

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del Título de
ANALISTA DE SISTEMAS

Tema:

Sistema de Comercialización en Línea

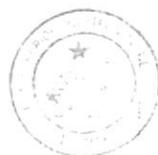
Manual de Usuario

Autores:

José Ernesto Jaramillo Rivas
Evelyn Yajaira González Cevallos

Directores:

MAE. Juan Carlos García
Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Año 2007

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

SISTEMA DE COMERCIALIZACIÓN EN LÍNEA

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

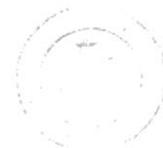
**JOSÉ ERNESTO JARAMILLO RIVAS
EVELYN YAJAIRA GONZÁLEZ CEVALLOS**

DIRECTOR

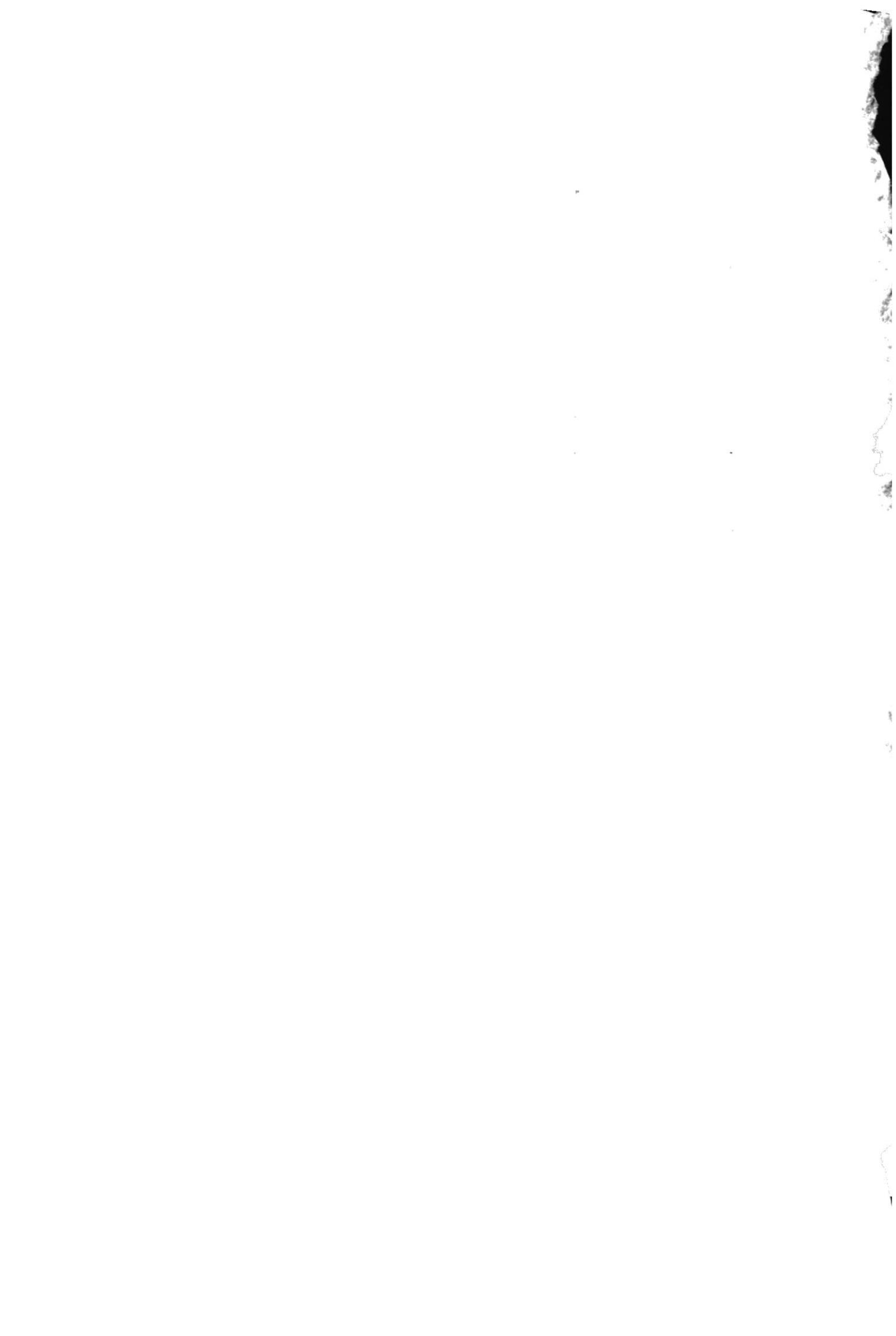
**MAE. JUAN CARLOS GARCIA
LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS**

AÑO

2007



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por la vida, la salud y la sabiduría que nos ha brindado para poder culminar una de las tantas metas que nos hemos propuesto. A nuestros padres por su apoyo incondicional, y a nuestros profesores por su ayuda desinteresada en la elaboración de este proyecto de graduación.



DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a estudiantes, profesores, padres y demás personas que buscan por medio de la tecnología de información y especialmente del Internet, un medio para conocer, atender y cubrir sus necesidades.



DECLARACIÓN EXPRESA

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

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



FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Mae. Juan Carlos Garcia

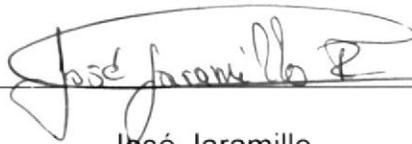


Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas

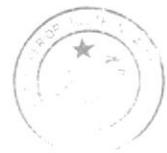


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN

A handwritten signature in black ink, appearing to read "José Jaramillo", written over a horizontal line.

José Jaramillo



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Evelyn González", written over a horizontal line.

Evelyn González

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.GENERALIDADES	1
1.1	Introducción 1
1.2	Objetivo de este manual 1
1.3	A Quien va dirigido este manual 1
1.4	Acerca de este manual 1
1.5	Organización de este manual 1
1.6	Convenciones Tipográficas 2
1.6.1	Convenciones de formato de texto 2
1.6.2	Convenciones del mouse 2
1.6.3	Convenciones del Teclado 3
1.7	Soporte Técnico 4
2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA	1
2.1	Introducción al Ambiente de Windows 1
2.2	Que hay en la Pantalla de Windows 2
2.2.1	El botón inicio y la barra de tareas 2
2.2.2	Iniciar el trabajo con el menú inicio 2
2.3	Ver el contenido de su pc 3
2.4	Buscar rápidamente un archivo o carpeta 4
2.5	Examinar con el explorador de windows 5
2.6	Mantenimiento de su pc 6
2.6.1	Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos 6
2.6.2	Liberador de espacio en disco 7
2.6.3	Vaciar la papelera de reciclaje 9
2.7	Fundamentos de internet explorer 10
2.7.1	Manejo del internet explorer 10
2.7.2	Buscar información 11
2.7.3	Configurar la página de inicio 12
2.8	Instalación de iis en windows xp profesional 13
2.8.1	Agregar componentes adicionales de windows 13
2.8.2	Acceder al servidor web 15
2.8.3	Sitio web predeterminado en iis 16
2.8.4	Colocar nuestras propias páginas 16
2.9	Acerca de internet 17
2.9.1	Correo electrónico 17
2.9.2	Utilidad del correo electrónico 17
2.9.3	Direcciones de correo electrónico 18
2.9.4	Direcciones alfanuméricas 18
2.9.5	El navegador web 19
2.9.6	World wide web (www) 19
2.9.7	Http 20
2.9.8	Url 20
3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	1
4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	1
5. INGRESAR AL WEB SITE	1
5.1	Entrar al sitio 1



6. COMO NAVEGAR EN EL WEB SITE	1
6.1	Introduccion 1
6.2	Opciones de Menú 2
6.3	Opciones varias y mensajes 3
6.4	Páginas del web site 4
6.4.1	Página principal 4
6.4.2	Páginas de información general 6
6.4.2.1	Página de misión visión y objetivos 6
6.4.2.2	Página de valores 7
6.4.2.3	Página de nuestros productos 8
6.4.3	Páginas de mantenimientos 9
6.4.3.1	Mantenimientos de módulo de ubicación geográfica 9
6.4.3.1.1	Mantenimiento de país 9
6.4.3.1.2	Mantenimiento de provincia 11
6.4.3.1.3	Mantenimiento de ciudad 13
6.4.3.2	Mantenimientos de módulo de parametros generales 15
6.4.3.2.1	Mantenimiento de Tipo de Persona 15
6.4.3.2.2	Mantenimiento de Tipo de Identificación 17
6.4.3.2.3	Mantenimiento de Tipo de Teléfono 19
6.4.3.2.4	Mantenimiento de Cargo 21
6.4.3.2.5	Mantenimiento de Unidad 22
6.4.3.3	Mantenimiento de módulo de personas 24
6.4.3.3.1	Mantenimiento de persona 24
6.4.3.3.2	Mantenimiento de empleado..... 26
6.4.3.3.3	Mantenimiento de proveedor 27
6.4.3.4	Mantenimientos de módulo opciones de menú 28
6.4.3.4.1	Mantenimiento de Menú 28
6.4.3.4.2	Mantenimiento de usuario 29
6.4.3.4.3	Mantenimiento de perfil 30
6.4.3.4.4	Asignación de Menú por perfil 31
6.4.3.5	Mantenimiento del módulo de Inventario 32
6.4.3.5.1	Mantenimiento de producto 32
6.4.3.5.2	Mantenimiento de bodega 33
6.4.3.5.3	Asignación de producto por bodega 34
6.4.4	Páginas de Proceso 35
6.4.4.1	Registro de Requerimientos 35
6.4.4.2	Registro de Compras 37
6.4.4.2.1	Iniciar Cotización administrador 37
6.4.5	Páginas de Consultas/Reportes 39
6.4.5.1	Consulta de Productos Stockeados 39
6.4.5.2	Consulta de Requerimiento por comprador 40
6.4.5.3	Consulta de Requerimiento por producto 41
6.4.5.4	Consulta de Requerimiento por fecha 42
6.4.5.5	Búsqueda de requerimiento por producto 43
6.4.5.6	Búsqueda de Requerimiento por Comprador 44
6.4.5.7	Consulta de Criterios Varios 45
6.5	Dispositivo mobil 46
6.5.1	Configuración del dispositivo Mobil 46
6.6	Páginas de Dispositivo Mobil 57
6.6.1	Página principal 57
6.6.2	Página del Comprador 58
6.6.3	Página de Consulta de Requerimientos 59
6.6.4	Página de Cotización 59



ANEXO A	1
A.1	Conocimientos de Computación..... 1
A.1.1	Conociendo la Computadora 1
A.2	Unidades de entrada 2
A.2.1	El teclado 2
A.2.2	El mouse 6
A.3	Unidad de proceso 8
A.4	Unidad de Salida 8
A.5	Unidad de memoria auxiliar 8

ÍNDICE DE FIGURAS

2. Explicación de la Interfaz Gráfica		1
Figura 2.1	Pantalla de Ayuda de Windows	1
Figura 2.2	Botón inicio y barra de tareas	2
Figura 2.3	Contenido de Mi PC	3
Figura 2.4	Buscando archivos o carpetas	5
Figura 2.5	Explorando su PC	5
Figura 2.6	<i>Pasos para realizar una copia de seguridad</i>	6
Figura 2.7	Elementos para incluir en la copia de seguridad	7
Figura 2.8	Seleccionar unidad	8
Figura 2.9	Liberador de Espacio en disco	8
Figura 2.10	Otras opciones del Liberador de Espacio en disco	9
Figura 2.11	Papelera de Reciclaje	10
Figura 2.12	de Búsqueda en el Internet Explorador.....	12
Figura 2.13	Configurar la página de inicio en el Internet Explorer	13
Figura 2.14	Instalación Windows XP	14
Figura 2.15	<i>Agregar o quitar componentes de Windows</i>	14
Figura 2.16	Servicios de Internet Information Server	15
Figura 2.17	LocalHost	16
5. Ingresar al Web Site		1
Figura 5.1	Pantalla de Internet Explorer.....	1
Figura 5.2	Pantalla de ingreso al sitio	2
Figura 5.3	Página de Inicio Agricom	3
6. Como Navegar en el Web Site		1
Figura 6.1	Menú principal del WebSite	1
Figura 6.2	Página Principal	4
Figura 6.3	Página de Misión	6
Figura 6.4	Página de Valores	7
Figura 6.5	Página Nuestros Productos	8
Figura 6.6	Mantenimiento de País	9
Figura 6.7	Mantenimiento de Provincia	11
Figura 6.8	Mantenimiento de Ciudad	13
Figura 6.9	Mantenimiento de Tipo de Persona	15
Figura 6.10	Mantenimiento Tipo de Identificación	17
Figura 6.11	Mantenimiento Tipo de Teléfono.....	19
Figura 6.12	Mantenimiento de Cargo	21
Figura 6.13	Mantenimiento Unidad	22
Figura 6.14	Mantenimiento de Personas	24
Figura 6.15	Mantenimiento de Empleados	26
Figura 6.16	Mantenimiento de Proveedor.....	27
Figura 6.17	Mantenimiento Menú	28
Figura 6.18	Mantenimiento Usuario	29
Figura 6.19	Mantenimiento Perfil	30
Figura 6.20	Asignación de Menú a perfiles	31
Figura 6.21	Mantenimiento de Productos	32
Figura 6.22	Mantenimiento Bodegas.....	33
Figura 6.23	Asignación de productos a bodegas	34
Figura 6.24	Registro de Requerimientos	35
Figura 6.25	Cotización Administrador	37
Figura 6.26	Consulta productos bajo stock	39
Figura 6.27	Consulta requerimiento por comprador	40
Figura 6.28	Consulta requerimiento por producto	41
Figura 6.29	Consulta de Requerimientos por Fechas	42
Figura 6.30	Búsqueda requerimiento por producto	43
Figura 6.31	Búsqueda requerimiento por comprador	44
Figura 6.32	Búsqueda requerimiento por varios criterios	45
Figura 6.33	Pasos configuración PocketPC	46
Figura 6.34	Pasos configuración PocketPC 1	47
Figura 6.35	Pasos configuración PocketPC 2	48
Figura 6.36	Pasos configuración PocketPC 3	49
Figura 6.37	Pasos configuración PocketPC 4	50



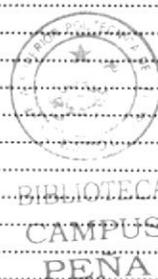
Figura 6.38	Pasos configuración PocketPC 5	50
Figura 6.39	Pasos configuración PocketPC 6	51
Figura 6.40	Pasos configuración PocketPC 7	51
Figura 6.41	Pasos configuración PocketPC 8	52
Figura 6.42	Pasos configuración PocketPC 9	52
Figura 6.43	Pasos configuración PocketPC 10	53
Figura 6.44	Pasos configuración PocketPC 11	53
Figura 6.45	Pasos configuración PocketPC 12	54
Figura 6.46	Pasos configuración PocketPC 13	54
Figura 6.47	Pasos configuración PocketPC 14	55
Figura 6.48	Pasos configuración PocketPC 15	55
Figura 6.49	Pasos configuración PocketPC 16	56
Figura 6.50	Pasos configuración PocketPC 17	56
Figura 6.51	Página Mobil Principal	57
Figura 6.52	Página Comprador	58
Figura 6.53	Consulta requerimientos	59
Figura 6.54	Consulta requerimientos 2	60
Figura 6.55	Cotización comprador	61
Figura A.1	Componentes del teclado	1
Figura A.2	Teclado	2
Figura A.3	Teclas alfanuméricas	2
Figura A.4	Teclado Alfanumérico	4
Figura A.5	Teclado Numérico	5
Figura A.6	Teclado de Navegación	5
Figura A.7	Mouse	6



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1	Convenciones de Formato de Texto	2
Tabla 1.2	Convenciones del Mouse	3
Tabla 1.2	Convenciones del Teclado	3
Tabla 2.1	Íconos de la pantalla de Windows	1
Tabla 2.2	Iniciar el trabajo con el menú inicio	1
Tabla 2.3	Descripción de Teclas	2
Tabla 3.1	Requerimientos de Hardware	1
Tabla 3.2	Requerimientos de Hardware 2	2
Tabla 4.1	Requerimientos de Software	1
Tabla 4.2	Browser	2
Tabla 4.3	Software para dispositivos mobile	3
Tabla 6.1	Opciones de Menú	2
Tabla 6.2	Descripción pagina principal	5
Tabla 6.3	Descripción mantenimiento página país	10
Tabla 6.4	Descripción mantenimiento provincia	12
Tabla 6.5	Descripción mantenimiento ciudad	14
Tabla 6.6	Descripción mantenimiento tipo de persona	16
Tabla 6.7	Descripción mantenimiento tipo de identificación	18
Tabla 6.8	Descripción mantenimiento tipo de teléfono	20
Tabla 6.9	Descripción mantenimiento de cargo	21
Tabla 6.10	Descripción mantenimiento unidad	23
Tabla 6.11	Descripción mantenimiento de personas	25
Tabla 6.12	Descripción mantenimiento empleados	26
Tabla 6.13	Descripción mantenimiento proveedor	27
Tabla 6.14	Descripción mantenimiento menú	28
Tabla 6.15	Descripción mantenimiento usuario	29
Tabla 6.16	Descripción mantenimiento perfil	30
Tabla 6.17	Descripción asignación de menú por perfil	31
Tabla 6.18	Descripción mantenimiento de productos	32
Tabla 6.19	Descripción mantenimiento de bodegas	33
Tabla 6.20	Descripción asignación de productos por bodega	34
Tabla 6.21	Descripción Proceso Registro de Requerimientos	36
Tabla 6.22	Descripción Proceso Iniciar Cotización Administrador	38
Tabla 6.23	Descripción Productos con bajo Stock	39
Tabla 6.24	Descripción Consulta de Requerimientos por Comprador	40
Tabla 6.25	Descripción Consulta de Requerimientos por Producto	41
Tabla 6.26	Descripción Consulta de Requerimientos por Fechas	42
Tabla 6.27	Descripción Búsqueda de Requerimientos por Productos	43
Tabla 6.28	Descripción Búsqueda de Requerimientos por Comprador	44
Tabla 6.29	Descripción Búsqueda de Requerimientos por varios criterios	45
Tabla 6.30	Descripción Página Mobil Principal	57
Tabla 6.31	Descripción Página Mobil Comprador	58
Tabla 6.32	Descripción Página Mobil Consulta de Requerimientos	60
Tabla 6.33	Descripción Página Mobil Cotización Comprador	61
Tabla A.1	Teclas Alfanumericas	3
Tabla A.2	Teclas de función	4
Tabla A.3	Teclas direccionales	6
Tabla A.4	Descripciones del mouse	7
Tabla A.5	Punteros del mouse	7
Tabla A.6	Unidades de salida	9



1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información destinados a los usuarios con una explicación detallada de todas las opciones que el Sitio Web Agricom nos ofrece.

Al leer el manual se entenderá mejor el funcionamiento de cada una de las páginas para que los usuarios lleven una mejor administración del Website.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es dar a conocer paso a paso el funcionamiento del sitio y explicar cada una de las opciones que tiene el website.

Entre los temas que se detallarán en los capítulos de este manual se tiene:

- Guía para conocer el entorno de Windows.
- Cómo navegar en el Website Agricom.
- Guía para manejar cada una de las opciones del Website.
- Conocer el alcance de todo el Website por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que lo conforman.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido a todos los usuarios con privilegios de Webmaster o para cualquier persona encargada de interactuar directamente en la Administración del Website.

Webmaster, Es un usuario con privilegios especiales el cual va a tener el control de la información que se almacenara en la base de datos.

1.4 ACERCA DE ESTE MANUAL

Acerca de este manual se podrá decir que ayudará a llevar una mejor administración del Website siempre y cuando se cumpla con las especificaciones que dice el manual.

- Conocer con que sistemas operativos podrá trabajar.
- Conocer las características mínimas del equipo de computación desde donde puede ser accesado 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.

1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual va a estar organizado de la siguiente manera:

➤ Generalidades

- Capítulo 1 Generalidades.
- Capítulo 2 Explicación de la Interfaz Gráfica.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

➤ **Ambiente Operacional**

- Capítulo 3 Requerimientos de Hardware.
- Capítulo 4 Requerimientos de Software.

➤ **Operación**

- Capítulo 5 Ingresar al Website.
- Capítulo 6 Cómo Navegar en el Website.

➤ **Anexos**

- Anexo A Ingresar al Website.
- Anexo B Glosario de Términos.



1.6 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

1.6.1 CONVENCIONES DE FORMATO DE TEXTO

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica	Numeración de procedimientos.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Gráfico del botón	Indicará la acción a realizar.

Tabla 1.1 Convenciones de Formato de Texto

1.6.2 CONVENCIONES DEL MOUSE

Término	Significado
“Señalar”	Colocarse sobre el objeto que se desee presionar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

"Cambiar de opción"	Al dar clic en otro campo se cambiara inmediatamente el cursor.
---------------------	---

Tabla 1.2 Convenciones del Mouse

1.6.3 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. ✓ ALTGR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

Tabla 1.3 Convenciones del Teclado

1.7 SOPORTE TÉCNICO

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

Cualquier consulta o problema que se le hayan presentado en el Website contáctese con el Webmaster o algún administrador que tenga privilegios de webmaster.





BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 2



Explicación de la
Interfaz Gráfica

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

En esta sección se presenta el ambiente de Windows y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá cómo realizar las tareas más comunes incluidas en Windows.

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la ayuda de Windows. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **Índice**, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar.

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

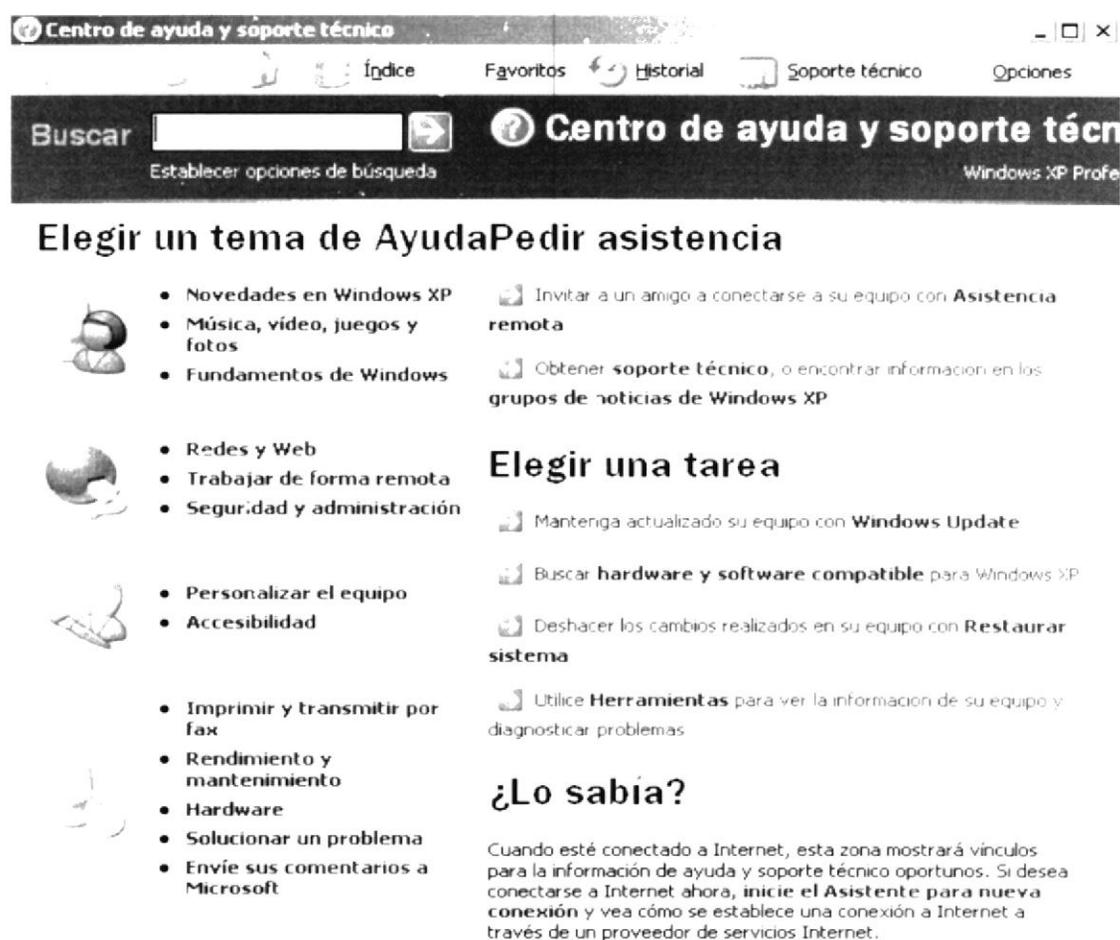


Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows

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

Sugerencia: Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar. El índice está organizado como el de un libro. Si no encuentra la entrada que desea, inténtelo con otra.

2.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

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

Icono	Descripción
	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Haga doble clic en este icono 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.

Tabla 2.1 Iconos de la pantalla de Windows

2.2.1 EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

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

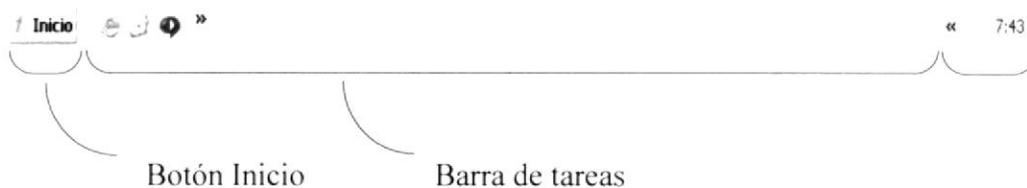


Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas

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.

Icono	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 o un mensaje de correo electrónico.
 Ayuda y soporte técnico	Inicia la Ayuda, por medio del Índice y otras opciones para saber cómo realizar una tarea específica de Windows.
 Ejecutar...	Permite abrir un programa, carpeta, documento o recurso de Internet al colocar el nombre.
 Cerrar sesión de Usuario...	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 Iniciar el trabajo con el menú inicio

2.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC

Windows organiza la información a través de carpetas; tal como se lo haría en su oficina o en casa puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas haciendo clic en Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo.

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

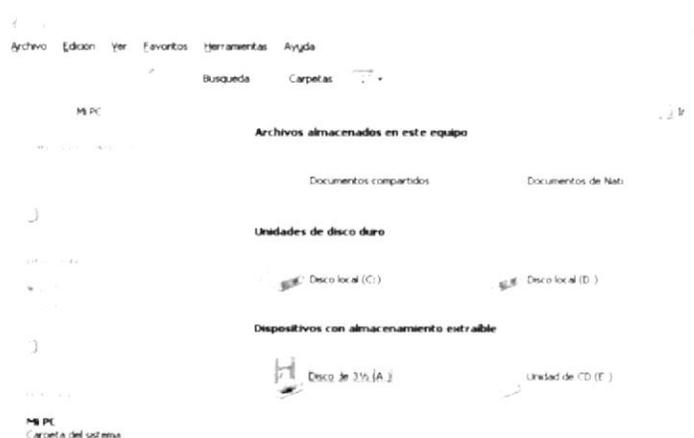


Figura 2.3 Contenido de Mi PC

Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga clic en de la barra de herramientas, al dar clic en el botón , o bien presione la tecla RETROCESO. Si la barra de herramientas no está visible, haga clic en el Menú Ver y a continuación en la barra de herramientas.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Presionar	Para
CTRL. + E	Seleccionar todo.
F5	Actualizar una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

Tabla 2.3 Descripción de Teclas

Sugerencia: Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, podrá utilizar el Explorador de Windows. Haga clic en el Menú Inicio, elija Programas y, a continuación, haga clic en el Explorador de Windows.

2.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al hacer clic en “buscar todos los archivos y carpetas” deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda, luego debe hacer clic en el botón “**Búsqueda**” y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsquedas más específicas puede utilizar las opciones avanzadas. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón “**Detener**”.

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

Sugerencia: Para realizar una nueva búsqueda lo puede hacer dando clic en el link “**Iniciar una nueva búsqueda**” o presionar el botón “**Atrás**” y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.



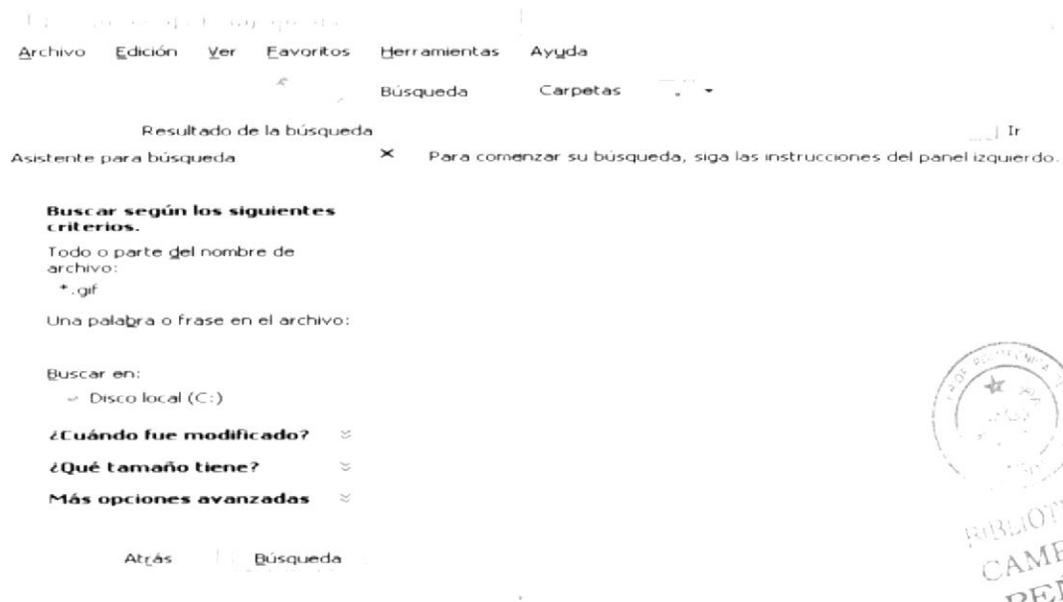


Figura 2.4 Buscando archivos o carpetas

2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

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

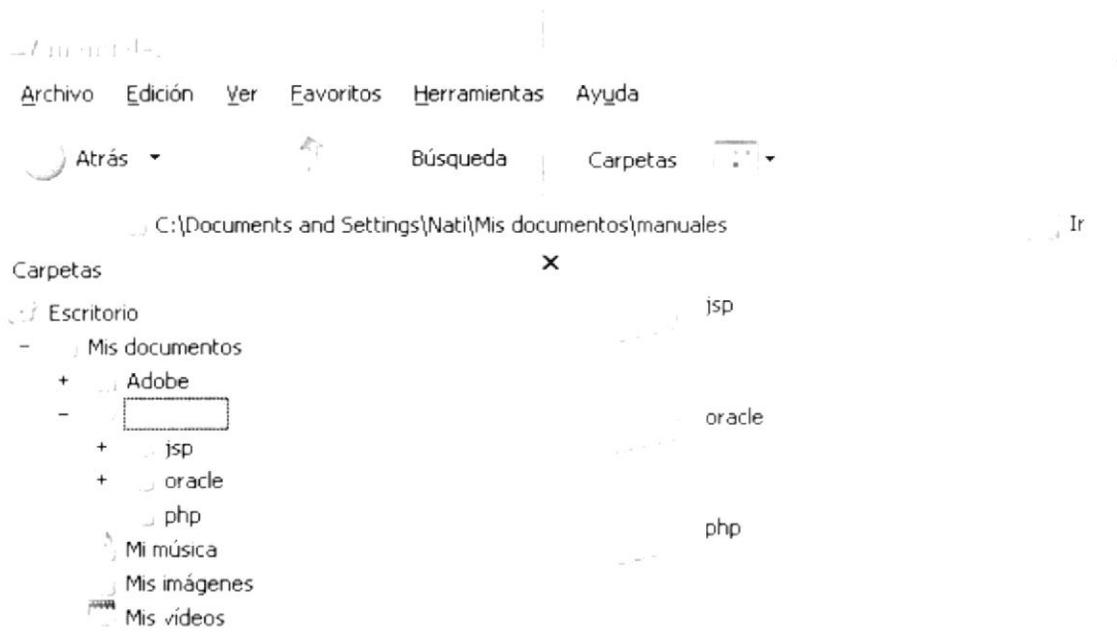


Figura 2.5 Explorando su PC

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 Combinación de Teclas

2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC

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

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

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

Para acceder a esta opción debe hacer 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 Pasos para realizar una copia de seguridad

Luego de dar clic en el botón siguiente, aparecerá la pantalla donde podrá elegir si desea realizar una copia de seguridad o restaurar archivos, marque la opción **“realizar una**

copia de seguridad de archivos” luego haga 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, marque la opción **“Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad”**, luego presione el botón siguiente y saldrá la siguiente pantalla:

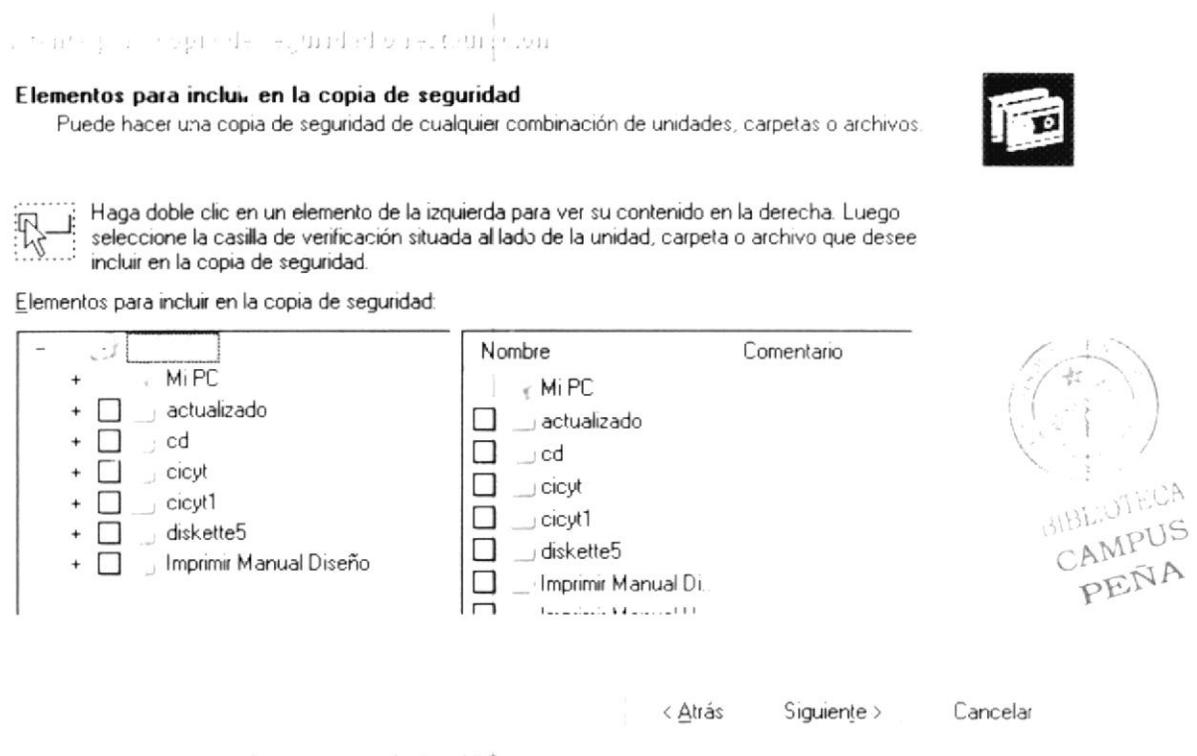


Figura 2.7 Elementos para incluir en la copia de seguridad

2.6.2 LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

A veces Windows utiliza archivos para una operación concreta y los conserva en una carpeta de archivos temporales, también es posible que haya instalado anteriormente componentes de Windows que ya no utilice. Por varios motivos, incluida la falta de espacio en el disco duro, tal vez desee reducir el número de archivos del disco o crear más espacio libre. Para acceder a esta opción debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Liberador de Espacio en Disco, a continuación, aparecerá la pantalla de Seleccionar la Unidad que desee liberar.

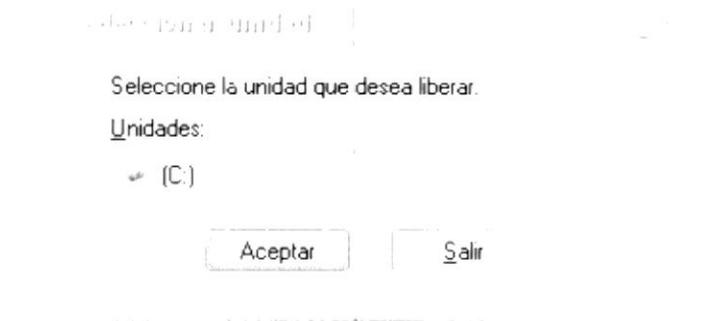


Figura 2.8 Seleccionar unidad

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.

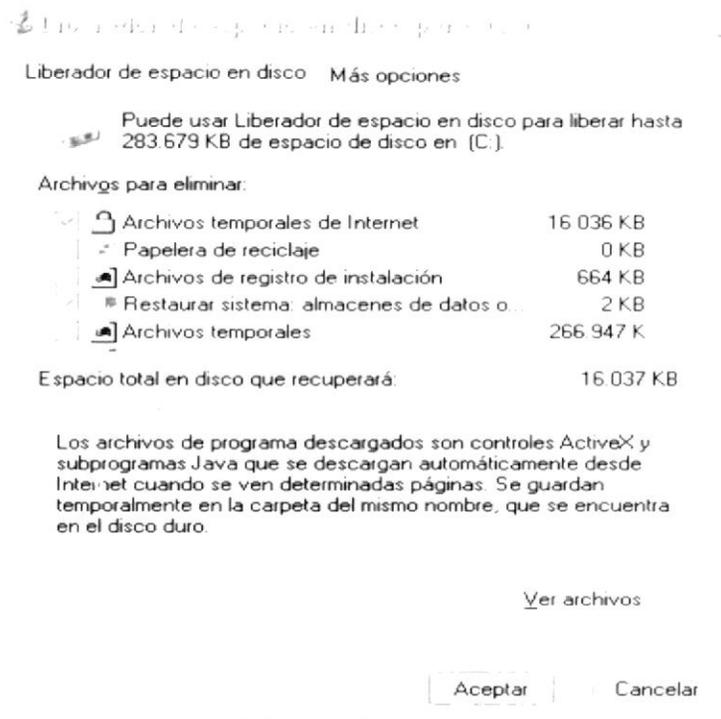


Figura 2.9 Liberador de Espacio en disco

Entre otras opciones que presenta el liberador de espacio en disco se tiene:

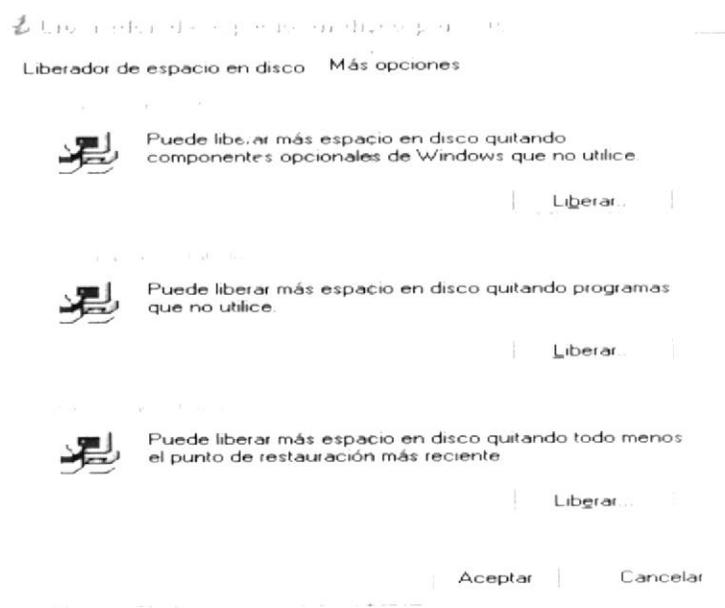


Figura 2.10 Otras opciones del Liberador de Espacio en disco

2.6.3 VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje; para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio libre en el disco duro. Los elementos eliminados de un disquete o de una unidad de red se eliminan permanentemente y no se envían a la Papelera de reciclaje.

Cuando se llena la Papelera de reciclaje, Windows libera automáticamente espacio suficiente en la Papelera de reciclaje 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:

1. En el escritorio, haga doble clic en Papelera de reciclaje.
2. En el menú Archivo, haga clic en Vaciar Papelera de reciclaje.

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



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

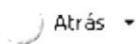


Figura 2.11 Papelera de Reciclaje

2.7 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.7.1 MANEJO DEL INTERNET EXPLORER

Botón Atrás: Haga clic para volver a la página anterior.



Botón Adelante: Haga clic para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya ha visitado.



Botón Actualizar: Haga clic en el botón para actualizar la información de la última página o la que esperaba. Esto es útil si ve información antigua en una página que se actualiza con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.



Botón Inicio: Haga clic para ir a la página de inicio (la primera que ve cuando abre el explorador).



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

Búsqueda

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

Favoritos

Barra de Direcciones: Escriba aquí las direcciones de las páginas Web (direcciones URL), o rutas de acceso a documentos en su PC.

Dirección

Barra de Estado: Observe la parte esquina inferior izquierda de la página para ver el proceso de la página Web. La parte derecha le indica en qué zona de seguridad está la página actual y muestra un icono de candado si está en un sitio seguro.

Done



Internet

2.6.2 BUSCAR INFORMACIÓN

Al hacer 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.

Nota: En Mi PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione **Barra del Explorador** y haga clic en **Búsqueda**.

El Ayudante de Búsqueda la ayudará a definir la búsqueda. Elija el tipo de información que desea encontrar (como una página Web, una empresa o la dirección electrónica de una persona) y el Ayudante de búsqueda elegirá el servicio de búsqueda especializado en esa área.

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 2.12 Botón de Búsqueda en el Internet Explorer

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

Para configurar una página de inicio diferente cada vez que abrimos el 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.

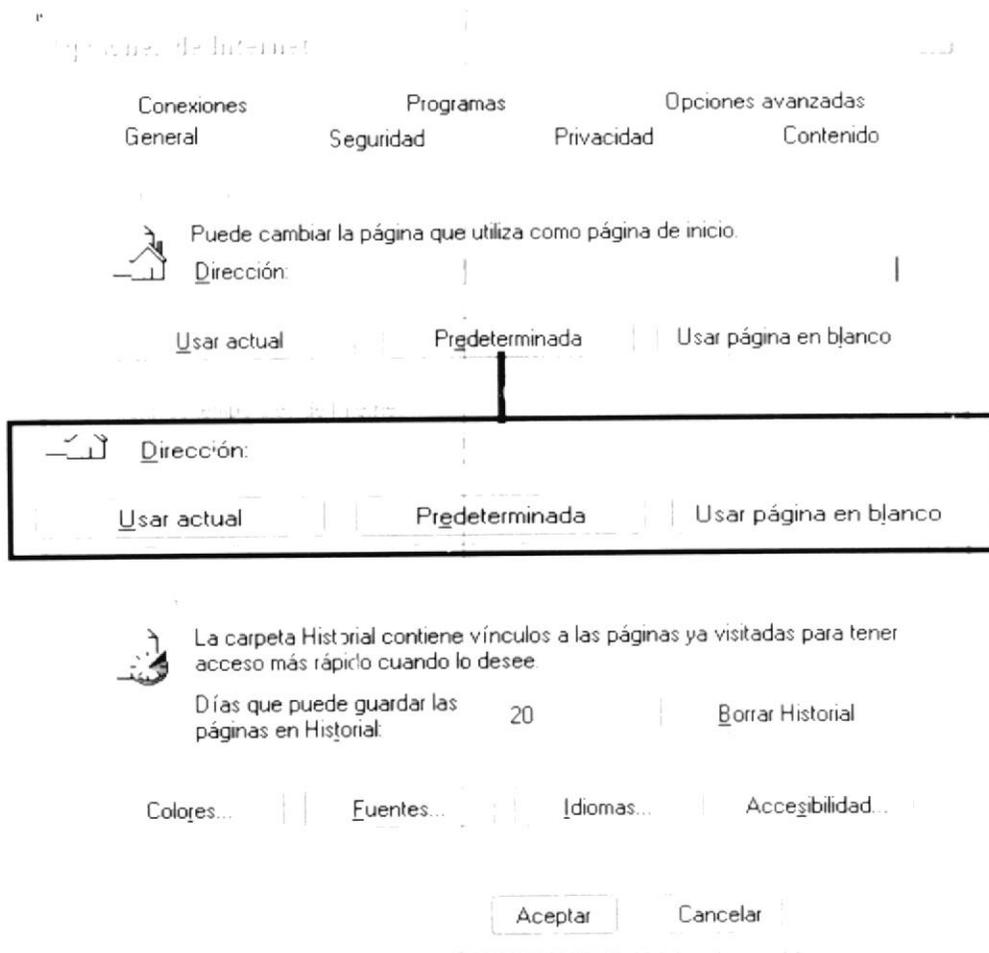


Figura 2.13 Configurar la página de inicio en el Internet Explorer

2.8 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 Profesional y Server.

Estas normas de instalación son aplicables, a nivel general, a las que podemos encontrarnos en las 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, de Windows XP, y ME, de Windows 2000, no se admite la instalación de IIS. En su lugar podemos probar a instalar el Personal Web Server.

2.8.1 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 nuestro sistema. Para ello tenemos 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 opcionales de Windows".

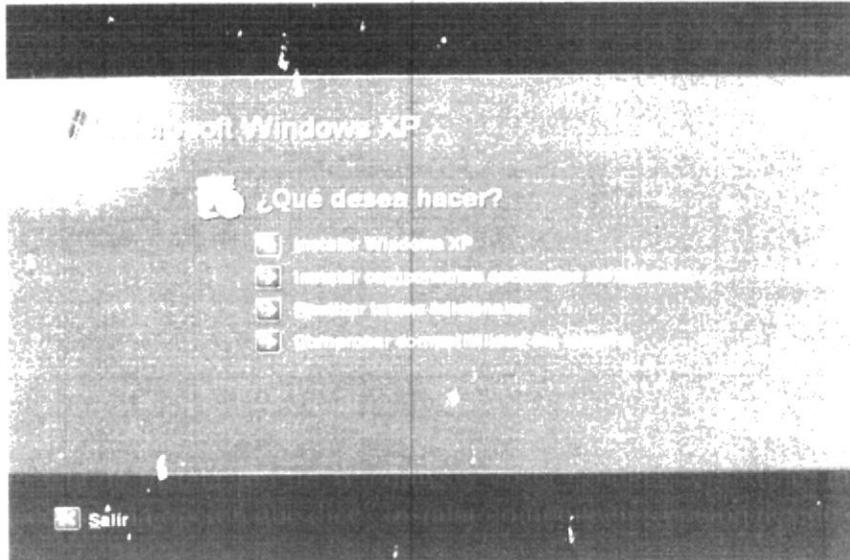


Figura 2.14 Instalación Windows XP

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

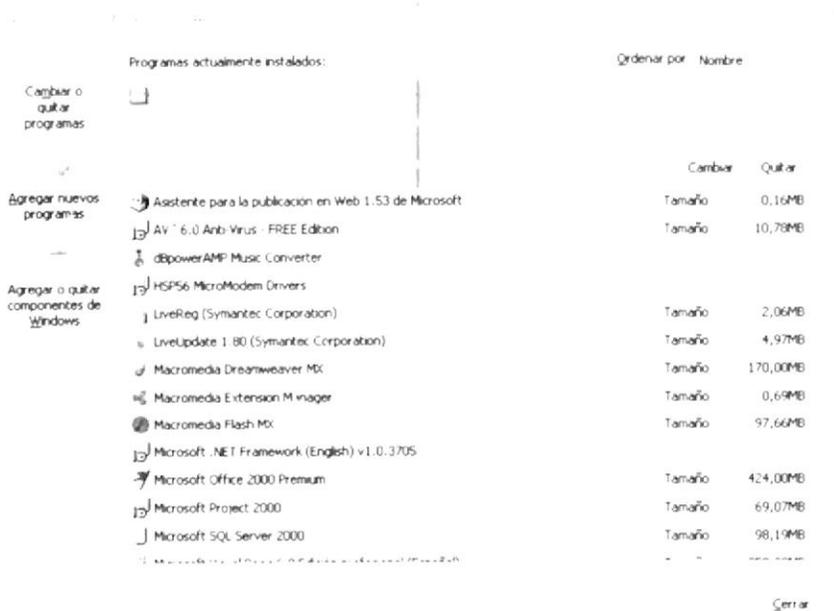


Figura 2.15 Agregar o quitar componentes de Windows

Ahora se presenta la ventana para seleccionar los componentes adicionales de Windows que hay disponibles. En la lista, marcamos la opción "Servicios de Internet Information Server (IIS)". Por defecto se seleccionan unos cuantos componentes, dentro de los que

ofrece la instalación de IIS. Nosotros podemos elegir qué componentes deseamos instalar apretando el botón marcado como "Detalles".

Entre los componentes posibles se encuentran las extensiones de FrontPage, documentación, servicios adicionales 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 conoce componentes instalar se puede dejar las opciones como aparecen en un principio, pues para la mayoría de los casos serán válidas. Sólo un detalle: puede ser adecuado no instalar las extensiones de FrontPage en caso de que no pensemos que se vayan a utilizar.

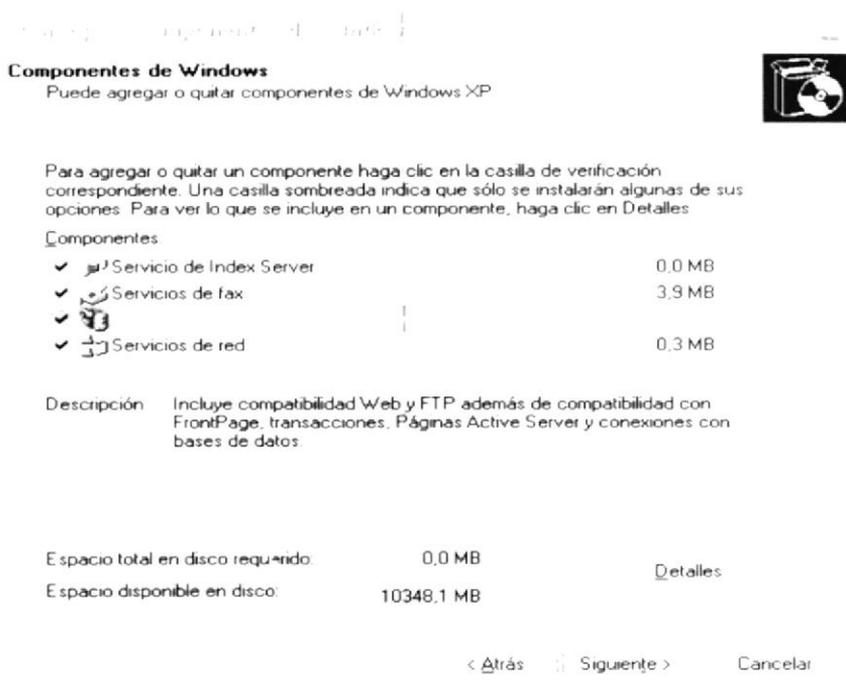


Figura 2.16 Servicios de Internet Information Server

Una vez instalado los componentes deseados, se procede a presionar el botón de "Siguiente" para comenzar la instalación; la cual tardará unos minutos.

2.8.2 ACCEDER AL SERVIDOR WEB

Se puede acceder al servidor web para comprobar si se ha instalado correctamente IIS. Para ello simplemente debemos escribir http://localhost en Internet Explorer y debería mostrar una página web informando que IIS está correctamente instalado. Además, aparecerá la documentación de IIS en una ventana emergente, si es que fue instalada.



Figura 2.17 LocalHost

2.6.3 SITIO WEB PREDETERMINADO EN IIS

Lo que se muestra cuando accedemos a <http://localhost> es el sitio web predeterminado, que se guarda en nuestro disco duro, concretamente en la carpeta `C:\inetpub\wwwroot`

Si se accede a dicha carpeta desde Mi PC se permitirá ver los archivos que se están sirviendo como sitio web predeterminado. Encontraremos, entre otros archivos uno llamado "iisstart.asp" que es el que se pone en marcha al acceder a este directorio.

2.6.4 COLOCAR NUESTRAS PROPIAS PÁGINAS

Si el sitio web es bastante simple se podrá colocar todos los archivos dentro de la carpeta del sitio web predeterminado.

Por ejemplo, para hacer una prueba, se puede colocar un archivo llamado "prueba.asp" en la carpeta `C:\inetpub\wwwroot`. Para acceder a este archivo desde nuestro explorador deberíamos escribir la dirección <http://localhost/prueba.asp>.

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

Si se tiene un sitio medianamente complejo, convendría crear una carpeta dentro de `www.root` con el nombre de nuestro sitio y dentro podríamos colocar todos los archivos. Si el directorio tuviera una ruta como `C:\inetpub\wwwroot\mi_web`, accederíamos colocando esta dirección en nuestro navegador: http://localhost/mi_web.

Cuando se accede a ese directorio se sirve el documento por defecto que se haya configurado en el servidor web. El documento por defecto es aquel que se sirve si no se

ha especificado ninguno en la ruta de acceso, es decir, si no indicamos ningún archivo en la dirección que colocamos en Internet Explorer (una dirección como http://localhost/mi_web especifica un directorio, pero ningún archivo) se muestra el documento por defecto.

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

Recordar que para ver este archivo habría que componer una dirección como esta http://localhost/mi_web. Automáticamente se muestra el archivo Default.asp, aunque no se especifique nada, pues ese es el documento por defecto. También podríamos acceder al archivo especificando su ruta completa: http://localhost/mi_web/Default.asp

Nota: Podemos llamar al archivo Default.asp o bien default.asp (con mayúscula o minúscula en 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.

2.9 ACERCA DE INTERNET

2.9.1 CORREO ELECTRÓNICO

Correo electrónico, en inglés *email*, 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@maquina.com se lee *pedro en la máquina.com*. Los principales servidores de correo son: *GMail*, *Hotmail* y *Yahoo*.

El correo electrónico continúa siendo una aplicación popular y muy útil debido a su fácil uso, rápida y económica manera de enviar información y archivos por un costo menor que el de un timbre postal. El factor que ha dado auge al correo electrónico (e-mail) es la globalización económica.

2.9.2 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. Las posibilidades son muchas, por ejemplo: los foros telemáticos de discusión, FAQs (Frequent Answered Questions: las respuestas



a las preguntas más frecuentes), el talk, que permite la conexión entre dos o más ordenadores y también intercambiar mensajes en tiempo real y de manera interactiva.

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

2.9.3 DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO

Para que el usuario pueda comunicarse a través del correo electrónico, deberá tener su dirección de correo y la de la persona con la cual se desea comunicar.

La forma más fácil de tener 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 enviamos llegue con éxito a su lugar de destino. El Internet emplea un método llamado **Domain Name System (DNS)** para asignarle una dirección al computador, éstas direcciones pueden ser presentadas tanto en números o también llamado el IP de la máquina o el nombre en sí, pero ambas representan la misma dirección. Las computadoras emplean *direcciones numéricas* mientras que las personas emplean *direcciones alfanuméricas*.

2.9.4 DIRECCIONES ALFANUMÉRICAS

Aquí se tiene un ejemplo del formato de una dirección alfanumérica:

Nombre del usuario@huesped.subdominio.dominio de primer nivel

El nombre del usuario es el nombre de una persona, por ejemplo: Evelyn González. El símbolo @ se emplea para indicar “en”, y la parte final de la dirección es la dirección especificada del computador huésped. A continuación, mostramos una dirección de Internet para Evelyn González:
egonzalez@yahoo.com.ar

La segunda sección de esta dirección (luego del símbolo @) es la dirección del computador donde la Srta. Evelyn González 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 Srta. Evelyn González, que puede significar que es el servidor de nombres (nAMeSERVER). La siguiente parte da idea de que se encuentra en Ecuador. La última parte de la dirección de Internet se conoce como dominio de primer nivel, en este ejemplo significa red. En Estados Unidos existen seis dominios de primer nivel posibles tal como se muestra a continuación:

.edu = Educación, Centros docentes



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

.mil = Militar

.gov = Gobierno (no militar)

.com = Comercial, empresas

.net = Operación de la Red

.org = Organizaciones sin fines de lucro



2.9.5 EL NAVEGADOR WEB

Un navegador web, hojeador 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. Esta red de documentos es conocida como la Telaraña Mundial o World Wide Web (WWW).

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

La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que este conectado a la computadora del usuario (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*, poseen *hipervínculos* que enlazan una porción de texto o una imagen a otro documento, normalmente relacionado con el texto o la imagen.

El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama *navegación*; que es de donde se origina el nombre de navegador.

2.9.6 WORLD WIDE WEB (WWW)

La **World Wide Web** (del inglés, *Telaraña Mundial*), *la Web* o *WWW*, 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.

El usuario puede entonces seguir hiperenlaces que hay en la página a otros documentos o incluso enviar información al servidor para interactuar con él. A la acción de seguir hiperenlaces se le suele llamar "navegar" por la Web. No se debe confundir la Web con Internet, que es la red física mundial sobre la que circula la información.

Del mismo modo que se puede distinguir entre "una Internet" (una Inter.-red) y "la Internet", uno puede referirse a "una web" como un conjunto de sitios que proveen

información por los medios descritos, y "la Web", que es la enorme e interconectada web disponible prácticamente en todos los sitios de Internet.

2.9.7 HTTP

Es el protocolo de la Web (WWW), usado en cada transacción. Las letras significan *Hyper Text Transfer Protocol*, es decir, protocolo de transferencia de hipertexto. 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 verá en pantalla. También sirve el protocolo para enviar información adicional en ambos sentidos, como formularios con mensajes y otros similares.

HTTP es un protocolo sin estado, es decir, que no guarda ninguna información sobre conexiones anteriores. Al finalizar la transacción todos los datos se pierden. Por esto se popularizaron las *cookies*, que son pequeños ficheros guardados en el propio ordenador que puede leer un sitio web al establecer conexión con él, y de esta forma reconocer a un visitante que ya estuvo en ese sitio anteriormente. Gracias a esta identificación, el sitio web puede almacenar gran número de información sobre cada visitante, ofreciéndole así un mejor servicio.

2.9.8 URL

Significa *Uniform Resource Locator*, es decir, localizador uniforme de recurso. El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet.

El URL de un recurso de información es su dirección en Internet, la que permite que el navegador la encuentre y la muestre de forma adecuada. 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:

"servicio://dirección_de_la_máquina:puerto/directorio/fichero"



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 3



Requerimientos de Hardware

3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Estos son los requerimientos para las estaciones de trabajo y servidores.

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

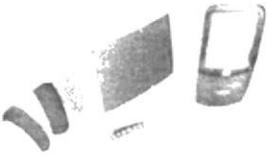
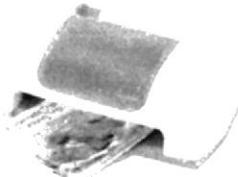
Equipo	Características	Descripción
 <p data-bbox="209 548 486 586">Estación de Trabajo</p>	Disco Duro Procesador Tarjeta de Video Monitor Memoria RAM Teclado Unidad de Disquete Unidad de CD ROOM Tarjeta de Fax/Módem Kit Multimedia Mouse	40Gb. Pentium IV de 2Ghz. AGP de 32 Mb. SVGA de 15" 256 Mb. 3 ^{1/2} " 52X ó superior 56K PS/2
 <p data-bbox="274 1300 422 1338">Impresora</p>	Impresora inyección a tinta (opcional)	

Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

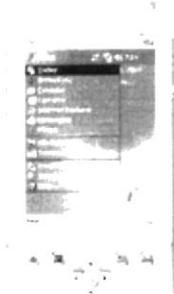
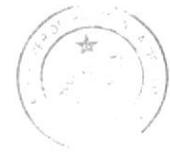
Equipo	Características	Descripción
<p data-bbox="278 272 402 305">Servidor</p> 	<p data-bbox="516 305 669 338">Disco Duro</p> <p data-bbox="516 349 605 382">Mouse</p> <p data-bbox="516 389 658 422">Procesador</p> <p data-bbox="516 429 713 462">Memoria RAM</p> <p data-bbox="516 468 733 502">Tarjeta de Video</p> <p data-bbox="516 508 620 541">Teclado</p> <p data-bbox="516 548 773 581">Unidad de Disquete</p> <p data-bbox="516 588 807 621">Unidad de CD ROOM</p> <p data-bbox="516 628 807 661">Tarjeta de Fax/Módem</p> <p data-bbox="516 668 713 701">Kit Multimedia</p> <p data-bbox="516 707 620 741">Monitor</p>	<p data-bbox="924 272 998 305">80Gb.</p> <p data-bbox="924 311 983 345">PS/2</p> <p data-bbox="924 351 1193 384">Pentium IV de 2Ghz.</p> <p data-bbox="924 391 1028 424">512 MB</p> <p data-bbox="924 431 1121 464">AGP de 64 MB</p> <p data-bbox="924 493 991 526">3 1/2"</p> <p data-bbox="924 533 1114 566">52X ó superior</p> <p data-bbox="924 572 976 606">56K</p> <p data-bbox="924 643 1099 676">SVGA de 15"</p>
Pocket PC 2003 Second Edition		
	<p data-bbox="516 836 658 869">Procesador</p> <p data-bbox="516 875 713 909">Memoria RAM</p> <p data-bbox="516 915 813 948">Espacio en Disco Duro</p> <p data-bbox="516 955 906 988">Microsoft ActiveSyncMonitor</p>	<p data-bbox="924 836 1147 869">Pentium 1.8 Ghz.</p> <p data-bbox="924 875 1110 909">256 o 512 Mb.</p> <p data-bbox="924 915 1006 948">50Mb.</p> <p data-bbox="924 955 1199 988">Version 3.7.1 or later</p>

Tabla 3.2 Requerimientos de Hardware 2



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENA

CAPÍTULO 4

Requerimientos de Software



4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

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

Logotipo	Descripción del Programa
	<p>Microsoft Windows 98</p>
	<p>Microsoft Windows Me</p>
	<p>Microsoft Windows 2000</p>
	<p>Microsoft Windows XP Home Edition</p>
	<p>Microsoft Windows XP</p>



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Tabla 4.1 Requerimientos de Software

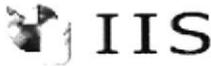
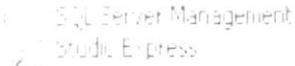
	Microsoft Windows SQL Server 2005
---	--

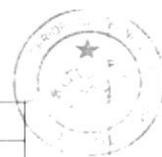
El Website puede visualizarse en el siguiente Browser preferiblemente:

Logotipo	Descripción del Programa
	Internet Explorer 4.0 ó superior
Navegadores	
	Internet Explorer 6.0

Tabla 4.2 Browsers

El **Dispositivo Mobile** puede visualizarse en el siguiente Browser preferiblemente:

Logotipo	Descripción del Programa
Herramientas de Desarrollo ó Diseño	
	Internet Information Server
	Microsoft SQL Server 2005
	Macromedia Dreamweaver MX
	Microsoft Visual Estudio 2005 .Net



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

 Microsoft ActiveSync	Software Microsoft ActiveSync
 ASPAJAXExtSetup	Software de Windows

Tabla 4.3 Software para dispositivos mobile

El Dispositivo Mobile tiene un Software:

- Pocket PC 2003 Second Edition.

Dispositivos Disponibles para que corra con la aplicación Visual Estudio.



- Pocket PC 2003 Emulator.
- Pocket PC 2003 SE Square Emulator.
- Pocket PC 2003 SE Square VGA Emulator.





BIBLIOTECA
CAMPUS
PENA

CAPÍTULO 5



Ingresar al Web Site

5. INGRESAR AL WEB SITE

5.1 ENTRAR AL SITIO

1. Ejecutar el Browser (Internet Explorer)



Figura 5.1 Pantalla de Internet Explorer

2. En la barra de direcciones digitar el nombre de la página www.Agricom.com



Figura 5.2 Pantalla de ingreso al sitio

3. Se presentará la página principal de introducción al Website.

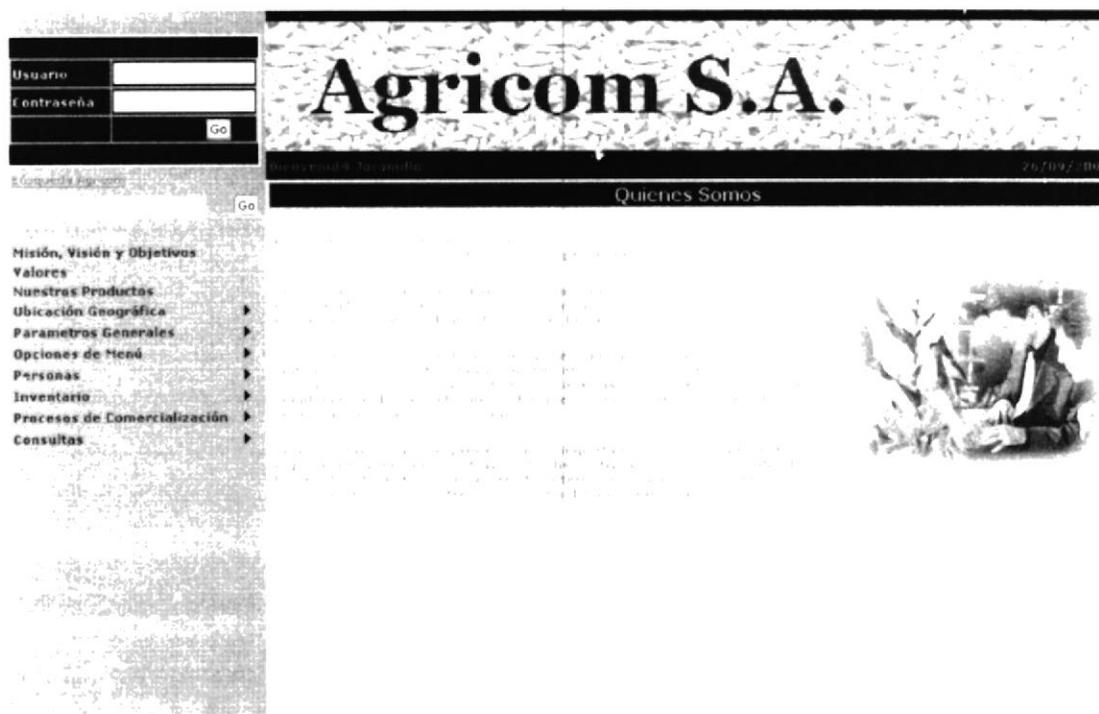
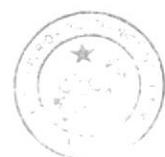


Figura 5.3 Página de Inicio Agricom.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



CAPÍTULO 6



Cómo Navegar en el
Web Site

6. CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

6.1 INTRODUCCIÓN

Esta es la pantalla inicial al ingresar al WebSite Agricom.

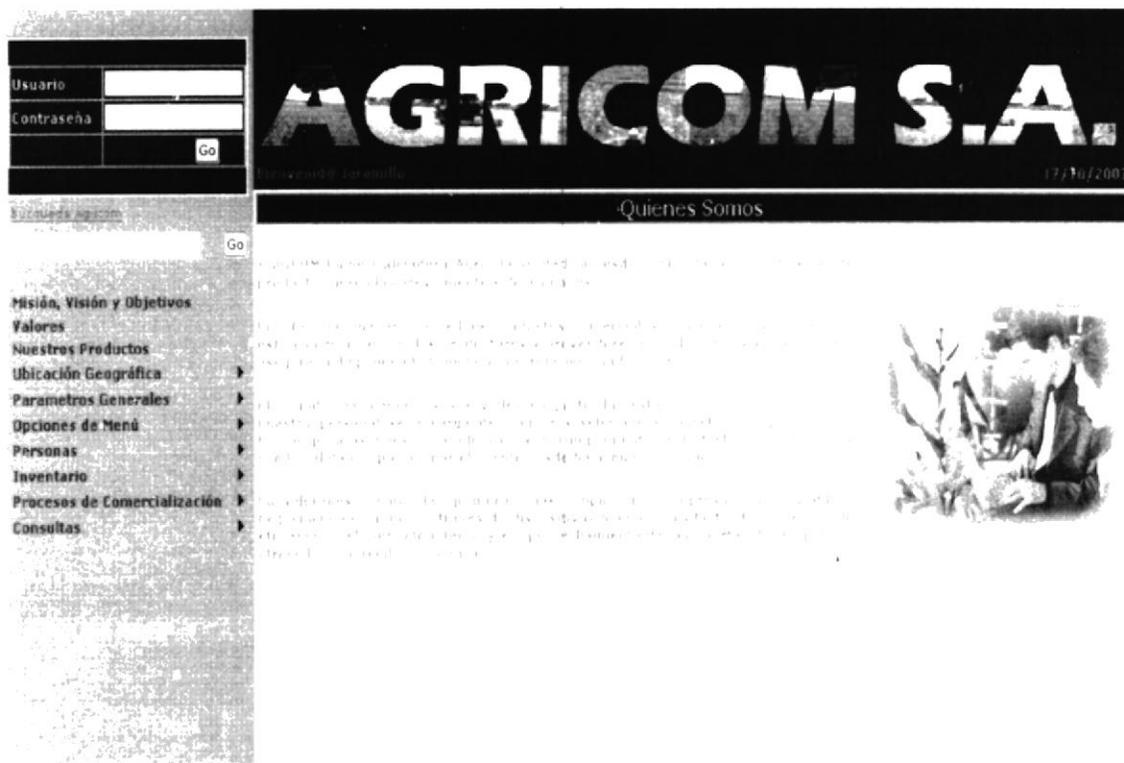


Figura 6.1 Menú principal del WebSite



RIOBAMBA
CAMPUS
PEÑA

6.2 OPCIONES DEL MENÚ

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

	<p>El botón Go que se encuentra en la parte superior izquierda, en la parte del login, nos permite acceder a las múltiples opciones de menú de acuerdo al perfil que posea el usuario que se está logoneando.</p>
	<p>Al hacer clic en el link Búsqueda Agricom, podremos acceder a la página de búsqueda del sistema de comercialización en línea.</p>
	<p>Al hacer clic en el botón Go, que se encuentra en el área de la búsqueda también se accede a la página de búsqueda propia del sistema.</p>
	<p>Esta opción nos permite acceder a la página que muestra información de la Misión, Visión y Objetivos de la empresa.</p>
	<p>Esta opción nos permite acceder a la página que muestra los valores de la empresa Comercializadora</p>
	<p>Esta opción nos permitirá conocer todos aquellos productos que se comercializan en la empresa.</p>
	<p>Las múltiples opciones del menú se presentarán de acuerdo al perfil del usuario.</p>

Tabla 6.1 Opciones de Menú



6.3 OPCIONES VARIAS Y MENSAJES

Este mensaje se muestra para indicar que existió un error al momento de interactuar con información de la base, todo mensaje de error a nivel de la aplicación se mostrará con las siguientes características de visualización.

Usuario o contraseña incorrecta

Este mensaje indica que el proceso a nivel de base se ha procesado correctamente.

Usuario Ingresado con Éxito

Alertas en validaciones a nivel de campos, se presentarán con las siguientes características.

El código debe ser numerico



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4 PÁGINAS DEL WEB SITE

6.4.1 PAGINA PRINCIPAL

Este es el home o la página principal del sistema, donde encontrará información útil y accesible para los procesos que se realicen dentro de la aplicación.

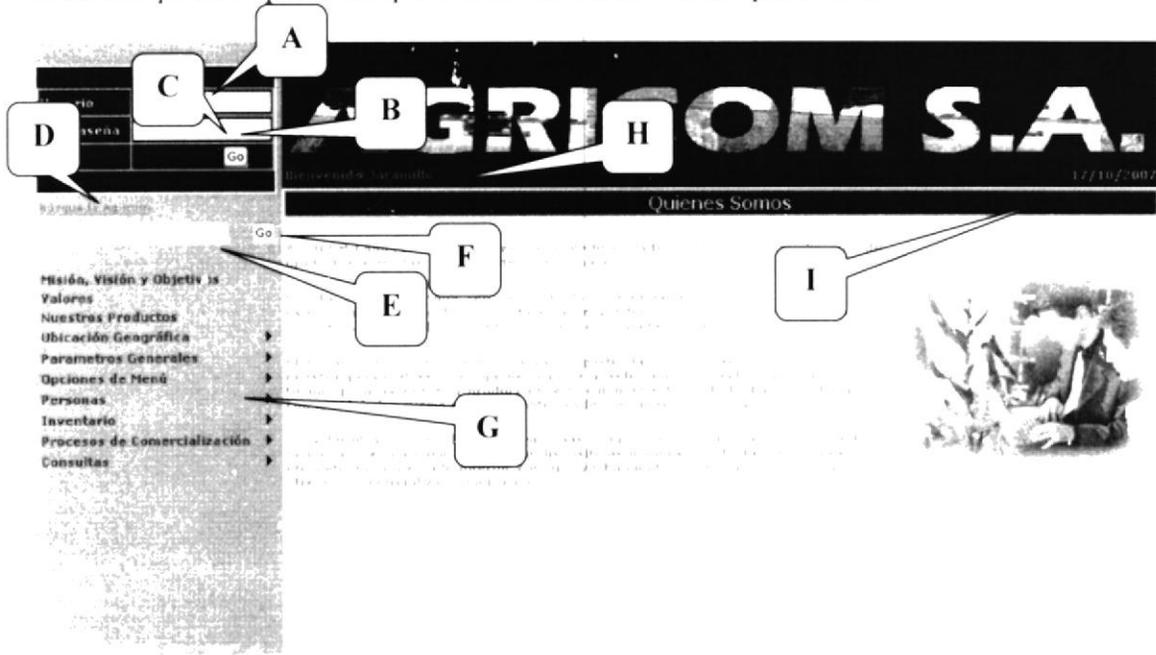


Figura 6.2 Página principal



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Descripción de Campos

A	En ese campo se debe ingresar el usuario con el que se desea logonear en la aplicación.
B	En este campo se ingresa la clave de acuerdo al usuario que se esta logoneando.
C	Este botón realiza una verificación si el nombre de usuario y la contraseña están correctos, y si lo están activara los perfiles por cada usuario. Mostrando la información a la que se puede acceder de acuerdo a su perfil.
D	Este es un link que nos permite acceder a la pantalla de búsqueda de AGRICOM.
E	Aquí se puede ingresar información de la búsqueda que se desea realizar en la aplicación.
F	Este botón permite acceder a la página de búsqueda de Agricom, realizando automáticamente la búsqueda con la información registrada en el campo de parámetros de la búsqueda.
G	En esta área se presenta el menú de la aplicación de acuerdo al usuario registrado.
H	En ésta área se presenta información del nombre del usuario que se encuentra registrado en la aplicación
I	En ésta área se muestra información, de la fecha del sistema.

Tabla 6.2 Descripción pagina principal

6.4.2 PÁGINAS DE INFORMACIÓN GENERAL

6.4.2.1 PÁGINA DE MISIÓN VISIÓN Y OBJETIVOS



Figura 6.3 Página de Misión

Descripción de Información

Esta pagina muestra información sobre la MISIÓN, la VISIÓN y OBJETIVOS, propios de la empresa.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.2.2 PÁGINA DE VALORES



Figura 6.4 Página de Valores

Descripción de Información

Esta página presenta información de cada uno de los valores propios de la empresa, que le permiten mantener su meta diaria con relación a sus características de comercialización.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.2.3 PÁGINA DE NUESTROS PRODUCTOS



Figura 6.5 Página Nuestros Productos

Descripción de Información

Esta página presenta información a nivel general de los productos que comercializa la empresa.



6.4.3 PÁGINAS DE MANTENIMIENTOS

El esquema de mantenimientos se basa en consultas previas antes de realizar el proceso de modificación o inserción.

6.4.3.1 MANTENIMIENTOS DE MÓDULO DE UBICACIÓN GEOGRÁFICA

6.4.3.1.1 MANTENIMIENTO DE PAÍS

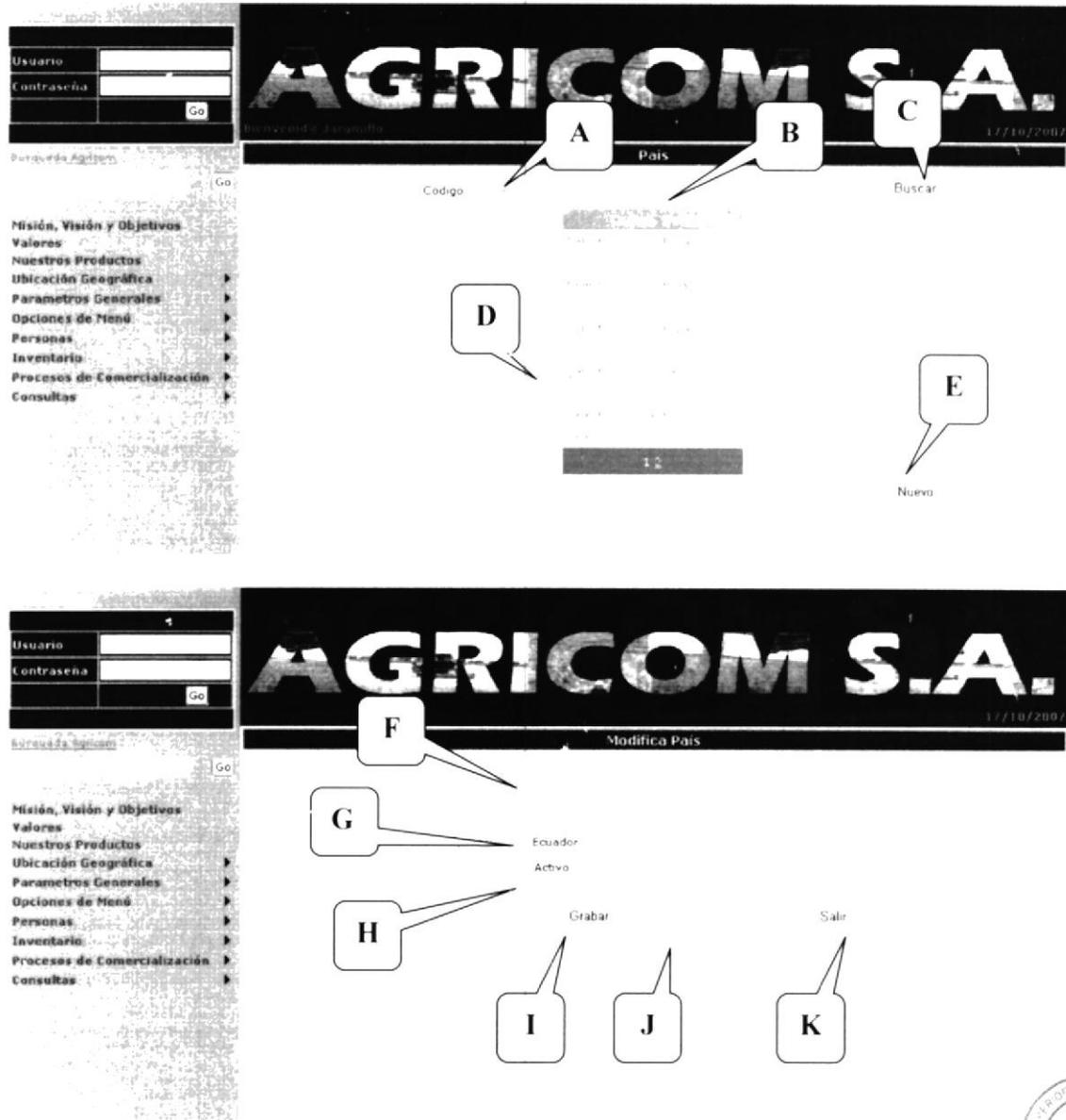


Figura 6.6 Mantenimiento de País



Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Este control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar un nuevo país,
F	Campo que muestra el código del país.
G	Campo que representa la descripción del mantenimiento
H	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
I	Botón que me permite grabar el registro
J	Botón que permite modificar el registro consultado
K	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.3 Descripción mantenimiento página país

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.3.1.2 MANTENIMIENTO DE PROVINCIA

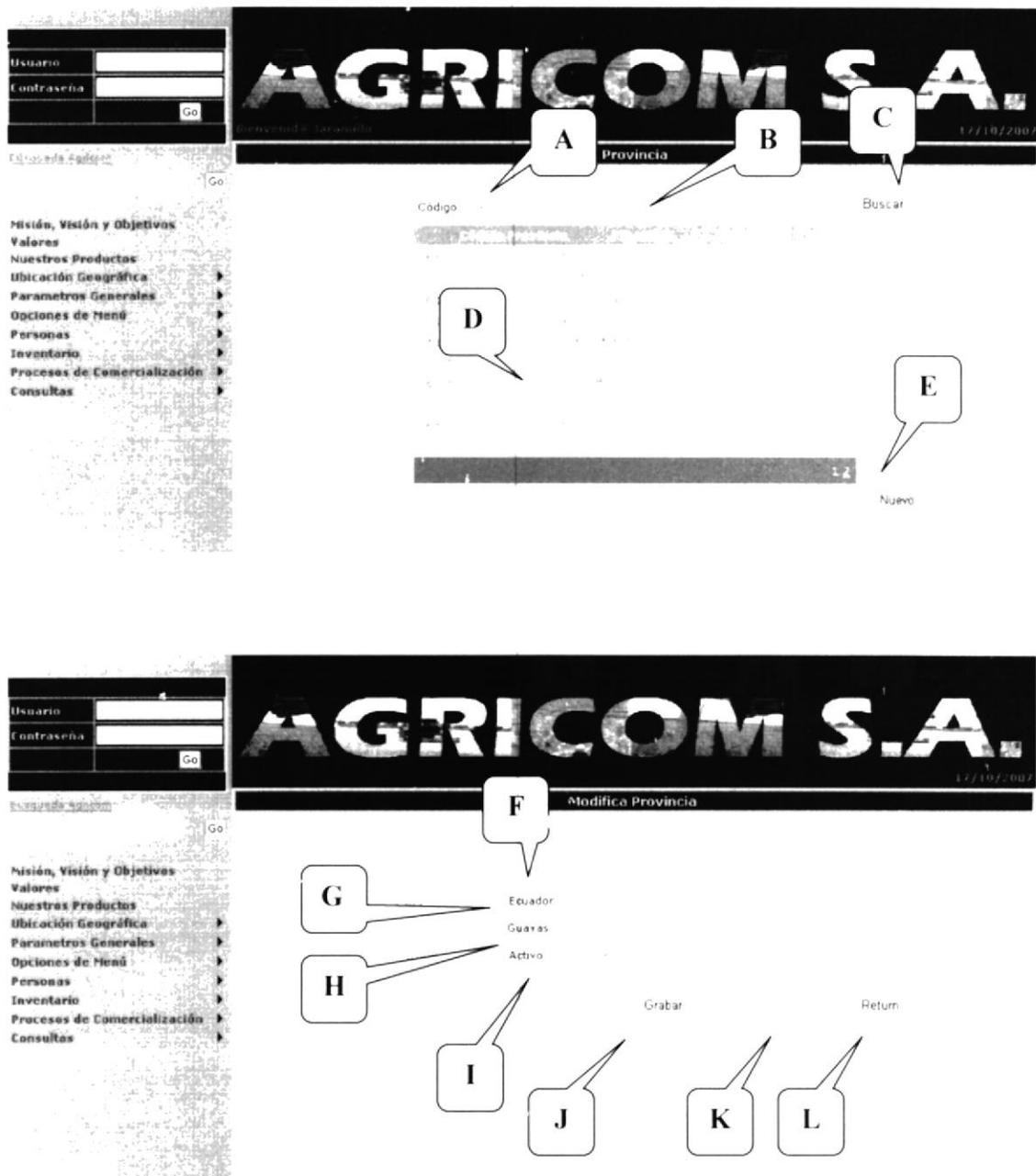


Figura 6.7 Mantenimiento de Provincia



Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Es control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar una nueva provincia.,
F	Campo que muestra el código de la provincia.
G	Campo que indica a que país pertenece el registro de provincia
H	Campo que representa la descripción del mantenimiento
I	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
J	Botón que me permite grabar el registro
K	Botón que permite modificar el registro consultado
L	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.4 Descripción mantenimiento provincia

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.3.1.3 MANTENIMIENTO DE CIUDAD

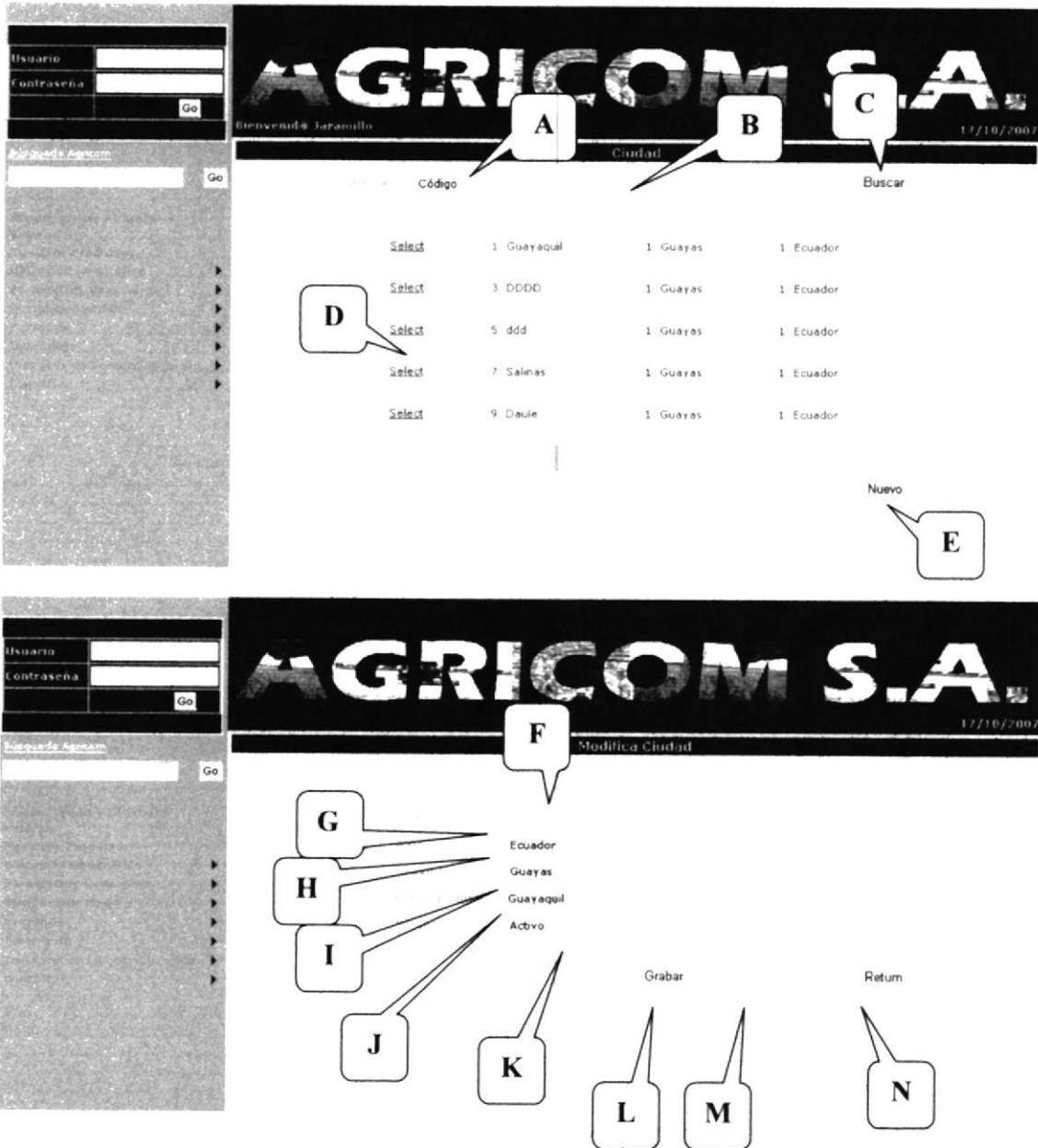


Figura 28. Mantenimiento de Ciudad



Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Es control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar una nueva provincia..
F	Campo que muestra el código de la ciudad
G	Campo que muestra el código de la ciudad
H	Campo que indica a que país pertenece el registro de ciudad
I	Campo que indica a que provincia pertenece el registro de ciudad
J	Campo que representa la descripción del mantenimiento
K	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
L	Botón que me permite grabar el registro
M	Botón que permite modificar el registro consultado
N	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.5 Descripción mantenimiento ciudad

6.4.3.2 MANTENIMIENTOS DE MÓDULO DE PARAMETROS GENERALES

6.4.3.2.1 MANTENIMIENTO DE TIPO PERSONA

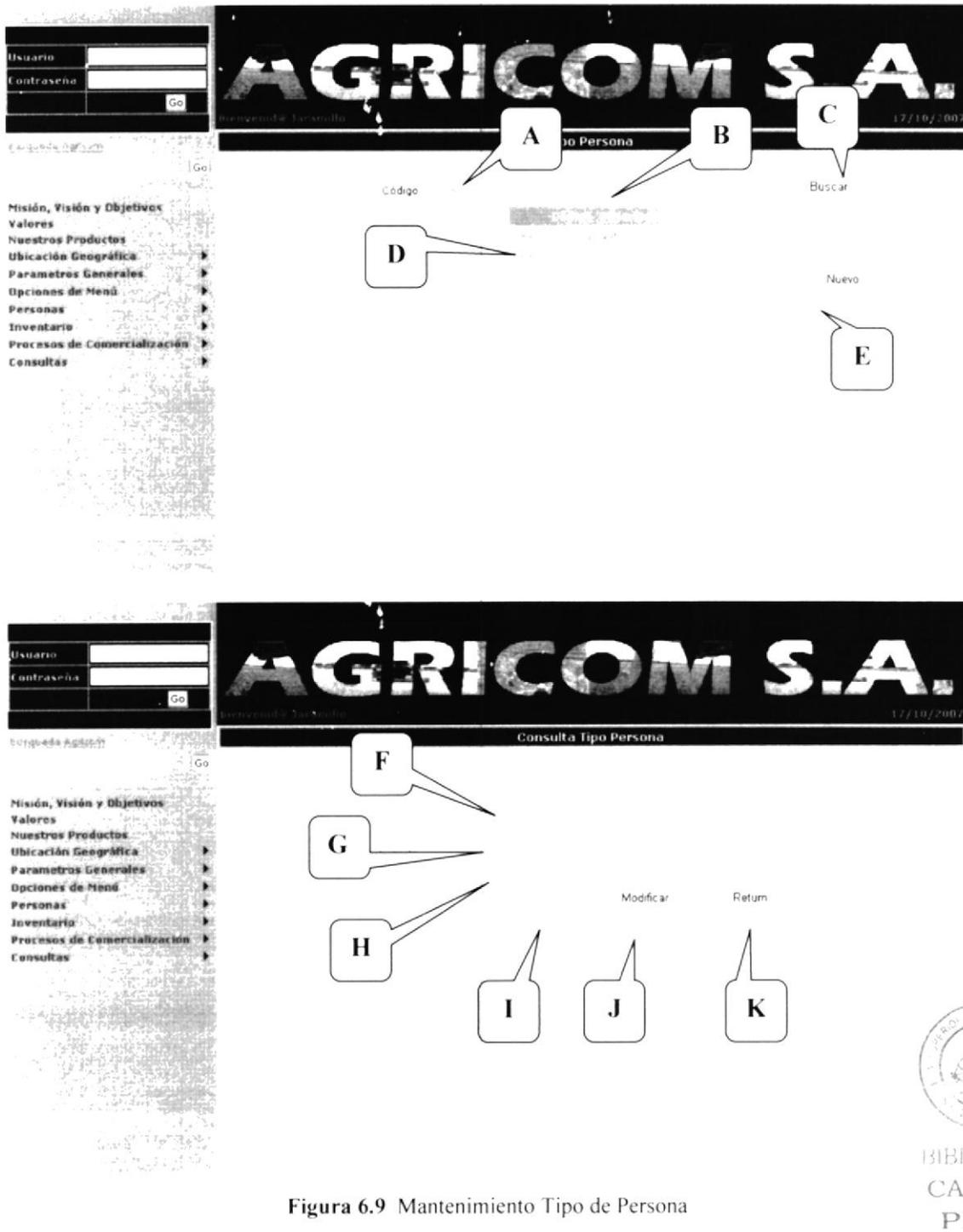


Figura 6.9 Mantenimiento Tipo de Persona

Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Es control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar un nuevo país.
F	Campo que muestra el código del tipo de persona
G	Campo que representa la descripción del mantenimiento
H	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
I	Botón que me permite grabar el registro
J	Botón que permite modificar el registro consultado
K	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.6 Descripción mantenimiento tipo de persona

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.3.2.2 MANEJO DE TIPO IDENTIFICACIÓN

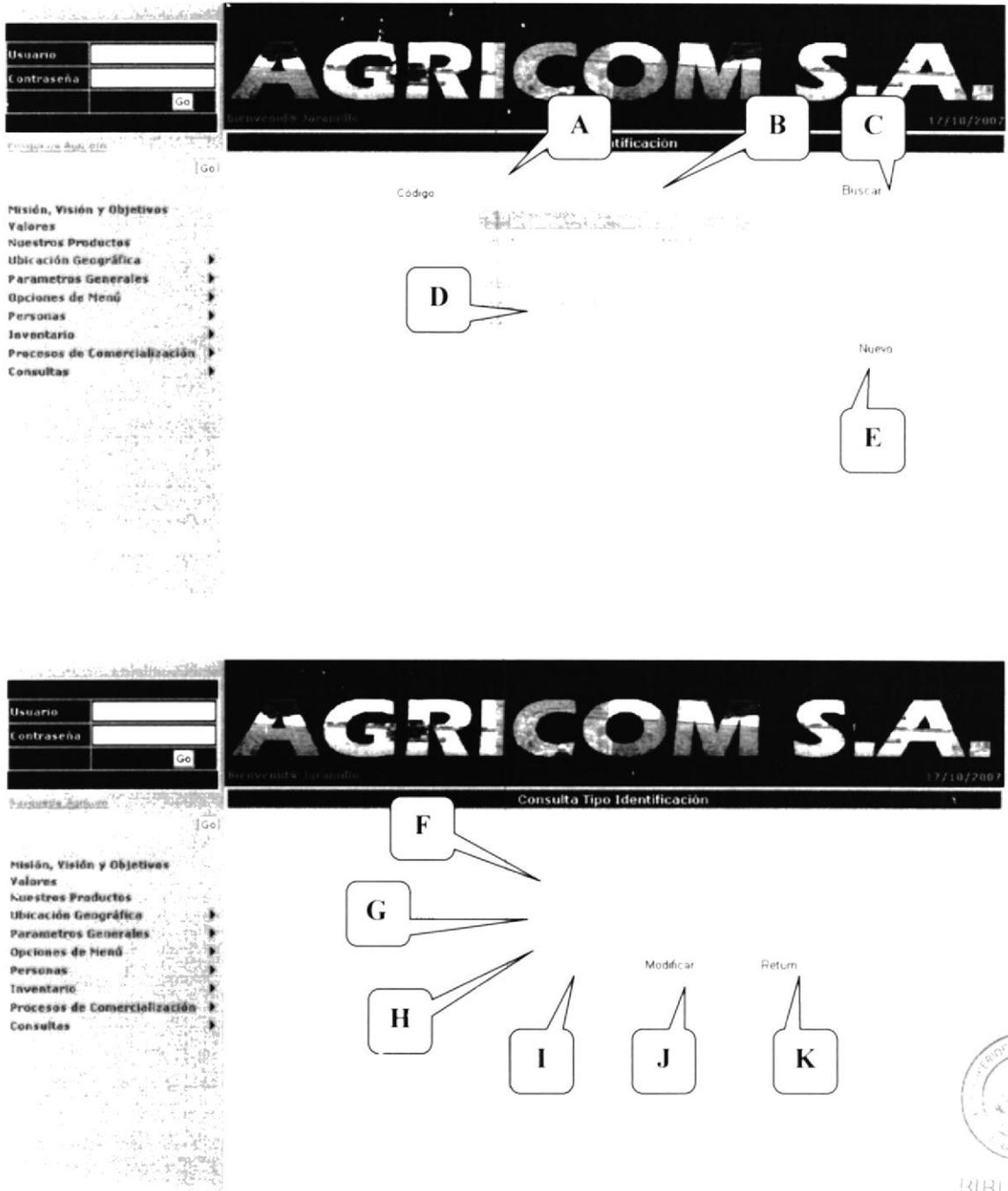


Figura 6.10 Mantenimiento Tipo de Identificación



Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Es control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar un nuevo país,
F	Campo que muestra el código del tipo de identificación
G	Campo que representa la descripción del mantenimiento
H	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
I	Botón que me permite grabar el registro
J	Botón que permite modificar el registro consultado
K	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.7 Descripción mantenimiento tipo de identificación

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.3.2.3 MANTENIMIENTO DE TIPO TELÉFONO

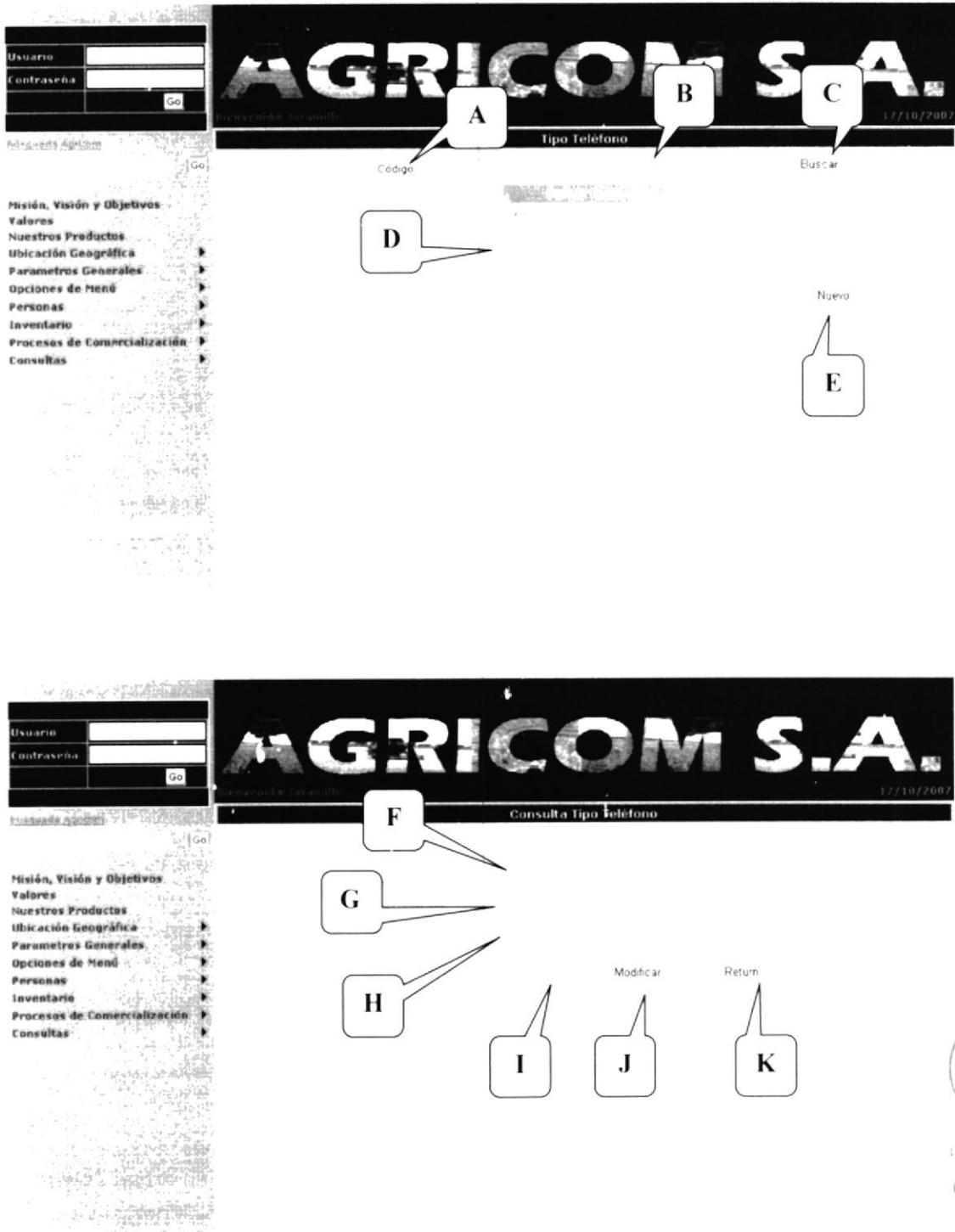


Figura 6.11 Mantenimiento Tipo Teléfono



Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Es control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar un nuevo país.
F	Campo que muestra el código del tipo teléfono.
G	Campo que representa la descripción del mantenimiento
H	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
I	Botón que me permite grabar el registro
J	Botón que permite modificar el registro consultado
K	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.8 Descripción mantenimiento tipo teléfono

6.4.3.2.4 MANTENIMIENTO DE CARGO

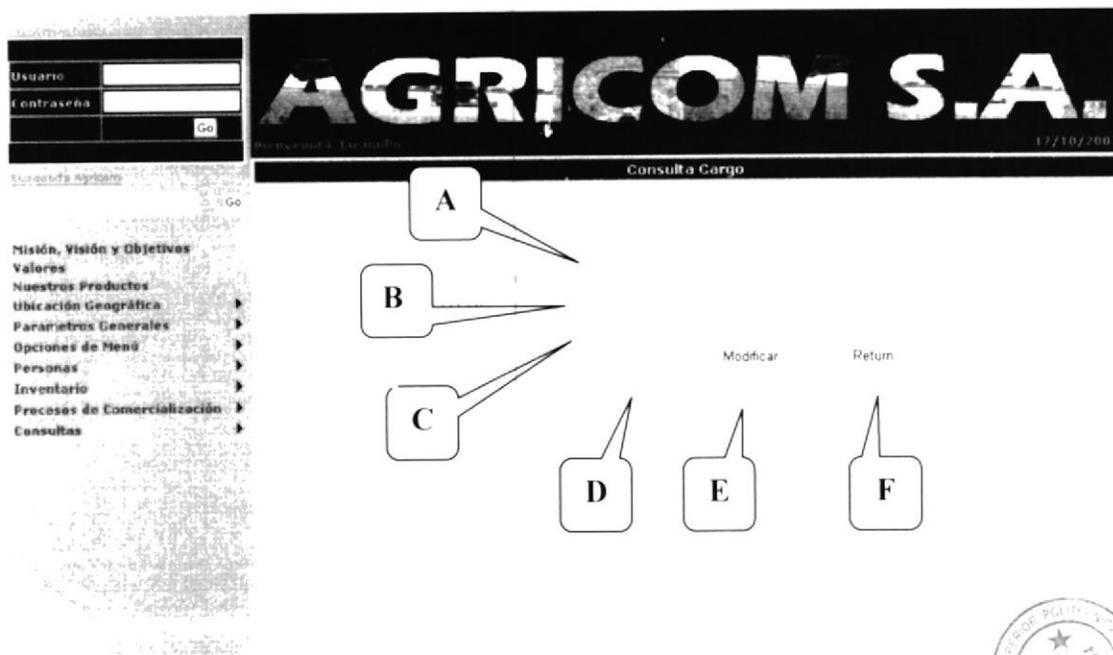


Figura 6.12 Mantenimiento Cargo

Descripción de Campos

A	Campo que muestra el código de cargo.
B	Campo que representa la descripción del mantenimiento
C	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
D	Botón que me permite grabar el registro
E	Botón que permite modificar el registro consultado
F	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.9 Descripción mantenimiento cargo



6.4.3.2.5 MANTENIMIENTO DE UNIDAD

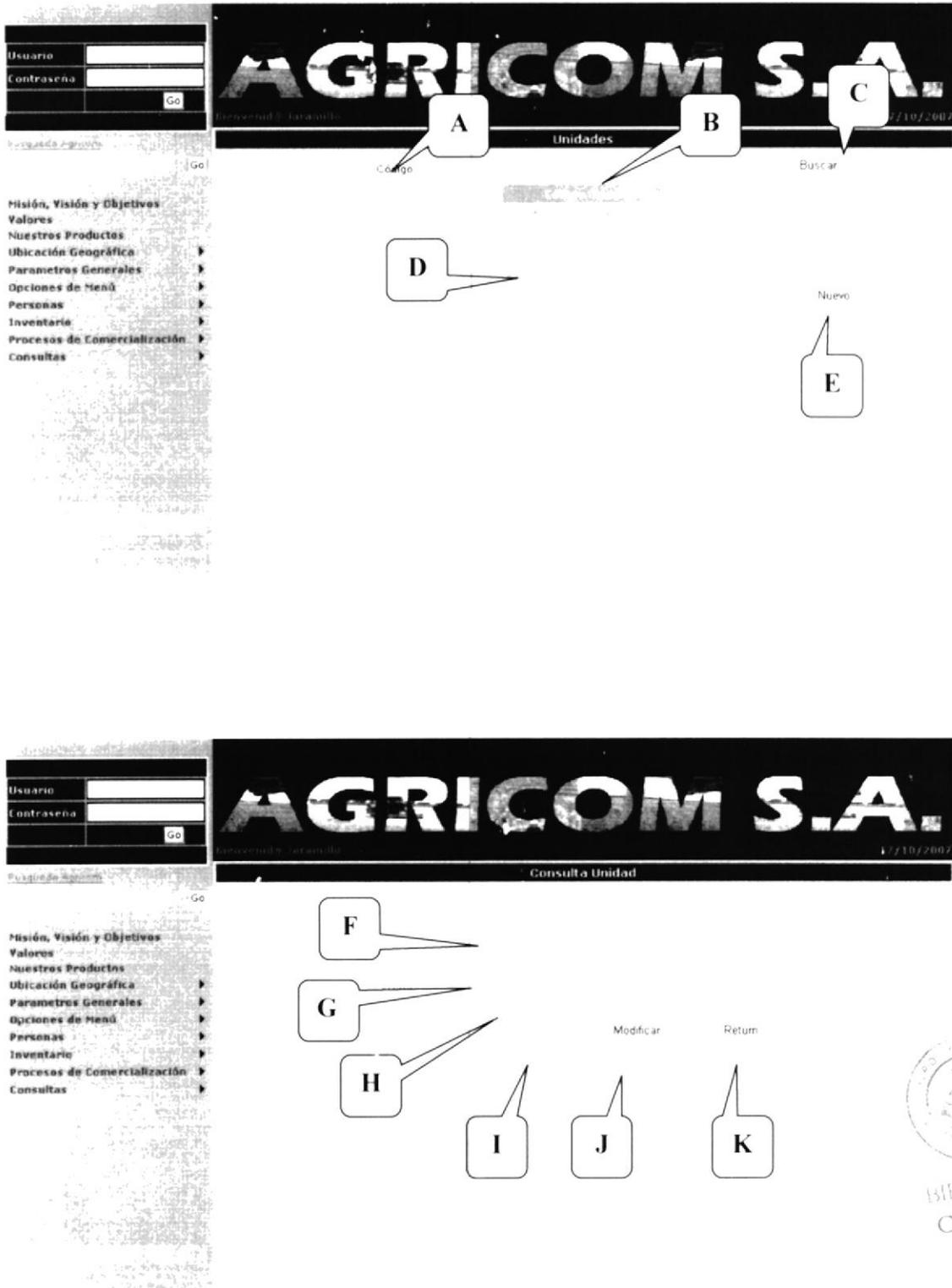


Figura 6.13 Mantenimiento Unidad

Descripción de Campos

A	Selección de criterios de búsqueda
B	Parámetro de búsqueda de acuerdo al criterio seleccionado
C	Este botón realiza la búsqueda de acuerdo a la selección y parámetros previamente registrados.
D	Es control es un grid que presenta información de acuerdo a la búsqueda previamente realizada. Adicional, presenta un campo tipo link, que permite acceder al mantenimiento consultando la información del registro seleccionado.
E	Botón que permite acceder a la página de mantenimiento para registrar un nuevo país,
F	Campo que muestra el código de la unidad.
G	Campo que representa la descripción del mantenimiento
H	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
I	Botón que me permite grabar el registro
J	Botón que permite modificar el registro consultado
K	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.10 Descripción mantenimiento unidad

6.4.3.3 MANTENIMIENTOS DE MÓDULO DE PERSONAS

6.4.3.3.1 MANTENIMIENTO DE PERSONA

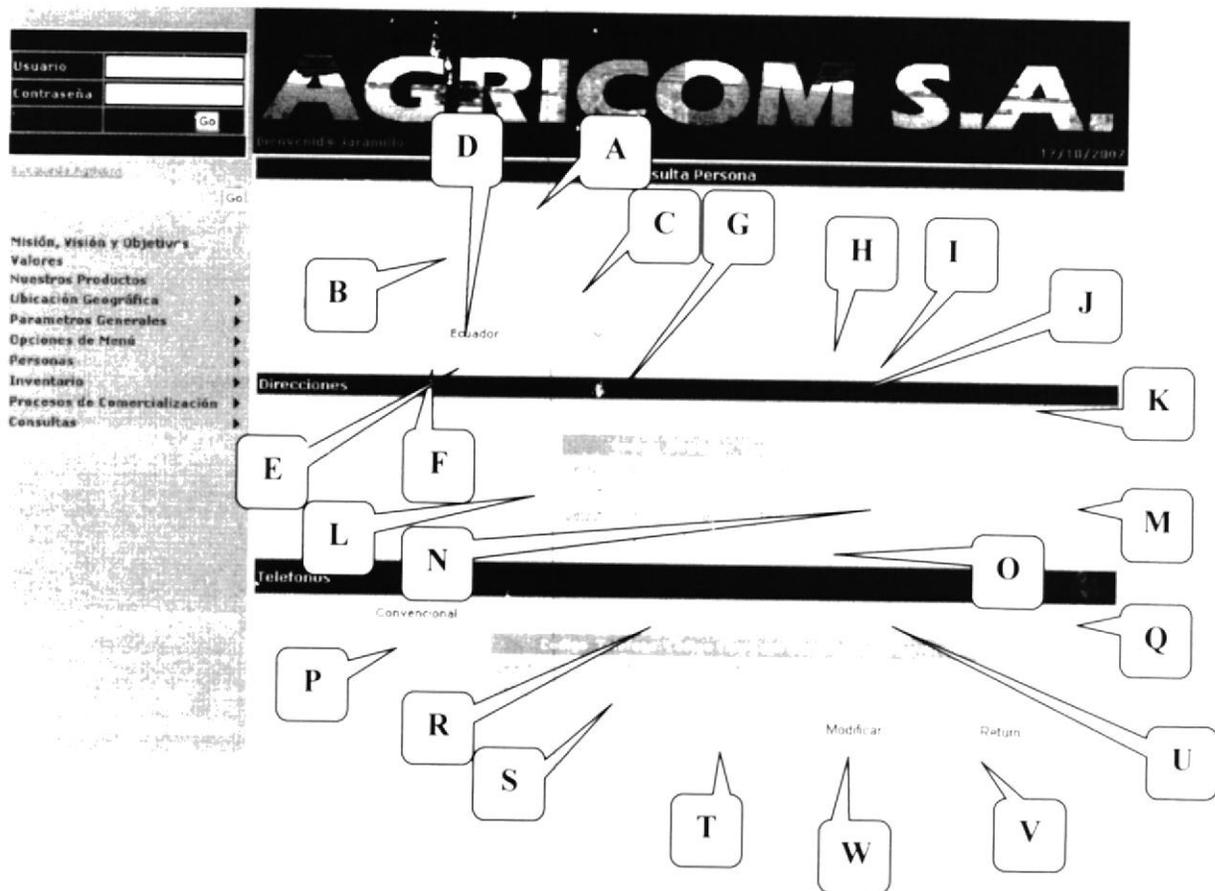


Figura 6.14 Mantenimiento Persona

Descripción de Campos

A	Corresponde al código de la persona, no es editable, información que se maneja a nivel de base
B	Listado que muestra el tipo de persona.
C	En este campo se debe ingresar el nombre de la persona
D	Corresponde al registro de identificación, seleccionando previamente el tipo de identificación que se va a ingresar.
E	Listado que muestra el sexo de la persona ingresada.
F	Campo para registrar la fecha de nacimiento de la persona.
G	Listado que presenta información de país.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENA

H	Listado que permite registrar el estado civil de la persona.
I	En este campo se debe ingresar la dirección de correo electrónico.
J	Listado que muestra información de las provincias de acuerdo al país seleccionado.
K	Listado que muestra ciudades de acuerdo a la provincia y país seleccionados.
L	Campo que permite registrar la direcciones de la persona.
M	Opción que permite registrar direcciones
N	Campo que permite indicar cual de las múltiples direcciones registradas será la principal para contactar a la persona.
O	Formato de consulta que muestra información de las direcciones registradas para esa persona.
P	Permite seleccionar el tipo de teléfono a registrarse
Q	Opción que permite registrar teléfonos
R	Permite ingresar el teléfono de la persona de acuerdo al tipo seleccionado
S	Formato de consulta que muestra información de los teléfonos registradas para esa persona.
T	Botón que me permite grabar el registro
U	Campo que permite indicar cual de los múltiples teléfonos registrados será la principal para contactar a la persona.
V	Botón que permite volver a la consulta inicial.
W	Botón que permite modificar el registro consultado

Tabla 6.11 Descripción mantenimiento de personas



6.4.3.3.2 MANTENIMIENTO DE EMPLEADO

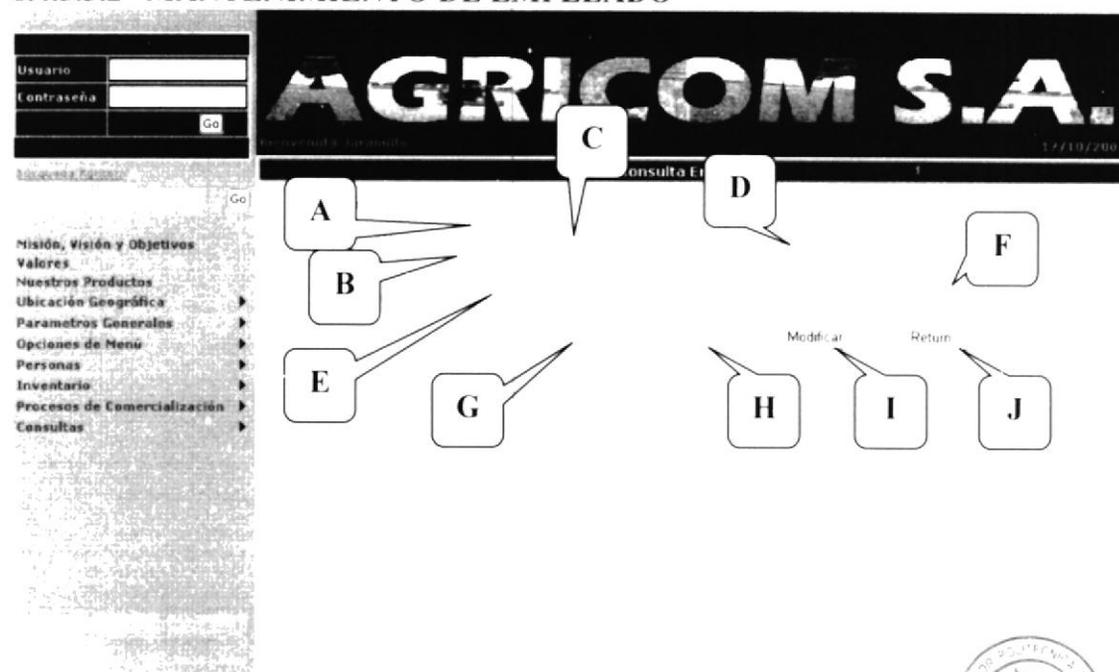


Figura 6.15 Mantenimiento Empleado

Descripción de Campos

A	Campo que corresponde al código del empleado
B	Código de la persona relacionada con el empleado
C	Opción que permite seleccionar un código de persona.
D	Muestra información de la persona seleccionada
E	Listado que muestra los cargos existentes.
F	Registro del sueldo base.
G	Registro de Fecha de entrada.
H	Botón que me permite grabar el registro
I	Botón que permite modificar el registro consultado
J	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.12 Descripción mantenimiento de empleado

6.4.3.3 MANTENIMIENTO DE PROVEEDOR

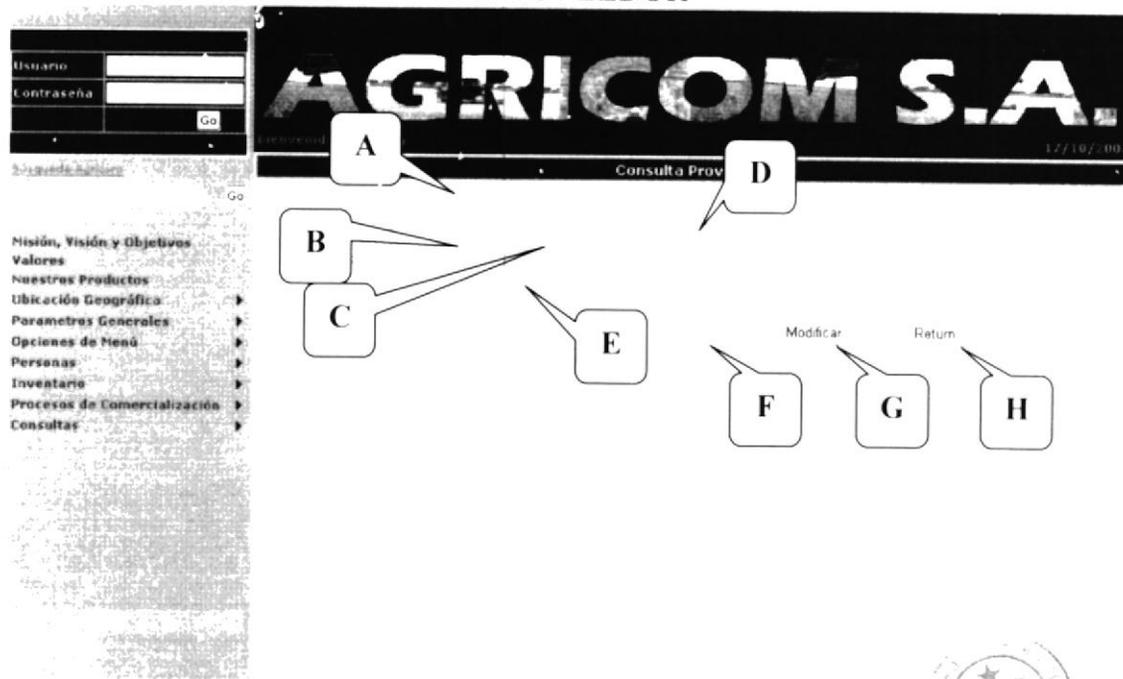


Figura 6.16 Mantenimiento Proveedor

Descripción de Campos

A	Código del proveedor
B	Código de la persona relacionada con el empleado
C	Opción que permite seleccionar un código de persona.
D	Muestra información de la persona seleccionada
E	Selección de estado del registro.
F	Botón que me permite grabar el registro
G	Botón que permite modificar el registro consultado
H	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.13 Descripción mantenimiento de proveedor



6.4.3.4 MANTENIMIENTOS DE MÓDULO OPCIONES DE MENÚ

6.4.3.4.1 MANTENIMIENTO DE MENÚ

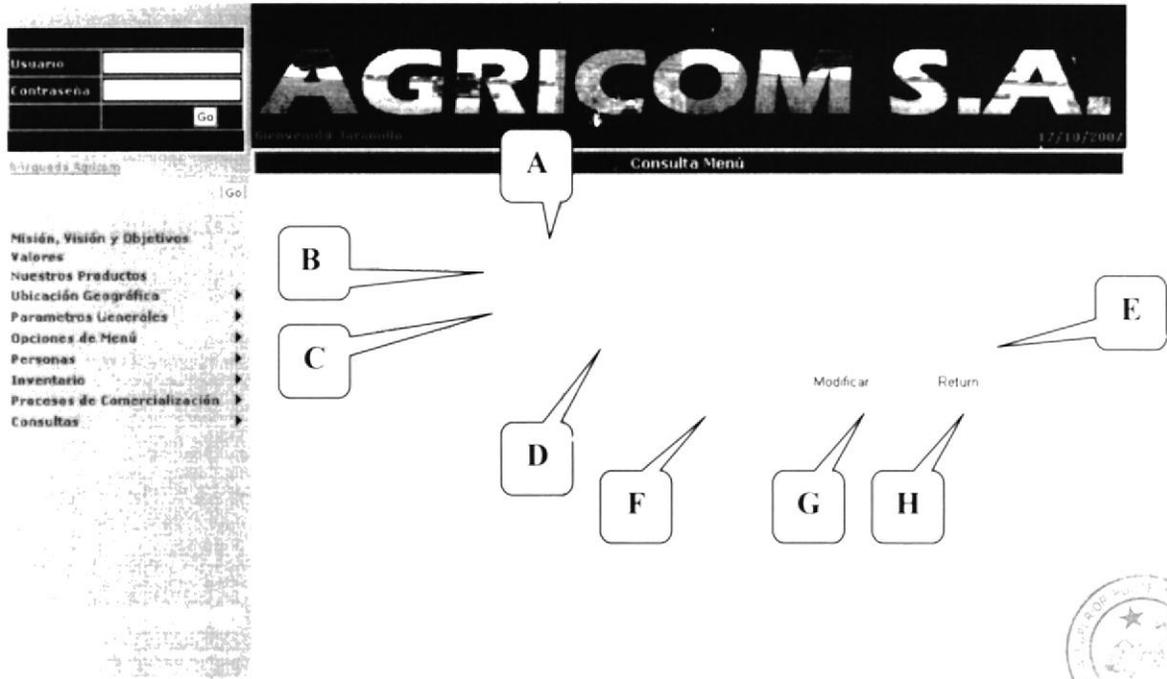


Figura 6.17 Mantenimiento Menú

Descripción de Campos

A	Campo que muestra el código del menú
B	Campo que representa la descripción del menú
C	Campo que representa la dirección url.
D	Selecciona el menú al que pertenece
E	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
F	Botón que me permite grabar el registro
G	Botón que permite modificar el registro consultado
H	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.14 Descripción mantenimiento de menú



6.4.3.4.2 MANTENIMIENTO DE USUARIO

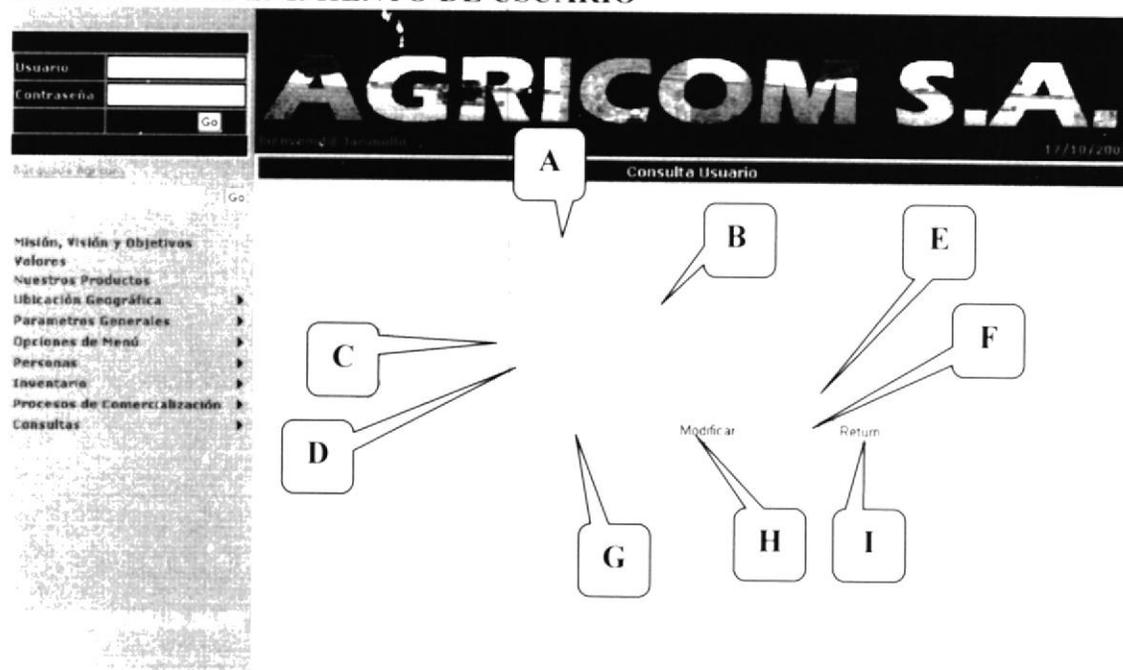


Figura 6.18 Mantenimiento Usuario

Descripción de Campos

A	Campo que muestra el código del usuario
B	Selección del perfil al que pertenece el usuario registrado
C	Nombre de usuario
D	Login, corresponde al nombre con el que accederá al sistema
E	Registro de contraseña
F	Se debe ingresar la contraseña por segunda vez.
G	Botón que me permite grabar el registro
H	Botón que permite modificar el registro consultado
I	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.15 Descripción mantenimiento de usuario

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.3.4.3 MANTENIMIENTO DE PERFIL

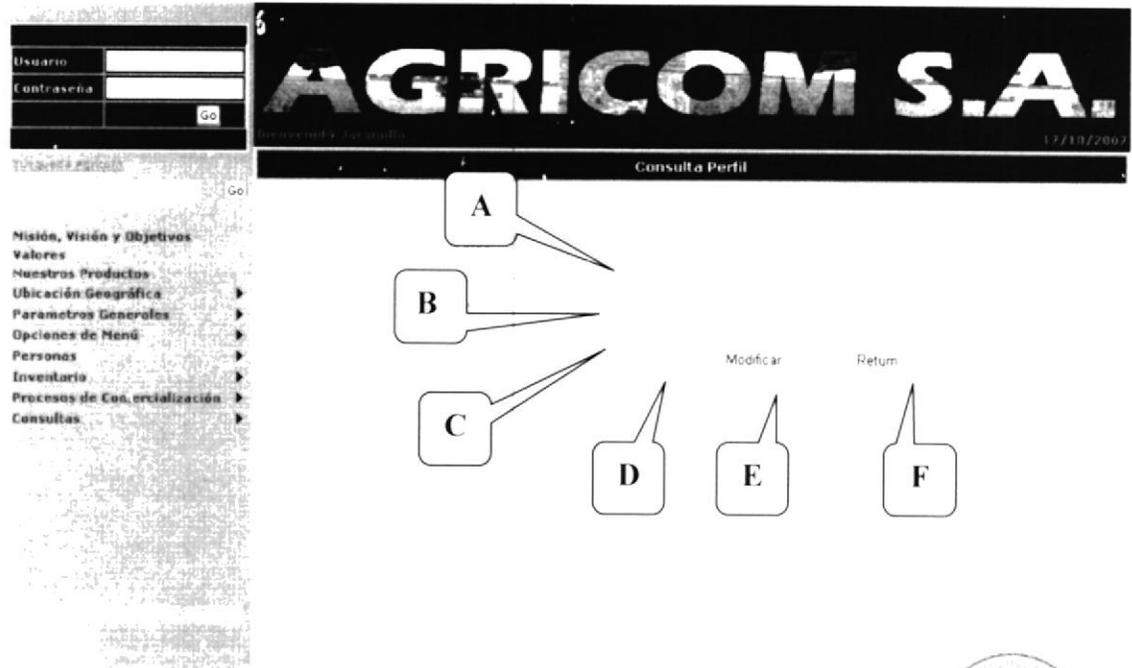


Figura 6.19 Mantenimiento Perfil



Descripción de Campos

A	Campo que muestra el código de perfil
B	Campo que representa la descripción del mantenimiento
C	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
D	Botón que me permite grabar el registro
E	Botón que permite modificar el registro consultado
F	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.16 Descripción mantenimiento de perfil

6.4.3.4.4 ASIGNACIÓN DE MENÚ POR PERFIL

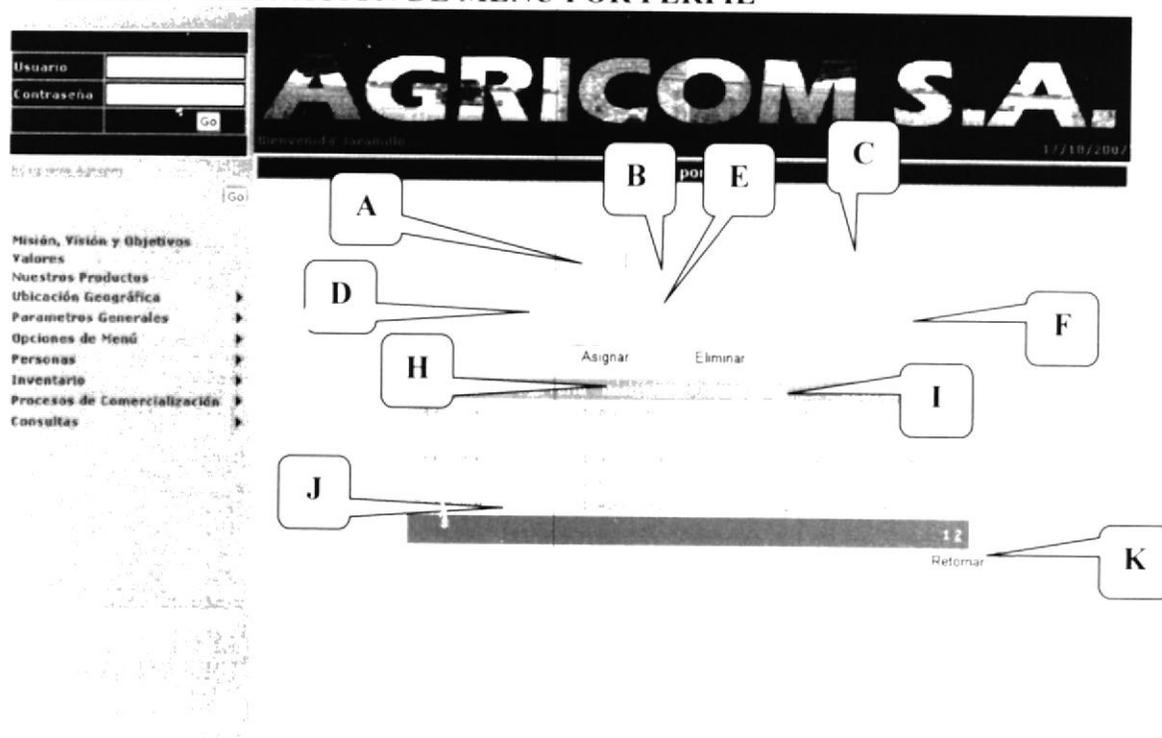


Figura 6.20 Asignación de Menú a perfiles

Descripción de Campos

A	Código del perfil al que se asignarán los menús.
B	Opción que permite seleccionar un código de perfil.
C	Muestra información del perfil seleccionado
D	Código del menú que se va a relacionar
E	Opción que permite seleccionar un código de menú.
F	Muestra información del menú seleccionado
H	Botón que permite realizar la asignación
I	Botón que elimina la asignación consultada.
J	Grid que muestra información de las asignaciones realizadas.
K	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.17 Descripción asignación de menú por perfil

6.4.3.5 MANTENIMIENTOS DE MÓDULO DE INVENTARIO

6.4.3.5.1 MANTENIMIENTO DE PRODUCTO

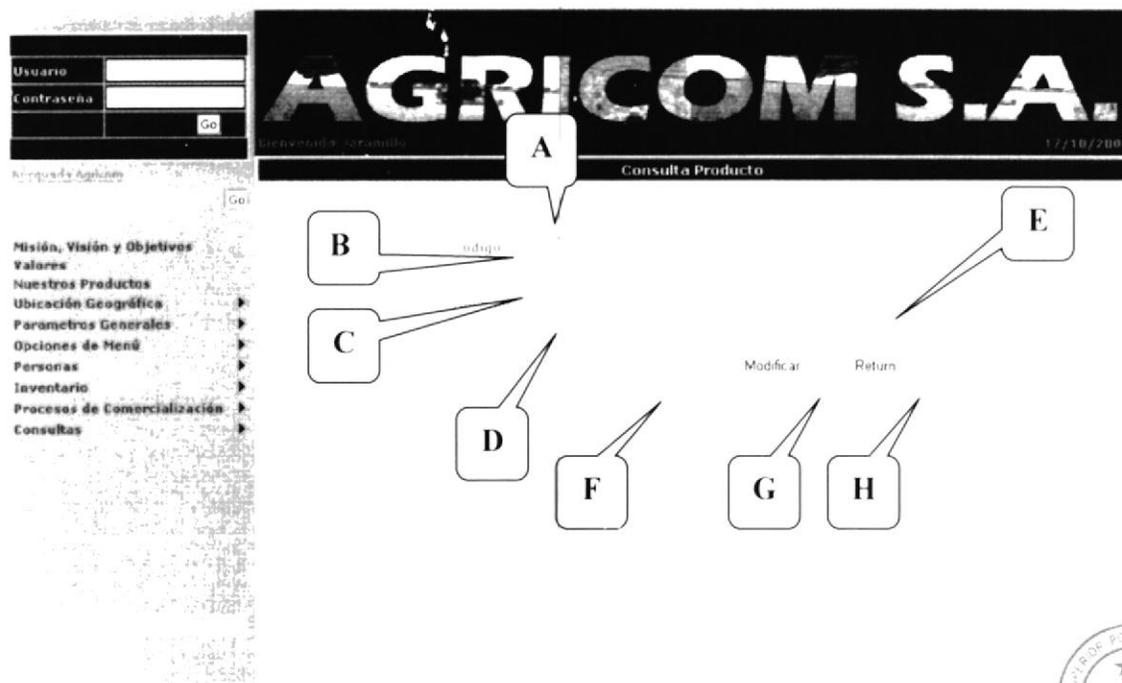


Figura 6.21 Mantenimiento de Productos

Descripción de Campos

A	Campo que muestra el código del producto
B	Selección de la categoría del producto
C	Descripción del producto
D	Listado que permite seleccionar el % de IVA correspondiente
E	Selección de la unidad correspondiente al producto
F	Botón que me permite grabar el registro
G	Botón que permite modificar el registro consultado
H	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.18 Descripción mantenimiento de productos

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.3.5.2 MANTENIMIENTO DE BODEGA

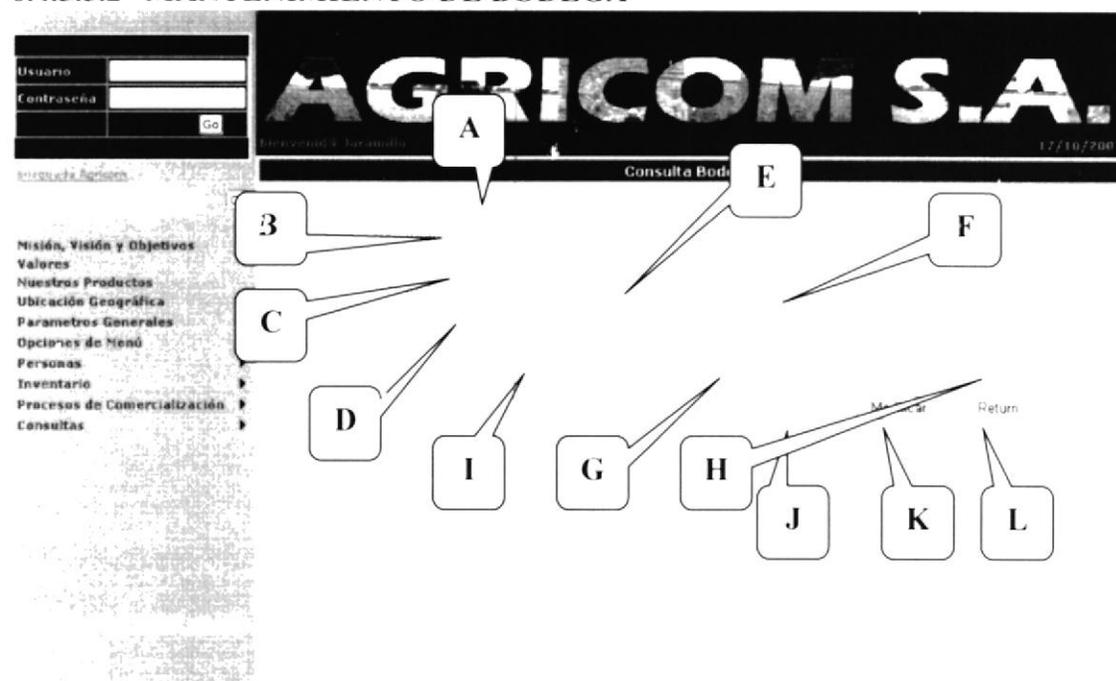


Figura 6.22 Mantenimiento Bodegas

Descripción de Campos

A	Campo que muestra el código de bodega
B	Selección del tipo de bodega
C	Nombre de la bodega
D	Código del empleado que será jefe de bodega
E	Opción que permite seleccionar a través de una lista un empleado que corresponda al jefe de bodega
F	Muestra información del empleado seleccionado
G	Listado que presenta información de provincias de acuerdo al país seleccionado
H	Listado que presenta información de la ciudad de acuerdo a la provincia y país seleccionado
I	Listado que presenta información de país.
J	Botón que me permite grabar el registro
K	Botón que permite modificar el registro consultado
L	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.19 Descripción mantenimiento de bodegas

6.4.3.5.3 ASIGNACIÓN DE PRODUCTO POR BODEGA

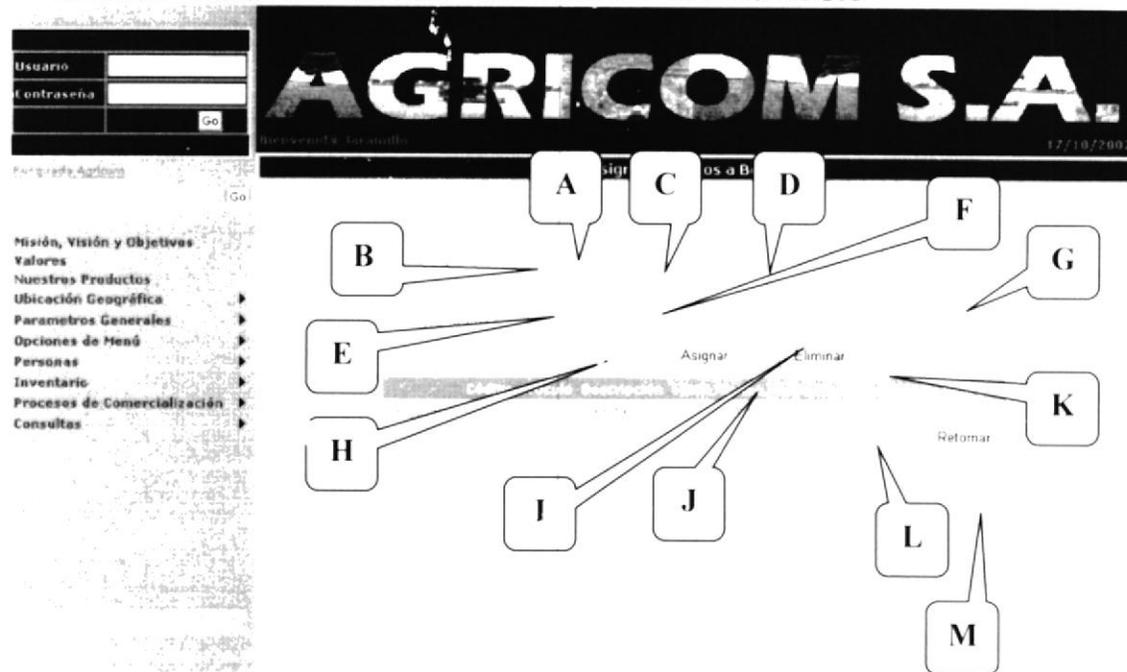


Figura 6.23 Asignación de productos a bodegas

Descripción de Campos

A	Código de bodega a la que se asignarán los productos
B	Opción que permite seleccionar un código de bodega
C	Muestra información de la bodega seleccionado
D	Código del producto que se va a asignar
E	Opción que permite seleccionar un código de producto
F	Muestra información del producto seleccionado
G	Indica la cantidad mínima que se puede encontrar en bodega.
H	Indica el máximo de productos que pueden encontrarse en bodega
I	Indica la cantidad que se estima comprar en cada requerimiento
J	Botón que permite realizar la asignación
K	Botón que elimina la asignación consultada.
L	Grid que muestra información de las asignaciones realizadas.
M	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.20 Descripción asignación de productos por bodega

6.4.4 PÁGINAS DE PROCESO

6.4.4.1 REGISTRO DE REQUERIMIENTOS

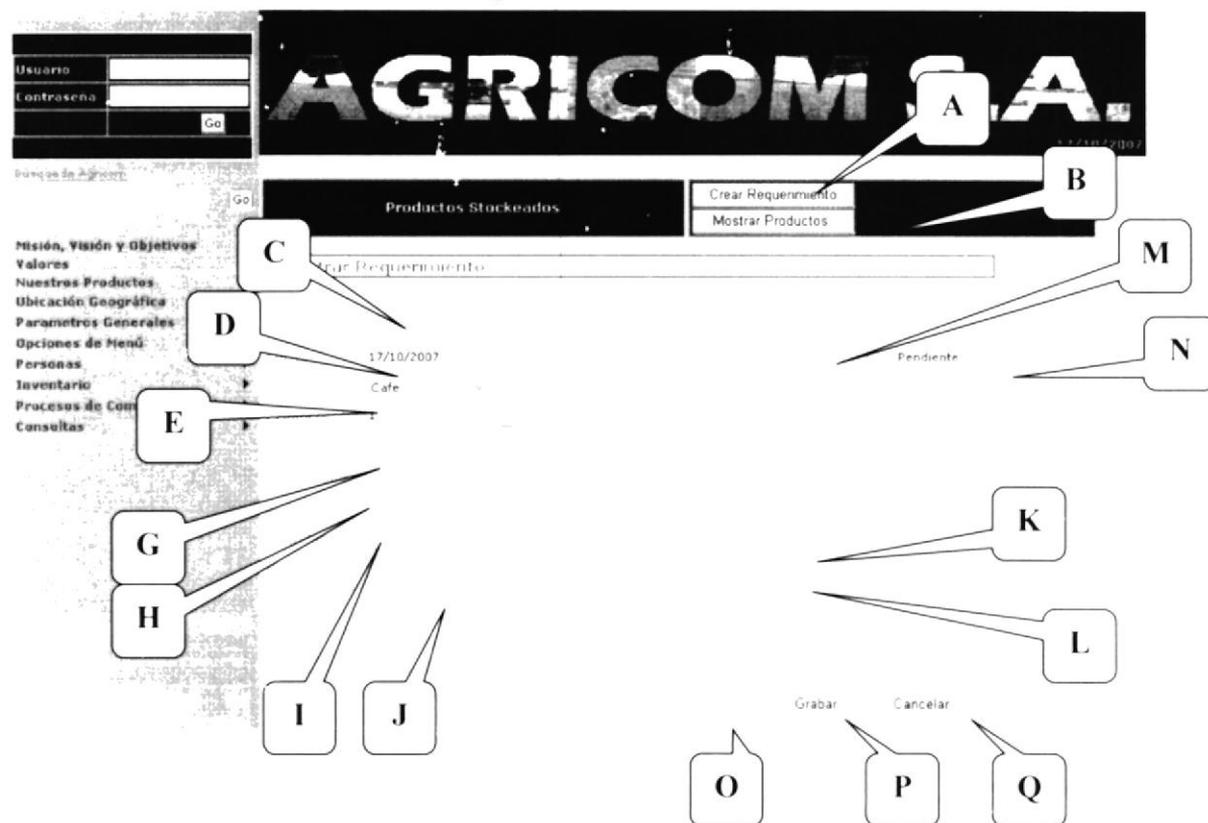


Figura 6.24 Registro de Requerimientos

Descripción de Campos

A	Opción que permite ir a la pantalla de creación de requerimientos
B	Opción que permite mostrar una consulta con los productos con bajo stock.
C	Código del requerimiento
D	Fecha del registro de requerimiento
E	Estado del registro, puede ser activo o inactivo
G	Información de la bodega
H	Información del comprador
I	Cantidad real
J	Precio real



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

K	Cantidad cotizada
L	Precio de cotización
M	Fecha en que se cumple el requerimiento
N	Estado del requerimiento
O	Botón que me permite grabar el registro
P	Botón que permite modificar el registro consultado
Q	Botón que permite volver a la consulta inicial.

Tabla 6.21 Descripción Proceso Registro de Requerimientos



6.4.4.2 REGISTRO DE COMPRAS

6.4.4.2.1 INICIAR COTIZACIÓN ADMINISTRADOR

Usuario:
 Contraseña:
 E: [Busqueda Agr.com](#)

AGRICOM S.A.

Proceso de Compra

Quiénes Somos
 Misión, Visión y Objetivos
 Valores
 Nuestros Productos
 Ubicación Geográfica
 Parametros Generales
 Opciones de Menú
 Personas
 Inventario
 Procesos de Comercialización
 Consultas

Requerimiento

Iniciar Cotización

Cotizando Requerimiento: 2 , Producto: Arroz Flor , Evelyn González , Precio: 18.00, Cantidad: 1.00

Cotización Administrada

Cotizando

Enviar

Logo: INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y AGROPECUARIAS (INIA) - ESPOL

BIBLIOTECA CAMPUS PEÑA

Figura 6.25 Cotización Administrador

Descripción de Campos

A	Consulta de cotización registrada
B	Opción que permite iniciar la cotización para ese requerimiento.

C	Cantidad cotizada
D	Precio cotizado
E	Estado del requerimiento
F	Observación
G	Enviar, se almacena la cotización para que esta sea verificada por el comprador

Tabla 6.22 Descripción Proceso Iniciar Cotización Administrador

6.4.5 PAGINAS DE CONSULTAS/REPORTES

6.4.5.1 CONSULTA DE PRODUCTOS STOCKEADOS



Figura 6.26 Consulta productos bajo stock



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Descripción de Campos

A	Opción que permite crear un nuevo requerimiento
B	Opción que permite mostrar información de los productos con bajo stock
C	Consulta de los productos con bajo stock

Tabla 6.23 Descripción Productos con bajo Stock

6.4.5.2 CONSULTA DE REQUERIMIENTO POR COMPRADOR



Figura 6.27 Consulta requerimiento por comprador

Descripción de Campos

A	Consulta de requerimientos por comprador
---	--

Tabla 6.24 Descripción Consulta de Requerimientos por Comprador

6.4.5.3 CONSULTA DE REQUERIMIENTO POR PRODUCTO

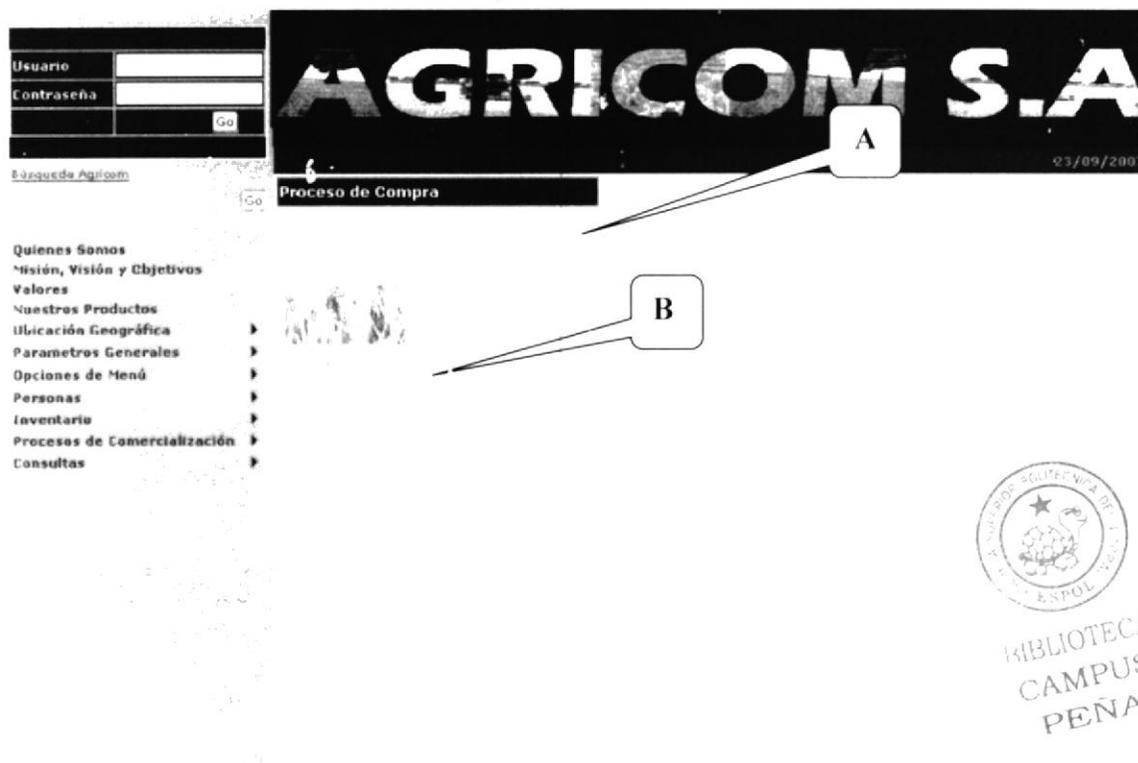


Figura 6.28 Consulta requerimiento por producto

Descripción de Campos

A	Accesos a otras consultas
B	Información de requerimientos por productos

Tabla 6.25 Descripción Consulta de Requerimientos por Producto

6.4.5.4 CONSULTA DE REQUERIMIENTO POR FECHA

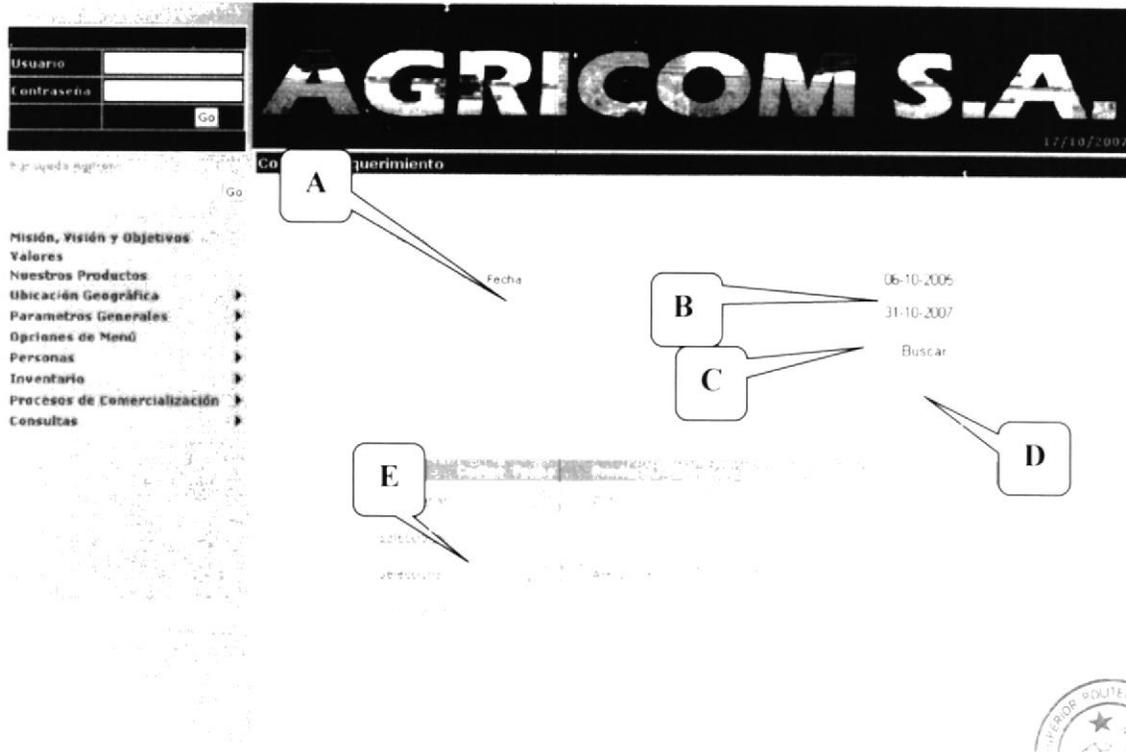


Figura 6.29 Consulta requerimiento por fecha

Descripción de Campos

A	Selección de criterio de consulta
B	Registro de rango de fecha: Desde
C	Registro de rango de fecha: Hasta
D	Opción de búsqueda de acuerdo a los parámetros ingresados
E	Resultado de la búsqueda.

Tabla 6.26 Descripción Consulta de Requerimientos por Fechas

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.5.5 BÚSQUEDA DE REQUERIMIENTO POR PRODUCTO

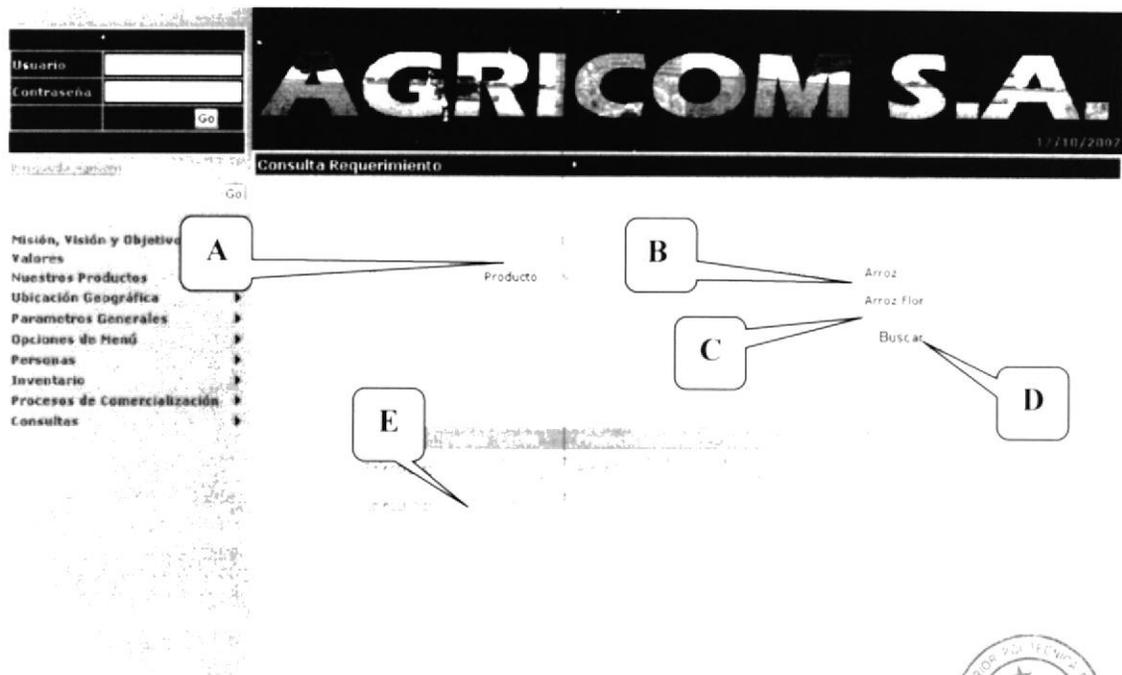


Figura 6.30 Búsqueda requerimiento por producto

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑADescripción de Campos

A	Selección de criterio de consulta
B	Selección de categoría
C	Selección de los productos, de acuerdo a la categoría seleccionada.
D	Opción de búsqueda de acuerdo a los parámetros ingresados
E	Resultado de la búsqueda.

Tabla 6.27 Descripción Búsqueda de Requerimientos por Productos

6.4.5.6 BÚSQUEDA DE REQUERIMIENTO POR COMPRADOR

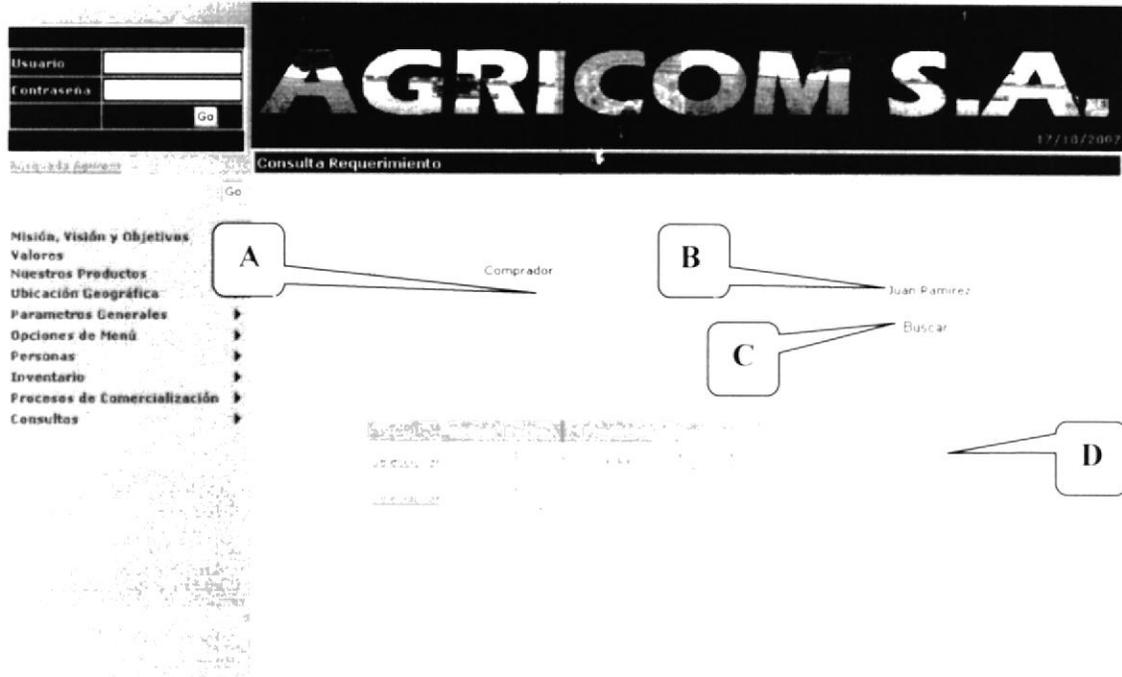


Figura 6.31 Búsqueda requerimiento por comprador

Descripción de Campos

A	Selección de criterio de consulta
B	Selección del comprador
C	Opción de búsqueda de acuerdo a los parámetros ingresados
D	Resultado de la búsqueda.

Tabla 6.28 Descripción Búsqueda de Requerimientos por Comprador

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.4.5.7 CONSULTA DE CRITERIOS VARIOS

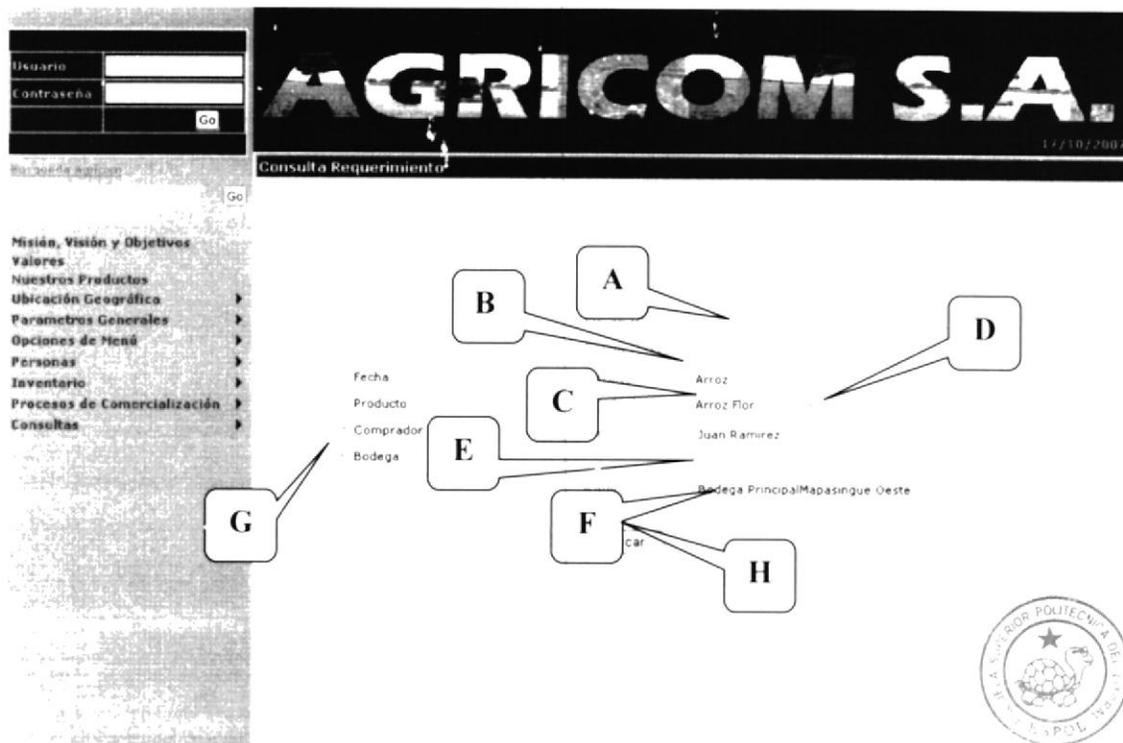


Figura 6.32 Búsqueda requerimiento por varios criterios



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Descripción de Campos

A	Ingreso de rango de fechas: desde
B	Ingreso de rango de fechas: hasta
C	Categoría del producto
D	Selección del producto
E	Selección del comprador
F	Selección por bodega
G	Opciones de búsqueda
H	Opción de búsqueda de acuerdo a los parámetros ingresados

Tabla 6.29 Descripción Búsqueda de Requerimientos por varios criterios

6.5 DISPOSITIVO MOBIL

6.5.1 CONFIGURACIÓN DEL DISPOSITIVO MOBIL

Para realizar la configuración del dispositivo Mobile se realizan los siguientes pasos:

1. Dar clic en las herramientas opción Device Emulator Manager

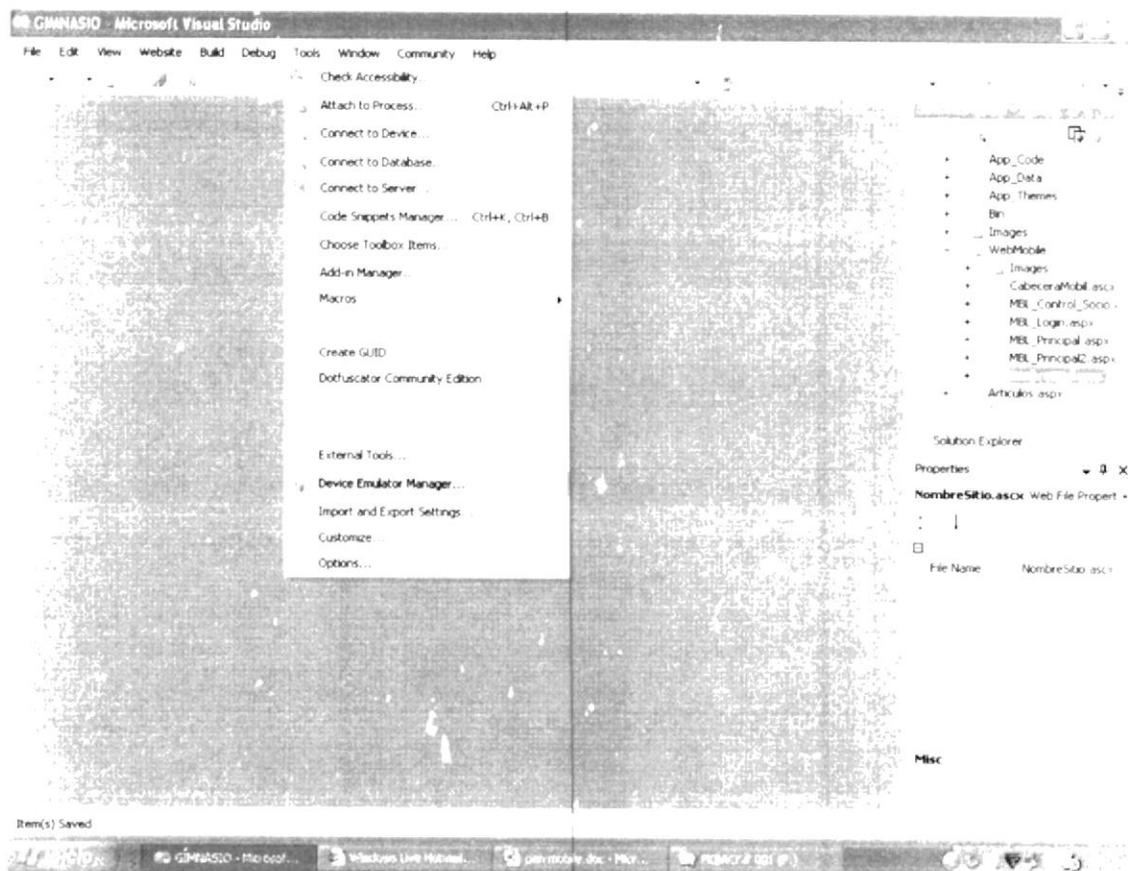


Figura 6.33 Pasos configuración PocketPC



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

2.- Se escoge la opción Pocket PC 2003 SE Emulator y se da clic con el botón derecho y seleccionamos connect.

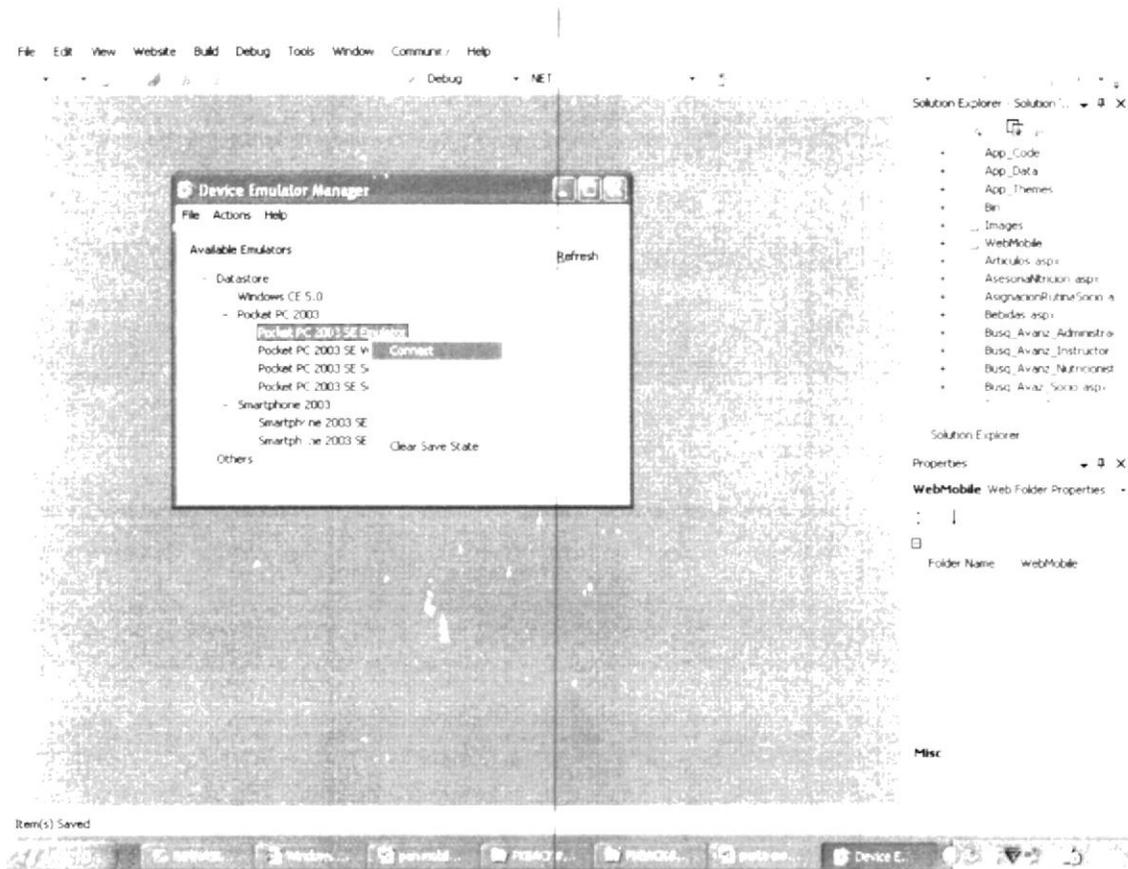


Figura 6.34. Pasos configuración PocketPC 1



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3.- Aquí se mostrará el Dispositivo Mobile.

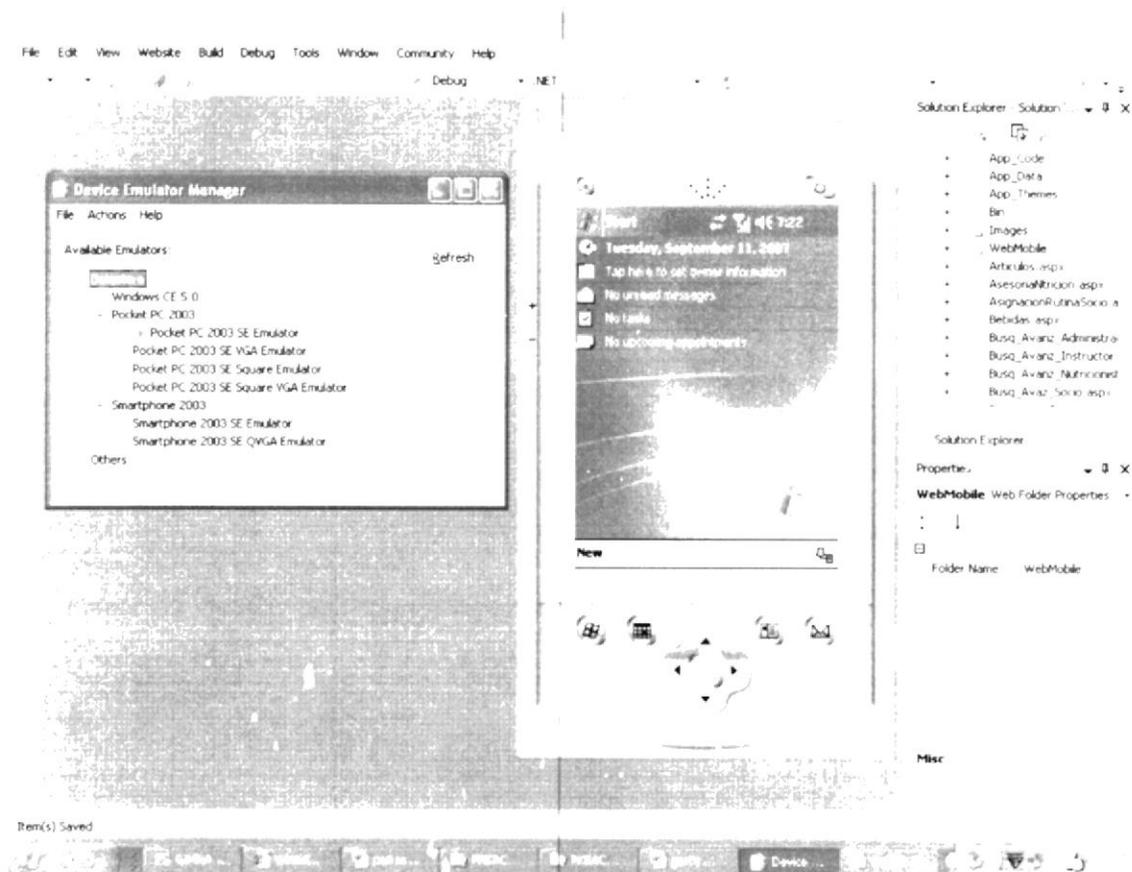


Figura 6.35. Pasos configuración PocketPC 2



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

4.- Seleccionar con el clic derecho en la Pocket PC 2003 SE Emulator y elegir la opción Cradle

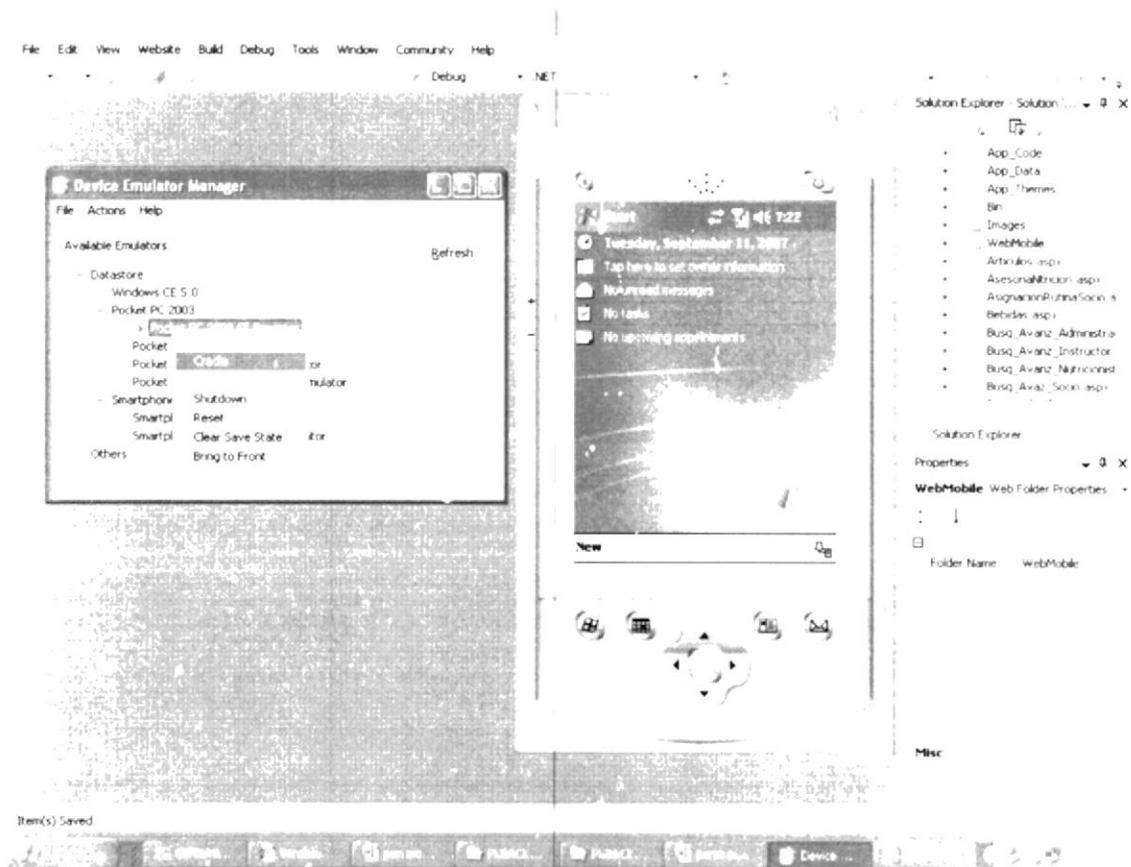


Figura 6.36 Pasos configuración PocketPC 3



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.- Seleccionar el Menú File y escoger la opción Connection Settings...

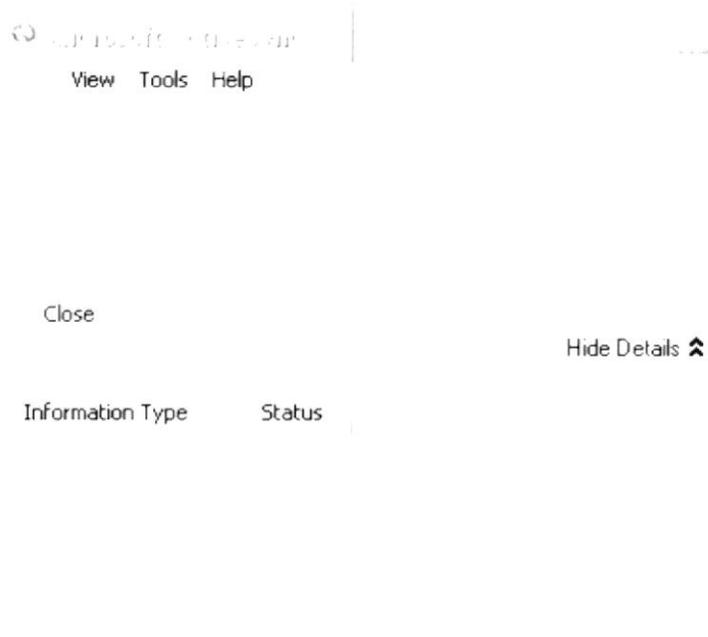


Figura 6.37 Pasos configuración PocketPC 4

6.- Aquí se mostrará la siguiente pantalla donde activamos la casilla Allow connections to one of the following y damos clic en connect.



Figura 6.38 Pasos configuración PocketPC 5

7.- Aquí se muestra la siguiente pantalla en la cual se seleccionará lo siguiente.



Figura 6.39. Pasos configuración PocketPC 6

8.- Aquí aparece la siguiente pantalla donde dice que se esta localizando el dispositivo móvil.



Figura 6.40 Pasos configuración PocketPC 7

9.- Seleccionar siguiente

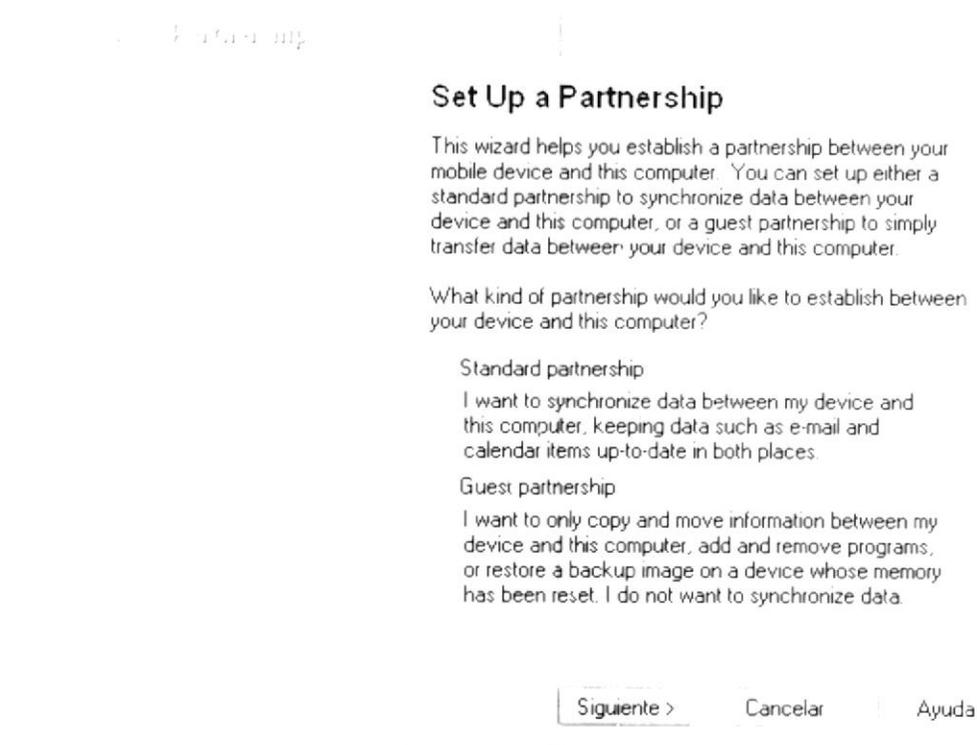


Figura 6.41. Pasos configuración PocketPC 8

10. Seleccionar lo siguiente.

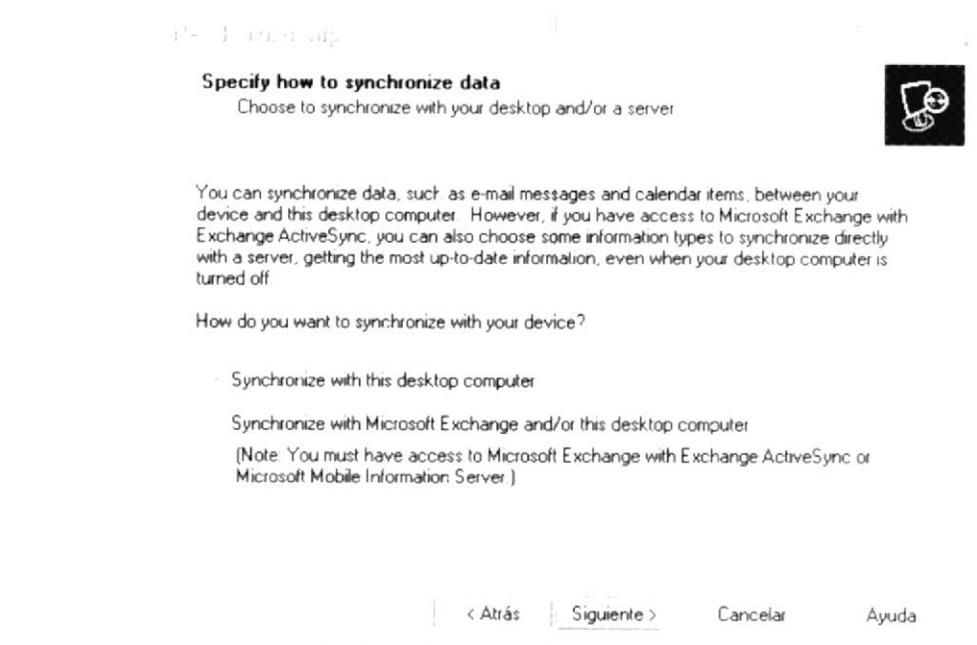


Figura 6.42 Pasos configuración PocketPC 9



11.- Seleccionar lo siguiente.

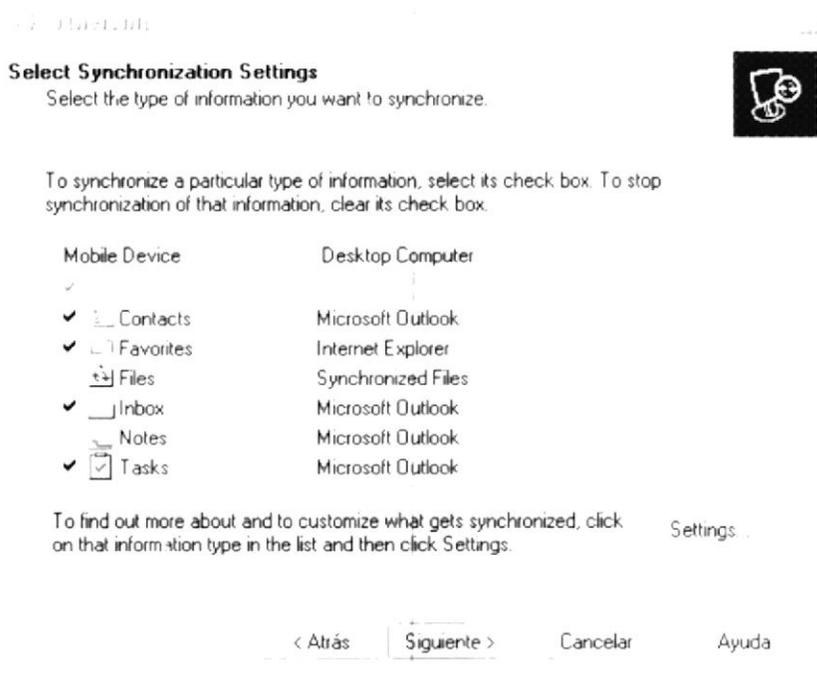


Figura 6.43. Pasos configuración PocketPC 10

12.-Aquí se mostrará esta pantalla donde se seleccionará la opción finalizar.

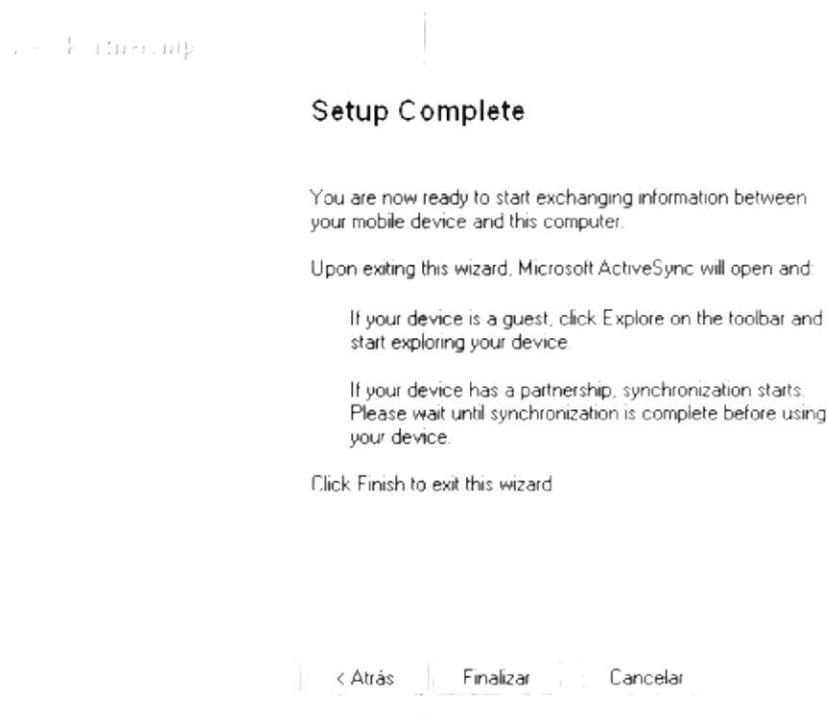


Figura 6.44 Pasos configuración PocketPC 11

13.- Seleccionar OK.

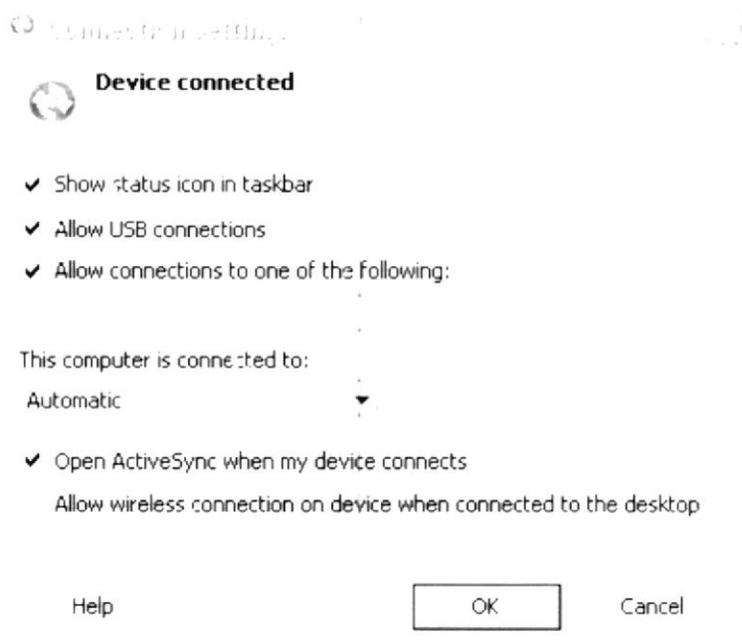


Figura 6.45. Pasos configuración PocketPC 12

14.- Aquí se muestra el dispositivo donde se selecciona la opción settings.

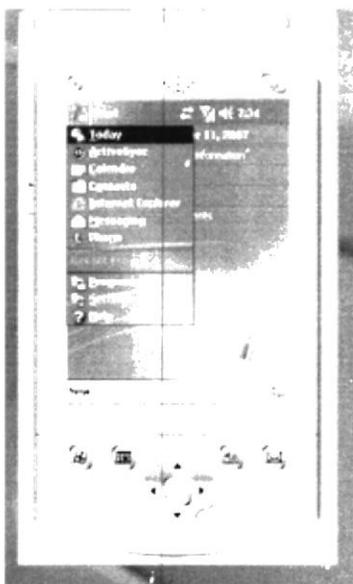


Figura 6.46 Pasos configuración PocketPC 13



15.- Aquí seleccionar la opción connections.

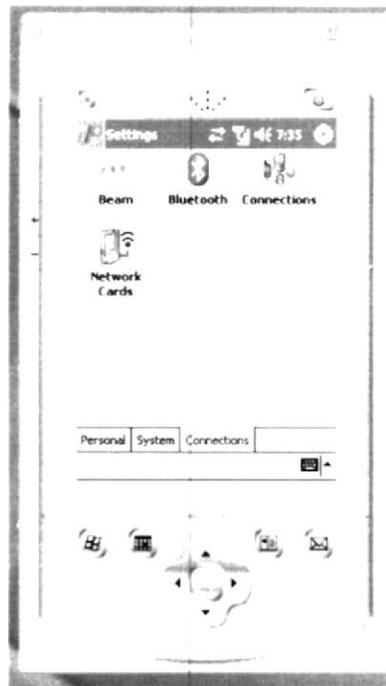


Figura 6.47 Pasos configuración PocketPC 14

16.- Seleccionar la opción AsyncMac Ndiswan Miniport



Figura 6.48 Pasos configuración PocketPC 15



17.- Aquí se configura La IP de la maquina y el Gateway

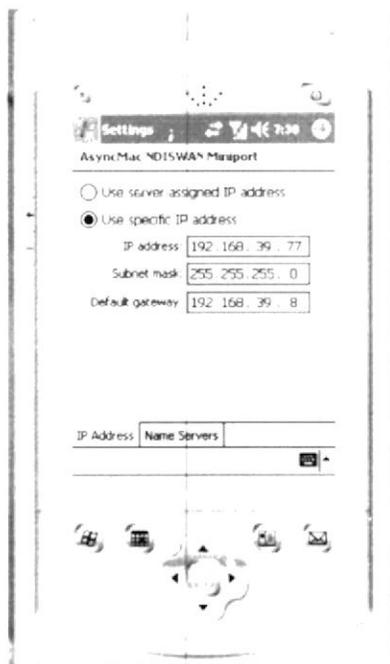


Figura 6.49. Pasos configuración PocketPC 16

18.- Seleccionar Ok.

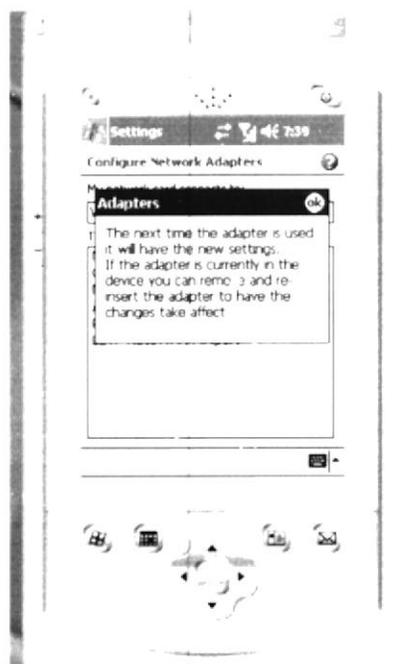


Figura6.50. Pasos configuración PocketPC 17



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.6 PÁGINA DISPOSITIVO MOBIL.

6.6.1 PÁGINA PRINCIPAL.

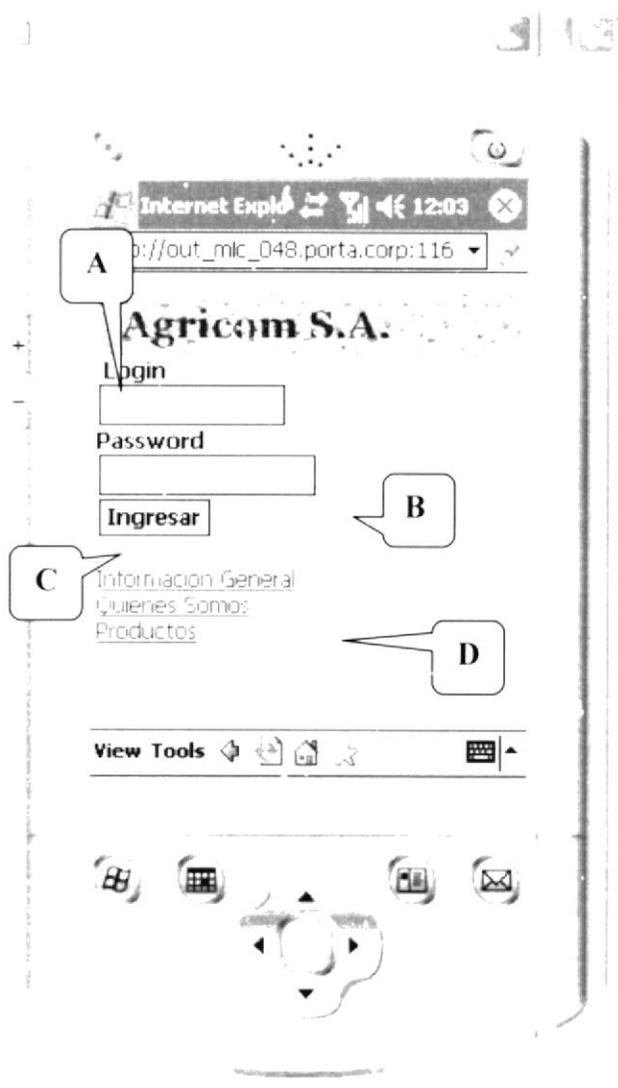


Figura 6.51. Página Mobil Principal

Descripción de Campos

A	Ingreso del login del usuario
B	Ingreso de password
C	Opción que permite ingresar, validando la información del usuario
D	Consultas generales

Tabla 6.30 Descripción Página Mobil Principal

6.6.2 PAGINA DEL COMPRADOR

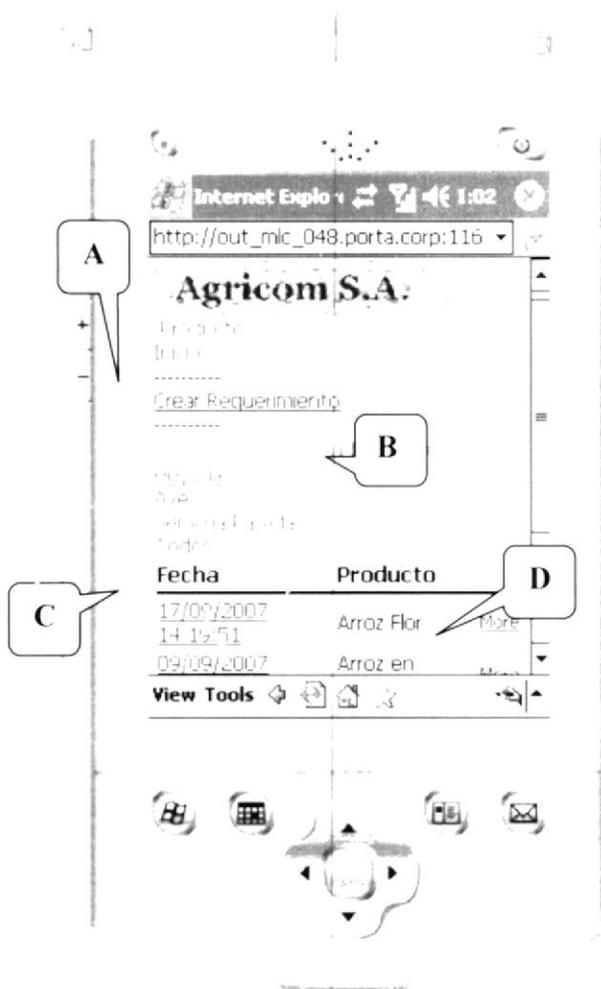


Figura 6.52. Página Comprador

Descripción de Campos

A	Permite acceder a consultas generales
B	Opción para crear un nuevo requerimiento.
C	Opciones de Consultas sobre requerimientos
D	Detalle de la consulta seleccionada

Tabla 6.31 Descripción Página Mobil Comprador

6.6.3 PÁGINA CONSULTA DE REQUERIMIENTOS

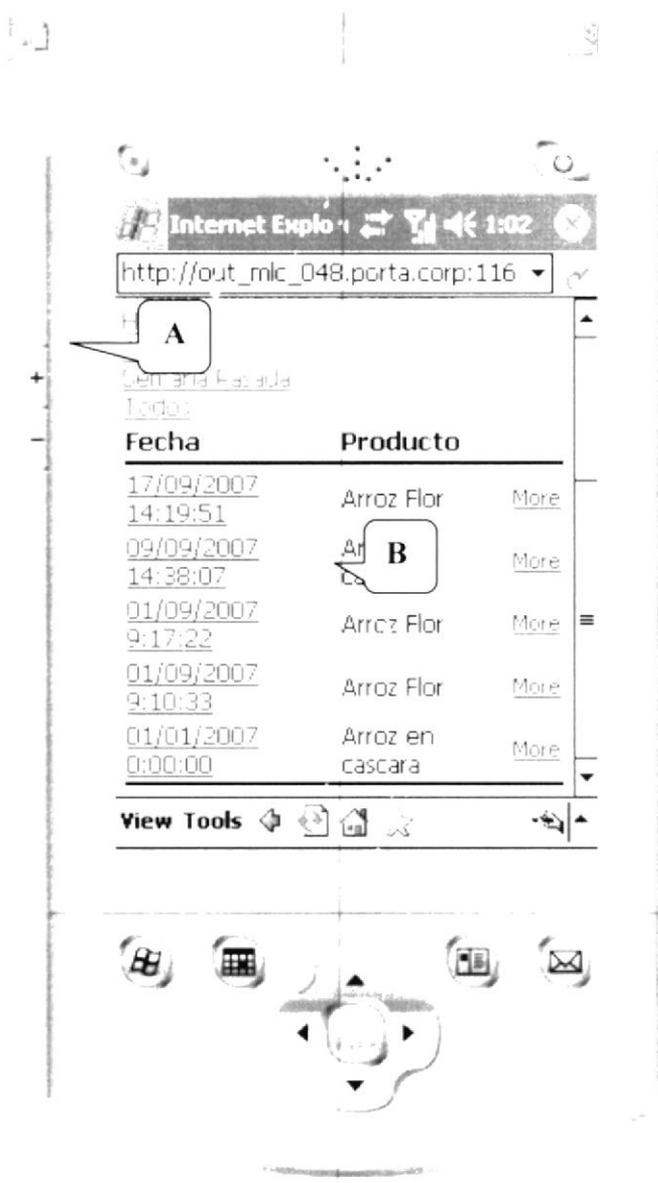


Figura 6.53. Consulta requerimientos

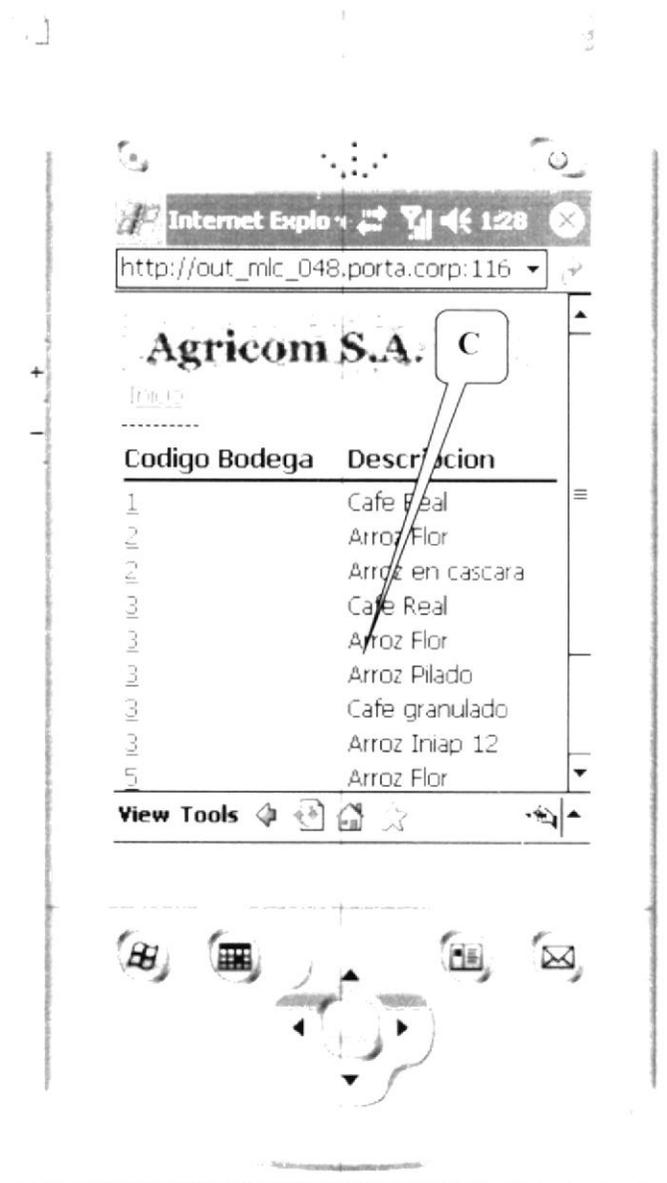


Figura 6.54. Consulta requerimientos 2

Descripción de Campos

A	Tipos de consultas de requerimientos
B	Acceso a consulta mas detallada
C	Resultado de la consulta con mayor información

Tabla 6.32 Descripción Página Mobil Consulta de Requerimientos

6.6.4 PÁGINA DE COTIZACIÓN

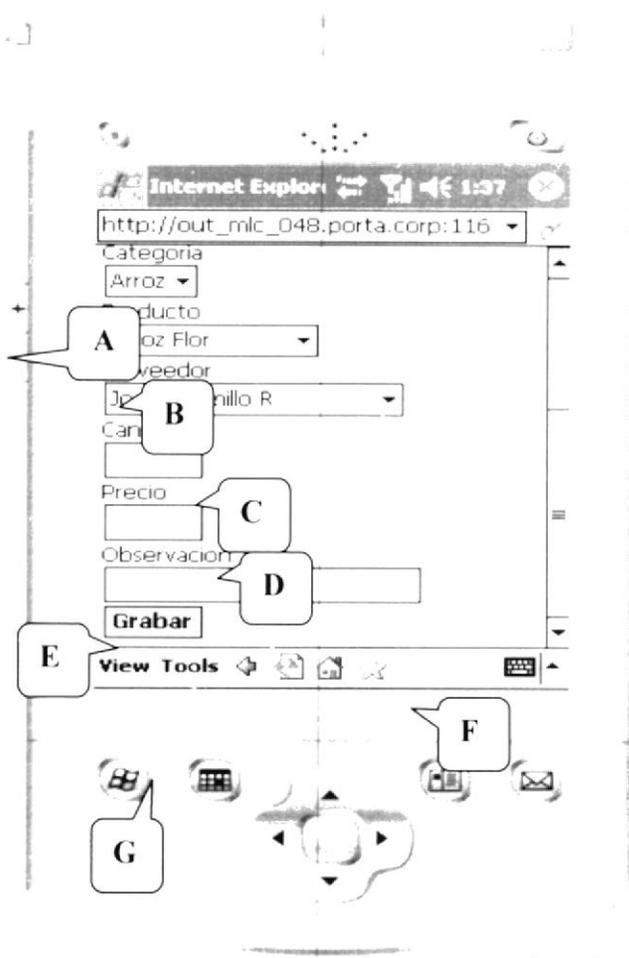


Figura 6.55. Cotización comprador

Descripción de Campos

A	Ingresar categoría
B	Ingresar producto
C	Ingresar el proveedor
D	Registro de la Cantidad cotizada
E	Registro del precio cotizado
F	Observación sobre la negociación actual

Tabla 6.33 Descripción Página Mobil Cotización Comprador



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



Anexo A

Conocimientos de Computación

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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

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

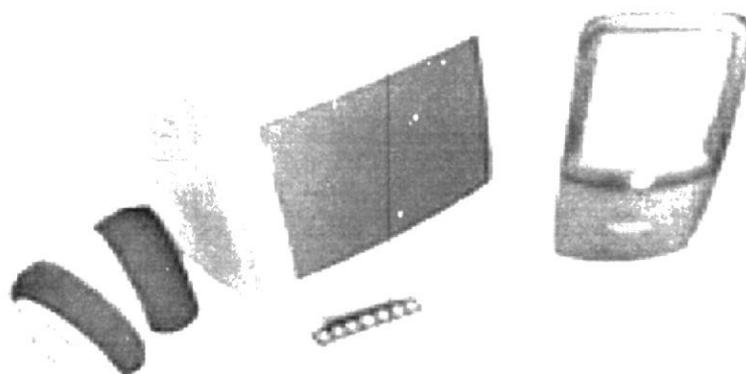


Figura A.1 Componentes del teclado

A.2. UNIDAD DE ENTRADA

A.2.1 EL TECLADO

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

El teclado es el dispositivo de entrada estándar de cualquier PC, sin éste no nos podríamos comunicar con ella. Si bien hay otros dispositivos de entrada capaces de comunicarse con la PC, el ingreso de datos se hará principalmente por el teclado. Podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir; por lo cual su manejo es muy similar.

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

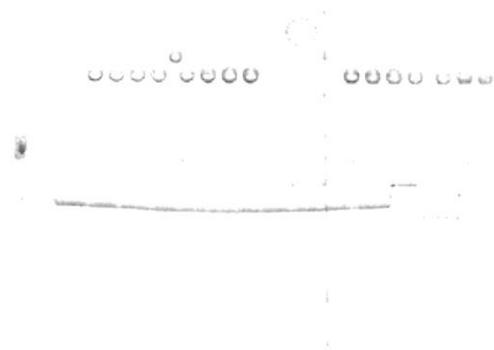


Figura A.2 Teclado

- **Teclas Alfanuméricas o alfabéticas**

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

(
8 {



Figura A.3 Teclas Alfanuméricas

Las teclas alfanuméricas las describimos a continuación:

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

Tabla A.1 teclas alfanuméricas



• Teclas de Función o fila de teclas F

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



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Figura A.4 Teclas Alfanuméricas

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

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

Tabla A.2 Teclas de función

• Teclado Numérico

Compuesto por teclas de números y los signos de operaciones matemáticas /, *, - y +. Están ubicadas en el extremo derecho del teclado. Permiten ingresar números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos básicos y mover el cursor. Cada tecla tiene una función secundaria (indicada en la parte inferior) que se activa

pulsando la tecla Bloqueo Numérico (BLOCK NUM), situada en la esquina superior izquierda de este teclado. Para utilizar las teclas numéricas debe estar activado este modo. Si está desactivado, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.



Figura A.5. Teclado Numérico.

- **Teclado de Navegación o edición**

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

Figura A.6 Teclado de Navegación.

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

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

Tabla A.3 Teclas direccionales

A.2.2 EL MOUSE

Es una unidad física externa al computador que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa son básicamente comandos y posiciones en pantalla. En la actualidad, todas las Pcs se venden con este dispositivo incluido.

El botón izquierdo se usa para hacer clic sobre botones (o vínculos Web) a fin de activar una función, abrir una ventana, etc. El botón derecho sirve para abrir menús contextuales en un punto cercano a la posición del puntero en la pantalla; al activar el comando deseado, el menú desaparece.

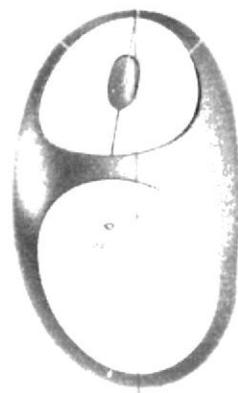


Figura A.7 Mouse

El botón rueda situado entre los botones derecho e izquierdo permite ascender o descender por una página, hoja de cálculo, imagen, etc.



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

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

Tabla A.4 Descripciones del mouse

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

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

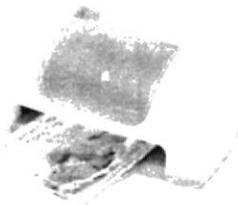
Tabla A.5 Punteros del mouse

A.3. UNIDAD DE PROCESO

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

A.4. UNIDAD DE SALIDA

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

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



A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

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

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

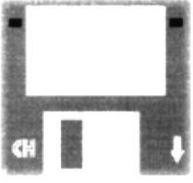
	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación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

Tabla A.6 Unidades de salida



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



Anexo B

Glosario de Términos

B.1. GLOSARIO TERMINOS



A

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.

La computadora ejecutará una operación de “escritura” cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla

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.

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 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.

ASCII: (American Standard Code For Information Interchange ó Código numérico estándar). Utilizado por las computadoras para representar todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, así como también números y signos de puntuación. Existen 128 códigos ASCII, los cuales pueden ser representados mediante números binarios del 0000000 al 11111111.

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.

@: (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.

B



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

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.

Bps: (Bits per Second). Medida que representa la rapidez con que los bits de datos se transmiten a través de un medio de comunicaciones. Por ejemplo: un módem de 28.8 Kbps es capaz de transferir 28.800 bits por segundo.

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) pueden 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. En caso afirmativo, los datos se devuelven al procesador. En caso negativo se produce un acceso normal a memoria. La caché es útil cuando los accesos a RAM son lentos respecto a la velocidad del microprocesador ya que es más rápida que la memoria RAM principal.

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).

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

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.

Click: 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.

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.

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.

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.

Curul: Curul son las dignidades en que cada candidato esta participando para cada elección.

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: 172.16.255.255.

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.

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. Por ejemplo, AR (Argentina), .PY (Paraguay), .US (Estados Unidos de América), .ES (España), .AU (Australia), etc.

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.

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

Documentación: Manual escrito que detalla el manejo de un sistema o pieza de hardware.



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.

DVD: (Digital Versatile Disc ó Disco Versátil Digital). Disco que sirve para almacenar más datos de contenido digital, como música o vídeo, 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.

Extranet: Extensión de una intranet corporativa que utiliza tecnología de World Wide Web para facilitar la comunicación con los proveedores y clientes de la organización.

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 GIFs 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).

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

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.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

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.

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.

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.

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 ultimo se bajar, compilan y ejecutan al ser invocados por la página.

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



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

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: (MODulator, 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.



MP3: Formato de archivos de sonido, notable por su calidad y nivel de compresión.

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.

Netiquette: (Etiqueta de la red). Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

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/cicyt/index.asp.

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: /cicyt/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.



BIBLIOTEC
CAMPU
PEÑA

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 más 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.

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

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.microsoft.com>.

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

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

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).

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

W3C: (World Wide Web Consortium). Organización apadrinada por el MIT y el CERN, entre otros, cuyo fin es el establecimiento de los estándares relacionados con la WWW.

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.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENÁ

espol
Biblioteca

CIB
004.68
[C.1] JAR



D - 40995