

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACION

Previo a la obtención del título de

Analista de Sistemas

T e m a :

**Sistema de Inspecciones, Visitas e
Instalaciones SIVI**

Manual de Usuario

A u t o r e s :

Christian Montero

Ma. Gabriela Sánchez

D I R E C T O R :

Mba. Juan Carlos García

Lsi. Alex Espinoza

Año 2009

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 INSPECCIONES, VISITAS E
INSTALACIONES SIVI

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:
CHRISTIAN MONTERO
MA. GABRIELA SANCHEZ

DIRECTOR
MBA. JUAN CARLOS GARCIA
LSI. ALEX ESPINOZA

AÑO
2009

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a mi madre, quienes me han dado la fortaleza necesaria para llegar hasta este punto, a todas aquellas personas que con buenos consejos me ayudaron a seguir adelante. **GRACIAS.**

Ma. Gabriela Sánchez

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios, a mis padres que con su apoyo, esfuerzo y amor me han guiado para llegar a este momento, mi primer triunfo y es para ustedes.
GRACIAS.

Christian Montero

DEDICATORIA

A todas las personas que hicieron posible en que llegara a cumplir esta meta, a los que me alentaban cuando tropezaba. Dedico este triunfo a mi madre.

Ma. Gabriela Sánchez

DEDICATORIA

Para todas las personas que hicieron posible que llegara a cumplir el objetivo deseado, a los que me alentaban día a día, y me daban ánimos cuando cometía un error. En fin este triunfo va dedicado a mis padres.

Que Dios bendiga a mis **PADRES**.

Christian Montero

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este trabajo final de graduación me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, a la ***Escuela Superior Politécnica del Litoral***.

(Reglamento de Graduación de Pregrado de la ESPOL).

**FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE
GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Juan Carlos Garcia', written over a horizontal line.

MAE. JUAN CARLOS GARCIA

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alex Espinoza', written over a horizontal line.

LCDO. ALEX ESPINOZA

**FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE
GRADUACIÓN**



CHRISTIAN MONTERO



MA. GABRIELA SÁNCHEZ

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1 GENERALIDADES	1
1.1. INTRODUCCION	1
1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL	1
1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
1.4. LO QUE DEBE CONOCER	1
1.5. ORGANIZACION DE ESTE MANUAL	2
1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL	2
1.7. CONVENCIONES TIPOGRAFICAS	2
1.7.1. CONVENCIONES DEL MOUSE	3
1.7.2. CONVENCIONES DEL TECLADO	3
1.8. SOPORTE TECNICO	4
CAPÍTULO 2 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE	1
2.1. REQUERIMIENTOS MINIMOS DE HARDWARE	1
2.2. REQUERIMIENTOS MINIMOS DE SOFTWARE	1
CAPÍTULO 3 EXPLICACIÓN DE LAS INTERFACES GRÁFICAS	1
3.1. DESCRIPCIÓN	1
3.2. QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS XP	2
3.2.1. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS	2
3.2.2. INICIAR EL TRABAJO DESDE EL MENU INICIO	3
3.3. VER EL CONTENIDO DE SU PC	4
3.4. BUSCAR RAPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA	5
3.5. EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS	6
3.6. MANTENIMIENTO DE LA PC	7
3.6.1. HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS	7
3.6.2. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO	9
CAPÍTULO 4 CARACTERISTICAS DEL SISTEMA SIVI	1
4.1 APLICACIÓN DE ESCRITORIO	1
4.1.1 ROLES	2
4.1.2 MENU PRINCIPAL	4
4.1.3 MENU DE TAREAS	6
4.2 APLICACION PARA MOVIL	14
4.2.1 MENU DE TAREAS	16

ANEXO A CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN	1
A.1.1. CONOCIENDO LA COMPUTADORA	1
A.2. UNIDAD 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	9
ANEXO B GLOSARIO	1
B.1.1. GLOSARIO DE TERMINOS	1
A	1
B	2
C	3
D	4
E	5
F	6
G	6
H	7
I	7
J	8
K	8
L	8
M	9
N	9
P	10
R	10
S	11
T	11
U	12
V	13

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 3

FIG. 3-1. PANTALLA DE AYUDA DE WINDOWS.....	1
FIG. 3-2. BARRA DE TAREAS.....	2
FIG. 3-3. CONTENIDO DE MI PC.....	4
FIG. 3-4. BUSCANDO ARCHIVOS O CARPETAS.....	6
FIG. 3-5. EXPLORANDO LA PC.....	7
FIG. 3-6. ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACION.....	8
FIG. 3-7. PANTALLA PARA INCLUIR EN LA COPIA DE SEGURIDAD.....	9
FIG. 3-8. PANTALLA DE SELECCIÓN DE UNIDAD.....	9
FIG. 3-9. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO.....	10
FIG. 3-10. LIBERADOR DE ESPACIO – OTRAS OPCIONES.....	10

CAPÍTULO 4

FIG. 4-1. PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA.....	1
FIG. 4-2. PANTALLA PRINCIPAL DEL SISTEMA SIVI.....	3
FIG. 4-3. CONSULTA DE USUARIOS.....	4
FIG. 4-4. PANTALLA DE INGRESO O MODIFICACIÓN- USUARIO.....	5
FIG. 4-5. ARCHIVO EXCEL – REPORTE DE USUARIOS.....	5
FIG. 4-6. MENÚ DE TAREAS.....	6
FIG. 4-7. CALENDARIO DE INGRESO – CITAS CON CLIENTES.....	8
FIG. 4-8. MENÚ DE CONTEXTO – INTERACCIÓN CON LAS CITAS.....	8
FIG. 4-9. GOOGLE MAP – DIRECCIÓN DE CLIENTE.....	9
FIG. 4-10. MENÚ DE CONTEXTO – DETALLE DE UNA CITA.....	9
FIG. 4-11. DETALLE DE UNA CITA.....	9
FIG. 4-12. CALENDARIOS SECUNDARIOS.....	10
FIG. 4-13. PANTALLA DE INGRESO O MODIFICACION - CITAS.....	10
FIG. 4-14. PANTALLA DE CONSULTA - PERSONAS.....	11
FIG. 4-15. PANTALLA DE INGRESO - PERSONA.....	11
FIG. 4-16. ARCHIVO EXCEL – REPORTE DE PERSONAS.....	12
FIG. 4-17. GRÁFICO DE VISITAS MENSUALES POR VENDEDOR.....	12
FIG. 4-18. GRÁFICO DE INSPECCIONES MENSUALES POR INSPECTOR.....	13
FIG. 4-19. GRÁFICO DE INSTALACIONES POR TÉCNICO.....	13
FIG. 4-20. PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA MÓVIL.....	15
FIG. 4-21. MENÚ DE PRINCIPAL.....	16
FIG. 4-22. FILTRO DE BÚSQUEDA DE CITAS DE VISITAS POR FECHA.....	17

FIG. 4-23. LISTA DE CITAS DE VISITAS.....	18
FIG. 4-24. VISITA – DETALLE DE CITA.....	19
FIG. 4-25. INGRESO – DETALLE DE VISITA.....	20
FIG. 4-26. FILTRO DE BÚSQUEDA DE CITAS DE INSPECCIONES POR FECHA.....	21
Fig. 4-27. LISTA DE CITAS DE INSPECCIONES.....	22
FIG. 4-28. INSPECCIÓN – DETALLE DE CITA.....	23
FIG. 4-29. INGRESO – DETALLE DE INSPECCIÓN.....	24
FIG. 4-30. FILTRO DE BÚSQUEDA DE CITAS DE INSTALACIONES POR FECHA.....	25
FIG. 4-31. LISTA DE CITAS DE INSTALACIONES.....	26
FIG. 4-32. INSTALACIÓN – DETALLE DE CITA.....	27
FIG. 4-33. INGRESO – DETALLE DE INSTALACIÓN.....	28

CAPÍTULO 1

GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCION

En éste Capítulo se describen los objetivos principales del **Sistema SIVI**, y una breve explicación del manejo de éste manual y a quien*es está dirigido.

Contiene información de cómo utilizar el Sistema SIVI detallado con facilidad tanto que el usuario final y el administrador pueden manipular el Sistema con completa seguridad.

Lea el manual antes y/o durante la utilización del sistema, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus opciones.

Por medio de esta guía todo usuario pueda conocer las opciones y aprovechar al máximo el sistema.

1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

Este manual tiene como objetivo facilitar conocimientos al usuario acerca del funcionamiento y manejo del Sistema SIVI para interactuar con el mismo de una manera más fácil y rápida:

- ✧ Guiar al usuario para familiarizarse y utilizar el computador.
- ✧ Requerimientos mínimos de instalación para el sistema.
- ✧ Guía y requisitos para la instalación de Microsoft .Net 2005, Infragistics y Microsoft SQL Server 2000.
- ✧ Detallar el alcance del sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones del sistema.
- ✧ Los estándares de pantallas usados en el sistema.

1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido al usuario final que está involucrado en la utilización del sistema y en la aplicación para dispositivo móvil.

1.4. LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que debe de tener el usuario final que operara el Sistema y deberá utilizar este manual son:



- ✧ Conocimientos básicos de informática basada en ambiente Windows XP.
- ✧ Tener experiencia en manejo de calendarios similares a Microsoft Outlook Express.

1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual ha sido organizado metódicamente en capítulos para un mejor entendimiento de los usuarios que requieran de su utilización, a continuación se detallan los capítulos que constan en el mismo:

GENERALIDADES	
Capitulo 1	Generalidades
INSTALACIÓN	
Capitulo 2	Requerimiento de Hardware y Software
Capitulo 3	Explicación de Interfaz Gráfica
OPERACIÓN	
Capitulo 4	Características del Sistema SIVI Versión Desktop
Capitulo 5	Características del Sistema SIVI Versión Móvil
ANEXOS	
Anexo A	Conocimientos de Computación
Anexo B	Glosario de Términos

1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este Manual de Usuario contiene una explicación ilustrativa en forma detallada facilitando el entendimiento de las opciones del sistema SIVI. Estas explicaciones deben seguir los usuarios paso a paso para el mantenimiento del Sistema, incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Para poder utilizar el sistema SIVI, es importante que entienda las convenciones tipográficas y los términos utilizados en el mismo.

1.7.1. CONVENCIONES DEL MOUSE

TÉRMINO	SIGNIFICADO
“Señalar”	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

1.7.2. CONVENCIONES DEL TECLADO

TÉRMINO	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)	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
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.



1.8. SOPORTE TÉCNICO

Cuando un usuario inicia por primera vez a usar un sistema siempre tiene dudas sobre el uso del mismo, para eso fue elaborado este manual el cual servirá para despejar dudas acerca del Sistema SIVI.

Para obtener una consulta más a fondo y detallada sobre el Sistema, debe contactarse con la Oficina de la ESCUELA DE DISEÑO Y COMPUTACION (EDCOM).

CAPÍTULO 2

REQUERIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE



2. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

A continuación se detalla los requerimientos tanto a nivel de hardware y software para la correcta instalación y funcionamiento del Sistema SIVI.

2.1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

CANTIDAD	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
-01- Servidor	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Procesador Core 2 Duo 2.2 Ghz. ✘ Memoria 2 Gb. Exp 8 Gb. ✘ Disco Duro 150 Gb. ✘ Monitor 17" V570. ✘ Tarjeta de Red 10/100. ✘ Unidad de CD-ROM 52x. ✘ Teclado Expandido 101 teclas. ✘ Mouse de 3 botones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Redes (1).



2.2. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE
Sistema Operativo	✘ Microsoft Windows XP
Programa de Diseño	✘ Microsoft .Net 2005
Base de Datos	✘ Microsoft SQL Server 2000
Lenguaje de Programación	✘ C#, Infragistic
Software Antivirus	✘ Kaspersky, Norton Antivirus, Mac Caffee,
Para Red	Panda, Nod32, etc



CAPÍTULO 3

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

3. EXPLICACIÓN DE LAS INTERFACES GRÁFICAS

3.1. DESCRIPCIÓN

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**, una lista de temas en **Índice**, y podrá buscar un texto determinado mediante la ficha **Búsqueda**.

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

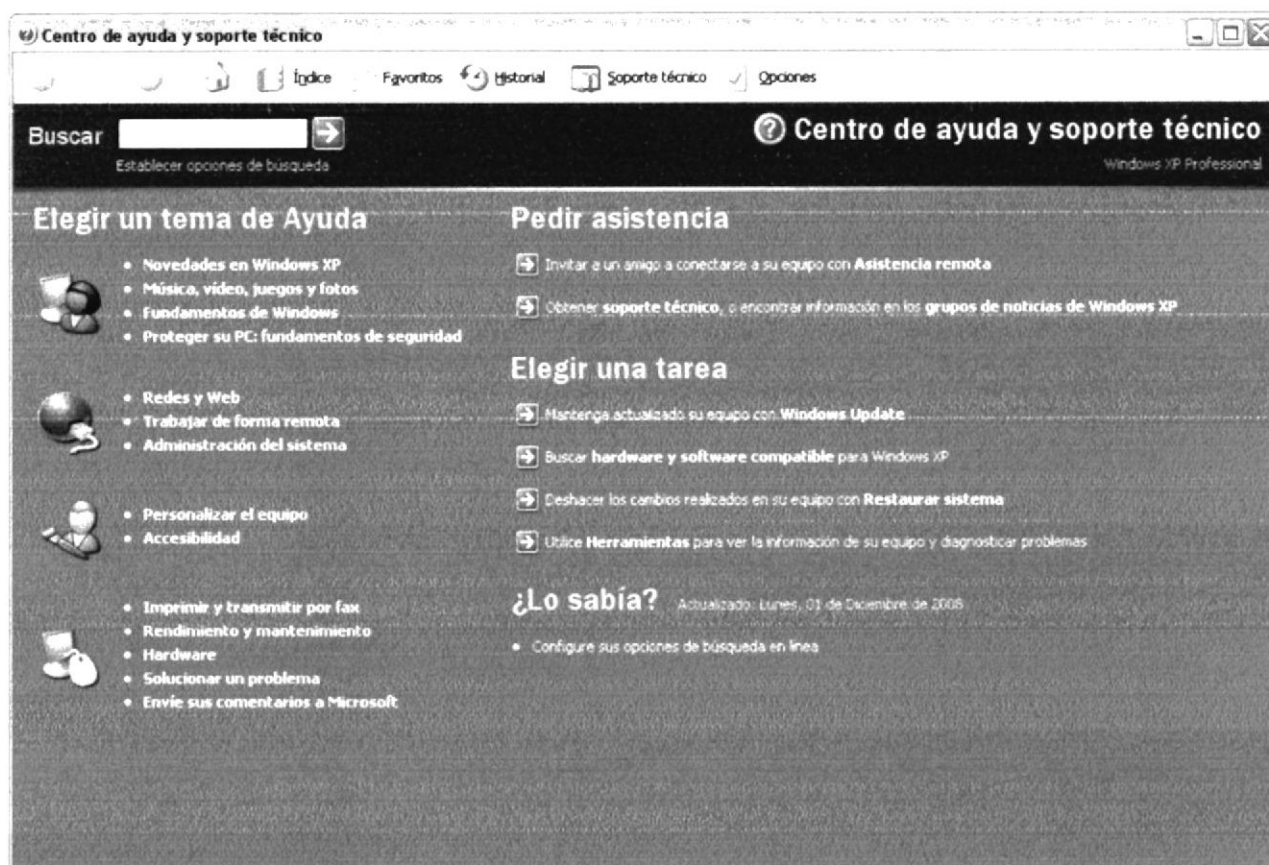






FIG. 3-1. PANTALLA DE AYUDA DE WINDOWS.

Nota: Algunos temas de Ayuda contienen texto azul subrayado. Al hacer clic en el texto azul 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 en el índice de un libro. Si no encuentra la entrada que desea inténtelo con otra.

3.2. QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS XP

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

ICONO	DESCRIPCIÓN
 Mi PC	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
 Mis sitios de red	Haga doble clic en este icono para ver los recursos (impresoras, carpetas y PCs) disponibles en la red, solo si su PC tiene configurada una red.
 Papelera de reciclaje	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Si hace clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y mucho más.

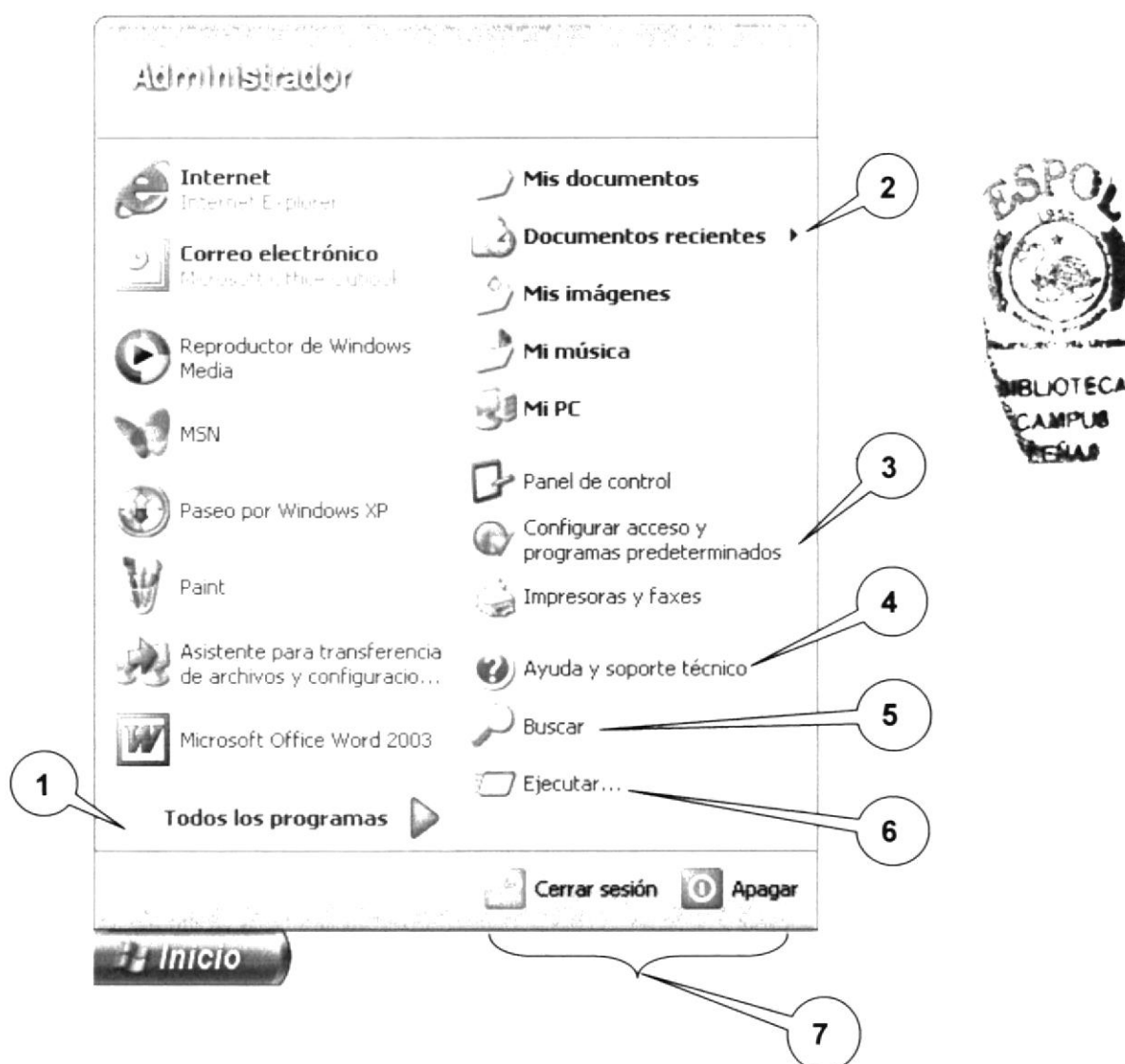
3.2.1. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS



FIG. 3-2. BARRA DE TAREAS.

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

3.2.2. INICIAR EL TRABAJO DESDE EL MENÚ INICIO



ITEM	FUNCIÓN
1	Presenta una lista de programas que podrá iniciar.
2	Presenta una lista de documentos que abrió previamente.
3	Presenta una lista de la configuración del sistema que podrá cambiar.
4	Inicia la Ayuda. Podrá utilizar entonces el Contenido , el Índice y otras fichas para saber como realizar una tarea en Windows.
5	Permite buscar una carpeta, un archivo, un equipo compartido.
6	Inicia un programa o abre una carpeta al escribir un comando en MS-DOS
7	Cierra sesión del usuario en el que se esta trabajando o también apaga, reinicia o suspende su PC.

Dependiendo de su equipo y de las opciones que tenga instalada, es posible que encuentre elementos adicionales en el menú.

3.3. 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.

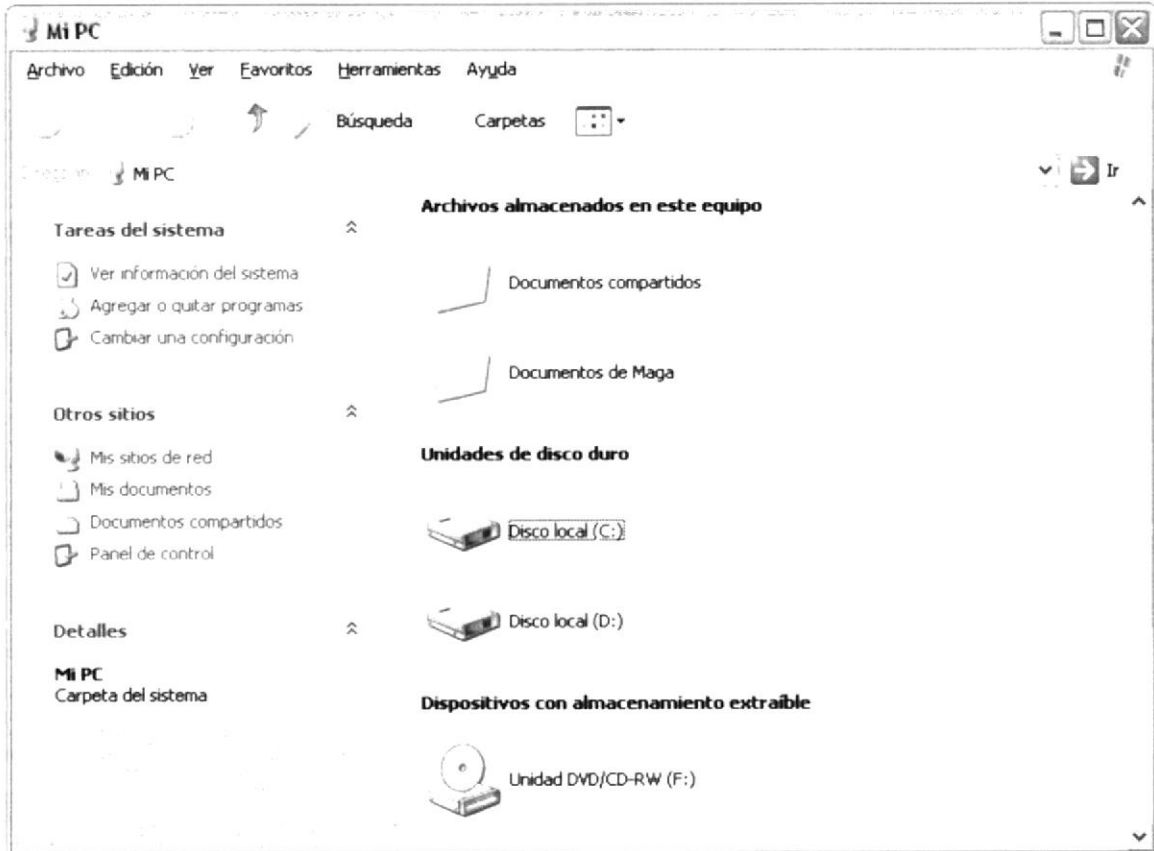



FIG. 3-3. CONTENIDO DE MI PC.

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.

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

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.

3.4. 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 dar 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 dar 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.

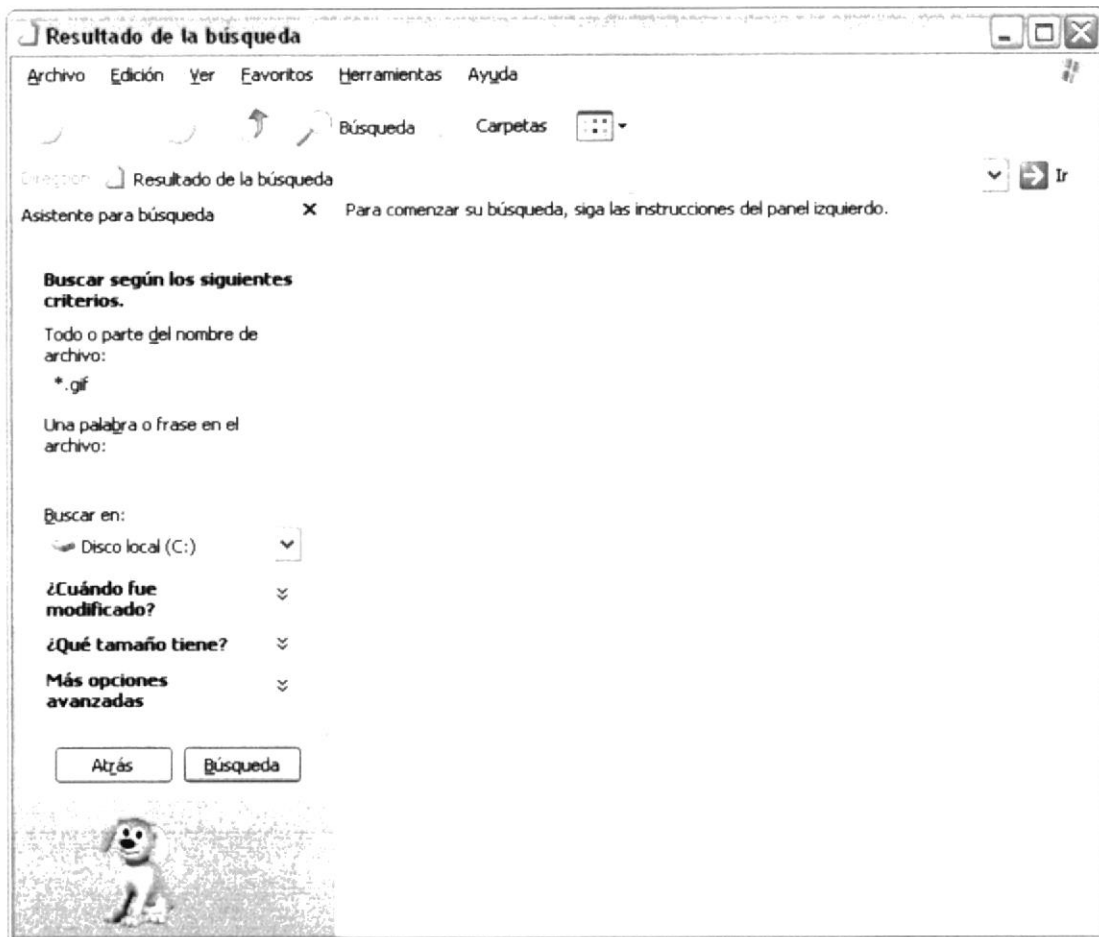


FIG. 3-4. BUSCANDO ARCHIVOS O CARPETAS.

3.5. 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 clic derecho y a continuación clic en **Explorar**. En la parte derecha del Explorador de Windows aparecerá el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija.

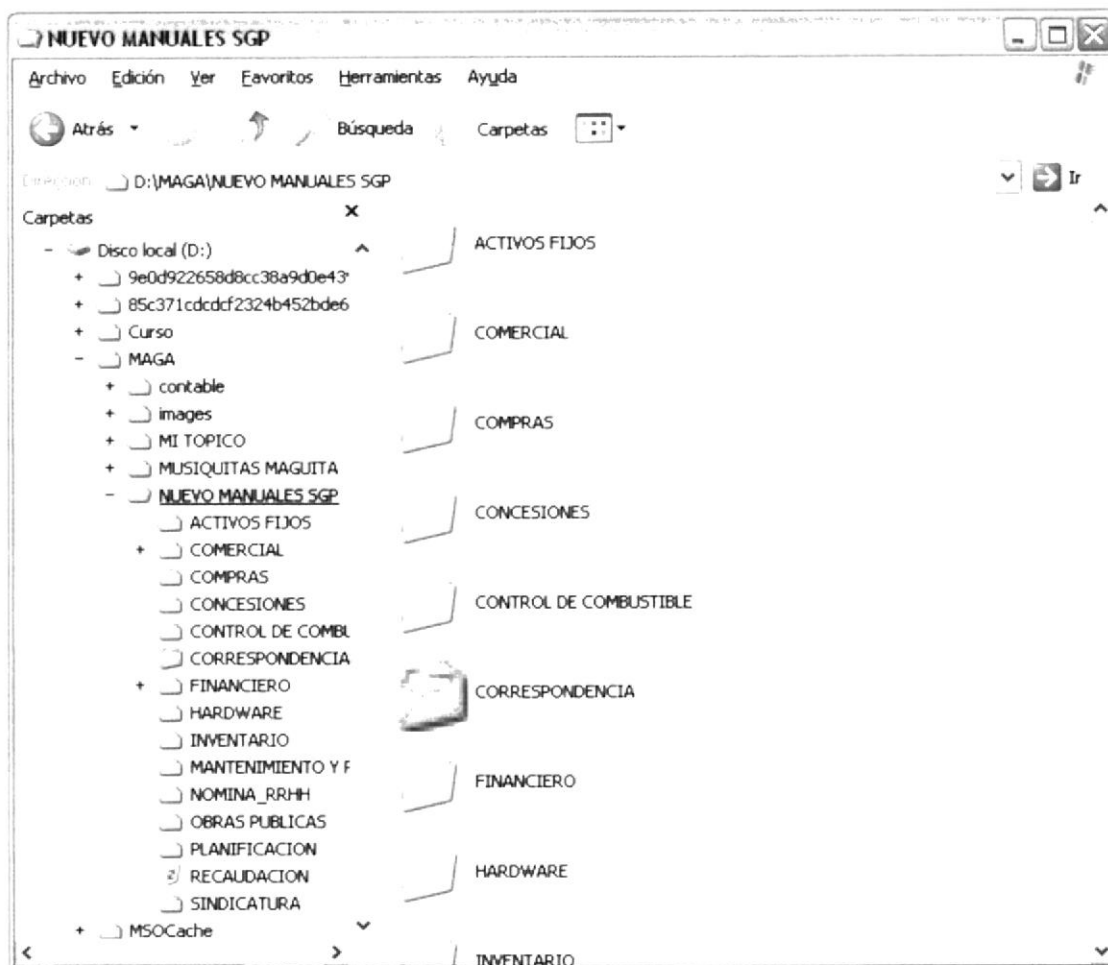


FIG. 3-5. EXPLORANDO LA PC.

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.

3.6. MANTENIMIENTO DE LA PC

3.6.1. HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS COMO BACKUP

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

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 dar clic en **Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Copias de Seguridad**, a continuación, aparecerá la pantalla de Asistente para copia de seguridad o restauración.

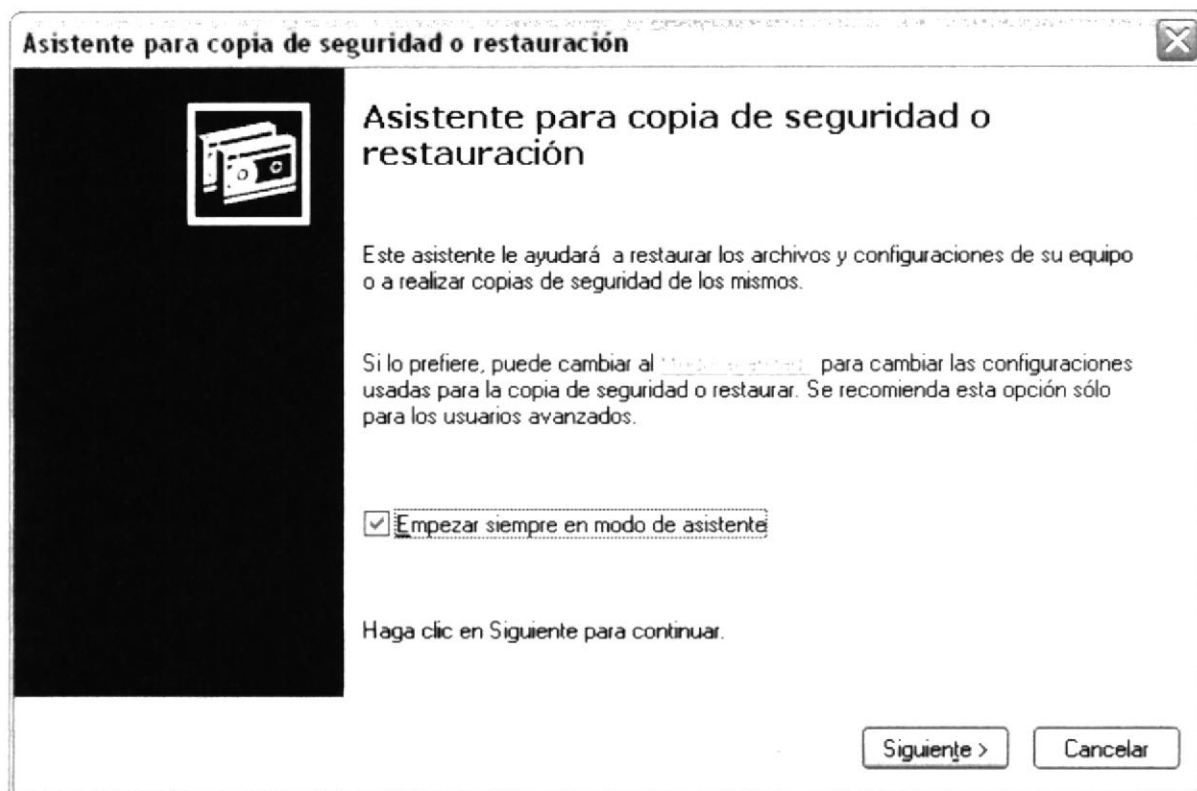


FIG. 3-6. ASISTENTE PARA COPIA DE SEGURIDAD O RESTAURACIÓN.

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 de clic en el botón siguiente y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que se desea copiar.

Si el usuario desea escoger cada una 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.

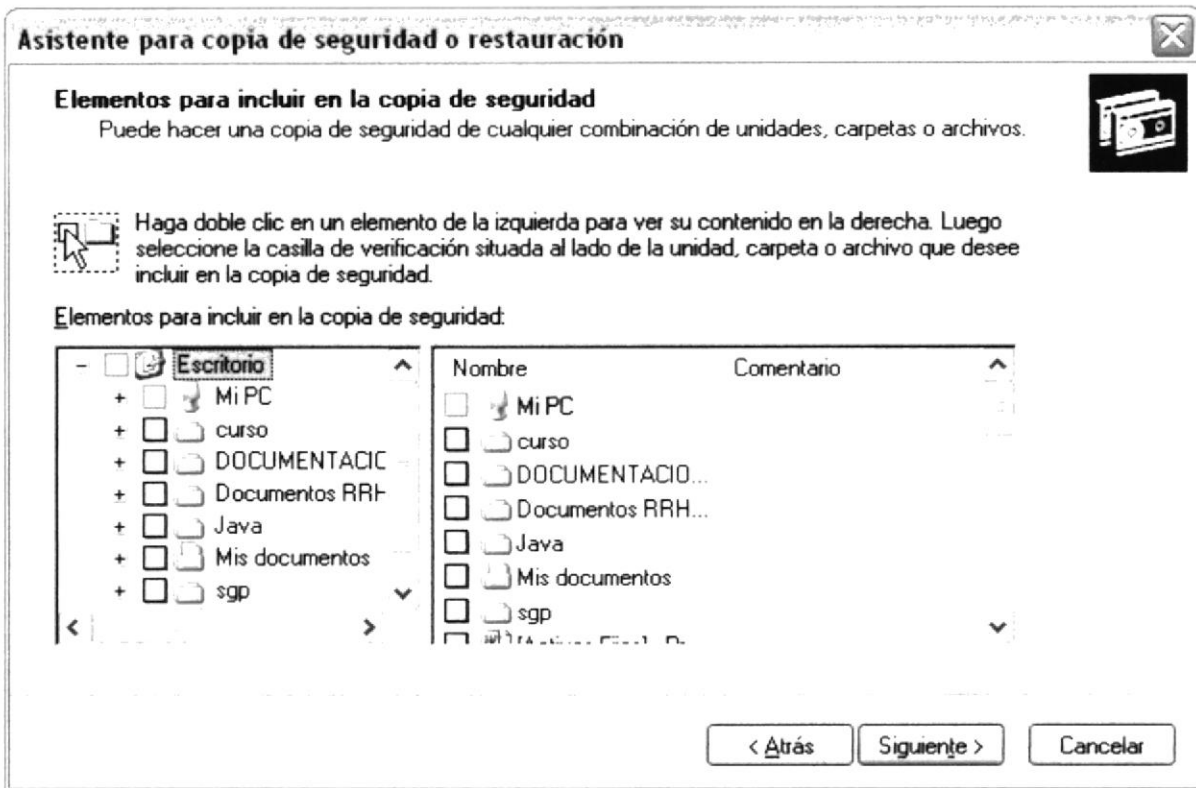


FIG. 3-7. PANTALLA PARA INCLUIR EN LA COPIA DE SEGURIDAD.

3.6.2. 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.

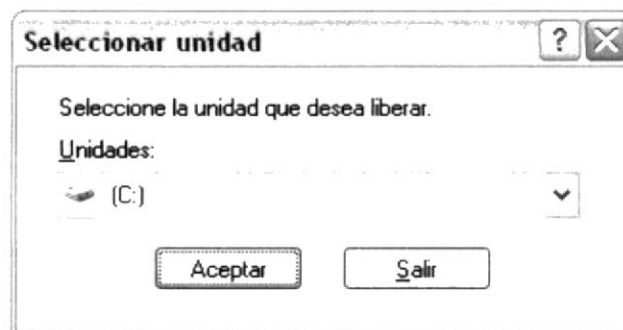


FIG. 3-8. PANTALLA DE SELECCIÓN DE UNIDAD.

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.

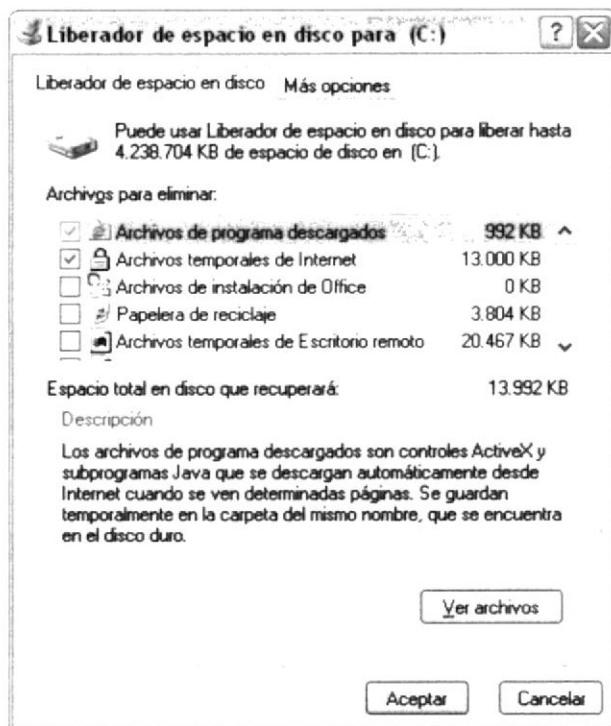


FIG. 3-9. LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO.

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



FIG. 3-10. LIBERADOR DE ESPACIO – OTRAS OPCIONES.

CAPÍTULO 4

CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA SIVI APLICACIÓN DE ESCRITORIO Y MOVIL



4. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA SIVI

4.1 APLICACIÓN DE ESCRITORIO

En este capítulo se explicara en una forma detallada, el funcionamiento del sistema SIVI ilustrada con imágenes para su mejor entendimiento.

Al ingresar al sistema se muestra la pantalla de login en el cual se debe ingresar el usuario y la clave validas del sistema para tener acceso.


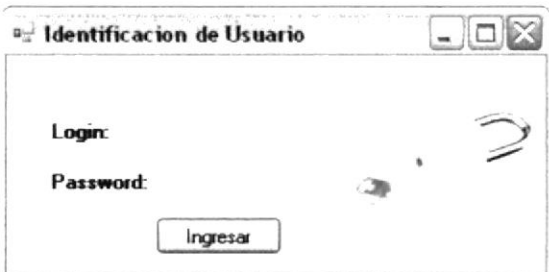
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 1 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Pantalla de acceso al sistema por roles (Administrador, Vendedor, Inspector, Técnico).		
Diseño de Formato de Pantallas		
		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-1. PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA.

4.1.1 ROLES

El sistema tiene roles asignados a los usuarios, con lo cual se controla y da seguridad a la información que se administra desde este sistema.

Cada usuario podrá acceder a la información que le corresponde a cada uno, solo el usuario administrador tiene los privilegios de ver toda la información.

Los perfiles que se usan en el sistema son los siguientes:

ADMINISTRADOR

Controla toda la información de los usuarios del sistema y también tiene todos los privilegios asignados.

VENDEDOR

Los principales privilegios que tiene este rol es el de planificar visitas con los clientes a los cuales se les desea ofrecer el servicio.

Ver direcciones de clientes en Google Map.

También puede visualizar en gráficos, las visitas mensuales que le pertenezcan.

INSPECTOR

Puede ingresar las planificaciones de inspecciones luego de que se realice una visita y en la cual se haya solicitado una inspección para aprobar la instalación del servicio de Internet.

TÉCNITO

Puede ingresar las planificaciones de las instalaciones antes de que se haya aprobado la respectiva inspección.

	<h1>SIVI</h1> <h2>Sistema de Inspección – Visitas e Instalación</h2>	Pág. 2 de 17
---	--	--------------

Para
Fast Internet

Nombre del Archivo:

Fecha de
Actualización: 26/enero/2009

Descripción:
Menú principal del Sistema SIVI.

Diseño de Formato de Pantallas

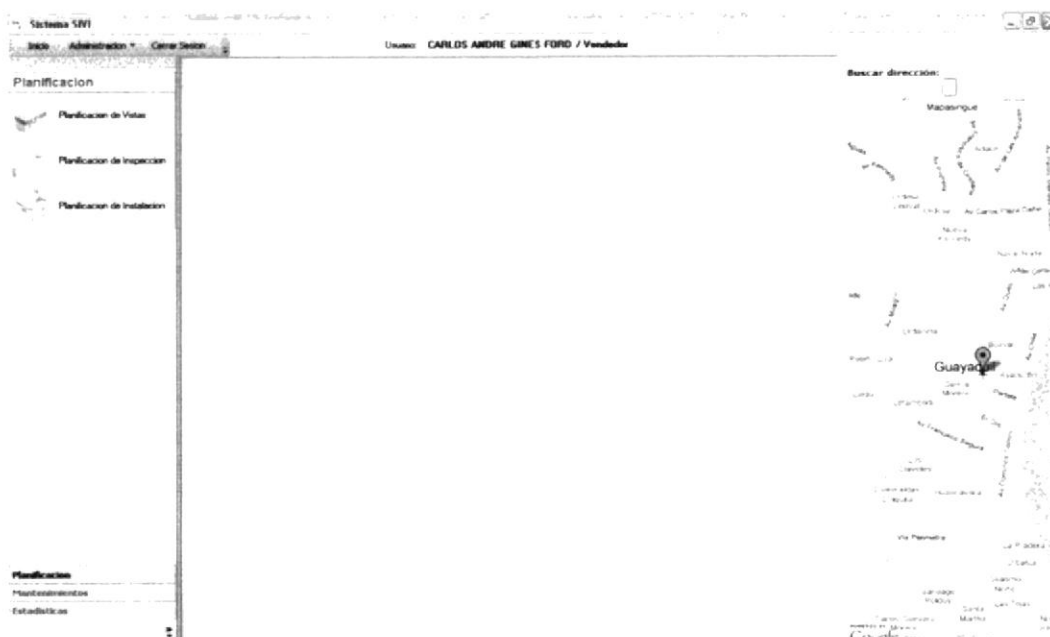


FIG. 4-2. PANTALLA PRINCIPAL DEL SISTEMA SIVI.



Autores:
 Maria Gabriela Sánchez García
 Christian Andres Montero

4.1.2 MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal encontrará las siguientes opciones:

- ✖ Inicio.
- ✖ Administración.
- ✖ Cerrar Sesión.

INCIPIO

Muestra la pantalla de inicio del sistema, el cual consta de las graficas mensuales de las visitas, inspecciones o instalaciones según el rol del usuario que ingreso en el sistema.

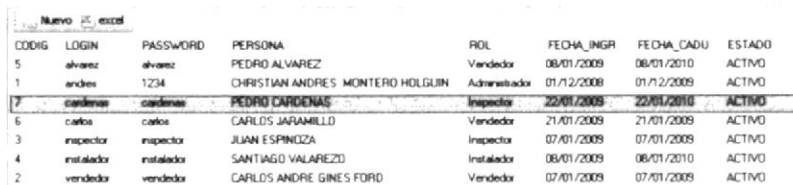
ADMINISTRACIÓN

Permite realizar la administración de los usuarios, en el cual se puede consultar, editar, ingresar o eliminar los usuarios del sistema.

USUARIOS

Esta opción es solo accesible para los usuarios que tienen perfil de administrador. Desde aquí se pueden crear los nuevos usuarios que podrán entrar al sistema con su perfil respectivo.

Cuando entre a esta opción aparecerá una pantalla con todos los usuarios ingresados en el sistema.



CODIG	LOGIN	PASSWORD	PERSONA	ROL	FECHA_INGR	FECHA_CADU	ESTADO
5	alvarez	alvarez	PEDRO ALVAREZ	Vendedor	08/01/2009	08/01/2010	ACTIVO
1	andres	1234	CHRISTIAN ANDRES MONTERO HOLGUIN	Administrador	01/12/2008	01/12/2009	ACTIVO
7	cardenas	cardenas	PEDRO CARDENAS	Inspector	22/01/2009	22/01/2010	ACTIVO
6	carlos	carlos	CARLOS JARAMILLO	Vendedor	21/01/2009	21/01/2009	ACTIVO
3	inspector	inspector	JUAN ESPINOZA	Inspector	07/01/2009	07/01/2009	ACTIVO
4	instalador	instalador	SANTIAGO VALAREZO	Instalador	08/01/2009	08/01/2010	ACTIVO
2	vendedor	vendedor	CARLOS ANDRE GINES FORD	Vendedor	07/01/2009	07/01/2009	ACTIVO

FIG. 4-3. CONSULTA DE USUARIOS.

Si desea crear un usuario nuevo presione el botón “Nuevo” y aparecerá un formulario para poder ingresar todos los datos del usuario.

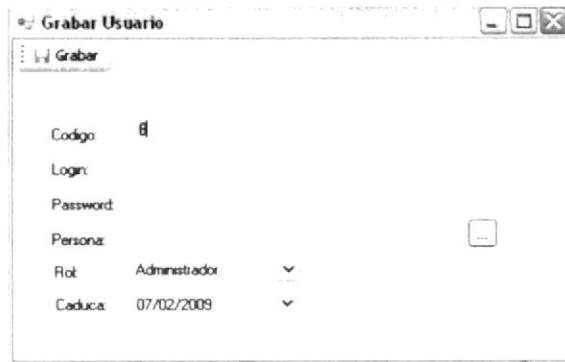


FIG. 4-4. PANTALLA DE INGRESO O MODIFICACIÓN- USUARIO.

También se puede exportar a Excel la lista de usuarios que se presenta, presionando en el botón llamado "Excel".



FIG. 4-5. ARCHIVO EXCEL – REPORTE DE USUARIOS.

CERRAR SESIÓN

Cierra la sesión actual y permitiendo ingresar un nuevo usuario si se lo desea.

4.1.3 MENÚ DE TAREAS


	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 3 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Desde este menú se pueden ingresar las planificaciones de las visitas, inspecciones e instalaciones respectivas. También se podrán ingresar los datos de las personas como clientes o empleados de la empresa y ver las estadísticas de las planificaciones pertenecientes a cada usuario del sistema.		
Diseño de Formato de Pantallas		
		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-6. MENÚ DE TAREAS.

El menú consta de los siguientes submenús:

- ✧ **Planificación.**
- ✧ **Mantenimientos.**
- ✧ **Estadísticas.**



PLANIFICACIÓN

Este menú es el más importante proceso del sistema SIVI el cual permite a los empleados planificar sus trabajos que van a realizar en ciertas fechas futuras.

Los empleados usaran esta opción y podrán revisar sus citas ingresadas de una forma muy sencilla muy parecida a una agenda electrónica.

PLANIFICACIÓN DE VISITAS

Los usuarios que tengan perfil de vendedor podrán ingresar y consultar sus visitas por medio de una interfaz amigable al usuario el cual es un calendario interactivo. En cada día se puede ingresar citas con los clientes.

PLANIFICACIÓN DE INSPECCIÓN

En esta opción todos los inspectores van a ingresar sus citas de inspecciones con los clientes en el calendario. Estas citas que van a realizar con el cliente es para verificar si el servicio que ellos desean contratar es factible poder ser instalado físicamente en el lugar donde desea el cliente.

Estas inspecciones se realizan al cliente que han tenido anteriormente una visita de los vendedores.

PLANIFICACIÓN DE INSTALACIÓN

Los instaladores o técnicos usan esta opción para hacer lo mismo que los vendedores e inspectores, lo cual es planificar sus citas. Un lugar donde fue requerido instalar el servicio de Internet por el cliente fue inspeccionado previamente y si el inspector indica que es factible instalar el servicio en dicho lugar se procede a planificar la instalación del cliente.

Nota: La herramienta del calendario se usa para planificar las visitas, inspecciones o instalaciones, y se presenta con un calendario mensual con tamaño grande para consultar, ingresar y editar las citas de los empleados. También tiene 3 calendarios pequeños que sirven para moverse con los demás meses.

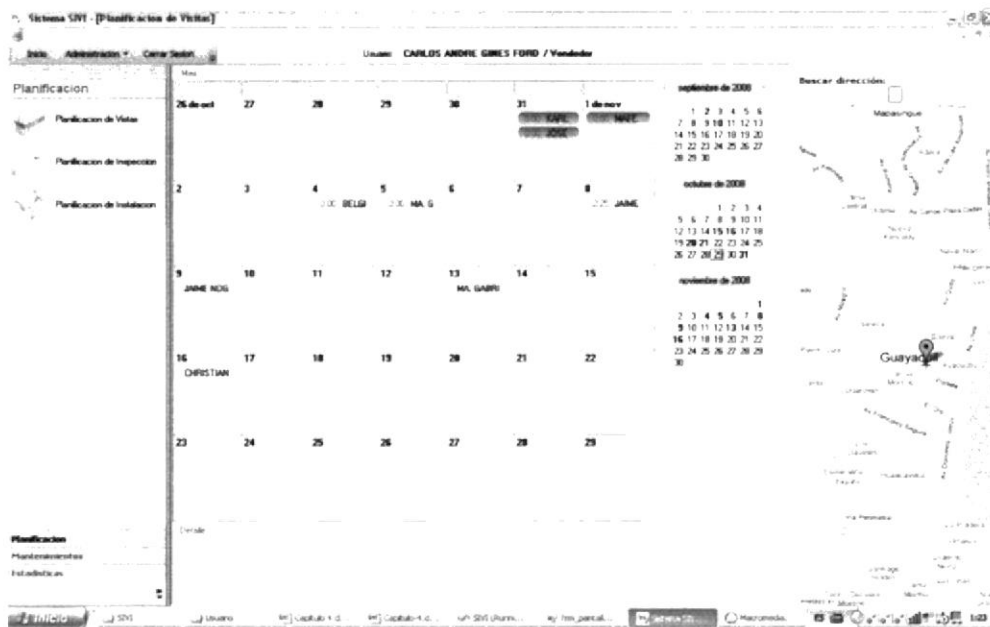


FIG. 4-7. CALENDARIO DE INGRESO – CITAS CON CLIENTES.

En cada cita que se ingresa se puede realizar algunas acciones sobre ellas, haciendo clic y le aparecerá un menú de contexto para escoger la acción a realizar. Las acciones que se pueden realizar son:

- ✧ Ver Google Map.
- ✧ Modificar.
- ✧ Eliminar.
- ✧ Ver Detalles.

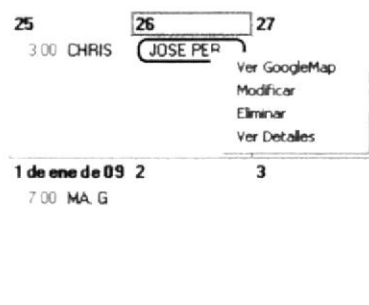


FIG. 4-8. MENÚ DE CONTEXTO – INTERACCIÓN CON LAS CITAS.

El usuario puede ver la dirección del cliente en el mapa que se encuentra en la parte derecha de la pantalla, haciendo clic sobre la visita y escogiendo la opción **“Ver Google Map”**, con esto el mapa de **Google Map** mostrará la dirección del cliente con un icono.



FIG. 4-9. GOOGLE MAP – DIRECCIÓN DE CLIENTE.

En el calendario se mostrarán las visitas pendientes en color azul claro y aquellos que ya han sido atendidas con un color marrón. Las visitas realizadas se pueden ver los detalles haciendo clic sobre ella y escogiendo la opción **“Ver detalle”**.

En los detalles se mostrará lo ocurrido en la cita si es que esta ha sido realizada de lo contrario se mostrará el mensaje **“No existen datos para esta cita”**.



FIG. 4-10. MENÚ DE CONTEXTO – DETALLE DE UNA CITA.

Detalle
 MA. GABRIELA SANCHEZ GARCIA ok
 CARLOS ANDRE GINES FORD
 16/01/2009 0:00:00
 MAPASINGUE, GUAYAQUIL, ECUADOR

FIG. 4-11. DETALLE DE UNA CITA.

Se pueden usar los calendarios pequeños con los cuales el usuario puede ver meses anteriores o posteriores de una manera fácil. Por ejemplo si en el calendario pequeño se posiciona en el mes de diciembre, el calendario grande presenta también el mes de diciembre.



FIG. 4-12. CALENDARIOS SECUNDARIOS.

Se podrá ingresar una nueva cita en el calendario haciendo doble clic sobre el día que desee y le aparecerá una nueva un nuevo formulario listo para ingresar los detalles de la cita. En cada formulario aparecen las opciones de escoger el cliente al cual desea hacer la cita, la fecha, el empleado que está involucrado en la cita (vendedor, inspector o instalador) y un detalle u observación.

Si se desea modificar una cita se debe hacer clic sobre la misma y luego escoger **“Modificar”**, luego de esto aparece el formulario con los detalles de la visita que se desea modificar.



FIG. 4-13. PANTALLA DE INGRESO O MODIFICACIÓN - CITAS.

MANTENIMIENTO

En el menú mantenimiento permite realizar el ingreso de los diferentes datos que serán utilizados para las actividades del sistema.

PERSONAS

En esta opción se podrá ingresar clientes, vendedores, inspectores e instaladores con todos sus datos para luego poder proceder a crear un usuario para su acceso al sistema SIVI.

Cuando haga clic en la opción de Persona aparece una lista con todas las personas ingresadas con sus datos respetivos.



CODIGO	RUC_CEDULA	NOMBRE	TIPO PERSONA	FECHA	ESTADO
4	0906080412	BELGICA HOLGUIN MARTILLO	CLIENTE	16/11/2008	ACTIVO
2	0922283238	CARLOS ANDRE GINES FORD	VENDEDOR	24/08/2008	ACTIVO
8	0924325461	CARLOS JARAMILLO	VENDEDOR	21/01/2009	ACTIVO
3	0922607841	CHRISTIAN ANDRES MONTERO HOLGUIN	CLIENTE	15/11/2008	ACTIVO
13	0923446751	JAIIME NIGALES	CLIENTE	24/01/2009	ACTIVO
20	0909090909	JAIIME VELEZ	INSPECCIONISTA	24/01/2009	ACTIVO
14	0922607843	JOSE PERALES	CLIENTE	24/01/2009	ACTIVO
5	0922608714	JUAN ESPINOZA	INSPECCIONISTA	22/11/2008	ACTIVO
19	0909090909	JUAN ORODRIZ	VENDEDOR	24/01/2009	ACTIVO
17	0909090909	JUAN URQUIZA	INSPECCIONISTA	24/01/2009	ACTIVO
11	0912354678	JUANITO VERGARA	INSTALADOR	24/01/2009	ACTIVO
12	0923412354	KARLA MONTES	CLIENTE	24/01/2009	ACTIVO
1	0901760410	MA. GABRIELA SANCHEZ GARCIA	CLIENTE	23/08/2008	ACTIVO
15	0923456672	MAFER RODRIGUEZ	CLIENTE	12/01/2009	ACTIVO
18	0909090909	MANUEL VERDEZOTO	INSTALADOR	24/01/2009	ACTIVO
16	0922607843	MARIELA CEVALLOS	VENDEDOR	24/01/2009	ACTIVO
7	0933484848	PEDRO ALVAREZ	VENDEDOR	12/12/2008	ACTIVO
10	0921234567	PEDRO CARDENAS	INSPECCIONISTA	22/01/2009	ACTIVO
9	0922564312	SANTIAGO CHAVEZ	CLIENTE	21/01/2009	ACTIVO
6	0992147425	SANTIAGO VALAREZO	INSTALADOR	14/12/2008	ACTIVO

FIG. 4-14. PANTALLA DE CONSULTA - PERSONAS.

Puede ingresar una nueva persona haciendo clic en el botón “Nuevo” y aparecerá un formulario en el cual puede ingresar todos los datos para una persona.



Mantenimiento Persona

Consultar Insertar Actualizar Eliminar

Codigo: 21

Tipo: [v]

Nombre:

Apellido:

Ruc/Cedula:

Escoger Foto

Mail:

Dirección:

Teléfono:

Estado: [v] Fecha Ingreso:

FIG. 4-15. PANTALLA DE INGRESO - PERSONA.

Se puede exportar la lista de personas a un archivo de Excel haciendo clic en el botón llamado “Excel” y con esto se guardara en el disco C:\ de su computador. Luego de que lo guarda lo abre y lo muestra en su computador como un archivo xls.

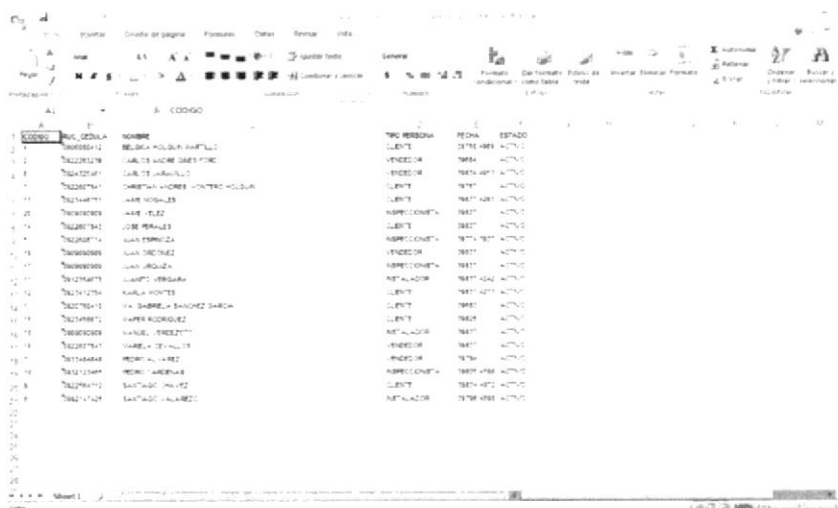


FIG. 4-16. ARCHIVO EXCEL – REPORTE DE PERSONAS.

ESTADÍSTICAS

En las estadísticas se grafican las cantidades de citas asignadas ya sea a un vendedor, inspector o instalador.

VISITAS MENSUALES POR VENDEDOR

Cuando un vendedor ingrese al sistema puede encontrar en este menú la opción de visitas mensuales en la cual le mostrara en forma de consulta y en forma grafica, cuantas visitas ha realizado en cada mes.

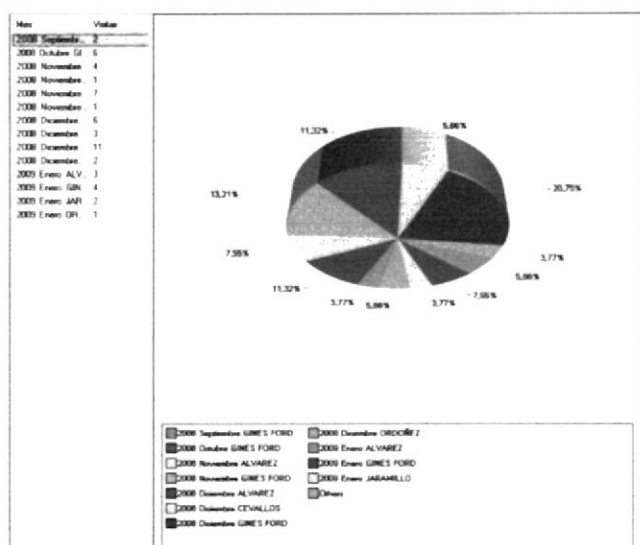


FIG. 4-17. GRÁFICO DE VISITAS MENSUALES POR VENDEDOR.

INSPECCIONES MENSUALES POR INSPECTOR

Cuando un inspector ingrese al sistema puede encontrar en este menú la opción de inspecciones mensuales en la cual le mostrara en forma de consulta y en forma grafica, cuantas inspecciones ha realizado en cada mes.

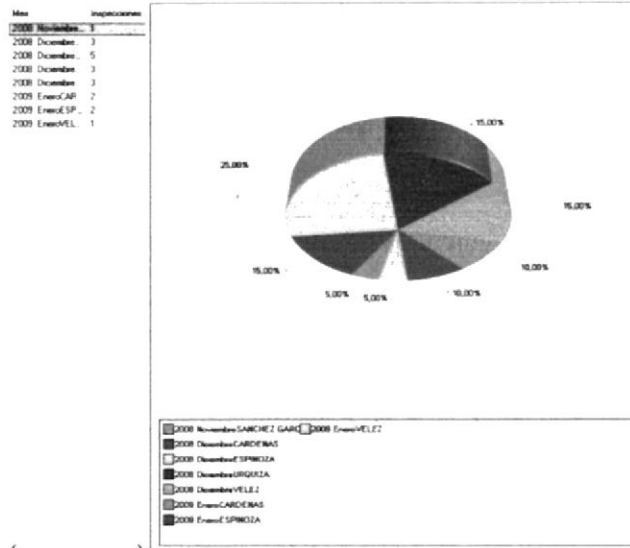


FIG. 4-18. GRÁFICO DE INSPECCIONES MENSUALES POR INSPECTOR.

INSTALACIONES MENSUALES POR TÉCNICO

Cuando un técnico ingrese al sistema puede encontrar en este menú la opción de instalaciones mensuales en la cual le mostrara en forma de consulta y en forma grafica, cuantas instalaciones ha realizado en cada mes.

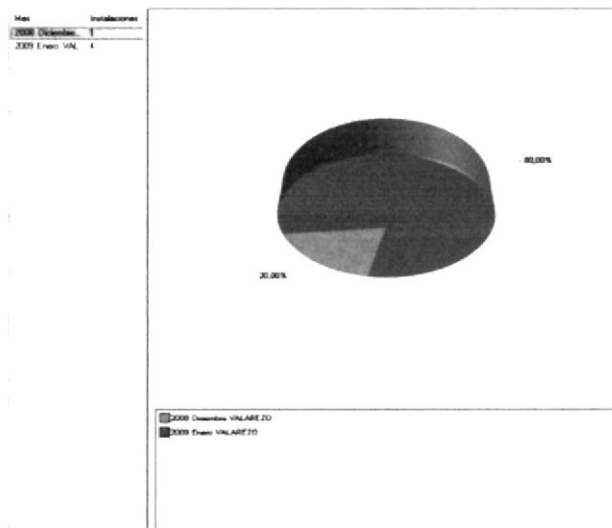


FIG. 4-19. GRÁFICO DE INSTALACIONES POR TÉCNICO.

4.2 APLICACIÓN PARA MÓVIL

En este capítulo se explicará cómo usar el sistema SIVI para móvil, con el cual se explica en forma detallada y grafica para su mejor uso.

¿CÓMO INGRESAR?

Para ingresar al sistema debe colocar en la barra de navegación de su navegador del equipo móvil, la dirección **ip** y el puerto asignado para la aplicación del servidor donde esté instalado el sistema. Por ejemplo la dirección que deben poner puede ser <http://192.168.1.2:1863/Mobi/login.aspx>.

Luego de digitar la dirección aparece la pantalla del login para que se ingrese el usuario y contraseña. Estos usuarios son los mismos que se usan en el sistema para escritorio.



	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 4 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:	Fecha de Actualización: 26/enero/2009	
Descripción: Pantalla de acceso al sistema por roles (Administrador, Vendedor, Inspector, Técnico).		
Diseño de Formato de Pantallas		
		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-20. PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA MÓVIL.

4.2.1 MENÚ DE TAREAS

Después de ingresar al sistema con su usuario y contraseña vera el menú principal desde el cual podrá consultar las citas de visitas, inspecciones e instalaciones. Cada usuario vera las citas que le corresponden al rol que tiene asignado para el sistema, es decir, que por ejemplo un vendedor no podrá ver las inspecciones y un inspector no podrá ver las visitas.

	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 5 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Desde este menú se pueden visualizar las planificaciones de las visitas, inspecciones e instalaciones de cada uno de los empleados que cumplen con el rol de visitador, inspector y técnico.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-21. MENÚ DE PRINCIPAL.


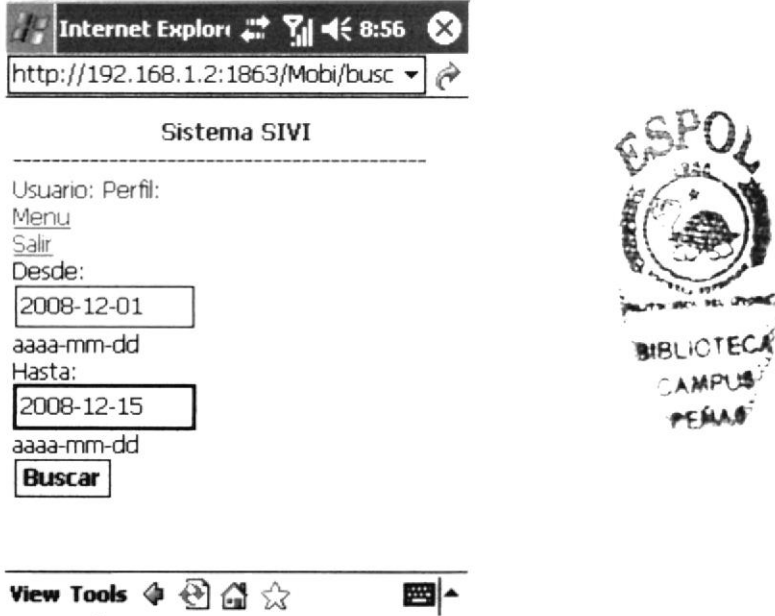
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 6 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Esta opción es usada por los vendedores, los cuales verificaran sus citas pendientes con los clientes y pueden ver los detalles completos haciendo clic sobre cada una de ellas.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-22. FILTRO DE BÚSQUEDA DE CITAS DE VISITAS POR FECHA.

Cuando ingresa a esta opción lo primero que vera será la búsqueda por fechas lo cual podrá filtrar las citas de una manera más sencilla. Si desea regresar al menú haga clic sobre “Menú” y si desea salir haga clic sobre “Salir”.

Luego de ingresar las fechas haga clic sobre el botón buscar y aparecerán las visitas.



	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 7 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Consulta la información de los clientes según el filtro de fechas que se ingresó previamente.		
Diseño de Formato de Pantallas		
		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-23. LISTA DE CITAS DE VISITAS.

Cuando aparece la lista de citas solicitadas se podrá hacer clic sobre cada una y le mostrará el detalle con todos los datos.


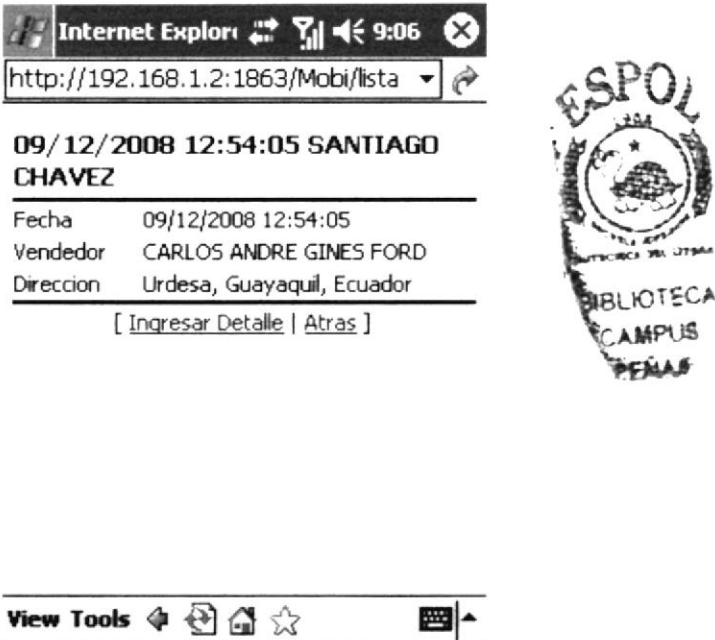

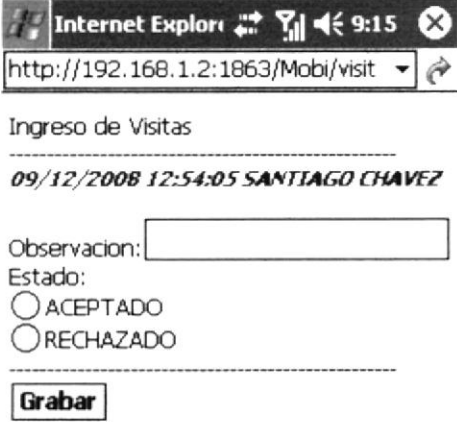
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 8 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Consulta a detalle un registro específico de la lista que se consultó previamente. Puede ingresar los detalles haciendo clic sobre la opción “ Ingresar Detalle ” y aparecerá un formulario donde se ingresan los datos de la visita que se realiza al cliente.		
Diseño de Formato de Pantallas		
		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-24. VISITA – DETALLE DE CITA.

	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 9 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Las opciones principales que se ingresan en este formulario son la observación de la visita y las opciones de aceptación o rechazo del servicio de Internet ofrecido por el vendedor al cliente en esa visita.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		


View Tools 

FIG. 4-25. INGRESO – DETALLE DE VISITA.

Cuando ya tenga todos los datos ingresados haga clic en grabar y la fecha de la visita se graba con la fecha y hora actual.


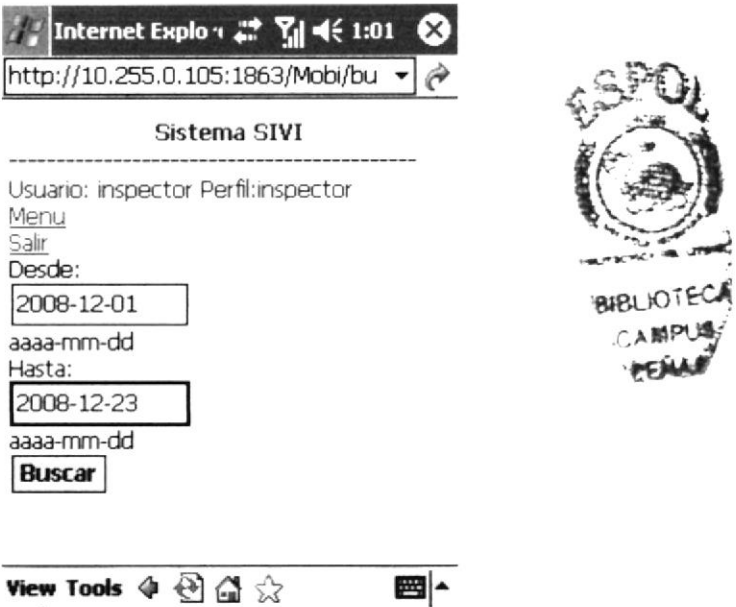
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 10 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Esta opción es usada por los inspectores, los cuales verificaran sus citas pendientes con los clientes para realizar una inspección en el lugar donde ellos desean que el servicio de Internet sea instalado.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-26. FILTRO DE BÚSQUEDA DE CITAS DE INSPECCIONES POR FECHA.

Al ingresar a esta opción lo primero que vera será la búsqueda por fechas lo cual podrá filtrar las citas de inspecciones de una manera más sencilla. Si desea regresar al menú haga clic sobre “Menú” y si desea salir haga clic sobre “Salir”.

Luego de ingresar las fechas haga clic sobre el botón buscar y aparecerán las citas pendientes de las inspecciones.

	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 11 de 17									
Para Fast Internet											
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009									
Descripción: Consulta la información de los clientes según el filtro de fechas que se ingresó previamente.											
Diseño de Formato de Pantallas											
 <p>The screenshot shows a web browser window with the URL <code>http://10.255.0.105:1863/Mobi/bu</code>. The page title is "Sistema SIVI". Below the title, there are links for "Menu" and "Salir". A section titled "Inspecciones" contains a list of appointments:</p> <table border="1"> <tr> <td>09/12/2008</td> <td>8:54:20</td> <td>MAFER RODRIGUEZ</td> </tr> <tr> <td>23/12/2008</td> <td>10:32:21</td> <td>MAFER RODRIGUEZ</td> </tr> <tr> <td>27/12/2008</td> <td>9:52:11</td> <td>MAFER RODRIGUEZ</td> </tr> </table> <p>At the bottom of the browser window, there are "View Tools" and navigation icons.</p>			09/12/2008	8:54:20	MAFER RODRIGUEZ	23/12/2008	10:32:21	MAFER RODRIGUEZ	27/12/2008	9:52:11	MAFER RODRIGUEZ
09/12/2008	8:54:20	MAFER RODRIGUEZ									
23/12/2008	10:32:21	MAFER RODRIGUEZ									
27/12/2008	9:52:11	MAFER RODRIGUEZ									
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero											

FIG. 4-27. LISTA DE CITAS DE INSPECCIONES.

Cuando aparece la lista de citas solicitadas se podrá hacer clic sobre cada una y le mostrará el detalle con todos los datos de la cita de inspección escogida.

	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 12 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Consulta a detalle un registro específico de la lista que se consultó previamente. Puede ingresar los detalles haciendo clic sobre la opción “Ingresar Inspección” y aparecerá un formulario donde se ingresan los datos de la inspección que se realiza al cliente.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-28. INSPECCIÓN – DETALLE DE CITA.


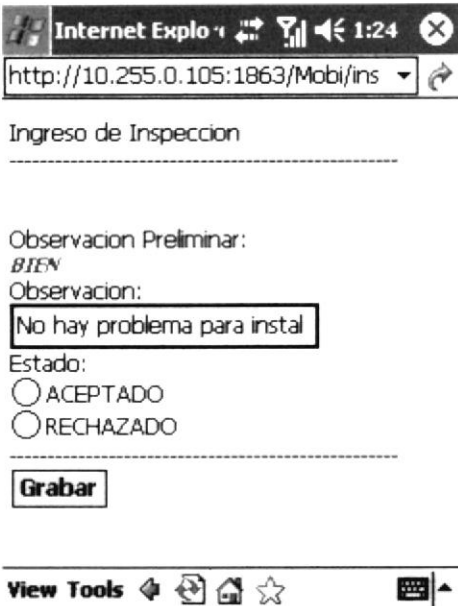
 <p>SIVI</p>	<h2>SIVI</h2> <h3>Sistema de Inspección – Visitas e Instalación</h3>	<p>Pág. 13 de 17</p>
<p>Para Fast Internet</p>		
<p>Nombre del Archivo:</p>		<p>Fecha de Actualización: 26/enero/2009</p>
<p>Descripción: Las opciones principales que se ingresan en este formulario son la observación de la inspección y las opciones de aceptación o negación del inspector de la instalación del servicio de Internet al cliente.</p>		
<h3>Diseño de Formato de Pantallas</h3>		
<div style="text-align: center;">  </div>		
<p>Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero</p>		

FIG. 4-29. INGRESO – DETALLE DE INSPECCIÓN.

Cuando ya tenga todos los datos ingresados haga clic en grabar y la fecha de la inspección se graba con la fecha y hora actual.

Luego grabar la inspección, la cita de la inspección ya no aparece entre las pendientes y se graba con estado de realizado.

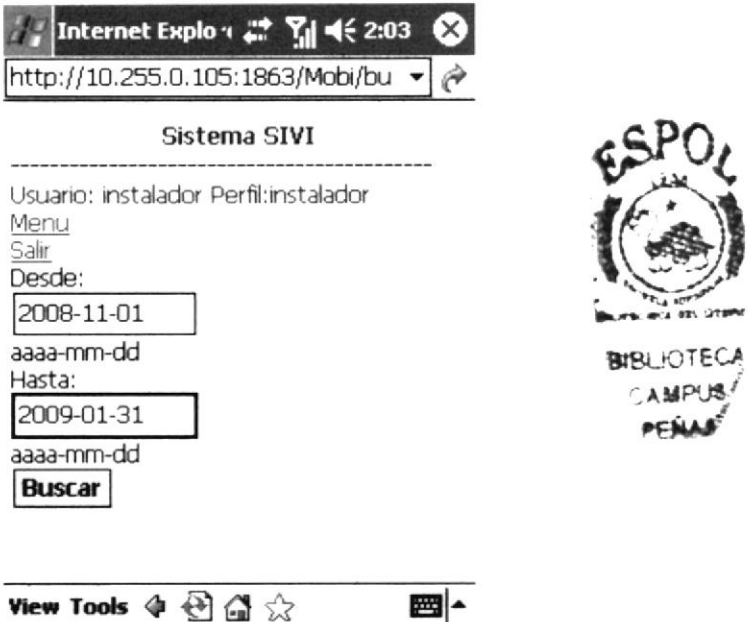
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 14 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Esta opción es usada por los técnicos, los cuales verificaran sus citas pendientes con los clientes para realizar una instalación en el lugar donde ellos desean que el servicio de Internet sea instalado.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-30. FILTRO DE BÚSQUEDA DE CITAS DE INSTALACIONES POR FECHA.

Al ingresar a esta opción lo primero que vera será la búsqueda por fechas lo cual podrá filtrar las citas de instalaciones de una manera más sencilla. Si desea regresar al menú haga clic sobre “Menú” y si desea salir haga clic sobre “Salir”.

Luego de ingresar las fechas haga clic sobre el botón buscar y aparecerán las citas pendientes de las instalaciones.

	<h2 style="margin: 0;">SIVI</h2> <h3 style="margin: 0;">Sistema de Inspección – Visitas e Instalación</h3>	Pág. 15 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Consulta la información de los clientes según el filtro de fechas que se ingresó previamente.		
<h3 style="margin: 0;">Diseño de Formato de Pantallas</h3>		
		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		



FIG. 4-31. LISTA DE CITAS DE INSTALACIONES.

Cuando aparece la lista de citas solicitadas se podrá hacer clic sobre cada una y le mostrará el detalle con todos los datos de la cita de instalación escogida.


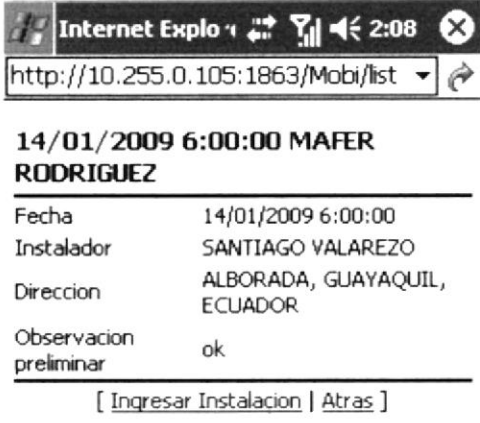
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 16 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Consulta preliminar de la observación de la inspección a detalle; puede ingresar los detalles haciendo clic sobre la opción “ Ingresar Instalación ” y aparecerá un formulario donde se ingresan los datos de la instalación que se realiza al cliente.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-32. INSTALACIÓN – DETALLE DE CITA.


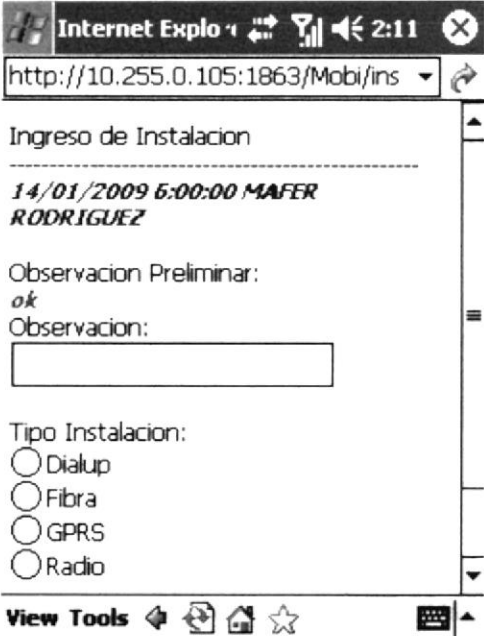
	SIVI Sistema de Inspección – Visitas e Instalación	Pág. 17 de 17
Para Fast Internet		
Nombre del Archivo:		Fecha de Actualización: 26/enero/2009
Descripción: Las opciones principales que se ingresan en este formulario son la observación y el tipo de instalación del servicio de Internet que se le realiza al cliente.		
Diseño de Formato de Pantallas		
<div style="text-align: center;">  </div>		
Autores: Maria Gabriela Sánchez García Christian Andres Montero		

FIG. 4-33. INGRESO – DETALLE DE INSTALACIÓN.

Cuando ya tenga todos los datos ingresados haga clic en grabar y la fecha de la instalación se graba con la fecha y hora actual.

Luego grabar la instalación, la cita de la inspección ya no aparece entre las pendientes y se graba con estado de realizado.





ANEXO A

CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1. CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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

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

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

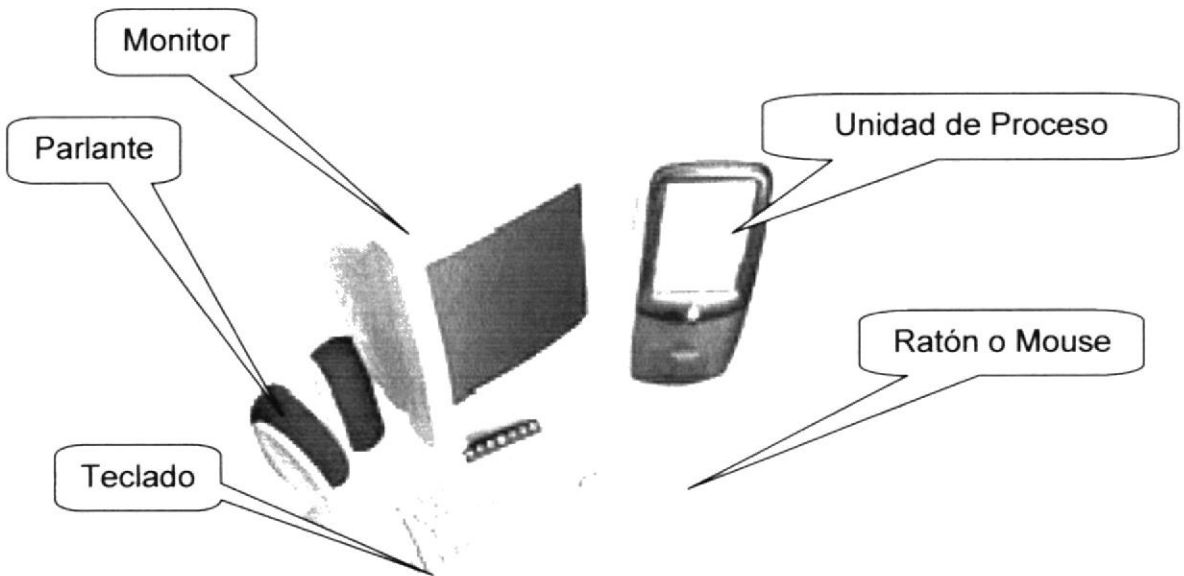


Fig. A-1. Componentes del Computador.

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:

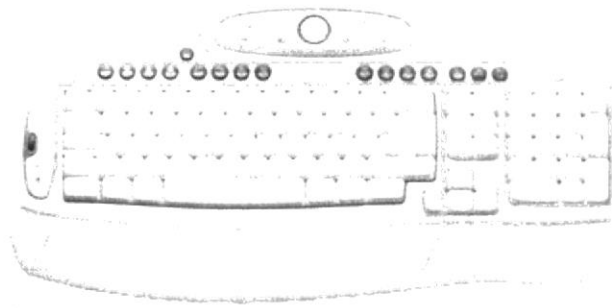


Fig. A-2. Teclado.

✱ 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.

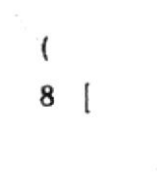


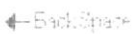









Fig. A-3. Teclas Alfanuméricas.

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	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.
------	------	--

✳ 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.



Fig. A-4. Teclas de Función.

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

Esc	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	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	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.
Imp Pant Pet Dis	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 Inter	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.

✧ **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.

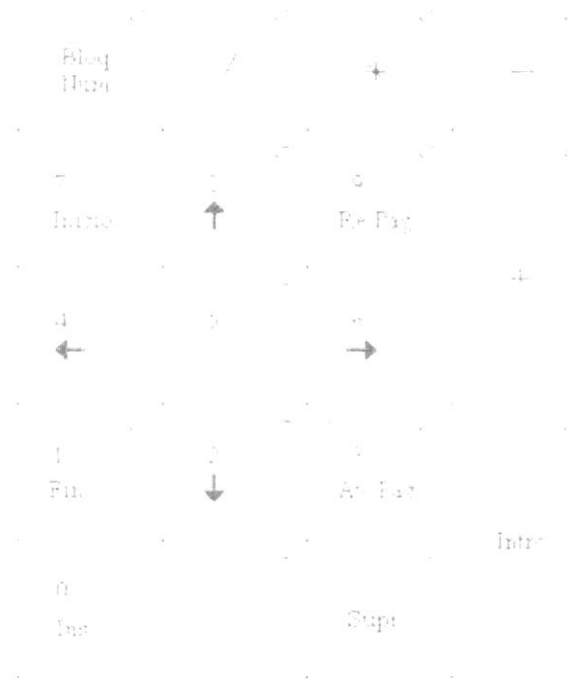


Fig. A-5. Teclado Numérico.

✧ **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).



Fig. A-6. Teclado de Navegación.

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

Inicio	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	FIN	Tiene el efecto contrario al de la tecla Inicio.
Av Pág	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	RE PÁG	Se usa para recorrer hacia arriba la página activa de un documento, una página Web, etc.



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 Mouse está compuesto por una carcasa plástica diseñada de tal manera que puede ser desplazada por una mesa. La forma de dicha carcasa dependerá del modelo y del fabricante, ya que algunos optan por la forma de jabón y otros buscan una forma más agradable a las manos, dependerá del usuario cual de ellos es más cómodo para su mano.

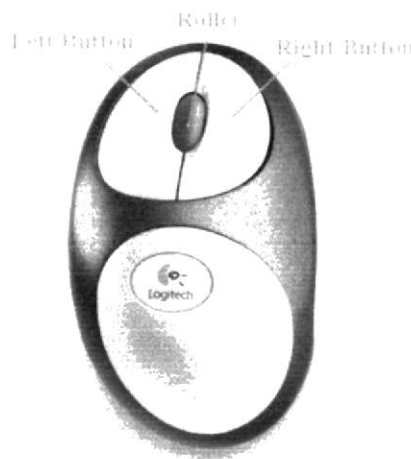
















Fig. A-7. Mouse.

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. 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.

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


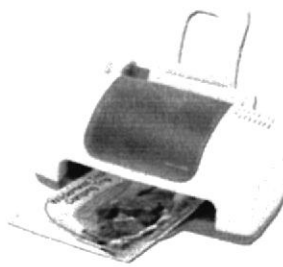
	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar o seleccionar texto.
	Selección de Ayuda.
	Indica que el computador está trabajando en segundo plano.
	El computador está procesando o está ocupado.
	Selección no disponible.
	Ajuste vertical.
	Ajuste horizontal.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

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. El **microprocesador** puede dividirse en dos grandes bloques que son: la **CU o UC** (**Control Unit – Unidad de Control**) y la **ALU o UAL** (**Arithmetic and Logic Unit - Unidad Aritmética y Lógica**). La **Unidad de Control** se encarga de recibir las instrucciones, las decodifica y las ejecuta, enviando datos a cualquier dispositivo que la instrucción indique o realizando diferentes tipos de procesos con los datos que llegan. La **Unidad Aritmética y Lógica** es la encargada de realizar las operaciones lógicas y aritméticas con los datos recibidos. Otro componente importante dentro de la unidad de proceso son las memorias, entre las cuales diferenciamos dos tipos: la memoria **ROM** (**Read Only Memory – Memoria de sólo lectura**) y la memoria **RAM** (**Random Access Memory – Memoria de Acceso Aleatorio**).

A.4. UNIDAD DE SALIDA

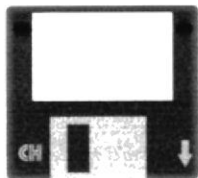


La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Entre los tipos de unidades de salidas más comunes tenemos:

	<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 depende de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores, éstos almacenan los datos ópticamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD.</p>

ANEXO B

GLOSARIO DE TÉRMINOS



B.1. GLOSARIO

B.1.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 1111111.

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

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

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

B

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).

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

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

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

Computador: Es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de un procesador, memoria y dispositivos de entrada/salida (E/S). La característica principal del computador, respecto a otros dispositivos similares, como una calculadora, es que puede realizar tareas muy diversas, cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador. Siempre se busca optimizar los procesos, ganar tiempo, hacerlo más fácil de usar y simplificar las tareas rutinarias.

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.

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

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

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

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

D

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

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



Dirección 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.

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.

E

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

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

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

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

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

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

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

F

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.

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.

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.

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.

I

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

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.

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



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

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

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

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

J

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.

K

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

Kilobyte: Es el equivalente a 1024 bytes.

L

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

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

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

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

M



Megabyte (MB): 1.048.576 bytes; 1.024 Kilobytes.

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

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

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

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

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

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

N

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.

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.

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.

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.

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.

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

S

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

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

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

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

T

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

U

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

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