

T
378.107
R005

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

V.2.



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

PROYECTO DE GRADUACIÓN

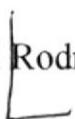
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS**

TEMA:
SISTEMA ACADÉMICO INTEGRADO
“SIACIN”
Módulo de Seguridad

MANUAL DE USUARIO

AUTOR

Miriam Alexi Rodríguez Peliza



DIRECTOR

Mae. Alexandra Paladines de Ponce

AÑO

1997 - 1998

DECLARACIÓN EXPRESA

“La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, a la **“ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL”**. (Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).



Srta. Miriam Alexi Rodriguez Peliza



AGRADECIMIENTO

Agradezco a **DIOS** por todo su apoyo, fuerza y perseverancia que me ha dado en el trayecto de este trabajo, logrando así la culminación de éste.

A mi madre **Judith Cristhina Peliza Vilela**, por comprenderme y estar conmigo en todo momento, y sobre todo por ser una madre, que ha sabido guiar a sus hijas por el camino de la vida, en el cual nos encontramos con obstáculos para llegar a la meta propuesta, pero gracias a sus consejos, a su fuerza, inteligencia y amor, una de las metas que me he propuesta a llegado a su culminación. **¡Gracias Mamá por existir!**

A mi Papá **José Ignacio Rodríguez Rodríguez** por comprenderme y ser un apoyo incondicional, gracias a sus esfuerzos y luchas aprendí que vivir es lograr las metas que una se propone, con esfuerzo, amor y perseverancia. **¡Gracias Papá por existir!**

A mis Hermanas **Judith, Ruth, Martha y María** por estar conmigo en todo momento y por brindarme el cariño que necesitaba.

A mi hermana **Martha** un especial agradecimiento porque gracias a su esfuerzo y trabajo pude empezar esta carrera. **¡Gracias China!**

A mi único y gran amor **Jacinto Otto Espinoza Santos** por ser mi apoyo incondicional desde el primer día que lo conocí, junto a él aprendí que la vida es amor, y cuando uno siente amor, comprende el sentido de esta palabra, porque el amor no solo existe en la pareja sino lo sentimos por todos los seres que nos rodean.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi **Mamá, Mary** y a mi amorcito **Jacinto Otto Espinoza Santos**, por ser las personas que más me han apoyado con su cariño y comprensión.
A mis amigos **Rommel Guzñay** y **Pilar Guerrero** que compartieron momentos inolvidables que durante la vida universitaria se suscitan.

FIRMA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO

Mae. Alexandra Paladines de Ponce.

FIRMA DEL AUTOR



Srta. Miriam Alexi Rodríguez Peliza

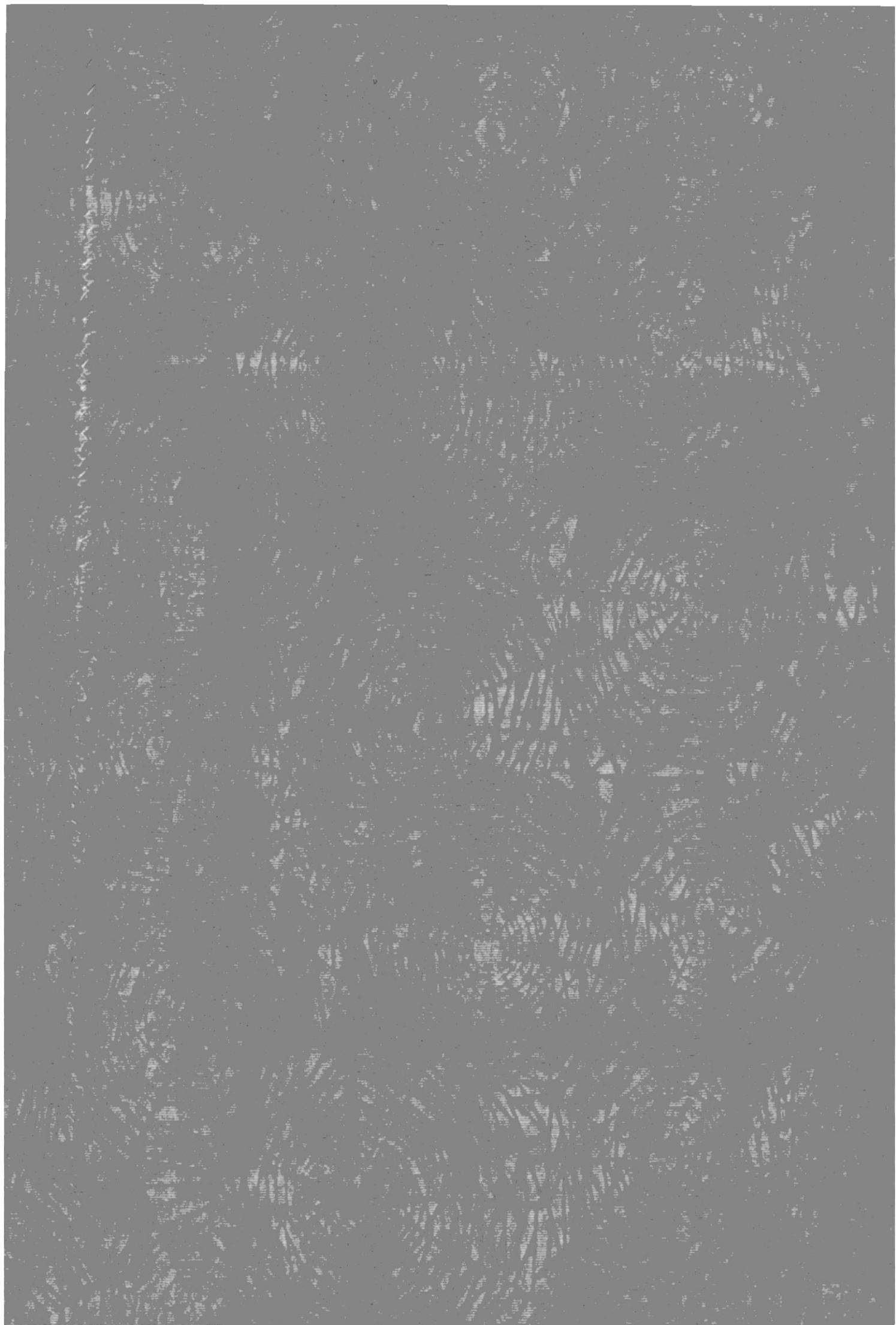


Tabla de Contenido

1. GENERALIDADES.....	1
1.1. ACERCA DE ESTE MANUAL.....	1
1.2. ¿QUIÉN DEBE USAR ESTE MANUAL?.....	2
1.3. LO QUE DEBE CONOCER EL LECTOR.....	2
1.4. ORGANIZACIÓN DEL MANUAL	2
1.5. INTRODUCCIÓN.....	4
1.6. BENEFICIOS	4
2. CONOCIENDO SU COMPUTADORA.....	1
2.1. LA COMPUTADORA	1
2.2. COMPONENTES BÁSICOS DE UN COMPUTADOR.....	1
2.2.1. UNIDADES DE ENTRADA	2
2.2.2. UNIDAD DE PROCESO	7
2.2.3. UNIDAD DE ALMACENAMIENTO.....	7
2.3. EL SERVIDOR.....	8
2.4. VISIÓN DE LA CONEXIÓN DE LAS MÁQUINAS.....	9
3. OPERACIÓN DEL MÓDULO DE SEGURIDAD.....	1
3.1. PARTES DE UNA PANTALLA.	1
3.2. DESCRIPCIÓN DE MENÚS.....	2
3.3. CÓMO ACCEDER A LOS MENÚS?	2
3.4. DESCRIPCIÓN DE OBJETOS USADOS POR EL MÓDULO DE SEGURIDAD.....	4
CAJA DE TEXTO.	4
CUADRO COMBINADO.....	4
3.7. CASILLAS DE VERIFICACIÓN.....	4
3.8. CUADRO DE SELECCIÓN MÚLTI-CASILLERO DE VERIFICACIÓN.....	5
3.9. BOTÓN.....	5
3.9.1. BOTÓN ACEPTAR.....	5
3.9.2. BOTÓN CANCELAR.....	5
3.9.3. BOTÓN SALIR.	5
3.9.4. BOTÓN NUEVO.	5
3.9.5. BOTÓN MODIFICAR.	6
3.10. BARRA DE HERRAMIENTAS - MANTENIMIENTO DE BOTONES.....	6
3.11. BARRA DE HERRAMIENTAS - MANTENIMIENTO DE ERRORES.....	6
3.12. BARRA DE HERRAMIENTAS - MANTENIMIENTO DE PROGRAMAS	6
3.13. BARRA DE HERRAMIENTAS - MANTENIMIENTO DE PROGRAMAS POR USUARIO.	6
3.14. BARRA DE HERRAMIENTAS - MANTENIMIENTO DE MÓDULOS.....	7
3.15. BARRA DE HERRAMIENTAS - MANTENIMIENTO DE USUARIO.....	7
3.16. BARRA DE HERRAMIENTAS - CONSULTA DE BITÁCORA	7
3.17. BARRA DE HERRAMIENTAS - SALIR DEL MÓDULO.....	7
3.18. CUADROS DE MENSAJES.....	8
3.19. BARRA DE PROCESO.....	8
3.20. INICIANDO UNA SESIÓN CON EL MÓDULO DE SEGURIDAD.....	8
3.21. FINALIZANDO UNA SESIÓN DEL MÓDULO DE SEGURIDAD.....	11

4. SISTEMA.....	1
4.1. ACERCA DEL AUTOR.....	1
4.2. CAMBIO DE CONTRASEÑA.....	2
4.2.1. CASOS QUE SE PUEDEN PRESENTAR EN ESTE PROCESO.....	3
4.3. REINICIAR CON OTRO MÓDULO.....	6
4.3.1. CASOS QUE SE PUEDEN PRESENTAR EN ESTE PROCESO.....	7
4.4. SALIR DEL MÓDULO.....	7
5. MANTENIMIENTO.....	1
5.1. BITÁCORA.....	2
5.2. BOTONES.....	4
5.2.1. INGRESAR UN NUEVO BOTÓN	4
5.2.2. MODIFICAR UN BOTÓN.....	5
5.3. CARRERAS POR USUARIO.....	6
5.4. ERRORES.....	7
5.5. MÓDULOS.....	8
5.6. PROGRAMAS	8
5.6.1. INGRESAR UN NUEVO PROGRAMA	8
5.6.2. MODIFICAR UN PROGRAMA	9
5.7. PROGRAMAS POR USUARIO.....	10
5.8. USUARIOS.....	11
5.8.1. INGRESAR UN NUEVO USUARIO	11
5.8.2. MODIFICAR DATOS DE UN USUARIO	12
6. ANEXO.....	1

Módulo de Seguridad



Sistema Académico Integrado
“SIACIN”

Capítulo # 1

Generalidades

Capítulo # 1 Generalidades

1. Generalidades

1.1. Acerca de este manual

Con este manual las personas que van a operar este módulo estarán en capacidad de:

- Conocer el equipo de computación.
- Familiarizarse con los formatos de menús, formularios y reportes utilizados a través de cada uno de las opciones que conforman el Módulo de Seguridad.
- Operar cada una de las opciones requeridas dentro del módulo.
- Determinar los niveles de Seguridad que se le darán a las opciones del Sistema Académico.

Este manual tiene como **objetivo** explicar a los usuarios como poder realizar cada proceso dentro del sistema de manera agradable y eficaz.

Para una mejor compresión del Manual se han usado las siguientes gráficas que permiten subrayar temas de importancia, los cuales se describen a continuación:



Este gráfico describe el ingreso de datos.



Este gráfico hace referencia a lo que se está tratando y es utilizado también para señalar paso a paso cada proceso que usted debe realizar dentro de cada Tarea.



Este gráfico describe la modificación de datos



Este gráfico describe un proceso automático, es decir que es realizado por la máquina.



Este gráfico describe las observaciones que hace el escritor, para subrayar temas adicionales.

1.2. ¿Quién debe usar este manual?

Este manual esta destinado a los usuarios directos que manejan la parte operativa del Sistema.

Estos usuarios directos obtendrán:

- Soporte en operaciones críticas que se deban realizar.
- Ayuda a la resolución de problemas que se presente durante la operación del Sistema
- Dotar de la Seguridad respectiva al Sistema Académico Integrado.

Entre las personas que tendrán la responsabilidad de utilizar las funciones del sistema están:

- Administrador del Sistema
- Operadores del Sistema
- Digitadores

1.3. Lo que debe conocer el Lector

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operarán el módulo son:

- Conocimientos Básicos del Significado de Seguridad
- Conocimientos Básicos de la importancia de los otros módulos, determinando de esta forma los puntos críticos de cada una de las opciones que se manejan.
- Conocimientos Básicos de informática bajo el ambiente Windows

1.4. Organización del Manual

El manual del usuario contiene una serie de capítulos, los cuales lo guían paso a paso por las funciones más comunes que el módulo dispone. A medida que utilice la documentación del manual, notará que cada uno de los capítulos tiene un propósito específico. La información que se da a continuación le ayudará a determinar el capítulo al cual debe recurrir en caso de que necesite ayuda.

En la descripción del manual va usted a encontrar presentaciones basadas en el Sistema Operativo Windows'95.

El manual está dividido en **Seis** capítulos. El contenido de cada uno de ellos se describe a continuación:

CAPITULO 1. Generalidades

Describe el propósito del manual de usuario, determinando los beneficios que puede obtener, a quien va dirigido este manual y que conocimientos debe tener para poder realizar sus tareas con la ayuda del Módulo. Brindando una introducción del módulo de Seguridad, detallando los antecedentes, objetivos y beneficios que motivó al diseño, desarrollo y operación del Módulo.

CAPITULO 2. Conociendo su computadora

Permite que el usuario conozca y pueda identificar los componentes básicos de una computadora y lo prepara al usuario para su uso.

CAPITULO 3. Operación del Módulo.

Permite que el usuario conozca y pueda identificar los objetos utilizados dentro del módulo, como por ejemplo, formularios, menús, etc. También se le describe al usuario como accesar al **Sistema Académico Integrado - Módulo de Seguridad**.

CAPITULO 4. Sistema.

Describe las tareas más usadas dentro del módulo, en otras palabras las opciones generales del módulo, como son:

- *Consultar Acerca del Autor.*
- *Cambiar la Contraseña.*
- *Reiniciar con otro Módulo.*
- *Salir del Módulo.*

CAPITULO 5. Mantenimiento.

Describe los procesos para el Ingreso y Modificación de las respectivas seguridades que se van a dar a nivel de cada una de las opciones, como son:

- *Bitácora.*
- *Botones.*
- *Carreras por Usuario.*
- *Errores.*
- *Módulos.*
- *Programas.*
- *Programas por Usuario.*
- *Usuario.*

CAPITULO 6. Anexos.

Describe el glosario de los términos utilizados dentro de este manual, además muestra los reportes generados por el módulo.

1.5. Introducción

El módulo de Seguridad fue ideado y desarrollado por la necesidad de restringir el uso de las opciones, que forman parte del Sistema Académico Integrado SIACIN.

- Dotar de restricciones en el uso de opciones de los diferentes módulos.
- Restringir el uso de Botones de los respectivo programas.
- Restringir el acceso a un Módulo Respectivo.
- Restringir el uso de una carrera al Trabajar sobre un módulo que permita trabajar con carreras.
- Estandarizar los mensajes de Errores
- Ser Rápido y oportuno, brindando la facilidad de dar mantenimiento en la seguridad de programas.
- ser confiable y consistente.
- Ser eficiente y Seguro.

Es por estas razones y otras que se desarrolló el **Sistema Académico Integrado - Módulo de Seguridad** este sistema fue desarrollado con el objetivo de que existan un mejor desarrollo de las funciones que cumple cada usuario dentro del sistema, evitando la redundancia de datos y demora en el desarrollo de las tareas.

1.6. Beneficios

- *Dotar de opciones para definir la seguridad del Sistema Académico Integrado, sean rápidas y oportunas.*
- *Seguridad al restringir el uso de opciones a los usuarios.*

Módulo de Seguridad



Sistema Académico Integrado
“SIACIN”

Capítulo # 2

Conociendo su Computadora

2. Conociendo su Computadora

Al terminar de leer este capítulo el lector estará en capacidad de identificar los componentes básicos de una computadora. Aprenderá cuales son las unidades de Entradas, Unidades de Salida y la Unida de Proceso. Además estará en capacidad de poder realizar operaciones de arranque del computador.

2.1. La Computadora

La Computadora es una herramienta electrónica que nos sirve para procesar datos, realizando cálculos matemáticos y lógicos en forma rápida a través de un conjunto de órdenes. Este conjunto de instrucciones se denomina programa, a su vez, el conjunto de programas puede constituir una aplicación que automatice procesos manuales en una compañía.



Fig. 2-1 La Computadora

2.2. Componentes Básicos de un Computador

Los componentes básicos disponibles, en cualquier tipo de computador son:

- Unidad de Entrada
- Unidad de Salida
- Unidad de Proceso
- Unidad de Almacenamiento

Para un mejor entendimiento de los componentes observe el siguiente gráfico:

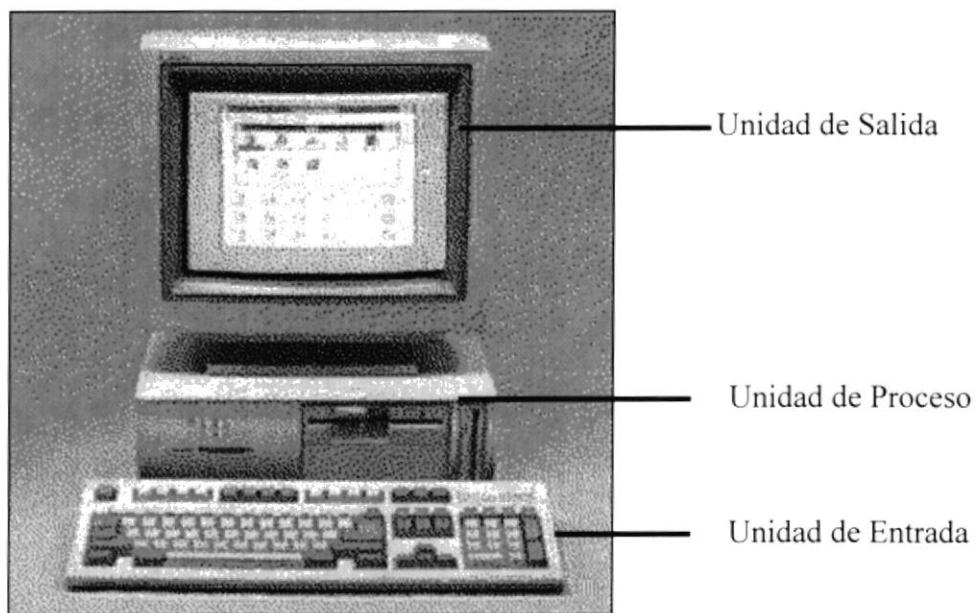


Fig. 2-2 Componentes de la Computadora

2.2.1. Unidades de Entrada

2.2.1.1. El Teclado

El *Teclado*, es uno de los principales medios para el ingreso de datos al sistema por parte del usuario; es también, la manera más común de introducir órdenes a la computadora para que ésta ejecute una determinada acción ó proceso. Por estas razones, es necesario darle a conocer, la forma en que generalmente está distribuido un teclado de la computadora que lo diferencia de los teclados de máquinas de escribir comunes.

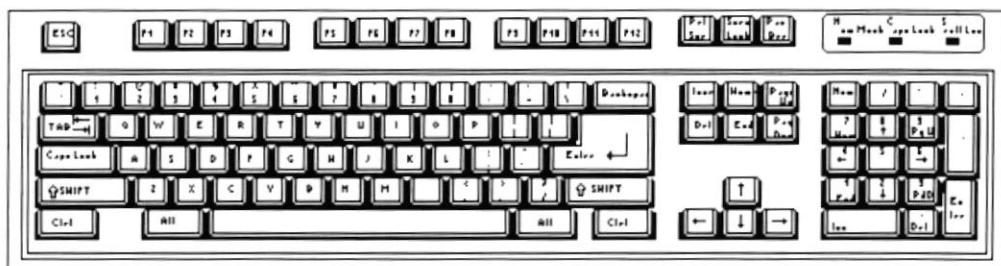


Fig. 2-3 El Teclado

No todos los teclados son iguales, puesto que existen diferentes tipos y modelos, algunos son conocidos como teclados de distribución en español, otros, de distribución en inglés, etc. Un teclado en español se distingue porque la identificación de sus teclas está en idioma español y además posee teclas con símbolos utilizados comúnmente en este idioma. A continuación se explica la distribución de un teclado estándar en inglés.

2.2.1.1.1. ESPECÍFICAS

[ESC] Es una tecla muy utilizada para el manejo del sistema, con la cual podrá corregir un error, cancelar las operaciones de ingreso o salir a un formulario anterior.

[ENTER] Esta tecla permite aceptar algún ingreso de un campo ó ejecuta algún proceso escogido por el usuario dentro del módulo.

FUNCIONALES

Están localizadas en la parte superior del teclado e identificadas secuencialmente como sigue:

[F1], [F2],[F3].... [F12]

La tecla [F1] es muy utilizada comúnmente por el módulo y bajo el ambiente Windows para ejecutar la orden de Ayuda (HELP), que es una opción que proporciona información de guía o ayuda en el manejo del módulo.

NUMÉRICO

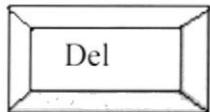
Es un grupo de teclas localizadas en la parte derecha del teclado. Ud. Lo activa presionando la tecla [Num Lock].

TECLAS VARIAS

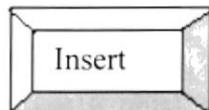
Son teclas de uso no frecuente, de propósito especial que ayudan por ejemplo a imprimir una pantalla, realizar una pausa, realizar una interrupción, etc. Algunas de ellas son:

[Print Screen],
[Scroll Lock]
[Pause]
[Break]

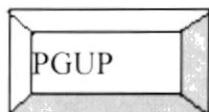
TECLAS DE USO COMÚN



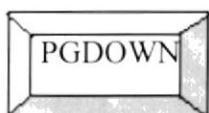
Permite borrar el carácter que está en la posición actual del cursor. Todos los caracteres que se encuentran a la derecha del carácter son borrados y corridos una posición a la izquierda, llenando el espacio vacío.



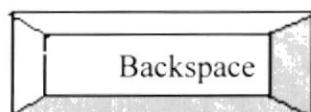
Permite insertar un carácter a la derecha del cursor, permitiendo que a la vez que se añade se vaya corriendo el texto que está a continuación de lo que se está insertando y de esta forma no hay el peligro de montarlo o borrarlo.



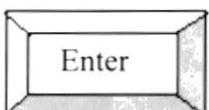
Permite realizar el desplazamiento en una página hacia arriba de los datos mostrados en un formulario.



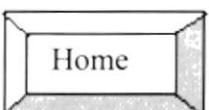
Permite realizar el desplazamiento en una página hacia abajo de los datos mostrados en un formulario.



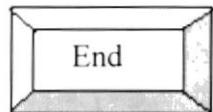
Esta tecla permite borrar el carácter situado a la izquierda del cursor. Permitiendo borrar un carácter por cada pulsación que se realice.



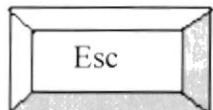
Esta tecla permite indicarle al computador que los datos ya fueron ingresados o seleccionados y que debe procesarlo. En caso de que haya realizado alguna tarea mal, no se realizará el proceso hasta que lo realice correctamente.



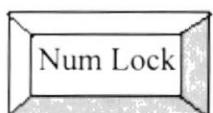
Esta tecla permite ir al inicio de lo que haya ingresado.



Esta tecla permite ir al final de lo que haya ingresado



Esta tecla se usa para cerrar el formulario y regresar al formulario anterior.



Esta tecla permite convertir el área del teclado numérico a un teclado de Edición.

2.2.1.2. El Mouse

El Mouse es un componente básico que consta generalmente de dos botones uno principal y el otro secundario. Facilita la elección de opciones de programas ó aplicaciones. Bajo Windows es muy importante su uso porque cada elemento se activa o se ejecuta de manera directa utilizando el Mouse.

La acción de presionar uno de los botones izquierdo o derecho se lo conoce con el nombre de “hacer clic”. Para usar el Mouse, éste debe estar asentado sobre una base firme y colocando la mano sobre el mismo muévalo en todas las direcciones fijándose como se desplaza en la pantalla de su monitor. Trate de posicionarse sobre el elemento que deseé activar o ejecutar y con el dedo, presione en el botón izquierdo una o dos veces según sea necesario.

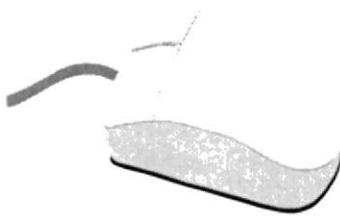


Fig. 2-4 El Mouse

El Puntero o Mouse cambia de forma según el objeto que esté señalando o depende de la tarea que se esté realizando:

-  Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
-  Puntero para seleccionar opciones o desplazarse en una ventana
-  Punteros que muestra en estado ocupado
-  Puntero que muestra que no se puede pegar nada en esa área
-  Puntero que indica que se puede alargar el Formulario a lo alto
-  Puntero que indica que se puede alargar el Formulario a lo ancho

Fig. 2-5 Formas del Mouse

2.2.1.3. El Monitor

Es un componente de la computadora que le permite visualizar datos ó información resultado del procesamiento de la computadora a través de una pantalla similar a la de un televisor.

El *Monitor* forma parte de la computadora tradicional, y se presenta en varios modelos. Actualmente se utiliza monitores de alta resolución a color (capacidad gráfica de presentación en varios colores), también hay monitores de un solo color denominado monocromáticos.

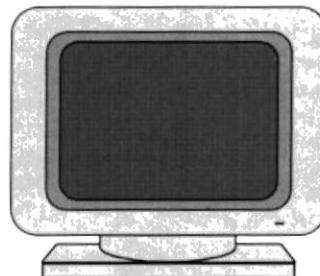


Fig. 2-6 El Monitor

2.2.1.4. La Impresora

La *impresora* es un dispositivo que sirve para imprimir en papel la información enviada por el computador. Existen impresoras matriciales, de inyección de tinta, láser, estas últimas son más rápidas. Las impresoras pueden ser de varias marcas, pero para que su computador y el sistema operativo la reconozca es recomendable instalar los programas manejadores de la misma.

Según el tipo de impresora se puede disponer de ciertas opciones para configuración. Las nuevas impresoras traen sus propios programas (drivers) con opciones que permiten definir o modificar la configuración de la impresora.

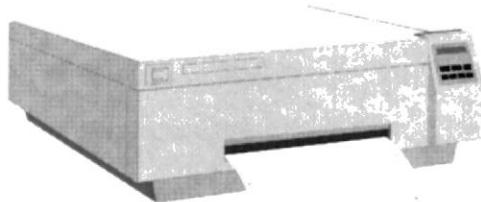


Fig. 2-7 Impresora tipo láser en línea

2.2.2. Unidad de Proceso

2.2.2.1. El CPU

El *CPU* es un componente básico de la computadora, dentro de este dispositivo se localizan los elementos vitales que le permiten realizar los diferentes trabajos, aquí se encuentra la memoria de almacenamiento temporal* RAM, la memoria de almacenamiento permanente ó disco duro, el procesador* de las instrucciones (corazón de la computadora), las unidades de disco flexibles*, las entradas de conexión para otros dispositivos (teclado, impresora, monitor, scanner), el encendido de la computadora, etc..

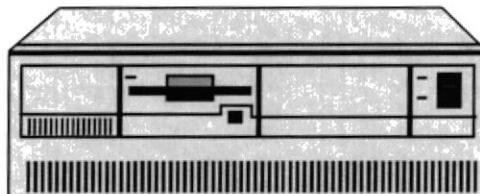


Fig. 2-8 CPU (Unidad Central de Procesamiento)

2.2.3. Unidad de Almacenamiento

Es un componente más de la unidad de Proceso. Está conformada por las unidades de disco flexible y unidad de Disco Duro. Son utilizados para almacenar grandes cantidades de Información.

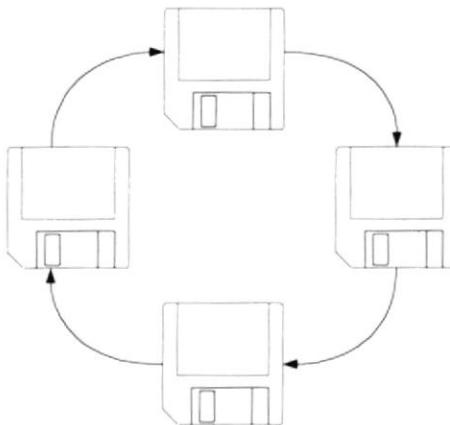


Fig. 2-9 Unidad de Almacenamiento

2.3. El Servidor

El *Servidor* es un computador (ver 2.1) especial ya que es la parte central de la red. Es una herramienta electrónica que nos permite compartir sus recursos (componentes como Disco, Impresora, etc.), para el uso de las estaciones y usuarios de la red.

En el servidor se almacena la información del Sistema Académico Integrado.

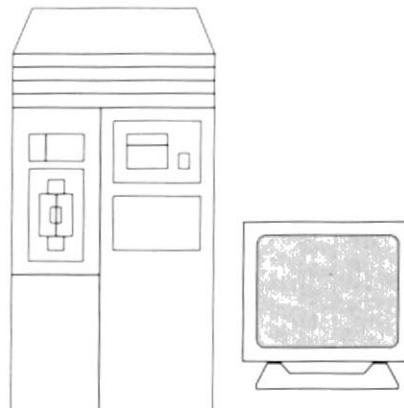


Fig. 2-10 El Servidor

2.4. Visión de la conexión de las máquinas.

La FIG # 2.11 presenta una visión de como están conectadas las máquinas al servidor y como los datos pueden viajar de una máquina a otra, en este caso del Servidor a sus PC.

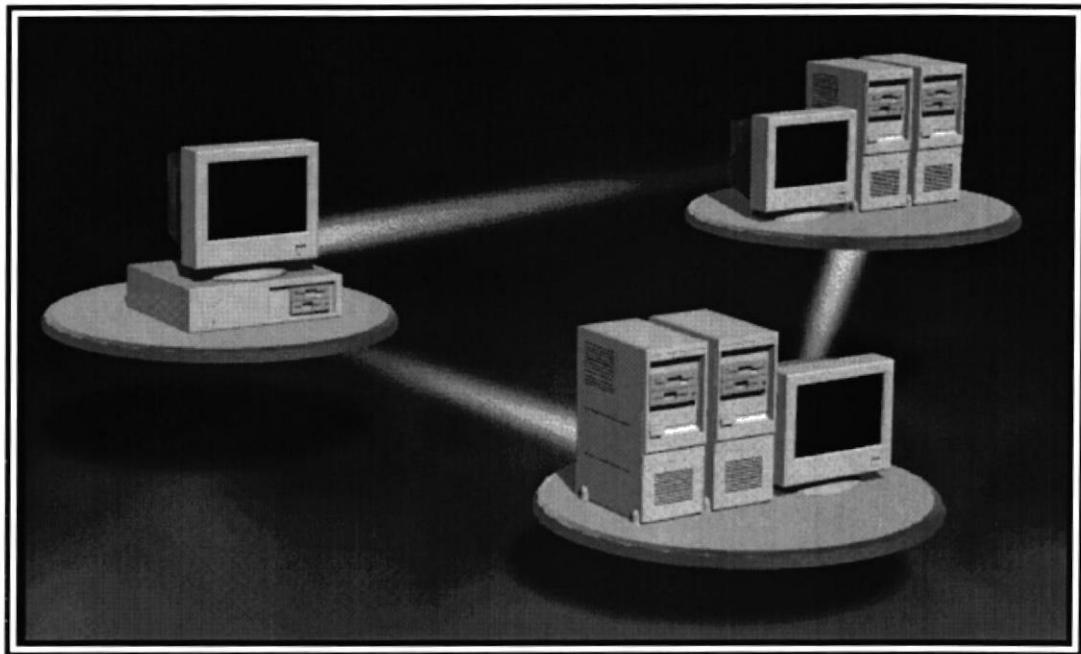


Fig. 2-11 Conectados a la red

Módulo de Seguridad



Sistema Académico Integrado
“SIACIN”

Capítulo # 3

Operación del Módulo

Capítulo # 3

Operación del Módulo

3. Operación del Módulo de Seguridad



Al terminar de leer este capítulo los usuarios estarán en capacidad de conocer el módulo de Seguridad, podrán iniciar y finalizar su primera sesión en el módulo. Además estará en capacidad de comprender la información que se procesa en los menús y en las pantallas del módulo.

3.1. Partes de una Pantalla.



Debido al interfaz que presenta los sistemas operativos bajo entorno gráfico como Windows, las pantallas son más amigables para los usuarios por su facilidad en su manejo y comprensión más rápida de lo que el usuario debe realizar.

Las partes que las caracterizan son :



Fig. 3.1 Características de una Pantalla

Barra de Título.- Describe el nombre del módulo con el cual está trabajando

Barra de Menú Horizontal.- Esta barra nos muestra las opciones como están agrupadas para un mejor entendimiento y manejo de parte suya. Esta barra es también conocida como Menú Principal.

Barra de Menú Vertical.- Esta barra es más conocida como menú despegable, en las que se visualizarán las opciones que están agrupadas al menú horizontal, cada una de las opciones que se muestran permitirán ejecutar o realizar una tarea específica.

Barra de Estado.- Esta barra permite mostrar información de las opciones del módulo, permitiendo mostrar ayuda en línea es decir muestra información sobre que debe hacer durante el proceso de los datos al estar posesionado sobre algún objeto del módulo.

Barra de Herramientas.- Esta barra le permite a usted ejecutar las opciones más usadas del módulo, con un rápido acceso a ellas, Cada uno de los botones que pertenece a esta barra tiene su pista, para que usted pueda identificar las opciones rápidamente.

3.2. Descripción de Menús.



Los menús de cada uno de los módulos están diseñadas de modo que sean amigables y sencillas para el funcionamiento. Con los menús el usuario estará en capacidad de poder realizar una serie de operaciones de acuerdo a sus necesidades.

Esto quiere decir que se puede seleccionar las funciones que tiene cada módulo mediante una serie de menús que se despliegan o que bajan de la fila superior de la pantalla principal.

3.3. Cómo acceder a los menús?



Los menús se pueden usar de dos formas:

Usando el Mouse.

con el puntero del Mouse ubíquese en la opción deseada y haga un solo click en la opción respectiva lo que obligará a que se despliegue otro menú o que se ejecute la opción.

Usando el Teclado.

Usando el teclado se puede hacer de las siguientes formas:

- **Usando las teclas de movimientos:**

1. Pulsar la tecla ALT.
2. Usando las teclas de movimientos seleccione o posesione en la opción deseada.
3. Oprima la tecla **ENTER** para ejecutar la opción.

- **Usando las teclas nemotécnicas:**

Para identificar las teclas nemotécnicas usted podrá observarlas que en los menús aparecerán subrayadas la letra que usted podrá usar.

Tal como lo sugiere el nombre, las letras nemotécnicas, por lo general, son fáciles de memorizar y han llegado ha ser el método de selección, preferido de muchos usuarios, lo que garantiza que también a de ser el suyo.

Todas las opciones pueden seleccionarse por la letra nemotécnica, lo que se consigue al pulsar la tecla ALT más las combinaciones de las teclas nemotécnicas, lo que brinda un acceso rápido. Ejemplo:

Para ejecutar la opción de Acerca del Autor. ver Figura 3.2., usted deberá pulsar las teclas **ALT + S + A**.

Tecla	Significado
ALT	Para poder usar las teclas nemotécnicas.
S	Representación de Sistema.
A	Representación de Acerca del Autor.

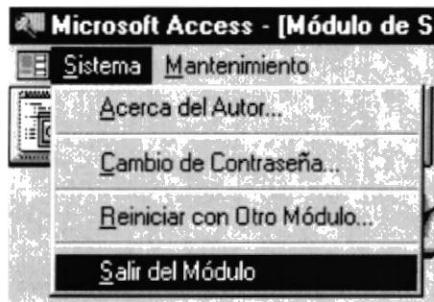


Fig. 3.2 Ejemplo de Menú de opciones.

Para salir del menú desplegable uno por uno, sin afectar una selección, pulse la tecla **ESC**.

3.4. Descripción de Objetos usados por el módulo de Seguridad.

El módulo de Seguridad posee objetos que son características del lenguaje que se usó para la elaboración de este módulo, estos objetos se describen a continuación.

3.5. Caja de Texto.

Este objeto le permite a usted:

Matricula	0495000001
------------------	------------

- ✓ Visualizar datos.
- ✓ Ingresar datos.
- ✓ Modificar datos.

3.6. Cuadro Combinado.

Este objeto le permite a usted:

Módulos:	Procesadores de Palabras	
-----------------	--------------------------	--

✓ Visualizar datos.
✓ Seleccionar un dato.
Al seleccionar manualmente, usted puede hacerlo pulsando la primera letra o digitando el nombre hasta que

3.7. Casillas de Verificación

Los Casilleros de Verificación permite que se pueda elegir una o varias alternativas detallada en el formulario. para elegir una opción basta con hacer click en la opción deseada.

Casilleros de Verificación



Nombre	Botón 01
Clausura de Término	<input type="checkbox"/> Cerrar
Estudiantes Aprobados	<input checked="" type="checkbox"/> Imprimir
Estudiantes Reprobados	<input checked="" type="checkbox"/> Imprimir
Mantenimiento de Ayuda	<input checked="" type="checkbox"/> Nuevo
Mantenimiento de Horarios	<input type="checkbox"/> (Ninguno)
Mantenimiento de Profesores	<input checked="" type="checkbox"/> Nuevo
Mantenimiento de Parametros	<input type="checkbox"/> Grabar
Mantenimiento de Módulo a Dictar	<input type="checkbox"/> Nuevo

Fig. 3-3 Cuadros de Verificación

3.8. Cuadro de Selección Múlti-Casillero de Verificación.

Nombre de la Carrera	Selección
Diseño Gráfico y Publicidad	<input checked="" type="checkbox"/>
Programación de Sistemas	<input checked="" type="checkbox"/>
Análisis de Soporte de Micros	<input checked="" type="checkbox"/>
Secretariado Ejecutivo\Asistente Ejecutiv	<input checked="" type="checkbox"/>

Fig. 3-4 Cuadro de Selección Múlti-Casillero de Verificación

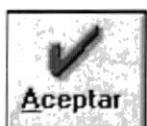
Este cuadro le permite seleccionar datos verificando así si usted desea o no la selección de un registro determinado.

3.9. Botón.

Este objeto le permite a usted ejecutar una acción dentro del módulo, por ejemplo si usted desea Registrar las notas de los estudiantes, tiene usted que ejecutar esta acción a través de un botón.

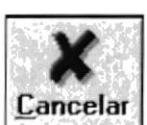
A continuación se describen los botones que se usan dentro del Módulo.

3.9.1. Botón Aceptar.



Este botón permite aceptar los cambios efectuados ya sea en el ingreso o en la modificación de datos, permitiendo que los datos sean procesados por el computador

3.9.2. Botón Cancelar.



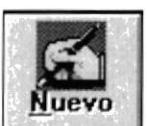
Este botón es lo contrario al Botón Anterior, ya que este no efectúa ningún proceso con relación a los datos.

3.9.3. Botón Salir.



Este botón permite Cerrar el Módulo de Seguridad.

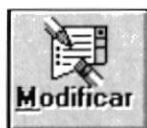
3.9.4. Botón Nuevo.



Este botón le permite realizar procesos de ingreso de datos por primera vez, ejemplo:

- ✓ Ingreso de nuevos Programas.

3.9.5. Botón Modificar.



Este botón le permite modificar los datos en cuanto a organización se refiere, ejemplo:

- ✓ Modificación de Programas.

3.10. Barra de Herramientas - Mantenimiento de Botones

Este botón permite llamar a la opción de mantenimiento de Botones.



3.11. Barra de Herramientas - Mantenimiento de Errores

Este botón permite llamar a la opción de mantenimiento de Mensajes de Errores.



3.12. Barra de Herramientas - Mantenimiento de Programas

Este botón permite llamar a la opción de mantenimiento de Programas.



3.13. Barra de Herramientas - Mantenimiento de Programas por Usuario.

Este botón permite llamar a la opción de mantenimiento de Programas por Usuario.



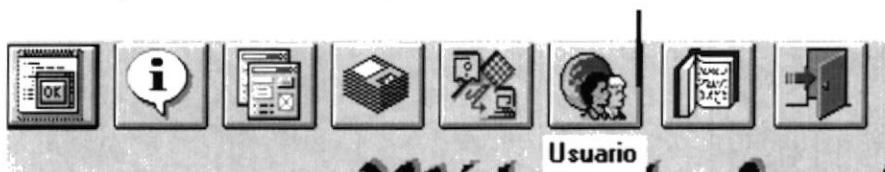
3.14. Barra de Herramientas - Mantenimiento de Módulos

Este botón permite llamar a la opción de mantenimiento de Módulos.



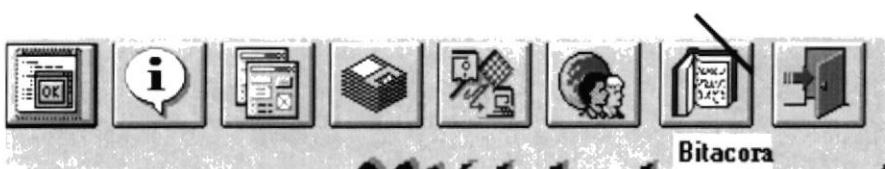
3.15. Barra de Herramientas - Mantenimiento de Usuario

Este botón permite llamar a la opción de mantenimiento de Usuario.



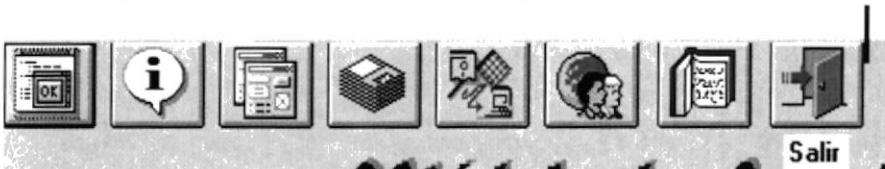
3.16. Barra de Herramientas - Consulta de Bitácora

Este botón permite llamar a la opción de Consulta de Bitácora.



3.17. Barra de Herramientas - Salir del Módulo

Este botón permite cerrar el Módulo de Seguridad.



3.18. CUADROS DE MENSAJES

Los cuadros de mensajes son avisos para diferentes situaciones como por ejemplo mensajes de error al verificar la validez de los datos, mensajes de advertencia al verificar datos requeridos.

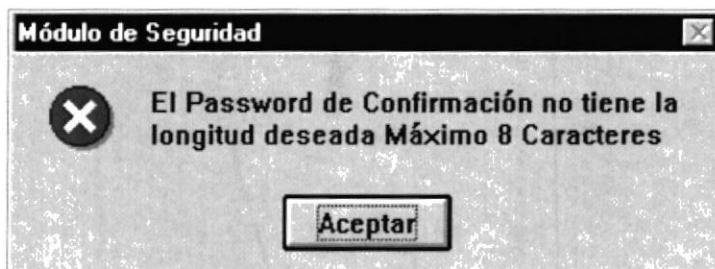


Fig. 3-5 Mensaje de Error

3.19. Barra de Proceso

Esta barra permite indicar el porcentaje en que se va realizando un proceso.



Fig. 3-6 Barra de Proceso

3.20. Iniciando una sesión con el módulo de Seguridad

Para iniciar una sesión en el módulo de Seguridad usted deberá realizar los siguientes pasos:

1. Encender el switch de encendido del CPU (de Off a ON)
2. Encender el switch de encendido del monitor (de Off a ON)
3. El sistema operativo Windows 95 empezará a cargarse. Al cargarse todo windows en su escritorio, aparecerá el siguiente ícono de Acceso a el Sistema Académico Integrado etiquetado con el texto “Sistema Académico Integrado” y representado con la siguiente Gráfica:



4. Dar doble-click en el ícono Anterior, lo que consigue abrir la respectiva Carpeta mostrando la siguiente ventana con las siguientes Gráficas.



Fig. 3-7 Carpeta de Accesos a los componentes del Sistema Académico Integrado

5. Realizar doble-click en el ícono de Sistema Académico Integrado al realizar doble-click en este ícono se carga el sistema, para lo cual usted deberá esperar un tiempo mientras se cargan datos del módulo.

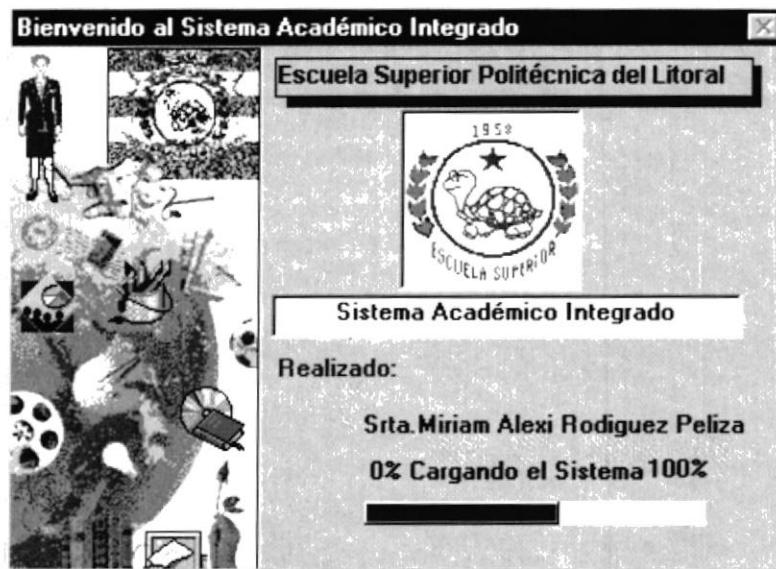
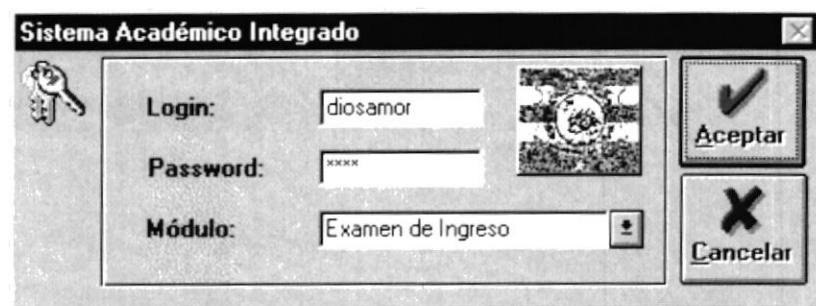


Fig. 3-8 Formulario de Bienvenida al Módulo de Seguridad

6. Ingresar su clave de acceso (Login y Password) y seleccionar el módulo que desea correr (Módulo de Exámenes de Ingreso, Módulo de Curso Nivelatorio, Módulo de Carreras Cortas, Módulo de Seguridad)



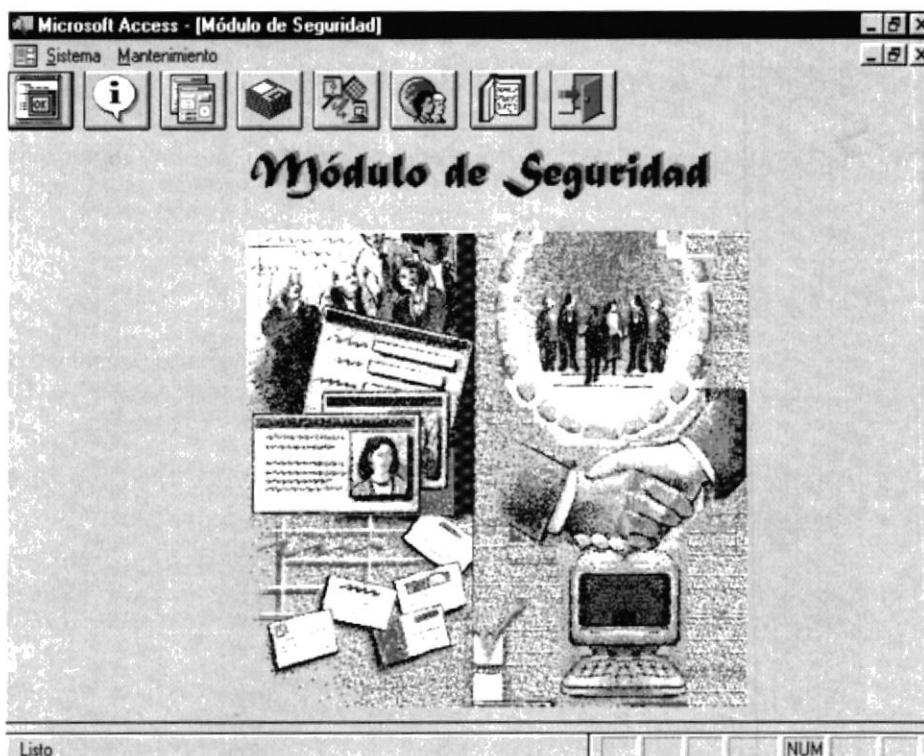
*Fig. 3-9 Formulario de Ingreso de Contraseña
y selección del Módulo a Cargar.*

Al pulsar el botón **ACEPTAR**, se verifica si usted tiene acceso al módulo que seleccionó, si es así entonces se abrirá el módulo seleccionado, en este caso el Módulo de Seguridad.

7. Si sus permisos están correctos, le aparecerá la siguiente forma.



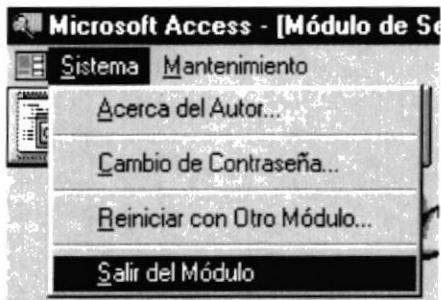
Pantalla principal del módulo seleccionado.

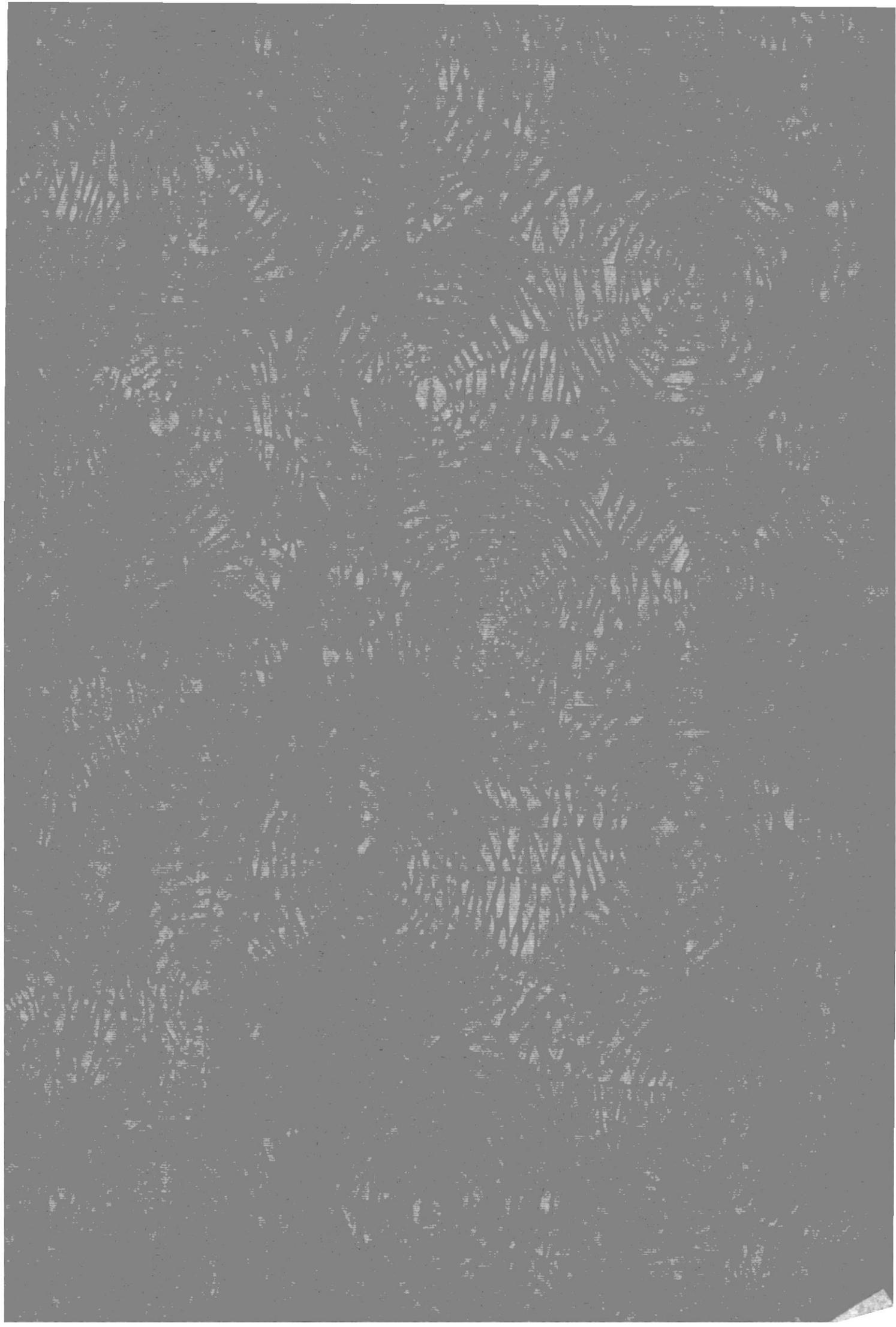


3.21. Finalizando una sesión del Módulo de Seguridad

Una vez que se ha familiarizado con el módulo si usted tiene el deseo de terminar con su primera sesión en forma correcta, esto usted lo podrá realizar de las siguientes formas:

- Pulsar las teclas nemotécnicas ALT + S + S
- Pulsar las Teclas ALT + F4
- Use el Mouse para seleccionar la opción de salida.





Módulo de Seguridad



Sistema Académico Integrado
“SIACIN”

Capítulo # 4

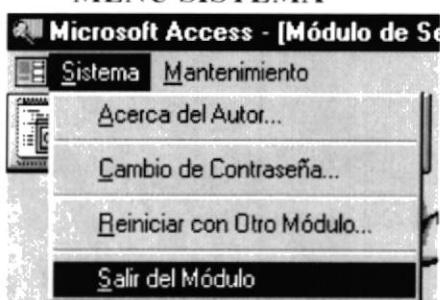
Sistema

Capítulo # 4 Sistema

4. Sistema.

Sistema es el primer menú dentro del **Menú principal del Sistema** este menú consta de las siguientes opciones y cada una de ellas serán explicadas detalladamente para que el usuario pueda desenvolverse bien en el manejo de este menú.

MENÚ SISTEMA



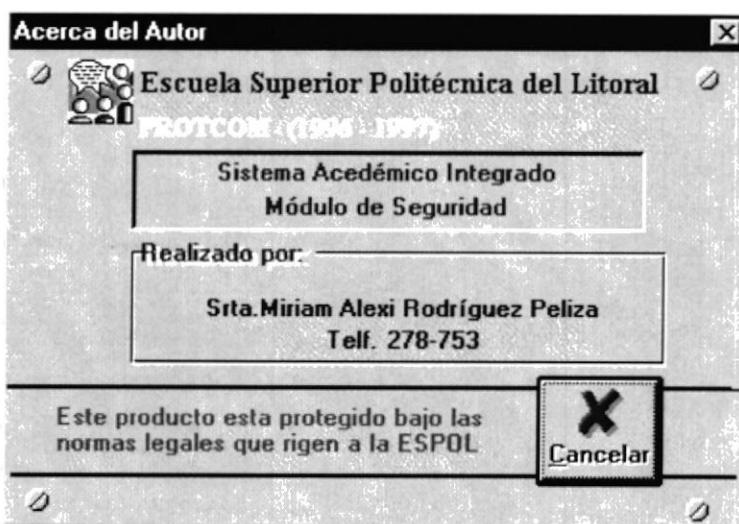
4.1 Acerca del Autor.- Se presenta una información rápida del Autor y como lo puede localizar.

4.2 Cambio de Contraseña.- Le permite cambiar su contraseña para el ingreso al Sistema.

4.3 Reiniciar con otro Módulo.- Le permite reiniciar el Sistema con otro módulo al cual usted tenga acceso.

4.5 Salir del Módulo.- Le permite salir del módulo de Carreras Cortas.

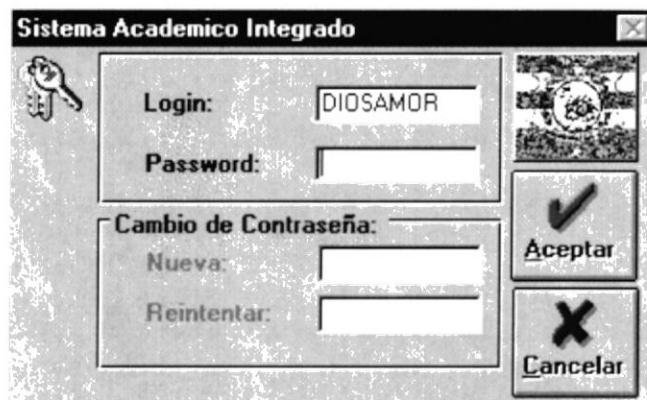
4.1. Acerca del Autor.





Con esta pantalla usted puede visualizar una información rápida acerca del **Autor**, para cerrar esta pantalla pulse el botón **Cancelar**.

4.2. Cambio de Contraseña.



Esta pantalla le permite a usted poder cambiar su contraseña de ingreso al Sistema, los pasos que debe llevar para este proceso son los siguientes:

Como usted podrá visualizar en la pantalla el único dato que se presenta es su **Login**, luego se encuentra el password, en este cuadro de ingreso de datos, deberá ingresar su **password actual**.

Una vez ingresado su password actual puede usted pulsar cualquiera de las teclas anteriormente mencionadas en el **Capítulo Operación del Módulo** para aceptar su ingreso.

En este momento se activará los siguientes datos a ingresar que son:

- *Nuevo password.*
- *Reintentar.*

Usted tranquilamente puede ingresar su **Nuevo password** e ingresarlos nuevamente a manera de confirmación en **Reintentar**.

Luego de haber realizado estos pasos pulse el botón **ACEPTAR** para que dicho proceso se realice con éxito.

Si no desea ejecutar este proceso pulse el botón **CANCELAR** así podrá salir de esta opción de cambio de contraseña.



NOTA

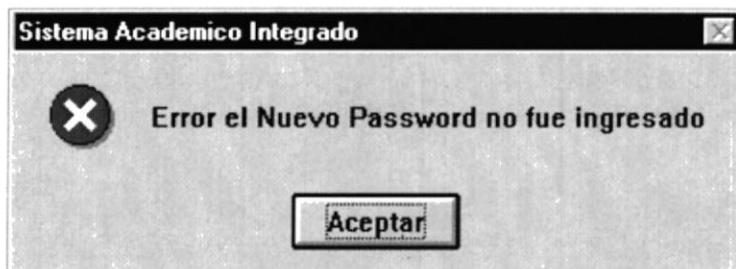
Recuerde que la siguiente vez que usted ingrese al Sistema tendrá que hacerlo con su nuevo password.

4.2.1. Casos que se pueden presentar en este proceso.

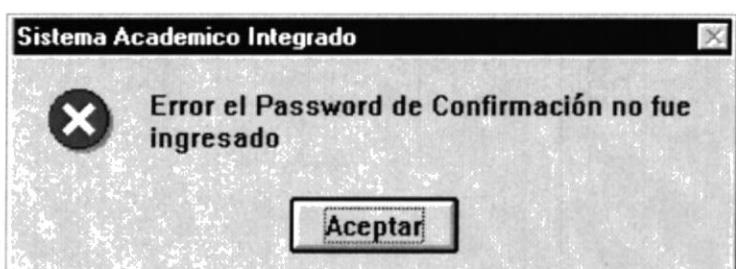
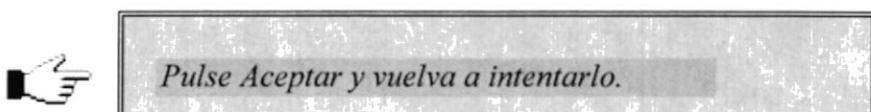


Cuando usted realiza un proceso dentro del Sistema habrá ocasiones en que el Sistema emita **Mensajes** y además no lo permita continuar con la realización de sus tareas dentro del Sistema.

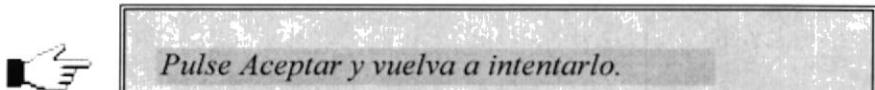
En este proceso se presentan las siguientes consideraciones para llevar a cabo la ejecución correcta de este y son:

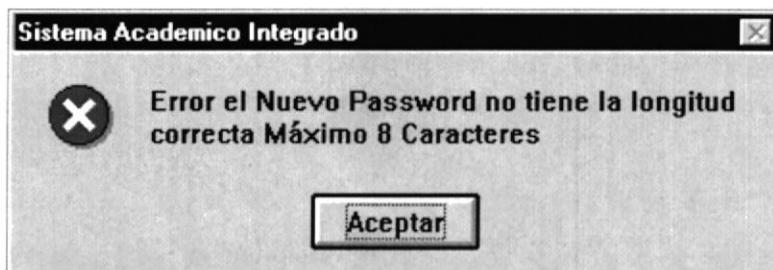


Este mensaje de error se presenta cuando usted pulsa el botón **ACEPTAR** sin haber ingresado el nuevo password.

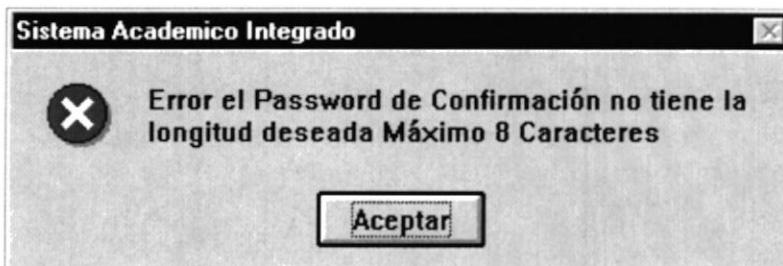
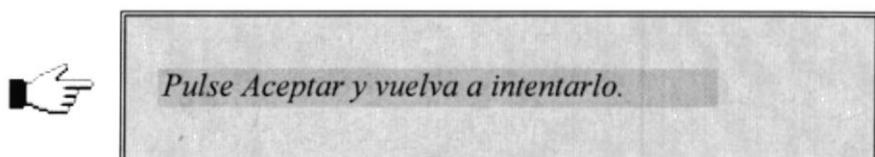


Este mensaje se presenta cuando usted no a ingresado el password de confirmación, y el proceso necesita que se ingrese el password de confirmación para mayor seguridad en el cambio de su contraseña.

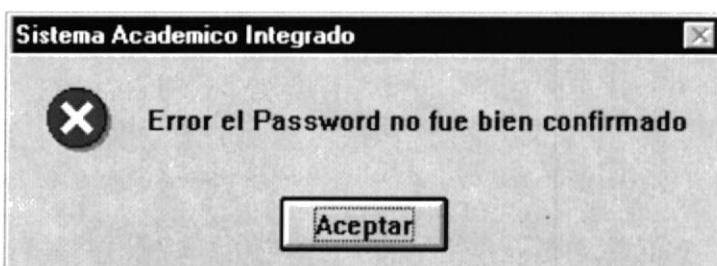
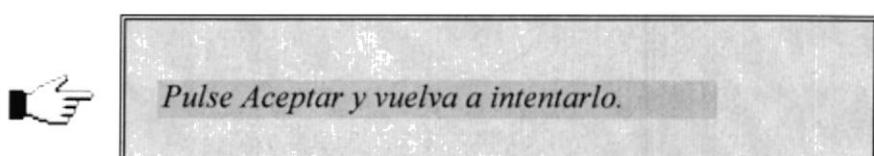




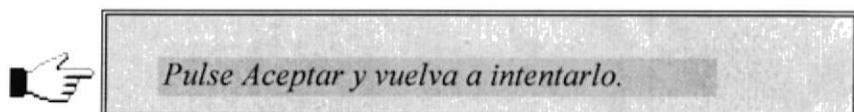
Este mensaje se presenta cuando se ingresa un nuevo password de longitud mayor a los 8 caracteres permitidos en el Sistema.

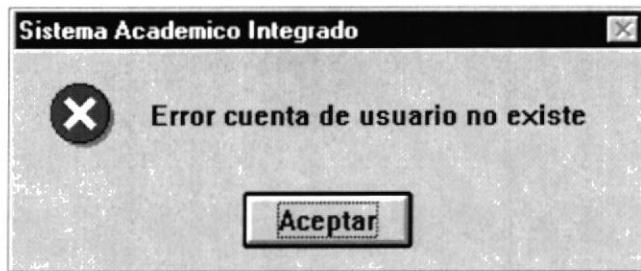


Este mensaje se presenta cuando se ingresa el password de confirmación de longitud mayor a los 8 caracteres permitidos en el Sistema.

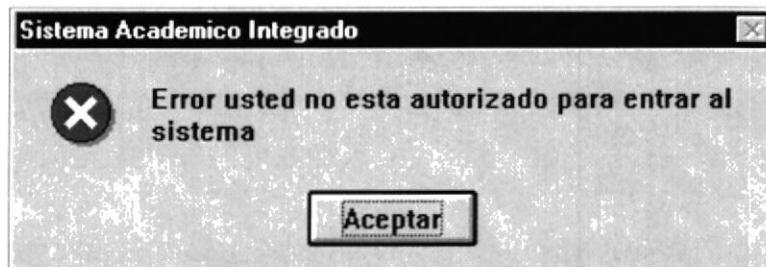
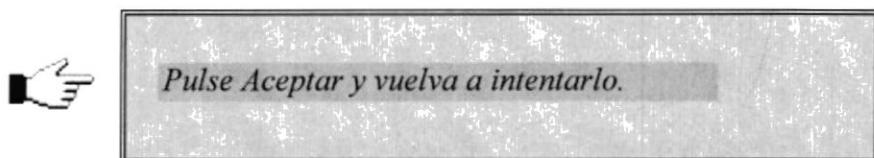


Este mensaje se presenta cuando usted ingresa en el password de confirmación diferente al nuevo password.





Este mensaje se presenta cuando usted ingresa en su password actual caracteres erróneos en el momento de la pulsación.



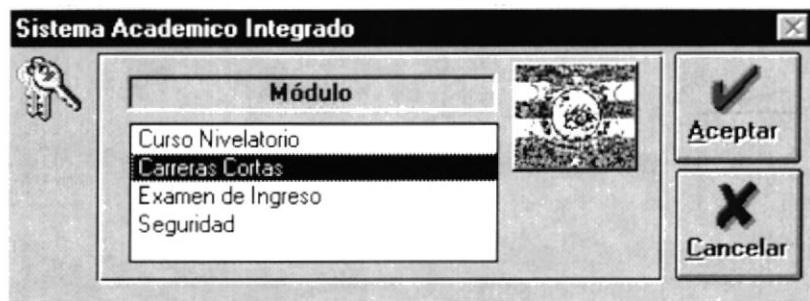
Este mensaje se presenta cuando usted ingresa en su password actual caracteres erróneos en el momento de la pulsación y esto lo a realizado en 3 oportunidades que son las que el Sistema le permite.

Cuando usted pulse el botón aceptar, automáticamente el Sistema se cierre. Esto lo hace con la finalidad de que si se trata de un usuario desconocido, no pueda ingresar al Sistema.



Es recomendable que usted cierre el Sistema si va ha salir y el tiempo que se va ha tardar en realizar una actividad es considerable. Debido a que otras personas pueden utilizar el Sistema sin la debida autorización.

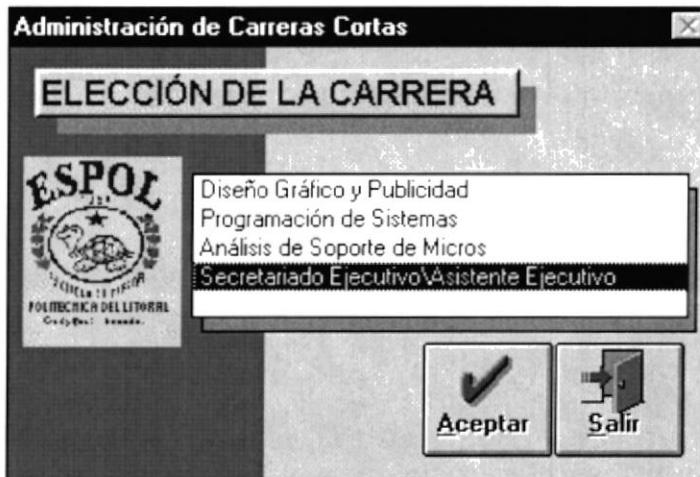
4.3. Reiniciar con otro Módulo.



Esta pantalla le permite a usted poder reiniciar el Sistema con otro módulo, los pasos que debe llevar para este proceso son los siguientes:

Como usted puede darse cuenta se puede visualizar en la pantalla una lista de todos aquellos módulos que pertenecen al Sistema y usted podrá reiniciar el Sistema con cualquiera de ellos siempre y cuando este autorizado para trabajar con el módulo, selecciónelo y pulse el botón **ACEPTAR**.

Una vez pulsado el botón **ACEPTAR** se realizará automáticamente el proceso de reinicialización del Sistema presentándole la pantalla de selección de carrera con la que usted puede trabajar.



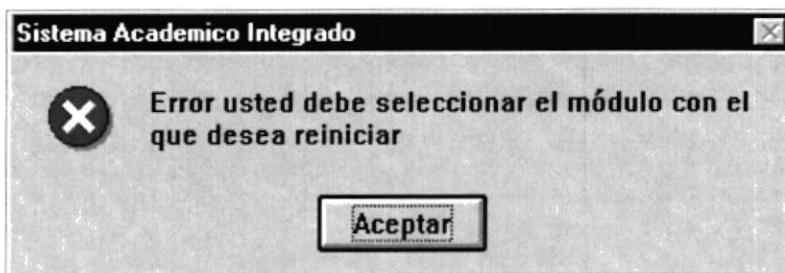
Si usted no desea realizar el proceso de reinicialización puede pulsar el botón **CANCELAR**, cuando usted pulsa este botón el Sistema será cerrado automáticamente.



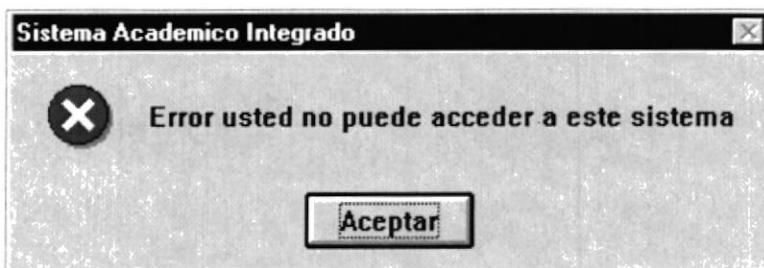
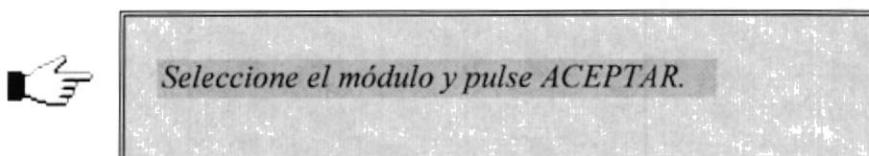
Usted podrá reiniciar el Sistema con el mismo módulo que anteriormente estaba trabajando, si en ultimo momento decide que no debió salir del módulo con el que estaba trabajando.

4.3.1. Casos que se pueden presentar en este proceso.

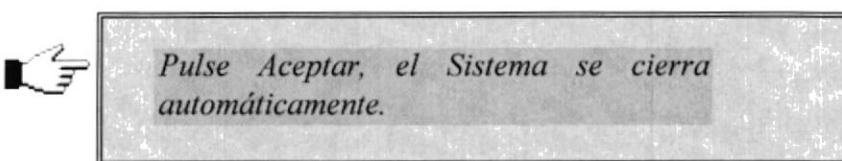
En este proceso se presentan las siguientes consideraciones para llevar a cabo la ejecución correcta de este y son:



Este mensaje usted lo visualiza cuando a pulsado el botón **ACEPTAR** sin haber seleccionado el módulo con el cual desea reiniciar.



Este mensaje se presenta cuando usted no está autorizado para trabajar con el módulo que ha seleccionado.



4.4. Salir del módulo.

Esta opción le permitirá salir del Sistema.

Módulo de Seguridad



Sistema Académico Integrado
“SIACIN”

Capítulo # 5

Mantenimiento

Capítulo # 5

Mantenimiento

5. Mantenimiento.

Mantenimiento es el segundo menú dentro del **Menú principal del Sistema** este menú consta de las siguientes opciones y cada una de ellas serán explicadas detalladamente para que el usuario pueda desenvolverse bien en el manejo de este menú.

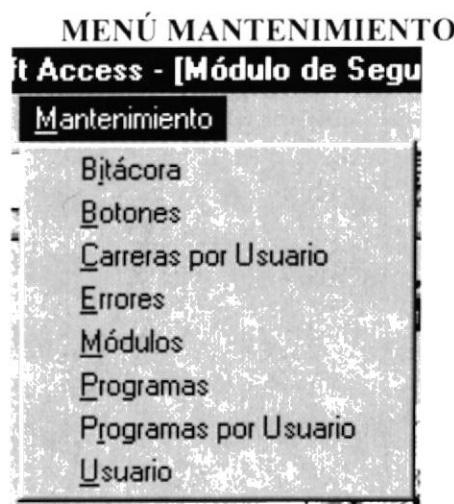


Fig. 5.1. Menú Sistema

5.1 Bitácora.- Le permite visualizar los eventos producto del uso de cada una de las opciones que conforman al Sistema Académico Integrado.

5.2 Botones.- Le permite crear los botones a lo que el sistema deberá restringir su uso.

5.3 Carreras por Usuario.- Le permite definir que carrera deberá usar un determinado usuario al usar algún módulo que trabaje con una respectiva carrera.

5.4 Errores.- Le permite definir nuevos mensajes de errores de uso para describir mensajes y soluciones al usuario.

5.5 Módulos.- Le permite definir que módulos podrán ser usados en una instancia de tiempo.

5.6 Programas.- Le permite crear nuevos programas y definir que tipo de Seguridad se le va a dar, seguridad.

5.7 Programas por Usuario.- Le permite definir que programas van a permitirse su uso para un determinado usuario.

5.8 Usuario.- Le permite definir las cuentas por usuario, de cada uno de los usuarios de las respectivas carreras.

5.1. Bitácora.

Esta opción permite consultar los eventos registrados en el sistema producto del uso de cada una de las opciones que conforman al Sistema Académico Integrado.

Módulo	Programa	Usuario
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam
Carreras Cortas	Login	Rodríguez Peliza Miriam

Fig. 5.2. Pantalla Consulta de Bitácora



En esta pantalla usted puede visualizar información rápida de que ocurrió dentro de cada una de las opciones del Sistema Académico Integrado.

Para consultar los datos registrados en la bitácora, datos correspondientes al criterio seleccionado (Ver 5.3.), usted deberá pulsar el botón **ACEPTAR**, que permitirá que se visualice la siguiente información:

Nombre del Dato	Descripción del Campo
Módulo	Nombre del Módulo
Programa	Descripción del Programa
Usuario	Nombre del Usuario
Tiempo	Tiempo <ul style="list-style-type: none"> • Fecha de Registro • Hora de Registro
Descripción del Movimiento	Descripción de la Actividad Realizado

Para realizar este proceso de consulta, existen tres criterios:

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Por Usuario | Esto le permite visualizar los eventos registrados en la bitácora correspondiente al usuario seleccionado. |
| 2. Por Módulo | Esto le permite visualizar los eventos registrados en la bitácora correspondiente al módulo seleccionado. |
| 3. Por Rango de Fecha | Esto le permite visualizar los eventos registrados en la bitácora correspondiente al Rango de Fechas (Fecha Inicial, Fecha Final) Ingresados. |

Fig. 5.3. Formatos para la Consulta de Bitácora

□ Por Usuario usted deberá realizar los siguientes pasos:

1. Seleccione al usuario
2. Pulse el botón Aceptar.

Al realizar ésta consulta usted obtiene los movimientos registrados en la bitácora correspondientes al usuario seleccionado.

□ Por Módulo usted deberá realizar los siguientes pasos:

1. Seleccione el Módulo
2. Pulse el botón Aceptar.

Al realizar ésta consulta usted obtiene los movimientos registrados en la bitácora correspondientes al Módulo seleccionado, observando quien ha realizado actividades en un determinado periodo.

□ Por Fecha usted deberá realizar los siguientes pasos:



1. Ingrese el Rango de Fecha (Fecha Inicial y Fecha Final)
2. Pulse el botón Aceptar.

Al realizar ésta consulta usted logra obtener los movimientos registrados en la bitácora correspondientes al rango de Fecha ingresado (Fecha Inicial y Fecha Final), observando quien ha realizado actividades en ese periodo.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.2. Botones



Esta opción permite dar mantenimiento a los botones que maneja el Sistema Académico Integrado, en la que usted podrá realizar el ingreso de un nuevo botón y modificación.

5.2.1. Ingresar un Nuevo Botón

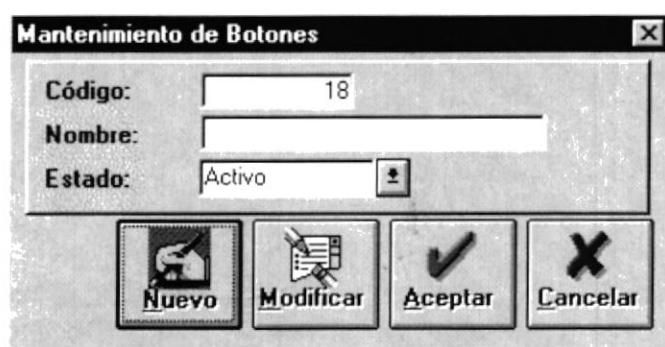


Fig. 5.4. Pantalla Ingresar un Nuevo Botón



Para ingresar un nuevo botón usted deberá realizar los siguientes pasos:

1. Pulsar el botón **NUEVO**, lo que habilitará el área de ingreso de datos para que usted pueda ingresar el nombre del Botón y seleccionar el estado del botón.

Donde:

Código:	Nuevo Código del Botón, esto no está habilitado al usuario y es un código provisional hasta que usted grabe y arroje el código definitivo.
Nombre:	Permite describir el nombre del botón.
Estado:	Permite especificar el estado del botón.

2. Ingrese, seleccione los datos anteriores y Pulse el Botón **ACEPTAR** para grabar los datos del Botón Ingresado.

5.2.2. Modificar un Botón



Fig. 5.5. Pantalla Modificar un Botón



Para modificar los datos de botón usted deberá:

1. Pulsar el botón **MODIFICAR**, lo que habilitará el área de modificación de los datos relacionados a un Botón.
2. Seleccionar de la lista de Botones el Botón a modificar, para que se muestren los datos relacionados a este Botón.

Donde:

Código:	Lista de Código de Botones, esto está habilitado al usuario para la selección del Botón a modificar.
Nombre:	Permite describir el nombre del botón.
Estado:	Permite especificar el estado del botón.

Realice las respectivas modificaciones y pulse el botón **ACEPTAR**.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.3. Carreras Por Usuario.

 Esta opción permite dar mantenimiento a la asignación de las carreras por usuario, al indicarle al sistema con que carreras puede trabajar el usuario.

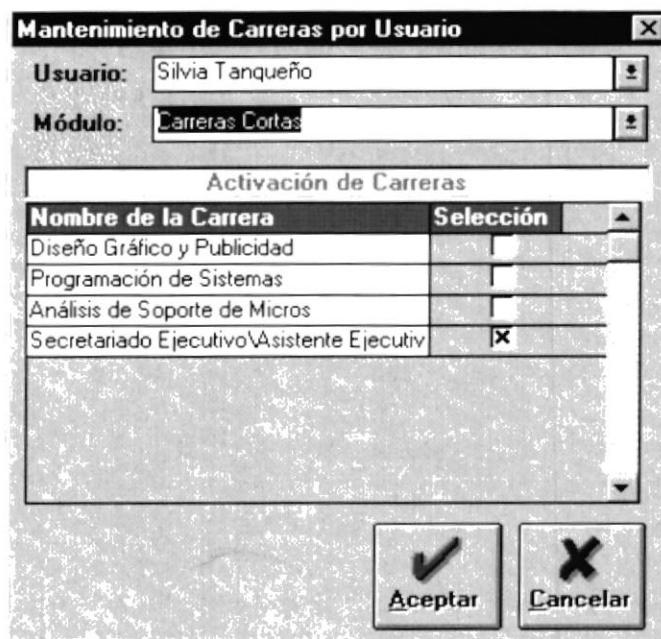


Fig. 5.6. Pantalla Mantenimiento de Carreras por Usuario



Para realizar ésta actividad usted deberá realizar las siguientes actividades:

1. Seleccione el usuario al cual se la asignará la carrera.
2. Seleccione el módulo que este tiene acceso.
3. Por ultimo marque la carrera o carreras que tendrá acceso el usuario.

Para grabar estos datos seleccionados, pulse el botón **ACEPTAR**.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.4. Errores.



Esta opción permite dar mantenimiento a la creación de mensajes de errores para el usuario.

5.4.1. Ingresar un Mensaje de Error



Para ingresar un nuevo mensaje de Error usted deberá realizar las siguientes actividades:

1. Ingrese un código de error para el mensaje que desea presentar en su sistema.
2. Ingrese la narrativa del mensaje de error.
3. Seleccione el ícono que se presentará de acuerdo al mensaje.

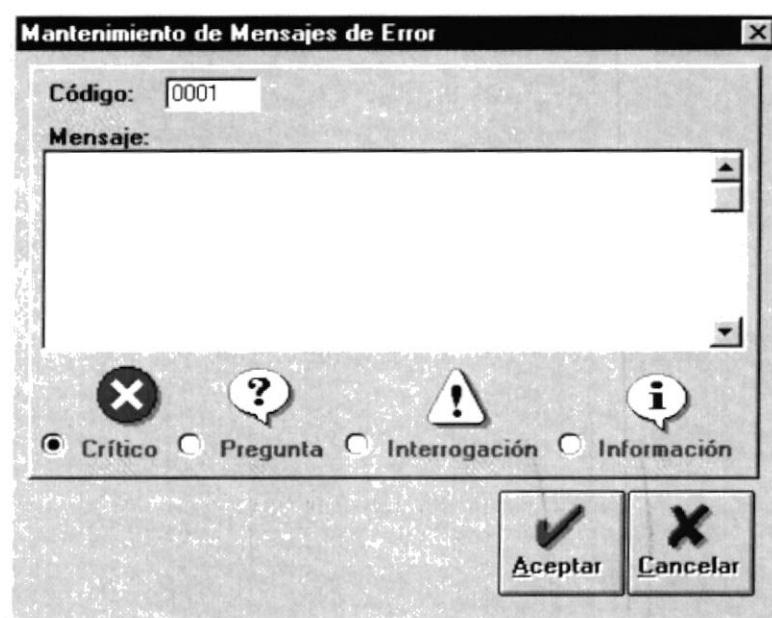


Fig. 5.7. Pantalla Mantenimiento de Mensajes de Errores

Para grabar estos datos pulse el botón **ACEPTAR**.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.5. Módulos.



Esta opción permite cambiar el estado de los módulos, es decir si se encuentran activos o no en el sistema

Código	Nombre del Módulos	Estado
1	Curso Nivelatorio	X
2	Carreras Cortas	X
3	Examen de Ingreso	X
4	Seguridad	X
5	Información	X

Fig. 5.8. Pantalla Mantenimiento de Módulos

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.6. Programas



Le permite crear los programas a lo que el sistema deberá restringir su uso controlando y registrando el acceso para dichos programas.

5.6.1. Ingresar un Nuevo Programa

Código:	124
Nombre:	
Descripción:	
Botones	
Botón 01:	(Ninguno)
Botón 02:	(Ninguno)
Botón 03:	(Ninguno)
Botón 04:	(Ninguno)
Módulo:	Curso Nivelatorio

Fig. 5.9. Pantalla Ingresar un nuevo programa



Para ingresar un nuevo botón usted deberá:

- Pulsar el botón **NUEVO**, lo que habilitará el área de ingreso de datos para que usted pueda ingresar el nombre del Botón y seleccionar el estado del botón.

Donde:

Código:	Nuevo Código del Botón, esto no está habilitado al usuario y es un código provisional hasta que usted grabe y arroje el código definitivo.
Nombre:	Permite describir el nombre del botón.
Estado:	Permite especificar el estado del botón.

- Ingrese y seleccione los datos anteriores y Pulse el Botón **ACEPTAR**.

5.6.2. Modificar un Programa

Código:	4
Nombre:	FormPantEstudiantesAprob
Descripción:	Consulta de Estudiantes Aprobados
Botones	
Botón 01:	Consultar
Botón 02:	Imprimir
Botón 03:	(Ninguno)
Botón 04:	(Ninguno)
Módulo:	Información
<input type="button" value="Nuevo"/> <input type="button" value="Modificar"/> <input checked="" type="button" value="Aceptar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

Fig. 5.10. Pantalla Modificar un programa.



Para modificar los datos del programa usted deberá:

- Pulsar el botón **MODIFICAR**, lo que habilitará el área de ingreso de datos para que usted pueda modificar el nombre del Botón y seleccionar el estado del botón.

Donde:

Código:	Código del Botón, esto podrá usted seleccionar para la identificación del programa.
Nombre:	Permite modificar el nombre del botón.
Estado:	Permite modificar el estado del botón.

- Seleccione los botones que va a usar el programa, el módulo al que pertenecerá el programa y Pulse el Botón **ACEPTAR**.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.7. Programas por usuario.



Le permite asignar las opciones a la cual tendrá acceso el usuario, de acuerdo a los botones que fueron asignados a los programas.

Activación de Programas				
Nombre	Botón 01	Botón 02	Botón 03	Botón 04
Mantenimiento de Aulas	<input checked="" type="checkbox"/> Nuevo	<input checked="" type="checkbox"/> Modificar	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)
Mantenimiento de Ayuda	<input checked="" type="checkbox"/> Nuevo	<input checked="" type="checkbox"/> Modificar	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)
Mantenimiento de Horarios	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)			
Mantenimiento de Profesores	<input checked="" type="checkbox"/> Nuevo	<input checked="" type="checkbox"/> Modificar	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)
Mantenimiento de Parámetros	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)
Mantenimiento de Módulo a Dictar	<input checked="" type="checkbox"/> Nuevo	<input checked="" type="checkbox"/> Modificar	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)
Anulación Cambio de Paralelo	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)
Asignación de Promoción General	<input checked="" type="checkbox"/> Grabar	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)	<input checked="" type="checkbox"/> (Ninguno)

Aceptar Cancelar

Fig. 5.11. Pantalla programas por usuario.

Para realizar el Mantenimiento de Programas por Funcionario usted deberá realizar la siguiente actividad:

1. Seleccione al usuario
2. Seleccione el módulo.
3. Marque la opción a la que tendrá acceso el usuario y el botón de proceso, ya sea este nuevo, modificar, grabar, etc.

Para grabar estos datos pulse el botón **ACEPTAR**.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

5.8. Usuarios.



Le permite dar mantenimiento a los datos del usuario.

5.8.1. Ingresar un Nuevo Usuario

Fig. 5.12. Pantalla Mantenimiento de Usuarios.



Para ingresar un nuevo usuario deberá:

1. Pulsar el botón **NUEVO**, lo que habilitará el área de ingreso de datos para que usted pueda ingresar los datos del usuario.

Código:	Código del usuario, esto no está habilitado al usuario y es un código generado secuencialmente de acuerdo a los usuarios creados.
Nombre:	Permite describir el nombre del usuario.
Login:	Permite describir el login de ingreso al sistema para el usuario.

Password:	Permite describir el password confidencial del usuario para el acceso al sistema.
Tiempo Inicial, Final	Permite ingresar el tiempo en que usted se encargo de ingresar los datos al usuario.

2. Pulse el Botón **ACEPTAR**.

5.8.2. Modificar datos de un Usuario

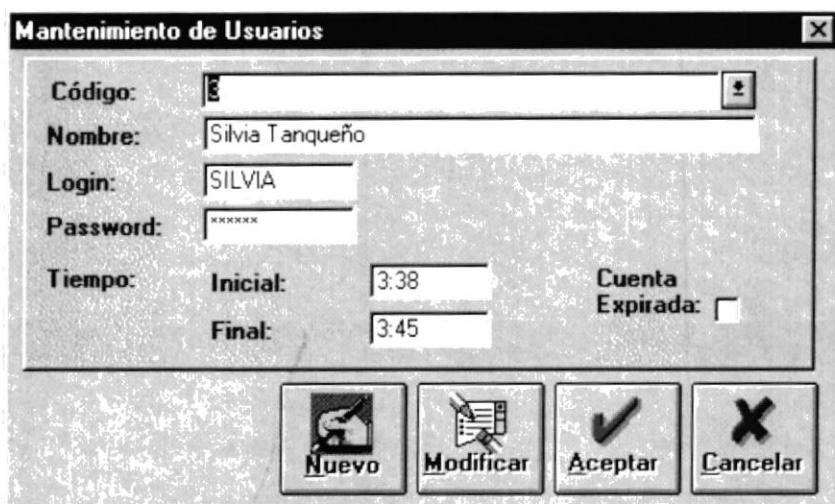


Fig. 5.13. Pantalla Mantenimiento de Usuarios.



Para modificar los datos del usuario deberá:

1. Pulsar el botón **MODIFICAR**, lo que habilitará el área de ingreso de datos para que usted pueda modificar los datos del usuario.

Código:	Código del usuario, seleccione al usuario de acuerdo a su código.	
Nombre:	Puede modificar el nombre del usuario.	
Login:	Permite modificar el login del usuario.	
Password:	Permite modificar el password del usuario.	
Tiempo	Inicial,	Permite modificar el tiempo en que usted se encargo de modificarlos datos al usuario.
Final		

2. Pulse el Botón **ACEPTAR**.

Para salir de esta pantalla pulse el botón **CANCELAR**.

Módulo de Seguridad



Sistema Académico Integrado
“SIACIN”

Capítulo # 6

Anexo

GLOSARIO

Almacenamiento

Término que describe un dispositivo o medio capaz de aceptar datos, conservarlos y proporcionarlos cuando se soliciten posteriormente. Sinónimo de memoria. Ejemplos dispositivo de almacenamiento son el disco duro, los diskettes, la memoria RAM.

Almacenamiento magnético

Término que describe la capacidad de usar dispositivos de almacenamiento secundario en linea y programa especializados para dividir otros programas en segmentos más pequeños a fin de transferirlos entre los dispositivos y la memoria principal y así aumentar significativamente el tamaño del almacenamiento interno disponible.

Analista de Sistemas

Persona que estudia las actividades, métodos, procedimientos y técnicas de los sistemas de las organizaciones con el fin de averiguar qué acciones se debe emprender y cuál es la mejor forma de llevarlas a cabo.

Administrador del Sistemas

Persona que realiza las actividades de mantenimiento y supervisión de los procesos ayudado por computadora, brindando asistencia física y lógica en caso de problema ya sea con el hardware o el software.

Archivo

Conjunto de registros relacionados entre sí que se tratan como unidad.

Arquitectura

Organización e interconexión de los componentes de los sistemas de cómputo.

Base de Datos

Conjunto almacenado de las bibliotecas de datos que requieren las organizaciones e individuos para satisfacer sus necesidades de procesamiento y recuperación de información.

Bit

Unidad mínima de almacenamiento de datos en el computador.

Byte

Unidad de almacenamiento equivalente a 8 bits

Bus

Circuito que constituye un trayecto de comunicación entre dos o más dispositivos, como por ejemplo entre el UCP, la memoria y los dispositivos periféricos.

Canal de Comunicaciones

Medio para transferir datos de una localidad a otra.

Computadora

Sistema electrónico manipulador de símbolos diseñado y organizado para aceptar y almacenar automáticamente datos de entrada, procesarlos y producir resultados de salida bajo la dirección de un programa de instrucciones almacenadas que detalla todos los pasos que se han de seguir.

Configuración

Propiedades o característica de un objeto Físico o Lógico que permite que este funcione y pueda realizar alguna actividad específica.

Diagrama de Flujo de Datos

Ayuda gráfica para definir las entradas, procesos y salidas de un sistema.

Disco Duro

Plato rígido de metal recubierto de una sustancia magnetizable, sobre el que se almacenan datos y programas. Unidad de almacenamiento masivo de información que se encuentra dentro del equipo y no puede ser removido.

Diskettes

Medio magnético externo de almacenamiento de bajo costo empleado principalmente para propósito de almacenamiento.

Dispositivos

Periféricos de entrada/salida y unidades de almacenamiento auxiliar de un sistema de cómputo.

Digitadores

Persona que se caracteriza es ingresar de forma masiva datos de una forma ágil y oportuna.

Drive

Unidad de lectura de Diskettes.

En línea

Término que describe a personas, equipo o dispositivos que están en comunicación directa con la computadora.

Hardware

Equipo físico como por ejemplo los dispositivos electrónicos magnéticos y mecánicos.

Impresora

Dispositivo de salida, empleado para producir documentos legibles para las personas.

Información

Es el resultado de un procesamiento de datos.

Kbyte

Unidad de almacenamiento en memoria equivalente a 1024 bytes.

Lenguaje

Conjunto de reglas y convenciones que se utilizan para comunicar información.

Megabyte

Unidad de almacenamiento en memoria equivalente a 1024 kbytes.

Memoria RAM

Memoria de acceso aleatorio, sección de almacenamiento primario de una computadora personal. Memoria interna del computador usada para mantener los programas y datos tanto de entrada como de salida

Módulo

Parte o componente de un Sistema.

Operador del Sistemas

Persona que realiza las actividades de alimentación (Ingreso, Modificación) de datos para que el sistema pueda producir INFORMACIÓN.

Periféricos

Dispositivos que conforman la computadora, los que se clasifican de acuerdo a su actividad que representan: Entrada (Teclado, Unidades de Almacenamiento, Unidades de Respaldo), y Salida (Unidades de Respaldo, Unidades de Almacenamiento, Monitor, Impresoras).

Red

Interconexión de sistemas de cómputo o dispositivos periféricos en localidades dispersas que intercambian datos cuando es necesario para llevar a cabo las funciones de la red.

Servidor

Computadora que tiene el control principal en una red de procesadores y terminales distribuidos.

Sistema Operativo

Conjunto organizado de programas que controla las operaciones generales de una computadora.

Software

Conjunto de programas, documentos, procedimientos y rutinas asociados con la operación de un sistema de cómputo.

Terminales

Unidad de trabajo formada por una pantalla y un teclado que ejecutan operaciones de entrada y salida en un sistema de computadoras.

Unidad Central de Procesamiento (UCP)

Componente de un sistema de cómputo que contiene los circuitos que controlan la interpretación y ejecución de instrucciones. Es el cerebro del computador a veces llamado microprocesador o procesador. El UCP controla el resto del computador y es responsable de todos los cálculos que son hechos.

UPS

Equipo eléctrico que se usa para controlar las variaciones de voltaje de la corriente eléctrica antes de que ésta entre al computador. Además provee la energía suficiente, en un corte del flujo normal, para continuar operando el computador por un tiempo determinado.