

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
MULTIMEDIO PROMOCIONAL GAMA**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**YARITZA GONZÁLEZ
WALTER NOBOA ARÁMBULO
ANA MARIA SALAZAR MERCHÁN**

DIRECTOR

LSI. LUIS RODRIGUEZ VÉLEZ

AÑO

2006

AGRADECIMIENTO

...Un muy especial agradecimiento a Dios por caminar con nosotros...
Agradezco a mi madre que me apoyo siempre a mi hermana y amigos que siempre creyeron en nosotros y nos brindaron su compañía, fuerza y valor para seguir adelante, al Lpa. Ronald Villafuerte por arrimar su hombro al nuestro.

A quienes nos abandonaron y dejaron de creer por que así al final demostramos que con perseverancia, y paciencia seguimos caminando.



DEDICATORIA

Esto es un sueño cumplido gracias a Dios por la vida y las personas que pone en nuestros caminos gracias.



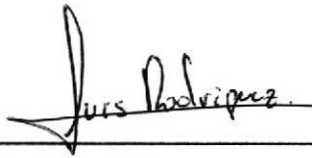
DECLARACIÓN EXPRESA

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).



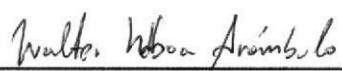
**FIRMA DEL DIRECTOR
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**



Lsi. Luis Rodríguez Vélez



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



Walter Noboa Arámbulo



Ana María Salazar Merchán



Yaritza González

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1.1.	INTRODUCCIÓN.....	1
1.2.	OBJETIVO DEL MULTIMEDIO PROMOCIONAL.....	1
1.3.	A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.4.	LO QUE DEBE CONOCER.....	1
1.5.	ACERCA DE ESTE MANUAL.....	2
1.6.	CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	2
1.6.1.	CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.....	2
1.6.2.	CONVENCIONES DEL MOUSE.....	2

CAPÍTULO 2

2.1.	AMBIENTE DE INSTALACIÓN.....	1
2.1.1.	INSTALACIÓN DE SOFTWARE QUICKTIME.....	1
2.2.	REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE.....	6
2.3.	REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE.....	6

CAPÍTULO 3

3.1.	NAVEGACIÓN.....	1
------	-----------------	---

CAPÍTULO 4

4.1.	OPERACIÓN DEL CD GAMA.....	1
4.2.	PANTALLA PRINCIPAL.....	2
4.2.1.	BOTÓN MENÚ ADICIONAL:.....	2
4.2.2.	CONTENIDO.....	4
4.2.3.	MENÚ PRINCIPAL.....	4
4.2.3.1.	Submenú.....	4
4.2.4.	PIE.....	5
4.3.	NUESTRA UNIDAD.....	5
4.3.1.	Quienes Somos.....	6
4.3.2.	Misión.....	6
4.3.3.	Visión.....	7
4.4.	NUESTROS CLIENTES.....	8
4.4.1.	Links.....	8
4.4.2.	Testimonio.....	9
4.5.	PRODUCTOS.....	9
4.5.1.	Soluciones Informáticas.....	11
4.5.2.	Multimedia.....	12
4.5.3.	Web.....	13
4.5.4.	Folletos y Libros.....	14
4.5.5.	Producción Audiovisual.....	15

4.6.	CONTACTOS	17
4.6.1.	Mba. Nayeth Solórzano	17
4.6.2.	Lsi. Luis Rodríguez	18
4.6.3.	Lpa. Ronald Villafuerte	18
4.6.4.	Lpa. Alberto Mite	19
4.6.5.	Lsi. Víctor Hugo Moreno	19
4.6.6.	Lsi. Ingrid Fiallos	20
4.6.7.	Lsi. José Luis Ramírez.....	20
4.6.8.	Mae. Mónica Robles.....	21
4.6.9.	Lsi. Patricia Román	21
4.6.10.	Anl. Washington Quintana	22

CAPÍTULO 5

5.1.	INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS.....	1
5.1.1.	PANTALLA DE WINDOWS	2
5.1.2.	VER EL CONTENIDO DE LA PC	2
5.1.3.	BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	3
5.1.4.	EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS	4

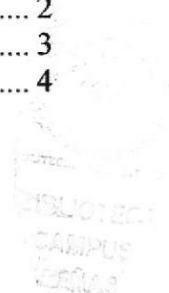


TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 2

Fig. 1 Icono Mi Pc	1
Fig. 2 Ventana de Mi Pc	2
Fig. 3 Menú de la unidad de CD Rom	2
Fig. 4 Archivos del CD GAMA	3
Fig. 5 Instalador del Quicktime	3
Fig. 6 Icono QuickTimeFullInstaller	4
Fig. 7 Ventana de bienvenida a Quicktime 6	4
Fig. 8 Ventana de contrato de licencia	4
Fig. 9 Ventana de directorio destino	5
Fig. 10 Ventana de finalizar la instalación	5

CAPÍTULO 3

Fig. 11 Intro	1
Fig. 12 Pantalla Principal del CD Promocional Gama	1

CAPÍTULO 4

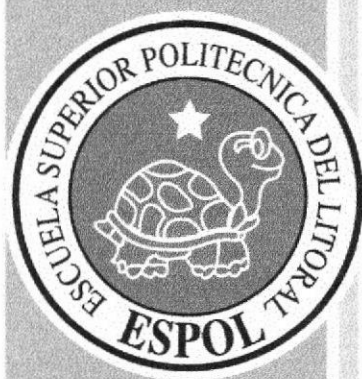
Fig. 13 Pantalla Principal	2
Fig. 14 Botón para abrir Menú Adicional	2
Fig. 15 Menú Adicional	3
Fig. 16 Botón audio	3
Fig. 17 Botón Web	3
Fig. 18 Botón salir	3
Fig. 19 Pantalla de confirmación	3
Fig. 20 Créditos	4
Fig. 21 Menú	4
Fig. 22 Submenú	4
Fig. 23 Pie	5
Fig. 24 Nuestra Unidad	5
Fig. 25 Pantalla Nuestra Unidad-Quienes somos	6
Fig. 26 Pantalla Nuestra Unidad-Misión	6
Fig. 27 Pantalla Nuestra Unidad - Visión	7
Fig. 28 Ventanas Flotantes	7
Fig. 29 Menú de nuestros clientes	8
Fig. 30 Pantalla Links-Federación Ecuatoriana de Fútbol	8
Fig. 31 Pantalla de testimonio	9
Fig. 32 Menú de productos	10
Fig. 33 Pantalla de folletos y libros	10
Fig. 34 Pantalla Soluciones Informáticas	11
Fig. 35 Pantalla de soluciones informáticas basadas en la Web (Sistema en línea)	11
Fig. 36 Pantalla de Productos Multimedia	12
Fig. 37 Pantalla de Productos Multimedia-Menú	12
Fig. 38 Pantalla de introducción a productos web	13

Fig. 39 Pantalla de Productos Web.....	13
Fig. 40 Pantalla de productos referentes a Folletos y libros.....	14
Fig. 41 Pantalla de productos de folletos y libros (tríptico)	14
Fig. 42 Pantalla de Producción Audiovisual.....	15
Fig. 43 Pantalla de Producción Audiovisual una vez escogido el video	15
Fig. 44 Menú del control reproductor.....	16
Fig. 45 Botón Play	16
Fig. 46 Botón Pausa.....	16
Fig. 47 Botón Stop.....	16
Fig. 48 Botón Avanzar.....	16
Fig. 49 Botón Retroceder.....	16
Fig. 50 Pantalla de contactos.	17
Fig. 51 Pantalla Contactos-Mba. Nayeth Solórzano.....	17
Fig. 52 Pantalla Contactos-Lsi. Luis Rodríguez.....	18
Fig. 53 Pantalla Contactos-Lpa. Ronald Villafuerte.....	18
fig. 54 Pantalla Contactos-Lpa. Alberto Mite.....	19
fig. 55 Pantalla Contactos-Lsi. Víctor Hugo Moreno.....	19
fig. 56 Pantalla Contactos-Lsi. Ingrid Fiallos.....	20
fig. 57 Pantalla Contactos-Lsi. José Luis Ramírez.....	20
fig. 58 Pantalla Contactos-Mae. Mónica Robles	21
fig. 59 Pantalla Contactos-Lsi. Patricia Román.....	21
fig. 60 Pantalla Contactos-Anl. Washington Quintana.....	22

CAPÍTULO 5

Fig. 61 Pantalla de Ayuda de Windows	1
Fig. 62 Contenido de Mi PC.....	3
Fig. 63 Buscando archivos o carpetas.....	4
Fig. 64 Explorando la PC	4





CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de cómo operar el Multimedia Promocional GAMA.

Con este manual, los usuarios podrán conocer el manejo, la navegación y el trabajo que ha venido realizando la ESPOL a través de GAMA así también las empresas que han confiado en sus servicios.

El CD GAMA permite:

- Mostrar y mantener la lista de clientes y contactos con datos actualizados
- Publicar ejemplos y proyectos de los trabajos realizados
- Mantener informado al público sobre los diferentes productos

1.2. OBJETIVO DEL MULTIMEDIO PROMOCIONAL

El Multimedia Promocional GAMA fue creado con el objetivo de informar a las personas acerca de los beneficios y servicios que ofrece la ESPOL a la comunidad.

1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado a todos los usuarios finales involucrados en la etapa de operación del Multimedia Promocional GAMA. Está dirigido a todo tipo de empresas y/o personas interesadas en conocer el alcance obtenido en proyectos informáticos que ha venido realizando el Área de Servicios de la ESPOL.



1.4. LO QUE DEBE CONOCER

Conocimientos mínimos que deben tener las personas:

- a) Conocimientos básicos de computación.
- b) El CD es auto-ejecutable con una interfaz sencilla para que el usuario no tenga ninguna complicación al navegar en el mismo.

En caso de no poder observar los videos, dentro del CD se encuentra el instalador del Quicktime Player. Más adelante se detalla los pasos para instalar el software.

1.5. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual detallará todo el contenido, que ha sido aplicado en todas las pantallas del multimedia promocional de GAMA. Y a su vez esta información servirá como guía para la actualización y/o modificación del Multimedia Promocional GAMA.

Este manual contiene diversas ilustraciones e instrucciones que el Usuario debe seguir paso a paso para poder manejar correctamente el Multimedia Promocional GAMA. Además incluye información adicional que servirá para orientar al Usuario sobre el correcto uso de la computadora.

1.6. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

1.6.1. CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1, 2, 3	Numeración de procedimientos paso a paso.
MAYÚSCULAS	Términos a resaltar por su importancia.

1.6.2. CONVENCIONES DEL MOUSE

Término	Significado
Señalar	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que se desea señalar.
Hacer clic	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
Clic derecho	Presionar el botón secundario del mouse y soltarlo inmediatamente.



CAPÍTULO 2

INSTALACIÓN



2.1. AMBIENTE DE INSTALACIÓN

El CD Multimedia GAMA es auto-ejecutable, es decir, que al ingresar el CD al computador correrá automáticamente.

La primera pantalla que aparece es la del Video Promocional o Intro. El usuario decidirá si desea verlo o no, ya que al presionar la tecla ENTER puede ingresar directamente al ambiente de la Pantalla Principal de GAMA.

En la pantalla de Productos de Producción Audiovisual se requiere el software llamado **QuickTime** para observar los videos.

En caso de no tener el **Quicktime** Player (necesario para ver los videos), dentro del CD podrá encontrar el instalador.

2.1.1. INSTALACIÓN DE SOFTWARE QUICKTIME

El Multimedia Promocional GAMA posee el instalador del reproductor de videos **QuickTime**, su instalación es sencilla, a continuación se detalla una serie de 11 pasos para la respectiva instalación, así podrá disfrutar del material promocional sin dificultad alguna.

1. Ingrese el CD en la unidad de CD ROM, luego de unos segundos aparecerá en su pantalla el Intro del Multimedia Promocional de GAMA.

2. Presione 2 veces (doble clic) sobre el icono de Mi Pc.

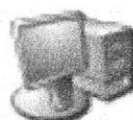


Fig. 1 Icono Mi Pc

3. Se abrirá una ventana que contiene las unidades de almacenamiento interno y externo. Debe hacer clic derecho sobre el icono de la unidad de CD ROM, ésto le mostrará un menú.

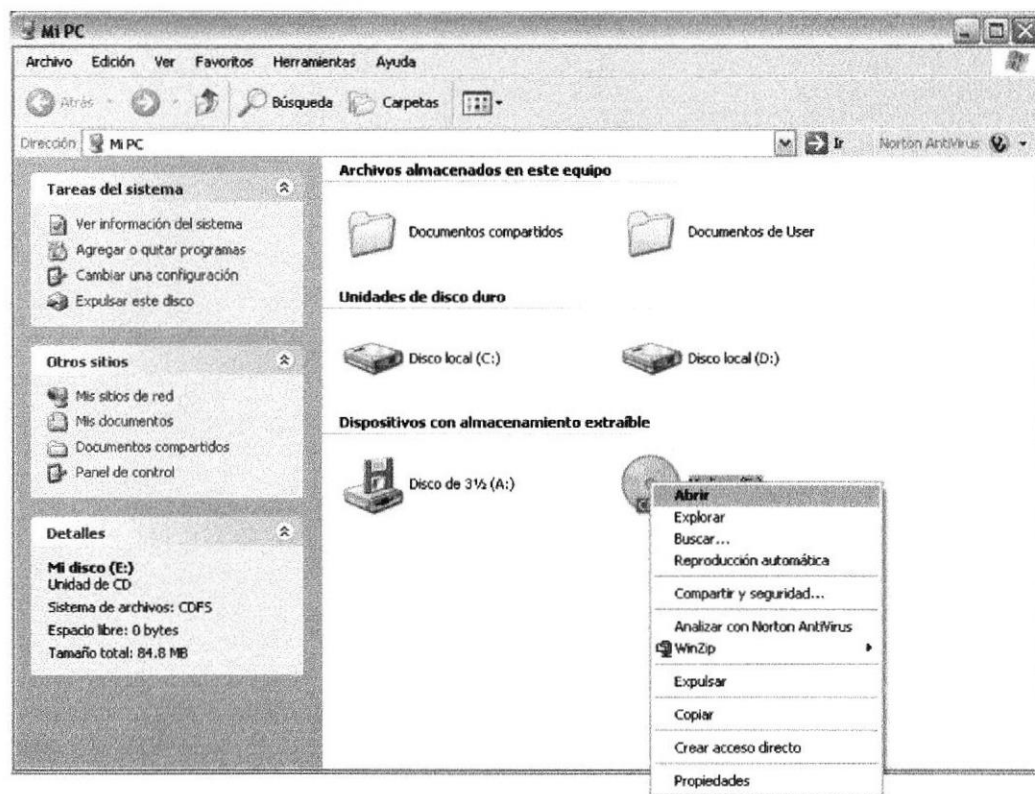


Fig. 2 Ventana de Mi Pc

4. En el menú, seleccione la opción Abrir.

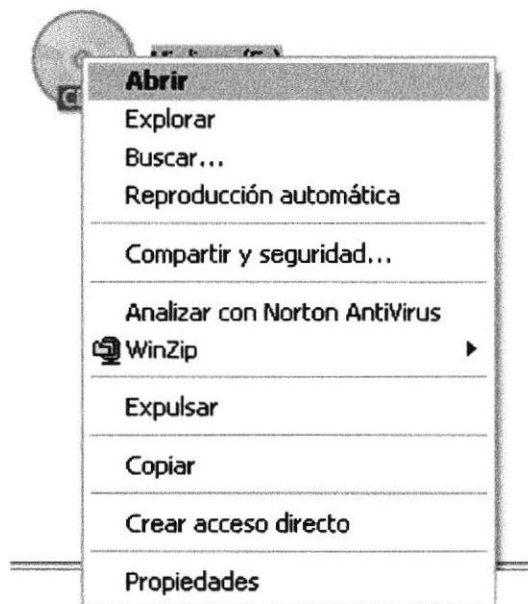


Fig. 3 Menú de la unidad de CD Rom

5. Dentro de la carpeta, se encuentran todos los archivos del CD Promocional. Debe hacer doble clic en la carpeta **QuickTimeInstaller**.



Fig. 4 Archivos del CD GAMA

6. Dentro de la carpeta QuickTimeInstaller se observan dos archivos.

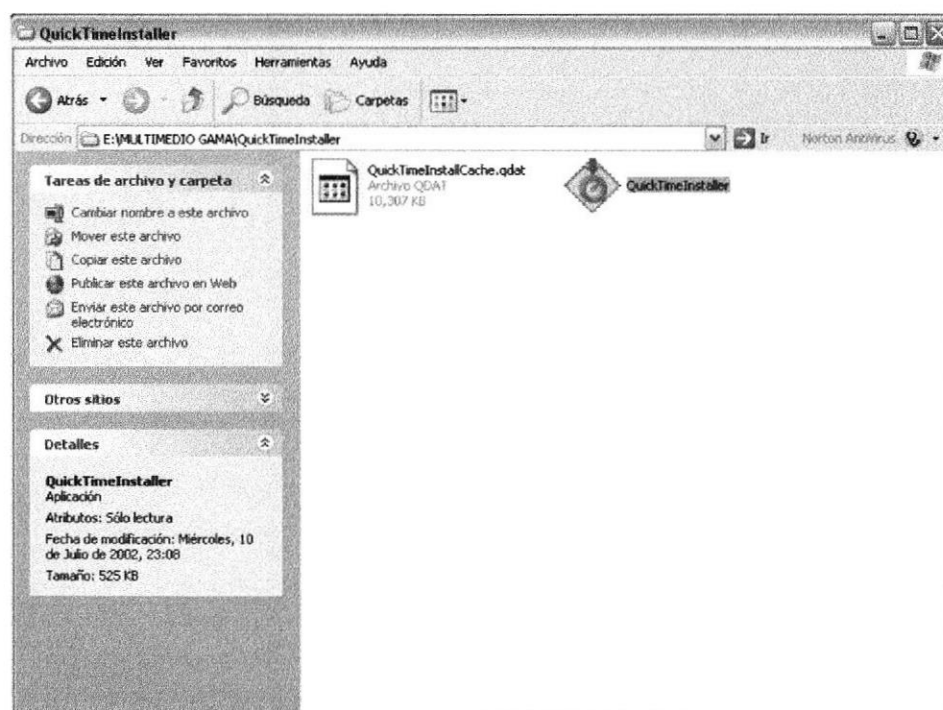


Fig. 5 Instalador del Quicktime

7. Dispóngase a realizar doble clic sobre el icono **QuickTimeFullInstaller**.



QuickTimeFullInstaller

Fig. 6 Icono QuickTimeFullInstaller

8. Inicie el proceso de instalación presionando el botón Next para continuar; y en la siguiente ventana la misma acción.



Fig. 7 Ventana de bienvenida a Quicktime 6

9. Seleccione el idioma para leer el contrato de licencia. Luego presione aceptar para continuar con la instalación.

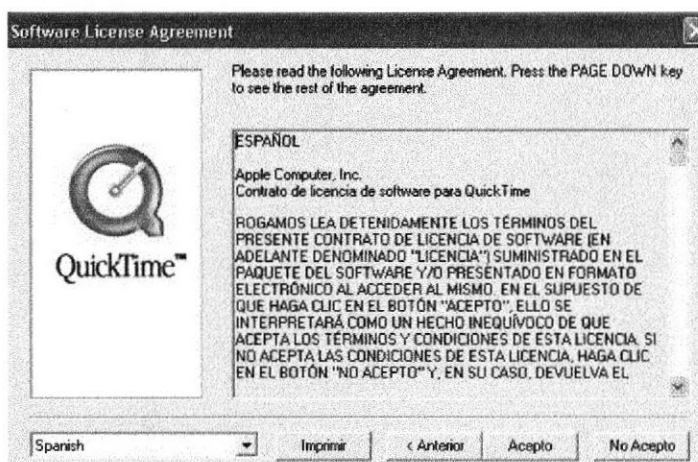


Fig. 8 Ventana de contrato de licencia

10. En esta ventana el directorio destino viene seleccionado, si desea, puede cambiarlo haciendo clic en la opción Browse, terminada esta acción, haga clic en Next para proseguir.

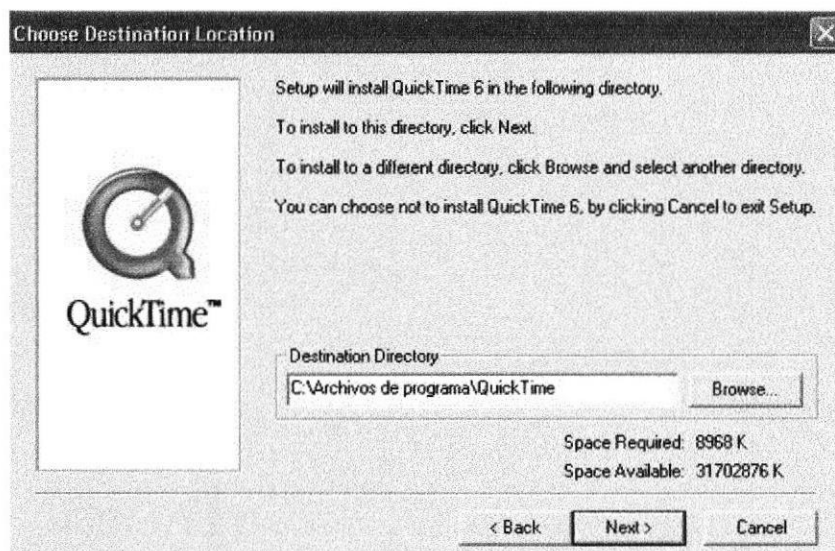


Fig. 9 Ventana de directorio destino

11. Una vez instalado el programa, una ventana pregunta si desea ver en pantalla un archivo de lectura acerca de Quicktime y si se desea ejecutar el reproductor. Si desea, puede hacerlo, sino, debe desactivar los casilleros que aparecen con un visto. Terminadas todas estos pasos, dispóngase a presionar el botón Close y habrá concluido con la instalación de Quicktime.

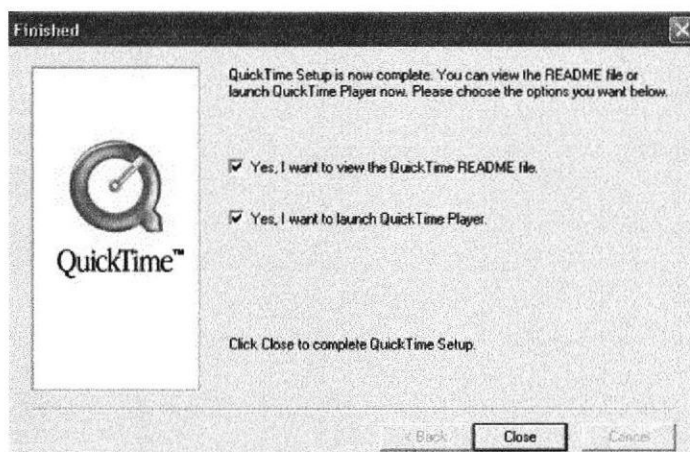
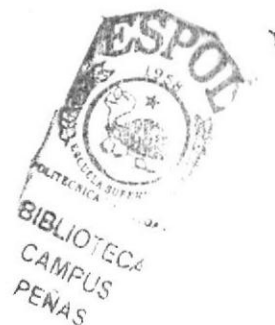


Fig. 10 Ventana de finalizar la instalación



2.2. REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE

Para obtener una normal ejecución del CD el usuario debe tener un computador que cumpla con los siguientes requerimientos.

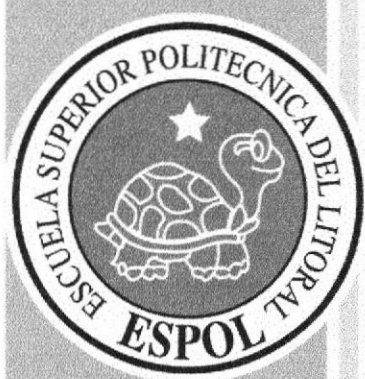
- PC
- Procesador Pentium IV de 2.Ghz
- Memoria RAM de 256 Mb
- Monitor Full Color de 800 x 600 px
- CD Rom 48X
- Kit multimedia
- Mouse
- Teclado

2.3. REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE

Para el correcto funcionamiento del CD sólo se necesita de:

- Windows 2000, XP, en adelante.
- Quicktime 7





CAPÍTULO 3

OPERACIONES

3.1. NAVEGACIÓN

El CD empieza con un Video Promocional o Intro, que tiene la duración de 1 minuto y 40 segundos; si usted lo prefiere al presionar la tecla ENTER puede saltar el Intro e ir directamente a la Pantalla Principal del CD.

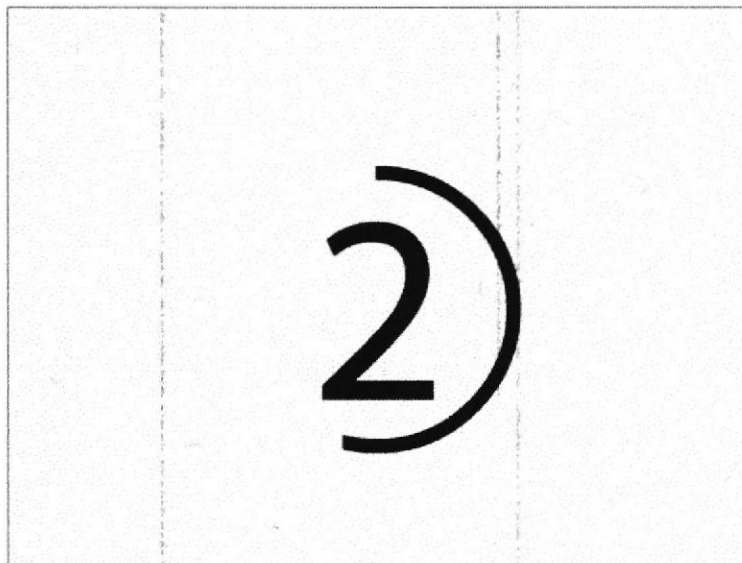


Fig. 11 Intro

Se presenta la Pantalla Principal del Multimedia GAMA.

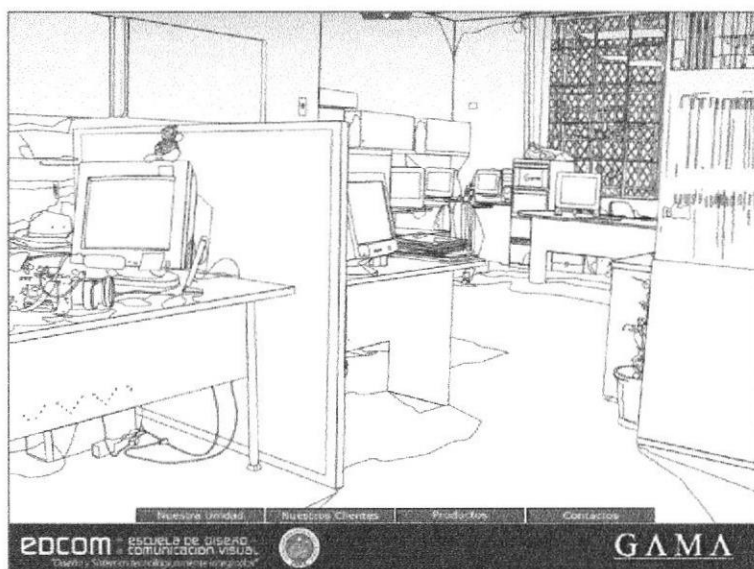
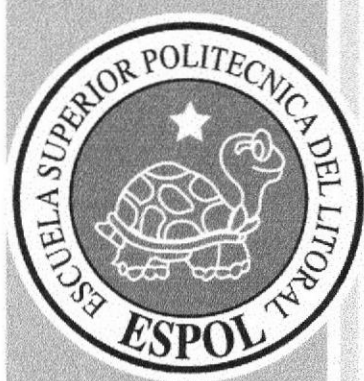


Fig. 12 Pantalla Principal del CD Promocional Gama.





4. CAPÍTULO 4

OPCIONES DEL CD

4.1. OPERACIÓN DEL CD GAMA

El Multimedia Promocional de Gama cuenta con las siguientes opciones:

- 4.2 PANTALLA PRINCIPAL
- 4.3 Nuestra Unidad
 - 4.3.1 Quienes Somos
 - 4.3.2 Misión
 - 4.3.3 Visión
- 4.4 Nuestros Clientes
 - 4.4.1 Links
 - 4.4.2 Testimonio
 - 4.4.2.1 Expoplaza
 - 4.4.2.2 Federación Ecuatoriana de Fútbol (FEF)
 - 4.4.2.3 Interagua
 - 4.4.2.4 Registrador de la Propiedad
 - 4.4.2.5 Sub-secretaría de Recursos Pesqueros
- 4.5 Productos
 - 4.5.1 Soluciones Informáticas
 - 4.5.2 Multimedia
 - 4.5.3 Web
 - 4.5.4 Folletos & Libros
 - 4.5.5 Producción Audiovisual
- 4.6 Contactos
 - 4.6.1 Mba. Nayeth Solórzano
 - 4.6.2 Lsi. Luis Rodríguez
 - 4.6.3 Lcdo. Ronald Villafuerte
 - 4.6.4 Lcdo. Alberto Mite
 - 4.6.5 Lcdo. Víctor Hugo Moreno
 - 4.6.6 Lcda. Ingrid Fiallos
 - 4.6.7 Lcdo. José Luis Ramírez
 - 4.6.8 Mae. Mónica Robles
 - 4.6.9 Lcda. Patricia Román
 - 4.6.10 Anl. Washington Quintana



4.2. PANTALLA PRINCIPAL

En la Pantalla Principal, se muestra la imagen de uno de los ángulos de la oficina de GAMA. La estructura permanece similar en todas las pantallas, lo que cambia es el contenido, según sea elegido por el usuario.



Fig. 13 Pantalla Principal

Detalle de los Literales:

- a) Menú Adicional
- b) Contenido
- c) Menú Principal
- d) Pie

4.2.1. BOTÓN MENÚ ADICIONAL:

Este botón permite desplegar un menú cuando el usuario lo estime conveniente.



Fig. 14 Botón para abrir Menú Adicional

Este menú contiene tres botones que se detallarán a continuación:

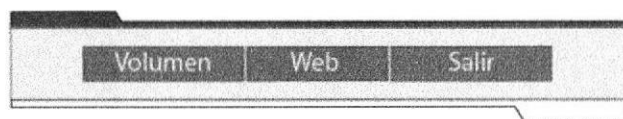


Fig. 15 Menú Adicional

Botón de Volumen:

Este botón permite apagar el audio de todo el CD o volverlo ha activar.



Fig. 16 Botón audio

Botón de Web:

Este botón permite conectarse con el *SITIO WEB GAMA* para ello es indispensable que se posea una conexión a Internet o por el contrario no se tendrá acceso.



Fig. 17 Botón Web

Botón de Salir:

Este botón permitirá desplegar una pantalla de confirmación, es decir si desea salir del CD o no.

Si la respuesta es: Cancelar, volverá a la última pantalla que visitó. Por el contrario si se desea Salir del Multimedia Promocional, se podrá observar los derechos reservados y los créditos, antes de cerrarse la aplicación.



Fig. 18 Botón salir

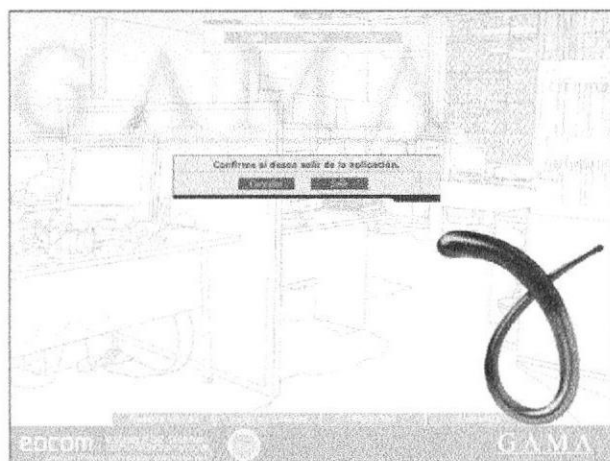
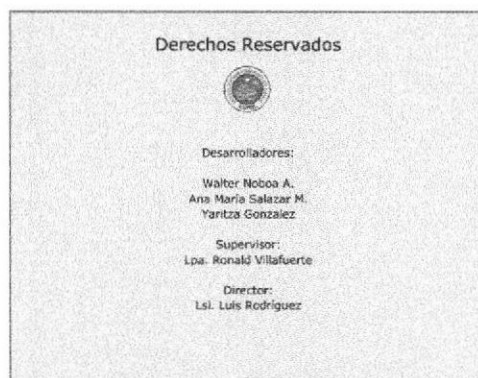


Fig. 19 Pantalla de confirmación

*Fig. 20 Créditos*

4.2.2. CONTENIDO

El contenido de la pantalla cambia de acuerdo a las opciones seleccionadas desde el Menú Principal.

4.2.3. MENÚ PRINCIPAL

Se encuentra en la parte central inferior de la pantalla, al pasar el puntero por alguno de los botones éstos cambian de color y se despliega un sub-menú, al hacerle clic en cualquier botón la imagen de la Pantalla cambiará dependiendo de la opción que elija.

*Fig. 21 Menú*

4.2.3.1. Submenú

El Submenú se despliega al pasar el mouse por cada una de las opciones del menú principal.

*Fig. 22 Submenú*

4.2.4. PIE

El pie está ubicado en la parte inferior de la pantalla, consta de:

- **Logo GAMA.-** El logo de GAMA, se encuentra de forma permanente, recordándole al usuario el nombre para crear posicionamiento. Se optó por sacar el icono de GAMA ya que sus colores originales, harían perder el estilo de la línea gráfica.
- **Isotipo EDCOM.-** Se utilizó el isotipo de la Escuela de Comunicación Visual y Diseño Gráfico, EDCOM recién creada para aprovechar la oportunidad de promocionarla.
- **Isotipo ESPOL.-** Da a GAMA la imagen de reconocimiento internacional.



Fig. 23 Pie

4.3. NUESTRA UNIDAD

Se detalla toda la información importante de GAMA con la ayuda de ventanas flotantes.



Fig. 24 Nuestra Unidad

4.3.1. Quienes Somos

En esta pantalla se muestra la identidad de GAMA a través de ventanas flotantes.

Una foto animada se despliega al hacer clic en un botón de flecha que se localiza en la parte inferior derecha de la ventana, del mismo modo se oculta. Todas las ventanas poseen imágenes que hacen referencia al tema tratado.

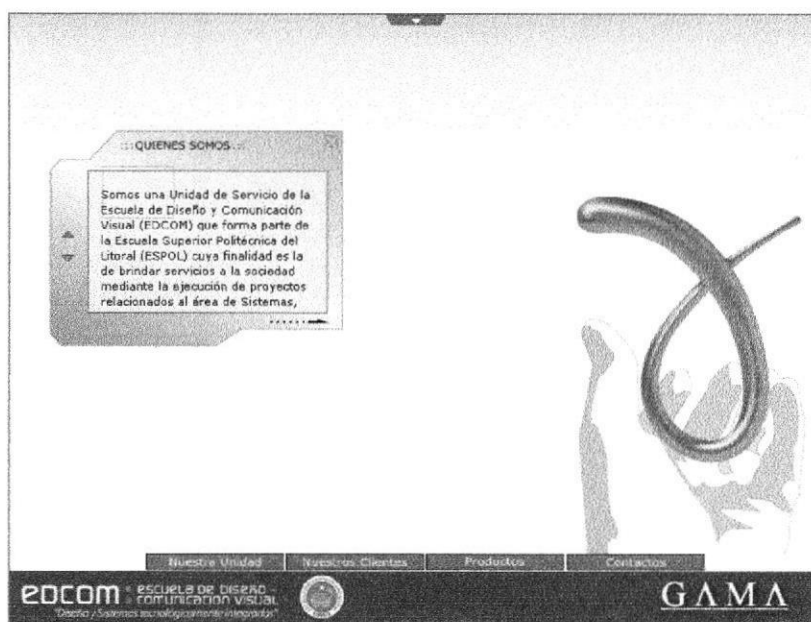


Fig. 25 Pantalla Nuestra Unidad-Quienes somos

4.3.2. Misión

En esta sección se detalla la misión de GAMA al brindar sus diversos servicios.



Fig. 26 Pantalla Nuestra Unidad-Misión

4.3.3. Visión

En esta pantalla se detalla la visión de GAMA.



fig. 27 Pantalla Nuestra Unidad - Visión

Se utilizó animaciones de imágenes, dentro de las ventanas flotantes (Quienes Somos, Misión, y Visión) en Nuestra Unidad. Las ventanas flotantes en Nuestra Unidad, se deslizarán al presionar y mantener clic en la parte superior de la ventana así se ubicarán a voluntad del usuario. Esto permite administrar el espacio de las tres ventanas en pantalla.

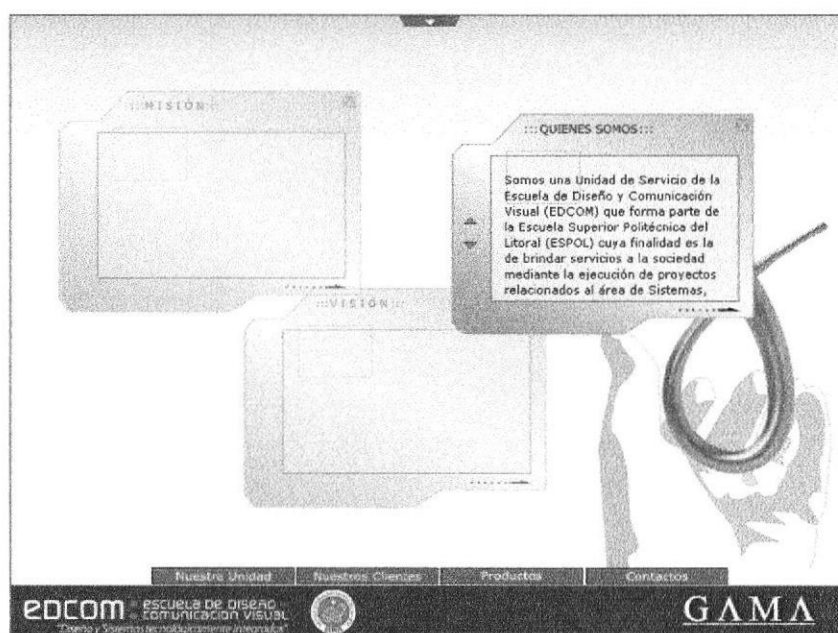


Fig. 28 Ventanas Flotantes

4.4. NUESTROS CLIENTES

El submenú perteneciente a Nuestros Clientes, posee dos opciones con información relativa a los trabajos creados con un listado de 82 clientes y el testimonio de 5 de los clientes más destacados. Las opciones son:

- Links
- Testimonio

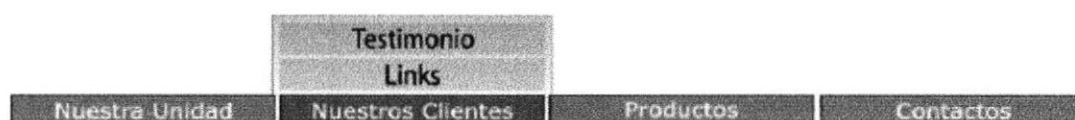


Fig. 29 Menú de nuestros clientes

4.4.1. Links

Links se muestra organizado en orden alfabético. Un listado dentro de un índice compuesto de 82 clientes se muestra en pantalla.

Los clientes que aparecen con un asterisco (*), cuentan con más información como una pantalla del producto creado e información del mismo.

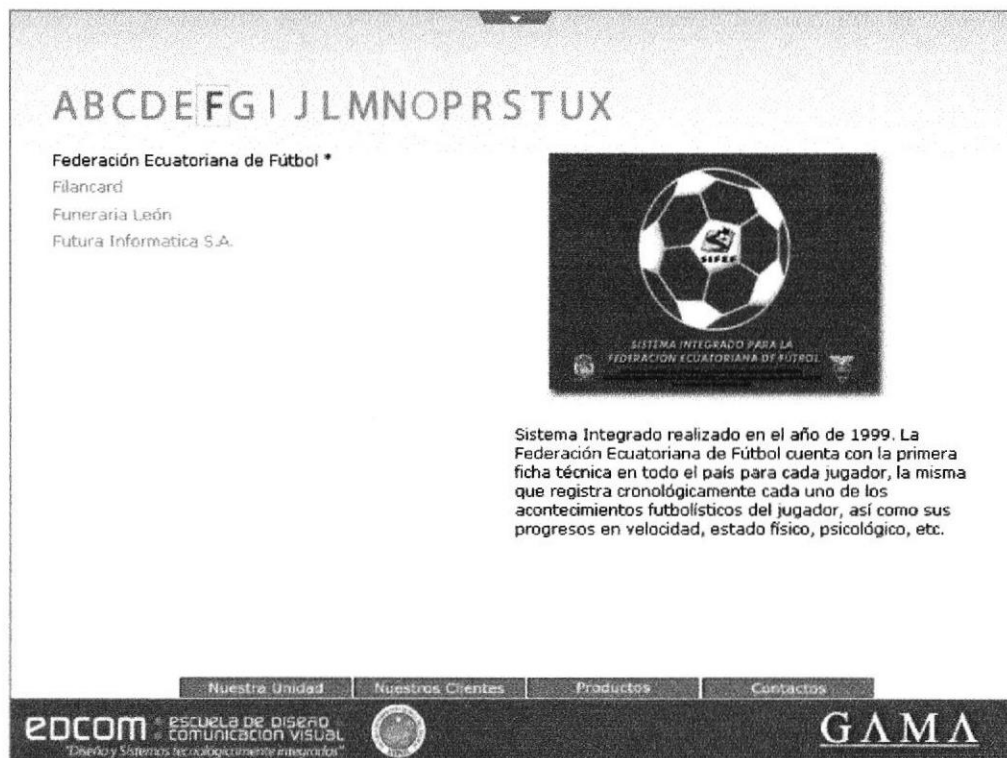


Fig. 30 Pantalla Links-Federación Ecuatoriana de Fútbol.

4.4.2. Testimonio

En esta sección, los clientes más destacados dan a conocer su opinión acerca del servicio prestado por GAMA.

Entre los clientes más destacados se encuentran:

- Expoplaza
- Federación Ecuatoriana de Fútbol
- Interagua
- Registrador de la Propiedad
- Subsecretaría de Recursos Pesqueros

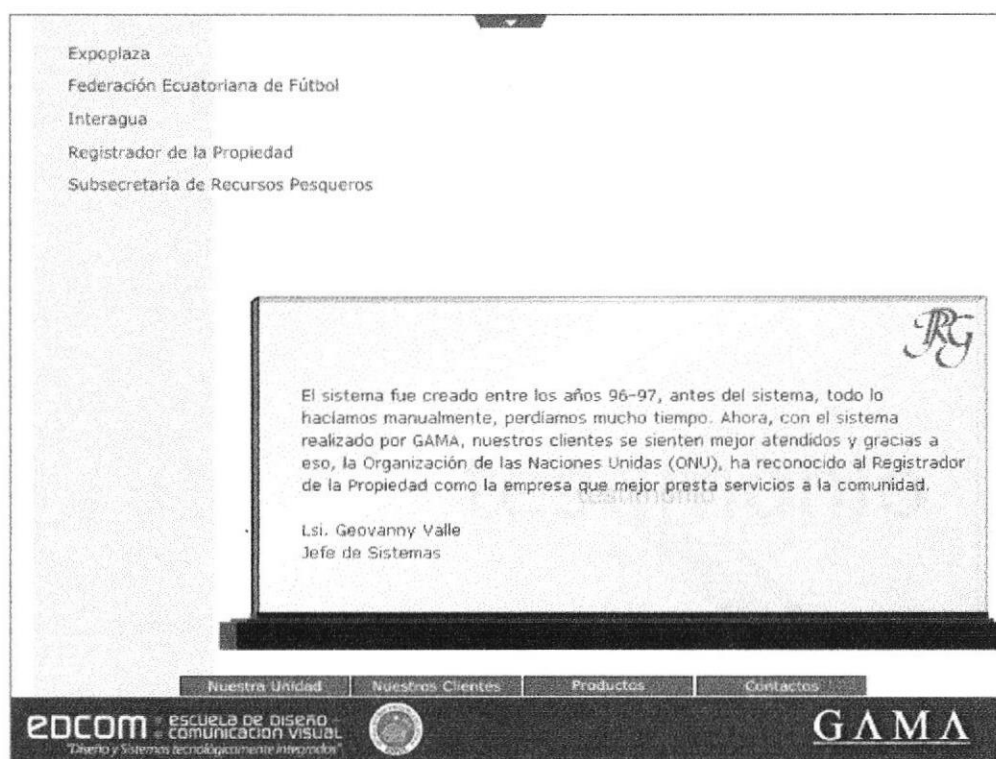


Fig. 31 Pantalla de testimonio

4.5. PRODUCTOS

En esta área, el CD promocional muestra los mejores trabajos que ha producido GAMA.

Los productos a seleccionar en el menú son los siguientes:

- Soluciones Informáticas
- Multimedia
- Web
- Folletos y Libros
- Producción Audiovisual

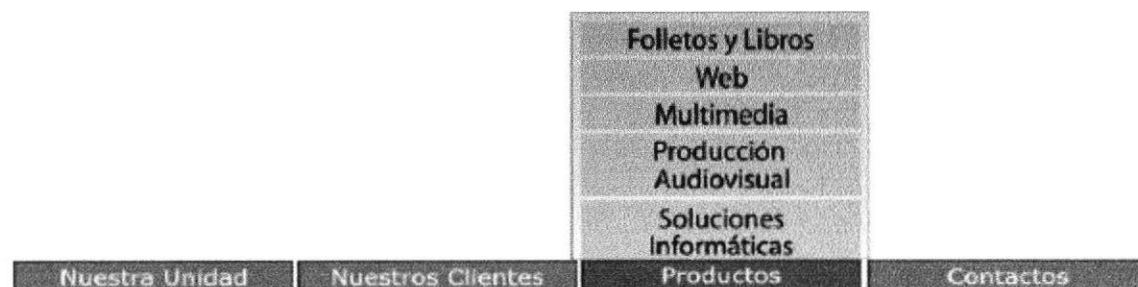


Fig. 32 Menú de productos

Dentro de productos se presentan diseños que contienen marcos o bloques los cuales son superficies sensibles, es decir que tan solo con pasar el puntero sobresalen un poco del diseño, esto le da relevancia al área e indica que al hacer clic se ejecutará alguna acción.

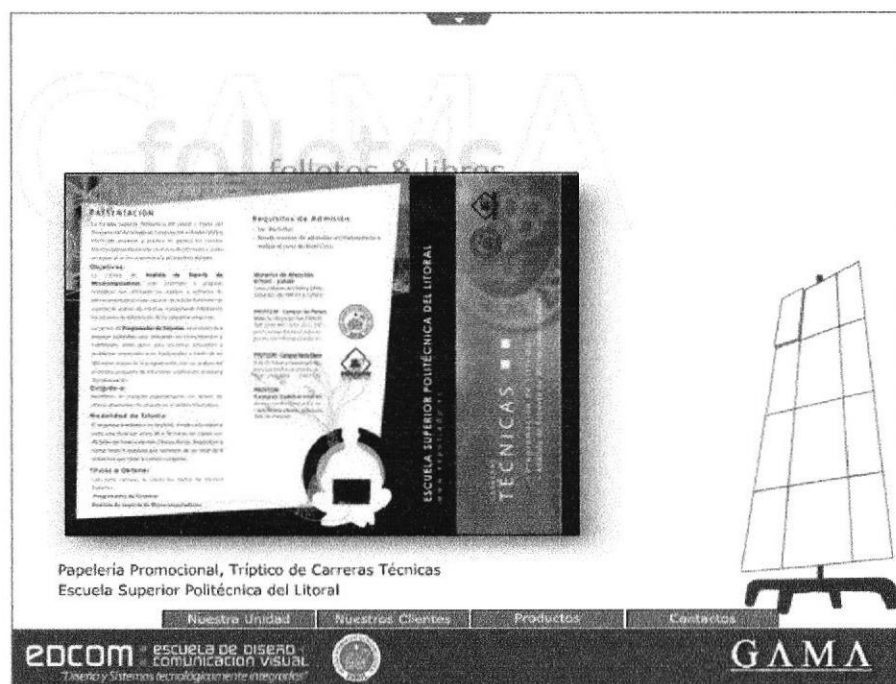


Fig. 33 Pantalla de folletos y libros

4.5.1. Soluciones Informáticas

En esta pantalla se presentan los sistemas de información más importantes que ha realizado GAMA.

Se posee un menú de 9 opciones de Soluciones Informáticas, incluyendo 2 Sistemas en línea. Para observarlos, sólo se debe presionar los botones que se encuentran en el monitor.



Fig. 34 Pantalla Soluciones Informáticas



Fig. 35 Pantalla de soluciones informáticas basadas en la Web (Sistema en línea)



4.5.2. Multimedia

En esta pantalla se presentan proyectos multimedia corporativos y educativos realizados por GAMA. Si no se desea ver el texto de introducción, sólo debe presionar cualquiera de los botones que componen la galería de imágenes en cada una de las secciones de Productos.



Fig. 36 Pantalla de Productos Multimedia

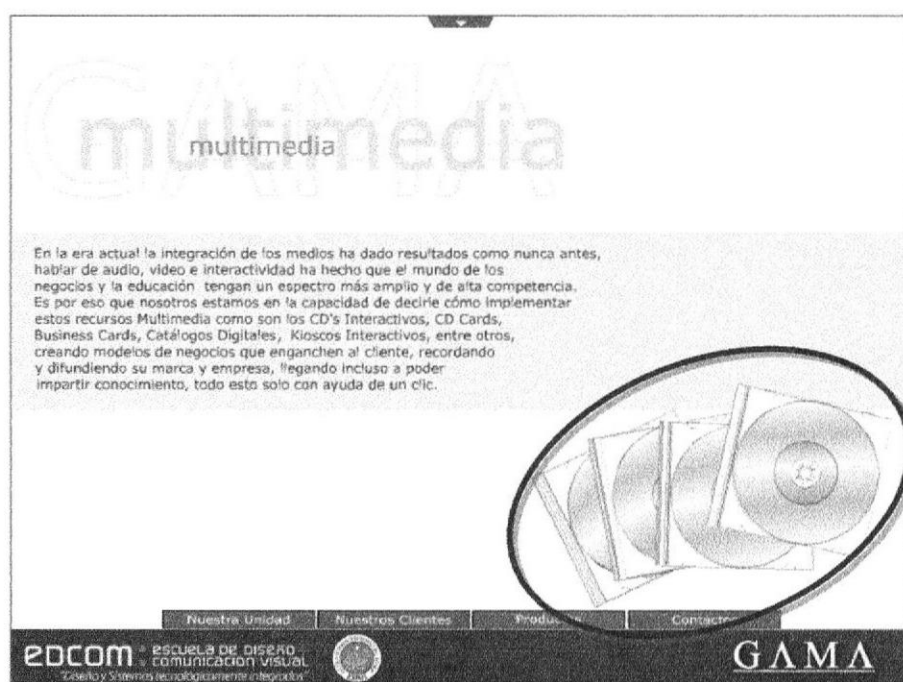


Fig. 37 Pantalla de Productos Multimedia-Menú

4.5.3. Web

Esta es la introducción de los Productos Web.

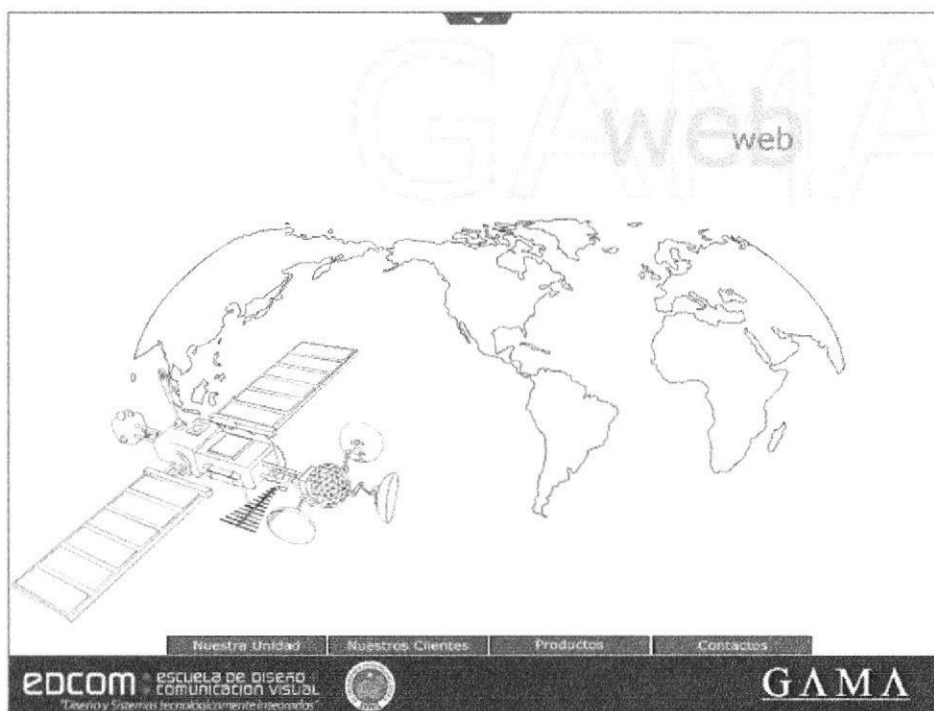


Fig. 38 Pantalla de introducción a productos web

En productos Web se ha utilizado los paneles de energía solar del satélite con el fin de servir de menú para presentar los trabajos Web de GAMA.

Al pasar el puntero sobre esta área aumentará un poco de tamaño y al dar clic seleccionará un Producto Web de GAMA.

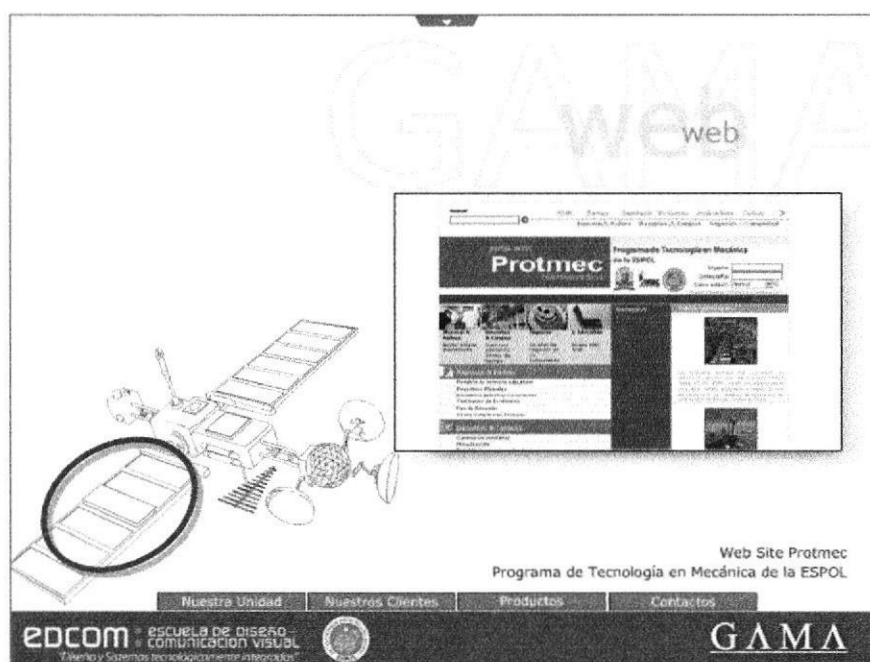


Fig. 39 Pantalla de Productos Web

4.5.4. Folletos y Libros

Ahora se muestra la pantalla principal de folletos y libros los trabajos podrán ser elegidos pasando el puntero sobre los cuadros del afiche promocional ubicado del lado derecho.

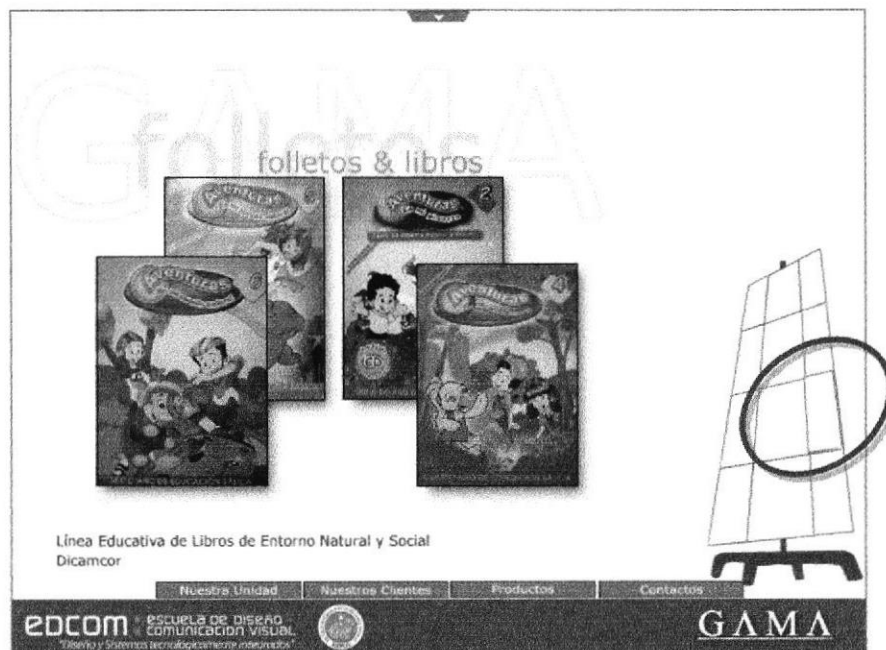


Fig. 40 Pantalla de productos referentes a Folletos y libros.

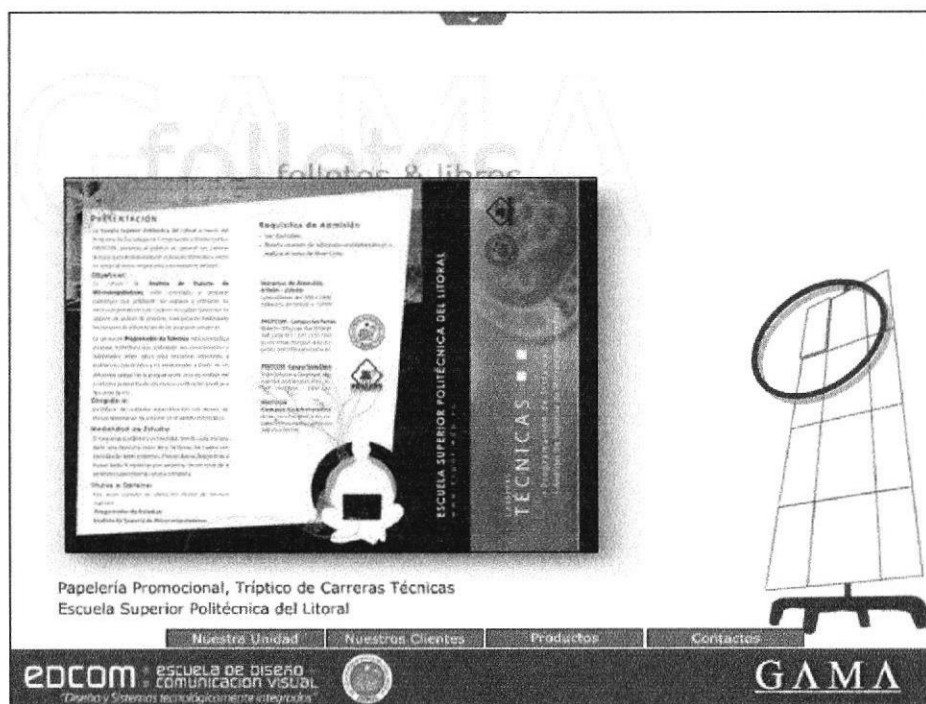


Fig. 41 Pantalla de productos de folletos y libros (tríptico)

4.5.5. Producción Audiovisual

Los videos se presentan en la siguiente pantalla, los botones tienen la animación de fuera de señal o sin señal de los canales de televisión, éstos están ubicados en el negativo de película, es decir en ella están los marcos sensibles al cursor. El menú de Producción Audiovisual contiene cuatro videos.



Fig. 42 Pantalla de Producción Audiovisual



Fig. 43 Pantalla de Producción Audiovisual una vez escogido el video

Menú de Control del Reproductor:

Este menú contiene tres botones que se detallarán a continuación:



Fig. 44 Menú del control reproductor

Botón de Play:

Este botón permite iniciar el video seleccionado.



Fig. 45 Botón Play

Botón de Pausa:

Este botón permite pausar el video.



Fig. 46 Botón Pausa

Botón de Stop:

Este botón detener el video.



Fig. 47 Botón Stop

Botón de Avanzar:

Este botón permite adelantar el video.



Fig. 48 Botón Avanzar

Botón de Retroceder:

Este botón permite retroceder el video.



Fig. 49 Botón Retroceder

4.6. CONTACTOS

Esta es la pantalla de contactos, aquí se presentan todas las personas que trabajan en GAMA, así como sus especializaciones y donde contactarlos.

En este caso cada cuadro que se encuentra en pantalla contiene a un profesional de GAMA, al pasar el puntero sobre el cuadro aparecerá una imagen y un texto en la parte inferior de la pantalla especificando su especialidad.



Fig. 50 Pantalla de contactos.

4.6.1. Mba. Nayeth Solórzano

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

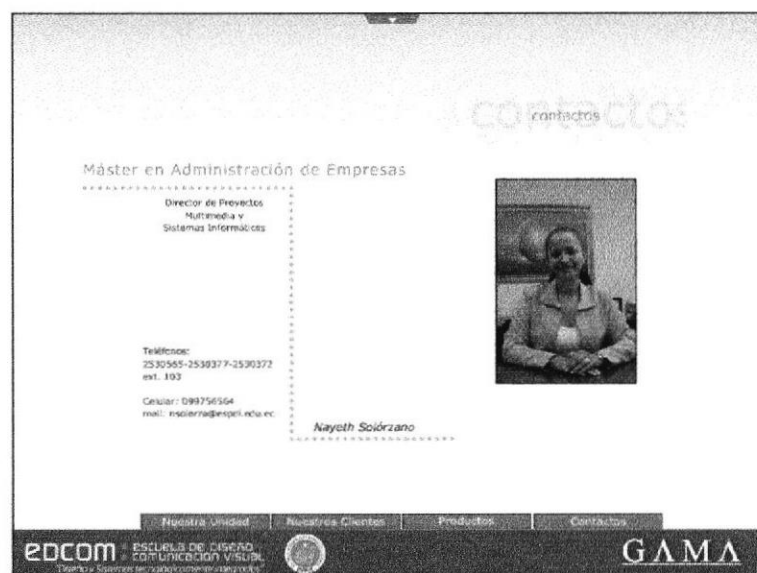


Fig. 51 Pantalla Contactos-Mba. Nayeth Solórzano

4.6.2. Lsi. Luis Rodríguez

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas. Cada uno de los Contactos, contiene información de teléfonos y correo electrónico para contactarlos.

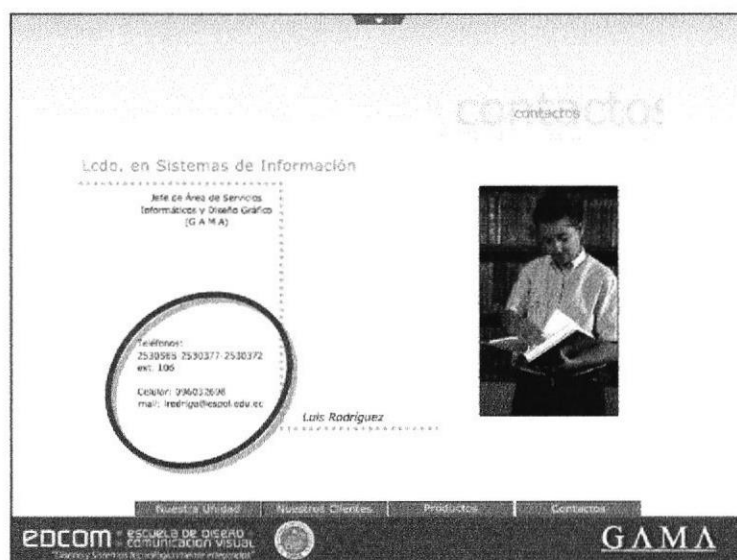


Fig. 52 Pantalla Contactos-Lsi. Luis Rodríguez

4.6.3. Lpa. Ronald Villafuerte

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

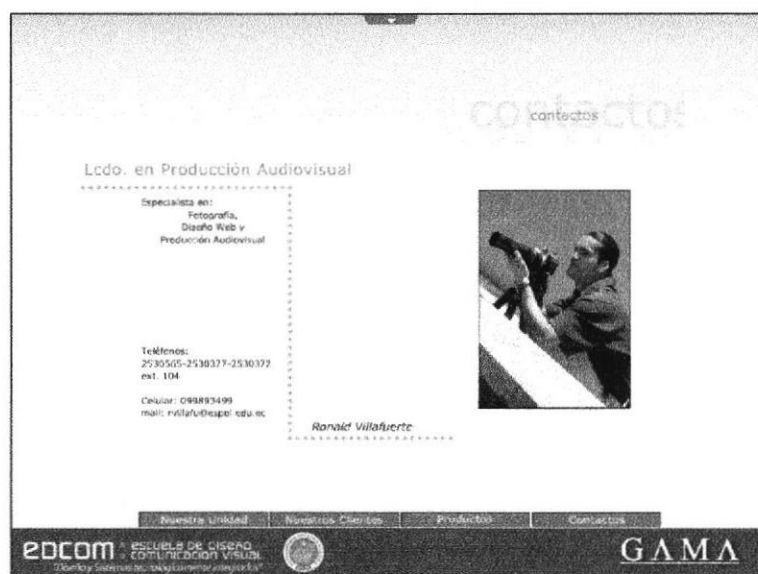


Fig. 53 Pantalla Contactos-Lpa. Ronald Villafuerte

4.6.4. Lpa. Alberto Mite

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

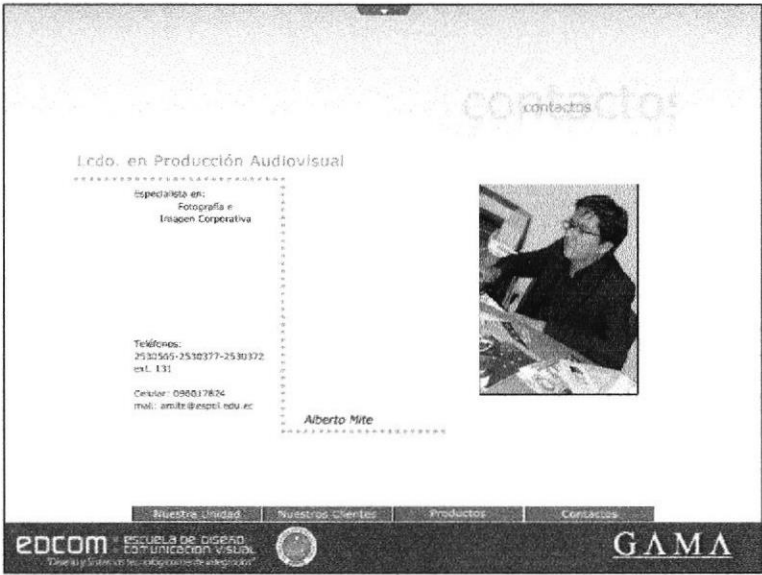


fig. 54 Pantalla Contactos-Lpa. Alberto Mite

4.6.5. Lsi. Víctor Hugo Moreno

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

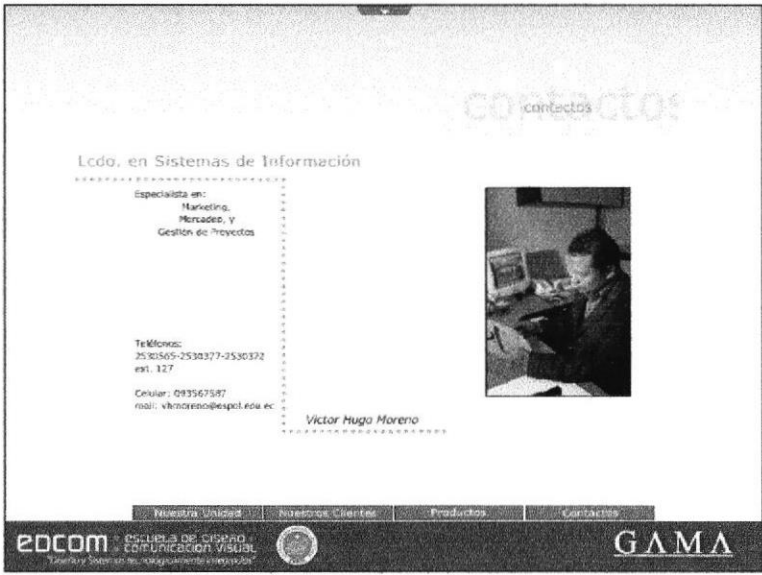


fig. 55 Pantalla Contactos-Lsi. Víctor Hugo Moreno

4.6.6. Lsi. Ingrid Fiallos

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

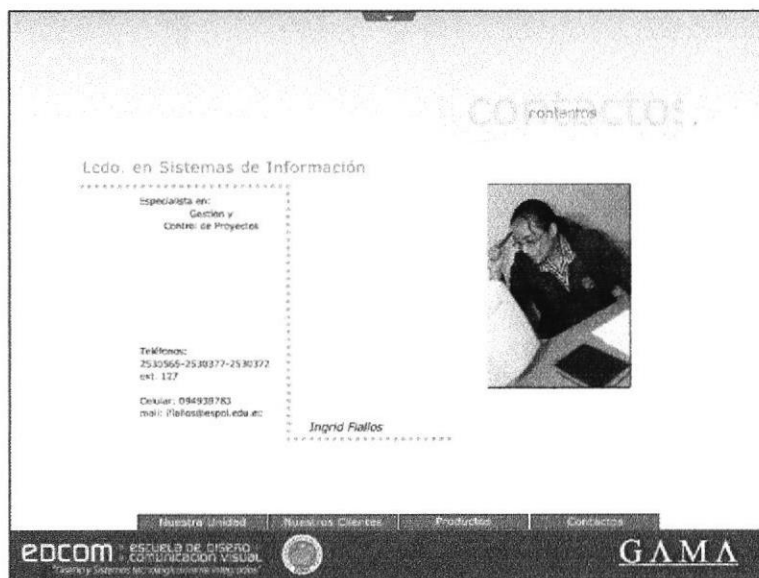


fig. 56 Pantalla Contactos-Lsi. Ingrid Fiallos

4.6.7. Lsi. José Luis Ramírez

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

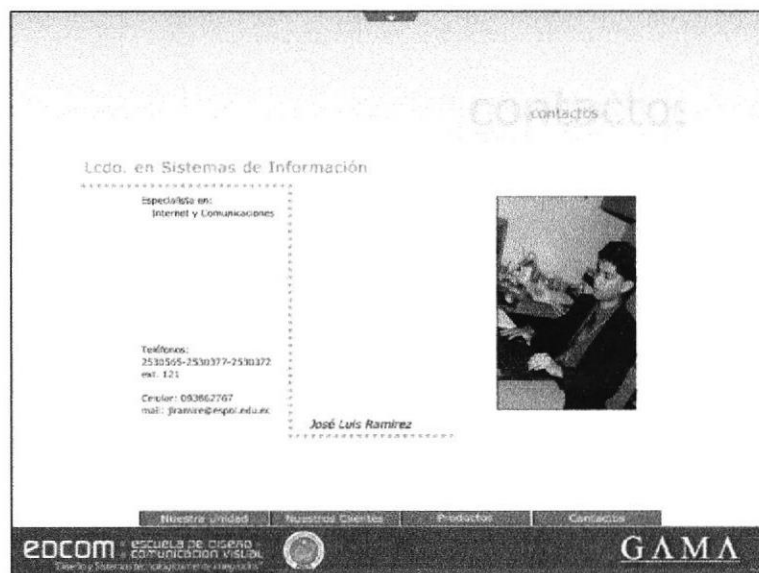


fig. 57 Pantalla Contactos-Lsi. José Luis Ramírez

4.6.8. Mae. Mónica Robles

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

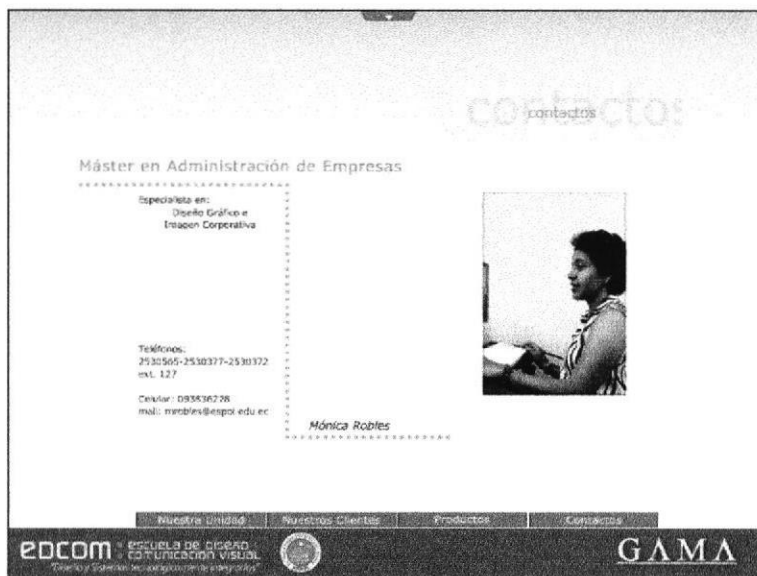


fig. 58 Pantalla Contactos-Mae. Mónica Robles

4.6.9. Lsi. Patricia Román

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

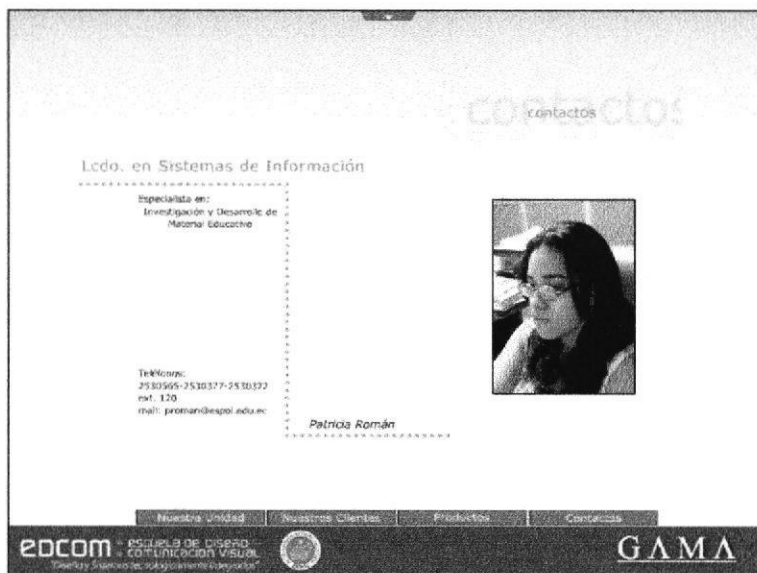


fig. 59 Pantalla Contactos-Lsi. Patricia Román

4.6.10. Anl. Washington Quintana

En esta pantalla se encuentran los detalles de cada uno de los especialistas.

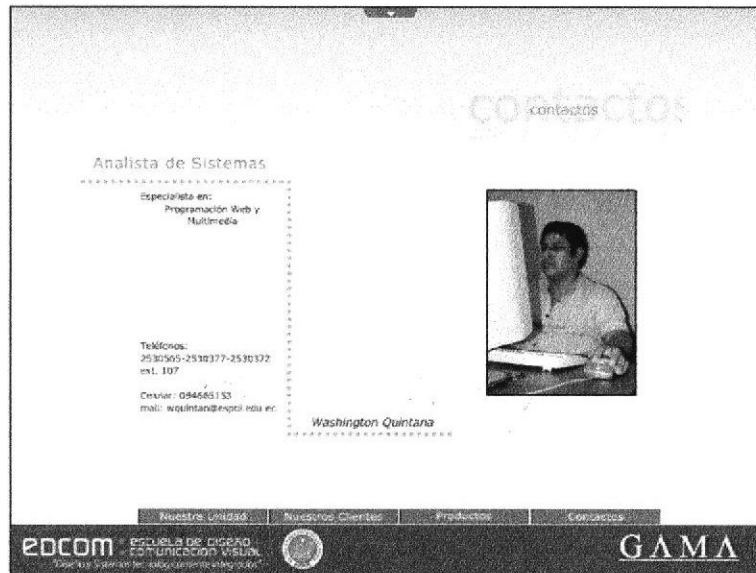


fig. 60 Pantalla Contactos-Anl. Washington Quintana





CAPÍTULO 5

ANEXOS

5.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

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

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la ayuda de Windows.

Para iniciar la ayuda :

Haga clic en el botón Inicio, a continuación en Ayuda y luego en Soporte técnico.

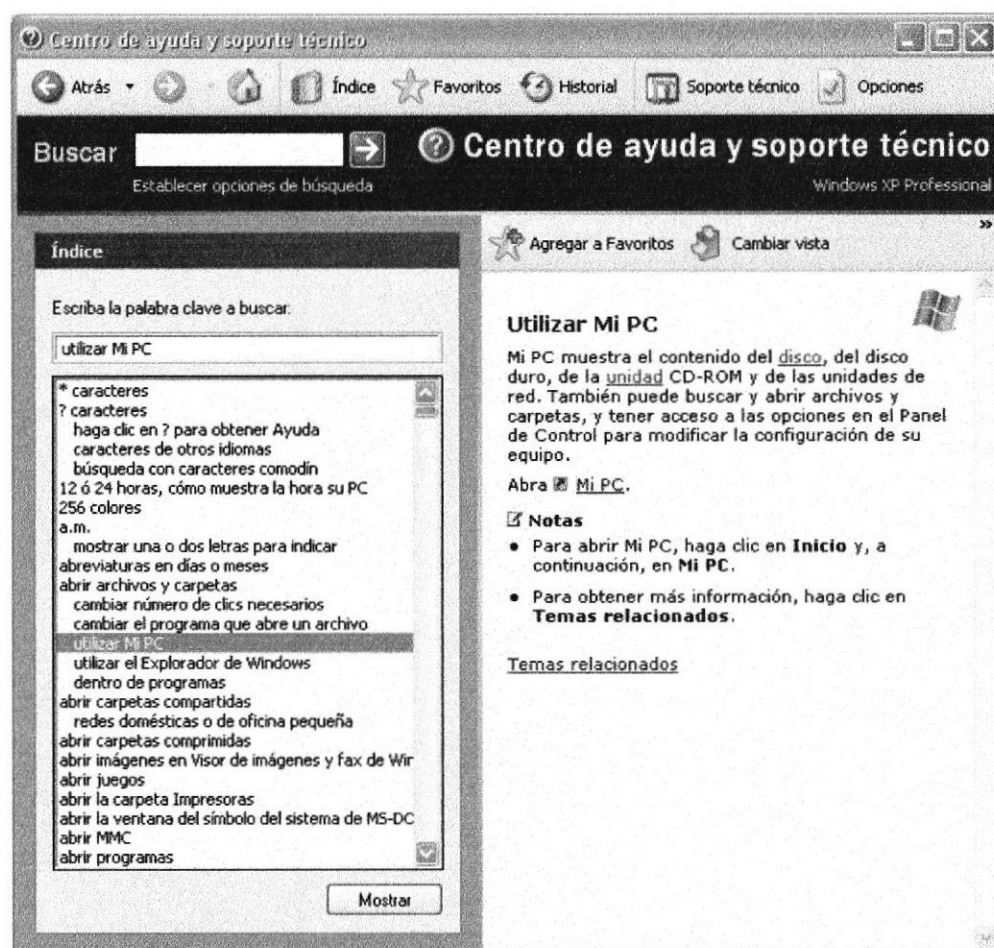


Fig. 61 Pantalla de Ayuda de Windows

5.1.1. PANTALLA DE WINDOWS

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

Ícono	Descripción
	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Haga doble clic en este icono para ver los recursos disponibles en la red, Podrá observar si la PC tiene acceso a ésta o puede conectarse.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Al hacer clic sobre este botón que se encuentra ubicado en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en la PC y muchas opciones más.



5.1.2. VER EL CONTENIDO DE LA PC

Windows organiza la información a través de carpetas, tal como se lo haría en una oficina. Usted puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas; haciendo clic en Mi PC puede observar una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo. Sólo tiene que hacer doble clic en cualquier icono que desee para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras carpetas.

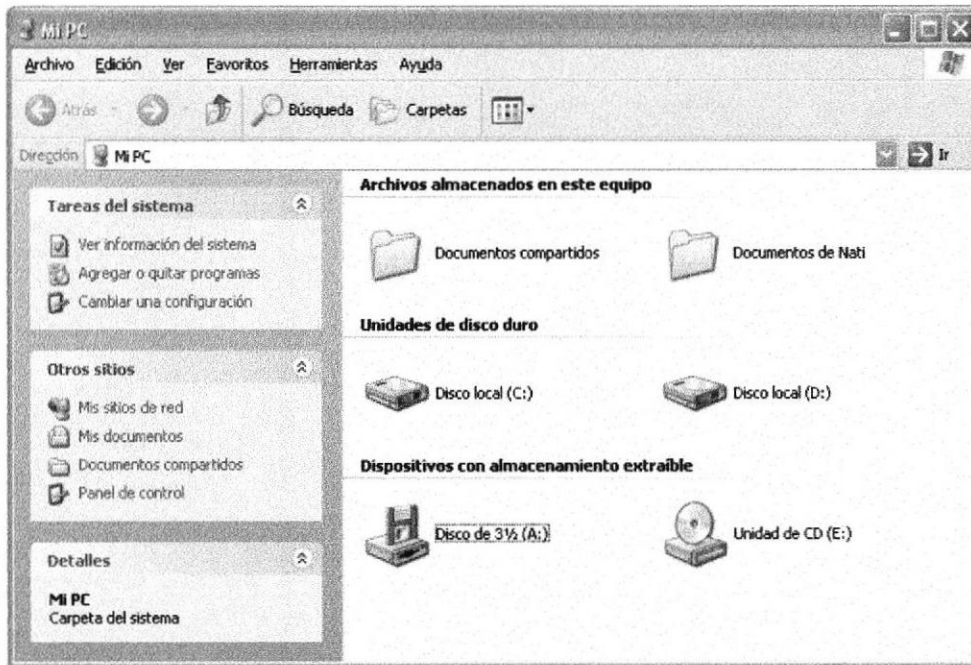


Fig. 62 Contenido de Mi PC

5.1.3. BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar Imágenes, Documentos, todos los Archivos y Carpetas, Equipos o personas, información sobre el Centro de Ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al dar clic en Buscar todos los archivos y carpetas deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda, luego debe dar clic en el botón Búsqueda y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla.

Para búsquedas más específicas puede utilizar las opciones avanzadas. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo debe presionar el botón Detener.

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

Para realizar una nueva búsqueda lo puede hacer dando clic en la opción Iniciar una nueva búsqueda o presionar el botón Atrás y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.

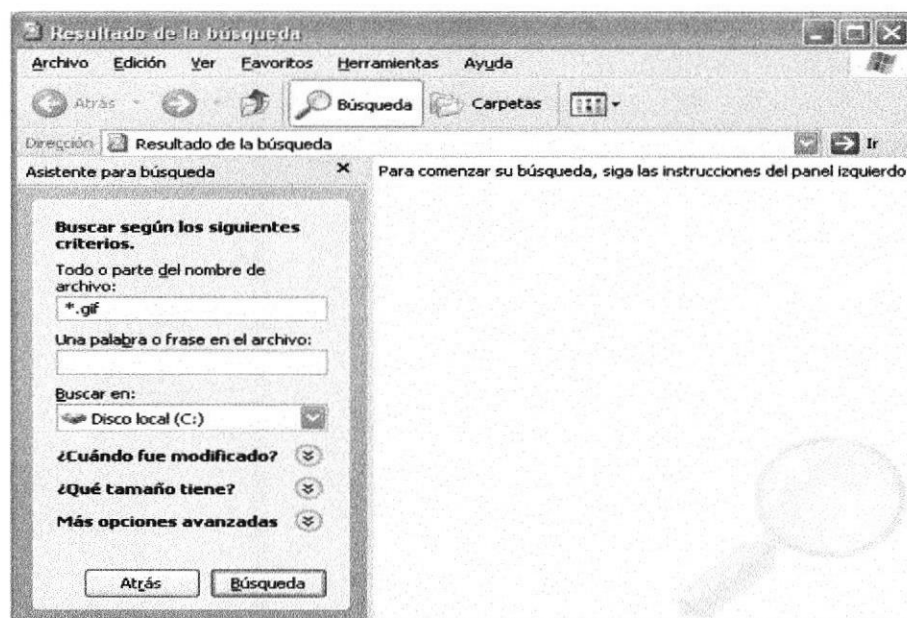


Fig. 63 Buscando archivos o carpetas

5.1.4. EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

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

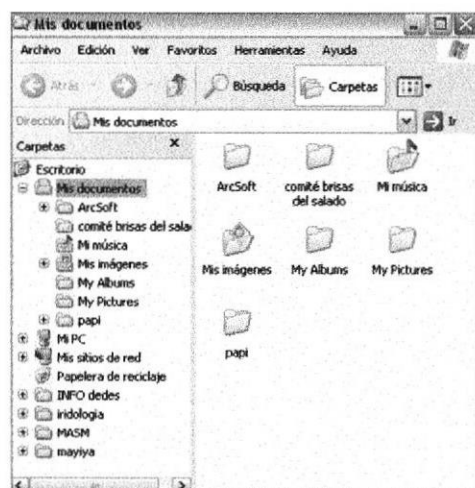
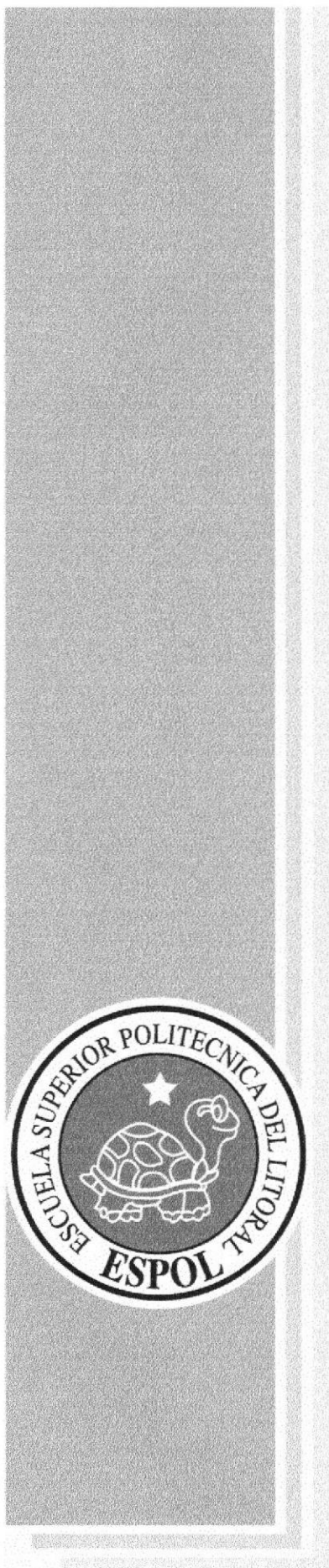


Fig. 64 Explorando la PC



ANEXO B

B. GLOSARIO

A

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

Audio: Música que se ésta escuchando.

C

Clic: Se refiere a la acción de presionar los botones del mouse.

Clic Doble: Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Esta acción sirve para ejecutar una determinada aplicación, como por ejemplo: inicializarla.

CD ROM: Es un dispositivo de hardware que permite reproducir, almacenar, borrar, reescribir todo tipo de información de los discos compactos.

Correo Electrónico: (Email). Mensaje, usualmente de texto, enviado de una persona a otra a través de Internet o de cualquier otra red. Es posible enviar automáticamente un mismo mensaje a muchos destinatarios. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

H

Hardware: Es toda la parte física del computador es decir todo lo que se puede ver y tocar. Por ejemplo: el teclado, el monitor, el mouse, etc

HTML: (HyperText Markup Language). Lenguaje utilizado para crear los documentos de hipertexto que se emplean en la WWW.

HTTP: (HyperText Transport Protocol). Protocolo utilizado para transferir archivos de hipertexto a través de Internet. Requiere de un programa "cliente" de HTTP en un extremo y un "servidor" de HTTP en el otro extremo. Es el protocolo más importante de la WWW.

S

Software: Es la parte intangible del computador lo que no se puede ver ni tocar. Por ejemplo: los programas, archivos, etc



I

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

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

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

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

M

Mi PC: Mi computador, se puede observar todo lo referente a la máquina.

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

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

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

V

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

W

Web: Es un conjunto de servicios que se ejecutan sobre Internet y proporcionan una forma rentable de publicar información, permitir colaboración y flujo de trabajo, y entregar aplicaciones comerciales a un usuario conectado desde cualquier lugar del mundo. El Web es una colección de sistemas host de Internet que hace que estos servicios estén disponibles en Internet mediante el protocolo HTTP. La información basada en Web se entrega normalmente en forma de hipertexto e hipermedia mediante HTML.

