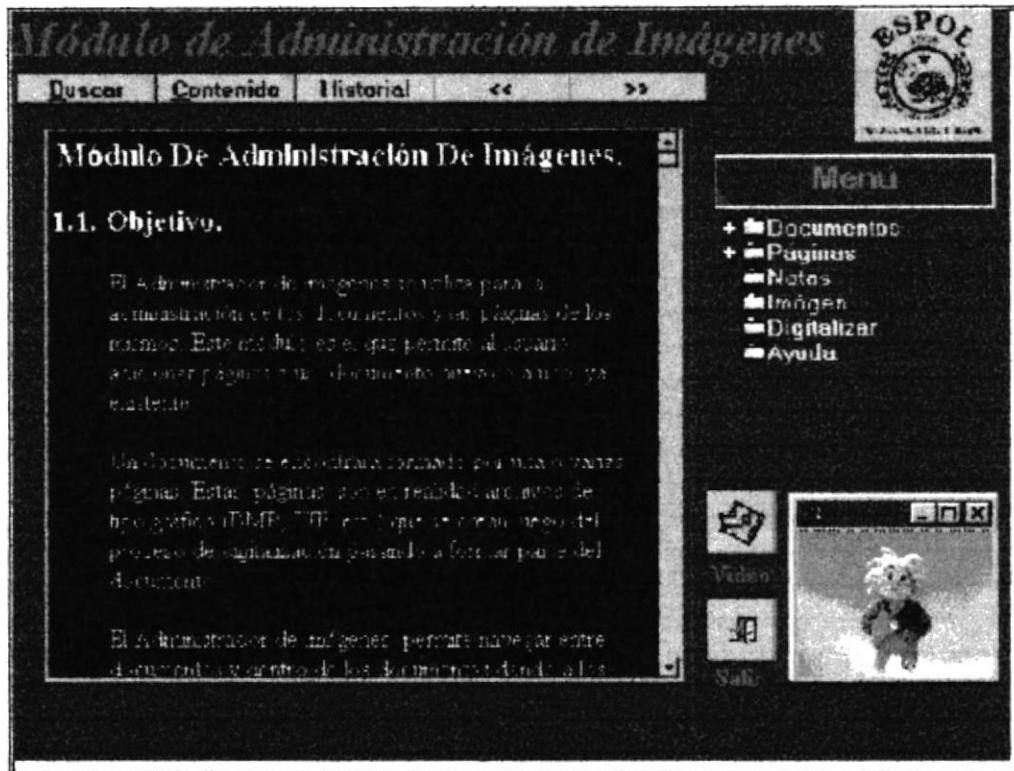


## Capítulo 7

# Módulo de Administración de Imágenes

## 7 DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE IMÁGENES.

### 7.1 PANTALLA DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO.

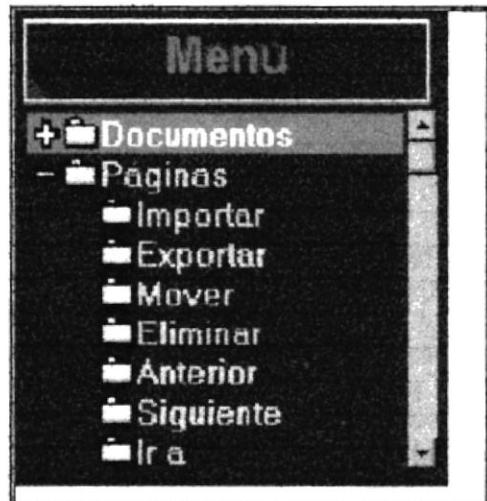


En esta pantalla encontramos los siguientes elementos:

El menú del módulo, está representado en un árbol de carpetas, este se encuentra debajo de la etiqueta **MENÚ**, cuando usted visualice un signo + (más) significará que esa opción del módulo tiene a su vez subopciones, cuando encuentre un signo - (menos) nos indica que ya no hay más elementos dentro de esa opción.

Al lado derecho se encuentra una barra vertical (Barra de desplazamiento) que nos permite visualizar todas las opciones del menú.

Al hacer clic sobre una opción del módulo en la ventana del texto se nos mostrará la descripción de ese tópico.



Encontramos también dos botones



Al hacer clic sobre este botón se ejecutará una animación, en la que se muestran los pasos que se deben efectuar para realizar una tarea dentro de la opción que el usuario haya seleccionado.



Salimos completamente del demostrativo.

# DeskView

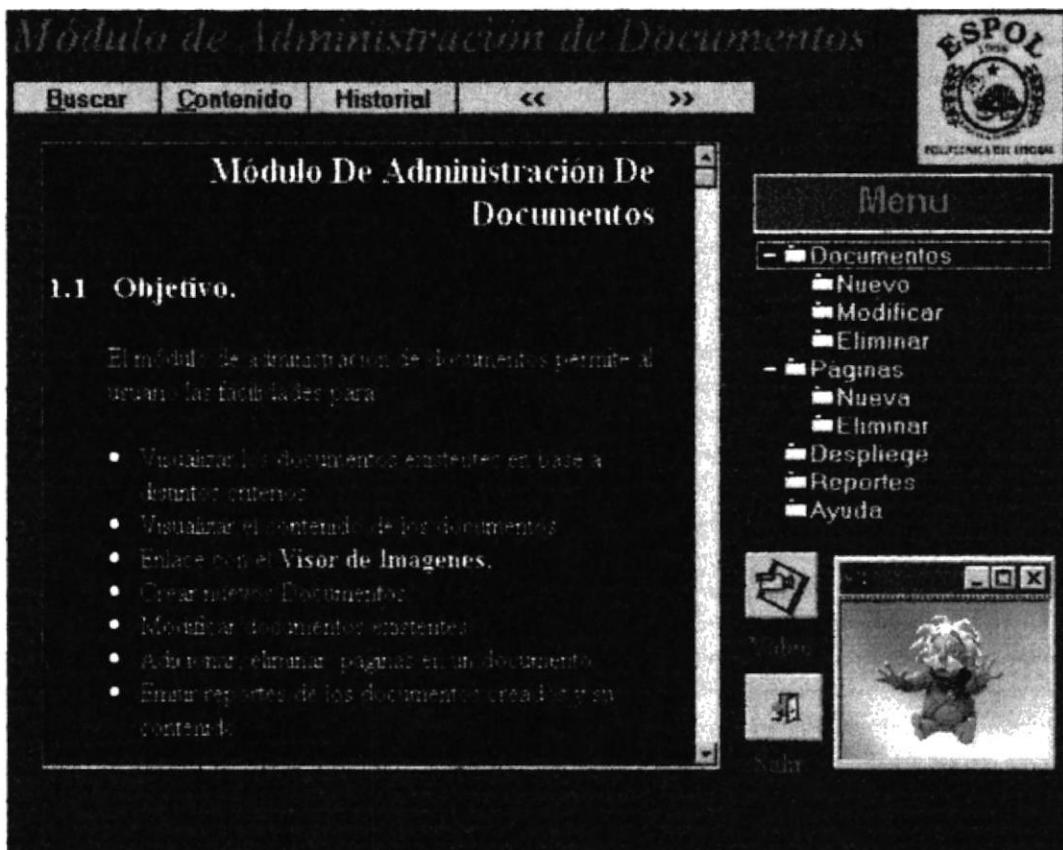


## Capítulo 8

# Módulo de Administración de Documentos

## 8 DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS.

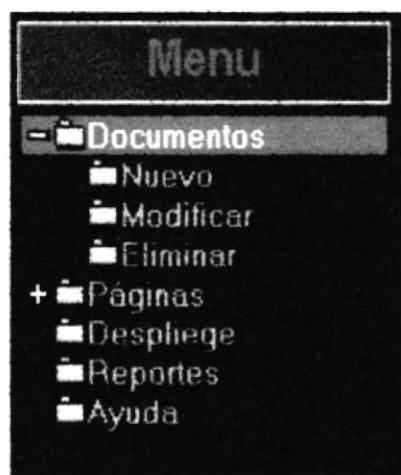
### 8.1 PANTALLA DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO.



El menú del módulo, está representado en un árbol de carpetas, este se encuentra debajo de la etiqueta **MENÚ**, cuando usted visualice un signo + (más) significará que esa opción del módulo tiene a su vez subopciones, cuando encuentre un signo - (menos) nos indica que ya no hay más elementos dentro de esa opción.

Al lado derecho se encuentra una barra vertical (Barra de desplazamiento) que nos permite visualizar todas las opciones del menú.

Al hacer clic sobre una opción del módulo en la ventana del texto se nos mostrará la descripción de ese tópico.



# DeskView

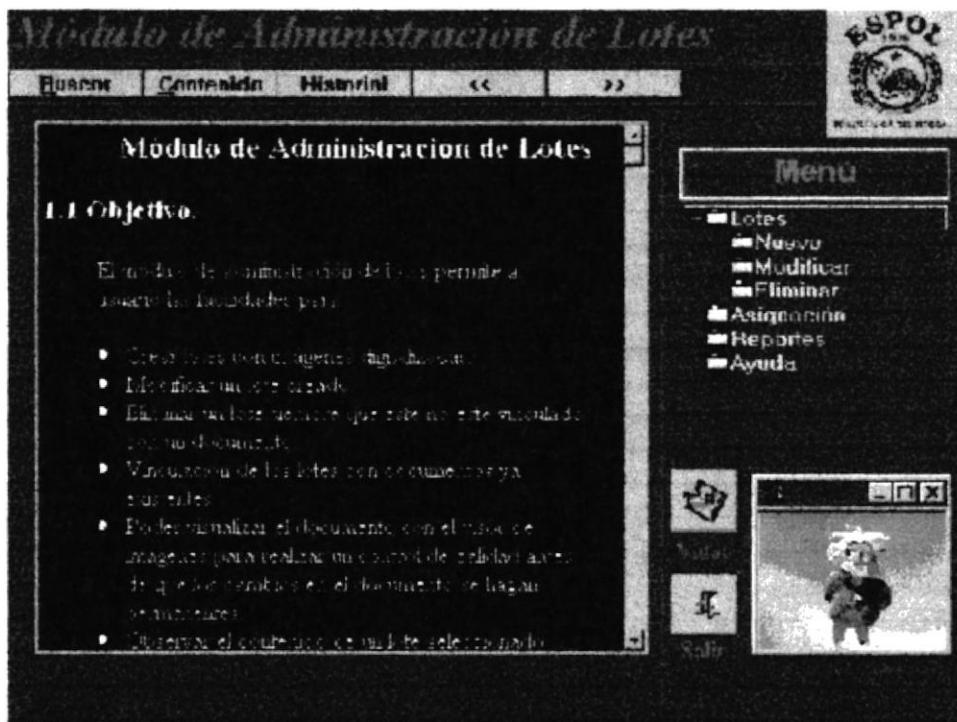


## Capítulo 9

# Módulo de Administración de Lotes

## 9 DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE LOTES.

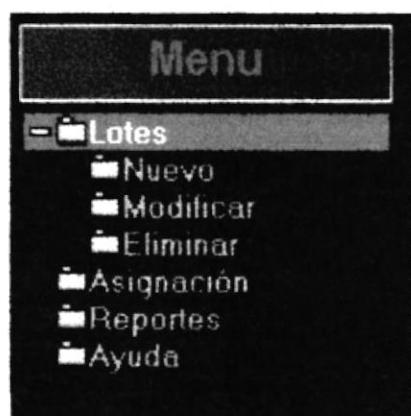
### 9.1 PANTALLA DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO.



El menú del módulo, está representado en un árbol de carpetas, este se encuentra debajo de la etiqueta **MENÚ**, cuando usted visualice un signo + (más) significará que esa opción del módulo tiene a su vez subopciones, cuando encuentre un signo - (menos) nos indica que ya no hay más elementos dentro de esa opción.

Al hacer clic sobre una opción del módulo en la ventana del texto se nos mostrará la descripción de ese tópico.

La función de los dos botones ya fue descrita en el módulo de Administración de imágenes.



# DeskView

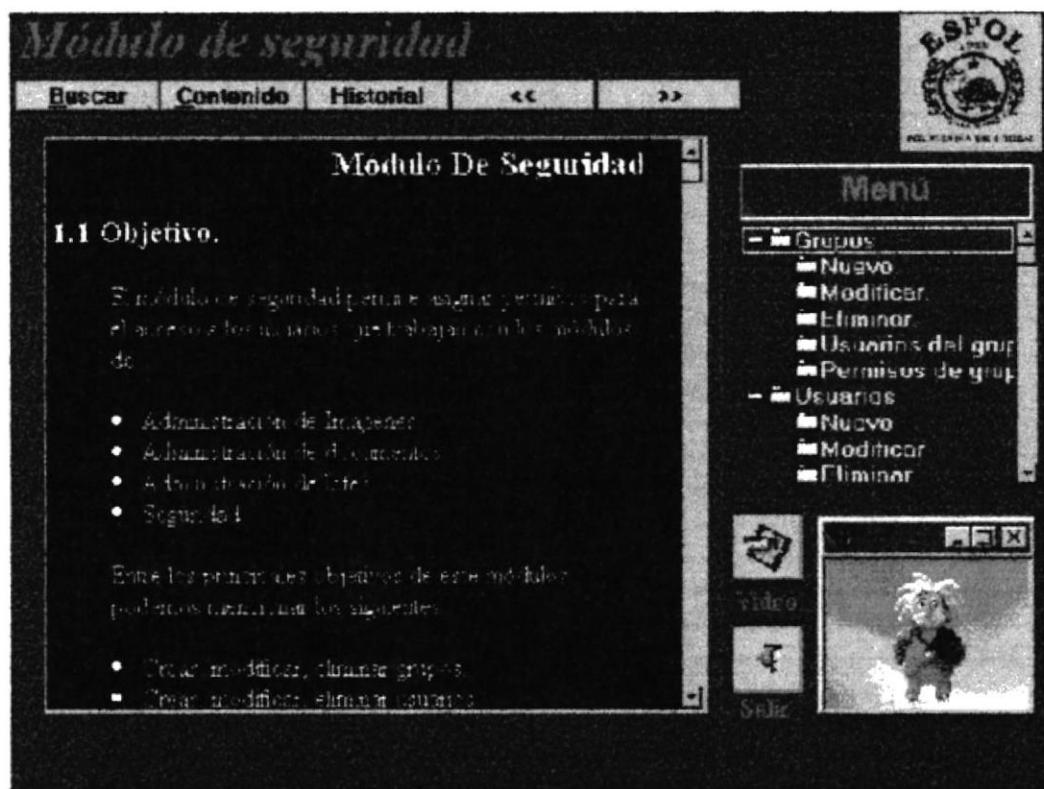


## Capítulo 10

# Módulo de Seguridad

## 10 DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO DE SEGURIDAD.

### 10.1 PANTALLA DEMOSTRACIÓN DEL MÓDULO.

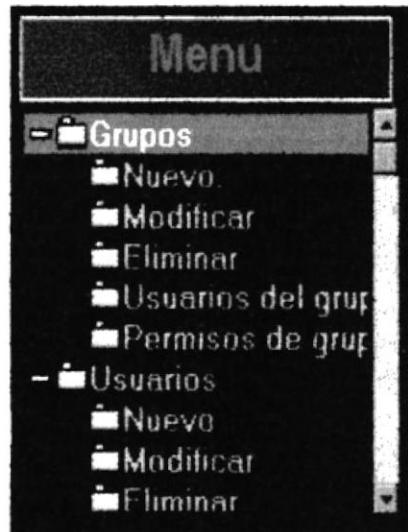


En esta pantalla encontramos los siguientes elementos:

El menú del módulo, está representado en un árbol de carpetas, este se encuentra debajo de la etiqueta **MENÚ**, cuando usted visualice un signo + (más) significará que esa opción del módulo tiene a su vez subopciones, cuando encuentre un signo - (menos) nos indica que ya no hay más elementos dentro de esa opción.

Al lado derecho se encuentra una barra vertical (Barra de desplazamiento) que nos permite visualizar todas las opciones del menú.

Al hacer clic sobre una opción del módulo en la ventana del texto se nos mostrará la descripción de ese tópico.



## **Anexo.**

### **Archivo de configuración DEMO.INI**

Este archivo debe ser modificado dependiendo de la ubicación de los archivos al momento de instalar el demostrativo.

Está conformado de la siguiente manera:

```
[Demo]
DB_Engine = Access
DB_Name   = * Nombre de la base de datos por defecto es Demo.mdb
DB_Path    = * Ruta de acceso en la que se encuentra la base de datos ej. C:\Tutor\
Vid_Path   = * Ruta de acceso en la que se encuentran los archivos de videos ejecutables ej C:\Tutor\
```