

Escuela Superior Politécnica del Litoral



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

PROYECTO DE GRADUACION

**Previo a la Obtención del Título de Tecnólogo
en Diseño Gráfico y Publicitario**



T E M A

SITIO WEB GAMA

MANUAL DE USUARIO



AUTORES:

Valeria Gallardo Toledo

Julia Bayona Escobar

Yaritza González Ortega

DIRECTOR

ISI. Luis Rodríguez Vélez

A Ñ O

2 0 0 6

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

TEMA SITIO WEB GAMA

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**VALERIA GALLARDO TOLEDO
JULIO BAYONA ESCOBAR
YARITZA GONZALEZ ORTEGA**

DIRECTOR

LSI. LUIS RODRIGUEZ VÉLEZ

AÑO

2006

AGRADECIMIENTO

Agradecemos eternamente a Dios, a nuestros padres que nos apoyan siempre, a nuestros hermanos y amigos que a diario nos brindaron su compañía, fuerza y valor para seguir adelante, a Ronald por darnos su mano cuando la necesitábamos.

DEDICATORIA

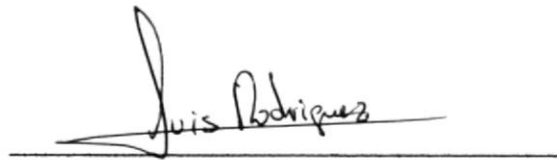
Dedicado a todos aquellos que confiaron en nosotros desde un comienzo hasta el final, a quienes nos han dado aliento para seguir adelante con nuestro objetivo. También para todos aquellos que nos acompañaron para que este sueño se convierta en una realidad.

DECLARACIÓN EXPRESA

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

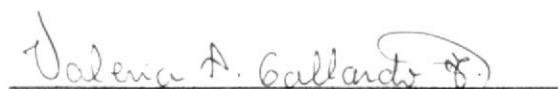
(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).

**FIRMA DEL DIRECTOR
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

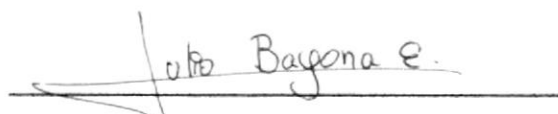
A handwritten signature in black ink, appearing to read "Luis Rodríguez", is written over a horizontal line. The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending to the right.

Lcdo. Luis Rodríguez Vélaz

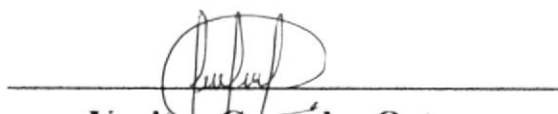
**FIRMAS DE LOS AUTORES
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

A handwritten signature in cursive script, reading "Valeria A. Gallardo T.", positioned above a horizontal line.

Valeria Gallardo Toledo

A handwritten signature in cursive script, reading "Julio Bayona E.", positioned above a horizontal line.

Julio Bayona Escobar

A handwritten signature in cursive script, reading "Yaritza", positioned above a horizontal line.

Yaritza Gonzalez Ortega

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 OBJETIVO DEL SITIO WEB.....	1
1.3 A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.4 LO QUE DEBE CONOCER.....	1
1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL.....	1

CAPÍTULO 2

2. COMO INGRESAR AL SITIO WEB.....	1
2.1 PASOS PARA ENCENDER LA COMPUTADORA.....	1
2.2 CONEXIÓN EN LINEA.....	2

CAPÍTULO 3

3. OPCIONES DEL SITIO WEB.....	1
3.1 HOME.....	3
3.2 NUESTRA UNIDAD.....	7
3.2.1 QUIENES SOMOS.....	7
3.2.2 MISIÓN.....	8
3.2.3 VISIÓN.....	9
3.2.4 ORGANIGRAMA.....	10
3.3 NUESTROS CLIENTES.....	11
3.4 ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN.....	12
3.4.1 SOLUCIONES INFORMÁTICAS.....	12
3.4.1.1 DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN.....	13
3.4.1.2 DESARROLLO DE SOLUCIONES INFORMÁTICAS BASADAS EN EL WEB.....	14
3.4.1.3 DISEÑO Y CREACIÓN DE PÁGINAS WEB PUBLICITARIAS... ..	15
3.4.1.4 OTROS SERVICIOS.....	16
3.4.1.4.1 AUDITORIA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN.....	16
3.4.1.4.2 ESTUDIOS DE AUTOMATIZACIÓN.....	17
3.4.1.4.3 ASES. EN LA ADQUISICIÓN DE HARD.Y SOFTWARE. ..	18
3.4.1.4.4 ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE AUTOMATIZACIÓN	19
3.4.1.4.5 ENTRE. AL PERSONAL EN NUEVOS EQUIPOS, PROGRAMAS Y SISTEMAS.....	20
3.4.1.4.6 MIGRACIÓN DE SISTEMAS Y DATOS.....	21
3.4.1.4.7 OUTSOURCING (HARDWARE, SOFT. Y PERSONAL)... ..	22
3.4.2 DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO.....	23
3.4.2.1 DISEÑO DE ANUNCIOS PUBLICITARIOS.....	24
3.4.2.2 DISEÑO DE REVISTAS, LIBROS DE TEXTOS, FOLLETERIA Y/O GIGANTOGRAFIA.....	25
3.4.2.3 DISEÑO DE STANDS Y PRESENTACIONES.....	26
3.4.2.4 OTROS SERVICIOS.....	27

3.4.2.4.1 DESARROLLO DE IMAGEN CORP. A EMPRESAS (LOGOTIPO,PAPELERÍA).....	27
3.4.2.4.2 DISEÑO DE IMAGEN (ANÁLISIS CROMÁTICO, MURALES CROMÁTICOS, ANÁLISIS DE MEDIO PARA PUBLICIDAD).....	28
3.4.2.4.3 ESTUDIO Y DISEÑO DE SEÑALETICA.....	29
3.4.3 PRODUCTOS MULTIMEDIAS.....	30
3.4.3.1 DESARROLLO DE CDS EDUCATIVOS MULTIMEDIA.....	31
3.4.3.2 DESARROLLO DE CDS MULTIMEDIA CORPORATIVOS.....	32
3.4.3.3 DESARROLLO DE CABINAS Y KIOSKOS.....	33
3.4.4 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	34
3.4.4.1 CREACIÓN Y EDICIÓN DE VIDEOS: INSTITUCIONALES Y DOCUMENTALES.....	35
3.4.4.2 COBERTURA DE EVENTOS.....	36
3.4.4.3 FOTOGRAFÍA.....	37
3.4.4.4 OTROS SERVICIOS.....	38
3.4.4.4.1 COMERCIALES PARA TV Y SPOTS PUBLICITARIOS...	38
3.4.4.4.2 MENSAJES INFORMATIVOS.....	39
3.4.4.4.3 DIGITALIZACIÓN DE FORMATOS.....	40
3.4.4.4.4 POSTPRODUCCIÓN.....	41
3.4.4.4.5 ANIMACIÓN.....	42
3.5 TRABAJOS DESTACADOS.....	43
3.5.1 FEDERACIÓN ECUATORIANA DE FÚTBOL (FEF).....	44
3.6 CONTACTOS.....	45
3.6.1 MBA. NAYETH SOLÓRZANO.....	46
3.7 LINKS.....	47

ANEXO A

A. ACERCA DE INTERNET.....	1
A.1 INTERNET.....	1
A.2 EVOLUCIÓN.....	1
A.3 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA TECNOLOGÍA.....	3
A.4 NAVEGACIÓN CON INTERNET EXPLORER.....	4
A.5 NAVEGADORES.....	4
A.6 BOTONES ESTANDARES.....	6
A.7 BARRAS.....	7
A. BARRA DE DIRECCIONES.....	7
A.7.2 BARRA DE ESTADO.....	7
A.7.3 SERVICIOS DE INTERNET.....	8
A.7.4 USENET. NEWS (NOTICIAS).....	9
A.7.5 FTP (FILE TRANSFER PROTOCOL).....	10
A.7.6 TELNET.....	10
A.7.7 WORD WIDE WEB (WWW).....	11
A.7.8 URL.....	11

TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 2

2. COMO INGRESAR AL SITIO WEB

Fig. 2.1 BOTONES PARA ENCENDER.....	1
Fig. 2.2 PANTALLA DE INICIO DE WINDOWS.....	1
Fig. 2.3 ICONO DE INTERNET EXPLORER.....	2
Fig. 2.4 INTERNET EXPLORER.....	2
Fig. 2.5 CARGA EL INTERNET EXPLORER.....	2
Fig. 2.6 BARRA DE DIRECCIONES.....	3
Fig. 2.7 PÁGINA PRINCIPAL DEL SITIO.....	3

CAPÍTULO 3

3. OPCIONES DEL SITIO WEB

Fig. 3.1 HOME.....	3
Fig. 3.2 ICONO AUDIO.....	4
Fig. 3.3 VENTANA DE AUDIO.....	4
Fig. 3.4 BOTÓN DE CRÉDITOS.....	4
Fig. 3.5 VENTANA DE CRÉDITOS.....	5
Fig. 3.6 MENÚ.....	6
Fig. 3.7 ICONO HOME.....	6
Fig. 3.8 ICONO HOME SEÑALADO.....	6
Fig. 3.9 PÁGINA DE QUIENES SOMOS.....	7
Fig. 3.10 PÁGINA DE MISIÓN.....	8
Fig. 3.11 PÁGINA DE VISIÓN.....	9
Fig. 3.12 PÁGINA DE ORGANIGRAMA.....	10
Fig. 3.13 PAGINA DE NUESTROS CLIENTES.....	11
Fig. 3.14 SUBMENÚ ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN.....	12
Fig. 3.15 PÁGINA SOLUCIONES INFORMÁTICAS.....	12
Fig. 3.16 DESARROLLO DE SIST. DE INFORMACIÓN (DETALLES)...	13
Fig. 3.17 DESARROLLO SIST. DE INFORMACIÓN (DESPLEGADA)...	13
Fig. 3.18 DESARROLLO DE SOLUCIONES BASADAS EN EL WEB.....	14
Fig. 3.19 PÁG. DISEÑO Y CREACIÓN DE PAG. WEB PUBLICITARIAS	15
Fig. 3.20 PÁGINA DE AUDITORIA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN	16
Fig. 3.21 PÁGINA DE ESTUDIOS DE AUTOMATIZACIÓN.....	17
Fig. 3.22 ASES. EN LA ADQUISICIÓN DE HARDWARE Y SOFTWARE	18
Fig. 3.23 ADMINIST. DE PROYECTOS DE AUTOMATIZACIÓN.....	19
Fig. 3.24 ENTREN. AL PERSONAL EN NUEVOS EQUIPOS, PROGR.Y SIST.	20
Fig. 3.25 PÁGINA DE MIGRACIÓN DE SISTEMAS Y DATOS.....	21
Fig. 3.26 OUTSOURCING (HARDWARE, SOFTWARE Y PERSONAL).	22
Fig. 3.27 PÁGINA DE DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO.....	23
Fig. 3.28 PÁG.DISEÑO DE ANUNCIOS PUBLICITARIOS (DETALLES)	24
Fig. 3.29 DISEÑO DE ANUNCIOS PUBLICITARIOS (DESPLEGADA)...	24
Fig. 3.30 DIS. DE REVISTAS, LIBROS, FOLLETERIA Y GIGANTOG...	25

Fig. 3.31 PÁGINA DISEÑO DE STANDS Y PRESENTACIONES.....	26
Fig. 3.32 PÁG. DESARROLLO DE IMAGEN CORP. A EMPRESAS.....	27
Fig. 3.33 PÁG DIS.DE IMAGEN (ANL CROM, MURALES, ANL DE MEDIO)	28
Fig. 3.34 PÁGINA ESTUDIO Y DISEÑO DE SEÑALETICA.....	29
Fig. 3.35 PÁGINA PRODUCTOS MULTIMEDIAS.....	30
Fig. 3.36 DESARROLLO DE CDS EDUC. MULTIMEDIA (DETALLES).	31
Fig. 3.37 DESARROLLO DE CDS EDUC. MULTIMEDIA(DESPLEGAD)	31
Fig. 3.38 PÁGINA DE DESARROLLO DE CDS MULTIMEDIA CORP...	32
Fig. 3.39 PÁGINA DESARROLLO DE CABINAS Y KIOSKOS.....	33
Fig. 3.40 PÁGINA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	34
Fig. 3.41 PÁGINA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VIDEOS INSTITUCIO. Y DOCUMENTALES(DETALLES).....	35
Fig. 3.42 PÁG. CREACIÓN Y EDICIÓN DE VIDEOS INSTITUCIONALES Y DOCUMENTALES(DESPLEGADA).....	35
Fig. 3.43 PÁGINA COBERTURA DE EVENTOS.....	36
Fig. 3.44 PÁGINA DE FOTOGRAFÍA.....	37
Fig. 3.45 PÁG. COMERCIALES PARA TV Y SPOTS PUBLICITARIOS..	38
Fig. 3.46 PÁGINA DE MENSAJES INFORMATIVOS.....	39
Fig. 3.47 PÁGINA DE DIGITALIZACIÓN DE FORMATOS.....	40
Fig. 3.48 PÁGINA DE POSTPRODUCCIÓN.....	41
Fig. 3.49 PÁGINA DE ANIMACIÓN.....	42
Fig. 3.50 PAGINA DE TRABAJOS DESTACADOS.....	43
Fig. 3.51 PÁGINA FEDERACIÓN ECUATORIANA DE FÚTBOL.....	44
Fig. 3.52 PAGINA DE CONTACTOS.....	45
Fig. 3.53 PAGINA CONTACTOS (MBA. NAYETH SOLÓRZANO).....	46
Fig. 3.54 PAGINA DE LINKS.....	47
Fig. 3.55 BOTONES LINKS.....	47



CAPÍTULO 1.

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

En este capítulo se explica la distribución del manual y para quienes va dirigido.

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual es una guía de cómo funciona y cual es la información que debemos conocer para operar el Sitio Web.

Ayudándonos de esta manera a los usuarios a obtener los conocimientos para tener un mayor éxito al acceder a cada una de las opciones que tiene el Sitio Web de GAMA.

Es de suma importancia revisar este manual antes o durante el usuario se encuentre explorando el sitio ya que lo conducirá paso a paso en el empleo de todas sus funciones que se encontrarán en éste.

1.2 OBJETIVO DEL SITIO WEB

El Sitio fue creado con el objetivo de que las personas se informen acerca de los beneficios y servicios que ofrece GAMA a la comunidad.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido a las personas que necesiten de ayuda para que puedan acceder con mayor facilidad a la Página Web.

1.4 LO QUE DEBE CONOCER

Conocimientos mínimos que deben tener las personas:

- 1.- Conocimientos de Informática.
- 2.- Conocimientos de navegación de Internet.

1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual detallará todo el contenido de cómo utilizar correctamente la página, que ha sido aplicado en todos los enlaces del sitio web GAMA. Y a su vez esta información servirá como guía para la actualización y/o modificación del sitio web.



CAPÍTULO 2.

**COMO INGRESAR
AL SITIO WEB**

2. CÓMO INGRESAR AL WEB SITE

2.1 PASOS PARA ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encienda el CPU presionando el botón adecuado.

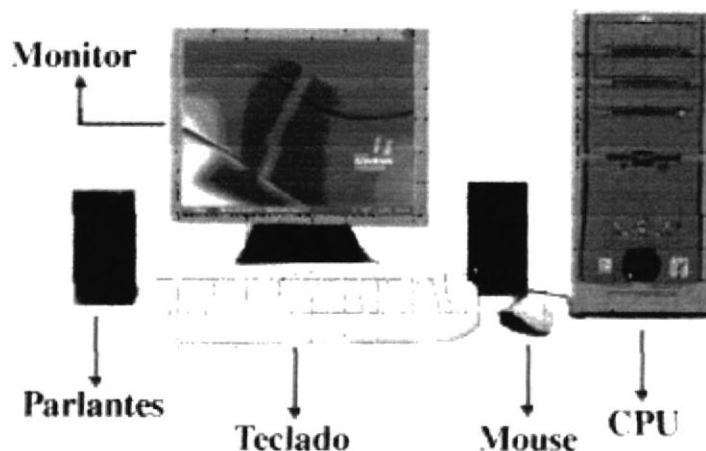


Fig. 2.1 Botones para encender.

2. Encienda el monitor presionando el botón de encendido.
3. Espere mientras carga el sistema operativo.
La apariencia de la pantalla cuando se está cargando es de color negro, luego aparece la frase iniciando Windows.
4. Automáticamente aparece la pantalla de Windows como se muestra, esta puede ser de varios tipos y diseños.



Fig. 2.2 Pantalla de inicio de Windows.

2.2 CONEXIÓN EN LÍNEA

1. Ubíquese en el icono de Internet Explorer y haga doble clic.

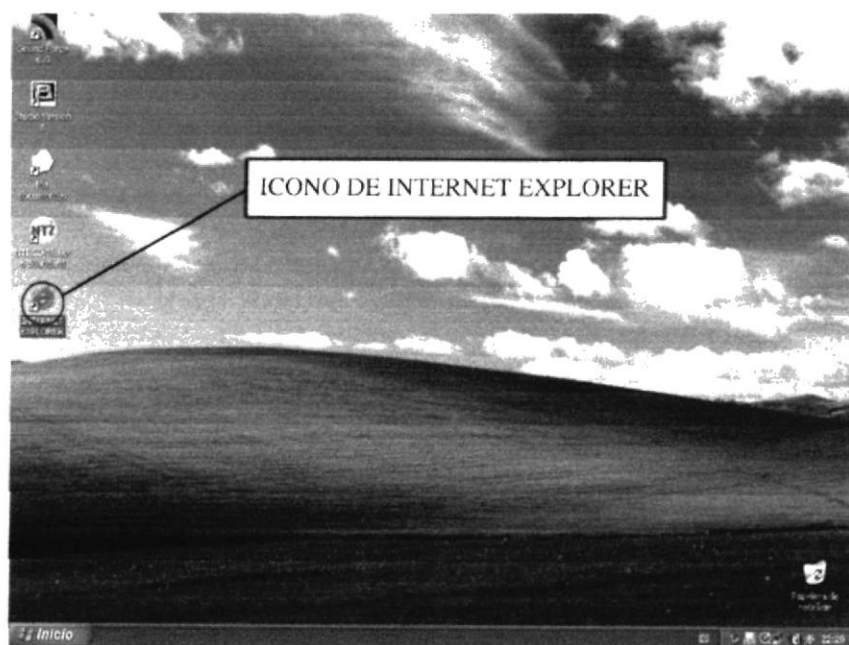


Fig. 2.3 Icono de Inter. Explorer



Fig. 2.4 Internet Explorer

2. Se carga el Internet Explorer.



Fig. 2.5 Carga el Internet Explorer

3. Al abrirse la página, ubíquese en la barra de direcciones y escriba la dirección del Sitio Web.



Fig. 2.6 Barra de Direcciones

4. Al dar ENTER aparece la página principal.

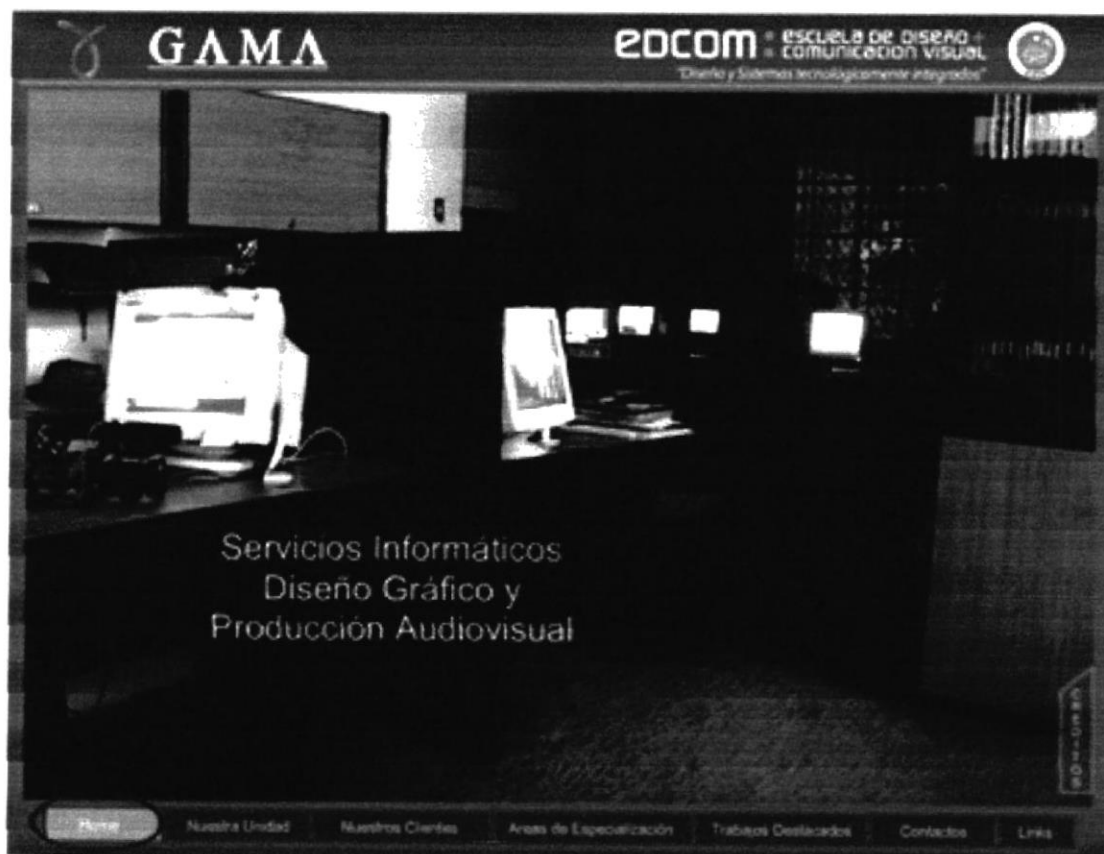


Fig. 2.7 Página Principal del Sitio.



CAPÍTULO 3.

**OPCIONES DEL
SITIO WEB**

3. OPERACIÓN DEL SITIO WEB

El Sitio Web cuenta con las siguientes opciones:

- 3.1 HOME
- 3.2 Nuestra Unidad
 - 3.2.1 Quienes Somos
 - 3.2.2 Misión
 - 3.2.3 Visión
 - 3.2.4 Organigrama
- 3.3 Nuestros Clientes
- 3.4 Áreas de Especialización
 - 3.4.1 Soluciones Informáticas
 - 3.4.1.1 Desarrollo de Sistemas de información
 - 3.4.1.2 Desarrollo de soluciones informáticas basadas en el web
 - 3.4.1.3 Diseño y creación de páginas Web Publicitarias
 - 3.4.1.4 Otros Servicios
 - 3.4.1.4.1 Auditoria de Sistemas de información
 - 3.4.1.4.2 Estudios de Automatización
 - 3.4.1.4.3 Asesoramiento en la adquisición de Hardware y Software
 - 3.4.1.4.4 Administración de proyectos de Automatización
 - 3.4.1.4.5 Entrenamientos al personal en los nuevos equipos, programas y/o sistemas
 - 3.4.1.4.6 Migración de sistemas y datos.
 - 3.4.1.4.7 Outsourcing (Hardware, Software y Personal)
 - 3.4.2 Diseño Gráfico y Publicitario
 - 3.4.2.1 Diseño de Anuncios Publicitarios
 - 3.4.2.2 Diseño de Revistas, Libros de textos, Folletería y/o Gigantografía
 - 3.4.2.3 Diseño de Stands y Presentaciones
 - 3.4.2.4 Otros Servicios
 - 3.4.2.4.1 Desarrollo de imagen Corporativa a Empresas (logotipo, papelería)
 - 3.4.2.4.2 Diseño de Imagen (Análisis cromático, Murales comunicacionales, Análisis de Medio para publicidad)
 - 3.4.2.4.3 Estudio y Diseño de Señalética
 - 3.4.3 Productos Multimedia
 - 3.4.3.1 Desarrollo de Cds Educativos Multimedia
 - 3.4.3.2 Desarrollo de Cds Multimedia Corporativos
 - 3.4.3.3 Desarrollo de Cabinas y Kioskos
 - 3.4.4 Producción Audiovisual
 - 3.4.4.1 Creación y edición de videos: Institucionales y Documentales

- 3.4.4.2 Cobertura de Eventos
- 3.4.4.3 Fotografía
- 3.4.4.4 Otros Servicios
 - 3.4.4.4.1 Comerciales para TV y Spots Publicitarios
 - 3.4.4.4.2 Mensajes informativos
 - 3.4.4.4.3 Digitalización de Formatos
 - 3.4.4.4.4 Postproducción
 - 3.4.4.4.5 Animación
- 3.5 Trabajos Destacados
 - 3.5.1 Federación Ecuatoriana de Fútbol (FEF)
- 3.6 Contactos
 - 3.6.1 Mba. Nayeth Solórzano
- 3.7 Links

3.1 HOME

Esta página principal le permitirá acceder a las demás páginas por medio de su menú el cual se encuentra en la parte inferior, este posee siete botones, también encontramos el botón de audio en la parte superior derecha de la página y el botón de los créditos del sitio Web.

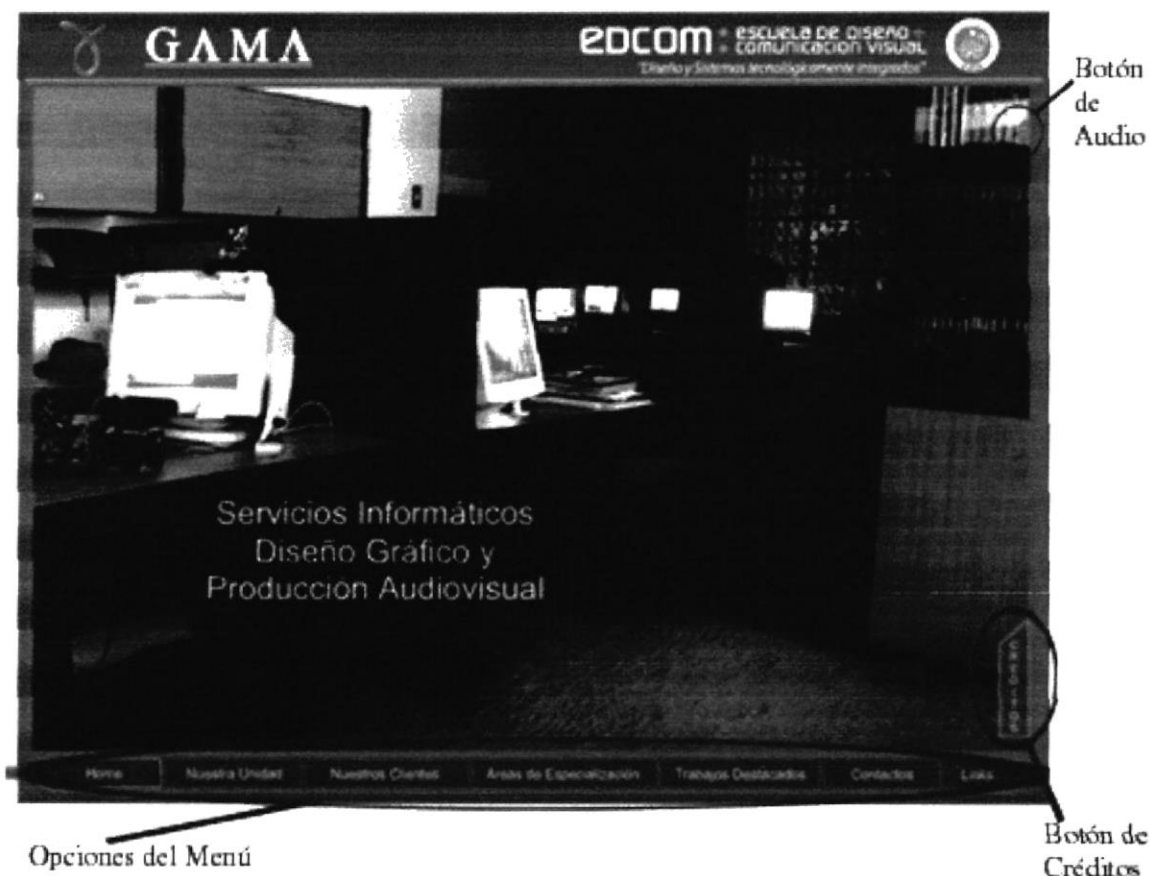


Fig. 3.1 Home

A continuación mostraremos los botones que nos permitirán ingresar a las otras opciones del Sitio Web, así como el botón de audio y el botón de créditos.

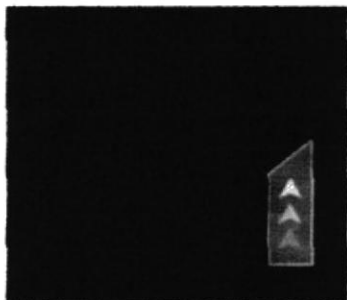
Encendido del Audio**Botón de Audio:**

Fig. 3.2 Icono Audio

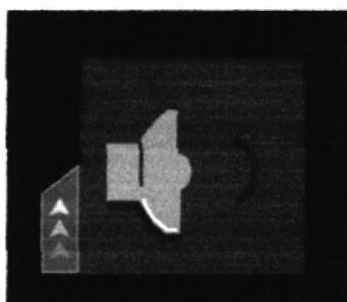


Fig. 3.3 Ventana de Audio

Este botón nos permite apagar o encender la música del sitio Web, el cual estará presente en todas las opciones de la página Web, se encuentra ubicado en la parte superior derecha del sitio.

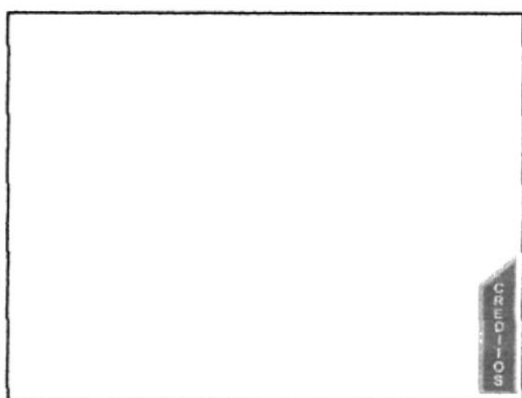
Encendido de Créditos**Botón de Créditos:**

Fig. 3.4 Botón de Créditos



Fig. 3.5 Ventana de Créditos

Este botón nos permite desplegar los créditos del Sitio Web, el cual posee a los creadores, al supervisor y director de la página.

Para acceder a los créditos solo deberá dar clic en el botón que se encuentra en la parte inferior derecha del home (Ver Fig. 3.4) luego se desplegará la ventana. (Ver Fig. 3.5)

Menú

Se encuentra en lado inferior de la página, al pasar el mouse por alguno de los botones, estos cambian de color (Ver Fig. 3.7 y 3.8) y se despliega en el centro de la página una imagen diferente dependiendo de la opción que elija.

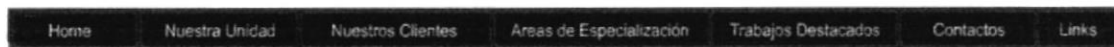


Fig. 3.6 Menú

A continuación una breve explicación de el botón Home y de sus otras opciones.

Botón de Home:

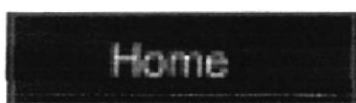


Fig. 3.7 Icono home

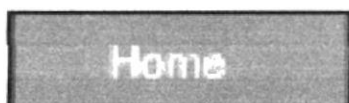


Fig. 3.8 Icono home señalado

Al dar clic sobre el botón nos permitirá regresar a la página principal cuando usted lo estime conveniente.

El menú principal contiene siete opciones el cual al dar clic nos permitirán ingresar a las demás páginas del Sitio Web, estas son:

1. Home
2. Nuestra Unidad
3. Nuestros Clientes
4. Áreas de Especialización
5. Trabajos Destacados
6. Contactos
7. Links

RECIBIDO
EN EL CAMPUS
PENAS

3.2 NUESTRA UNIDAD

Se detalla toda la información general de GAMA como son: Quiénes Somos, Misión, Visión y Organigrama

La sección NUESTRA UNIDAD funciona de la siguiente manera:

1. Al dar clic sobre el botón de Nuestra Unidad ingresaremos a ésta página.
2. Se desplegará una ventana llamada Nuestra Unidad y de esta aparecerá un sub menú con cuatro opciones: Quiénes Somos, Misión, Visión y Organigrama.
3. Al dar clic sobre cualquiera de estas opciones saldrá del lado derecho una ventana con el texto referente a la opción y del lado izquierdo se mostrará una ventana con imágenes relacionadas a la opción escogida.

3.2.1 Quiénes Somos

En esta página se detalla Quiénes Somos en la cual se muestra que somos una Unidad de Servicio de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) que forma parte de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL).

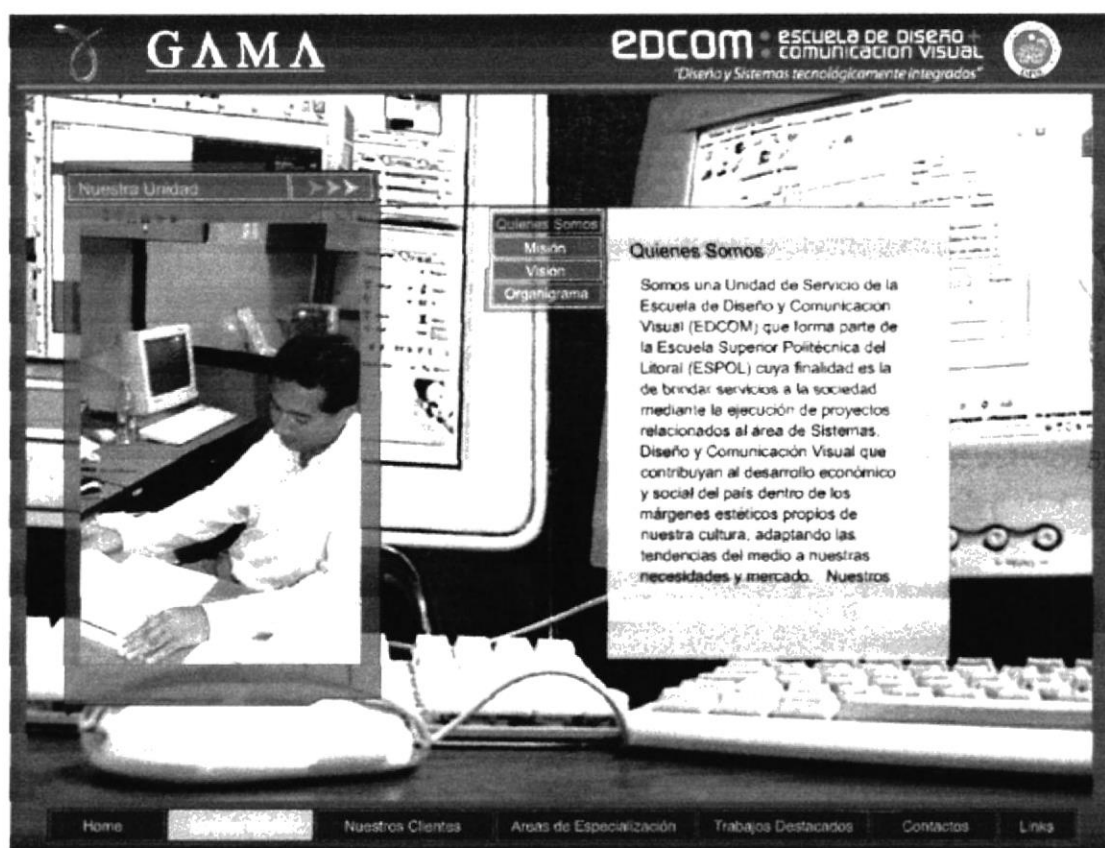


Fig. 3.9 Página de Quiénes Somos.

3.2.2 Misión

En esta página se detalla la misión de GAMA que es apoyar a la empresa pública y privada en procesos de mejora a nivel de informática, publicidad y comunicación visual

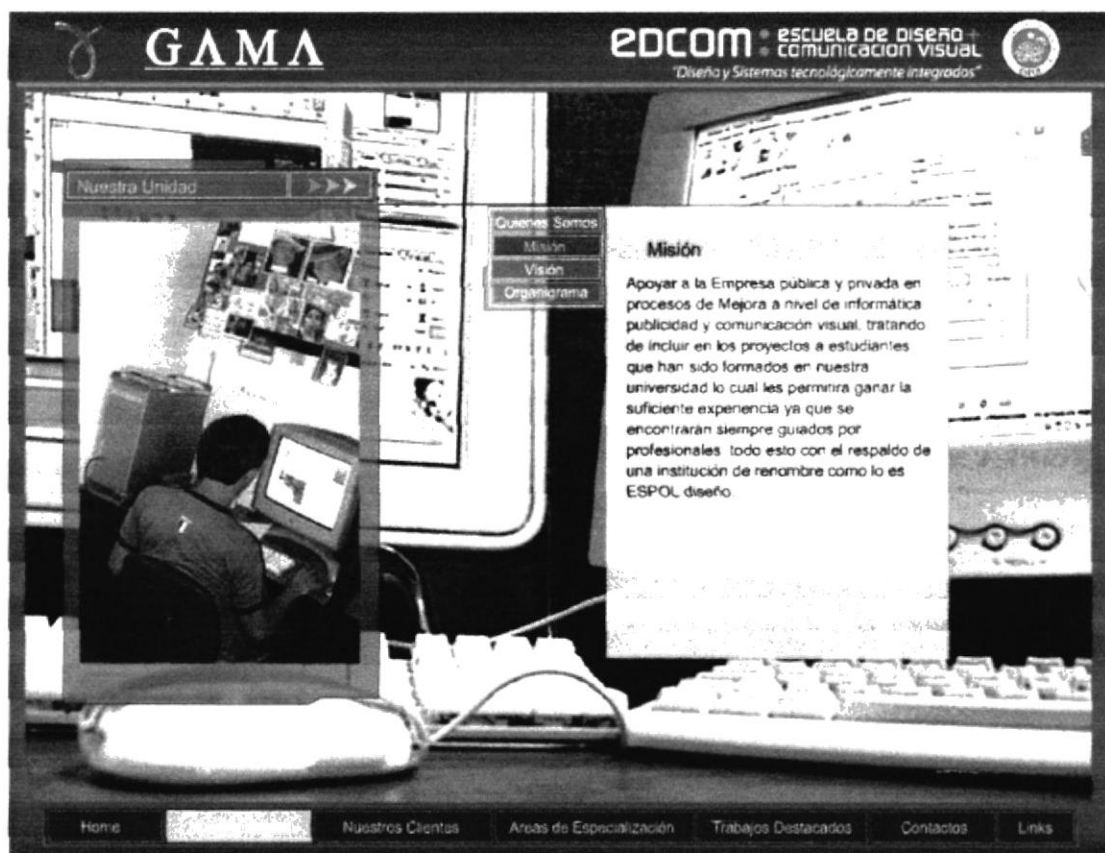


Fig. 3.10 Página de Misión

3.2.3 Visión

En esta página se detalla la Visión de GAMA que es ser la opción que permite ofrecer mayores oportunidades o entrenamiento a los estudiantes de EDCOM.

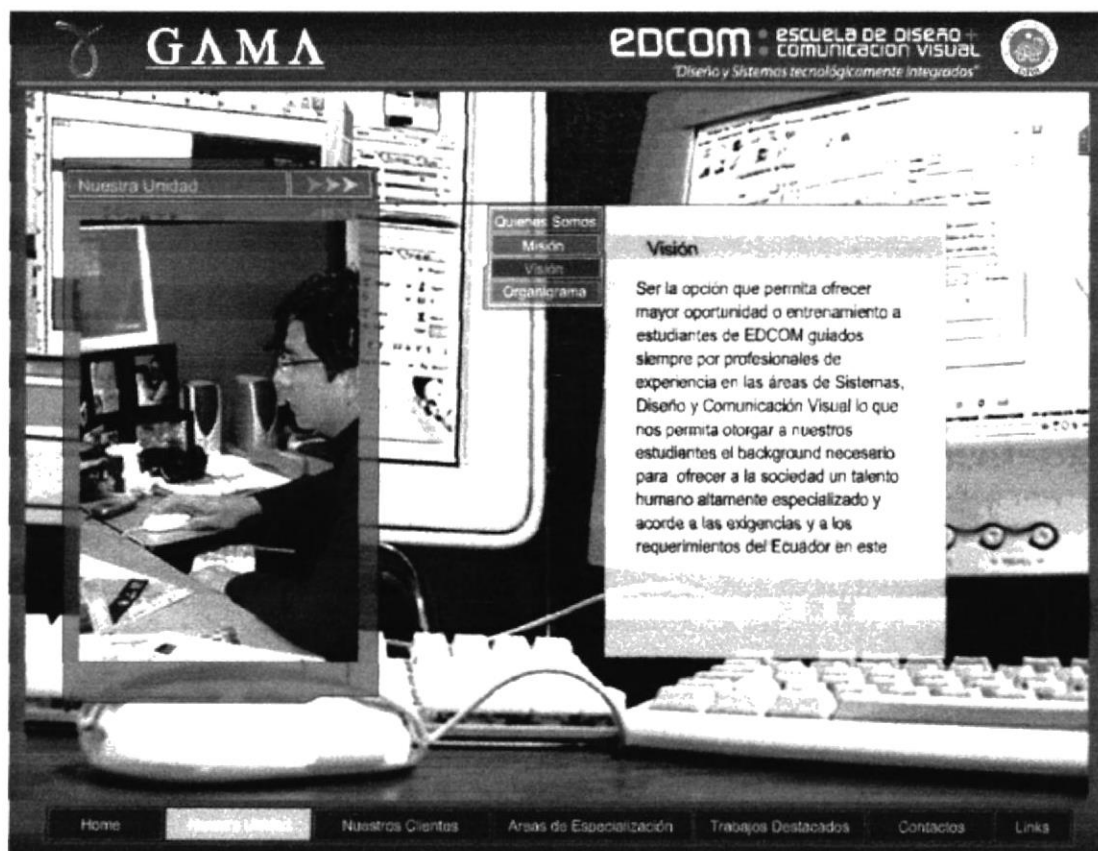


Fig. 3.11 Página de Visión.

3.2.4 Organigrama

En esta página se encuentra el organigrama de GAMA, donde se detallan todos los especialistas que poseemos.

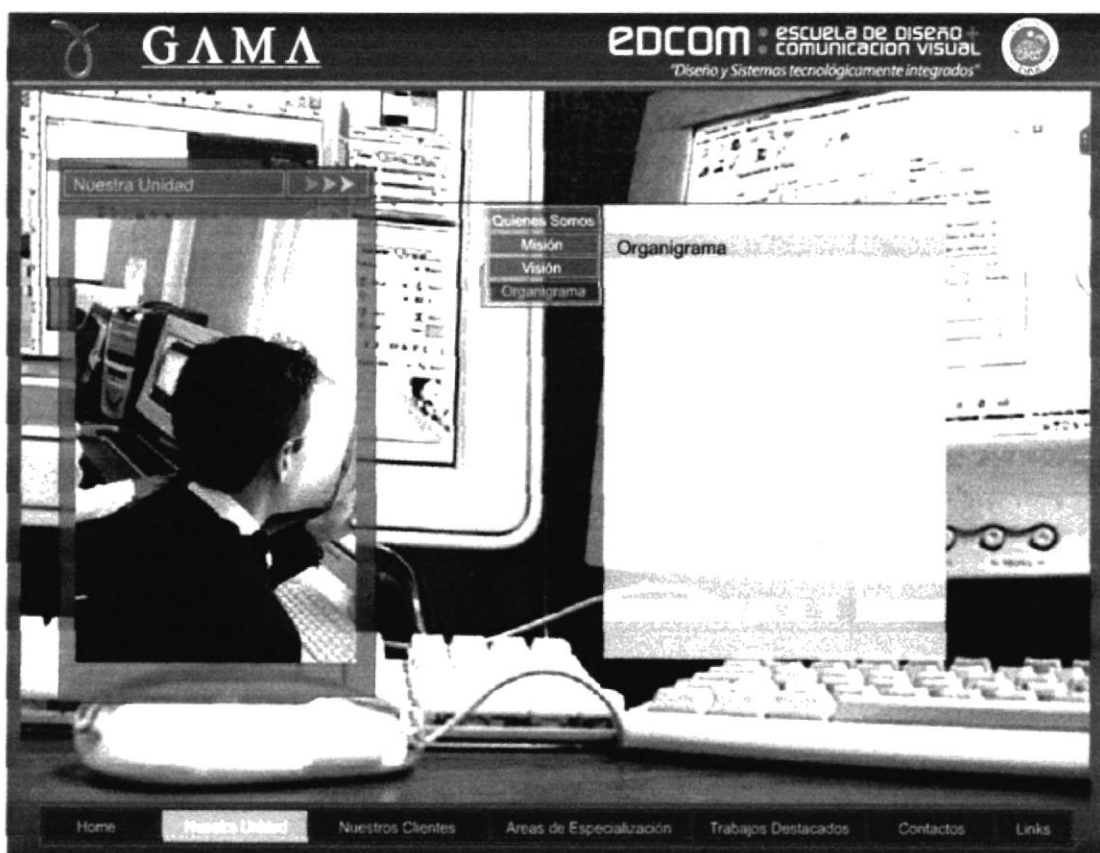


Fig. 3.12 Página de Organigrama.

3.3 NUESTROS CLIENTES

En esta página se encuentran todos los clientes que GAMA les ha brindado sus servicios.

La sección NUESTROS CLIENTES funciona de la siguiente manera:

1. Al dar clic sobre el botón de Nuestros Clientes ingresaremos a ésta página.
2. Se desplegará una ventana llamada Nuestros Clientes y de esta se mostrará un cuadro de texto en lado derecho de la página y del lado izquierdo un cuadro de imagen la cual presentará imágenes que se referirán a las personas que han confiado en nosotros para darles nuestros servicios.

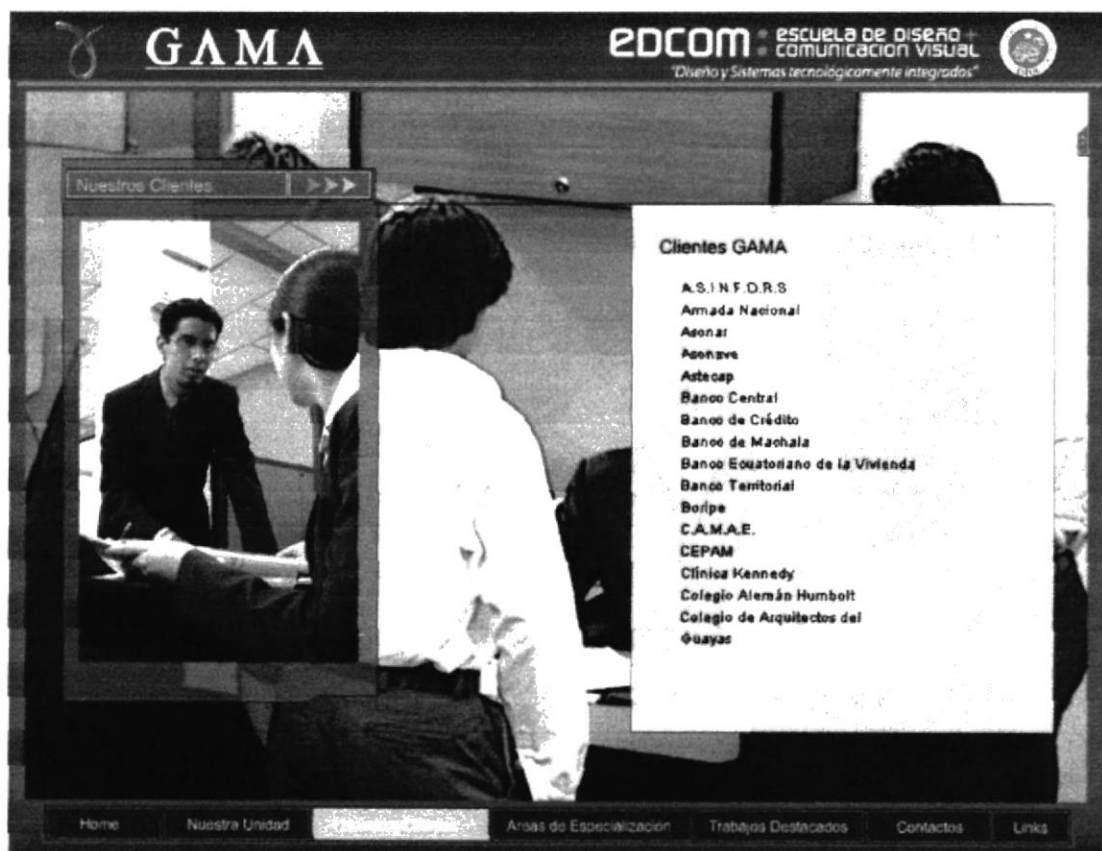


Fig. 3.13 Página de Nuestros Clientes.

Nota: En la ventana Clientes GAMA aparecerán todos los clientes que hemos tenidos desde que iniciamos a brindar nuestros servicios.

3.4 ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN

La sección ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN funciona de la siguiente manera:

1. Al dar clic sobre el botón Áreas de Especialización ingresaremos a esta página.
2. Se desplegará una ventana llamada Áreas de Especialización y de ésta saldrá un sub-menú con cuatro opciones las cuales nos permitirán ver cada una de sus áreas por separado.(Ver Fig. 3.14)
3. Al dar clic sobre cualquiera de estas opciones se mostrará del lado inferior una ventana desplegable la cual dependiendo de la categoría nos enseñará los servicios que se brindan.(Ver Fig. 3.15)
4. Al dar clic sobre cualquiera de los servicios, en el lado superior de la página se mostrarán los trabajos en detalles de la categoría que se halla escogido.(Ver Fig. 3.16)



Fig. 3.14 Submenú Áreas de Especialización.

ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN, contiene un sub-menú, que consta de:

3.4.1 Soluciones Informáticas

En esta página se presenta la primera área de servicios relacionados con la informática aplicada en los beneficios que podemos brindarles a nuestros clientes.

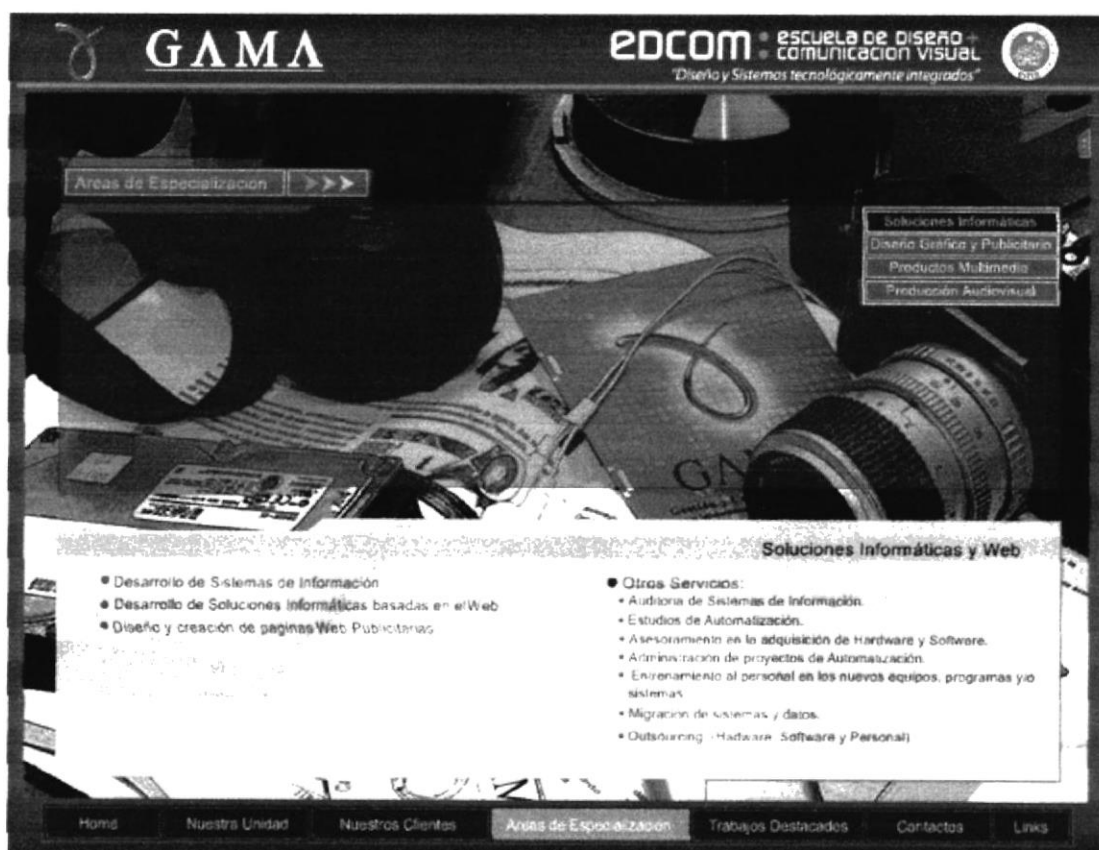


Fig. 3.15 Página Soluciones Informáticas.

3.4.1.1 Desarrollo de Sistemas de Información

En esta página se presentan los detalles de los sistemas de información creados (Ver Fig. 3.16), al dar clic sobre estos detalles se podrá ver el mismo trabajo pero en una ventana más amplia, como se lo puede ver en la imagen. (Ver Fig. 3.17)

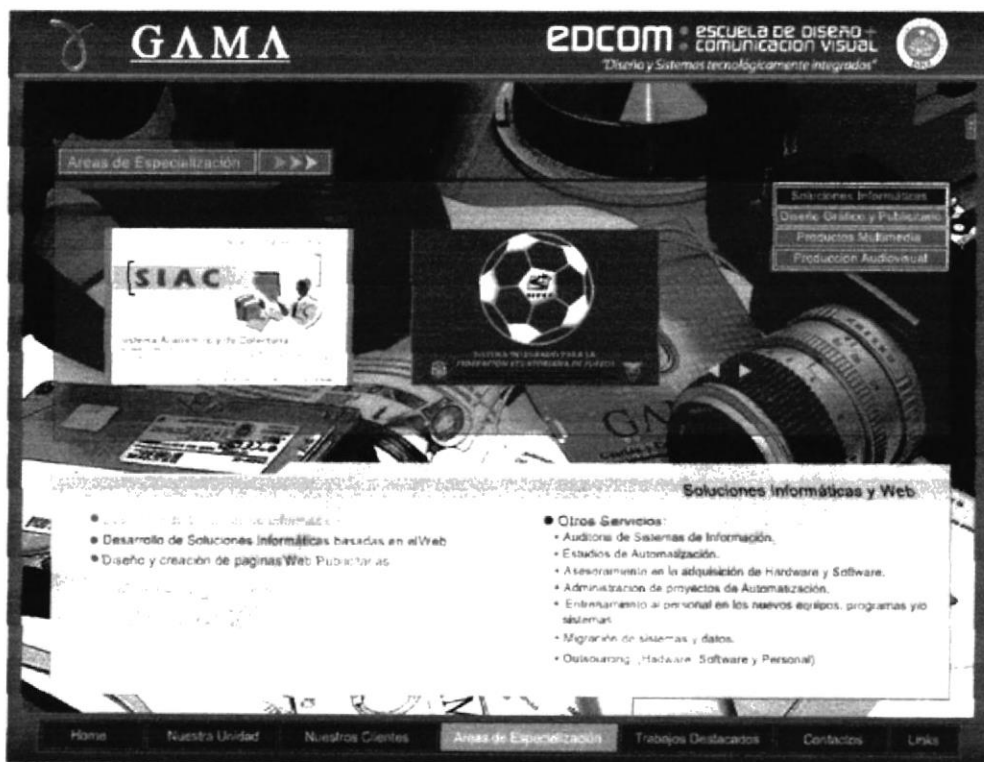


Fig. 3.16 Página Desarrollo de Sistemas de Información (Detalles)



Fig. 3.17 Página Desarrollo de Sistemas de Información (Desplegada)

3.4.1.2 Desarrollo de Soluciones Informáticas basadas en el Web

En esta página se presentan los detalles de las soluciones informáticas basadas en la Web, en la cual podemos ver nuestros trabajos y los beneficios que hemos dado a las empresas que nos han solicitado este servicio informático.

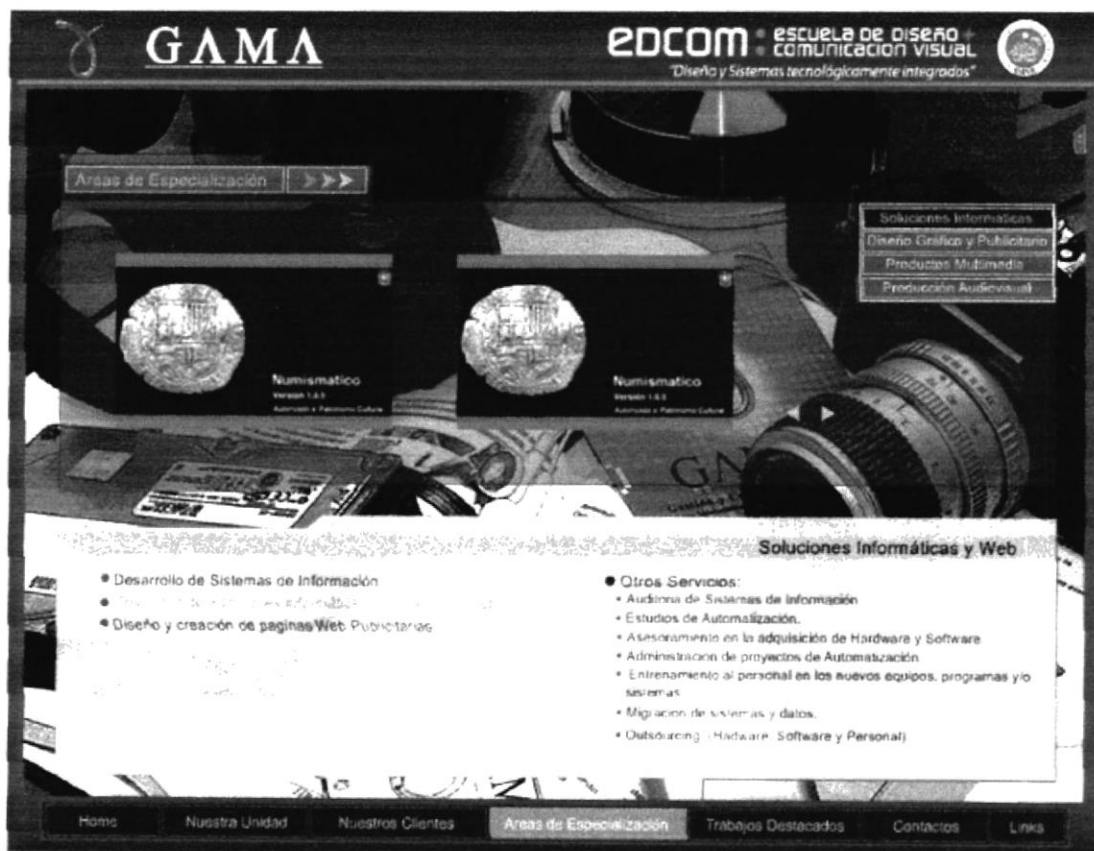


Fig. 3.18 Página Desarrollo de Soluciones Informáticas basadas en el web

3.4.1.3 Diseño y Creación de páginas web publicitarias

En esta página se presentarán los detalles de los Sitios Web creados por el departamento de GAMA, también podremos ver cuales han sido los beneficios de cada uno de ellos, así como cual fue el objetivo de crearlo.

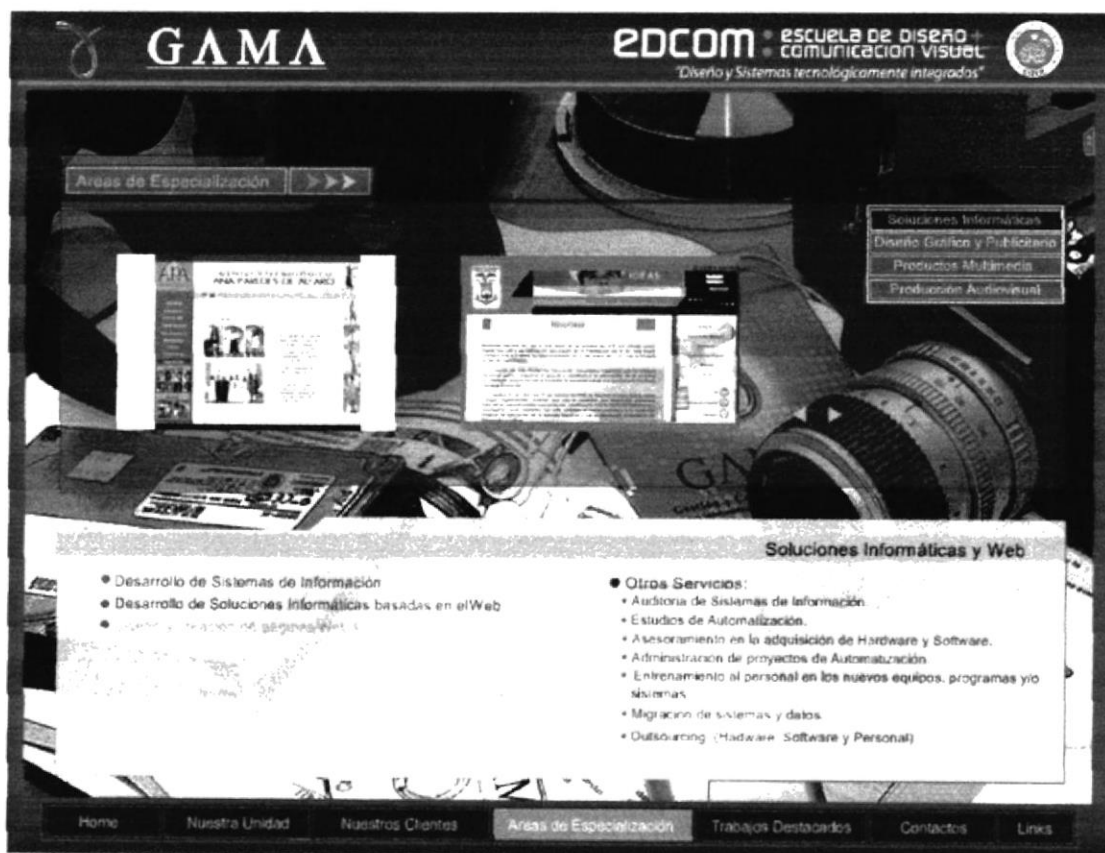


Fig. 3.19 Página Diseño y Creación de páginas web publicitarias



3.4.1.4 Otros servicios

Estos Otros Servicios son:

3.4.1.4.1 Auditoría de Sistemas de Información

En ésta página se especifica que es una Auditoría de Sistemas de Información, en ésta aparecerá una imagen referente a la categoría y también un texto en el que se mostrará el beneficio que se ganaría al obtener este servicio.

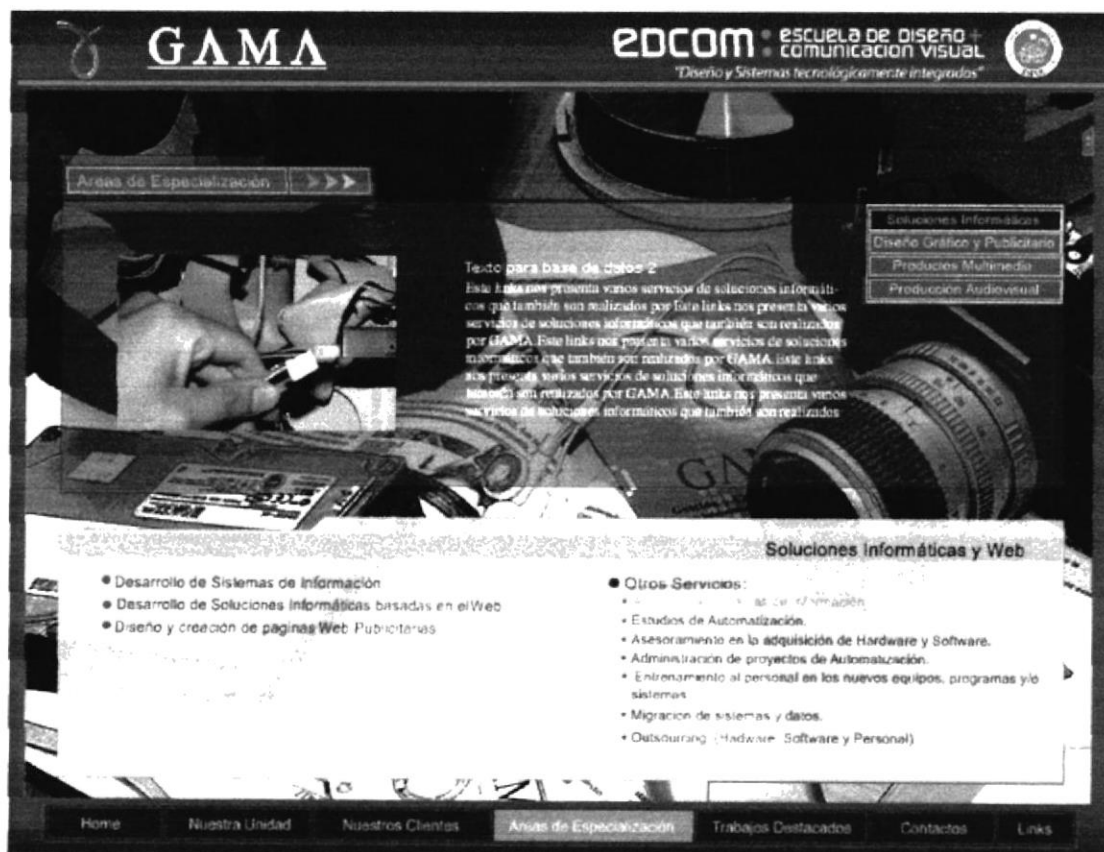


Fig. 3.20 Página de Auditoría de Sistemas de Información

3.4.1.4.2 Estudios de Automatización

En esta página se especifica el servicio a brindarse el cual es analizar el estado actual de una empresa para actualizar los procesos que se llevan manualmente.

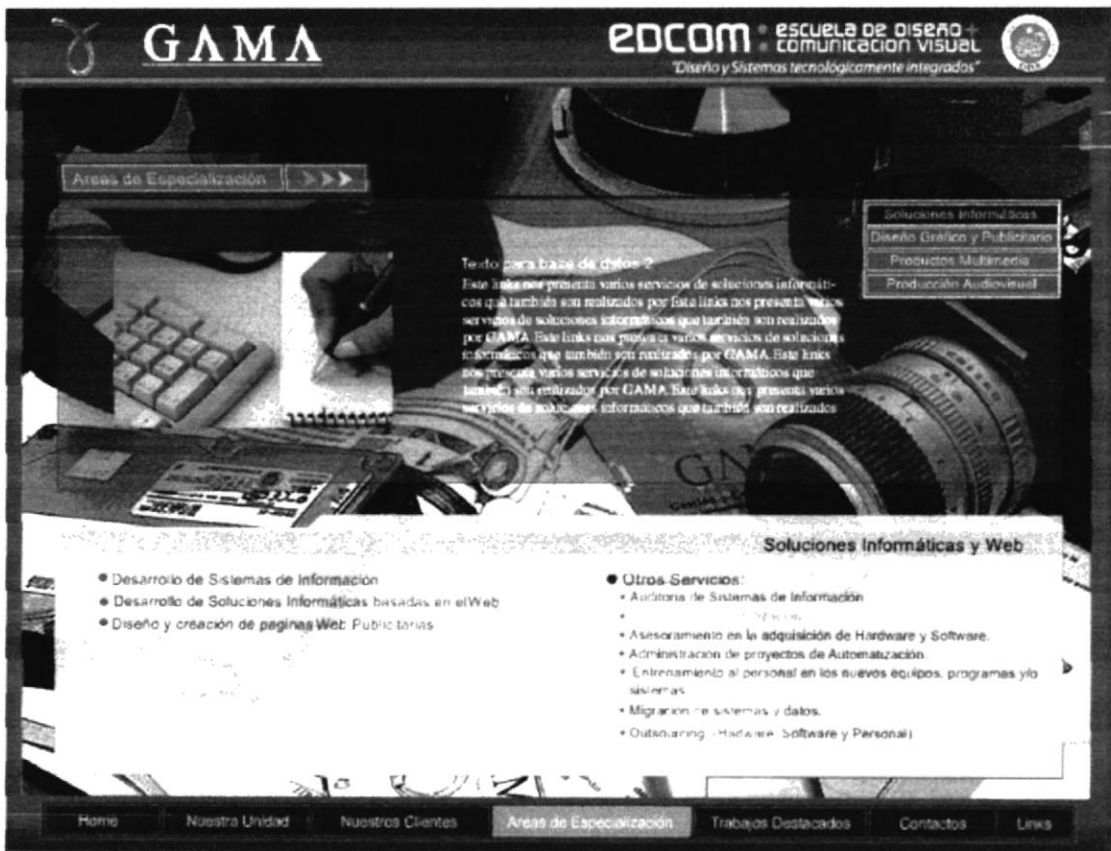


Fig. 3.21 Página de Estudios de Automatización

3.4.1.4.3 Asesoramiento en la Adquisición de Hardware y Software

En esta página se especifica el servicio que consta en ver las necesidades de la empresa en la adquisición de Hardware y Software que den soporte a las necesidades actuales y futuras de la empresa.

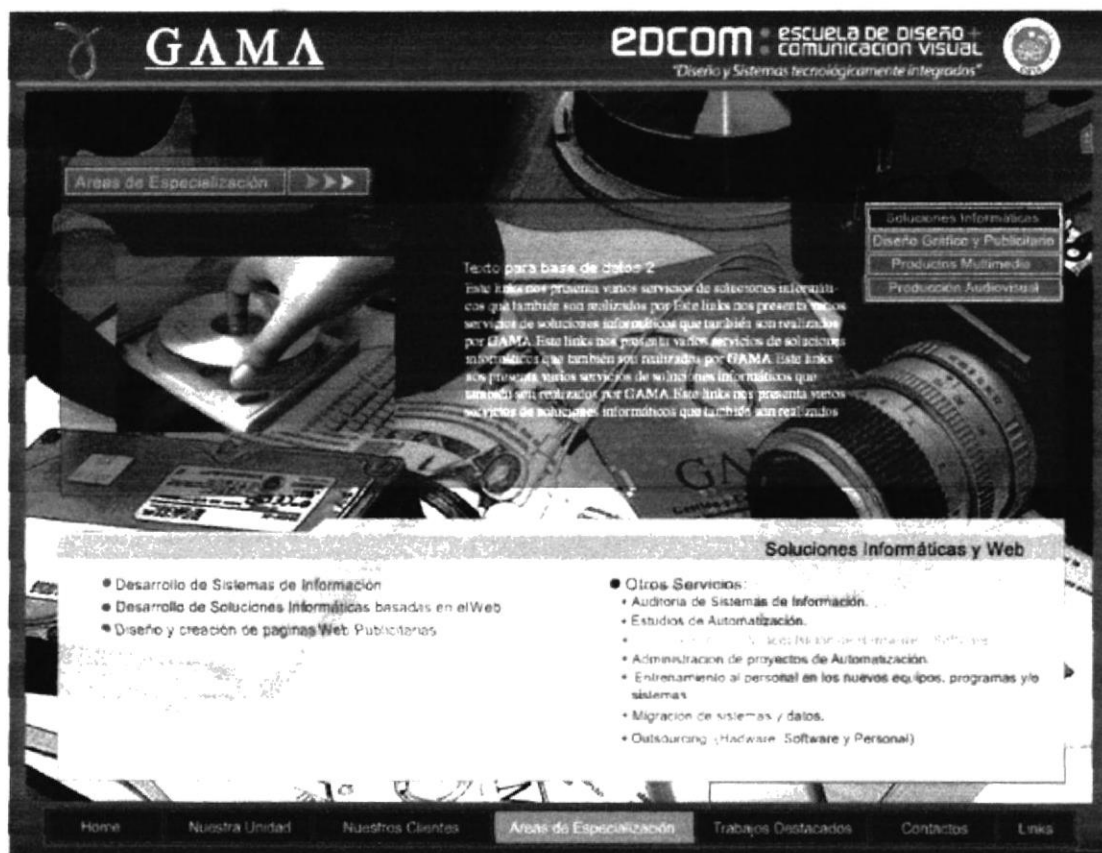


Fig. 3.22 Página de Asesoramiento en la Adquisición de Hardware y Software

3.4.1.4.4 Administración de Proyectos de Automatización

En esta página se especifica cuales son los beneficios que se ganan al utilizar nuestro servicio de administración de proyectos de automatización.

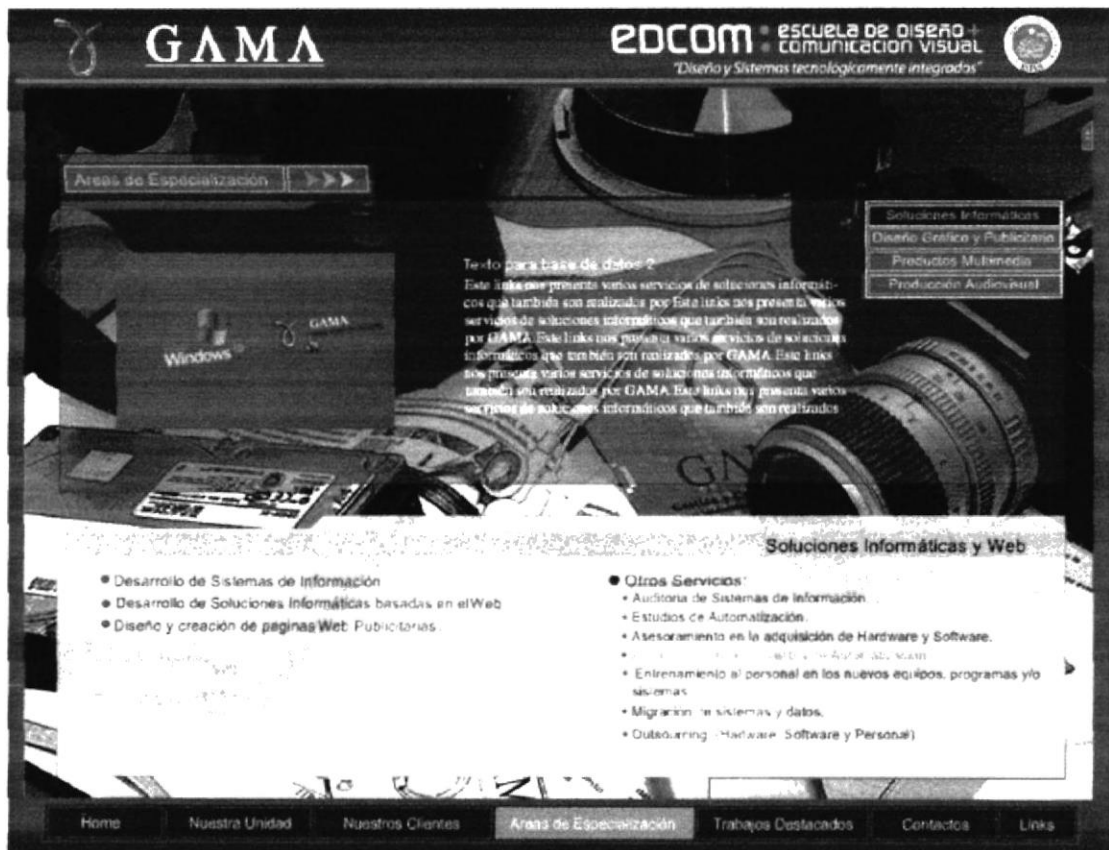


Fig. 3.23 Página de Administración de Proyectos de Automatización

3.4.1.4.5 Entrenamientos al personal en los nuevos equipos, programas y/o sistemas

En esta página se especifica el servicio que damos de capacitación al personal de las empresas para la utilización de equipos computacionales o sistemas de información y otras aplicaciones dadas por los proveedores de software.

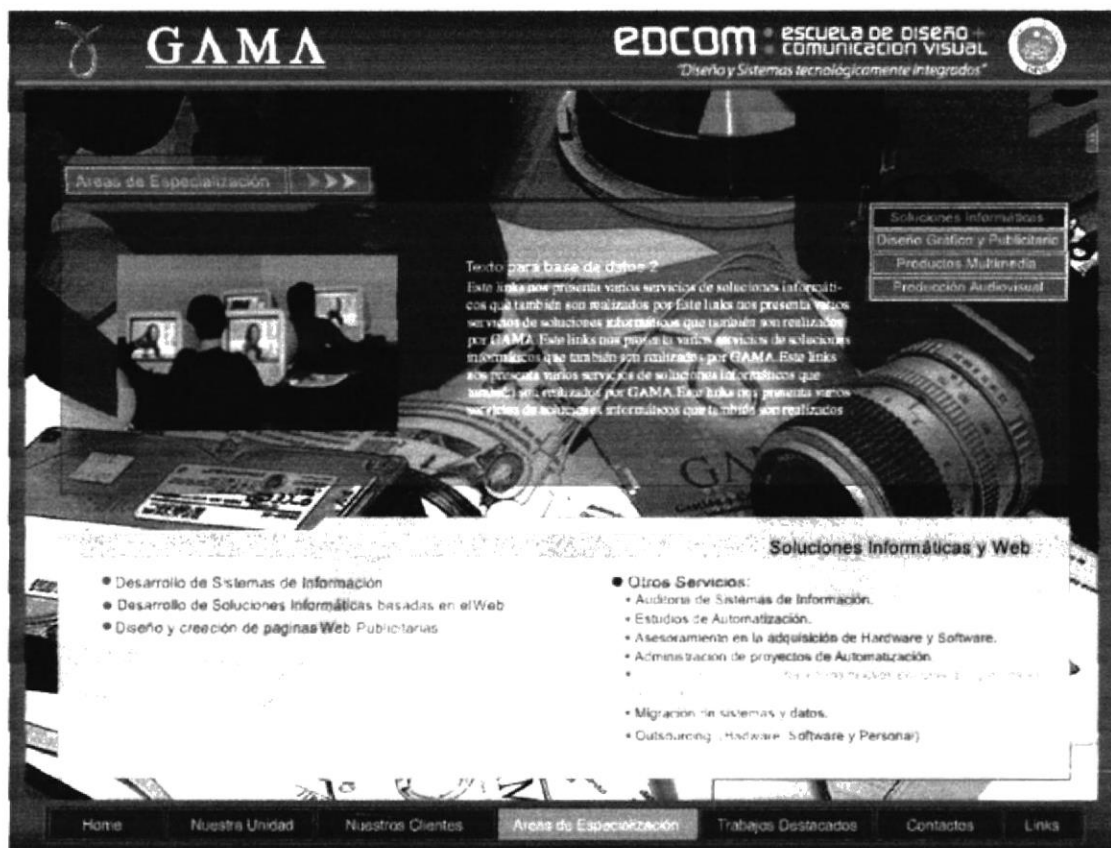


Fig. 3.24 Página de Entrenamientos al personal en los nuevos equipos, programas y/o sistemas

3.4.1.4.6 Migración de sistemas y datos

En esta página se especifica cual es el beneficio de la migración de sistemas y datos que son planificar, organizar, ejecutar y controlar el proyecto de automatización para empresas.

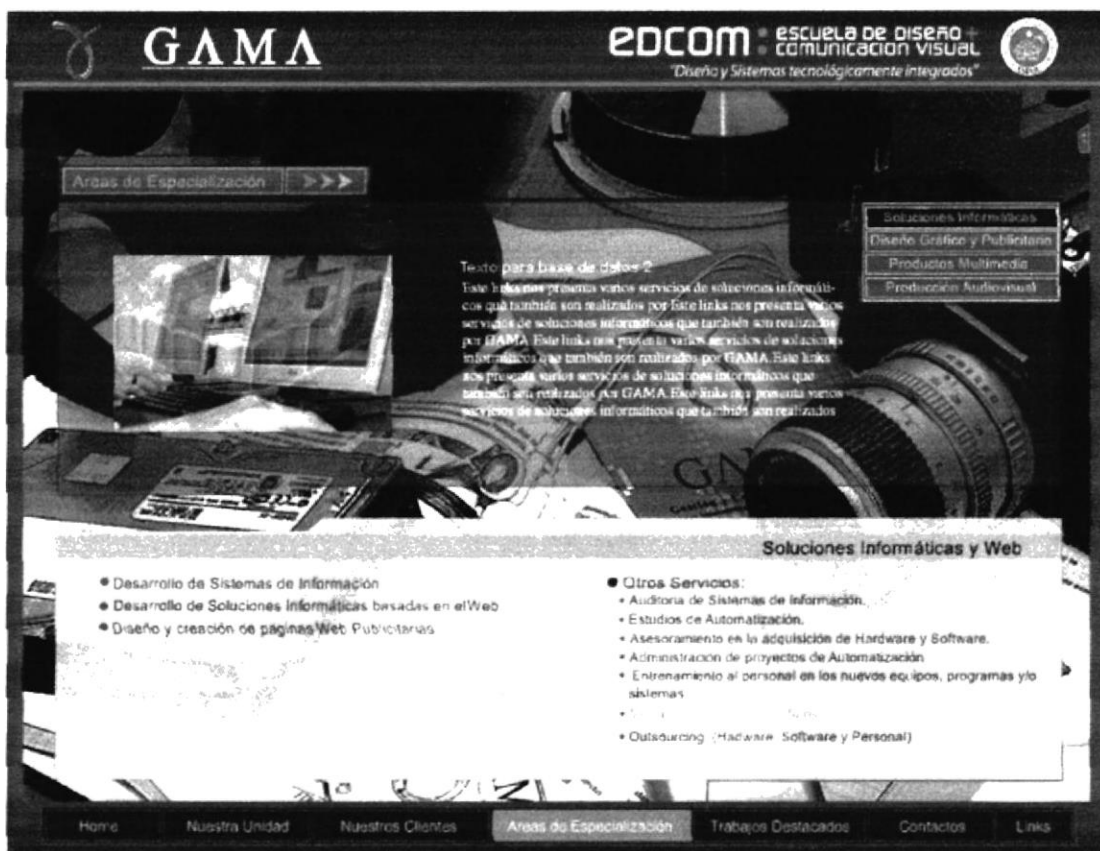


Fig. 3.25 Página de Migración de sistemas y datos

3.4.1.4.7 Outsourcing (Hardware, Software y Personal)

En esta página se muestra unos de los servicios que se ofrecen que es el de outsourcing (Hardware, Software y Personal).

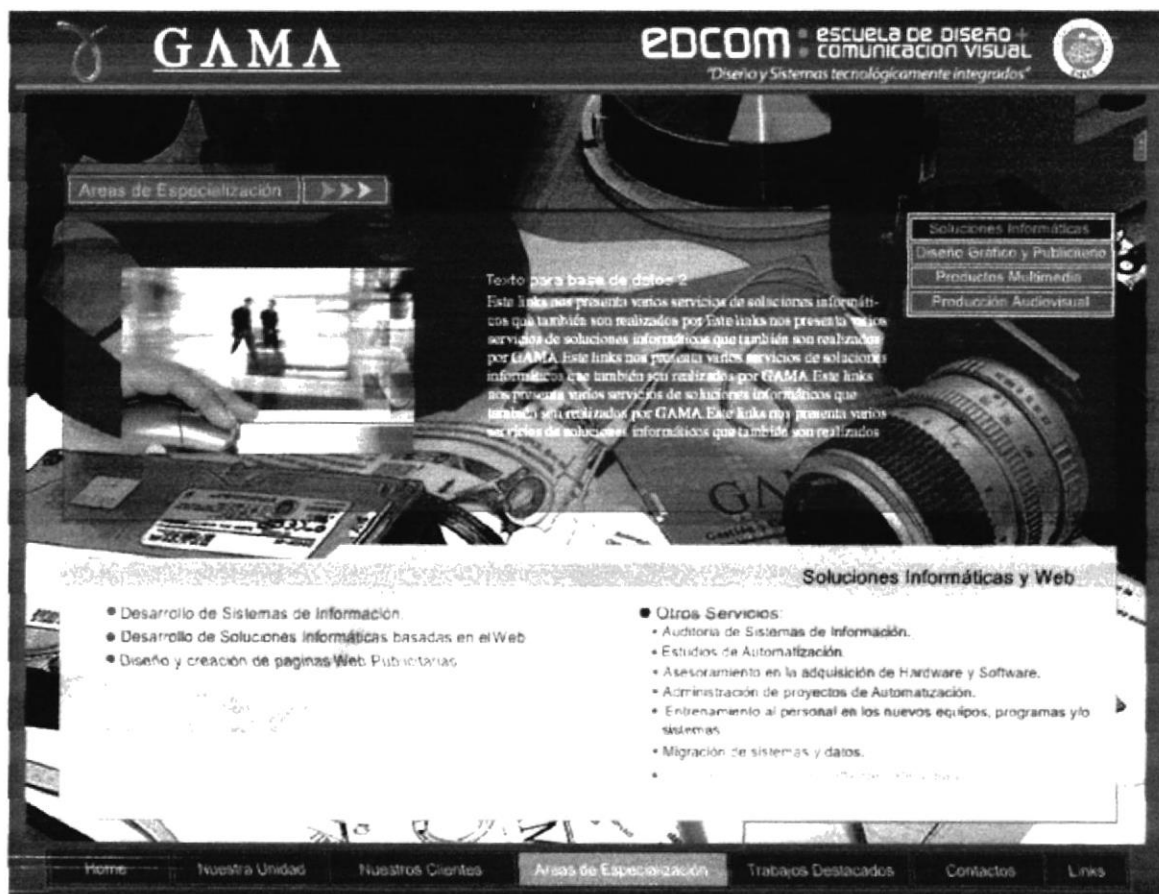


Fig. 3.26 Página de Outsourcing (Hardware, Software y Personal)



3.4.2 Diseño Gráfico y Publicitario

Esta página se presentan todos los servicios que se brindan con respecto a la categoría Diseño Gráfico, en la cual encontraremos trabajos realizados en diseño de anuncios, revistas, libros, folletería, y todos los demás servicios gráficos que damos.

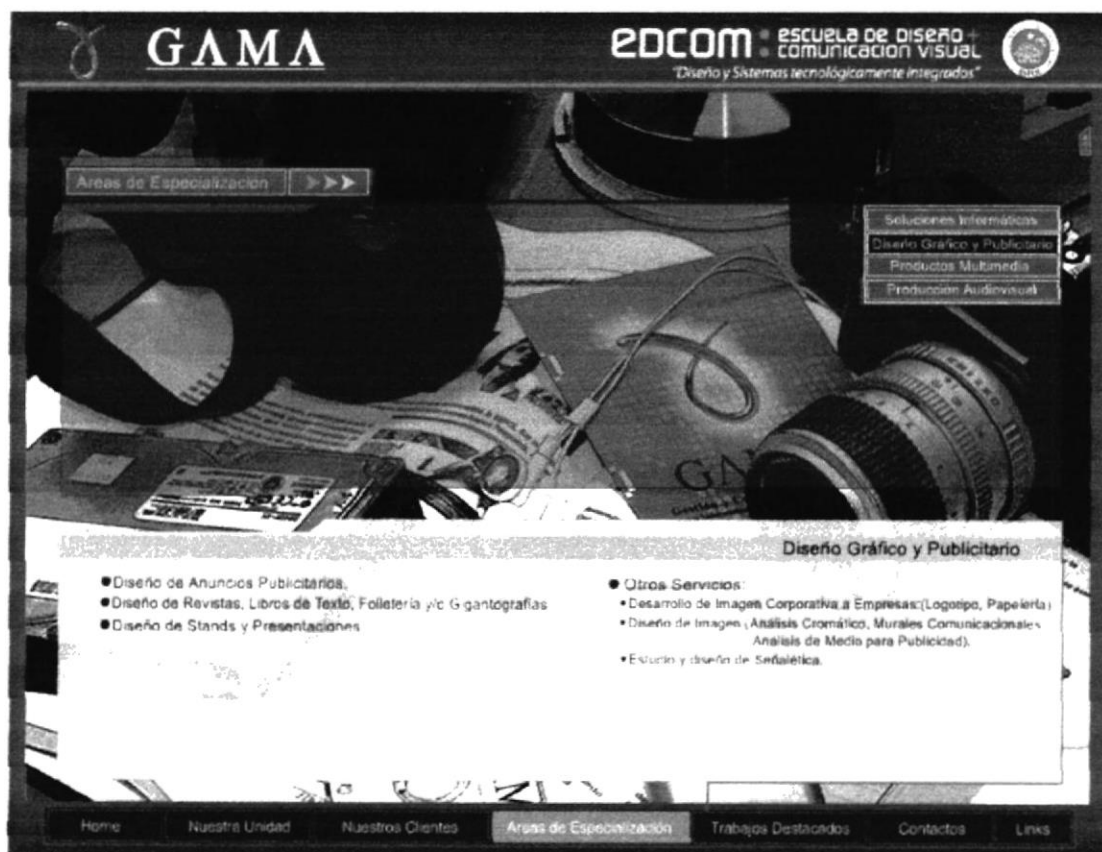


Fig. 3.27 Página de Diseño Gráfico y Publicitario

3.4.2.1 Diseño de Anuncios Publicitarios

En esta página se presentan los detalles de los Diseños de Anuncios Publicitarios creados (Ver Fig. 3.28), al dar clic sobre estos detalles se podrá ver el mismo trabajo pero en una ventana más amplia, como se lo puede ver en la imagen. (Fig. 3.29)

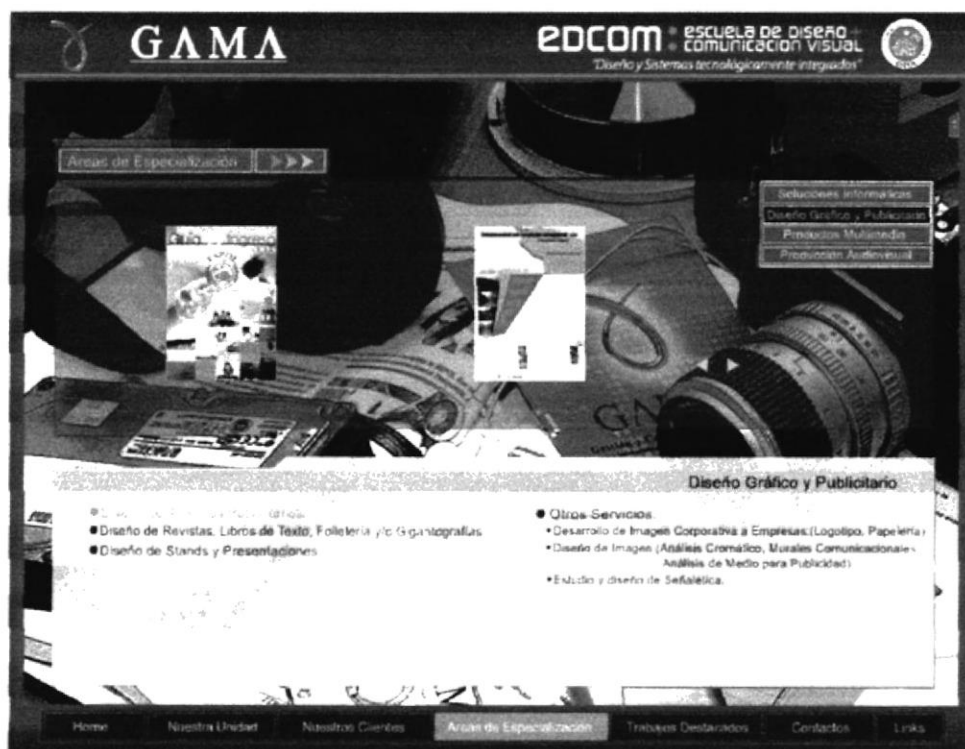


Fig. 3.28 Página de Diseño de Anuncios Publicitarios. (Detalles)

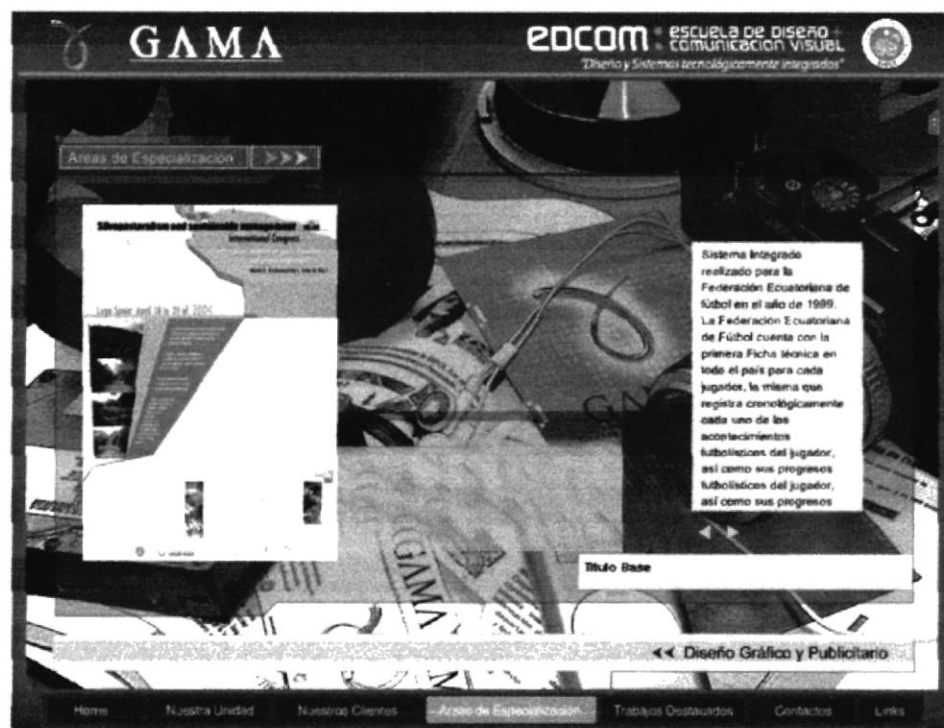


Fig. 3.29 Página de Diseño de Anuncios Publicitarios. (Desplegada)

3.4.2.2 Diseño de Revistas, Libros de textos, Folletería y/o Gigantografía

En esta página se presentan los detalles de las revistas, libros educativos, también de trabajos de folletería que se les han realizados a las empresas que nos solicitan estos servicios.

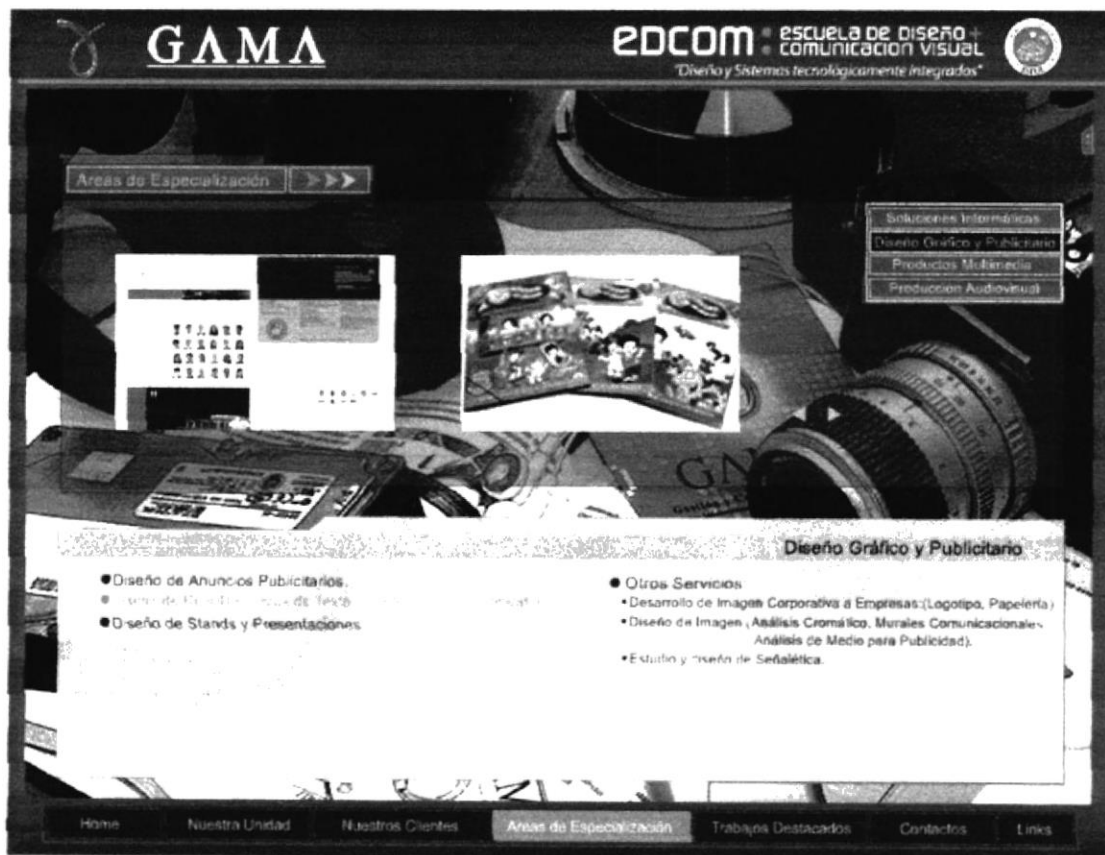


Fig. 3.30 Página de Diseño de Revistas, Libros de textos, Folletería y/o Gigantografía

3.4.2.3 Diseño de Stands y Presentaciones

En esta página se muestran las presentaciones y Stands creados a nuestros clientes y también los Stands que hemos diseñado para los diferentes eventos que hemos tenido.

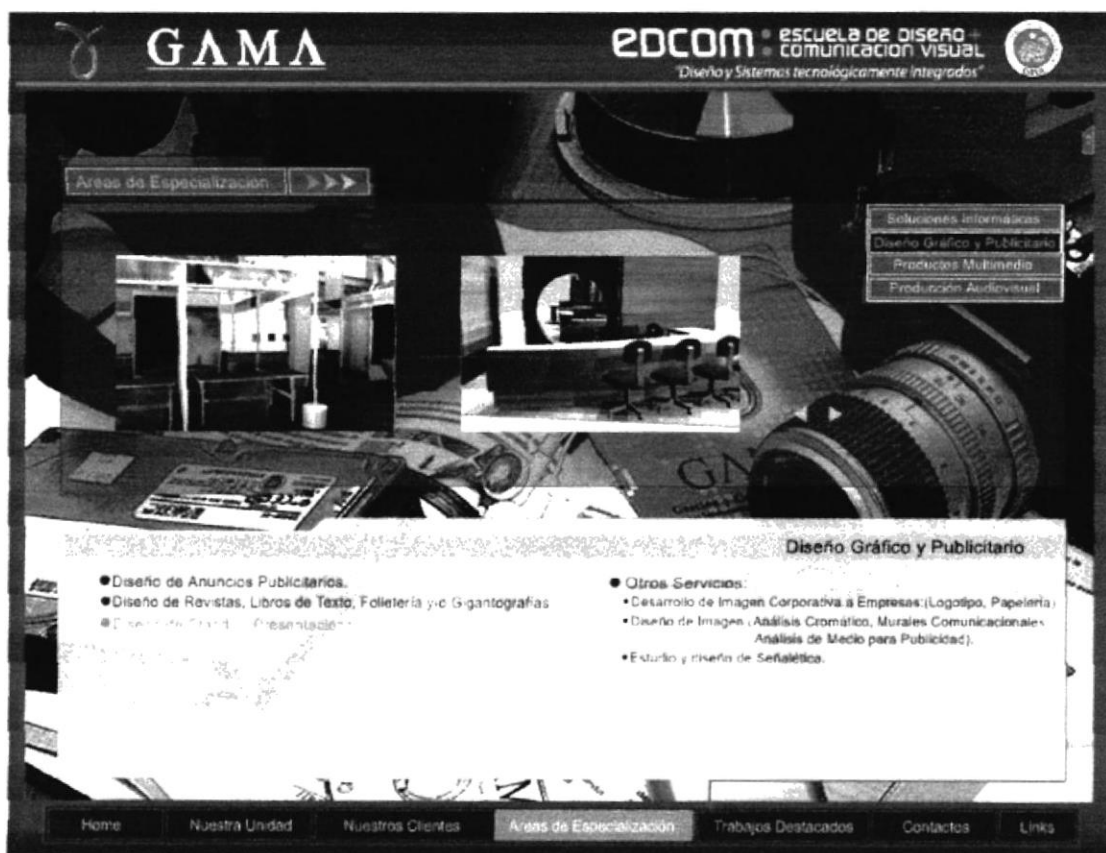


Fig. 3.31 Página Diseño de Stands y Presentaciones

3.4.2.4 Otros servicios

Estos Otros Servicios son:

3.4.2.4.1 Desarrollo de Imagen Corporativa a Empresas (Logotipo. Papelería)

En esta página se especifica cual es el servicio que se va a dar en la creación de logotipos, papelería, y todo lo implica la imagen corporativa de una empresa, y expondremos cuales serán los beneficios que se ganarán.

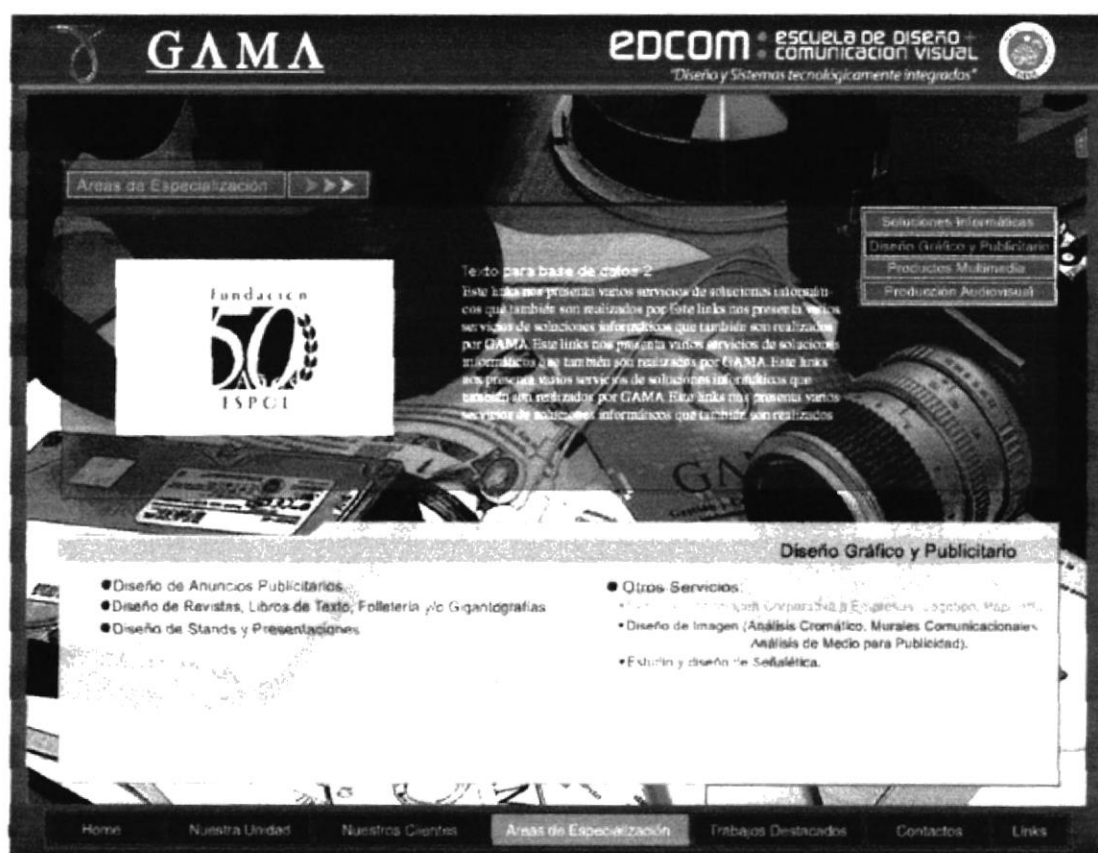


Fig. 3.32 Página Desarrollo de Imagen Corporativa a Empresas (Logotipo. Papelería)

3.4.2.4.2 Diseño de Imagen (Análisis Cromático, Murales Comunicacionales, Análisis de Medio para Publicidad)

En esta página se especifica cual es el servicio de análisis cromático, como también la creación de murales comunicacionales y cuales son los beneficios al hacer un análisis de medio para publicidad.

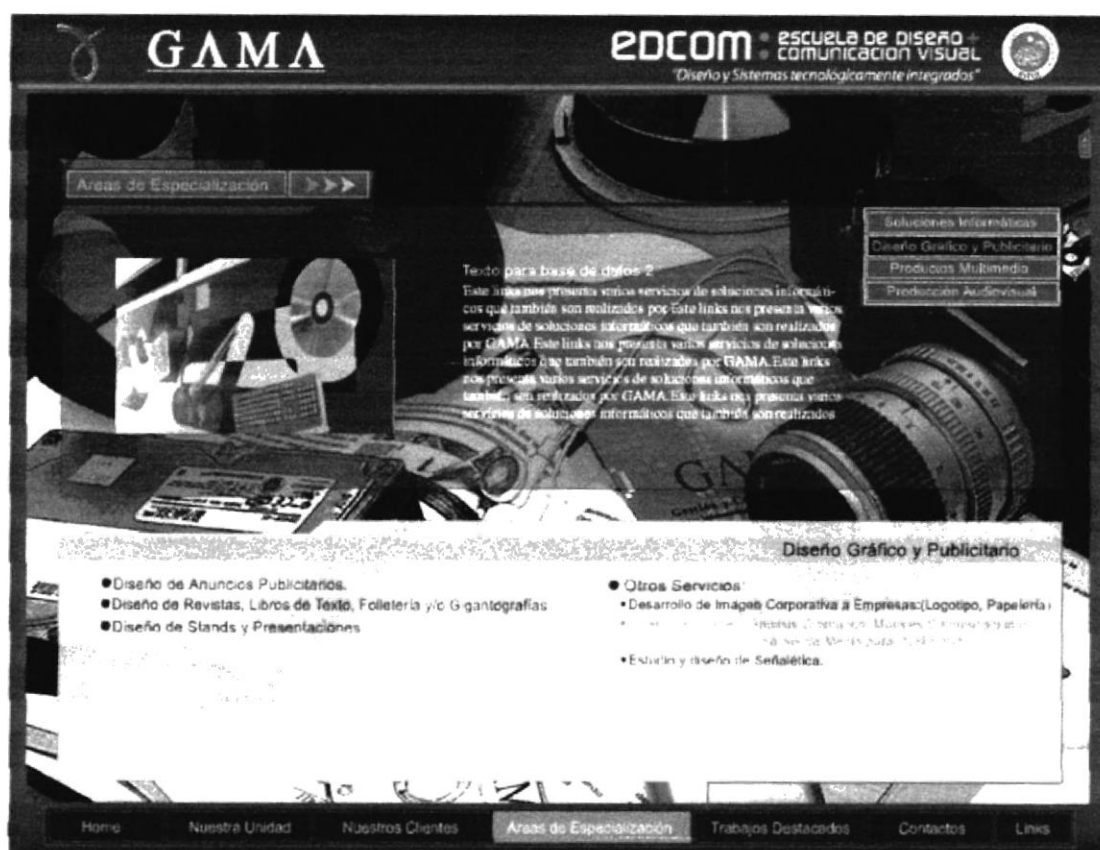


Fig. 3.33 Página Diseño de Imagen (Análisis Cromático, Murales Comunicacionales, Análisis de Medio para Publicidad)

3.4.2.4.3 Estudio y Diseño de Señalética

En esta página se especifica cual es el servicio a brindarse en el estudio y el diseño de señalética, enseñaremos cual es la importancia de esta en la comunicación visual.

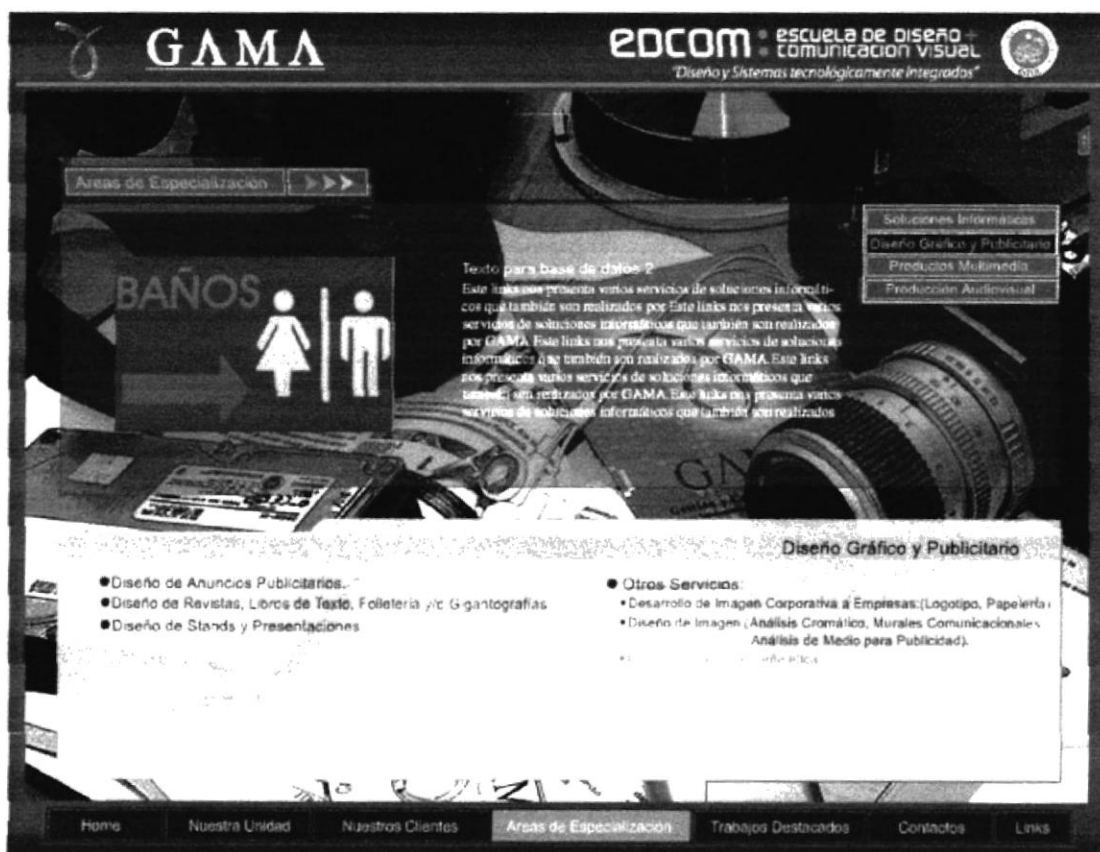


Fig. 3.34 Página Estudio y Diseño de Señalética

3.4.3 Productos Multimedia

En esta página se presentan los trabajos multimedia que se han realizado en el departamento de GAMA, el cual cuenta con tres categorías como, cds educativos multimedia, cds multimedia corporativos y desarrollo de cabinas y kioskos, al dar clic en alguna de estas opciones mostraremos los detalles de la categoría elegida.

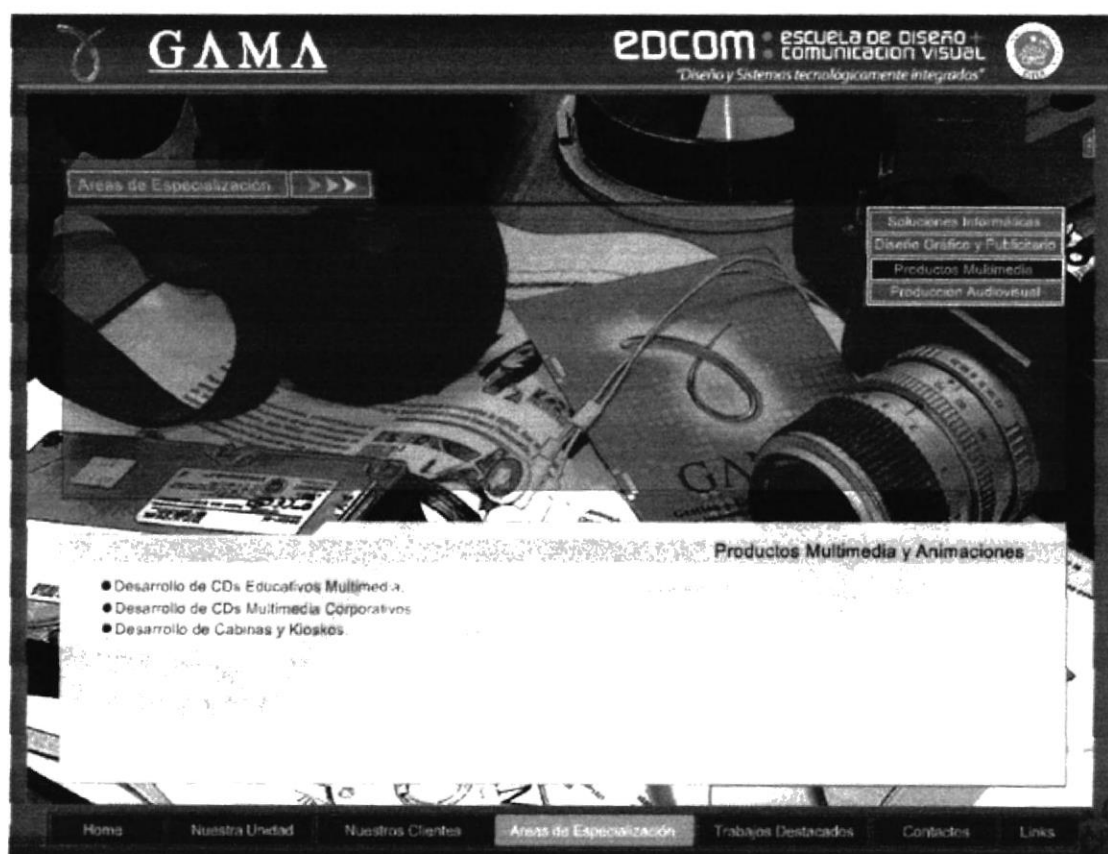


Fig. 3.35 Página Productos Multimedia.

3.4.3.1 Desarrollo de Cds Educativos Multimedia

En esta página se presentan los detalles de los Cds Educativos realizados (Ver Fig. 3.36), al dar clic sobre estos detalles se podrá ver el mismo trabajo pero en una ventana más amplia, como se lo puede ver en la imagen. (Ver Fig. 3.37)

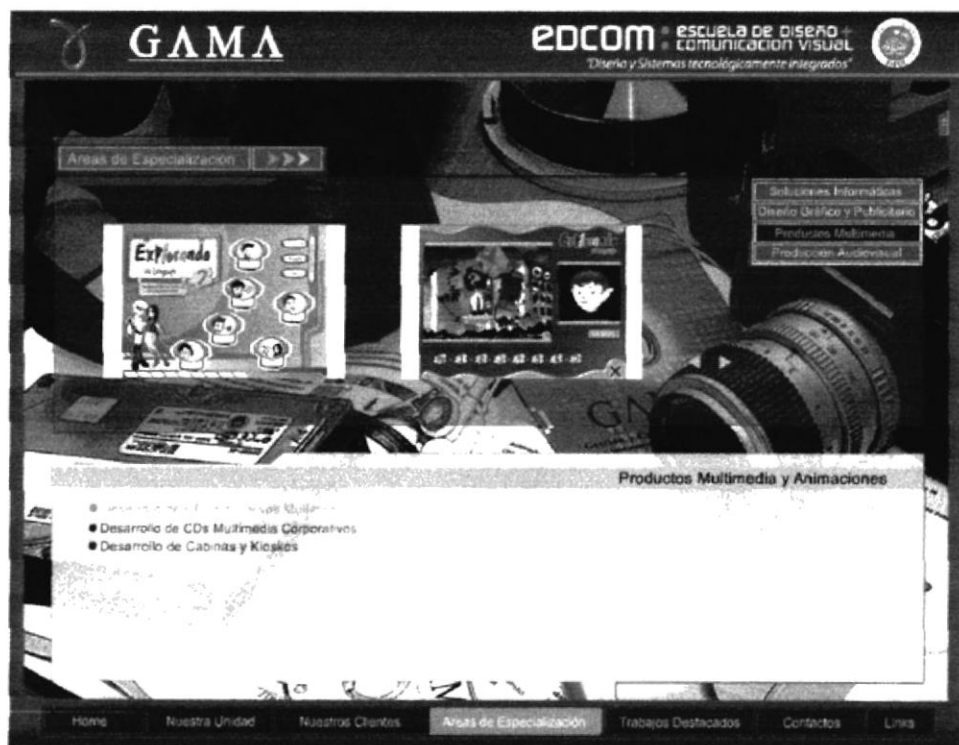


Fig. 3.36 Página de Desarrollo de Cds Educativos Multimedia (Detalles)

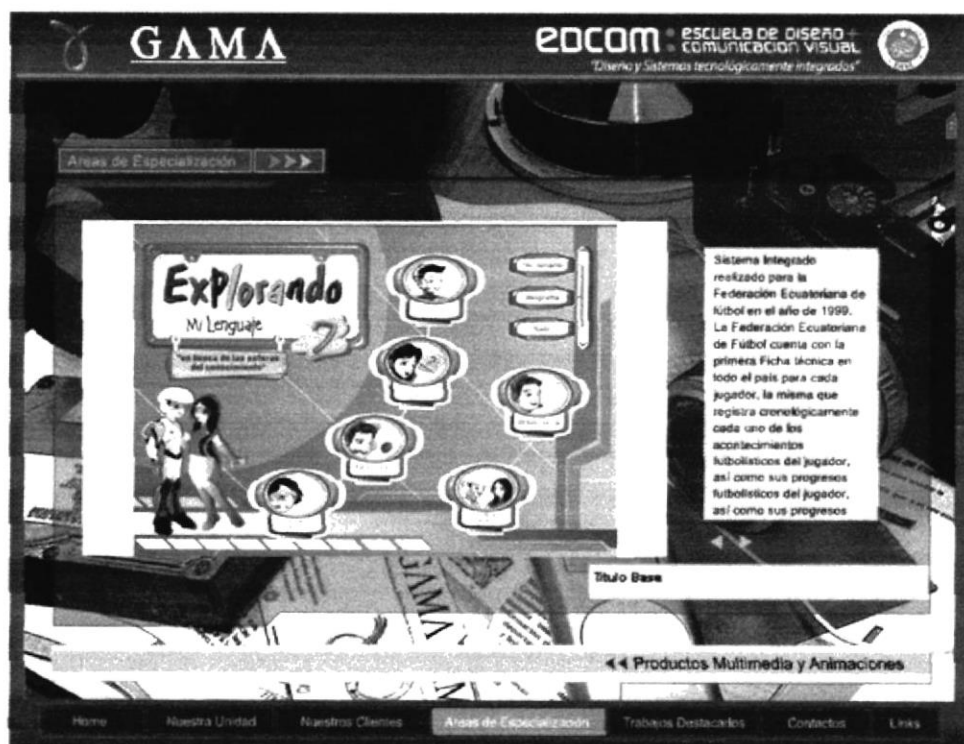


Fig. 3.37 Página de Desarrollo de Cds Educativos Multimedia (Desplegada)

3.4.3.2 Desarrollo de Cds Multimedia Corporativos

En esta página se presentan los detalles de los Cds Corporativos diseñados por el departamento de GAMA, en esta categoría mostremos imágenes de las pantallas que han sido desarrolladas para los cds, como los beneficios obtenidos con ellos.

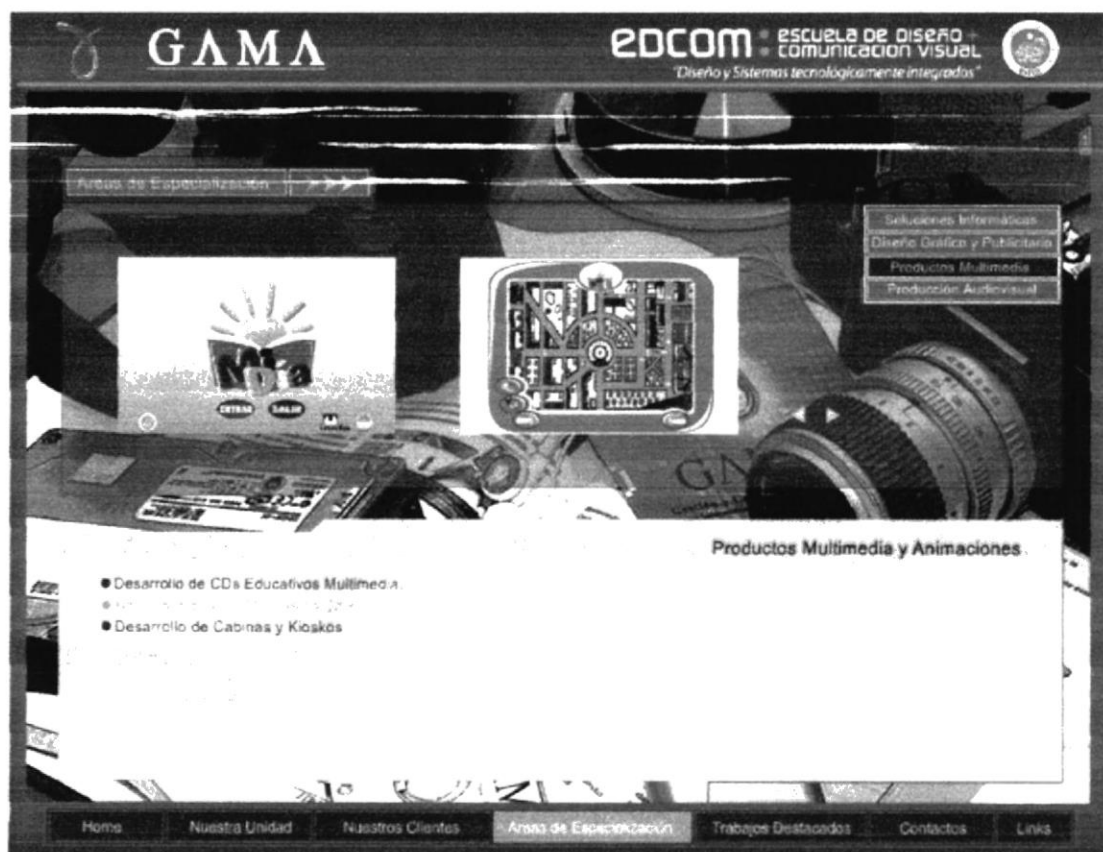


Fig. 3.38 Página de Desarrollo de Cds Multimedia Corporativos

3.4.3.3 Desarrollo de Cabinas y Kioskos

En esta página se muestran las Cabinas y Kioskos creados, también como cual es el contenido de dichas cabinas y cuales son los servicios que están brindando a las personas que se benefician de ellas.

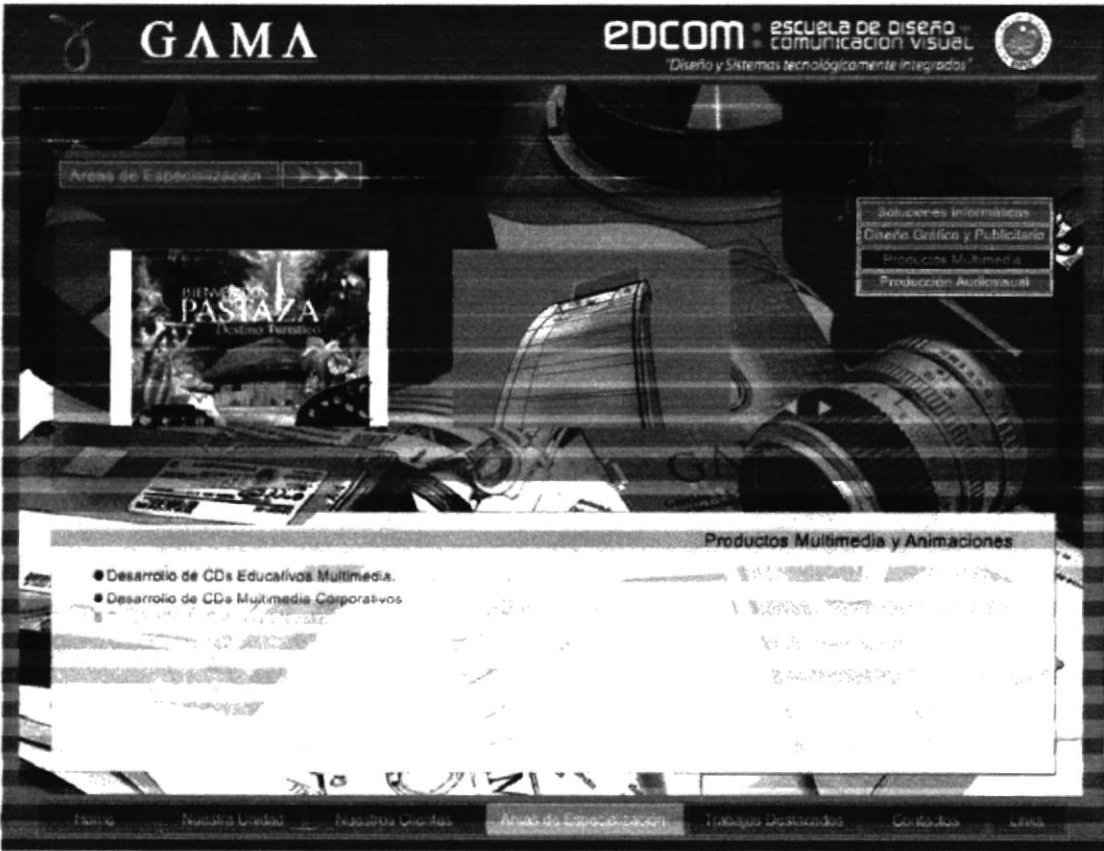


Fig. 3.39 Página Desarrollo de Cabinas y Kioskos

3.4.4 Producción Audiovisual

En esta página se presenta el área de servicios de Producción Audiovisual en la cual ofrecemos el desarrollo de soluciones audiovisuales como medio comunicacional para nuestros clientes, utilizando tecnología de punta, reforzando en la memoria de los videntes y oyentes el mensaje emitido.

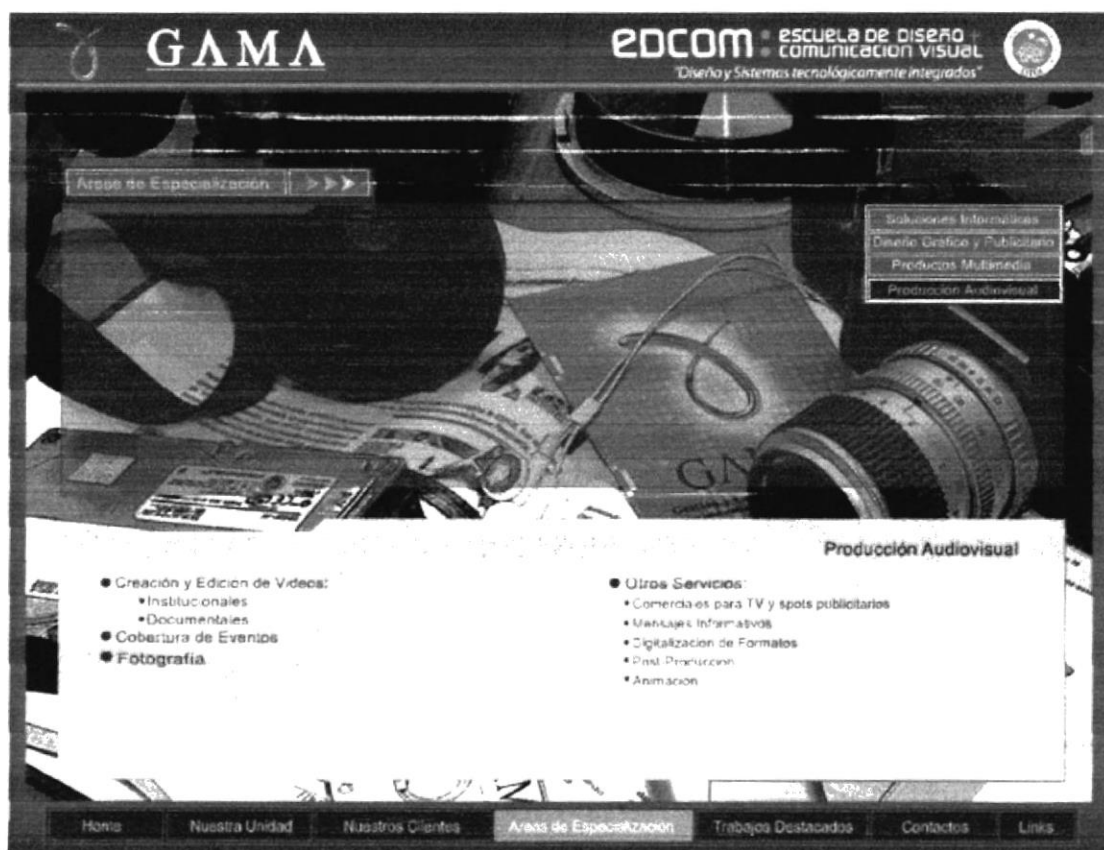


Fig. 3.40 Página Producción Audiovisual.

3.4.4.1 Creación y Edición de videos Institucionales y Documentales

En esta página se presentan los detalles de los videos realizados (Ver Fig. 3.41), al dar clic sobre estos detalles se podrá ver el video pero en una ventana más amplia, como se lo puede ver en la imagen. (Ver Fig. 3.42)

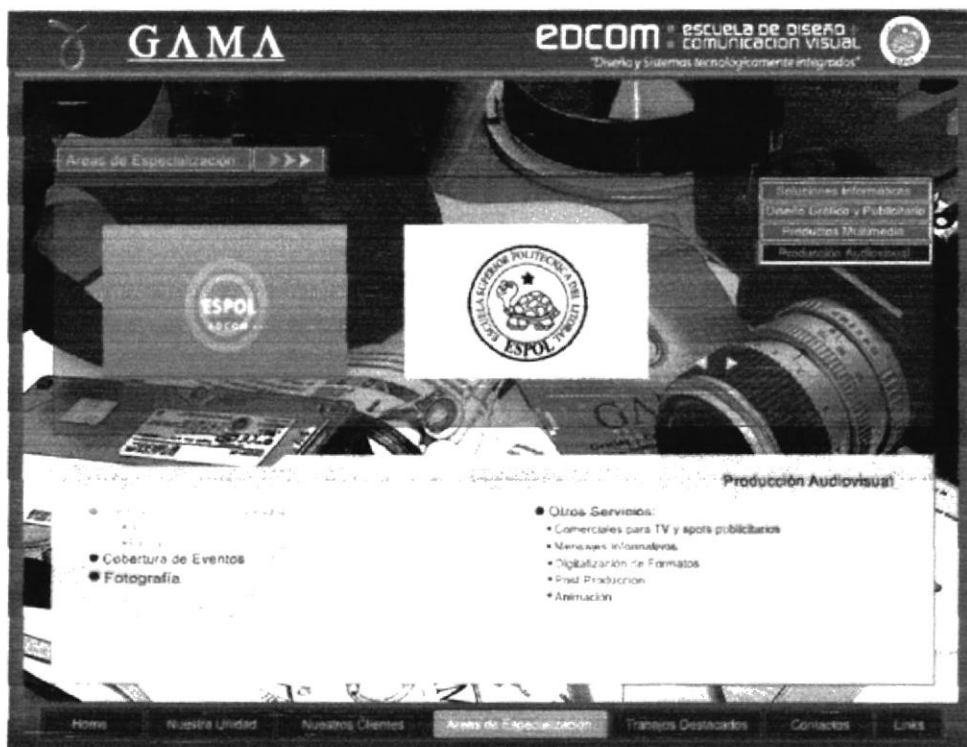


Fig. 3.41 Página Creación y Edición de videos Institucionales y Documentales (Detalles)

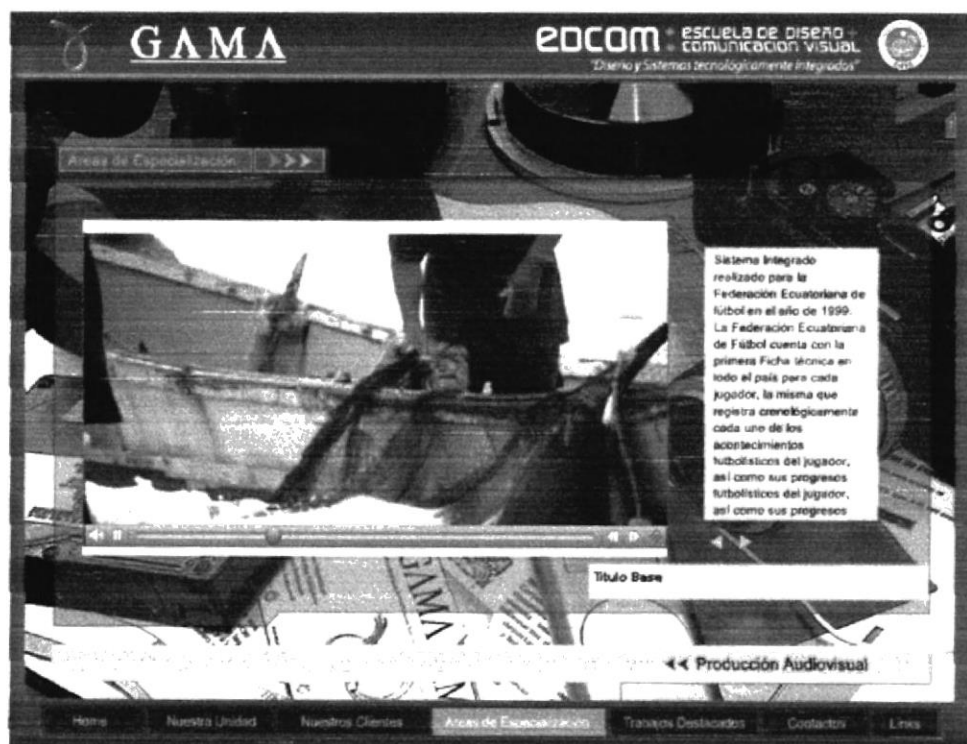


Fig. 3.42 Página Creación y Edición de videos Institucionales y Documentales (Desplegada)

3.4.4.2 Cobertura de Eventos

En esta página se presentan los eventos que han sido cubiertos por el departamento de GAMA, al dar clic sobre alguna de los detalles (Ver Fig. 3.43), se presentara un video de lo que se hizo en el evento elegido.



Fig. 3.43 Página Cobertura de Eventos

3.4.4.3 Fotografía

En esta página se muestran las clases de Servicios fotográficos que se prestan tanto como fotos de modelos, fotos publicitarias, etc.

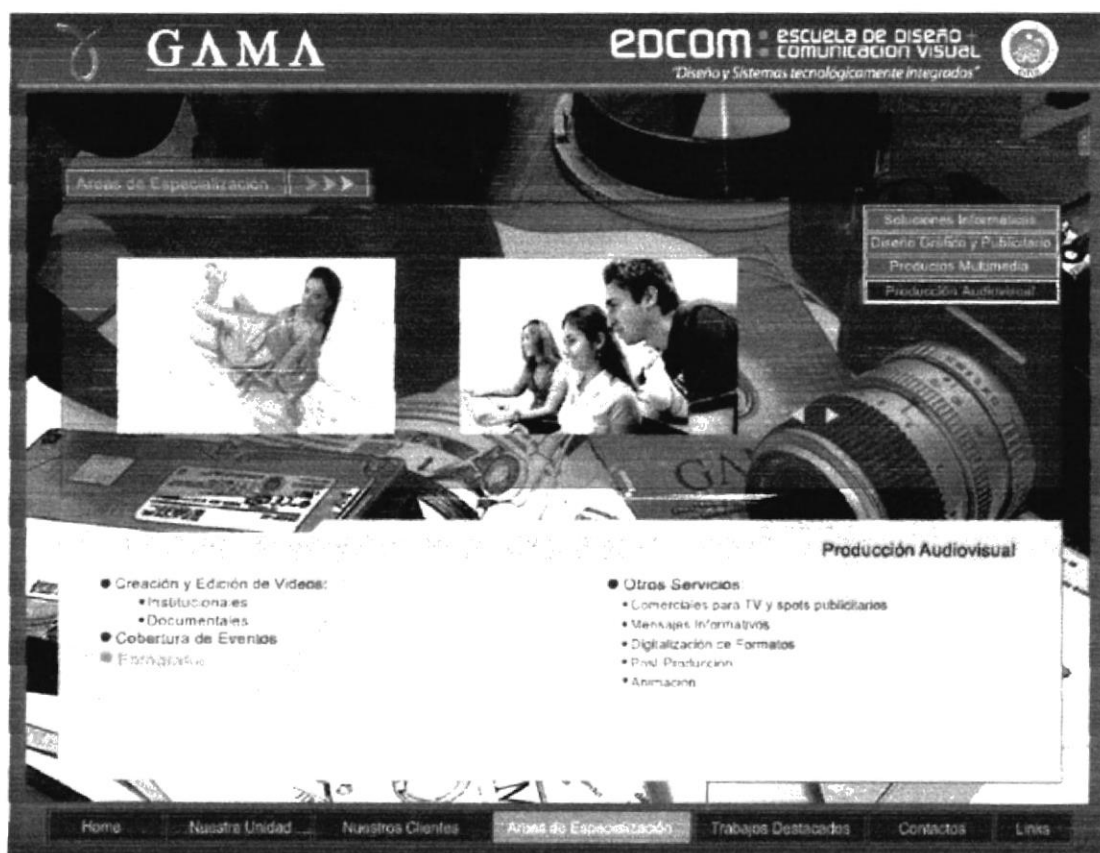


Fig. 3.44 Página de Fotografía.



3.4.4.4 Otros servicios

Estos Otros Servicios son:

3.4.4.4.1 Comerciales para TV y Spots Publicitarios

En esta página se muestra el beneficio que se va a dar al crear un comercial para TV o un spot publicitario.

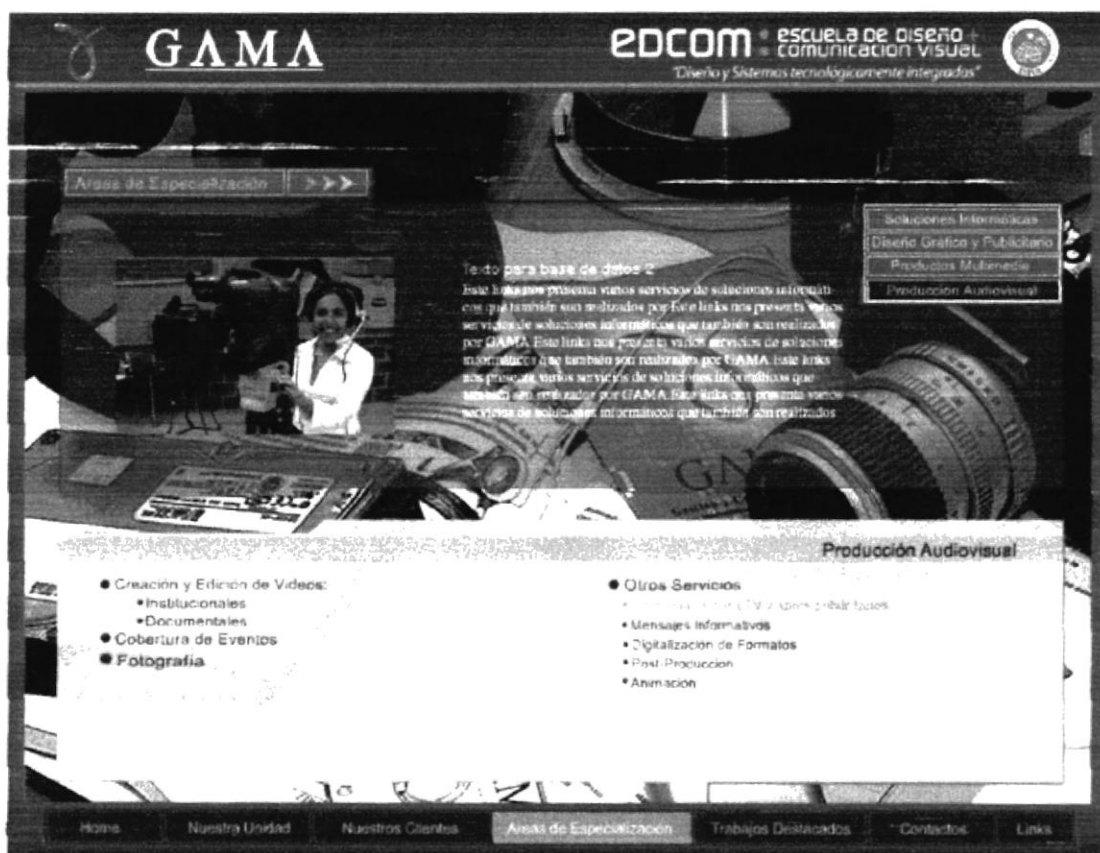


Fig. 3.45 Página de Comerciales para TV y Spots Publicitarios

3.4.4.4.2 Mensajes Informativos

En esta página se especifica cual es el servicio a brindarse con un mensaje informativo y cuales son los beneficios que se ganan al tener uno en los medios audiovisuales.

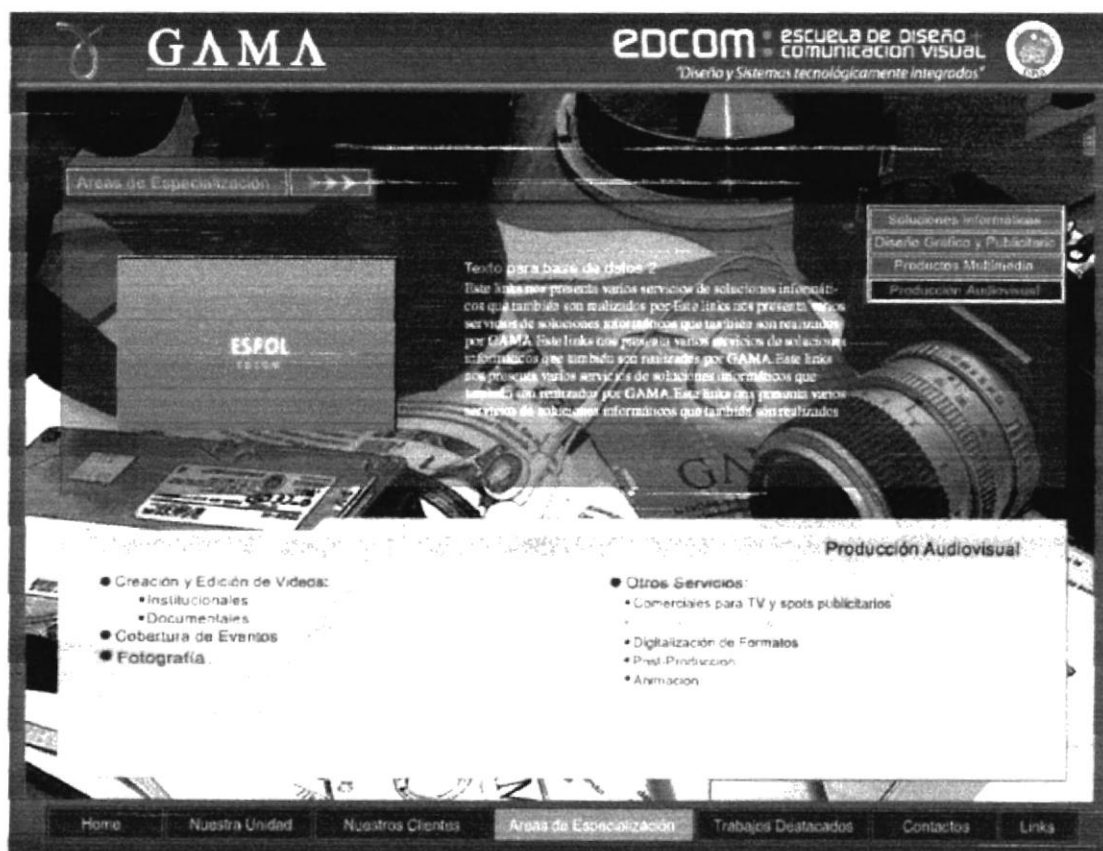


Fig. 3.46 Página de Mensajes Informativos

3.4.4.4.3 Digitalización de Formatos

En esta página se especifica cual es el servicio que es una digitalización de formatos, para que se puede utilizar esto y cuales son los beneficios de pasar de un formato antiguo a uno más moderno y con mayores ventajas.



Fig. 3.47 Página de Digitalización de Formatos

3.4.4.4 Postproducción

En esta página se especifica cual es el servicio de postproducción que presta el departamento de GAMA y también cuales son sus beneficios.

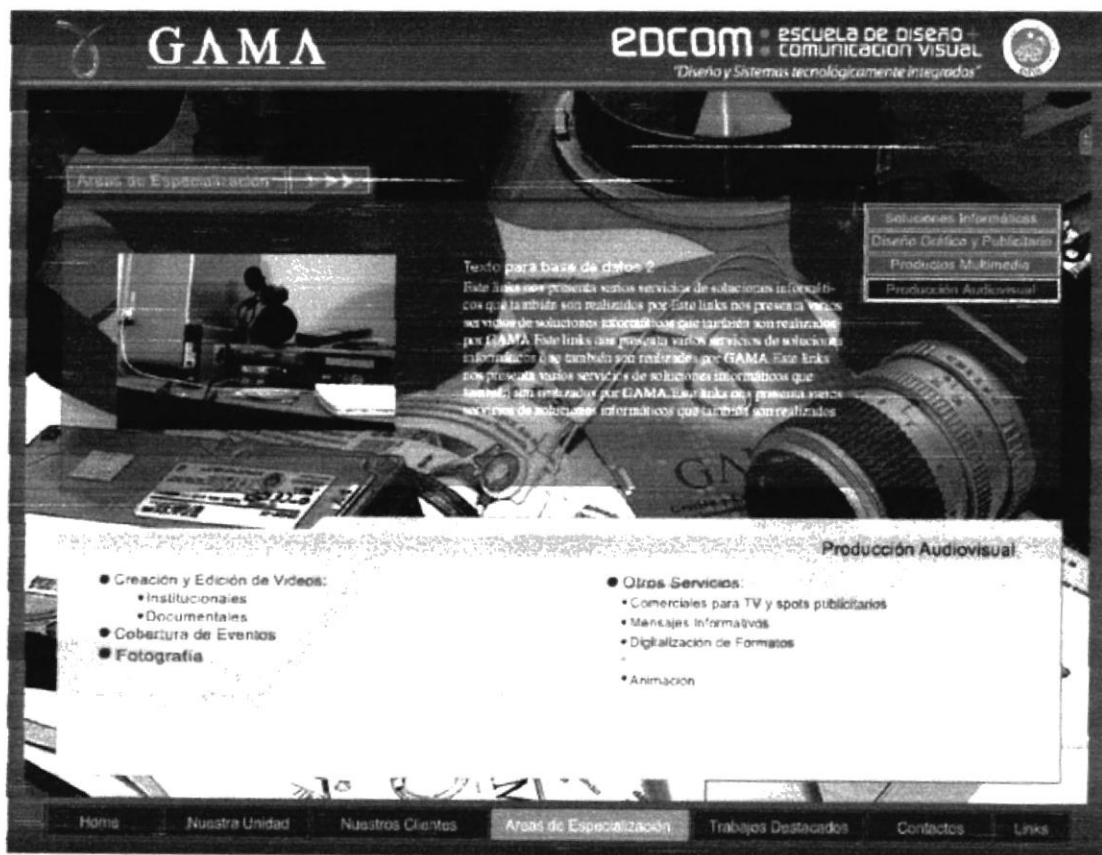


Fig. 3.48 Página de Postproducción

3.4.4.4.5 Animación

En esta página se especifica el servicio de animación que se puede dar a nuestros clientes y damos a conocer los beneficios que se tendrían al tener una animación en algún medio comunicacional.

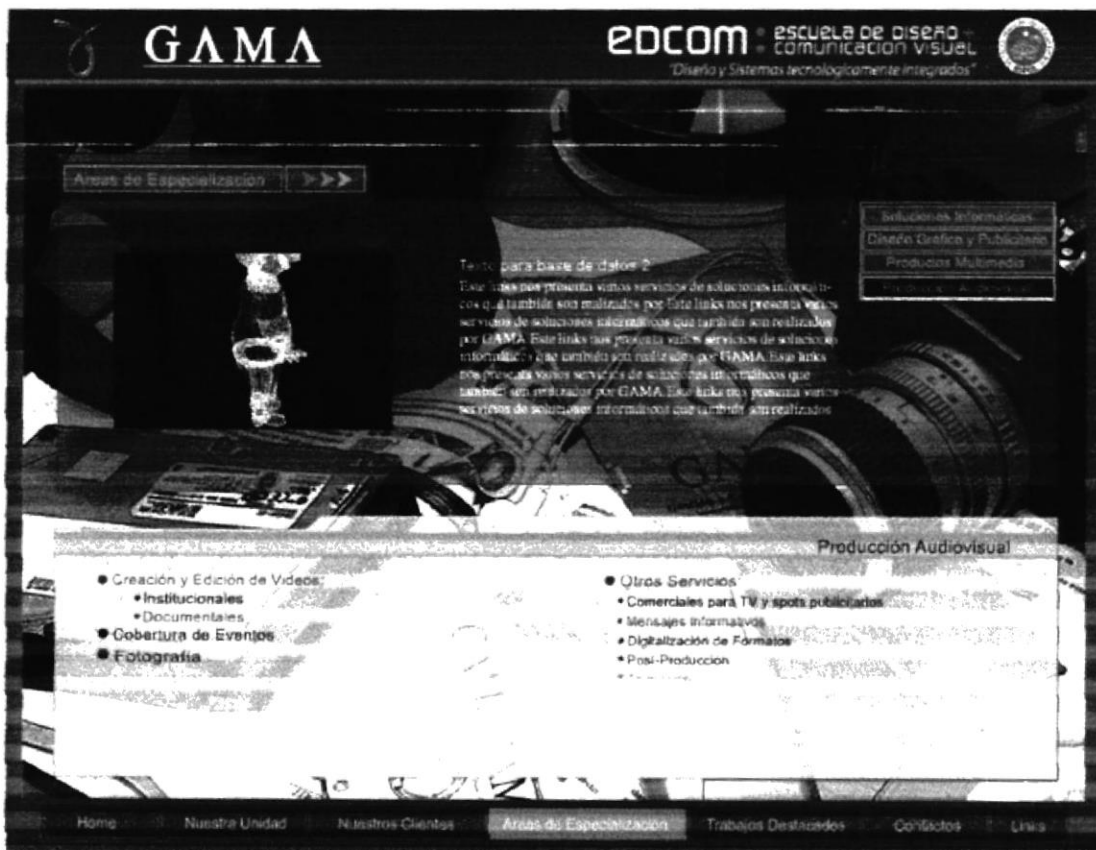


Fig. 3.49 Página de Animación

3.5 TRABAJOS DESTACADOS

La sección TRABAJOS DESTACADOS funciona de la siguiente manera:

1. Al dar clic sobre el botón Trabajos Destacados ingresaremos a esta página.
2. Se desplegará una ventana llamada Trabajos Destacados y de esta aparecerá un sub-menú con siete opciones de trabajos en la parte inferior del Sitio Web y también en este mismo lugar se encontrará un botón de Descarga de Reel.
3. Al dar clic sobre cualquiera de éstas opciones se mostrará del lado superior del Sitio una imagen en detalle de ese trabajo, con su cuadro de texto el cual tendrá una explicación del porque fue creado.(Ver Fig. 3.51)



Fig. 3.50 Página de Trabajos Destacados.

Nota: Al dar clic sobre el botón de Descarga Reel se abrirá una pantalla la cual indicará en que parte de su equipo quiere guardar el Reel.

3.5.1 Federación Ecuatoriana de Fútbol (FEF)

En esta página se detalla el Sistema realizado a la Federación Ecuatoriana de Fútbol, y también se explica porqué este trabajo fue escogido como destacado, y cual es la importancia y el beneficio que esta dando a sus usuarios.



Fig. 3.51 Página Federación Ecuatoriana de Fútbol.

Nota: Esta página solo se mostrará una imagen en detalle y un cuadro de texto el cual indicará sus beneficios, en la parte inferior se encontrarán las otras opciones de los trabajos destacados siempre visibles.

3.6 CONTACTOS

La sección CONTACTOS funciona de la siguiente manera:

1. Al dar clic sobre el botón Contactos ingresaremos a esta página.
2. Se desplegará una ventana en la parte superior de la página en la cual del lado izquierdo saldrá una lista de las personas que trabajan en GAMA.(Ver Fig. 3.52)
3. Al dar clic sobre cualquiera de estos nombres se desplegará otra ventana donde se encontraran los datos personales de la persona que halla elegido como son, su cargo o especialización, su teléfono, celular y e-mail.(Ver Fig. 3.53)

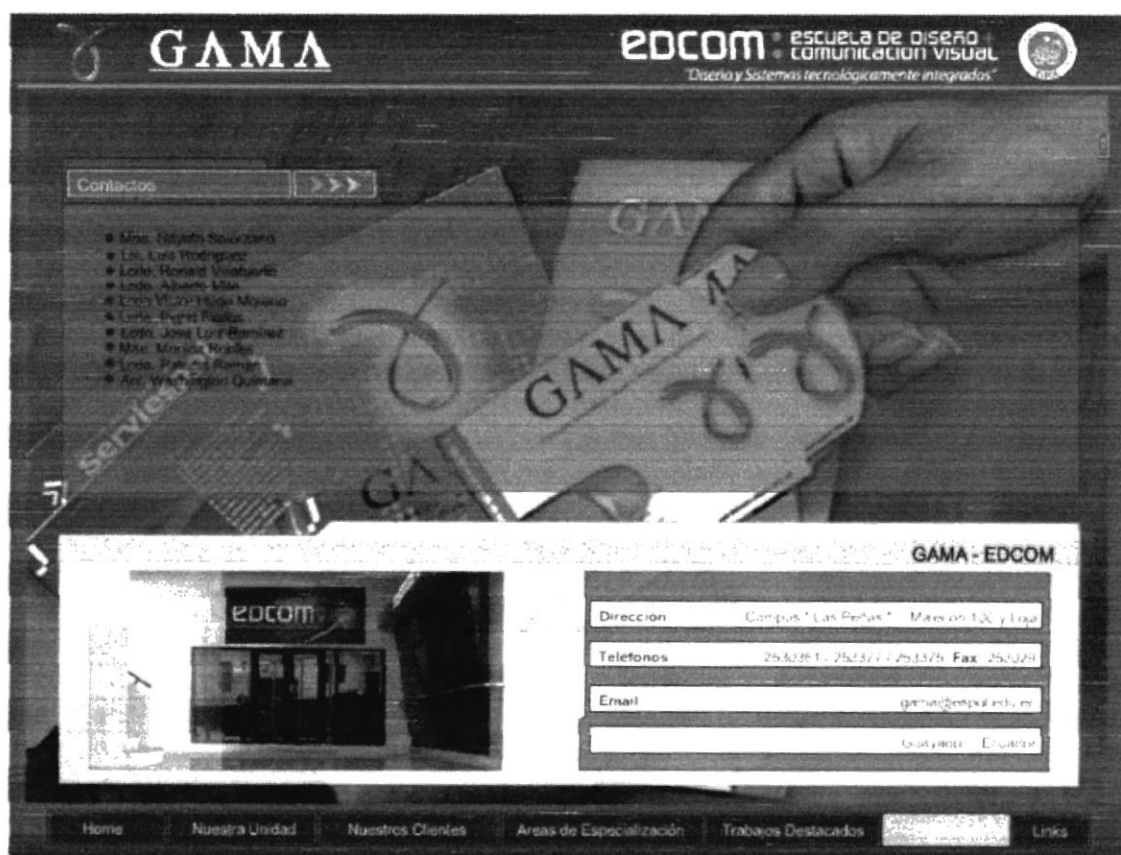


Fig. 3.52 Página de Contactos.

Nota: En el lado inferior aparecerá todo el tiempo un Banner animado con imágenes de las instalaciones y también se mostrarán los datos del departamento GAMA como su dirección, teléfono y e-mail.

3.6.1 Mba. Nayeth Solórzano

En esta página se encuentran los detalles de la Directora encargada de EDCOM.

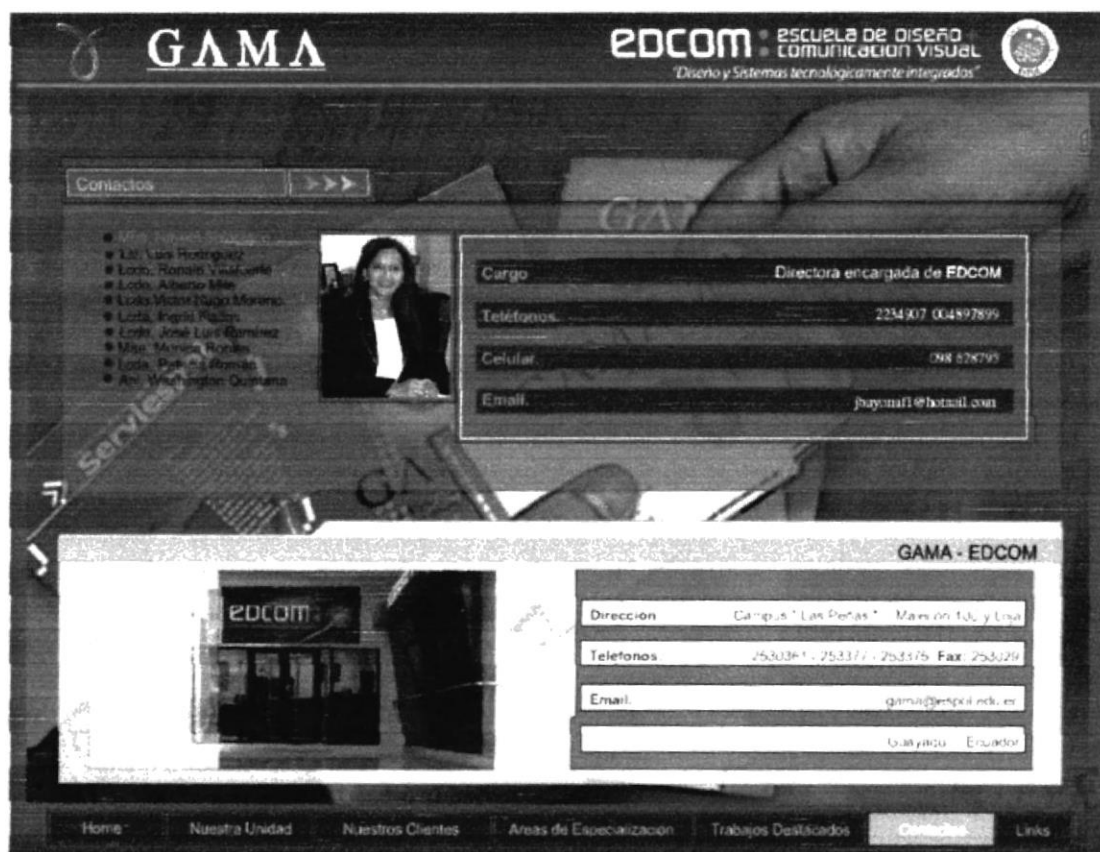


Fig. 3.53 Página Contactos (Mba. Nayeth Solórzano).

Nota: Al dar clic sobre la dirección del e-mail de cualquiera de los contactos, está me llevará a una ventana, la cual me permitirá enviarle un correo electrónico a la persona que halla elegido.

3.7 LINKS

La sección LINKS funciona de la siguiente manera:

1. Al dar clic sobre el botón Links ingresaremos a esta página.
2. Se desplegará una ventana llamada Links de esta saldrá un sub menú con dos opciones en el lado inferior derecho de la pagina. (Ver Fig. 3.55)
3. Al dar clic sobre cualquiera de estas opciones nos llevara al Sitio Web que hallamos escogido.



Fig. 3.54 Página de Links.



Fig. 3.55 Botones Links

Nota: En estos momentos se encuentran dos links a los que podemos entrar desde nuestra página estos son:

- www.espol.edu.ec
- www.edcom.espol.edu.ec



ANEXO A

ACERCA DE
INTERNET



A. ACERCA DE INTERNET

A.1 INTERNET

Internet es una red de redes a escala mundial de millones de computadoras interconectadas con el conjunto de protocolos TCP/IP. También se usa este nombre como sustantivo común y por tanto en minúsculas para designar a cualquier red de redes que use las mismas tecnologías que la Internet, independientemente de su extensión o de que sea pública o privada.

Por medio del cuál un usuario en cualquier computadora que tenga los permisos apropiados, puede acceder a la información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

Sistema mundial de redes de computadoras interconectadas. Fue concebida a fines de la década de 1960 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos; más precisamente, por la ARPA (Advanced Research Projects Agency). Se la llamó primero ARPANET y fue pensada para cumplir funciones de investigación que permitiera a los investigadores en un Campus poder comunicarse a través de los sistemas de cómputo con investigadores en otras Universidades. Su uso se popularizó a partir de la creación de la World Wide Web. Actualmente es un espacio público utilizado por millones de personas en todo el mundo como herramienta de comunicación e información.

Hoy en día, el Internet es un medio de comunicación pública, cooperativa y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de personas en el mundo entero. Físicamente, el Internet usa partes del total de recursos actualmente existentes en las redes de telecomunicaciones. Técnicamente, lo que distingue al Internet es el uso del protocolo de información llamado TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

A.2 EVOLUCIÓN

La Web nació alrededor de 1989 a partir de un proyecto del CERN, en el que Tim Berners-Lee construyó el prototipo que dio lugar al núcleo de lo que hoy es la World Wide Web. La intención original era hacer más fácil el compartir textos de investigación entre científicos y permitir al lector revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo. Un sistema de hipertexto enlazaría todos los documentos entre sí para que el lector pudiera revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo. El nombre original del prototipo era "Enquire Within Upon Everything".

La funcionalidad elemental de la Web se basa en tres estándares: El Localizador Uniforme de Recursos (URL), que especifica cómo a cada página de información se asocia una "dirección" única en donde encontrarla; el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP), que especifica cómo el navegador y el servidor intercambian información en forma de peticiones y respuestas, y el Lenguaje de Marcación de Hipertexto (HTML), un método para codificar la información de los documentos y sus enlaces. Berners-Lee dirige en la actualidad el World Wide Web Consortium, que desarrolla y mantiene estos y otros estándares que permiten a los ordenadores de la Web almacenar y comunicar todo tipo de información.

El programa inicial del CERN, "www", sólo presentaba texto, pero navegadores web posteriores, como Viola de Pei Wei (1992) añadieron la capacidad de presentar también gráficos. Marc Andreessen de NCSA presentó un navegador web llamado "Mosaic para X" en 1993 que disparó la popularidad de la Web entre principiantes. Andreessen fundó Mosaic Communications Corporation (hoy Netscape Communications), añadiendo características adicionales como contenido dinámico, música y animación que están incluidas en los modernos navegadores. A menudo la capacidad de los navegadores y servidores avanza mucho más rápido que los estándares, con lo cual es habitual que las características más nuevas no funcionen en todas las máquinas, impidiendo la accesibilidad universal.

El imparable avance técnico de la WWW permite hoy incluso servicios en tiempo real como webcasts, radio Web y webcams en directo.

Una de las tecnologías en constante evolución en el mundo de la WWW es Flash, un formato registrado por la compañía Macromedia que aportan un gran dinamismo a las webs. El lenguaje de scripting que usan, Actionscript, goza de un gran potencial que abarca desde la aplicación visual hasta la interactividad con el servidor, va abriéndose paso entre los grandes lenguajes de la programación Web del lado del cliente.

Otro avance importante fue la plataforma Java, de Sun Microsystems, que permitió a las páginas Web incluir pequeños programas (llamados applets) que se ejecutan en la máquina del cliente y mejoran la presentación y la interactividad.

La Web ha crecido hasta arrinconar otras formas de comunicación anteriores, como los tableros electrónicos (BBS), los servicios de noticias (News), el Gopher, los buscadores de documento (Archie) y ha mantenido cierta convivencia con el protocolo de transferencias de ficheros (FTP) y los protocolos de correo electrónico: SMTP, POP3 e IMAP, etc.

La W3C es el organismo que regula los estándares Web, necesario para asegurar así el acceso universal a la información. Aun así, hay quien ignora estos estándares dando lugar a páginas Web que solo se ven bien con uno o unos pocos navegadores concretos.

A.3 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA TECNOLOGÍA

El explorador Web Internet Explorer permite descubrir todas las posibilidades que ofrece Internet.

- Privacidad

Internet Explorer 6 dispone de muchas características nuevas y mejoradas que simplifican las tareas que se realizan diariamente en el Web y, al mismo tiempo, le ayudan a mantener la privacidad de la información personal.

- Flexibilidad

En la última versión de Internet Explorer se han tomado medidas para mejorar la flexibilidad del explorador Web. Ahora podrá disfrutar del Web exactamente como desea, gracias a nuevas funciones de exploración que incluyen la barra multimedia y el cambio automático del tamaño de las imágenes.

- Confiabilidad

Internet Explorer 6 mejora la confiabilidad de Internet Explorer y ofrece una exploración más estable y sin errores. Los nuevos servicios de recopilación de errores ayudan a identificar los posibles problemas que se deberán corregir en futuras actualizaciones de las tecnologías Windows para Internet

Harward

La velocidad y tipo de procesador puede utilizar una computadora de tipo mínimo Pentium II o en adelante, ya que la velocidad de la misma es importante a la hora de estar en Internet.

Disco Duro

A más del espacio que ocupa sus programas, debe haber un espacio mínimo sin utilizar para que funcione adecuadamente sin dar problemas.

Monitor

El Internet se encuentra en su mayor parte diseñado en interfase gráfica por lo que le recomendamos un monitor SVGA.

Módem

Dispositivo de comunicación mediante la línea telefónica. Se recomienda un MODEM mínimo de 14.400 bps. A mayor velocidad, más efectiva será la conexión con Internet, siempre y cuando el sistema telefónico soporte y ayude a la velocidad.

Software

Si su computador tiene Windows 98, este ya tiene incluido el programa de Internet Explorer, en caso de no tenerlo puede instalar otro navegador que exista en el mercado.

¿Cómo conectarse a Internet?

Para conectarse son necesarios ciertos elementos:

1. **Módem o una tarjeta de comunicaciones**, será el hardware básico para poder conectarse con otros ordenadores de Internet.
2. **Línea de comunicaciones**, habitualmente una línea telefónica convencional o un servicio de banda ancha como se está imponiendo en la actualidad.
3. **Software para conectar el ordenador**, el cual utilizaremos para comunicarnos con otros ordenadores y usar los servicios de Internet.
4. Esta comunicación de ordenadores se basa en un idioma común, un protocolo de comunicaciones denominado **TC/IP**.
5. Un proveedor de servicios de Internet. Generalmente es una empresa privada, y es quién realmente nos conecta a Internet a través de uno de sus ordenadores.

A.4 NAVEGACIÓN CON INTERNET EXPLORER

La herramienta o programa que vamos utilizar para navegar por Internet es el navegador que forma parte de los diferentes sistemas operativos, llamado Internet Explorer.

Para abrir o poner en marcha nuestro navegador tenemos varias posibilidades. La primera consiste en hacer doble clic sobre el icono que se encuentra en el escritorio o también a través de la estructura de menús que se despliegan a partir del botón INICIO en la parte inferior izquierda de nuestro computador como se usa habitualmente.

A.5 NAVEGADORES

1. Amaya
2. Internet Explorer
3. Konqueror
4. Mozilla
5. Mozilla Firefox
6. Netscape Navigator
7. Opera
8. Safari
9. Lynx

¿Qué explorador utiliza?

Para averiguar qué explorador utiliza:

1. Vaya a los elementos de menú en la parte superior de la ventana del explorador.
2. Seleccione el elemento Ayuda en el menú.
3. Seleccione Acerca de Internet Explorer o Acerca de Netscape para ver el nombre y la versión del explorador.

Si utiliza un explorador que no sea una versión completa de Internet Explorer o Netscape, busque opciones de menú similares a Ayuda.

A.6 BOTONES ESTÁNDARES

BOTONES	DESCRIPCIÓN
ATRÁS O ADELANTE  Atrás ▾ 	Estos botones permitirán retroceder-avanzar, a la página anterior o posterior de una manera rápida.
DETENER 	Este botón nos servirá para la detención de la búsqueda de un website o una dirección electrónica.
ACTUALIZAR 	Al presionar este botón se volverá a cargar o actualizar la página que se encuentra en el Website.
INICIO 	Este botón también se lo conoce como home y sirve para ir directamente al home desde cualquier lugar del website que se encuentres.
BUSQUEDA  Búsqueda	Es una buscador, que al ingresar una palabra o frase, ira a buscar en el Internet.
FAVORITOS  Favoritos	Este botón guarda y ordena los website que desees, en las diversas carpetas que tiene esta opción.
HISTORIAL 	Con este botón se activara una columna en el lado izquierdo de la pantalla y mostrará todos los sitios que han sido visitado en el dia, semana o mes.

CORREO 	Presionando este botón permite seleccionar cinco opciones de trabajo; Leer correos, nuevos mensajes, enviar un vínculo, enviar páginas, leer noticias.
IMPRIMIR 	Este botón envía hacer impresiones de las paginas que queramos o website que se encuentre en ese momento.

A.7 BARRAS

A.7.1 Barra de direcciones.

Es el espacio en el cual se digita el identificativo de una página Web o su URL directamente. En esta barra se va grabando todos los últimos sitios visitados por usted y en el lado derecho de la misma se encuentra el botón ir a, el cual se activa luego de escoger o digitar una dirección.

A.7.2 Barra de estado

Nos mantendrá informados de las tareas que esta realizando el Navegador. Así por ejemplo, tras indicar en la barra de direcciones la dirección de una página Web, nos ira informando desde el intento de conexión inicial hasta el momento en que la página Web se haya visualizado correctamente.

Barra de Menú

Nos ofrece toda la potencia del navegador. Es decir, desde ella podemos realizar tanto las tareas antes descritas, como otras muchas. Contiene las siguientes opciones:

Archivo

1. Sirve para ejecutar diversas operaciones con una página como abrirla en el navegador, ya sea que esté en el disco duro o que este en Internet, configurar una página para la impresión, ver sus propiedades y guardarla.
2. También es posible abrir archivos de otro tipo, como por ejemplo archivos de gráfico que obtenemos en Internet.

Edición

- Sirve para seleccionar una página entera o porciones de está, para copiar, cortar y pegar. O facilita buscar alguna palabra de algún título o oración.

Ver

- Tiene opciones de activar o desactivar barras de herramientas y cambiar el tamaño de las fuentes. Poder ver la página a pantalla completa o estándar como es usualmente.

Favoritos

- Permite agregar las páginas de nuestra referencia para que en otra ocasión poderlas ver solo dando clic en el nombre de la página que está en favoritos.

Herramientas

- Posee un sin número de opciones que nos permite configurar el Internet Explorer.

Ayuda

- Muestra la ayuda del navegador.

A.7.3 Servicios de Internet

Correo electrónico es la herramienta más antigua y a la vez más útil de Internet. A pesar de su aparente sencillez las prestaciones del correo electrónico son inmensas: mandar un mismo mensaje a tantas personas como queramos, con independencia que vivan en los lugares más alejados del planeta, sin separarnos del ordenador, en cuestión de segundos, con la posibilidad de añadir al mensaje archivos de texto, imágenes, etc. Todo por el precio de una llamada telefónica o una conexión por cable.

Lo primero que debemos conocer es el sistema de direcciones. Cada usuario tiene asignada una dirección única que impide cualquier tipo de confusión. Esta dirección suele adoptar la siguiente estructura:

[Usuario]@[Dominio]

Ej.: carlos@hotmail.com

El nombre del usuario puede ser cualquiera que escojamos (o que nos asignen) siempre que cumpla una serie de requisitos como no incluir espacios o acentos. En este caso no importan que se empleen mayúsculas o minúsculas. No pueden haber dos nombres de usuarios iguales en el mismo dominio, aunque bien puede haberlos en dominios distintos.

Ej.: carlos@hotmail.com

carlos@yahoo.es

La famosa @ (“arroba”) simplemente quiere decir que el nombre del usuario pertenece al dominio que le sigue.

El dominio indica la localización del usuario, más concretamente se refiere al ordenador en el cuál tiene su buzón de correos. Esto es importante, ya que los mensajes que mandamos desde nuestro ordenador a otro usuario no van a llegar directamente a su ordenador personal. Todos nuestros mensajes van a ir a nuestro proveedor de Internet, quién a su vez lo enviará al proveedor de nuestro destinatario. Dicho proveedor guardará el mensaje en un buzón electrónico personal hasta que el usuario se conecte y lo descargue a su propio ordenador.

Sus principales ventajas referentes a los sistemas tradicionales de transmisión de mensajes son:

Economía: enviar y recibir correo electrónico es gratis, una vez que estemos conectados podemos enviar todo el correo que queramos a cualquier parte del mundo sin ningún costo.

Versatilidad: el correo electrónico permite enviar cualquier tipo de archivo, no solo texto. Se pueden enviar archivos de imágenes, programas, etc.

Inmediatez: el correo electrónico tarda unos pocos segundos en llegar al buzón del destinatario, y además incordia como el teléfono: el destinatario no lee cuando el decida.

Sencillez y comodidad: es muy fácil de usar, y es igual de fácil enviar un mensaje a un destinatario que enviarlo simultáneamente a varios.

Para redactar un mensaje de correo electrónico no es necesario estar conectado en red, por lo que podemos dedicarle tiempo sin miedo a la factura telefónica.

Es más, se pueden redactar varios mensajes en una sesión y conectarse sólo unos segundos para evitarlos y recoger el correo de nuestro buzón. Existen programas específicos como el Pegasus o el Eudora, pero los más usados suelen ser las utilidades incluidas en los navegadores Microsoft Explorer y Netscape.

La estructura de un mensaje es simple: suele incluir varios campos como son el destinatario (que pueden ser varios), el remitente, el asunto (que es el título del mensaje) y el texto. Este suele ser breve, saltándose una gran parte de los convencionalismos del correo normal como membretes, direcciones, fechas, etc. Al fin podemos incluir, si queremos un archivo de firma con nuestros datos. También se pueden adjuntar archivos de cualquier tipo (texto, video, imágenes, sonido, programas, etc.).

A.7.4 Usenet. News (noticias)

El servicio de noticias, también llamado news, usenet o grupos de discusión, es el equivalente a un tablón de correo electrónico. Con el servicio de noticias, podemos suscribirnos a uno o miles de grupos que existen. Al suscribirnos recibiremos todos los

mensajes que la gente envié a ese grupo y nosotros mismos podemos enviar nuestros mensajes al grupo.

Los grupos de noticias son muy parecidos a las listas de correo, de hecho sirven para lo mismo: formar foros de discusión sobre un tema concreto. La diferencia es que en las listas de correo recibimos nuestros mensajes directamente en nuestro buzón, mientras que con las news tenemos que conectarnos a un servidor de noticias para extraer los grupos.

Las noticias tienen una caducidad. Para evitar la saturación de los discos duros de los servidores de news, las noticias permanecen durante un tiempo y luego son eliminadas. El tiempo de vida de una noticia es del orden de una o dos semanas.

A.7.5 FTP (File Transfer Protocol)

FTP es un Protocolo de Transferencia de Archivos (File Transfer Protocol), el cuál permite la copia (Transferencia) de programas, textos y archivos varios de una computadora a otra dentro de Internet.

Aunque algunos lugares permiten “subir” (UpLoad) archivos, casi siempre lo que se hace es “bajar” (DownLoad) los archivos, es decir copiarlos de la computadora (Lugar FTP) a nuestra computadora local.

No se puede acceder a un ordenador a no ser que tenga el permiso necesario para hacerlo, es decir, sino se tiene un identificador de usuario (nombre de cuenta) y una palabra de clave.

Pero existe una forma que permite el acceso sin cumplir este requisito: el FTP anónimo. El administrador del sistema crea una cuenta especial denominada “anonymous” y como la palabra clave se pondrá la dirección de correo electrónico o el nombre. Una vez dentro, el visitante puede moverse por la parte del árbol de directorios que el servidor deja visible a los “anónimos”, y traerse o llevar los archivos que considere oportuno.

El FTP anónimo es muy importante dentro de Internet. Mediante este servicio podemos conseguir software de todo tipo: versiones de prueba de programas comerciales, imágenes de cualquier cosa, antivirus, incluso software para utilizar otros servicios de Internet.

A.7.6 Telnet

Su protocolo data de 1983, es el nombre del servicio que nos permite conectar nuestro ordenador local a un host remoto de Internet como si estuviéramos conectados directamente a ella. Equivale a tener una conexión desde nuestro ordenador, actuando como Terminal, a una máquina UNIX. La forma de invocar este servicio puede variar según el programa que estemos utilizando. En general, siempre tendremos que indicar en algún sitio la dirección del host remoto al que nos queremos conectar.

No solo es posible si se conoce la identificación del usuario (User-ID) y la palabra clave, o sea que el usuario tiene que estar registrado en el ordenador-host correspondiente.

Después de la conexión se abre una "shell-Unix" (demanda de entrada) y entonces es posible trabajar en el host remoto.

A.7.7 Word Wide Web (www)

La World Wide Web, la Web o WWW, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza una aplicación llamada navegador Web para extraer elementos de información (llamados "documentos" o "páginas Web") de los servidores Web (o "sitios") y mostrarlos en la pantalla del usuario. El usuario puede entonces seguir hiperenlaces que hay en la página a otros documentos o incluso enviar información al servidor para interactuar con él. A la acción de seguir hiperenlaces se le suele llamar "navegar" por la Web o "explorar" la Web. No se debe confundir la Web con Internet, que es la red física mundial sobre la que circula la información.

Del mismo modo que se puede distinguir entre "una intranet" (una inter-red) y "la Internet", uno puede referirse a "una Web" como un conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos, y "la Web", que es la enorme e interconectada Web disponible prácticamente en todos los sitios de Internet.

Se trata de proporcionarte un entorno gráfico amigable y amistoso, con el que acceden a servicios, bases de datos y otros recursos multimedia, disfrutando de gráficos alucinantes y sonido digital. Con e Web podrás acceder a bibliotecas, buscar información sobre realidad virtual, escuchar a tus grupos de música preferida, comprar compactos y una inmensa cantidad de servicios difícilmente imaginables.

A.7.8 URL

El URL incluye por sistema tres elementos: el protocolo usado para acceder al documento (usualmente el HTTP), el nombre del ordenador que contiene el documento (servidor), y la localización del documento en la memoria del ordenador, expresada en forma de secuencia de directorios. Esquemáticamente sería:

[Protocolo]: // [Servidor] / [Directorio(s)] / [Documento]

Ej.: <http://www.cica.es/aliens/dfprus/farma.htm>

Un servidor es un equipo informático conectado a la Red. A todo servidor le corresponde una dirección IP (Internet Protocol), que consta de una serie de cifras separadas por puntos (por ejemplo: 140.214.4.34), difícil de recordar por la memoria humana. Por eso se recurre al DNS (Domain Name System), que permite asignar nombres significativos a los distintos componentes de la red ya que el los traduce a su correspondiente dirección IP.

Cada "dominio" representa una unidad dentro de Internet a la que le corresponde un nombre. Este nombre se estructura de una forma jerárquica, de derecha a izquierda y de mayor a menor nivel. En nuestro ejemplo, www.cica.es, el primer nivel correspondiera al dominio "es" que acoge a múltiples dominios de segundo nivel localizados en España; así "cica" sería un dominio de segundo nivel, perteneciente al Centro Informático Científico de Andalucía. La expresión "www" o alguna similar suele referirse al ordenador que hospeda la página.

Entre los dominios de primer nivel los hay de dos tipos: los de dos letras, correspondientes a países y los dominios especiales de tres letras.

La última parte del URL indica el nombre y localización del documento dentro del ordenador siguiendo una estructura de directorios.



GLOSARIO

1. GLOSARIO

B

Barra de menú

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.

C

Clic

Acción de presionar y soltar el botón del Mouse (ratón).

D

Doble clic

Acción de presionar y soltar 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 detalla la forma de uso de un sistema o pieza de hardware.

F

Fuente

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

H

Hardware

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

I

Internet

Red extensa constituida por una cantidad de redes pequeñas.

Internautas

Personas que se encuentran utilizando Internet.

Icono

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

Impresora

Local impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

Interfaz

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

F**Fuente**

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

U**Usuario**

Persona que utiliza una aplicación de servicio.

