

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION

TESIS GRADO

PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA:

SISTEMA ESTADISTICO DOCENTE

MANUAL DE USUARIO

AUTOR

IVAN RONQUILLO MURILLO

DIRECTOR:

ANL. JORGE LOMBEIDA

**AÑO
2000**



DECLARACIÓN EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta tesis me corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma es de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL".

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la E.S.P.O.L)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos los estudiantes politécnicos y en especial a mi hija Andrea Gabriela por ser mi fuente de inspiración cada día.

IVÁN



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios porque él siempre está a mi lado en todos los momentos de mi vida.

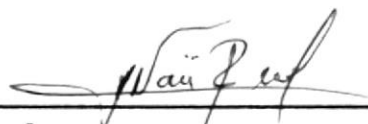
Agradezco a mi Madre, Esposa y Amigos por todo el apoyo que me brindaron. También agradezco a todos los profesores que dedicaron su valioso tiempo para enseñarme y poder formarme como un profesional.

Además le agradezco a mi Director de Tesis, Anl. Jorge Lombeida, por haberme apoyado en todo mi carrera estudiantil.

IVAN

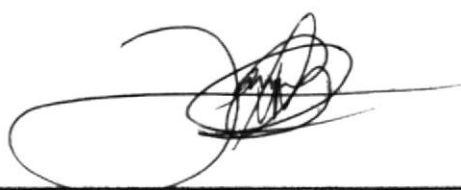


FIRMA DEL AUTOR DE LA TESIS



IVÁN RONQUILLO MURILLO

FIRMA DEL DIRECTOR DE TESIS

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'J' followed by a series of loops and a horizontal line extending to the right.

ANL. JORGE LOMBEIDA CHAVEZ

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1 GENERALIDADES

1.1	Introducción	1
1.2	Objetivo de este manual	1
1.3	A quien va dirigido este manual	1
1.4	Lo que debe conocer	1
1.5	Organización de este manual	2
1.6	Acerca de este manual	3
1.7	Convenciones tipográficas	3
1.7.1	Convenciones de formato de texto	3
1.7.2	Convenciones del mouse	4
1.7.3	Convenciones del teclado	5

CAPÍTULO 2 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1	Windows	1
2.2	Pantalla de Windows 98	2
2.2.1	El Botón de Inicio y la Barra de Herramiento	2
2.2.2	Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio	3
2.2.3	La Barra de Tarea	4
2.3	Elementos Principales de una ventana Windows	5
2.3.1	Tamaño de las Ventanas	5
2.3.2	Barra de Herramientas	6
2.3.3	Barra de Estado	7
2.3.4	Barra de Menú	7
2.3.5	¿Cómo Accesar a los Menús?	7
2.3.6	Mover Ventanas	8
2.3.7	Resaltar Información	8
2.4	Iniciar y Salir de un Programa	9
2.4.1	Pasar de un Programa a Otro	9
2.5	Uso del Cuadro de Diálogo	9
2.6	Mensaje del Sistema	11

CAPÍTULO 3 CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

3.1	Introducción	1
3.2	Objetivo del Cise	1
3.3	Beneficios	1
3.4	Descripción de Módulos	1
3.4.1	Módulo de Mantenimiento de Datos	1
3.4.2	Módulo de Procesos	1
3.4.3	Módulo de Utilidad	1
3.5	Sistema	1



BIB
CAM
PEÑAS

3.6	Requerimientos del Sistema.....	8
3.6.1	Requerimientos de Hardware.....	8
3.6.2	Requerimientos de Software.....	9
3.7	Instalación del Sistema.....	10
3.7.1	Preparando el Ambiente de Instalación.....	10

CAPÍTULO 4 ARRANQUE DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

4.1	Encender la Computadora.....	1
-----	------------------------------	---

CAPÍTULO 5 INICIAR LA OPERACIÓN DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

5.1	Pantalla Principal.....	1
5.1.1	Pantalla de Selección de División.....	2
5.1.2	Pantalla de Acceso al Sistema.....	2
5.1.3	Pantalla de Menú de Mantenimiento de Datos.....	3
5.1.4	Pantalla de Menú Procesos.....	4
5.1.5	Pantalla de Menú Utilidad.....	5

CAPÍTULO 6 MENÚ MANTENIMIENTO

6.1	Mantenimiento de Unidades.....	1
6.1.1	Objetivo.....	2
6.1.2	Forma de Acceso.....	2
6.1.3	Descripción de la Pantalla.....	2
6.2	Pantalla de Mantenimiento de Areas.....	2
6.2.1	Objetivo.....	2
6.2.2	Forma de Acceso.....	3
6.2.3	Descripción de la Pantalla.....	3
6.3	Pantalla de Mantenimiento de Profesores.....	3
6.3.1	Objetivo.....	3
6.3.2	Forma de Acceso.....	3
6.3.3	Descripción de la Pantalla.....	3
6.4	Pantalla de Mantenimiento de Cursos.....	4
6.4.1	Objetivo.....	4
6.4.2	Forma de Acceso.....	4
6.4.3	Descripción de la Pantalla.....	4
6.5	Pantalla de Mantenimiento de Materias.....	5
6.5.1	Objetivo.....	5
6.5.2	Forma de Acceso.....	5
6.5.3	Descripción de la Pantalla.....	5
6.6	Pantalla de Mantenimiento de Preguntas.....	6
6.6.1	Objetivo.....	6
6.6.2	Forma de Acceso.....	6
6.6.3	Descripción de la Pantalla.....	6
6.7	Pantalla de Mantenimiento de Ayudantes.....	7



BIB
CANAL
PENAS

6.7.1	Objetivo	7
6.7.2	Forma de Acceso	7
6.7.3	Descripción de la Pantalla.....	7
6.8	Pantalla de Mantenimiento de Usuarios	8
6.8.1	Objetivo	8
6.8.2	Forma de Acceso	8
6.8.3	Descripción de la Pantalla.....	8
6.8.4	Barra de Herramienta de Mantenimientos.....	9
6.9	Reportes de Mantenimiento	10
6.9.1	Reporte de Unidades.....	10
6.9.1.1	Forma de Acceso	10
6.9.1.2	Descripción de la Pantalla.....	10
6.9.2	Reporte de Areas.....	12
6.9.2.1	Forma de Acceso	12
6.9.2.2	Descripción de la Pantalla.....	12
6.9.3	Reporte de Profesores	14
6.9.3.1	Forma de Acceso	14
6.9.3.2	Descripción de la Pantalla.....	14
6.9.4	Reporte de Materias.....	16
6.9.4.1	Forma de Acceso	16
6.9.4.2	Descripción de la Pantalla.....	16
6.9.5	Reporte de Cursos.....	18
6.9.5.1	Forma de Acceso	18
6.9.5.2	Descripción de la Pantalla.....	18
6.9.6	Reporte de Preguntas	20
6.9.6.1	Forma de Acceso	20
6.9.6.2	Descripción de la Pantalla.....	20
6.9.7	Reporte de Ayudantes.....	22
6.9.7.1	Forma de Acceso	22
6.9.7.2	Descripción de la Pantalla.....	22
6.9.8	Reporte de Usuarios.....	24
6.9.8.1	Forma de Acceso	24
6.9.8.2	Descripción de la Pantalla.....	24
6.9.9	Barra de Herramientas de Reportes	26

CAPÍTULO 7 MENÚ PROCESOS

7.1	Menú Procesos - Movimientos	1
7.1.1	Ingreso de Encuestas.....	2
7.1.1.1	Objetivo	2
7.1.1.2	Forma de Acceso	2
7.1.1.3	Descripción de Pantalla	3
7.1.2	Consulta de Promedio de Encuestas por Pregunta.....	4
7.1.2.1	Objetivo	4
7.1.2.2	Forma de Acceso	4
7.1.3	Asignación de Profesores.....	6
7.1.3.1	Objetivo	6
7.1.3.2	Forma de Acceso	6
7.1.3.3	Descripción de Pantalla	7

7.2	Menú Procesos - Reportes	8
7.2.1	Consulta Especifica de Profesor	9
7.2.1.1	Objetivo	9
7.2.1.2	Forma de Acceso	9
7.2.1.3	Descripción de Pantalla	10
7.2.2	Consulta General de Profesores por Pregunta	12
7.2.2.1	Objetivo	12
7.2.2.2	Forma de Acceso	12
7.2.2.3	Descripción de Pantalla	12
7.2.3	Consulta General de Profesores por Areas	15
7.2.3.1	Objetivo	15
7.2.3.2	Forma de Acceso	15
7.2.3.3	Descripción de Pantalla	16
7.2.4	Consulta Especifica de Unidad	18
7.2.4.1	Objetivo	18
7.2.4.2	Forma de Acceso	18
7.2.4.3	Descripción de Pantalla	19
7.2.5	Consulta General de Unidades por Pregunta	21
7.2.5.1	Objetivo	21
7.2.5.2	Forma de Acceso	21
7.2.5.3	Descripción de Pantalla	22
7.2.6	Consulta General de Unidades por Areas	23
7.2.6.1	Objetivo	23
7.2.6.2	Forma de Acceso	23
7.2.6.3	Descripción de Pantalla	23
7.2.7	Consulta General de División por Pregunta	25
7.2.7.1	Objetivo	25
7.2.7.2	Forma de Acceso	25
7.2.7.3	Descripción de Pantalla	25
7.2.8	Consulta General de Division por Areas	27
7.2.8.1	Objetivo	27
7.2.8.2	Forma de Acceso	27
7.2.8.3	Descripción de Pantalla	27
7.2.9	Barra de Herramientas de Menú Procesos Movimientos.....	29
7.2.10	Barra de Herramientas de Menú Procesos Reportes.....	30

CAPÍTULO 8 MENÚ UTILIDADES

8.1	Menú Utilidad – Movimiento	1
8.1.1	Acceso a Transacciones.....	2
8.1.1.1	Objetivo	2
8.1.1.2	Forma de Acceso	2
8.1.1.3	Descripción de Pantalla	2
8.1.2	Ingreso de Parámetros.....	4
8.1.2.1	Objetivo	4
8.1.2.2	Forma de Acceso	4
8.1.2.3	Descripción de Pantalla	4
8.1.3	Ingreso de División.....	5

8.1.3.1	Objetivo	5
8.1.3.2	Forma de Acceso	5
8.1.3.3	Descripción de la Pantalla.....	5
8.1.4	Respaldar / Restaurar Información	7
7.1.1.1	Objetivo	7
7.1.1.2	Forma de Acceso	7
7.1.1.3	Descripción de la Pantalla.....	7
8.2	Barra de Herramientas de Menú Utilidad	8

ANEXO A RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A.1	Conociendo la Computadora	1
A.2	Unidades de Entrada	2
A.2.1	El Teclado	2
A.2.2	Uso del Mouse	4
A.3	Unidad de Proceso	6
A.3.1	Unidad de Memoria Auxiliar	6
A.3.2	Unidad de Salida	6

ANEXO B GLOSARIO DE TERMINOS

B.1	Glosario de Terminos.....	1
-----	---------------------------	---





UNIVERSIDAD DE LIMA

RECTORIA

CAMPO
PENAS

INDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 2 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1	Pantalla de Ayuda de Windows	1
2.2	Iconos Principales del escritorio de Windows	2
2.3	Barra de Tarea	2
2.4	Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio	3
2.5	Botones de la Barra de Tarea	4
2.6	Elementos Principales de una Ventana de Windows	5
2.7	Cambiar el Tamaño de una Ventana de Windows	6
2.8	Barra de Herramienta	6
2.9	Elementos de un Menú Bajo el Ambiente Windows	7
2.10	Resaltar Información	8
2.11	Cuadro de Fichas (TabStrip)	10
2.12	Cuadro de Celda (Spread)	10
2.13	Flexgrid (Cuadro de Celda)	10
2.14	Mensaje de Error	11
2.15	Mensaje de Confirmación	11
2.16	Mensaje de Advertencia	11
2.17	Mensaje de Información	12

CAPÍTULO 3 CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

3.1	Requerimiento de Hardware	8
3.2	Requerimiento de Software	9
3.3	Menú principal de Windows	10
3.4	Pantalla de Ejecutar de Windows	11
3.5	Pantalla de Instalación del Sistema	12
3.6	Pantalla de Selección de Directorio	12
3.7	Pantalla de Secuencia de Instalación del Sistema	13

CAPÍTULO 4 ARRANQUE DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

4.1	Pantalla de Acceso a la Red	1
4.2	Pantalla de Contraseña para Iniciar Sesión en Windows	2
4.3	Escritorio de Windows	3
4.4	Ejecutando el Sistema SED	3
4.5	Pantalla de Selección de División	3
4.6	Pantalla de Acceso al Sistema Estadístico Docente	4
4.7	Mensaje de Error	4



CAPÍTULO 5 INICIAR LA OPERACIÓN DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

5.1	Pantalla Principal del Sistema estadístico Docente	1
5.2	Pantalla de Selección de División.....	2
5.3	Pantalla de Acceso al Sistema	2
5.4	Pantalla de Menú de Mantenimiento	3
5.5	Pantalla de Menú de Procesos	4
5.4	Pantalla de Menú de Utilidad.....	5

CAPÍTULO 6 MENÚ MANTENIMIENTO

6.1	Menú Mantenimiento.....	1
6.2	Pantalla de Mantenimiento de Unidades	1
6.3	Pantalla de Mantenimiento de Areas	2
6.4	Pantalla de Mantenimiento de Profesores.....	3
6.5	Pantalla de Mantenimiento de Cursos	4
6.6	Pantalla de Mantenimiento de Materias.....	5
6.7	Pantalla de Mantenimiento de Preguntas.....	6
6.8	Pantalla de Mantenimiento de Ayudantes	7
6.9	Pantalla de Mantenimiento de Usuarios	8
6.10	Pantalla de Reporte de Unidades	10
6.11	Reporte de Unidades.....	11
6.12	Pantalla de Reporte de Areas	12
6.13	Reporte de Areas.....	13
6.14	Pantalla de Reporte de Profesores	14
6.15	Reporte de Profesores	15
6.16	Pantalla de Reporte de Materias	16
6.17	Reporte de Materias.....	17
6.18	Pantalla de Reporte de Cursos	18
6.19	Reporte de Cursos.....	19
6.20	Pantalla de Reporte de Preguntas.....	20
6.21	Reporte de Preguntas	21
6.22	Pantalla de Reporte de Ayudantes	22
6.23	Reporte de Ayudantes.....	23
6.24	Pantalla de Reporte de Usuarios	24
6.25	Reporte de Usuarios.....	25

CAPÍTULO 7 MENÚ PROCESOS

7.1	Menú Procesos - Movimientos	1
7.2	Ingreso de Encuestas.....	2
7.3	Consulta de Promedio de Encuestas por Preguntas	4
7.4	Reporte de Encuestas.....	5
7.5	Asignación de Profesores.....	6
7.6	Menú de Procesos - Reportes.....	8
7.7	Pantalla de Consulta específico de Profesores.....	9
7.8	Reporte Especifico de Profesores	11
7.9	Consulta General de Profesores por Preguntas.....	12

7.10	Reporte de Preguntas	14
7.11	Consulta General de Profesores por Area.....	15
7.12	Reporte de Areas.....	17
7.13	Consulta Especifica de Unidad.....	18
7.14	Reporte de Unidad	20
7.15	Consulta General de Unidades por Pregunta	21
7.16	Reporte General de Unidad por Pregunta.....	22
7.17	Consulta General de Unidad por Area.....	23
7.18	Reporte de Unidad por Area	24
7.19	Consulta General de División por Pregunta	25
7.20	Reporte de División por Pregunta.....	26
7.21	Consulta General de División por Area.....	27
7.22	Reporte de División por Area	28

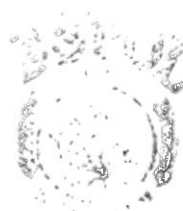
CAPÍTULO 8 MENÚ UTILIDADES

8.1	Menú Utilidades.....	1
8.2	Acceso a Transacciones.....	2
8.3	Ingreso de Parámetros.....	4
8.4	Ingreso de División.....	5
8.5	Respaldo / Restaurar Información	7



MANUAL DE USUARIO





GOBIERNO DEL ESTADO DE VERACRUZ
SECRETARÍA DE GOBIERNO
PENAS



CAPÍTULO I

GENERALIDADES

Este capítulo trata sobre el objetivo y a quien va dirigido el manejo del Sistema Estadístico Docente.

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información respecto a como operar el Sistema Estadístico Docente, además nos da indicaciones de cómo funciona. Ayuda a identificar los Usuarios que pueden utilizar el Sistema Estadístico Docente y que conocimientos mínimos debe tener para lograr una comprensión exitosa de cada una de las funciones del mismo.

1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es ayudar a las personas encargadas del manejo del Sistema Estadístico Docente acerca del funcionamiento del mismo y comprende:

- Guía para utilizar la computadora.
- Como instalar y operar el Sistema Estadístico Docente.
- Conocer el alcance de todo el sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forman.

1.3. A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual esta orientado a los Usuarios Finales involucrados en la Planificación y Proceso del Sistema Estadístico Docente.

Ayudantes, son las encargadas de realizar la carga de información a través de diferentes vías al Sistema Estadístico Docente.

1.4. LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operen el Sistema son:

1. Conocimientos básicos sobre el área que desempeñan en cada comisión.
2. Conocimientos básicos de Informática Basada en Ambiente Windows.

1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado en cuatro partes principales:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de las Interfaces Gráficas.
Instalación	
Capítulo 3	Características del Sistema Estadístico Docente.
Capítulo 4	Arranque del Sistema Estadístico Docente.
Operación	
Capítulo 5	Iniciando la Operación del Sistema Estadístico Docente.
Capítulo 6	Menú Mantenimiento
Capítulo 7	Menú Procesos
Capítulo 8	Menú Utilidades
Anexos	
Anexo A	Reconocimiento de las Partes del Hardware.
Anexo B	Glosario de Términos.

1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

El presente manual contiene diversas ilustraciones y las instrucciones que debe seguir el Usuario paso a paso para utilizar el Sistema Estadístico Docente. Además incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el Sistema Estadístico Docente, es importante que entienda las convenciones tipográfica y los términos utilizados en el mismo.

1.7.1 Convenciones de Formatos de Texto.

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que – Mayor que < >	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del mouse o teclado.
Carácter mayúscula + Caracteres minúscula	Nombres de teclas se inician con mayúsculas.
Carácter subrayado _	Si está ubicado bajo las letras, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas: ALT + letra subrayada o dando clic en la opción del Menú o en el botón.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica.

1.7.2 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 botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
"Arrastrar"	Señalar el elemento, luego mantener presionado el mouse mientras se mueve y se lo ubica en el lugar deseado.



1.7.3 Convenciones del Teclado

Tecla	Significado
Teclas de 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 utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice "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.
Tecla	Significado
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: ➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.



CAPÍTULO II

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

Este capítulo trata sobre el uso de la interfaz gráfica que maneja windows 9x.

2. EXPLICACIÓN DE LAS INTERFAZ GRÁFICA

2.1. WINDOWS

Si desea conocer algún tema sobre windows, le sugiero que visite la ayuda del Sistema.

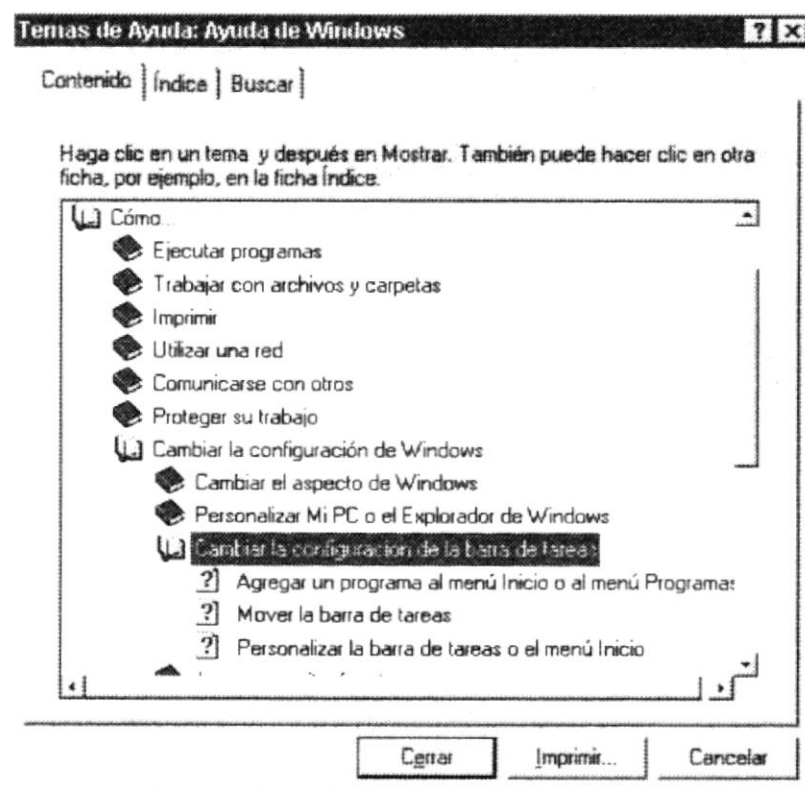


Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows

Para desplazarse dentro del índice de ayuda, basta con escribir las primeras letras del término a buscar.

2.2. PANTALLA DE WINDOWS 98

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

ÍCONO	DESCRIPCIÓN
	Haga doble clic en este ícono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Haga doble clic en este ícono para ver los recursos disponibles en la red 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.
	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.

Figura 2.2 Iconos principales del escritorio de Windows

2.2.1. El Botón Inicio y La Barra de Tareas



Figura 2.3 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.

2.2.2. Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio

Al hacer clic en el botón inicio, verá un menú que contiene todo lo necesario para comenzar a utilizar Windows.

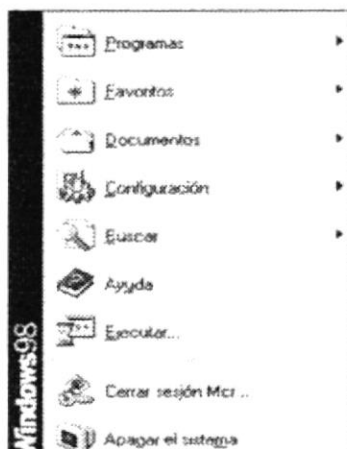


Figura 2.4 Iniciar el trabajo con el menú Inicio

Programas

Presenta el menú de programas instalados en su computador.

Documentos

Presenta una lista de documentos que abrió previamente.

Configuración

Presenta un menú de opciones para escoger y configurar el sistema de acuerdo a las necesidades del usuario.

Buscar

Permite buscar una carpeta, un archivo, un equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.

Ayuda

Inicia la Ayuda. Podrá utilizar entonces el **Contenido**, el **Índice** y otras fichas para saber como realizar una tarea en Windows.

Ejecutar

Inicia un programa o abre una carpeta al escribir un comando en MS-DOS.

2.2.3. La Barra de Tareas

Cada vez que inicie un programa o abra una ventana, en la barra de tareas aparecerá un botón que representa a dicha ventana. Para cambiar entre ventanas haga clic en el botón de la ventana que desee. Al cerrar una ventana, su botón desaparecerá de la barra de tareas.

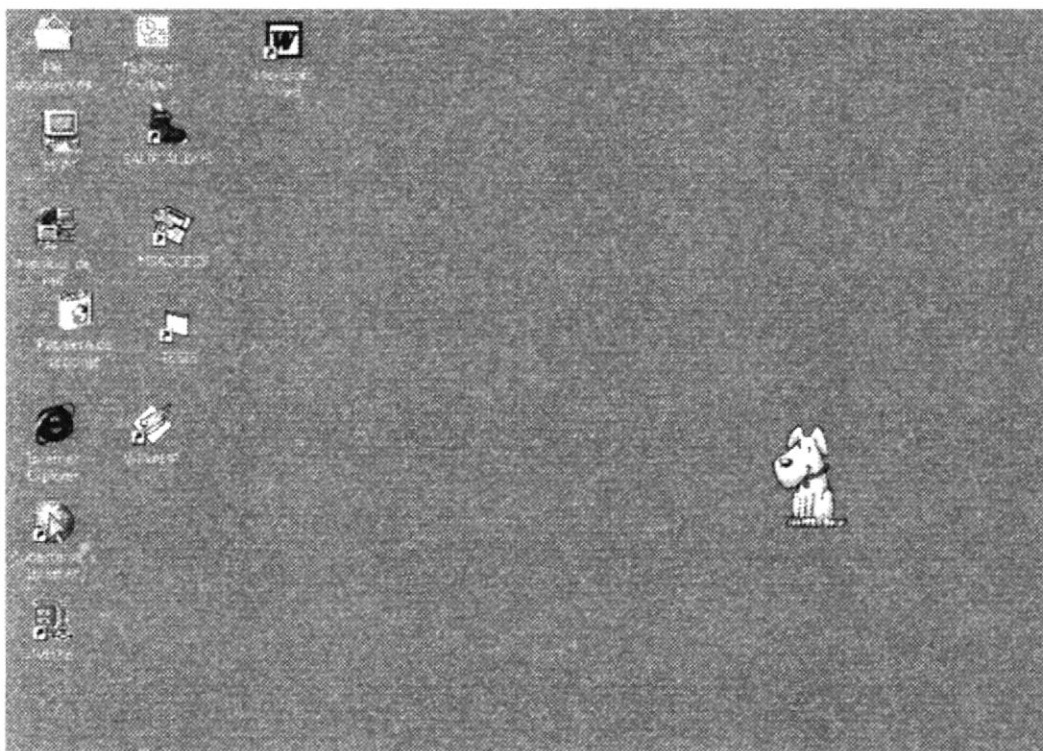


Figura 2.5 Botones de la barra de tareas.

2.3. ELEMENTOS PRINCIPALES DE UNA VENTANA WINDOWS

Una ventana Windows contiene algunas barras de herramientas que facilitan al usuario el manejo de la aplicación en la que se está trabajando. Se puede abrir un archivo, grabar, corregir ortografía, etc.

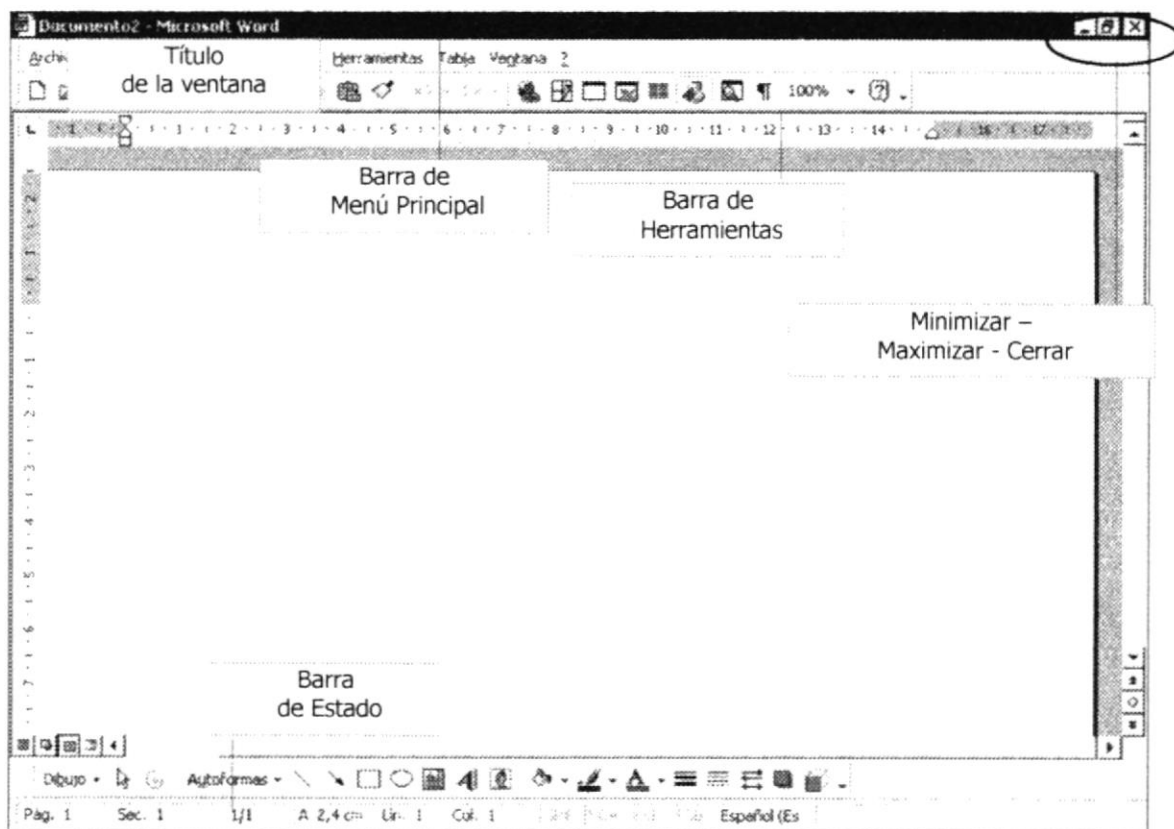


Figura 2.6 Elementos Principales de una Ventana de Windows

El título de la ventana es una breve descripción de lo que hace esa pantalla.

2.3.1. Tamaño de las Ventanas

El tamaño de las ventanas puede ajustarse a las necesidades de los usuarios, para esto basta usar los botones situados en la parte superior derecha de la ventana.

- ☐ Minimiza la ventana al tamaño de un botón de la barra de tareas.
- ☐ Maximizar la ventana, es decir que ocupe toda la pantalla.
- ☐ Permite volver al tamaño anterior de la ventana.
- ☐ Salir de la ventana y del programa.



Desplace el puntero hasta el borde de la ventana. Cuando cambie la forma del puntero, arrastre el borde para ampliar o reducir la ventana, así como para cambiar su forma.

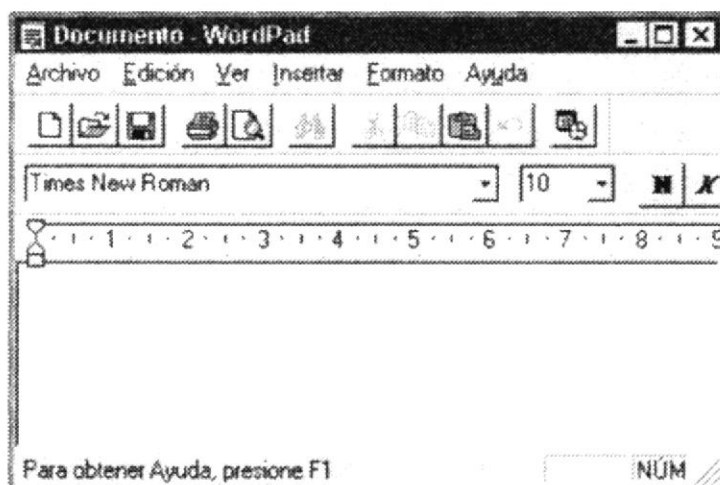


Figura 2.7 Cambiar el tamaño de una ventana. Otra Forma.

2.3.2. Barra de Herramientas

Las barras de herramientas permiten organizar los comandos de una aplicación de forma que se puedan encontrar y utilizar rápidamente. Las barras de herramientas se pueden personalizar fácilmente, por ejemplo, se pueden agregar y quitar menús y botones, crear barras de herramientas personalizadas, ocultarlas o mostrarlas y moverlas.

La mayoría de los botones de las barras de herramientas corresponden a un comando menú. Podrá averiguar cuál es la función de cada botón apoyando el puntero sobre el mismo. Aparecerá un cuadro que mostrará el nombre del botón.

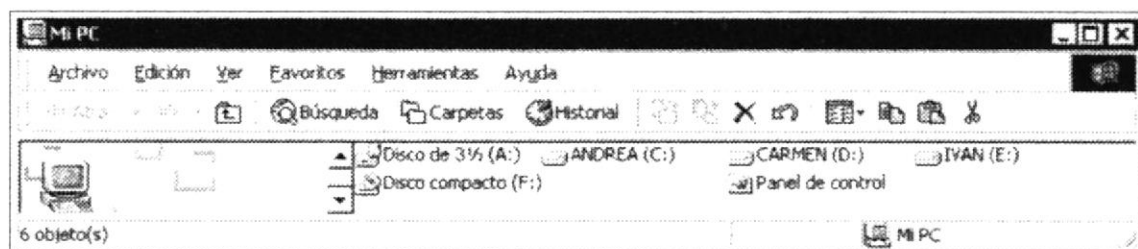


Figura 2.8 Barra de Herramientas

2.3.3. Barra de Estado

La barra de estado, se encuentra ubicada en la parte inferior de la ventana. La barra de estado proporciona información acerca del estado del documento o de lo que se está visualizando en la ventana.

2.3.4. Barra de Menú

La barra de menú contiene varias opciones de ayuda al manejo del programa que se está utilizando.

2.3.5. ¿Cómo acceder a los Menús?

- **Usando el teclado.** Por lo regular en cada uno de los nombres de módulos u opciones de menú se puede encontrar una letra subrayada. Para hacer uso de una opción de menú que se encuentra subrayada, en el caso de nombres de Módulos si presiona ALT + [letra subrayada] tendrá acceso rápido a dicho módulo. En caso de nombres de opciones basta con presionar la letra que se encuentra subrayada o desplazarse con las teclas de movimiento hasta la opción deseada y presionar ENTER y se ejecutará la opción deseada.
- **Usando el Mouse.** Con el puntero del Mouse ubíquese en el módulo u opción deseada y haga un solo clic en esta.

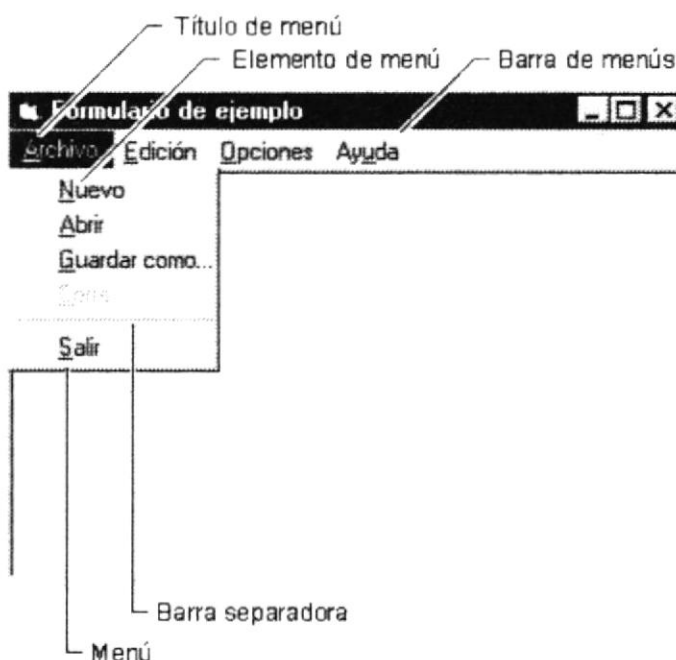


Figura 2.9 Elementos de un menú bajo ambiente Windows

2.3.6. Mover Ventanas

Para mover una ventana a una posición diferente de la pantalla hay dos formas de hacerlo:

1. Mueva una ventana a otra ubicación utilizando el Mouse, solo tiene que arrastrar la barra de título de la ventana a otro lugar del escritorio, sin soltar el clic del Mouse hasta donde desee ubicar la ventana.
2. En el Ícono principal de la aplicación ubicado en la esquina superior izquierda de un clic en la opción mover, enseguida cambiará el puntero del Mouse y deberá moverlo sin soltarlo hacia la posición que desee.

2.3.7. Resaltar Información

Se selecciona (resalta) texto, u otra información, antes de hacer algo con él, como presentarlo en negrita o copiarlo en otra parte del documento. Para seleccionar, sitúe el puntero del Mouse en la posición en la que desee comenzar la selección. A continuación, arrastre el puntero hacia la posición en la que desee que termine la selección.

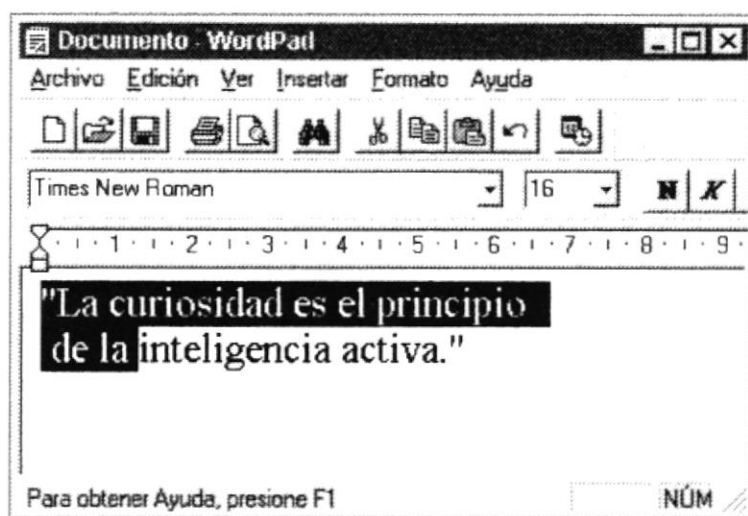


Figura 2.10 Resaltar información

2.4. INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA

Podrá utilizar el botón "Inicio" para iniciar cualquier programa que desee usar, como por ejemplo el procesador de textos o su juego favorito.

1. Haga clic en el botón "Inicio" y a continuación, en **Programas**.
2. Señale la carpeta (por ejemplo Accesorios), que contenga el programa que este buscando y después haga clic en el programa.

Para salir de un programa existen varias formas, a continuación se describe alguna de ellas.

1. Haga clic en el botón "Cerrar"  de la esquina superior derecha de la ventana.
2. Presionado ALT+F4 desde el teclado.
3. En el menú archivo de cada programa si es que lo tiene.
4. En el ícono de la aplicación, que aparece en la esquina superior izquierda.

Podrá ejecutar simultáneamente todos los programas que la capacidad de su PC lo permita. Windows facilita el cambio entre programas o entre ventanas.

2.4.1. Pasar de un Programa a Otro

Para pasar de un programa a otro existen varios métodos que se mencionan a continuación:

1. Haga clic en el botón de la barra de tareas correspondiente al programa que desee ejecutar.
2. Si las ventanas no ocupan toda la pantalla es decir no están maximizadas solo haga clic en la venta que desee activar.

En ambos casos dicho programa aparecerá delante de las demás ventanas. El cambio no cierra la ventana con la que estaba trabajando, sólo cambia la presentación en pantalla.

2.5. USO DE CUADROS DE DIÁLOGO

Los cuadros de diálogo son objetos que permiten ingresar o visualizar los datos de una aplicación. El conjunto de estos objetos mas las ventanas forman la interface o medio de comunicación entre el usuario y la computadora.

A continuación se describen los cuadros de diálogos más comunes en una aplicación Windows.

Cuadro de Fichas

Ficha 1

Ficha 2

Ficha 3

Haga clic en las fichas para cambiarse de una carpeta a otra

Permite definir varias páginas para la misma área de una ventana o un cuadro de diálogo en la aplicación.

Figura 2.11 Cuadro de fichas (TABSTRIP)

Cuadro de Celdas SPREAD

	Código	Descripción
1		
2		
3		

El objeto SPREAD es parecido a una hoja de cálculo que muestra una serie de filas y columnas en donde se puede ingresar o visualizar gran cantidad de información.

Figura 2.12 Cuadro de Celdas (SPREAD).

Cuadro de Celdas FLEXGRID

No. Matrícula	Nombres	Apellidos

Permite únicamente visualizar información en forma de filas y columnas agrupadas y ordenadas.

Figura 2.13 FLEXGRID (Cuadro de celdas)



2.6. MENSAJES DEL SISTEMA

En una aplicación Windows es muy común emitir mensajes ya sea para notificar que hubo un error, para informar acerca un evento, para advertir o para confirmar algo. A continuación se presentan los mensajes más comunes junto con su significado.

La figura  indica que se trata de un error crítico. Por ejemplo el siguiente mensaje se presentará si no se puede leer un archivo.

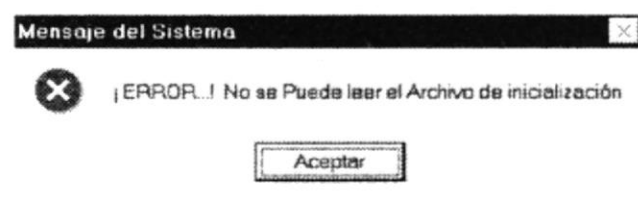


Figura 2.14 Mensaje de Error

La figura  indicar que se trata de una pregunta, que Ud. tendrá que responder. Por ejemplo este mensaje de confirmación se emitirá cuando se cierra una aplicación.

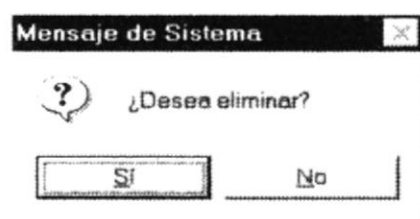


Figura 2.15 Mensaje de Confirmación.

La figura  indica que se trata de una advertencia de acuerdo a la acción que se esté ejecutando. Por ejemplo.

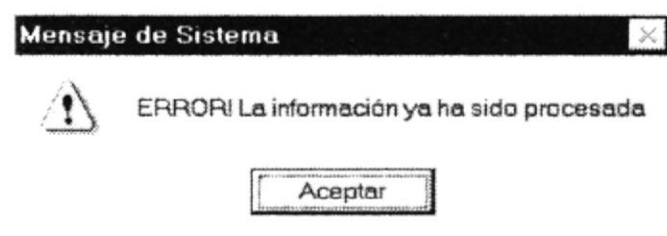


Figura 2.16 Mensaje de Advertencia.



La figura  indica que se trata de un mensaje informativo. Por ejemplo este mensaje notifica que se grabó correctamente:

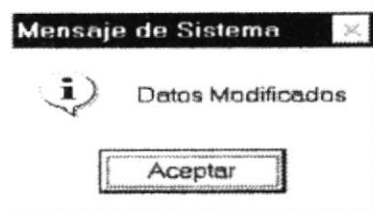


Figura 2.17 Mensaje de Información.

La figura  indica que se trata de una advertencia de acuerdo a la acción que se esté ejecutando. Por ejemplo.

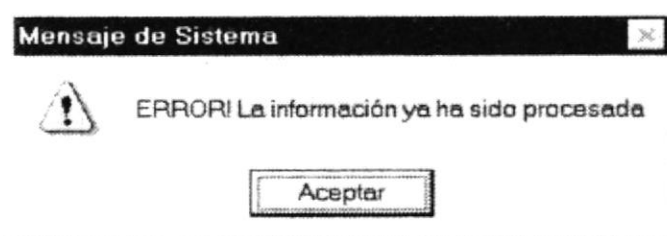


Figura 2.18 Mensaje de Advertencia.

La figura  indica que se trata de un mensaje informativo. Por ejemplo este mensaje notifica que se grabó correctamente:

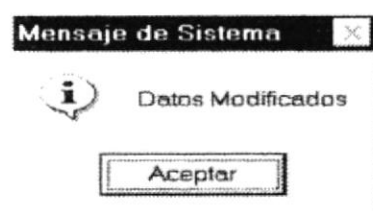


Figura 2.19 Mensaje de Información.



CAPÍTULO III

CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

Este capítulo trata sobre la característica y funciones del Sistema Estadístico Docente.



3. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

3.1. INTRODUCCIÓN

La Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) es una institución académica encargada de formar profesionales a nivel superior, se encuentra ubicada en la ciudad de Guayaquil y presta sus servicios desde el 29 de Octubre de 1958.

La ESPOL cuenta con un Centro de Investigaciones y Servicios Educativo (CISE), el cual funciona como unidad de apoyo académico del Vicerrectorado General de la ESPOL. El CISE realiza evaluaciones periódicas sobre el grado de planificación y el cumplimiento de los objetivos establecidos a nivel académico para determinar las áreas que necesitan mejorarse, con el fin de conseguir la formación integral de profesionales de alta calidad.

La función básica del Centro de Investigaciones y Servicios Educativo (CISE) es establecer un sistema permanente de capacitación y perfeccionamiento docente.

Considerando el volumen de información y la necesidad de administrar la misma de tal forma que permita la toma de decisiones en los momentos oportunos se ha desarrollado el Sistema Estadístico Docente, el cual permitirá registrar la información de una manera segura y confiable.

3.2. OBJETIVOS DE CISE

- Establecer un sistema permanente de capacitación y perfeccionamiento docente.
- Mejorar la capacidad de aprendizaje y liderazgo de los estudiantes.
- Realizar investigaciones en el área educativa.
- Dar asesoría pedagógico-didáctica a las unidades académicas.
- Producir medios y materiales audiovisuales de apoyo a la docencia, la investigación, la extensión; el servicio y la divulgación científica, tecnológica cultural que permitan mejorar la calidad del trabajo académico.



3.3. BENEFICIOS

- Control en las operaciones para evitar errores humanos.
- Reportes lógico – funcionales.
- El Software y Hardware utilizado permitirá trabajar en un ambiente integrado.
- Va a existir un efectivo desarrollo y control de las actividades.
- Ahorro de tiempo para la ejecución de todos los procesos automatizados.
- El Personal tendrá una mayor motivación en su ambiente de trabajo, ya que sus esfuerzos operacionales manuales serán mínimos.



3.4. DESCRIPCIÓN DE MÓDULOS

3.4.1. Módulo de Mantenimiento de Datos

Permite registrar la información necesaria de todas las Unidades, Areas, Profesores, Preguntas, Materias, etc.

1. Mantenimiento de Unidades

Permite registrar todas las Unidades de la ESPOL y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

2. Mantenimiento de Areas

Permite registrar las áreas de la ESPOL y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

3. Mantenimiento de Profesor

Permite registrar toda la información de los profesores de la ESPOL y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

4. Mantenimiento de Cursos

Permite registrar todos los cursos de la ESPOL y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

5. Mantenimiento de Materias

Permite registrar todas las materias de la ESPOL y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

6. Mantenimiento de Preguntas

Permite registrar datos de las preguntas de las encuestas y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

7. Mantenimiento de Ayudantes

Permite registrar datos de las preguntas de los ayudantes y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.

8. Mantenimientos de Usuarios

Permite registrar datos de las preguntas de las encuestas y hacerles el respectivo mantenimiento: ingreso, modificación o eliminación de datos.



3.4.2. Módulo de Procesos

Este módulo permite realizar todos los procesos relacionados con el ingreso de encuestas.

1. Ingreso de Encuestas

Esta pantalla permite hacer el ingreso, modificación o eliminación de datos de las encuestas.

2. Asignar Profesor

Permite realizar el ingreso, modificación o eliminación de datos relacionados con el Profesor, la Unidad, la Materia o el Paralelo.

3. Consulta Específica de Profesor

Esta opción permite consultar o emitir reporte del promedio específico de un Profesor de la ESPOL.

4. Consulta General de Profesor por Pregunta

Esta opción permite consultar o emitir reporte del promedio por preguntas de las encuestas.

5. Consulta General de Profesor por Area

Esta opción permite consultar o emitir reporte del promedio por Areas donde se aplica la encuesta.

6. Consulta Específica de Unidades

Esta pantalla permite consultar o emitir reporte de los promedios de la Unidad Académica.

7. Consulta General de Unidad por Preguntas

Esta opción permite consultar o emitir reporte de los promedios de las Unidades por preguntas de las encuestas.



8. Consulta General de Unidad por Areas

Esta opción permite consultar o emitir reporte del promedio de las Unidades por Área.

3.4.3. Módulo de Utilidades

Este módulo permite realizar el mantenimiento de accesos al sistema, así como ingreso de parámetros generales del sistema y sacar respaldo de información.

1. Dar Acceso al Sistema

Esta pantalla permite dar acceso a los usuarios a las diferentes transacciones del sistema.

2. Ingreso de Parámetros

Permite dar mantenimiento al término que actualmente se va a procesar así como el número de pregunta que hay por encuesta y los valores límites que tiene cada pregunta.

3. Crear División

Permite crear una nueva división para procesar datos.

4. Respaldo/Restaurar

Permite sacar respaldo y restaura la información para ser procesada.



3.5. SISTEMA

- Los datos a ser ingresados al Sistema Estadístico Docente deben de ser previamente depurados.
- Los reportes generados en el sistema deben ser distribuidos a las personas que lo requieren.
- Los procesos de respaldo deben ser realizados frecuentemente para prevenir la pérdida de la información.



3.6. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Esta sección permitirá identificar los recursos mínimos de Hardware y Software necesarios para el correcto funcionamiento del Sistema Estadístico Docente.

3.6.1. Requerimientos de Hardware

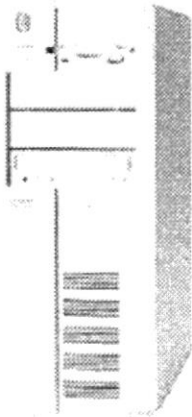
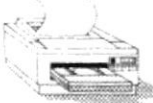
Equipo	Características	Descripción
Servidor 	Microprocesador	PENTIUM III
	Velocidad	500 MHZ
	Arquitectura del Bus	PCI 64 bits
	Memoria RAM	128 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	2 MB
	Disco Duro	10 GB
	Tipo de Monitor	SVGA 14"
	Unidad de Disquete	De 1.44 MB
	Teclado	101 Teclas
	Tarjeta de Vídeo	PCI
	Tarjeta de Red	3 COM
	Tarjeta de Sonido	32 Bits
	CD ROM	52X
Estación de Trabajo 	Microprocesador	PENTIUM II
	Velocidad	233 MHZ
	Arquitectura del Bus	PCI 32 bits
	Memoria RAM	32 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	2 MB
	Disco Duro	4 GB
	Tipo de Monitor	SVGA 14"
	Unidad de Disquete	De 1.44 MB
Impresora 	Teclado	101 Teclas
	Tarjeta de Red	3 COM
	Cualquier tipo de impresora de alta resolución, mínimo 360 x 360 DPI.	

Figura 3.1. Requerimientos de Hardware



3.6.2. Requerimientos de Software

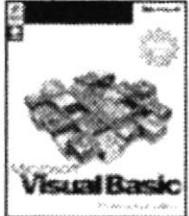
Logotipo	Descripción del programa
	Microsoft Windows NT versión 4.0. Este Software servirá para Instalar el Sistema Operativo en el Servidor.
	Microsoft Windows 95 o superiores. Este Paquete será utilizado en las estaciones de trabajo.
	Microsoft Visual Basic 6.0, Edición Empresarial con licencia.
	Microsoft Office 97.

Figura 3.2. Requerimientos de Software.



3.7. INSTALACIÓN DEL SISTEMA

Para instalar el Sistema Estadístico Docente en su computador debe utilizar sus discos de distribución.

3.7.1. Preparando el Ambiente de Instalación

1. Verificar los componentes de su computador
 - Mouse o ratón
 - Software windows
 - Computador Pentium III
2. Iniciar Windows
3. Colocar el disco de instalación etiquetado como # 1 en el drive A del computador.
4. Desde el Administrador de Programas de Windows seleccionar la opción ejecutar (RUN).

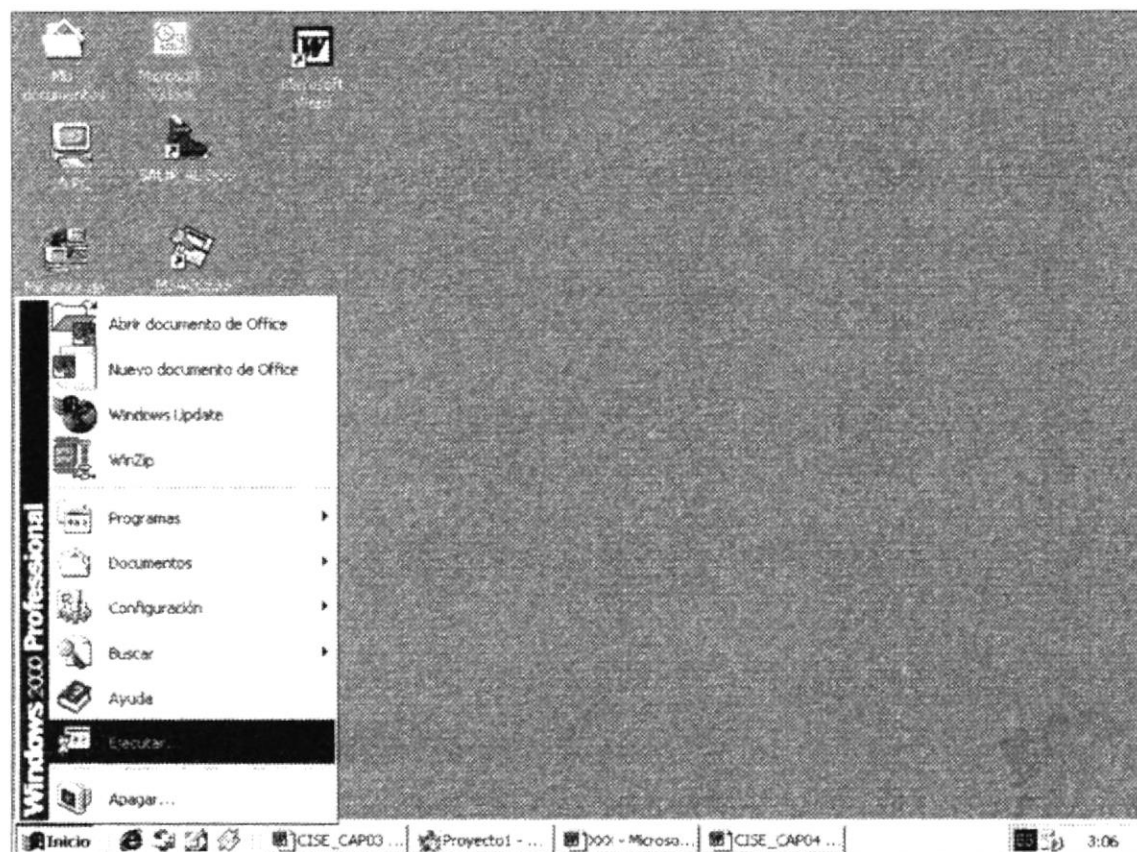


Figura 3.3. Menú Principal de Windows.

5. Luego aparecerá la siguiente pantalla:

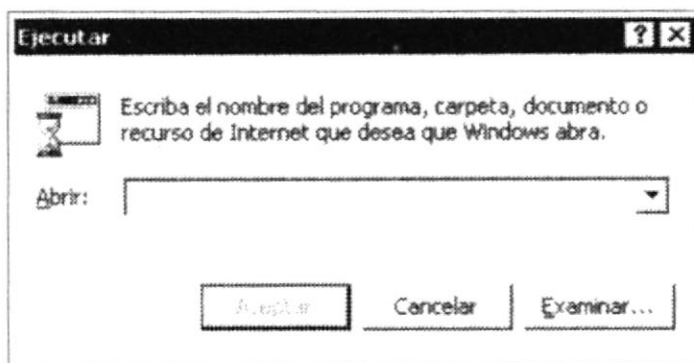


Figura 3.4. Pantalla de Ejecutar de Windows.

6. Debe de hacer "clic" sobre el botón Examinar... o presionar las teclas ALT + E, y posteriormente seleccionar el archivo a ejecutar, tal como se muestra a continuación:

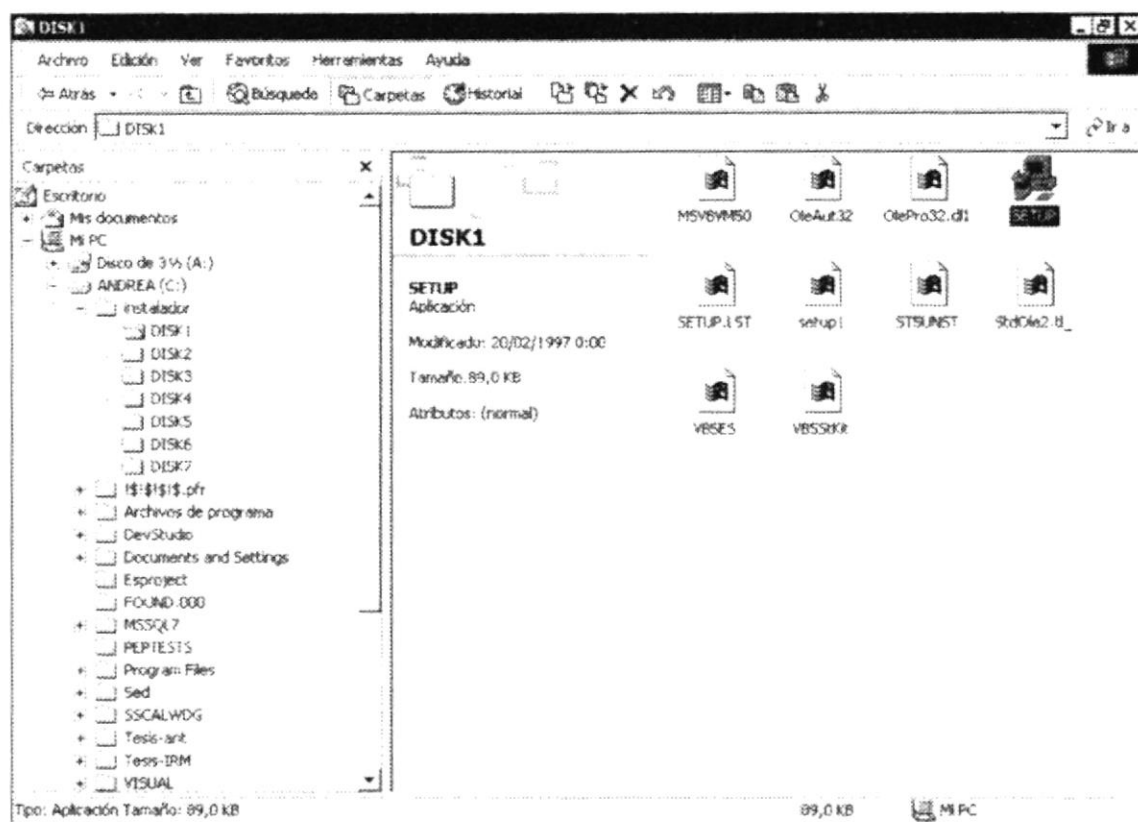


Figura 3.5. Pantalla del Explorador de Windows.

7. En esta pantalla se debe de seleccionar la opción setup y dar doble clic.

A continuación se muestra el directorio donde se instalará el Sistema Estadístico Docente por defecto, si usted desea cambiar la ubicación del directorio haga clic sobre el botón cambiar directorio.

Para continuar la instalación del Sistema Estadístico Docente haga clic en el icono que aparece en la pantalla.

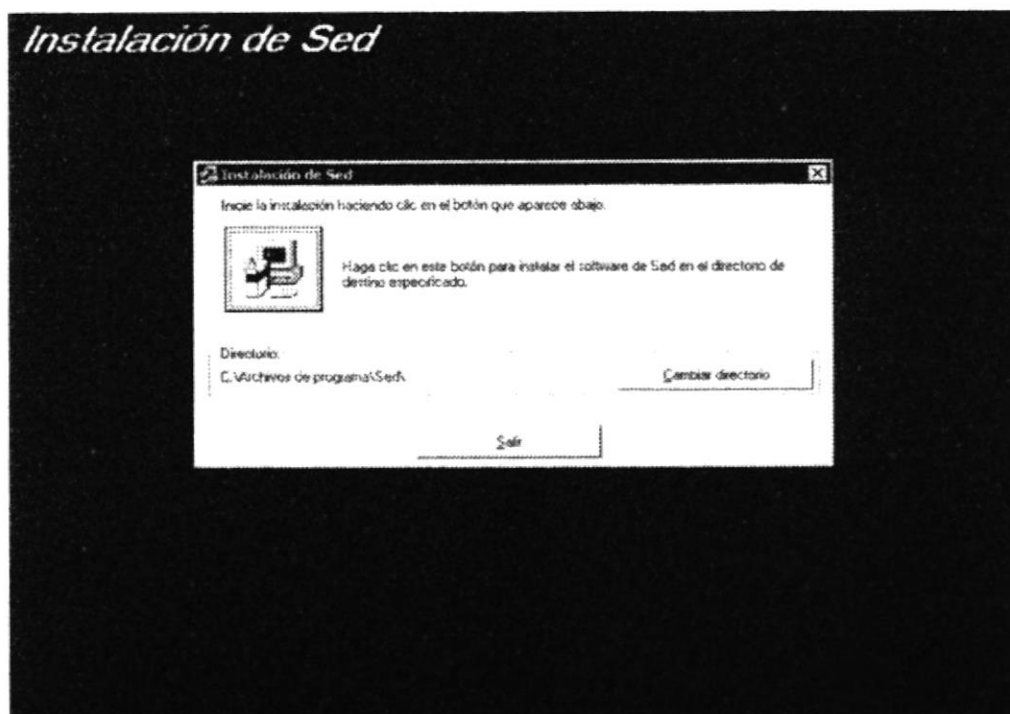


Figura 3.6. Pantalla de Instalación del Sistema.

8. Posteriormente, deberá escoger el grupo de programas a instalar y presionar las teclas ALT + C o hacer clic sobre el botón continuar.

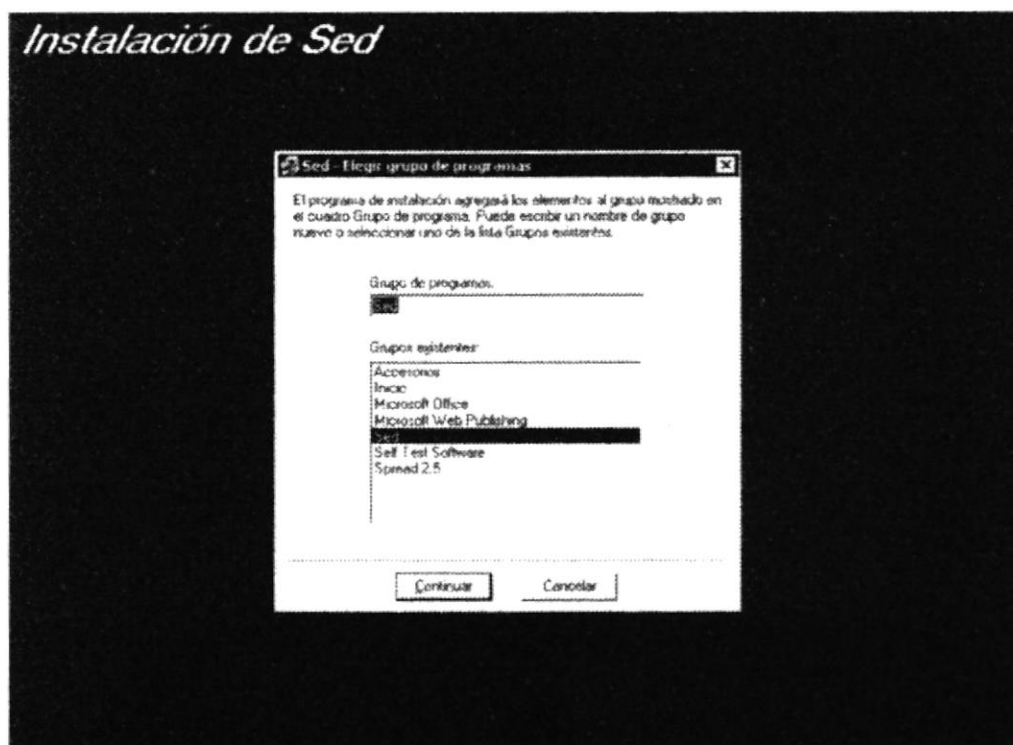


Figura 3.7. Pantalla de Selección de Directorio.

9. Usted podrá observar el proceso de instalación del Sistema Estadístico Docente.

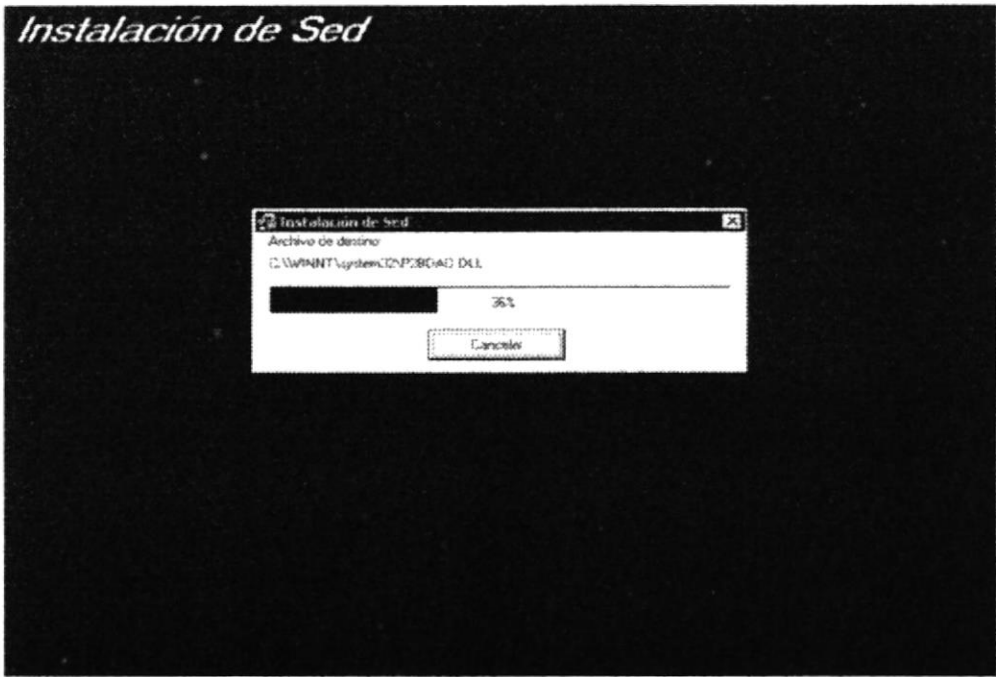


Figura 3.8. Pantalla de Instalación del Sistema.

10. Al final de la instalación deberá salir un mensaje que le indique si hubo problemas en la instalación o si la instalación se llevó a cabo satisfactoriamente.

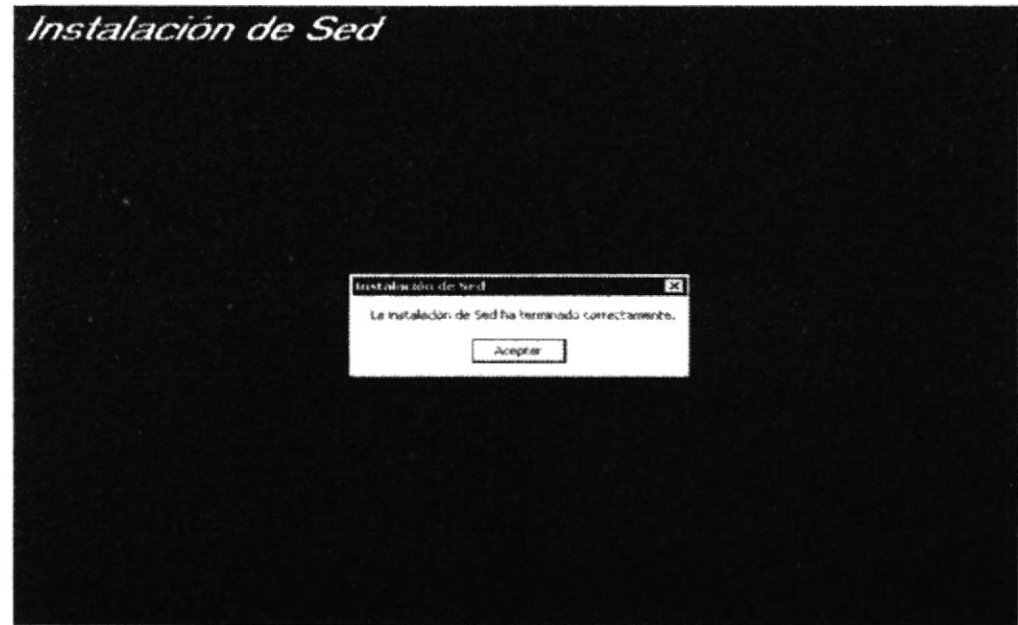


Figura 3.9. Pantalla de Instalación del Sistema.

TESTADORA DEL LIBRO
BIBLIOTECA
CAM. US
PEÑAS





CAPÍTULO IV

ARRANQUE DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

Este capítulo trata sobre como de debe cargar el Sistema Estadístico Docente.

4. ARRANQUE DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

4.1. ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encender el swicht de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encender el swicht de potencia del monitor (Power a ON).
3. Aparecerá una pantalla de acceso a la red, en la cual tendrá que ingresar el nombre de la computadora que tenga asignado y la contraseña de acceso, si tuviere.

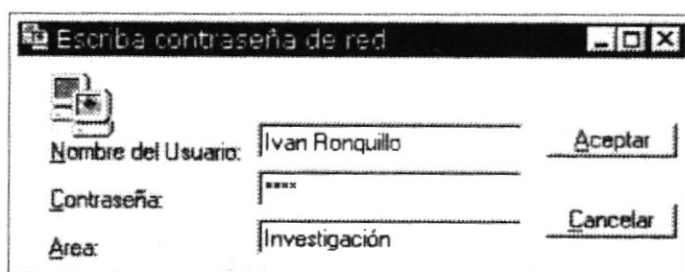


Figura 4.1 Pantalla de acceso a la red.

4. Si Usted tiene contraseña de acceso a la red y no la pone en la pantalla anterior. Aparecerá la siguiente pantalla pidiendo la contraseña para iniciar la sesión en Windows.

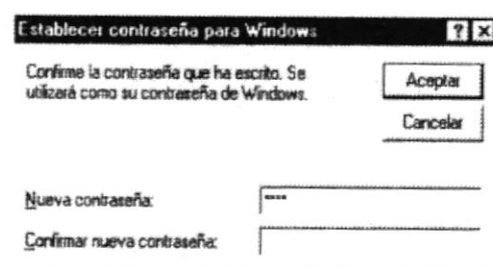


Figura 4.2 Pantalla de contraseña para iniciar sesión en Windows.

Puede cancelar la contraseña de acceso a la red pero no tendrá permisos a los recursos compartidos por los demás usuarios.

ESTADÍSTICO
DOCENTE
SISTEMA
PENAS

5. El sistema operativo Windows 95 o Windows 98 dependiendo de cual tenga instalado, empezará a cargarse. Aparecerá una pantalla como esta.

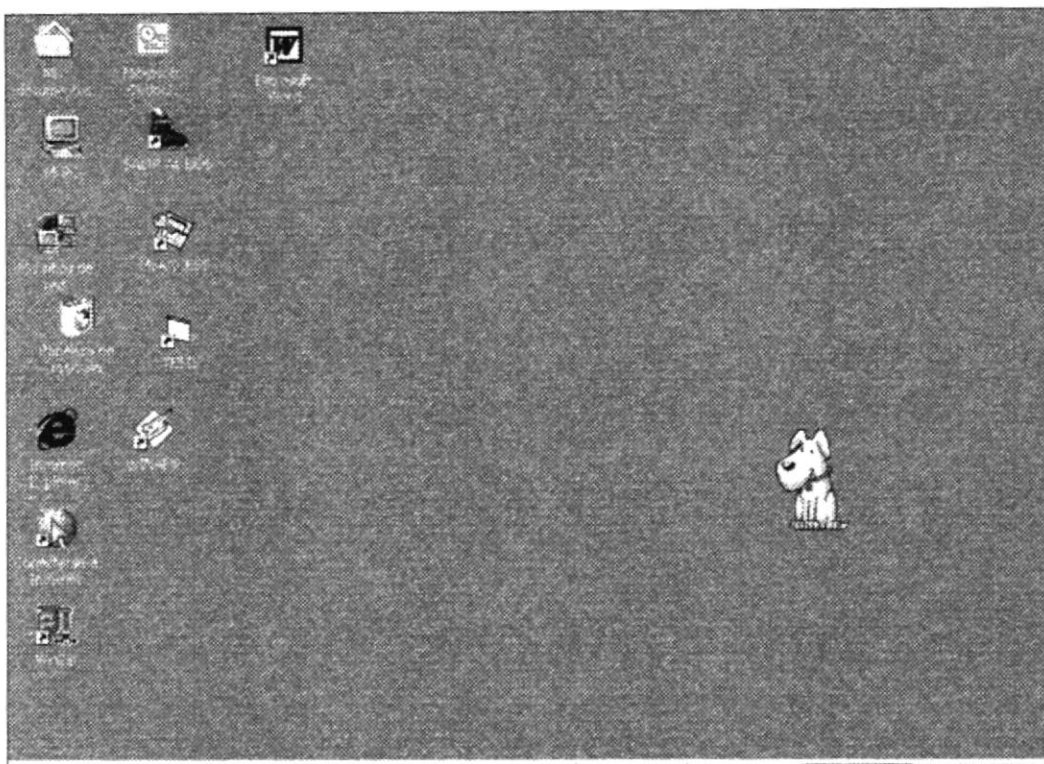


Figura 4.3 Escritorio de Windows.

6. A continuación debe buscar el icono del Sistema SED para ejecutarlo, en caso que tenga un acceso directo en el escritorio.
- Si Usted encuentra el icono del Sistema sobre el escritorio solo tiene que dar doble clic sobre él.
 - Si no lo encuentra debe buscarlo en el botón Inicio luego de un clic en Programas, Y de un clic en SED.



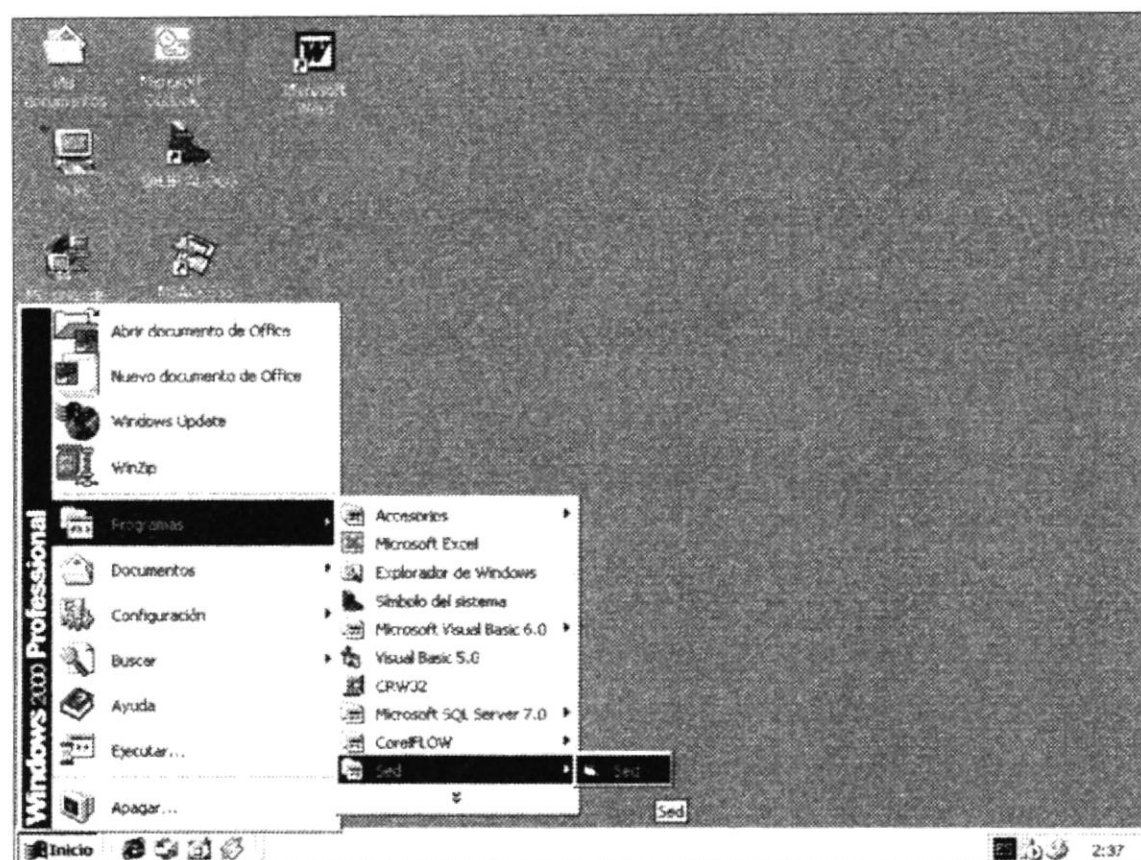


Figura 4.4 Ejecutando el Sistema SED

7. Una vez escogido el Acceso Directo al Sistema, aparecerá la Pantalla de División.

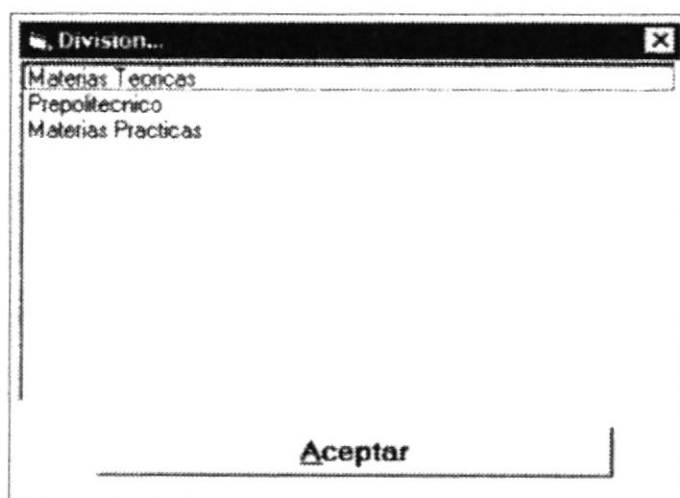


Figura 4.5 Pantalla de Selección de División

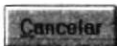


8. Inicio de Sesión.



Figura 4.6 Pantalla de Acceso al Sistema Estadístico Docente

9. Una vez que se ingresa el nombre del usuario y la clave, presione ENTER, o de un clic en el botón aceptar .

10. Si Usted desea salir del sistema de un clic en el botón cancelar .

11. Si el usuario ingresa correctamente el nombre del usuario y la clave, enseguida podrá ingresar al Sistema Estadístico Docente, en caso contrario se presentarán los siguientes mensajes de acuerdo al caso en que se encuentre.

Cuando el usuario no ingresa la identificación y la clave, el sistema emitirá el siguiente mensaje:

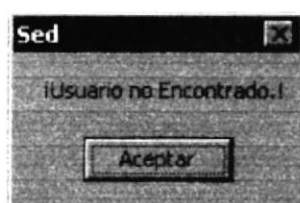


Figura 4.7 Mensaje de error

UNIVERSIDAD
ESTADÍSTICA
CAMPUS
PEÑAS



CAPÍTULO V

INICIANDO LA OPERACIÓN DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

Este capítulo trata sobre la inicialización del Sistema Estadístico Docente.



5. INICIANDO LA OPERACIÓN DEL SISTEMA ESTADÍSTICO DOCENTE

5.1. PANTALLA PRINCIPAL

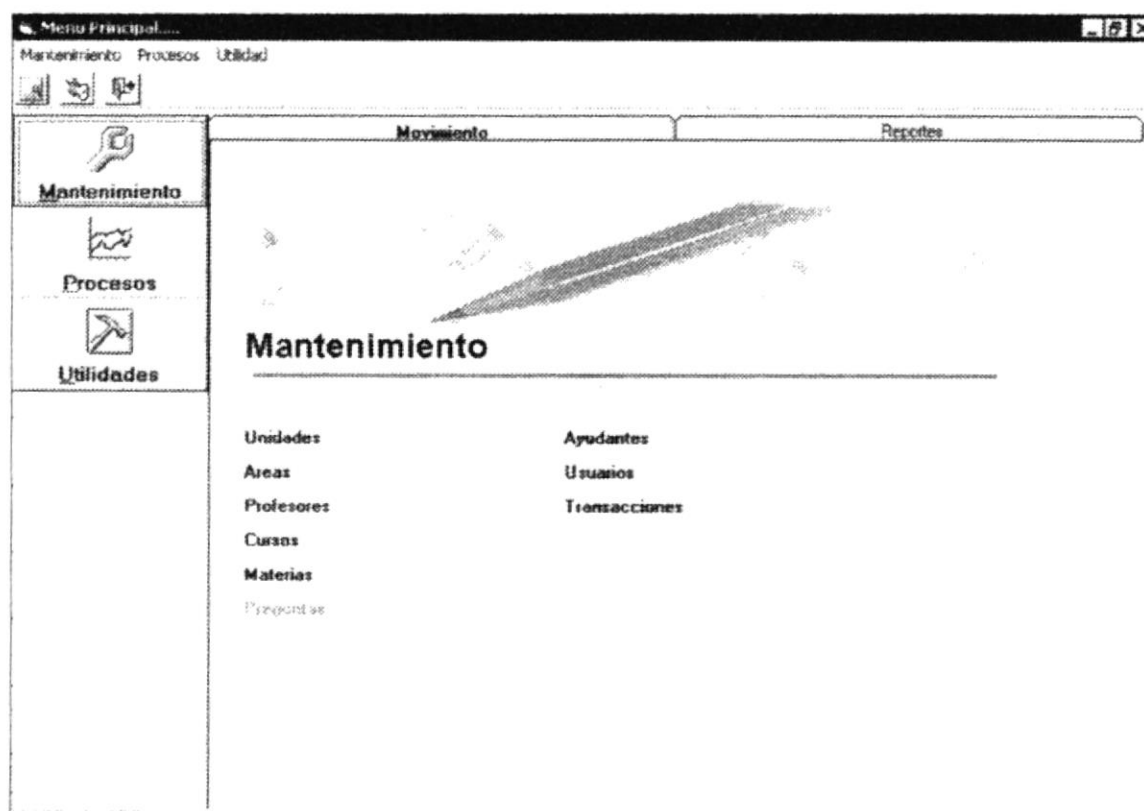


Figura 5.1 Pantalla Principal del Sistema Estadístico Docente



5.1.1. Pantalla de Selección de División

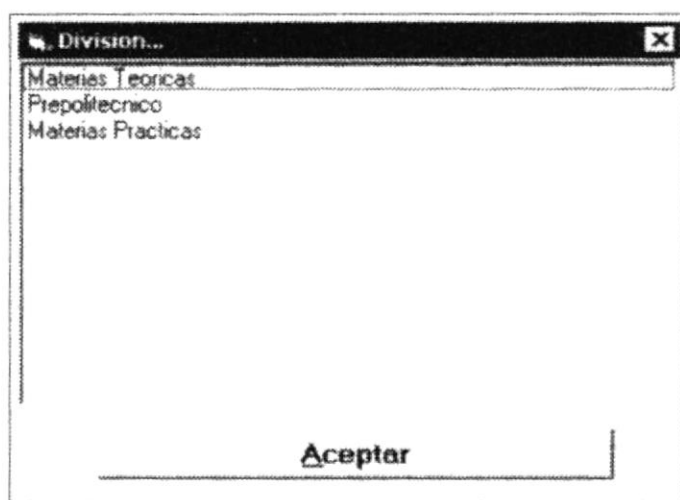


Figura 5.2 Pantalla de Selección de División

5.1.2. Pantalla de Acceso a Sistema

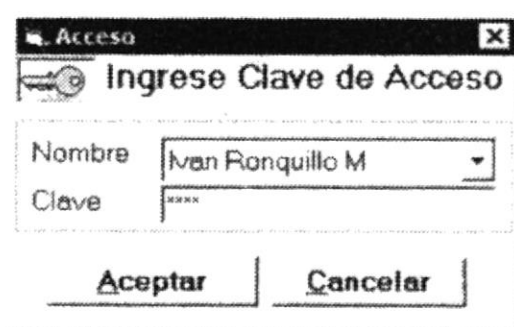


Figura 5.3 Pantalla de Acceso a Sistema



5.1.3. Pantalla de Menú Mantenimiento de Datos

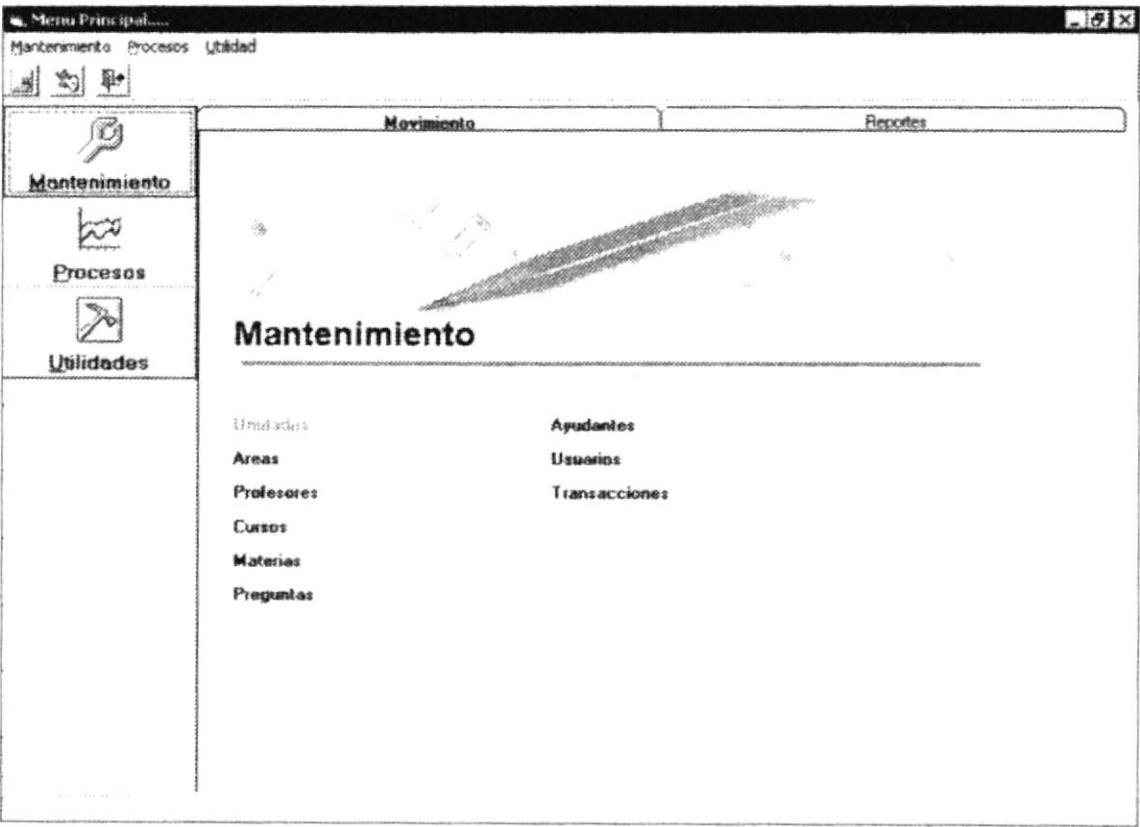


Figura 5.4 Pantalla de Menú de Mantenimiento



5.1.4. Pantalla de Menú Procesos

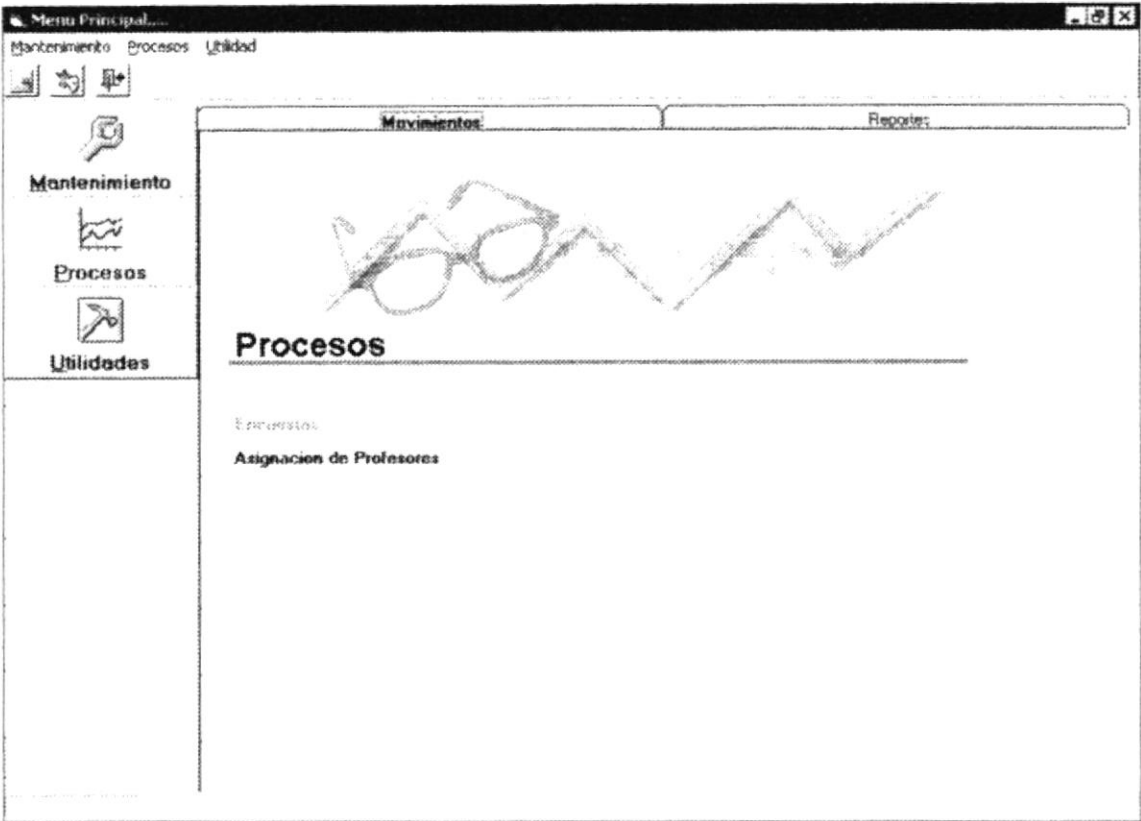


Figura 5.5 Pantalla de Menú Procesos



5.1.5. Pantalla de Menú Utilidades

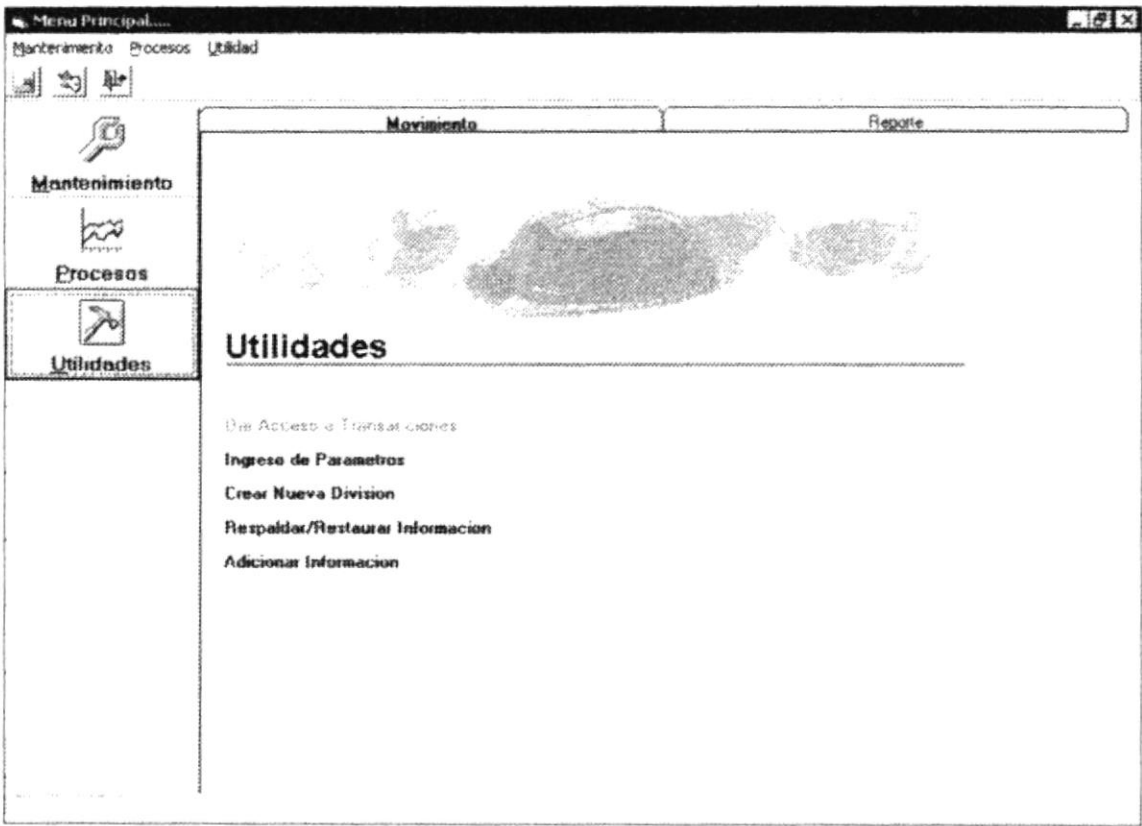


Figura 5.6 Pantalla de Menú de Utilidades





CAPÍTULO VI

MENÚ MANTENIMIENTO

Este capítulo trata sobre las diferentes opciones que tiene la opción menú mantenimiento del Sistema Estadístico Docente.



6. MENÚ MANTENIMIENTO

En este menú se dá mantenimiento a los datos que existen en el sistema actualmente.

El Menú mantenimiento presenta el siguiente menú:

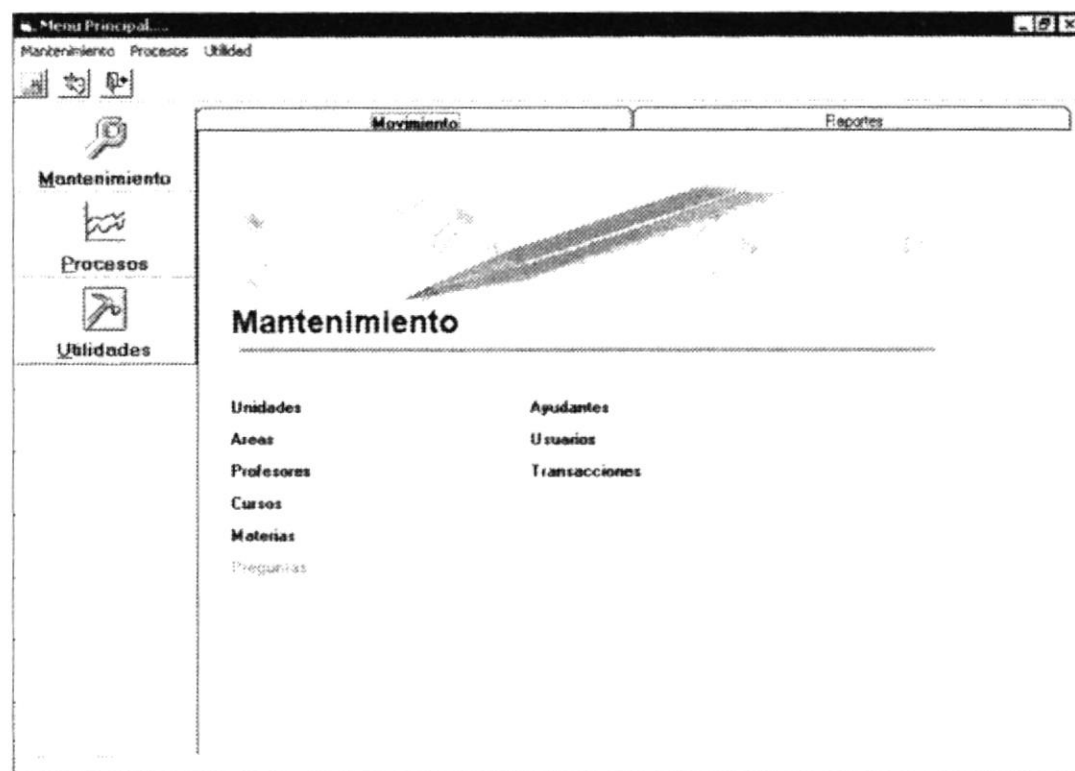


Figura 6.1. Menú Mantenimiento

6.1. MANTENIMIENTO DE UNIDADES

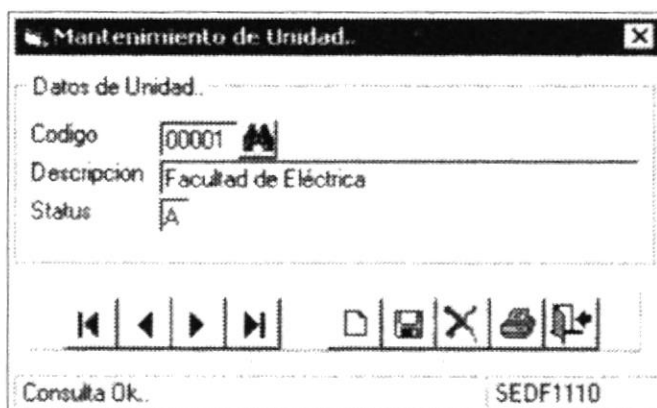


Figura 6.2. Pantalla de Mantenimiento de Unidades



6.1.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Unidades Académicas establecidas en la ESPOL.

6.1.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Unidades y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.1.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de las Unidades Académicas de la ESPOL.

Descripción

Permite el ingreso del nombre de la Unidad Académica.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.

6.2. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE AREAS

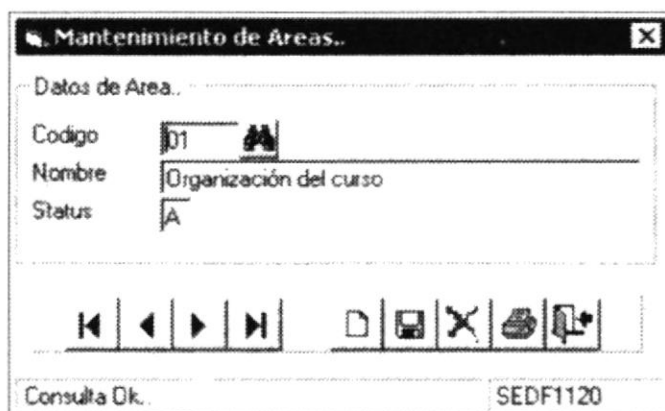


Figura 6.3. Pantalla de Mantenimiento de Áreas

6.2.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Áreas de preguntas.

6.2.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Areas y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.2.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de las Areas de la ESPOL.

Descripción

Permite el ingreso del nombre de la Areas.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.

6.3. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE PROFESORES

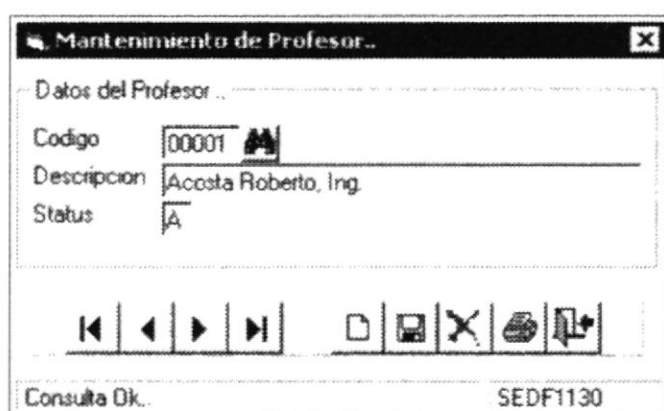


Figura 6.4. Pantalla de Mantenimiento de Profesores

6.3.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Profesores de la ESPOL.

6.3.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Profesores y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.3.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de los Profesores de la ESPOL.



Descripción

Permite el ingreso del nombre del Profesor.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.

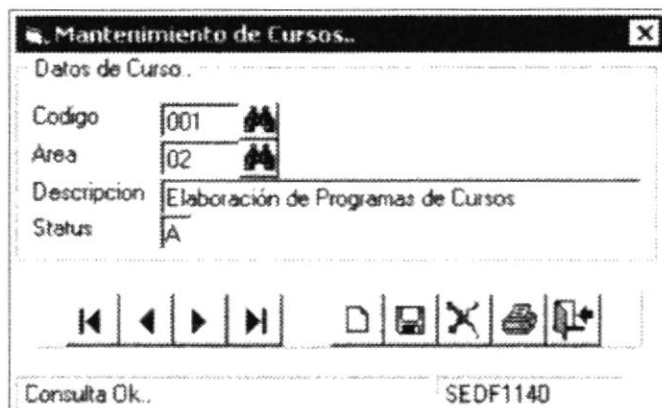
6.4. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE CURSOS

Figura 6.5. Pantalla de Mantenimiento de Cursos

6.4.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Cursos.

6.4.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Cursos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.4.3. Descripción de la Pantalla**Código**

Permite el ingreso del código de los Cursos de la ESPOL.

Descripción

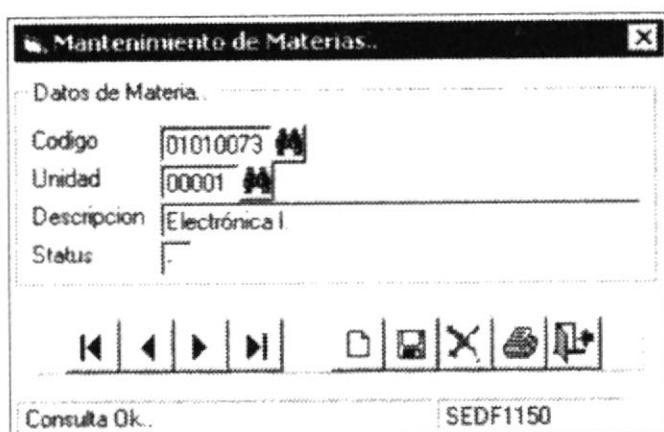
Permite el ingreso del nombre del Cursos.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.



6.5. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE MATERIAS



Datos de Materia.	
Codigo	01010073
Unidad	00001
Descripcion	Electrónica I.
Status	-

Consulta Ok.. SEDF1150

Figura 6.6. Pantalla de Mantenimiento de Materias

6.5.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Materias de la ESPOL.

6.5.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Materias y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.5.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de los Materias.

Descripción

Permite el ingreso del nombre de Materia.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.



6.6. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE PREGUNTAS

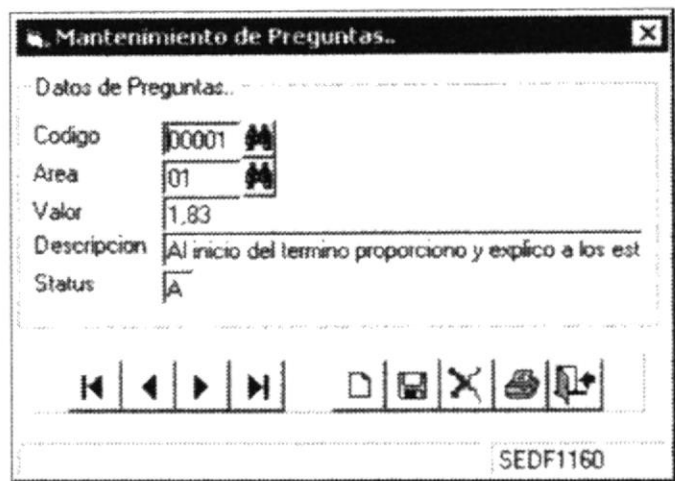


Figura 6.7. Pantalla de Mantenimiento de Preguntas

6.6.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Preguntas de la ESPOL.

6.6.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Preguntas y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.6.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de los Preguntas.

Descripción

Permite el ingreso del nombre del Preguntas.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.

6.7. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE AYUDANTES

Mantenimiento de Ayudantes..					
Datos de Ayudante...					
Codigo	01				
Nombre	Merly Campoverde				
Unidad	C	Matriculo	01920446		
Nivel	1	Promedio	85		
Datos Adicionales...					
Nro Cedula	0192398293	Telefono	235678		
Nro Cuenta	6565656565	Status	A		
Nro Contrato	1234	Fecha	30/10/1999		
SEDF1170					

Figura 6.8. Pantalla de Mantenimiento de Ayudantes

6.7.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Ayudantes.

6.7.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Ayudantes y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.7.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de los Ayudantes de la ESPOL.

Descripción

Permite el ingreso del nombre del Ayudantes.

Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.



6.8. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE USUARIOS



Datos de Usuario..	
Codigo	0911388932
Clave	XXXX
Nombre	Ivan Ronquillo M
Division	00001
Fecha Ing.	01/01/1999
Status	A
Opid	IRM
Nivel	F

Consulta Ok. SEDF1130

Figura 6.9. Pantalla de Mantenimiento de Usuarios

6.8.1. Objetivo

Permite realizar el mantenimiento de Usuarios de la ESPOL.

6.8.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Usuarios y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.8.3. Descripción de la Pantalla

Código

Permite el ingreso del código de los Usuarios del Sistema.

Descripción

Permite el ingreso del nombre del Usuario.

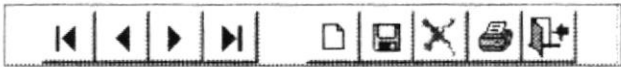
Status

Indica el estado actual del registro, este puede ser A = activo ó E = eliminado.



6.8.4. Barra de Herramientas de Mantenimientos

Cada opción de Mantenimiento tiene su barra de herramientas.



Botones de la Barra de Herramientas:

	Ir al primer registro
	Ir al registro anterior
	Ir al siguiente registro
	Ir al último registro
	Nuevo registro
	Grabar registro
	Eliminar registro
	Imprimir todos los registros
	Salir de la pantalla actual



6.9. REPORTES DE MANTENIMIENTO

6.9.1. Reporte de Unidades

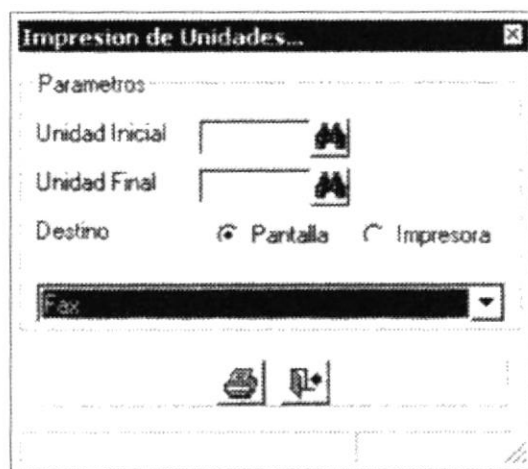


Figura 6.10. Pantalla de Reporte de Unidades

6.9.1.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Unidades y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.1.2. Descripción de la Pantalla

Unidad Inicial

Permite ingresar el rango inicial de la Unidad a consultar.

Unidad Final

Permite ingresar el rango final de la Unidad a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.

Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

Código	Descripción	Frecuencia	Frecuencia	Total
00001	Facultad de Educación	0	0	0
00001	Facultad de Educación	0	0	0
00002	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00003	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00004	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00005	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00006	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00007	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00008	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00009	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00010	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00011	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00012	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00013	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00014	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00015	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00016	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00017	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00018	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00019	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00020	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00021	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00022	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00023	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00024	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00025	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00026	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00027	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00028	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00029	Facultad de Matemáticas	0	0	0
00030	Facultad de Matemáticas	0	0	0

Figura 6.11. Reporte de Unidades



6.9.2. Reporte de Áreas

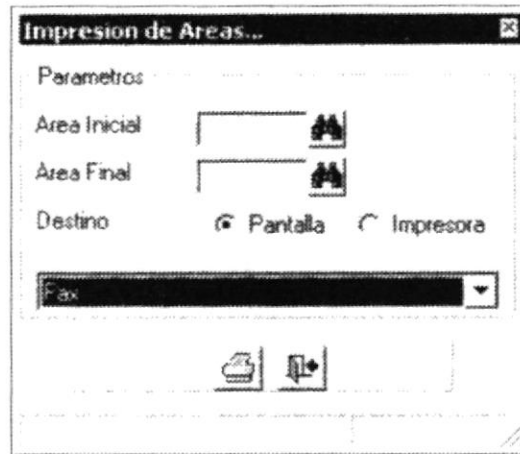


Figura 6.12. Pantalla de Reporte de Areas

6.9.2.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Areas y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.2.2. Descripción de la Pantalla

Area Inicial

Permite ingresar el rango inicial de la Area a consultar.

Area Final

Permite ingresar el rango final de la Area a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.



Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

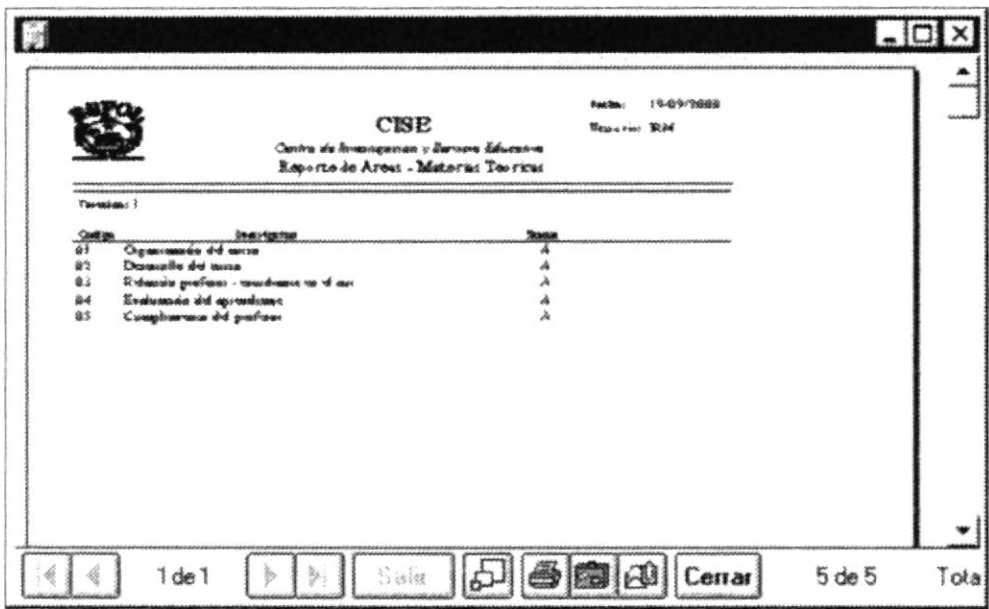


Figura 6.13. Reporte de Areas

6.9.3. Reporte de Profesores

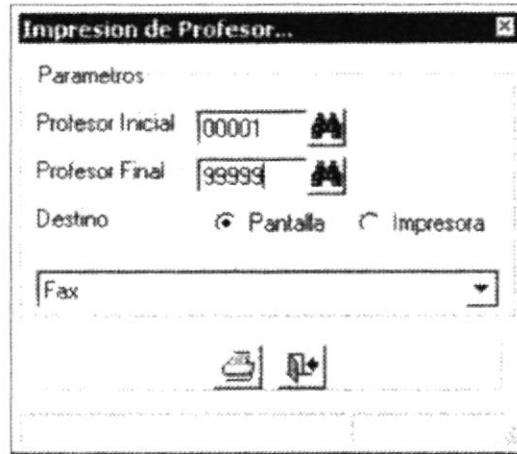


Figura 6.14. Pantalla de Reportes de Profesores

6.9.3.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Profesor y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.3.2. Descripción de la Pantalla

Profesor Inicial

Permite ingresar el rango inicial de la Profesor a consultar.

Profesor Final

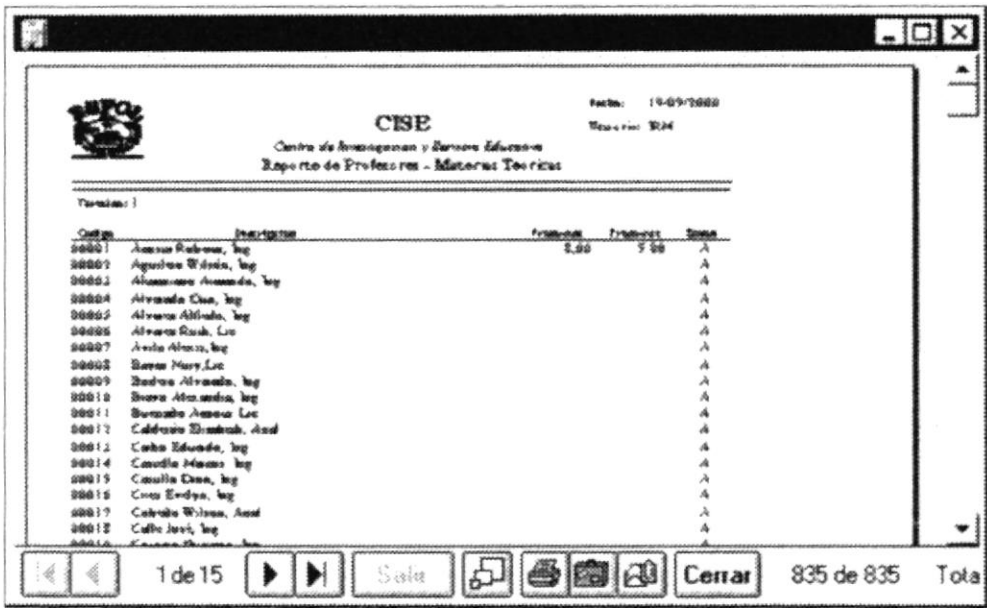
Permite ingresar el rango final de la Profesor a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.



Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:



Codigo	Investigador	Prácticas	Teóricas	Suma
00001	Alonso Robles, Ing	5.00	5.00	A
00002	Aguiar Wanda, Ing			A
00003	Alonso Robles, Ing			A
00004	Alonso Robles, Ing			A
00005	Alonso Robles, Ing			A
00006	Alonso Robles, Ing			A
00007	Alonso Robles, Ing			A
00008	Alonso Robles, Ing			A
00009	Alonso Robles, Ing			A
00010	Alonso Robles, Ing			A
00011	Alonso Robles, Ing			A
00012	Alonso Robles, Ing			A
00013	Alonso Robles, Ing			A
00014	Alonso Robles, Ing			A
00015	Alonso Robles, Ing			A
00016	Alonso Robles, Ing			A
00017	Alonso Robles, Ing			A
00018	Alonso Robles, Ing			A

Figura 6.15. Reporte de Profesores



6.9.4. Reporte de Materias

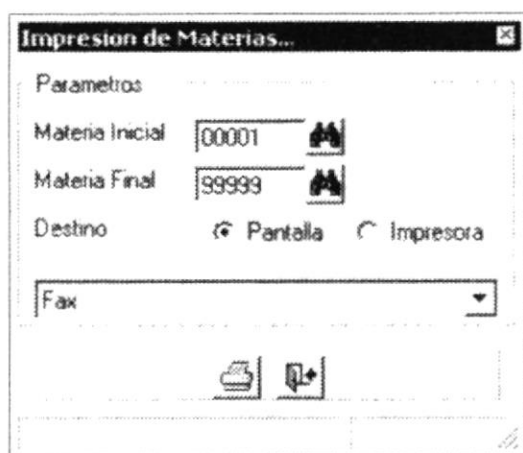


Figura 6.16. Pantalla de Reportes de Materias

6.9.4.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Materias y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.4.2. Descripción de la Pantalla

Materia Inicial

Permite ingresar el rango inicial de la Materia a consultar.

Materia Final

Permite ingresar el rango final de la Materia a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.



Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

Código	Descripción	Notas	Promedio	Promedio	Sexo
01010073	Matemáticas I	22.00		22	
01010121	Matemáticas Básicas I	22.00		22	
01010156	Matemáticas de Probabilidad	22.00		22	
01010164	Matemáticas Básicas II	22.00		22	
01010193	Matemáticas II	22.00		22	
01010271	Cálculo Integral de Matemáticas	22.00		22	
01010309	Laboratorio de Matemáticas de Matemáticas	22.00		22	
01010357	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01010382	Matemáticas	22.00		22	
01020019	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020139	Matemáticas y Estadística	22.00		22	
01020204	Laboratorio de Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020403	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020411	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020437	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020445	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020452	Matemáticas Avanzadas II	22.00		22	
01020472	Matemáticas Avanzadas	22.00		22	
01020478	Matemáticas Avanzadas de Matemáticas	22.00		22	

Figura 6.17. Reporte de Materias

6.9.5. Reporte de Cursos

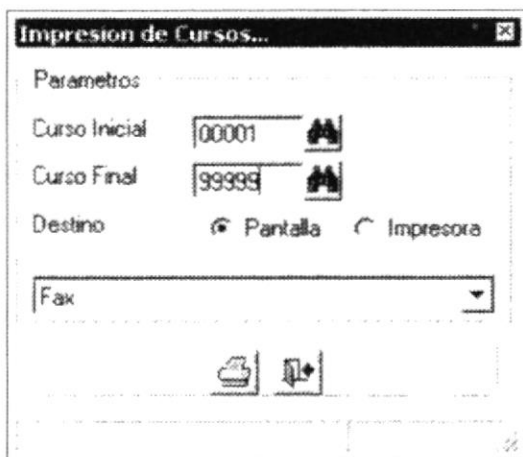


Figura 6.18. Pantalla de Reportes de Cursos

6.9.5.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Cursos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.5.2. Descripción de la Pantalla

Curso Inicial

Permite ingresar el rango inicial del Curso a consultar.

Curso Final

Permite ingresar el rango final del Curso a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.

Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

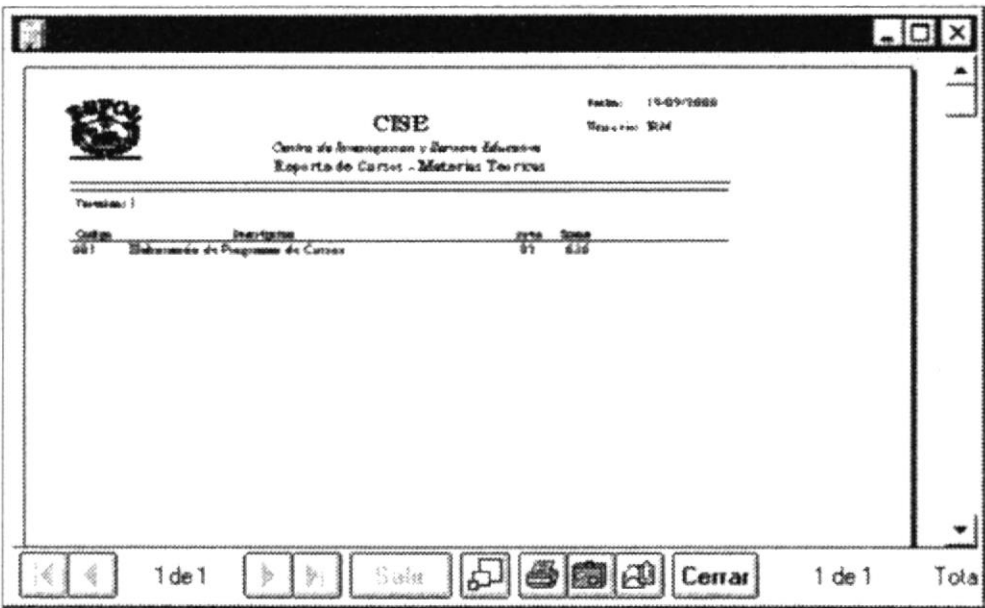


Figura 6.19. Reporte de Cursos

6.9.6. Reporte de Preguntas

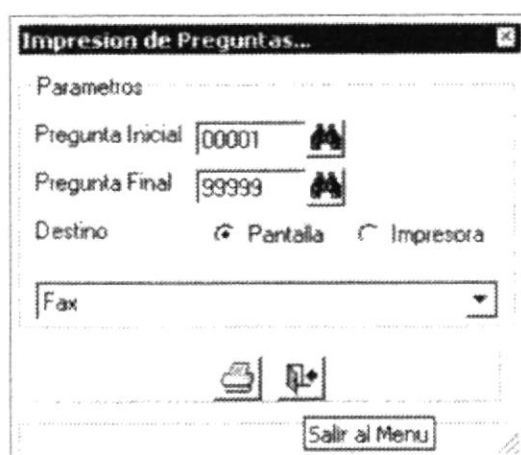


Figura 6.20. Pantalla de Reportes de Preguntas

6.9.6.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Preguntas y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.6.2. Descripción de la Pantalla

Preguntas Inicial

Permite ingresar el rango inicial de las Preguntas a consultar.

Preguntas Final

Permite ingresar el rango final de las Preguntas a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.



Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

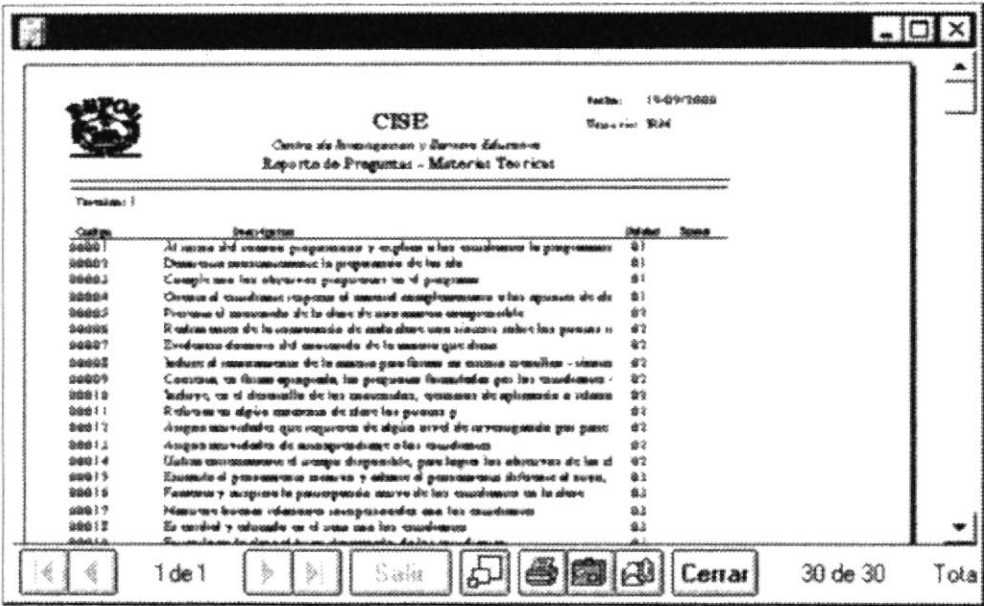


Figura 6.21. Reporte de Preguntas



6.9.7. Reportes de Ayudantes

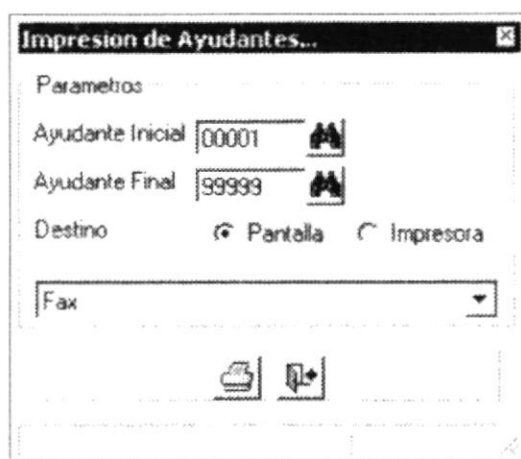


Figura 6.22. Pantalla de Reportes de Ayudantes

6.9.7.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Ayudantes y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.7.2. Descripción de la Pantalla

Ayudante Inicial

Permite ingresar el rango inicial del Ayudante a consultar.

Ayudante Final

Permite ingresar el rango final del Ayudante a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.

CA
PEÑAS

Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

Codigo	Inscripción	Matrícula	Teléfono	Fecha Cae	Sexo
01	Mely Casperado	01910446	225698		788

Figura 6.23. Reporte de Ayudantes

6.9.8. Reporte de Usuarios

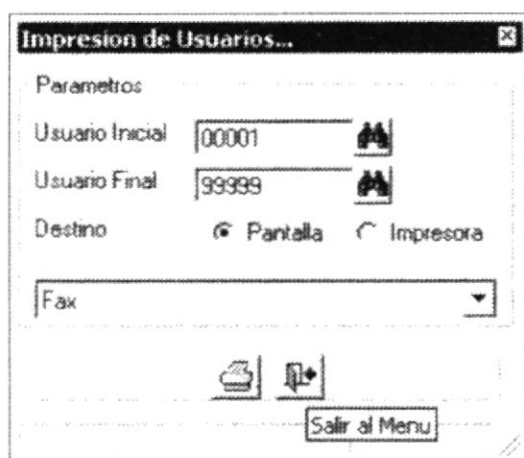


Figura 6.24. Pantalla de Reportes de Usuarios

6.9.8.1. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Usuarios y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

6.9.8.2. Descripción de la Pantalla

Usuario Inicial

Permite ingresar el rango inicial de la Usuario a consultar.

Usuario Final

Permite ingresar el rango final de la Usuario a consultar.

Destino

Permite seleccionar si desea el reporte a la pantalla o por impresora.



Luego de seleccionar las opciones debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presentará su reporte:

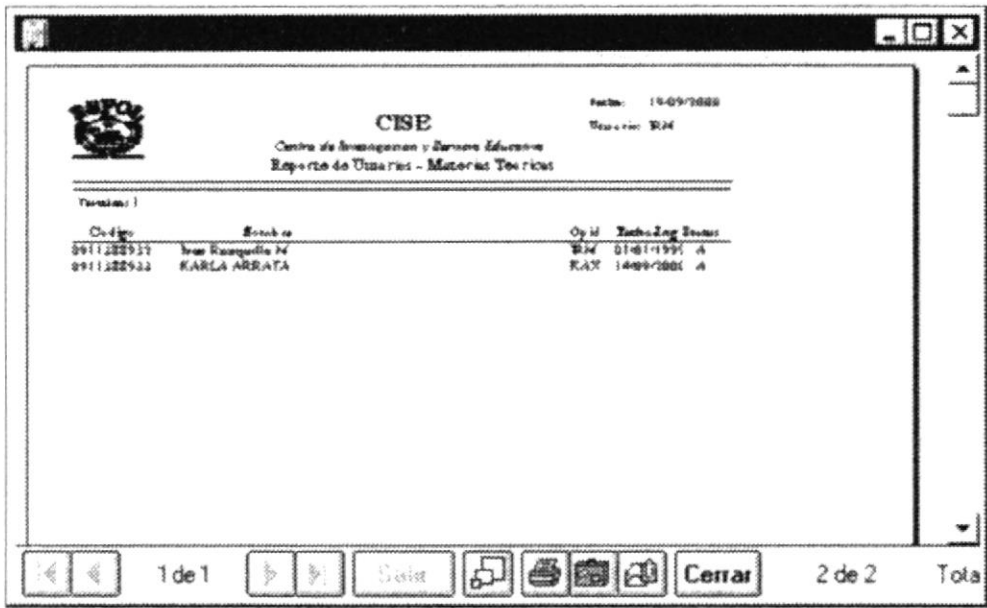


Figura 6.25. Reporte de Usuarios



6.9.9. Barra de Herramientas de Reportes

Cada opción de Reportes tiene su barra de herramientas.



Botones de la Barra de Herramientas:

	Imprimir todos los registros seleccionados
	Salir de la pantalla actual

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE
EVALUACIÓN Y MEJORA DE LA
CALIDAD DE LA EDUCACIÓN



CAPÍTULO VII

MENÚ PROCESOS

Este capítulo trata sobre las diferentes opciones que tiene la opción menú procesos del Sistema Estadístico Docente.

7. MENÚ PROCESOS

7.1. MENÚ PROCESOS - MOVIMIENTOS

En este menú se procesan los datos que alimentan al sistema actual. Presenta la siguiente pantalla:

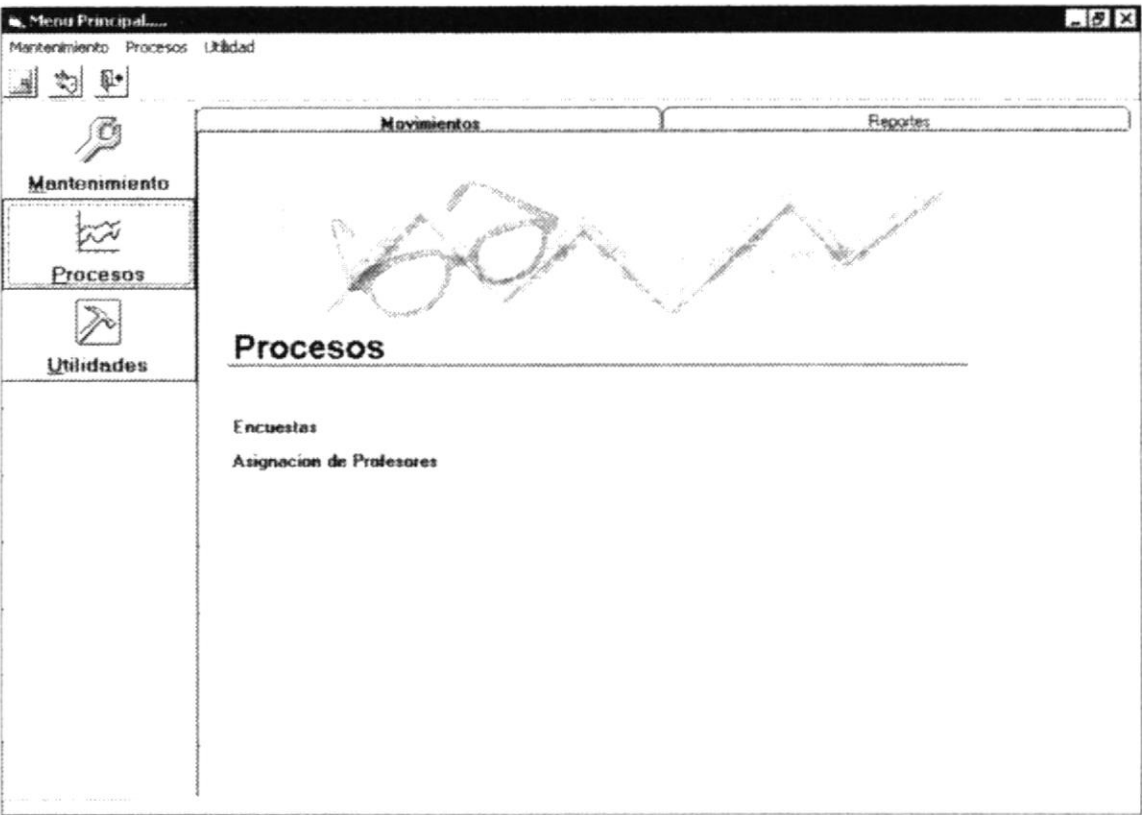


Figura 7.1. Menú Procesos Movimientos



7.1.1. Menú Proceso: Ingreso de Encuestas

Ingreso de Encuestas...

Movimiento de Encuestas

Consulta de Encuestas

Datos...

Unidad00001Facultad de Eléctrica

Fecha11/09/2000

Profesor00002Aguilera Wilson, Ing.

Termino100000001

Materia01010073Electrónica I.

Paralelo1

Preguntas.

Codigo	Descripcion	Valor
00001	Al inicio del termino proporciono y explico a los estudiantes la programa	4
00002	Demuestra constantemente la preparación de las cla	4
00003	Cumple con los objetivos propuestos en el programa	4
00004	Orienta al estudiante respecto al material complementario a los apuntes	4
00005	Presenta el contenido de la clase de una manera comprensible	3
00006	Realiza antes de la terminación de cada clase una síntesis sobre los pu	4
00007	Evidencia dominio del contenido de la materia que dicta.	5

Observacion.

Navigation icons

SEDF2110

Figura 7.2. Ingreso de Encuestas

7.1.1.1. Objetivo

Permite ingresar las encuestas realizadas a los docentes por Unidad Académica, Profesor, Materia y Paralelo.

7.1.1.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Encuestas del Menú de Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.



7.1.1.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Profesor

Debe ingresar el código del Profesor.

Materia

Debe ingresar el código de la Materia.

Fecha

Debe ingresar la fecha de la encuesta.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Paralelo

Debe ingresar el paralelo donde se aplicó la encuesta.

Código

Presenta el código de la pregunta que forma parte de la encuesta.

Descripción

Presenta la descripción de la pregunta que forma parte de la encuesta.

Valor

Debe ingresar el ^{*}puntaje obtenido en la pregunta.

Observación

Se ingresan las observaciones que se encuentren en la encuesta.

7.1.2. Consulta de Promedio de Encuestas por Pregunta

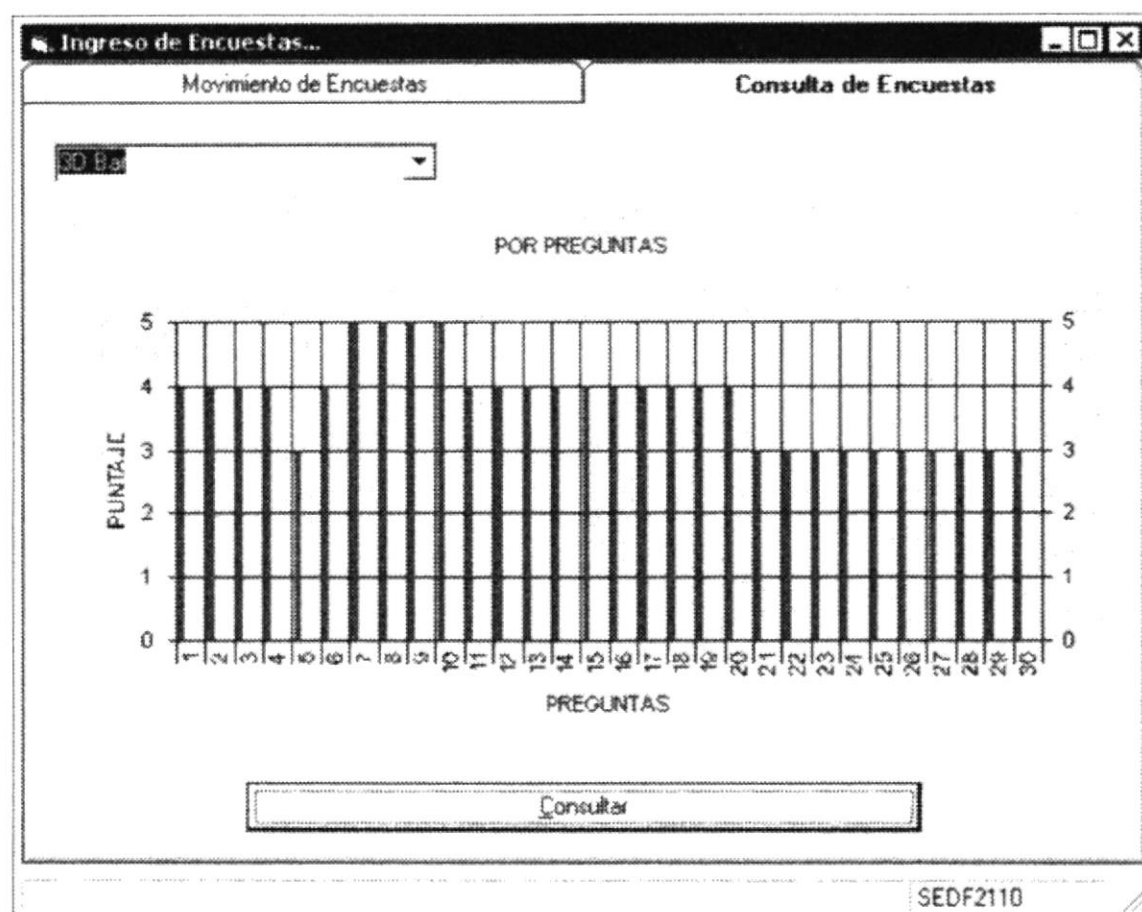


Figura 7.3. Consulta de Promedio de Encuestas por Pregunta

7.1.2.1. Objetivo

Presenta el promedio que alcanzó el docente en el paralelo encuestado.

7.1.2.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la pestaña Consulta de Encuestas.

Luego de seleccionar la forma de su reporte debe de dar clic en el botón consultar y automáticamente se presenta su reporte.

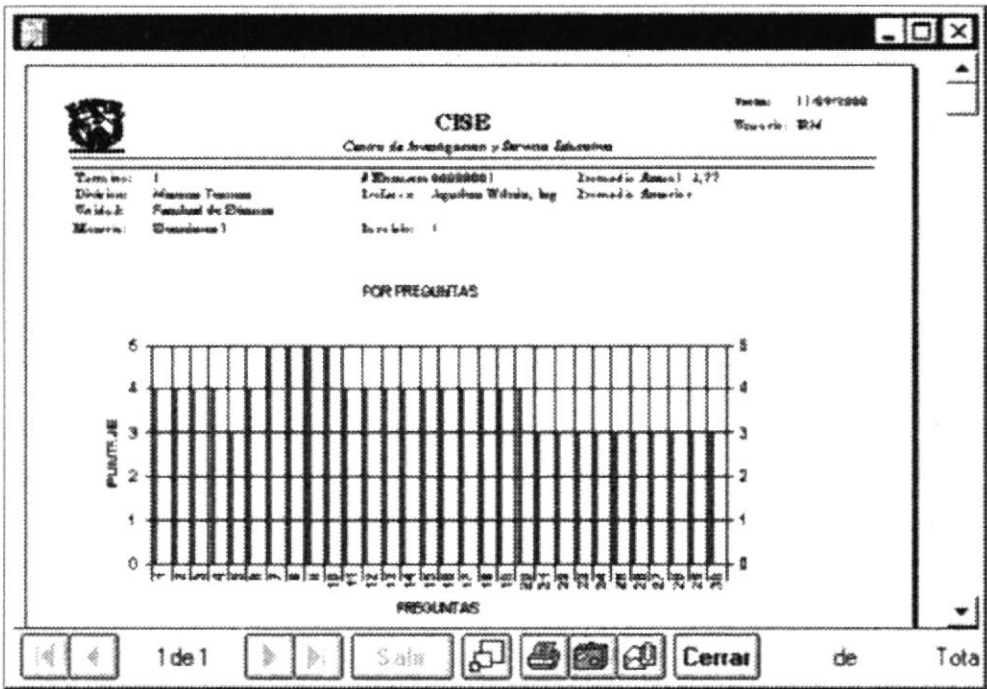


Figura 7.4. Reporte de Encuestas

7.1.3. Proceso: Asignación de Profesores

Asignación de Profesores...

Datos...

Unidad00001Facultad de Eléctrica

Profesor00002Aguilera Wilson, Ing.

Termino1

Preguntas..

	Codigo	M04DESCRIP	Paralelo	Num. Alumnos	Status
1	01010073	Electrónica I.	1	25	☒

Adicionar Materia

Consulta Ok.

SEDF2120

Figura 7.5. Asignación de Profesores

7.1.3.1. Objetivo

Asigna materia y paralelo a un Profesor.

7.1.3.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Asignación de Profesores del Menú de Procesos y hacer doble “click” con el botón izquierdo del mouse.



7.1.3.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Profesor

Debe ingresar el código del Profesor.

Término

Debe ingresar el término actual (término que se está procesando).

Código

Presenta el código de la materia que dicta el profesor.

Descripción

Presenta la descripción de la materia seleccionada.

Paralelo

Debe ingresar el paralelo en el que el profesor se encuentra dictando la materia.

Num. Alumnos

Debe ingresar el número de alumnos que hay en el paralelo.

Status

Indicador que debe estar activo () para actualizar materia.

Adicionar Materia

Se presiona este botón para adicionar una nueva materia que va a ser dictada por el profesor seleccionado.



7.2. MENÚ PROCESOS - REPORTES

En este menú se realizan todos los reportes que el usuario necesita. Presenta la siguiente pantalla:

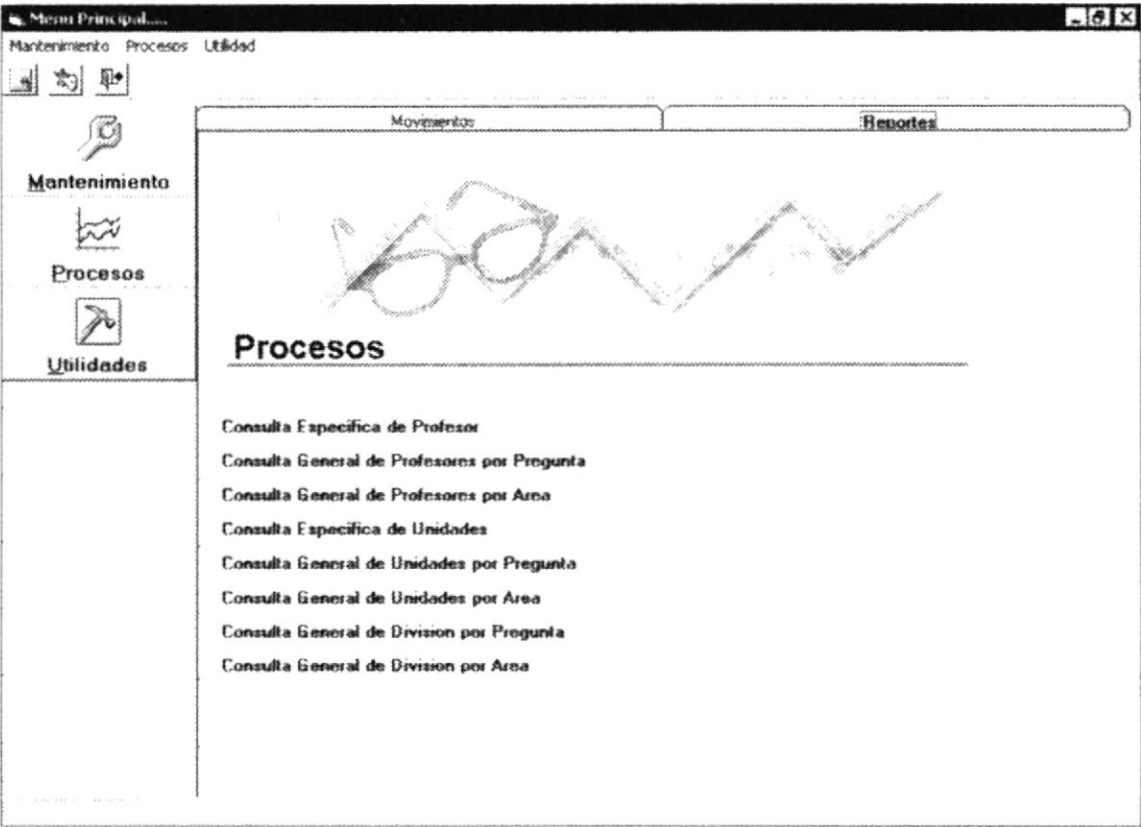


Figura 7.6. Menú Procesos: Reportes

7.2.1. Consulta específica de Profesor

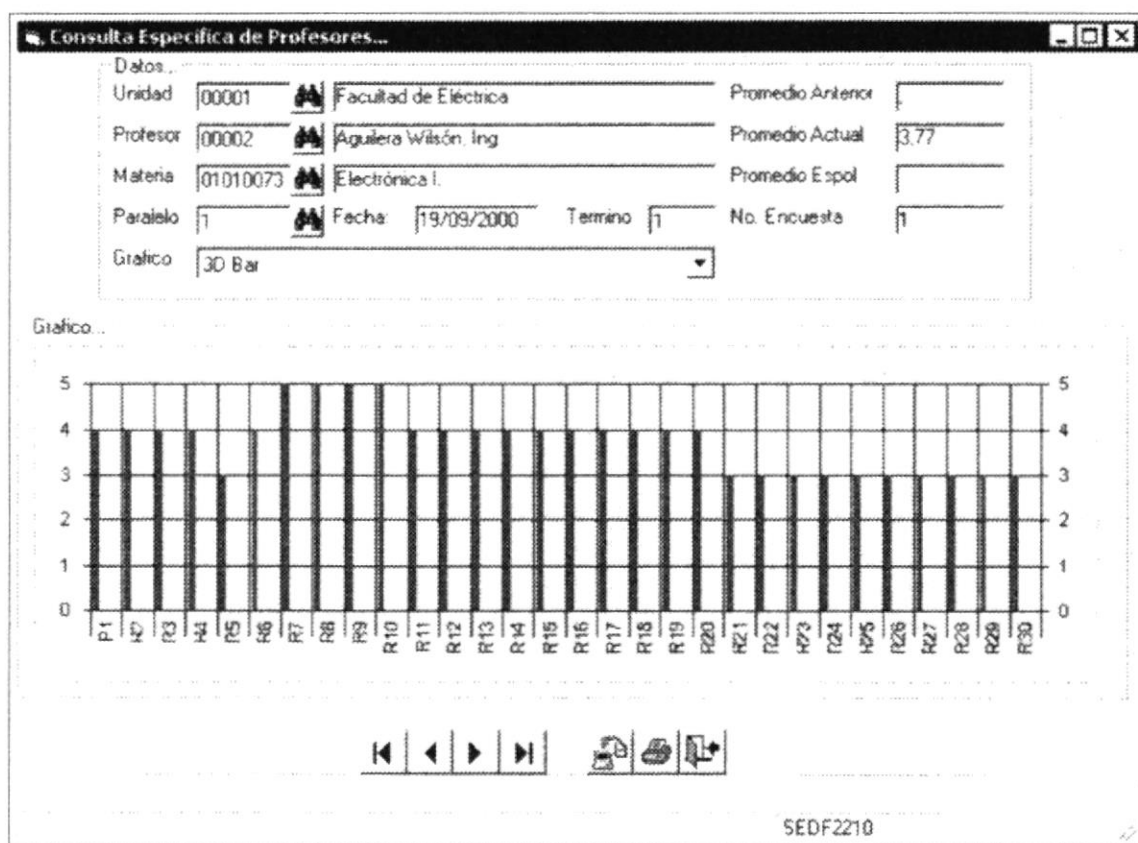


Figura 7.7. Pantalla de Consulta Específico de Profesor

7.2.1.1. Objetivo

Presentar datos promedio de los resultados de las encuestas de acuerdo a los parámetros ingresados.

7.2.1.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta Específica de Profesores del Menú de Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

7.2.1.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Profesor

Debe ingresar el código del Profesor.

Materia

Debe ingresar el código de la Materia.

Paralelo

Debe ingresar el código del Paralelo.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Paralelo

Debe ingresar el paralelo donde se aplicó la encuesta.

Promedio Anterior

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la anterior evaluación.

Promedio Actual

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la última evaluación.

Promedio Espol

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la ESPOL.

No. de Encuesta

Presenta el número de encuestas realizadas.

Gráfico

Permite seleccionar el tipo de gráfico a presentar. Pueden ser: de línea, 3D Pie, 3D Bar y area.



Luego de seleccionar la forma de su reporte debe de dar clic en el botón consultar y automáticamente se presenta su reporte.

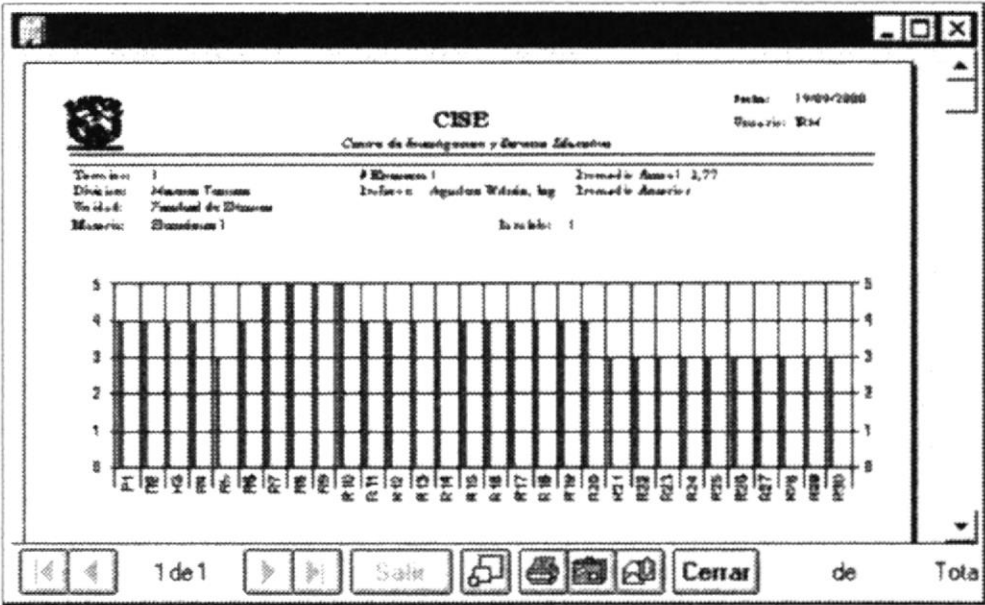


Figura 7.8. Reporte Especifico de Profesor

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESTADO DE VERACRUZ
C. A. LAM. US
PERAS

7.2.2. Consulta General de Profesores por Pregunta

Consulta General de Profesores por Pregunta...

Datos

Unidad

00001

Facultad de Eléctrica

Fecha:

Profesor

00002

Aguilera Wilson, Ing.

Termino

1

Materia

01010073

Electrónica I.

Paralelo

1

Preguntas

	Descripcion de Pregunta	Promedio 1er Parcial	Promedio 2do Parcial	Promedio Total
1	Al inicio del termino proporciono y explico a los	4,00	0	0
2	Asigna actividades de autoaprendizaje a los est	4,00	0	0
3	Asigna actividades que requieren de algún nive	4,00	0	0
4	Asiste regularmente a clases (frecuencias)	3,00	0	0
5	Califica en forma adecuada los temas de exáme	3,00	0	0
6	Contesta, en forma apropiada, las preguntas for	5,00	0	0
7	Cumple con las políticas de evaluación señalad	3,00	0	0

⏮

⏪

⏩

⏭

🖨

📄

🔍

SEDF2220

Figura 7.9. Consulta General de Profesores por Pregunta

7.2.2.1. Objetivo

Presentar datos promedio de los resultados de las encuestas de acuerdo a los parámetros ingresados.

7.2.2.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta General de Profesores por Pregunta del Menú de Procesos y hacer doble “click” con el botón izquierdo del mouse.

7.2.2.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Profesor

Debe ingresar el código del Profesor.

Materia

Debe ingresar el código de la Materia.

Paralelo

Debe ingresar el código del Paralelo.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Paralelo

Debe ingresar el paralelo donde se aplicó la encuesta.

Promedio Anterior

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la anterior evaluación.

Promedio Actual

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la última evaluación.

Promedio Espol

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la ESPOL.

No. de Encuesta

Presenta el número de encuestas realizadas.

Gráfico

Permite seleccionar el tipo de gráfico a presentar. Pueden ser: de línea, 3D Pie, 3D Bar y area.



Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

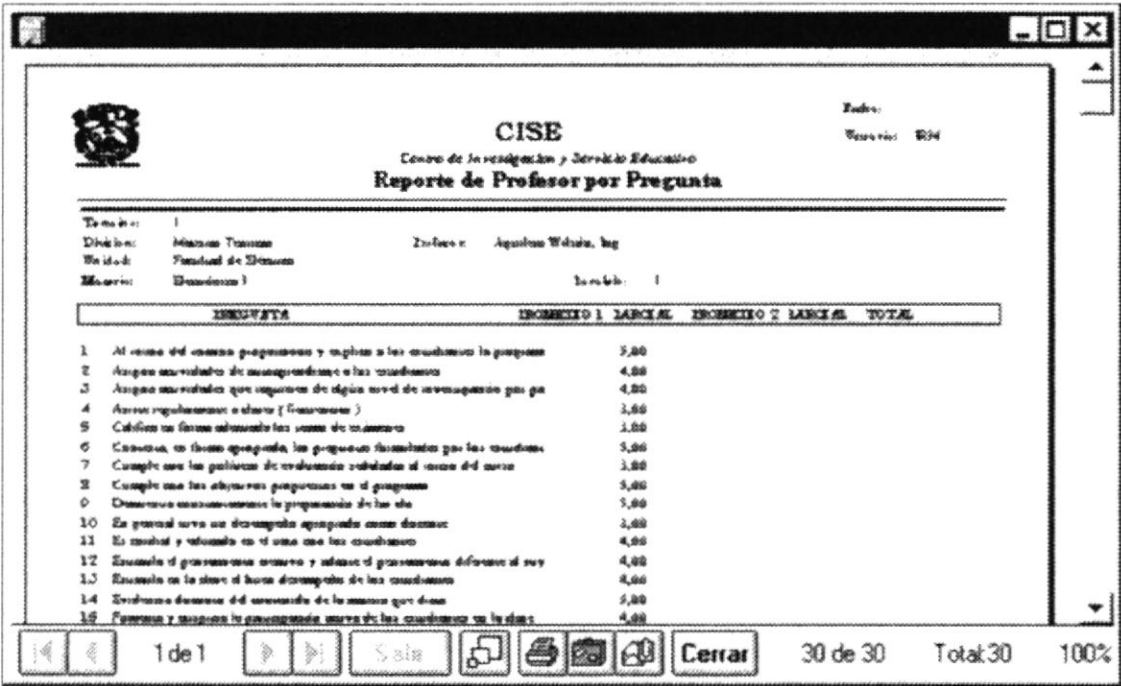


Figura 7.10. Reporte de Preguntas



7.2.3. Consulta General de Profesores por Areas

Consulta General de Profesores por Area...

Datos...

Unidad

00001

Facultad de Eléctrica

Fecha:

19-06-2018

Profesor

00002

Aguilera Wilson, Ing.

Termino

Materia

01010073

Electrónica I.

Paralelo

Preguntas.

	Descripcion de Area	Promedio 1er Parcial	Promedio 2do Parcial	Promedio Total
1	Cumplimiento del profesor.	3,00	0	0
2	Desarrollo del curso	4,30	0	0
3	Evaluación del aprendizaje	3,14	0	0
4	Organización del curso	4,00	0	0
5	Relación profesor - estudiante en el cur	4,00	0	0

⏮

⏪

⏩

⏭

SEDF2230

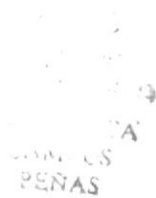
Figura 7.11. Consulta General de Profesores por Area

7.2.3.1. Objetivo

Presentar datos promedio de los resultados de las encuestas de acuerdo a los parámetros ingresados.

7.2.3.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta General de Profesores por Area del Menú de Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.



7.2.3.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Profesor

Debe ingresar el código del Profesor.

Materia

Debe ingresar el código de la Materia.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Paralelo

Debe ingresar el paralelo donde se aplicó la encuesta.



Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

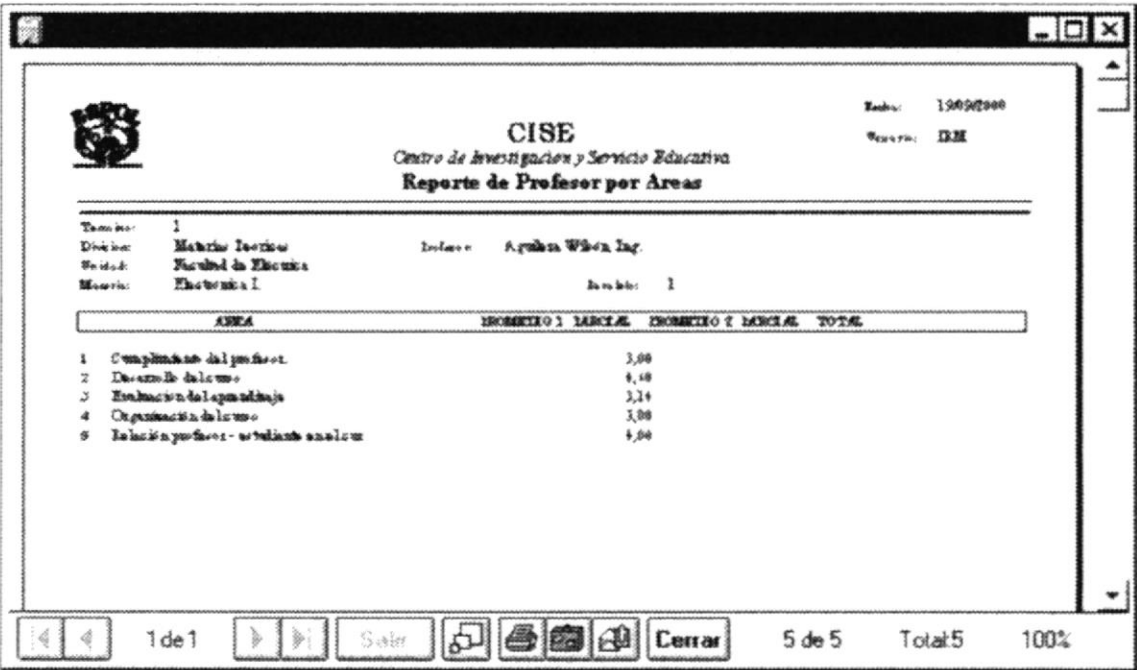


Figura 7.12. Reporte de Areas

127-0028
CANAL OS
PENAS

7.2.4. Consulta Especifica de Unidad

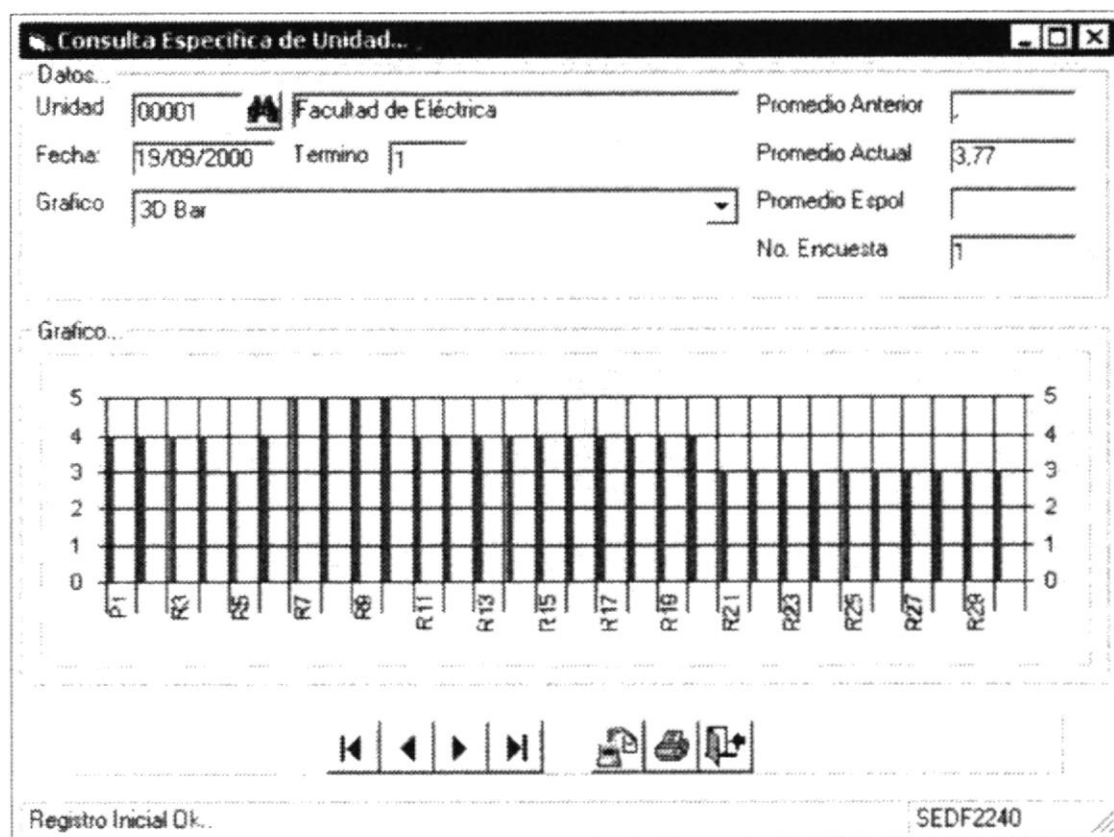


Figura 7.13. Consulta Especifica de Unidad

7.2.4.1. Objetivo

Presenta datos promedio de los resultados de las encuestas de acuerdo a los parámetros ingresados.

7.2.4.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta Especifica de Unidad del Menú de Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

7.2.4.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Promedio Anterior

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la anterior evaluación.

Promedio Actual

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la última evaluación.

Promedio Espol

Presenta el promedio que obtuvo el profesor en la ESPOL.

No. de Encuesta

Presenta el número de encuestas realizadas.

Gráfico

Permite seleccionar el tipo de gráfico a presentar. Pueden ser: de línea, 3D Pie, 3D Bar y area.



Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

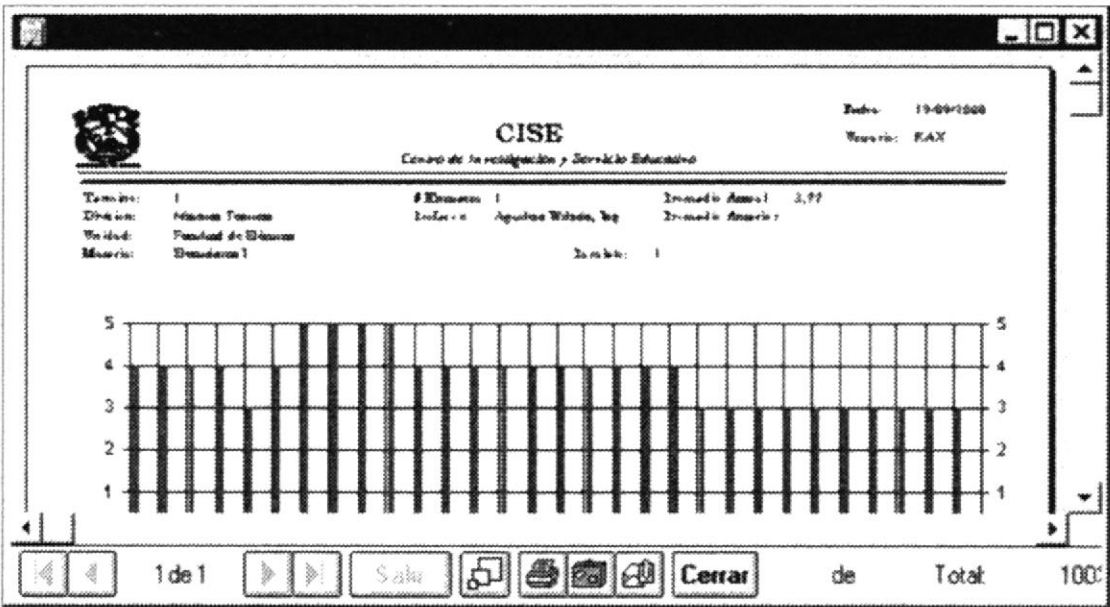


Figura 7.14. Reporte de Unidad

7.2.5. Consulta General de Unidades por Preguntas

Consulta General de Unidades por Pregunta...

Datos...

Unidad  Facultad de Eléctrica

Fecha: Terminó

Preguntas...

	Descripción de Pregunta	Promedio 1er Parcial	Promedio 2do Parcial	Promedio Total	
1	Al inicio del termino proporciono y explico a los	4.00	0	0	
2	Asigna actividades de autoaprendizaje a los est	4.00	0	0	
3	Asigna actividades que requieren de algún nive	4.00	0	0	
4	Asiste regularmente a clases (frecuencias)	3.00	0	0	
5	Califica en forma adecuada los temas de exáme	3.00	0	0	
6	Contesta, en forma apropiada, las preguntas for	5.00	0	0	
7	Cumple con las políticas de evaluación señalad	3.00	0	0	

⏮

⏪

⏩

⏭







SEDF2250

Figura 7.15. Consulta General de Unidades por Pregunta

7.2.5.1. Objetivo

Presenta datos promedio de los resultados de las encuestas de acuerdo a los parámetros ingresados.

7.2.5.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta General de Unidades por Pregunta del Menú de Procesos y hacer doble “click” con el botón izquierdo del mouse.

7.2.5.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

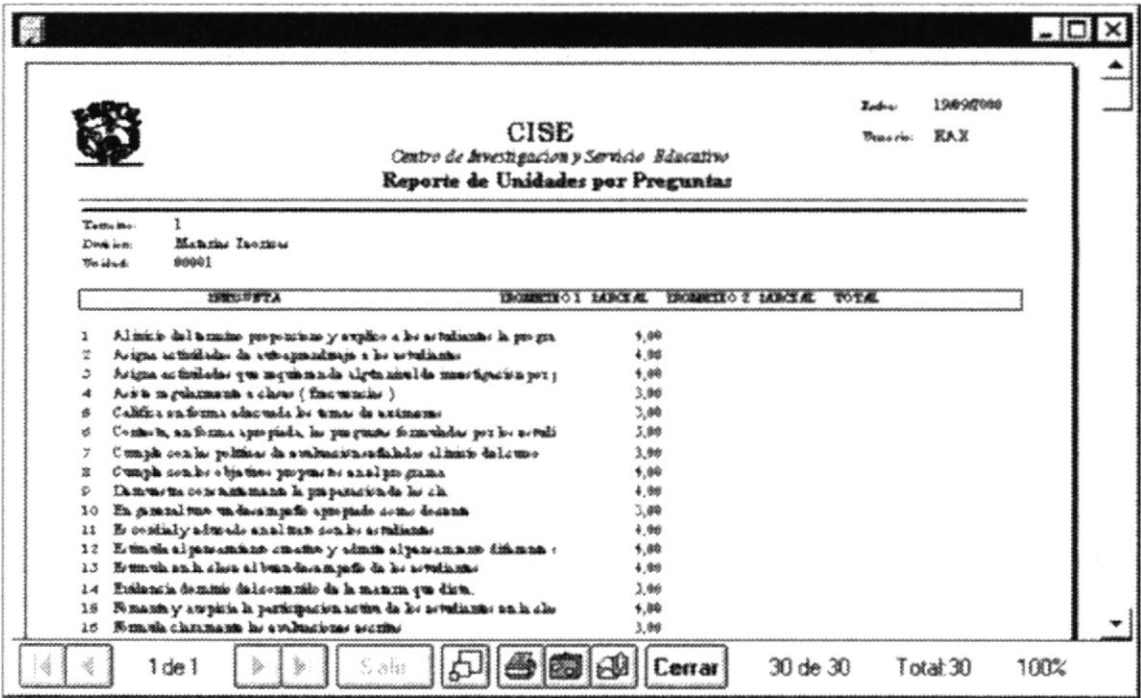


Figura 7.16. Reporte General de Unidades por Pregunta

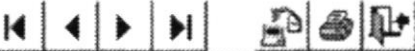
7.2.6. Consulta General de Unidad por Areas

Consulta General de Unidades por Areas...

Datos...
Unidad  Facultad de Eléctrica
Fecha: Término

Preguntas...

	Descripción de Area	Promedio 1er Parcial	Promedio 2do Parcial	Promedio Total
1	Cumplimiento del profesor.	3,00	0	0
2	Desarrollo del curso	4,30	0	0
3	Evaluación del aprendizaje	3,14	0	0
4	Organización del curso	4,00	0	0
5	Relación profesor - estudiante en el cur	4,00	0	0



SEDF2260

Figura 7.16. Consulta General de Unidad por Area

7.2.6.1. Objetivo

Presenta datos promedio de los resultados de las encuestas de acuerdo a los parámetros ingresados.

7.2.6.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta General de Unidad por Area del Menú de Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

7.2.6.3. Descripción de la Pantalla

Unidad

Debe ingresar el código de la Unidad Académica.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.



Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

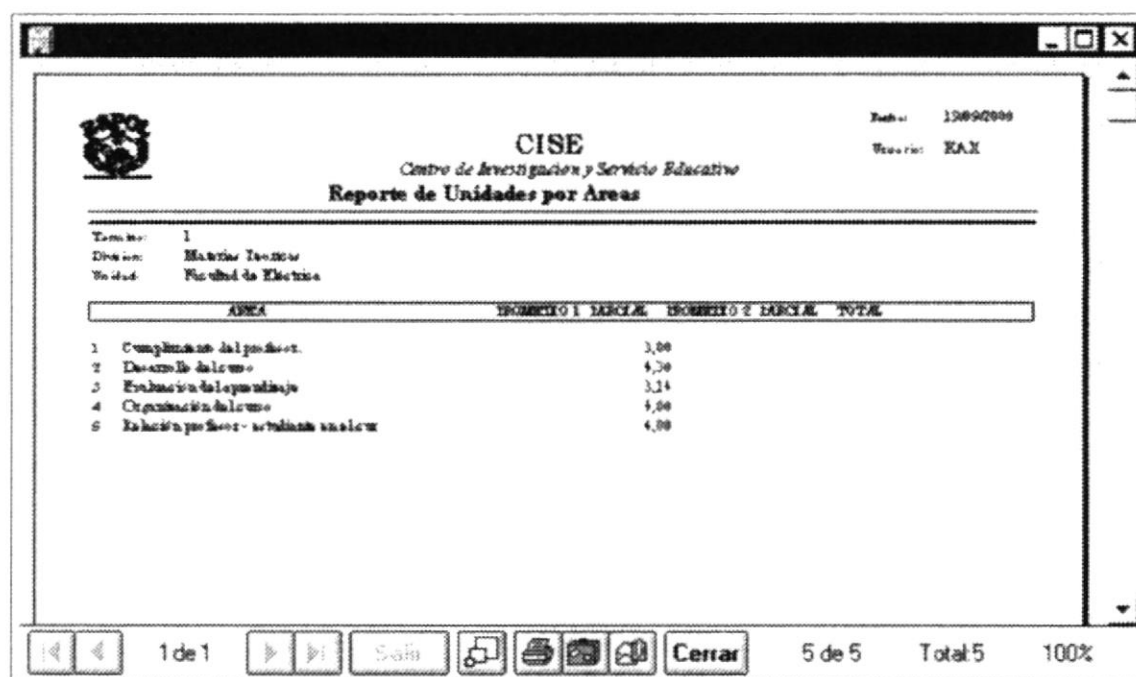


Figura 7.17. Reporte de Unidad por Area

7.2.7. Consulta General de División por Preguntas

Consulta General de Division por Preguntas...

Datos...

Termino1Fecha: 19/09/2000

Preguntas...

	Descripcion de Pregunta	Promedio 1er Parcial	Promedio 2do Parcial	Promedio Total
1	Al inicio del termino proporciono y explico a los	4.00	0	0
2	Asigna actividades de autoaprendizaje a los est	4.00	0	0
3	Asigna actividades que requieren de algún nive	4.00	0	0
4	Asiste regularmente a clases (frecuencias)	3.00	0	0
5	Califica en forma adecuada los temas de exáme	3.00	0	0
6	Contesta, en forma apropiada, las preguntas for	5.00	0	0
7	Cumple con las políticas de evaluación señalad	3.00	0	0



SEDF2270

Figura 7.18. Consulta General de División por Pregunta

7.2.7.1. Objetivo

Presenta el promedio general de la división por preguntas.

7.2.7.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta General de División por Pregunta del Menú Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

7.2.7.3. Descripción de la Pantalla

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.

Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

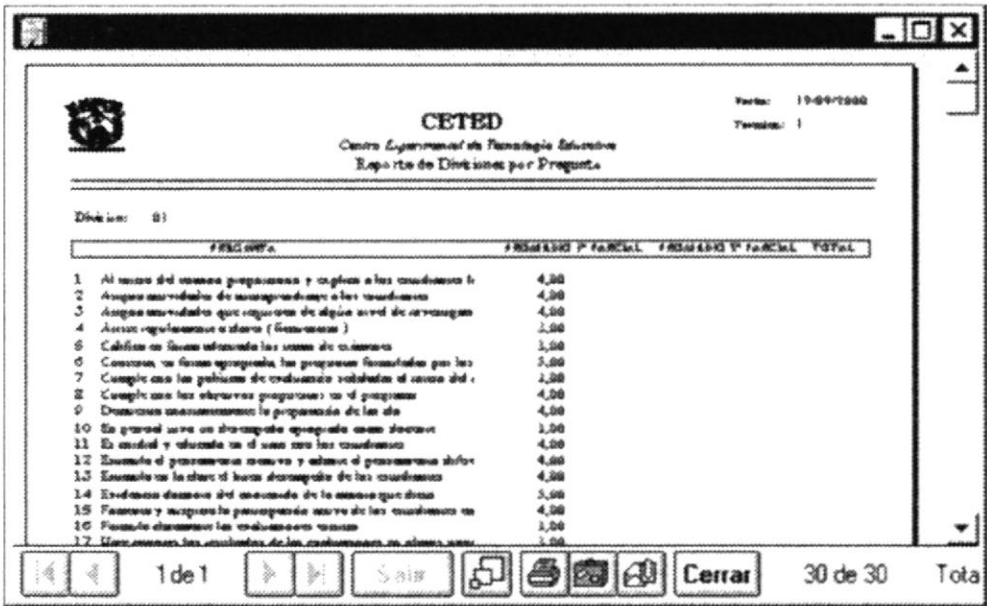


Figura 7.19. Reporte de División por Pregunta



7.2.8. Consulta General de División por Areas

Consulta General de Division por Areas...

Datos...
Termino1 Fecha: 18/09/2010

Preguntas...

	Descripcion de Areas	Promedio 1er Parcial	Promedio 2do Parcial	Promedio Total
1	Cumplimiento del profesor.	3.00	0	0
2	Desarrollo del curso	4.30	0	0
3	Evaluación del aprendizaje	3.14	0	0
4	Organización del curso	4.00	0	0
5	Relación profesor - estudiante en el cur	4.00	0	0



SEDF2280

Figura 7.20. Consulta General de División por Area

7.2.8.1. Objetivo

Presenta el promedio general de la división por áreas.

7.2.8.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Consulta General de División por Area del Menú Procesos y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

7.2.8.3. Descripción de la Pantalla

Término

Debe ingresar el término en que se realizó la encuesta.

Fecha

Presenta la fecha promedio en que se realizó la encuesta.



Luego de seleccionar la opción debe de dar click en el botón de la impresora y automáticamente se presenta su reporte.

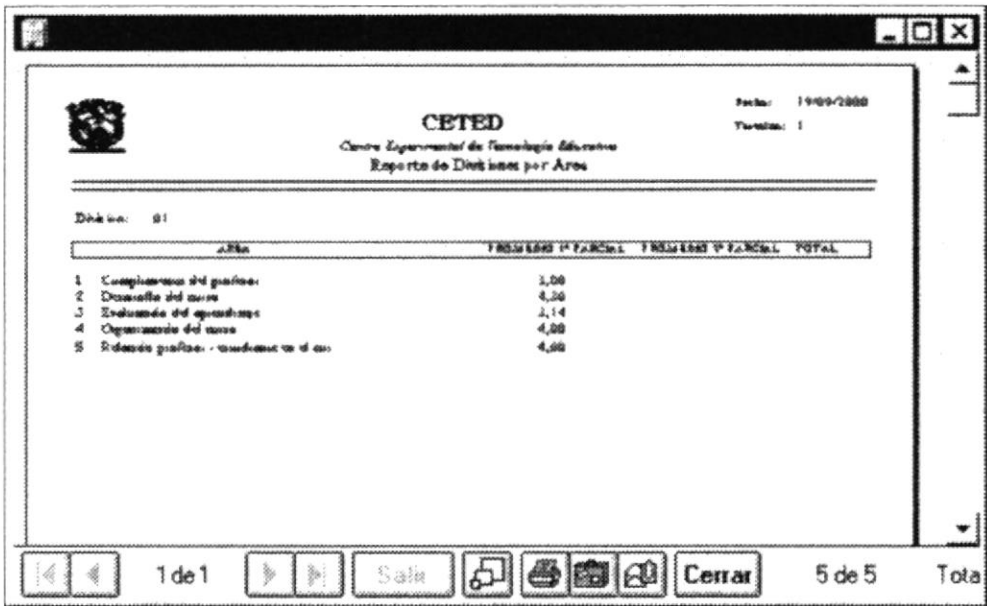
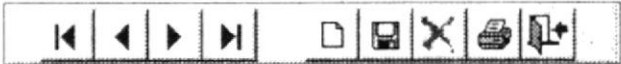


Figura 7.21. Reporte de División por Area

7.2.9. Barra de Herramientas de Menú Procesos: Movimientos

Cada opción de Movimientos tiene su barra de herramientas.



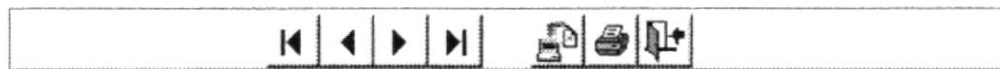
Botones de la Barra de Herramientas:

	Ir al primer registro
	Ir al registro anterior
	Ir al siguiente registro
	Ir al último registro
	Nuevo registro
	Grabar registro
	Eliminar registro
	Imprimir todos los registros
	Salir de la pantalla actual



7.2.10. Barra de Herramientas de Menú Procesos: Reportes

Cada opción de Reportes tiene su barra de herramientas.

**Botones de la Barra de Herramientas:**

	Ir al primer registro
	Ir al registro anterior
	Ir al siguiente registro
	Ir al último registro
	Cargar Información solicitada a la pantalla
	Imprimir todos los registros
	Salir de la pantalla actual

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE
EVALUACIÓN Y MEJORA
DE LA CALIDAD
EDUCATIVA
CALLE 105
PUNTA
PENAS

CAM. OS
PENAS



CAPÍTULO VIII

MENÚ UTILIDADES

Este capítulo trata sobre las diferentes opciones que tiene la opción menú utilidades del Sistema Estadístico Docente.



8. MENÚ UTILIDADES

8.1. MENÚ UTILIDAD - MOVIMIENTOS

En este menú se procesan los datos que alimentan al sistema actual. Presenta la siguiente pantalla:

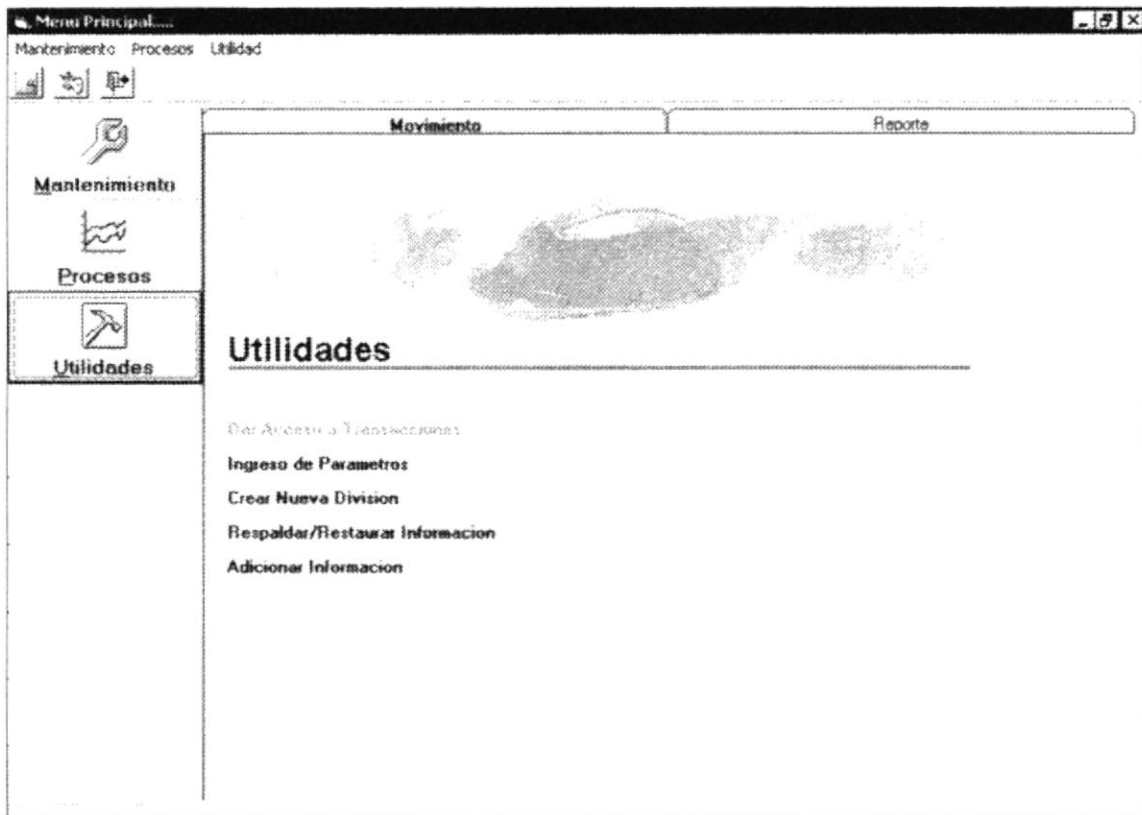


Figura 8.1. Menú Utilidades

8.1.1. Menú Utilidad: Acceso a Transacciones

Mantenimiento de Acceso a Transaccion..

Dato de Usuario:

Codigo: 0911388932

Nombre: van Ronquillo M

Transacciones:

	Descripcion	Acceso	Consulta	Adicion	Modificar	Elim
1	Mantenimiento de Unidades	☒	☒	☒	☒	☒
2	Mantenimiento de Areas	☒	☒	☒	☒	☒
3	Mantenimiento de Profesores	☒	☒	☒	☒	☒
4	Mantenimiento de Cursos	☒	☒	☒	☒	☒
5	Mantenimiento de Materias	☒	☒	☒	☒	☒
6	Mantenimiento de Preguntas	☒	☒	☒	☒	☒
7	Mantenimiento de Ayudantes	☒	☒	☒	☒	☒
8	Mantenimiento de Usuarios	☒	☒	☒	☒	☒

SEDF3110

Figura 8.2. Acceso a Transacción

8.1.1.1. Objetivo

Permite dar acceso a los usuarios a las diferentes transacciones que tiene el Sistema Estadístico Docente.

8.1.1.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Acceso a Transacciones del Menú de Utilidad y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

8.1.1.3. Descripción de la Pantalla

Código

Debe ingresar el código del Usuario.

Nombre

Muestra el nombre del usuario.

Descripción

Muestra nombre de la transacción a la que se va a dar acceso.

Acceso

Da acceso a la transacción actual.

Consulta

Da opción de consulta a la transacción actual..

Adicionar

Da opción de Adicionar datos a la transacción actual..

Modificar

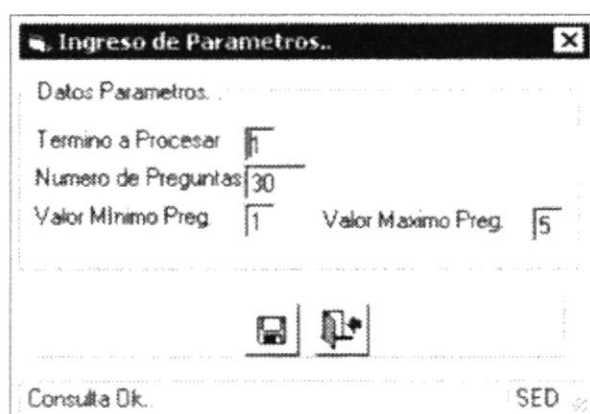
Da opción de Modificar datos a la transacción actual..

Eliminar

Da opción de Eliminar datos a la transacción actual..



8.1.2. MENÚ Utilidad: Ingreso de Parámetros



Dialog box titled "Ingreso de Parametros..". It contains the following fields and values:

Datos Parametros.	
Termino a Procesar	1
Numero de Preguntas	30
Valor Minimo Preg	1
Valor Maximo Preg	5

At the bottom, there are two buttons: "Consulta Ok." and "SED".

Figura 8.3. Ingreso de Parametros

8.1.2.1. Objetivo

Presenta los parámetros generales del sistema.

8.1.2.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Ingreso de Parámetros del Menú de Utilidad y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

8.1.2.3. Descripción de la Pantalla

Termino a Procesar

Debe ingresar el termino que se esta procesando actualmente.

Número de Preguntas

Debe ingresar el numero de pregunta que tiene la encuesta.

Valor Mínimo de la Pregunta

Debe ingresar el valor mínimo que tienen las preguntas de la encuestas.

Valor Máximo de la Pregunta

Debe ingresar el valor máximo que tienen las preguntas de la encuestas.

8.1.3. MENÚ Utilidad: Ingreso de División



Figura 8.4. Ingreso de División

8.1.3.1. Objetivo

Crear nuevas divisiones para nuevos modelos de encuestas.

8.1.3.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Crear División del Menú de Utilidad y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

8.1.3.3. Descripción de la Pantalla

Código

Debe ingresar el código de la División a crear.

Nombre

Debe ingresar el nombre de la División a crear.

Representante

Debe ingresar el nombre del representante de la División.

Directorio Principal

Muestra el nombre del directorio principal donde esta la aplicación.

Nombre Directorio

Muestra el nombre del directorio donde esta la División.

Status

muestra el estatus del Registro actual.



8.1.4. MENÚ UTILIDAD – RESPALDAR / RESTAURAR INFORMACIÓN

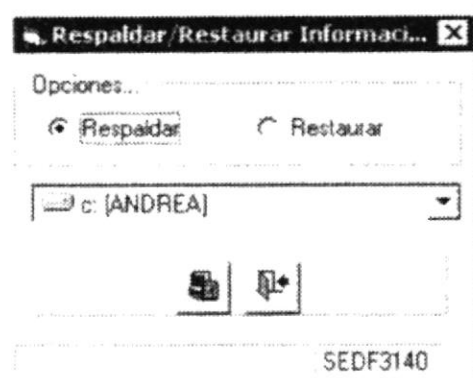


Figura 8.5. Respaldar / Restaurar Información

8.1.4.1. Objetivo

Permite respaldar o restaurar información del sistema.

8.1.4.2. Forma de Acceso

Para acceder a esta pantalla solo tiene que posicionarse sobre la opción Respaldar Restaurar Información del Menú de Utilidad y hacer doble "click" con el botón izquierdo del mouse.

8.1.4.3. Descripción de la Pantalla

Opción

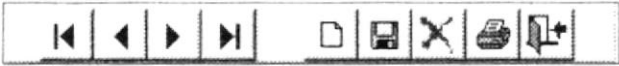
Indica proceso a realizar si es respaldar o restaurar información.

Unidad

Indica la Unidad donde se va a respaldar la información.

8.2. BARRA DE HERRAMIENTAS DE MENÚ UTILIDAD

Cada opción de Movimientos tiene su barra de herramientas.

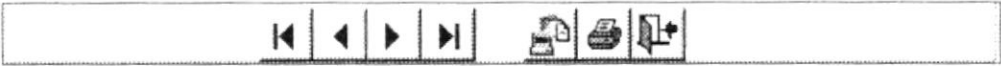


Botones de la Barra de Herramientas:

	Ir al primer registro
	Ir al registro anterior
	Ir al siguiente registro
	Ir al último registro
	Nuevo registro
	Grabar registro
	Eliminar registro
	Imprimir todos los registros
	Salir de la pantalla actual

US
PENAS

Cada opción de Reportes tiene su barra de herramientas.



Botones de la Barra de Herramientas:

	Ir al primer registro
	Ir al registro anterior
	Ir al siguiente registro
	Ir al último registro
	Cargar Información solicitada a la pantalla
	Imprimir todos los registros
	Salir de la pantalla actual





GUARDIA NACIONAL

PENAS

A. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A.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 la computadora debe realizar cuatro tareas vitales (Figura A.1).

• Unidad de Entrada	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
• Unidad de Proceso	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
• Unidad de Salida	La computadora comunica sus resultados al Usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
• Unidad de Memoria Auxiliar	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

Tabla A.1 Componentes de una computadora

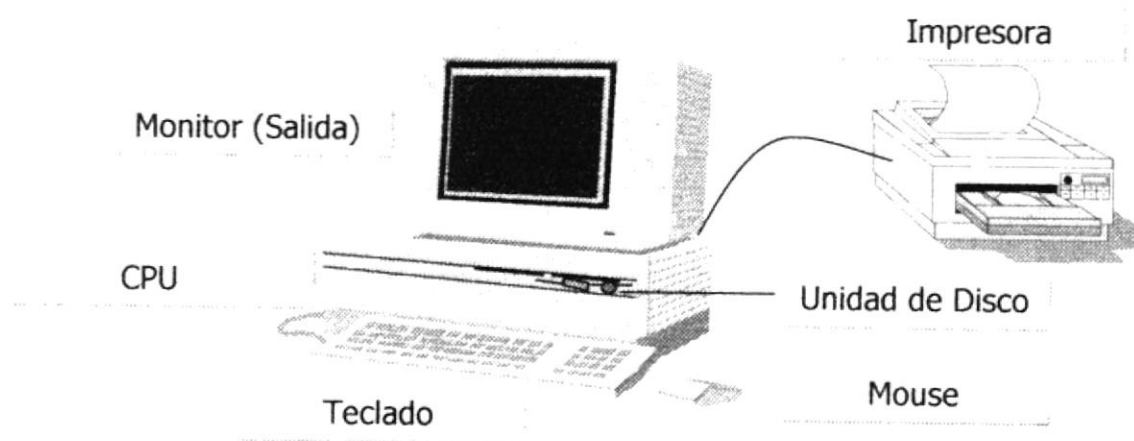


Figura A.1 Componentes de una computadora.

A.2. UNIDADES DE ENTRADA

A.2.1. El Teclado

Existen diversas formas de introducir información en la computadora pero el más común es el teclado. Cuando se ingresa información en la computadora, ésta aparece en la pantalla.

Un teclado típico consta de tres partes: teclas de función (en su parte izquierda a lo largo de la parte superior), teclas alfanuméricas (en la parte media) y el subteclado numérico (en el área derecha).

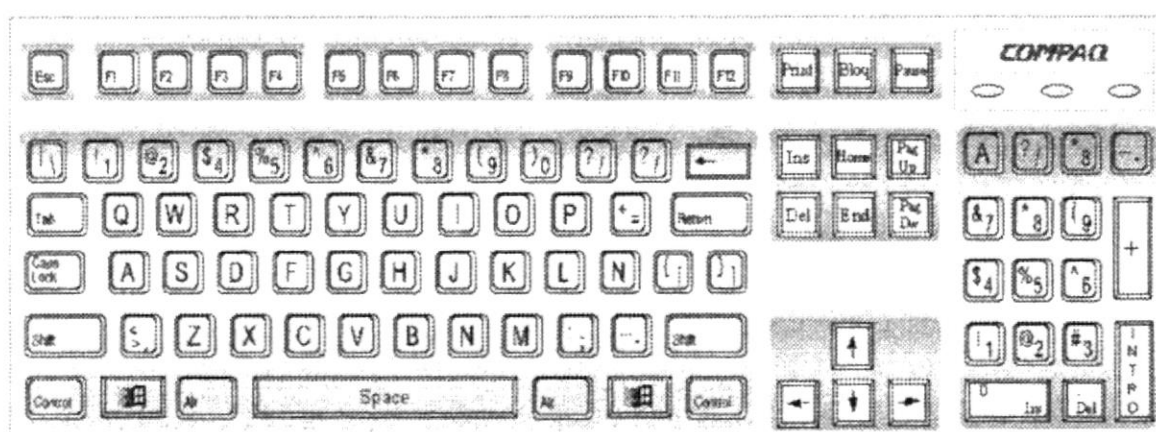


Figura A.2 Teclado.

De este gráfico podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir electrónica en el cual podemos identificar los siguientes componentes:

- **Teclas de Función.**

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.

- **Teclas Alfanuméricas.**

Sirven para teclear caracteres alfabéticos, numéricos, y de puntuación.



• Las Teclas de Modo Calculadora

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos, y mover el cursor.

• Teclas de Movimiento del Cursor.

Permite a los Usuarios moverse a través de la pantalla, entre las cuales tenemos:

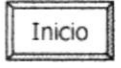
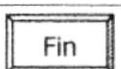
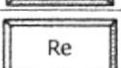
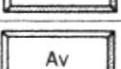
	FLECHA ARRIBA		Movimiento cursor arriba.
	FLECHA ABAJO		Movimiento cursor abajo.
	FLECHA IZQUIERDA		Movimiento cursor izquierda.
	FLECHA DERECHA		Movimiento cursor derecho.
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea.
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas anteriores a la actual.
	PAGE DOWN	AV PAG	Permite avanzar páginas posteriores a la actual.

Tabla A.2 Teclas de movimiento.



• Teclas de Uso Especiales.

Estas teclas emiten ordenes especiales a la computadora, entre las cuales tenemos:

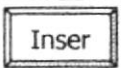
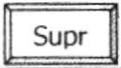
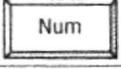
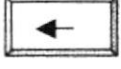
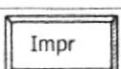
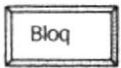
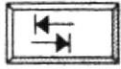
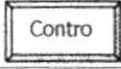
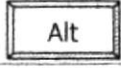
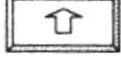
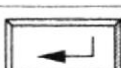
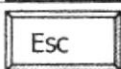
	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCES O	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso.
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL L LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder página.
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	CTRL	CONTROL	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	ALT	ALT	Se emplea en combinación con otras teclas.
	SHIFT	SHIFT	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	ESC	ESC	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.

Tabla A.3 Teclas especiales

A.2.2. Uso del Mouse

 Es una unidad física externa a la computadora que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa es básicamente comandos y posiciones en pantalla. Los Programas de Windows permiten ejecutar muchas tareas, tanto simples como complejas, apuntando con el mouse y oprimiendo sobre los menús, cuadros de diálogo y otros objetos gráficos.

Una vez que el mouse esté trabajando se podrá ver en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el mouse en el escritorio. A esta flecha se le

PEÑAS

da el nombre del puntero del mouse. En la siguiente tabla se explican los términos básicos asociados con el uso del mouse.

TAREA	ACCIÓN
Señalar	Coloque el puntero del mouse sobre un 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.
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

Tabla A.4 Acciones del mouse.

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

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto.
	Selección de Ayuda.
	Indica que la computadora esta trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible.
	Ajuste vertical.
	Ajuste horizontal.
	Ajuste diagonal 1.
	Ajuste diagonal 2.
	Mover un objeto.

Tabla A.5 Punteros del mouse.



A.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en la computadora. Entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar: el microprocesador que varía de acuerdo al modelo de la computadora, las memorias ROM (Read Only Memory), RAM (Random Access Memory) y la Unidad Aritmética/Lógica que realiza las operaciones lógicas y matemáticas.

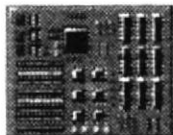


Figura A.3 Procesador.



Figura A.4 Memoria RAM.

A.3.1. Unidad de Memoria Auxiliar

Es un componente más de la Unidad de Proceso. Está conformada por las unidades de disco flexible, unidad de disco duro, cintas magnéticas, discos ópticos o CD ROM. Son utilizadas para almacenar grandes cantidades de información.

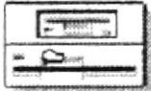
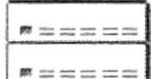
	Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.
	Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que en los disquetes.
	A diferencia de los anteriores esto almacenan datos ópticamente, con la misma tecnología de la grabaciones musicales en CD. Son utilizados en proyectos multimedia.

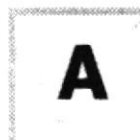
Tabla A.6 Unidades de Almacenamiento.

A.3.2. Unidad de Salida

La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Los tipos de unidades de salida más común son el monitor que permite observar los resultados y la impresora en cambio genera una copia en papel.



B. GLOSARIO DE TÉRMINOS



Actividad de entrada/salida: Operaciones de lectura o escritura que ejecuta la computadora. La computadora efectuará una "lectura" cuando se escriba información con el teclado, o se seleccionen y elijan elementos utilizando el Mouse (ratón). Por otro lado, cuando se abra un archivo, la computadora leerá el disco en el cual está situado dicho archivo y lo abrirá.

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

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

Administración Remota: Administración de una computadora por un administrador situado en otra computadora y conectado a la primera a través de la red.

Administrador Base de Datos: Persona designada por el Consejo Directivo, que trabaja con los usuarios para crear, mantener, y salvaguardar los datos que se encuentran en una Base de Datos.

Administrador de servidores: En Windows NT Server, aplicación utilizada para ver y administrar los dominios, grupos de trabajo y computadoras.

Administrador de usuarios: Herramienta de Windows NT Workstation que permite administrar la seguridad de la misma. Administra el plan de seguridad, los grupos y las cuentas de usuario.

Aplicación Cliente: Aplicación basada en Windows NT capaz de presentar y guardar objetos vinculados o incrustados. Vea también aplicación de servidor.

Aplicación de servidor: Aplicación para Windows NT capaz de crear objetos para vincularlos o incrustarlos en otros documentos.

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

Archivo (File): Colección de Datos o programas que sirve para un único

propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

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. Un archivo de texto es un archivo ASCII.

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.

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

Arquitectura: Diseño interno de la computadora.

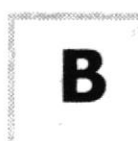
Arrastrar: Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del Mouse (ratón) y desplazándolo. Por ejemplo, una ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.

Asociar: Identificar una extensión del nombre de archivo como "perteneciente" a una determinada aplicación, con el fin de que al abrir cualquier archivo que posea esa extensión, se inicie automáticamente dicha aplicación.

Auditoría de Sistemas: Un paso que verifica que el Sistema cumpla adecuadamente con las expectativas de procesamiento de datos.

Auditoría: Seguimiento de las actividades de los usuarios, mediante el registro de tipos de sucesos seleccionados en el registro de seguridad de un servidor o estación de trabajo.

Autenticación: Validación de la información de inicio de sesión de un usuario. Cuando un usuario inicia una sesión con una cuenta en un dominio de Windows NT Server, la autenticación puede ser realizada por cualquier servidor de dicho dominio.



Base de Datos: Conjunto de Datos relacionados con un tipo de aplicación específico.



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 título: Barra horizontal (en la parte superior de una ventana) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

Barra de unidades: Permite cambiar de unidad seleccionando uno de los íconos de unidad.

Binario: Sistema numérico en base 2, en el que los valores se expresan como combinaciones de los dígitos 0 y 1.

Bit: Dígito Binario (1 o 0); representa la unidad de información más pequeña que puede contener una computadora.

Botón "Maximizar": Pequeño botón que contiene una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el comando Maximizar del menú Control.

Botón "Minimizar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un ícono. Si está utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú Control.

Botón "Restaurar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si está empleando el teclado, puede usar el comando Restaurar del menú Control.

Botón de comando: Botón en un cuadro de diálogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones de comando habituales son "Aceptar" y "Cancelar". Cuando se elige un botón de comando en el que aparecen puntos suspensivos (por ejemplo, "Examinar...") aparece otro cuadro de diálogo.

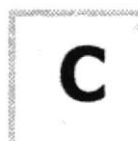
Botón predeterminado: En algunos cuadros de diálogo, es el botón de comando que Windows NT preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tiene un borde más oscuro, que indica que quedará seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto

un botón predeterminado, eligiendo el botón "Cancelar" u otro botón de comando.

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

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

Byte: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 Bits.



Cable Coaxial: Tipo de cable igual al usado para conectar aparatos de televisión. Es capaz de transportar hasta 10 megabits de datos por segundo.

Cadena: Estructura de datos formada por una secuencia de caracteres que suele representar texto legible para una persona.

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

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

Cerrar: Eliminar una ventana o cuadro de diálogo, o abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando Cerrar del menú Control. Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonará dicha aplicación.

Ciberespacio: Un término usado para referirse al universo digital de información disponible a través de Internet.

Ciclo de vida de un sistema: Etapas que intervienen al desarrollar un Sistema. Técnicamente son 4 Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación.

Clave predeterminada: Clave representada por una ventana del Registro, cuyo nombre aparece en la barra de título de la ventana.

Clave: Carpeta de archivos que aparece en el panel izquierdo de una ventana del Editor de Registros.

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

Cliente/servidor: Es una forma de computación que implica interacciones entre programas cliente y programas servidor. Los clientes solicitan servicios y los servidores los proporcionan.

Comando: Palabra o frase que suele aparecer en un menú y debe elegirse para ejecutar una acción determinada. Los comandos pueden elegirse de un menú o escribirse en el símbolo de sistema de Windows NT. También se puede escribir un comando en el cuadro de diálogo Ejecutar del Administrador de archivos o del Administrador de programas.

Compartir archivos: Capacidad de las computadoras con Windows NT para compartir totalmente o en parte su sistema o sistemas de archivos locales con computadoras remotas.

Compartir impresión: Capacidad de las computadoras con Windows NT Server para compartir una impresora conectada localmente y utilizarla en la red.

Compartir: Poner los recursos, directorios, impresoras y páginas del Portafolio a disposición del resto de los miembros del grupo de trabajo.

Conectar: Asignar una letra de unidad, puerto o nombre de computadora a un recurso compartido, de forma que pueda ser utilizado en Windows NT.

Contraseña: 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. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un sistema. En Windows NT, las contraseñas de las cuentas de usuario pueden tener hasta 14 caracteres, y en ellas se distingue entre mayúsculas y minúsculas. Vea también plan de cuentas.

Correo Electrónico: Un método usado para enviar y recibir mensajes a través de una red. Se utiliza un programa de correo electrónico para redactar y enviar los mensajes, mismos que se envían a un buzón remoto, en donde el destinatario lo puede recuperar (o sea, extraer) y leer.

Cuadro de diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows NT pueda ejecutar un comando.

Cuadro de lista: En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio). Si en el cuadro de lista no caben todas las opciones disponibles, aparecerá también una barra de desplazamiento.

Cuadro de texto: Parte de un cuadro de diálogo donde se escribe la información necesaria para ejecutar un comando. En el momento de abrir el

cuadro de diálogo, el cuadro de texto puede estar en blanco o contener texto.

Cuadro del menú Control: Ícono situado a la izquierda de la barra de título. Este ícono abre el menú Control de una ventana.

Cuadro flexible: Recuadro que cambia de forma al desplazar el mouse. Un cuadro flexible puede utilizarse para definir un área de la imagen que se desea modificar, cortar, copiar o mover.

Cursor de selección: Elemento señalador que indica el lugar en el que se encuentra, dentro de una ventana, menú o cuadro de diálogo. El cursor de selección puede aparecer como una barra resaltada o como un rectángulo de puntos alrededor de un texto.



Diagrama Hipo: Diagrama donde se describen los componentes o módulos principales del Sistema.

Directorio actual: Directorio con el cual se está trabajando en ese momento.

Directorio base: Directorio que es accesible para el usuario y que contiene sus archivos y programas. Los directorios base pueden asignarse a un usuario individual o bien ser compartidos por varios usuarios.

Directorio de destino: Directorio en el que se desea copiar, o mover uno o más archivos.

Directorio de origen: Directorio que contiene el archivo o archivos que se desea copiar o mover.

Directorio: Parte de la estructura de organización de los archivos en disco. Un directorio puede contener archivos y otros directorios (denominados subdirectorios). Vea también árbol de directorios.

Disco Duro: Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

Diseño del escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT o Windows 95.

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

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 iniciarla.

Documentación: El texto o manual escrito que detalla la forma de uso de un Sistema o pieza de hardware.

Dirección de correo electrónico: Es el lugar al cual se pueden enviar los mensajes de correo electrónico para un usuario. Una dirección de correo electrónico consta de un nombre de usuario y una dirección de Internet separados por el símbolo @. Por ejemplo: una dirección de correo electrónico podría ser lucy@narnia.com, en donde lucy es el nombre de usuario y narnia.com es la dirección en la Internet.



Esquema: La forma en que los datos se almacenan físicamente en la Base de Datos.

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

Elemento de programa: Aplicación o documento, representado por un ícono, dentro de una ventana de grupo.

Escritorio: Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, íconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo: En general, computadora de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Se denominan estaciones de trabajo, para distinguirlas de aquellas en las que se ejecuta Windows NT Server y que se conocen como servidores.

Estudio de factibilidad: Define un problema y determina si una solución puede implementarse dentro de las restricciones de presupuesto.

Examinar: Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de usuario, grupos, dominios o computadoras.

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

Extensión: Un punto y un máximo de tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.

F

Fase de Análisis: Etapa del ciclo de vida que corresponden a la obtención de información, por métodos como Encuesta, Entrevista, Cuestionario, etc.

Fase de Desarrollo: Se elaboran los diversos programas que constituirán el núcleo del Sistema.

Fase de Diseño: Se elaboran las perspectivas principales de un Sistema. La estructura del Sistema se elabora en esta etapa.

Fase de Implementación: Permite llevar una Planificación efectiva de los pasos para Implantar un Sistema y que se obtengan resultados reales.

Flujo de Datos: Dirección acerca de como se mueven o fluyen los datos dentro de una organización.

Formato rápido: Elimina la tabla de asignación de archivos y el directorio raíz de un disco, pero no busca áreas defectuosas en el mismo.

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

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

Fuentes TrueType: Fuentes escalables, que a veces se generan en forma de mapas de bits o como fuentes transferibles, dependiendo de las posibilidades de la impresora. Las fuentes TrueType pueden adquirir cualquier tamaño y tienen el mismo aspecto impresas, que en pantalla. □

G

GigaByte: Término que representa cerca mil millones de bytes datos.

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

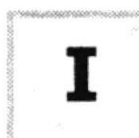


Grupo de trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.



Hardware: Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.

HUB: Permite la conexión de las computadoras personales a un servidor.



Ícono: Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un ícono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

ID de computadora: Nombre que identifica una computadora dentro de un ID de red determinado.

Impresora Inyección Tinta: Impresora que dispara chorros tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

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

Impresora: Local Impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

Interface: Es la manera de como se comunica la computadora con la persona, por medio de diferentes modos como, ventanas o gráfica.

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



Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.



LAN: Local Area Network, Red de Area Local. Conjunto de computadoras vecinas que se han enlazado para compartir datos, programas y periféricos.

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

Líneas Dedicadas: Líneas telefónicas que servirán para hacer la comunicación entre el servidor y las estaciones.



Manejador de Base de Datos: Software para trabajo en grupo. Administración de la información en línea.

Maximizar: Ampliar una ventana a su tamaño máximo, utilizando el botón "Maximizar" (situado a la derecha de la barra de título) o el comando Maximizar del menú Control.

Megabytes : Medida de Megabytes, mide la capacidad.

Memoria virtual: Espacio del disco duro que Windows utiliza como si se tratase de memoria físicamente disponible. Windows consigue este efecto mediante el uso de archivos de intercambio. La ventaja de usar memoria virtual es que permite ejecutar simultáneamente más aplicaciones de las que permitiría, de otro modo, la memoria disponible físicamente en el sistema. Los inconvenientes son, el espacio necesario en el disco para el archivo de intercambio de memoria virtual y la reducción de la velocidad de ejecución

cuando se necesite realizar operaciones de intercambio de memoria.

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

Memoria: Un área temporaria de guardado de información para archivos y aplicaciones.

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. El menú Control, representado por el cuadro del menú Control que se encuentra a la izquierda de la barra de título, es común a todas las aplicaciones para Windows. Para abrir un menú basta con seleccionar el nombre del mismo.

MHZ: Medida de Velocidad.

Minimizar: Reducir una ventana a un ícono por medio del botón "Minimizar" (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando Minimizar del menú Control.

Módem: Es un dispositivo de comunicaciones que convierte datos entre el formato digital usado por computadoras y el formato digital usado para transmisiones en las líneas telefónicas. Puede usar un módem para conectar su computadora a otra computadora, una línea de servicio y más.

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



Navegar: Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet. Puede navegar a través de Internet en una variedad de formas. Puede trasladarse a través de una serie de menús seleccionando opciones en cada menú. También puede navegar a través de páginas de la World Wide Web (WWW) seleccionando hipervínculos en cada página. Adicionalmente, puede navegar directamente especificando los lugares que desea visitar.

Nodo: Una computadora o terminal capaz de enviar y recibir datos de otras computadoras o terminales de una red.

Nombre de computadora: Nombre exclusivo, con una longitud máxima de hasta 15 caracteres en mayúsculas, que identifica a una computadora en la red. Este nombre no puede ser igual al de ninguna otra computadora o dominio de la red.

Nombre de host: Nombre de un dispositivo de un conjunto de redes. En el caso de una red Windows, puede ser o no equivalente al nombre de

computadora.

Nombre de usuario: La secuencia 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 usted esté autorizado para usar el sistema.



Papel tapiz: Imagen o gráfico almacenado como archivo de mapa de bits (archivo con la extensión .BMP). Los mapas de bits pueden ser gráficos sencillos o fotografías digitalizadas complejas.

Permiso: Regla asociada a un objeto (generalmente un directorio, archivo o impresora) para regular los usuarios que pueden acceder al objeto y el modo en que se realiza este acceso. Vea también derecho.

Pie de página: Texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento cuando se imprime.

Plan de auditoría: Define el tipo de sucesos de seguridad que se desea registrar para los servidores de un dominio o computadora individual y determina las acciones que Windows NT llevará a cabo cuando se complete el registro de sucesos de seguridad.

Portapapeles: Área de almacenamiento temporal en memoria, que se utiliza para transferir información. Es posible cortar o copiar información en el Portapapeles y posteriormente pegarla en otro documento o aplicación.

Procesador: Parte principal de la computadora.

Procesamiento por Lotes: Datos recopilados y procesados en masa, es decir, su manipulación se realiza pasado un tiempo específico.

Proceso en Línea: Los Datos son capturados y procesados automáticamente, para la obtención de información. Tales resultados dan información importante.

Protector de pantalla: Diseño o imagen móvil que aparece en la pantalla cuando transcurre un determinado intervalo de tiempo sin que se utilice el Mouse (ratón) o el teclado.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo a la computadora, por ejemplo una impresora, un monitor o un módem. La

información se envía desde la computadora al dispositivo a través de un cable.

R

RAM: Siglas en inglés de “memoria de acceso aleatorio”, la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en RAM se pierde cuando se apaga la computadora.

Recurso compartido: Cualquier dispositivo, conjunto de datos o programa utilizado por más de un dispositivo o programa. En Windows NT, se denomina recurso compartido a cualquier recurso al que puedan acceder los usuarios de la red, tales como directorios, archivos, impresoras y canalización con nombre.

Recurso: Cualquier elemento de un sistema de computadora o de una red, tal como una unidad de disco, una impresora o la memoria, que puede ser asignado a un programa o a un proceso durante su ejecución.

RED: Es un enlace de computadoras, que van a estar interconectadas a través de un cableado.

Ruta de acceso: Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo llamado LEAME.WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\windows\leame.txt.

S

Servidor: En general, un servidor es una computadora que proporciona recursos compartidos a los usuarios de la red, como archivos e impresoras compartidos.

Seleccionar: Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente, se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el Mouse (ratón) o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

Sistema de archivos: En los sistemas operativos se denomina así la estructura global en la que se asignan nombres, y se guardan y organizan los archivos.

Sistema Integrado: Grupo de módulos principales, que pueden actuar como sistemas independientes. Cumpliendo el funcionamiento de integración.

Sistema local: Es el sistema que usted emplea. Las interacciones entre su computadora y otra computadora de la Internet se describen usando los términos sistema local y remoto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra computadora.

Sistema Operativo: Software dependiente de un equipo de computación. El equipo debe mantener un Sistema operativo el cual administra procesos de espacio y uso de memoria.

Sistema remoto: Otra computadora de la Internet a la que usted se conecta. Las interacciones entre computadoras se describen a menudo con los términos sistema local y remoto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra computadora a la cual usted se conecta. Otro término común para sistema es anfitrión (anfitrión remoto o anfitrión local).

Slots: Cavidad donde se colocan las diferentes tarjetas de la computadora

Software: Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica.

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.

Subred: En Internet, una subred es una red de nivel inferior.

SVGA: Super Video Graphics Adaptor, término usado para monitores de alta resolución.



Tape Backup: Respaldo para la información de la base de datos del servidor.

Teleconferencia: Creación de conferencias mediante la transmisión de voz e imagen entre personas en lugares remotos.

Tecla de método abreviado: Tecla o combinación de teclas, disponible para determinados comandos, que puede presionarse para ejecutar un comando sin necesidad de seleccionar previamente el menú correspondiente. En los menús, las teclas de método abreviado aparecen a la derecha del comando correspondiente.

Teclas de dirección: En el teclado de la computadora, las teclas de dirección son las que se utilizan para moverse por la pantalla. Cada una de estas teclas tiene el nombre de la dirección hacia la cual apunta la flecha. Estas teclas son

FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO, FLECHA IZQUIERDA y FLECHA DERECHA.



UPS: Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica.

Utilitarios: Software que sirve para realizar trabajos específicos.

Unidad de disco lógica: Es una subpartición de una partición extendida de un disco duro.

Unidad física: Unidad accesible a través de la red, que proporciona los servicios necesarios para la utilización y administración de un dispositivo concreto, como por ejemplo un dispositivo de enlace de comunicaciones. Las unidades físicas se implementan mediante una combinación de hardware, software y microcódigo.

Usuario conectado: Usuario que accede a una computadora o a otro recurso a través de la red.



Ventana :Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un ícono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de aplicación: Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

Ventana de directorio: Ventana del Administrador de archivos que muestra el contenido de un disco. En esta ventana aparece tanto el árbol de directorios como el contenido del directorio actual. Una ventana de directorio es una ventana de documento que se puede mover, cambiar de tamaño, reducir o ampliar.

Ventana de grupo: En el Administrador de programas, una ventana que contiene los íconos de elemento de programa de un grupo.

Ventana de impresora: Muestra la información de una de las impresoras que se ha instalado o la que se ha conectado. Para cada impresora podrá ver los documentos que están esperando ser impresos, los usuarios a quienes pertenecen, su tamaño e información adicional.

Vinculación e incrustación de objetos: Método para transferir y compartir información entre aplicaciones.



Windows: Interface gráfica de usuario desarrollada por Microsoft para uso de computadoras IBM y compatibles.

Windows NT: Sistema operativo de 32 bits, portable, seguro y con multitarea, de la familia Microsoft Windows.

Windows NT Server: Windows NT Server es un superconjunto de Windows NT Workstation y proporciona funciones de administración y seguridad centralizada, tolerancia a fallos avanzada y funciones de conectividad adicionales.

World Wide Web (WWW): La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermedios que facilita examinar cuando se busca información en Internet. La información disponible en la World Wide Web es presentada en páginas Web. Una página de la Web puede contener texto y gráficas que pueden ser vinculadas a otras páginas. Estos hipervínculos le permiten navegar en una forma no-secuencial a través de la información.

