

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del Título de
Programador de Sistemas

Tema:

SITIO WEB DE LA JCI CAPITULO
SAMBORONDON

Manual de Usuario

Autores:

Yngrih Jovanna Rojas Freire
Martha Elizabeth Díaz Arreaga
Luis Ignacio Soriano Arreaga

DIRECTOR:

Aní Washington Quintana



Año 2007

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

PROGRAMADOR DE SISTEMAS

TEMA

SITIO WEB DE LA JCI CAPÍTULO SAMBORONDÓN

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

YNGRIH JOVANNA ROJAS FREIRE

MARTHA ELIZABETH DÍAZ ARREAGA

LUIS IGNACIO SORIANO ARREAGA

DIRECTOR

ANL. WASHINGTON QUINTANA

AÑO

2007

AGRADECIMIENTO

Nos gustaría agradecer a todas las personas que nos han ayudado a culminar nuestros estudios: nuestros padres, profesores y amigos; ya que sin ustedes no hubiéramos podido lograrlo.

DEDICATORIA

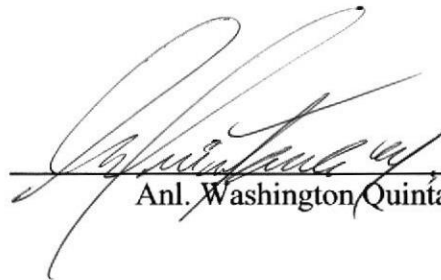
Este trabajo va dedicado a todas las personas que nos han acompañado como son nuestros padres y hermanos que siempre han estado al tanto de la carrera y nos han apoyado en todo momento. Hay un agradecimiento especial al creador que siempre ha estado a nuestro lado brindándonos la fuerza para seguir adelante.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al 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 TÓPICO DE
GRADUACIÓN**



Anl. Washington, Quintana

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


Yngrih Rojas Freire.


Martha Díaz Arreaga.

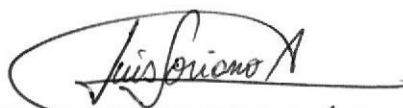

Luís Soriano Arreaga.

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES	1
1.1 INTRODUCCIÓN	1
1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL	1
1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
1.4 LO QUE DEBE CONOCER	1
1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL	2
1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL	2
1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	2
1.7.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.....	3
1.7.2 CONVENCIONES DEL TECLADO.....	3
1.7.3 CONVENCIONES DEL MOUSE.....	4
1.8 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN	4
1.9 SOPORTE TÉCNICO	5
2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA	1
2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS	1
2.2 COMPONENTES DE LA PANTALLA DE WINDOWS	2
2.2.1 BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS	2
2.2.2 MENÚ INICIO	3
2.3 CONTENIDO DE SU PC.....	3
2.4 BUSCAR UN ARCHIVO O CARPETA	5
2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	6
2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC	6
2.6.1 BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS..	6
2.6.2 LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO	8
2.6.3 DESFRAGMENTADOR DE DISCO PARA ACELERAR EL DISCO DURO .	9
2.6.4 LA PAPELERA DE RECICLAJE.....	10
2.7 INTERNET EXPLORER	11
2.7.1 MANEJO DEL INTERNET EXPLORER	11
2.7.2 BUSCAR INFORMACIÓN	12
2.7.3 VOLVER FÁCILMENTE A LOS SITIOS ÚTILES	13
2.7.4 HISTORIAL DE EXPLORACIÓN.....	14
2.7.5 COMUNICARSE CON EL OUTLOOK EXPRESS.....	15
2.7.6 CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO	15
2.7.7 COMPRAR EN LÍNEA.....	16
2.7.8 INTERNET EXPLORER DESDE UNA MAQUINA PORTÁTIL	17
2.7.9 AGREGAR COMPONENTES ADICIONALES DE WINDOWS.....	17

2.8	ACERCA DE INTERNET	19
2.8.1	CORREO ELECTRÓNICO	19
2.8.2	UTILIDAD DEL CORREO ELECTRÓNICO	20
2.8.3	DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO	20
2.8.4	EL NAVEGADOR WEB	21
2.8.5	EL WORLD WIDE WEB (WWW)	21
2.8.6	HTTP	21
2.8.7	URL	22
2.9	INSTALACIÓN DE APPSERV SOBRE WINDOWS.....	22
2.10	CREACIÓN DE BASE DE DATOS MySQL	27
2.11	CREACIÓN DEL WEB SITE EN DREAMWEAVER.....	30
3.	REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	1
4.	REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	1
5.	INGRESAR AL WEB SITE.....	1
5.1	ENTRAR AL SITIO.....	1
6.	CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE	1
6.1	CABECERA.....	1
6.2	MENÚ PRINCIPAL.....	1
6.2.1	OPCIONES DEL MENÚ	2
6.3	LAS PÁGINAS DEL WEB SITE	3
6.3.1	PÁGINA PRINCIPAL – INDEX	3
6.3.2	QUIÉNES SOMOS?.....	4
6.3.3	HISTORIA.....	5
6.3.4	OPORTUNIDADES.....	6
6.3.5	PÁGINA DE HECHOS MEMORABLES	7
6.3.6	PÁGINA DE LA JCI ALREDEDOR DEL MUNDO.....	8
6.4	PANTALLAS DEL SENADO.....	9
6.4.1	PÁGINA DE SENADO.....	9
6.4.2	PÁGINA DE SENADURÍA.....	10
6.4.3	PÁGINA DE FONDOS DEL SENADO.....	11
6.5	PANTALLAS DE SÍMBOLOS DE LA JCI	12
6.5.1	PÁGINA DE EMBLEMAS.....	12
6.5.2	PÁGINA DE JURAMENTO.....	13
6.5.3	PÁGINA DE HIMNO	14
6.6	PANTALLA DE CREDO DE LA JCI.....	15
6.6.1	PÁGINA DE CREDO	15
6.7	PANTALLA DE AREAS LA JCI.....	16
6.7.1	PÁGINA DE ÁREAS (OPORTUNIDADES QUE OFRECE).....	16

6.8	PANTALLA DE DIRECTIVA DE LA JCI CAPITULO SAMBORONDÓN...	17
6.8.1	PÁGINA DE DIRECTIVA	17
6.9	PANTALLA DE VALORES DE LA JCI.....	18
6.9.1	PÁGINA DE MISIÓN	18
6.9.2	PÁGINA DE VISIÓN	19
6.9.3	PÁGINA DE PROPÓSITOS	20
6.9.4	PÁGINA DE VALORES	21
6.10	PANTALLAS PRINCIPALES DE LA JCI.....	22
6.10.1	PÁGINA DE GALERÍA.....	22
6.10.2	PÁGINA DE MIEMBROS	23
6.10.3	PÁGINA DE PORTALES	24
6.10.4	CONTÁCTENOS.....	25
6.10.5	EVENTOS.....	26
6.10.6	SEMINARIOS	27
6.10.7	CONVENIOS.....	28
6.10.8	PROYECTOS.....	29
6.10.9	ACTIVIDADES	30
6.10.10	PÁGINAS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO.....	31
6.10.11	MENÚ PRINCIPAL DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO.....	32
6.11	MANIPULACIÓN DE ACTIVIDADES.....	33
6.11.1	INGRESO DE ACTIVIDADES	33
6.11.2	CONSULTA DE ACTIVIDADES	34
6.11.3	MODIFICACIÓN DE ACTIVIDADES	36
6.11.4	CONSULTA GENERAL DE ACTIVIDADES.....	37
6.12	MANIPULACIÓN DE SEMINARIOS	38
6.12.1	INGRESO DE SEMINARIOS.....	38
6.12.2	CONSULTA DE SEMINARIOS.....	39
6.12.3	MODIFICACIÓN DE SEMINARIOS.....	40
6.12.4	CONSULTA GENERAL DE SEMINARIOS	41
6.13	MANIPULACIÓN DE PROYECTOS	42
6.13.1	INGRESO DE PROYECTOS.....	42
6.13.2	CONSULTA DE PROYECTOS.....	43
6.13.3	MODIFICACIÓN DE PROYECTOS.....	44
6.13.4	CONSULTA GENERAL DE PROYECTOS	45
6.14	MANIPULACIÓN DE CONVENIOS.....	46
6.14.1	INGRESO DE CONVENIOS	46
6.14.2	CONSULTA DE CONVENIOS	47
6.14.3	MODIFICACIÓN DE CONVENIOS	48
6.14.4	CONSULTA GENERAL DE CONVENIOS	49
6.15	MANIPULACIÓN DE EVENTOS	50
6.15.1	INGRESO DE EVENTOS.....	50
6.15.2	CONSULTA ESPECÍFICA DE EVENTOS.....	51
6.15.3	MODIFICACIÓN DE EVENTOS.....	52
6.15.4	CONSULTA GENERAL DE EVENTOS	53
6.16	MANIPULACIÓN DE MIEMBROS	54
6.16.1	INGRESO DE MIEMBROS.....	54
6.16.2	CONSULTA ESPECÍFICA DE MIEMBROS	56

6.16.3 MODIFICACIÓN DE MIEMBROS	58
6.16.4 CONSULTA GENERAL DE MIEMBROS	60
6.16 MANIPULACIÓN DE MIEMBROS	54
6.16.1 INGRESO DE MIEMBROS.....	54
6.16.2 CONSULTA ESPECÍFICA DE MIEMBROS	56
6.16.3 MODIFICACIÓN DE MIEMBROS	58
6.16.4 CONSULTA GENERAL DE MIEMBROS	60
6.17 MANIPULACIÓN DE GALERÍA.....	61
6.17.1 INGRESO DE GALERÍA.....	61
6.17.2 ELIMINACIÓN DE GALERÍA	62

ANEXOS

ANEXO A

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN	1
A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA.....	1
A.2. UNIDAD DE ENTRADA	2
A.2.1 EL TECLADO.....	2
A.2.2 EL MOUSE.....	6
A.3. UNIDAD DE PROCESO	8
A.4. UNIDAD DE SALIDA.....	8
A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR.....	9

ANEXO B

B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS	1
--	----------

ANEXO C

C.1. PANTALLAS DE MANIPULACIÓN	1
C.1.1. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE ACTIVIDADES.....	1
C.1.2. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE PROYECTOS	2
C.1.3. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE SEMINARIOS	3
C.1.4. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE EVENTOS.....	4
C.1.5. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE CONVENIOS.....	5
C.1.6. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE MIEMBROS	6
C.1.7. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE GALERÍA.....	7
C.1.8. PANTALLA DE MANIPULACIÓN DE PORTALES	8

INDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

Figura 1.1	Mensaje de Información.....	1
-------------------	-----------------------------	---

CAPÍTULO 2

Figura 2.1	Centro de Ayuda y Soporte técnico.....	1
Figura 2.2	Barras Inicio y de Tareas.....	2
Figura 2.3	Contenido de la PC.....	4
Figura 2.4	Buscar Archivos o Carpetas.....	5
Figura 2.5	Mantenimiento de la PC.....	6
Figura 2.6	Asistente para Copia de Seguridad.....	7
Figura 2.7	Asistente para Copia de Seguridad o Restauración.....	7
Figura 2.8	Seleccionador de Unidad.....	8
Figura 2.9	Seleccionador para Liberar de Espacio.....	8
Figura 2.10	Liberador de Espacio.....	9
Figura 2.11	Desfragmentador de Disco.....	9
Figura 2.12	Desfragmentador de Unidad.....	10
Figura 2.13	Papelera de Reciclaje.....	11
Figura 2.14	Pestaña de Buscador.....	13
Figura 2.15	Pestaña de Favoritos.....	14
Figura 2.16	Pestaña de Historial.....	14
Figura 2.17	Pestaña de Correo.....	15
Figura 2.18	Opciones de Internet.....	16
Figura 2.19	Internet desde una Portátil.....	17
Figura 2.20	Agregar Componentes Adicionales a Windows.....	18
Figura 2.21	Agregar o Quitar Programas.....	18
Figura 2.22	Agregar Componentes de Windows.....	19
Figura 2.23	Pantalla Principal de AppServ.....	23
Figura 2.24	Instalación de AppServ Paso 1.....	24
Figura 2.25	Instalación de AppServ Paso 2.....	24
Figura 2.26	Instalación de AppServ Paso 3.....	25
Figura 2.27	Instalación de AppServ Paso 4.....	25
Figura 2.28	Instalación de AppServ Paso 5.....	26
Figura 2.29	Instalación de AppServ Paso 6.....	26
Figura 2.30	Pantalla Principal de AppServ.....	27
Figura 2.31	Pantalla de Presentación para crear una Base de Datos.....	28
Figura 2.32	Pantalla de Creación de una Base de Datos.....	28
Figura 2.33	Pantalla de Creación Tablas.....	29
Figura 2.34	Pantalla de Prueba de Ejecución de la Tabla.....	29
Figura 2.35	Pantalla de Carpetas del Web Site.....	30
Figura 2.36	Pantalla de Ubicación de Macromedia Dreamweaver.....	31
Figura 2.37	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 1.....	31
Figura 2.38	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 2.....	32
Figura 2.39	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 3.....	32
Figura 2.40	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 4.....	33
Figura 2.41	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 5.....	33

Figura 2.42	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 6.....	34
Figura 2.43	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 7.....	34
Figura 2.44	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 8.....	35
Figura 2.45	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 9.....	35
Figura 2.46	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 10.....	36
Figura 2.47	Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 11.....	36

CAPÍTULO 5

Figura 5.1	Pantalla de Internet Explorer.....	1
Figura 5.2	Pantalla de Ingreso al Sitio.....	1
Figura 5.3	Pantalla del Intro de la JCI.....	2
Figura 5.4	Pantalla Principal de la JCI.....	2

CAPÍTULO 6

Figura 6.1	Cabecera.....	1
Figura 6.2	Menú Principal Del Web Site.....	1
Figura 6.3	Página Principal.....	3
Figura 6.4	Página De Quiénes Somos.....	4
Figura 6.5	Página De Historia.....	5
Figura 6.6	Página De Oportunidades.....	6
Figura 6.7	Página De Hechos Memorables.....	7
Figura 6.8	Página De La JCI En El Mundo.....	8
Figura 6.9	Página De Senado.....	9
Figura 6.10	Página De Senaduría.....	10
Figura 6.11	Página De Fondos Del Senado.....	11
Figura 6.12	Página De Emblemas De La JCI.....	12
Figura 6.13	Página De Emblemas De La JCI.....	13
Figura 6.14	Página De Emblemas De La JCI.....	14
Figura 6.15	Página De Credo.....	15
Figura 6.16	Página De Oportunidades Por Área.....	16
Figura 6.17	Página De Directiva.....	17
Figura 6.18	Página de Misión.....	18
Figura 6.19	Página de Visión.....	19
Figura 6.20	Página de Propósitos.....	20
Figura 6.21	Página de Valores.....	21
Figura 6.22	Página de Galería.....	22
Figura 6.23	Página de Miembros.....	23
Figura 6.24	Página de Portales.....	24
Figura 6.25	Página Contactos.....	25
Figura 6.26	Página de Eventos.....	26
Figura 6.27	Página de Seminarios.....	27
Figura 6.28	Página de Convenios.....	28
Figura 6.29	Página de Proyectos.....	29
Figura 6.30	Página de Actividades.....	30
Figura 6.31	Ingreso a la Administración.....	31
Figura 6.32	Página de Actualizaciones.....	32
Figura 6.33	Pantalla de Ingreso de Actividades.....	33
Figura 6.34	Pantalla de Consulta de Actividades.....	34

Figura 6.35	Pantalla de Consulta por código ejemplo general.....	35
Figura 6.36	Pantalla de Modificación de Actividades.....	36
Figura 6.37	Pantalla de Consulta General de Actividades.....	37
Figura 6.38	Pantalla de Ingreso de Seminarios.....	38
Figura 6.39	Pantalla de Consulta de Seminarios.....	39
Figura 6.40	Pantalla de Modificación de Seminarios.....	40
Figura 6.41	Pantalla de Consulta General de Seminarios.....	41
Figura 6.42	Pantalla de Ingreso de Proyectos.....	42
Figura 6.43	Pantalla de Consulta de Proyectos.....	43
Figura 6.44	Pantalla de Modificación de Proyectos.....	44
Figura 6.45	Pantalla de Consulta General de Proyectos.....	45
Figura 6.46	Pantalla de Ingreso de Convenios.....	46
Figura 6.47	Pantalla de Consulta de Convenios.....	47
Figura 6.48	Pantalla de Modificación de Convenios.....	48
Figura 6.49	Pantalla de Consulta General de Convenios.....	49
Figura 6.50	Pantalla de Ingreso de Eventos.....	50
Figura 6.51	Pantalla de Consulta de Eventos.....	51
Figura 6.52	Pantalla de Modificación de Eventos.....	52
Figura 6.53	Pantalla de Consulta General de Eventos.....	53
Figura 6.54	Pantalla de Ingreso de Miembros.....	54
Figura 6.55	Pantalla de Consulta de Miembros.....	56
Figura 6.56	Pantalla de Consulta de Miembros.....	58
Figura 6.57	Pantalla de Consulta de Miembros.....	60
Figura 6.58	Pantalla de Ingreso de Galería.....	61
Figura 6.59	Pantalla de Eliminación de Galería.....	62

ANEXOS

CONTENIDO

PÁGINAS

ANEXO A

Figura A.1	Componentes del Computador.....	1
Figura A.2	Teclado.....	2
Figura A.3	Teclas Alfanuméricas.....	2
Figura A.4	Teclas de Función.....	4
Figura A.5	Teclado Numérico.....	5
Figura A.6	Teclado de Navegación.....	5
Figura A.7	Mouse.....	6

ANEXO C

Anexo C.1	Pantalla 1.....	1
Anexo C.2	Pantalla 2.....	2
Anexo C.3	Pantalla 3.....	3
Anexo C.4	Pantalla 4.....	4
Anexo C.5	Pantalla 5.....	5
Anexo C.6	Pantalla 6.....	6
Anexo C.7	Pantalla 7.....	7
Anexo C.8	Pantalla 8.....	8

INDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 1

Tabla 1.1 Organizador del Manual.....	2
Tabla 1.2 Convención de Formatos de Textos.....	3
Tabla 1.3 Convenciones de Teclado.....	4
Tabla 1.4 Convenciones de Mouse.....	4

CAPÍTULO 2

Tabla 2.1 Componentes de la pantalla de Windows.....	2
Tabla 2.2 Menú Inicio.....	3
Tabla 2.3 Accesos Rápidos con el Teclado.....	4
Tabla 2.4 Examinar con el Explorador.....	6

CAPÍTULO 3

Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware.....	1
--	---

CAPÍTULO 4

Tabla 4.1 Requerimientos de Software.....	1
--	---

CAPÍTULO 6

Tabla 6.1 Tabla de Opciones de Menú.....	4
---	---

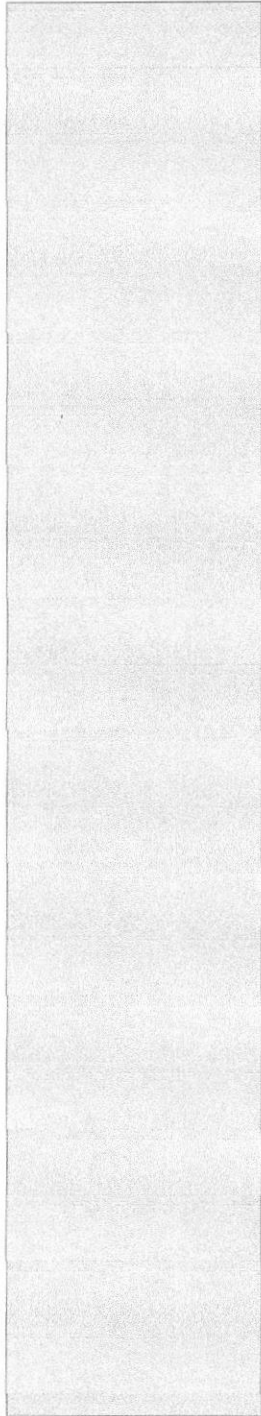
ANEXOS

CONTENIDO

PÁGINAS

ANEXO A1

Tabla A.1	Unidades de un computador.....	1
Tabla A.2	Componentes del Computador.....	1
Tabla A.3	Teclas Alfanuméricas.....	3
Tabla A.4	Teclas de Función.....	4
Tabla A.5	Teclas de Navegación.....	6
Tabla A.6	Términos básicos del Mouse.....	7
Tabla A.7	Punteros del Mouse.....	7
Tabla A.8	Unidades de Salida.....	8
Tabla A.9	Memorias Auxiliares.....	9



CAPÍTULO 1



GENERALIDADES

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 Web Site de la Cámara Júnior Internacional (JCI) Capítulo Samborondón.

Es importante consultar este manual antes y/o durante la utilización del Web Site ya que facilitará paso a paso el manejo de todas las funciones presentes en este.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es guiar a los usuarios interesados como al personal encargado del manejo y administración del sistema, entre los temas que detallaremos en los capítulos más adelante tenemos:

- Guía para conocer el entorno de Windows.
- Cómo navegar en el Web Site de la JCI Capítulo Samborondón
- Guía para manejar cada una de las opciones del Web Site.
- Conocer el alcance de todo el Web Site por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que lo conforman.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado a todos los usuarios finales involucrados en la etapa de operación de la Administración del Web Site.

Webmaster, es la persona encargada de administrar toda la información que se almacenará en la base de datos.

Usuario en general, persona encargada de interactuar con el Web Site.

1.4 LO QUE DEBE CONOCER

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

1. Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.
2. Conocimientos básicos de Internet.
3. Conocimientos básicos de Windows.

1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado de la siguiente manera:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la Interfaces Gráfica.
Ambiente Operacional	
Capítulo 3	Requerimientos de Hardware.
Capítulo 4	Requerimientos de Software.
Operación	
Capítulo 5	Ingresar al Web Site.
Capítulo 6	Cómo Navegar en el Web Site.
Anexos	
Anexo A	Conocimientos de Computación e Internet.
Anexo B	Glosario de Términos.
Anexo C	Pantallas de Manipulación

Tabla 1.1 Organizador del Manual

1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

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

1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

1.7.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica.

Tabla 1.2 Convención de Formatos de Textos

1.7.2 CONVENCIONES DEL TECLADO

Tecla	Significado
Teclas del método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR - RETORNO)	Tecla utilizable para ejecutar un proceso. En el manual dirá "Presione ENTER".
Teclas Direccionales → , ← , ↑ , ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG, RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.

Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: ✓ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ✓ ALTGR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

Tabla 1.3 Convenciones de Teclado

1.7.3 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.

Tabla 1.4 Convenciones del Mouse

1.8 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN

Los mensajes muestran información acerca de los errores, notificaciones y avisos.

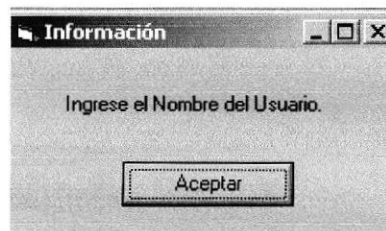
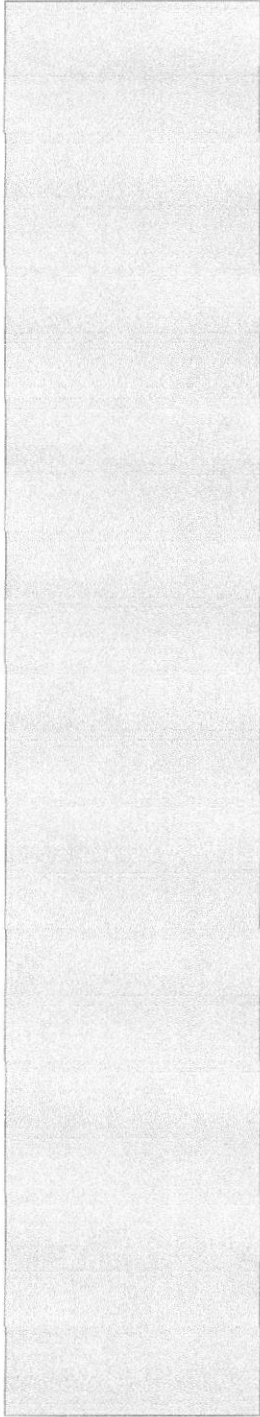


Figura 1.1 Mensaje de Información

1.9 SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del Web Site, revise el Manual de Usuario.

Si no encuentra respuesta a su interrogante y desea más información al respecto o necesita una consulta más exhaustiva sobre el Sitio, contáctese con los administradores del Web Site de la JCI Capítulo Samborondón.



CAPÍTULO 2



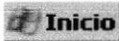

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS

En esta sección se presenta el ambiente de Windows y le permitirá Trabajar rápidamente. Aquí aprenderá cómo realizar las tareas más comunes de Windows.

Para explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la ayuda de Windows. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **Índice**, y buscar un texto determinado mediante el campo buscar.

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

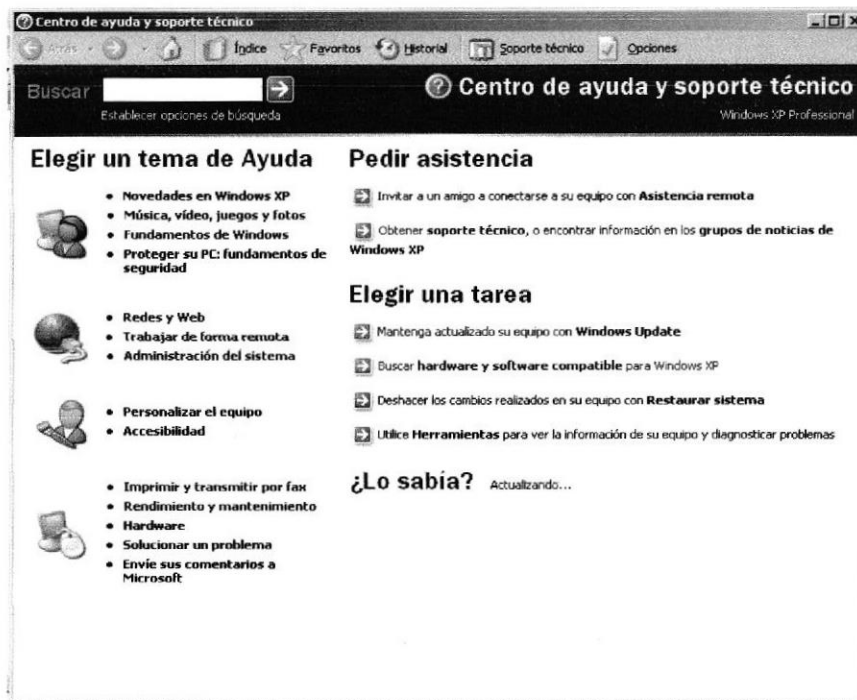


Figura 2.1 Centro de Ayuda y Soporte técnico

Sugerencia: Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar. El índice está organizado como el de un libro.

2.2 COMPONENTES DE LA PANTALLA DE WINDOWS

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




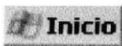
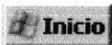
Ícono	Descripción
	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y demás archivos.
	Haga doble clic en este icono para ver los recursos disponibles en la red, podrá darse cuenta si su PC tiene acceso a éste servicio o puede conectarse con las demás estaciones de trabajo que estén en su red.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados.
	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 para su PC y muchas otras opciones.

Tabla 2.1 Componentes de la pantalla de Windows

2.2.1 BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

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

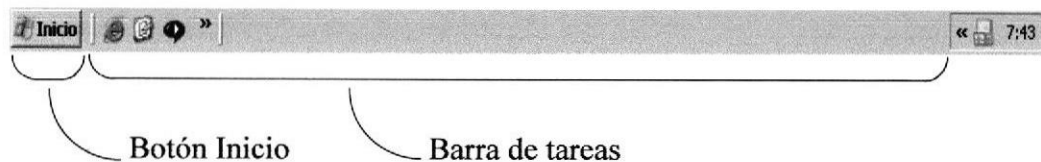



Figura 2.2 Barras Inicio y de Tareas

2.2.2 MENÚ INICIO

Al hacer clic en el  botón, aparecerá un menú que contiene todo lo necesario para empezar a trabajar en Windows, los cuales se detallan a continuación.










Ícono	Descripción
 Programas	Presenta un listado de los programas que estén instalados en su PC.
 Documentos	Muestra una lista de los archivos utilizados últimamente.
 Configuración	Esta opción permite cambiar la configuración del Sistema.
 Buscar	A través de esta opción podemos buscar una carpeta, archivo y equipos compartido.
 Ayuda y soporte técnico	Inicia la Ayuda, por medio del Índice y otras opciones para saber cómo realizar una tarea específica de Windows.
 Ejecutar...	Permite abrir un programa, carpeta, documento o recurso de Internet al colocar el nombre.
 Cerrar sesión de Nati...	Con esta opción se puede cambiar de sesión o cambiar de usuario.
 Apagar equipo...	Cierra o reinicia su PC.
 Inicio	Dependiendo de su equipo y de las opciones instaladas, es posible encontrar elementos adicionales en el Menú.

Tabla 2.2 Menú Inicio

2.3 CONTENIDO DE SU PC

Windows organiza la información a través de carpetas, tal como se lo haría en una oficina. Puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas haciendo clic en Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo.

Sólo tiene que hacer doble clic en cualquier icono que desee para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene, las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras subcarpetas.

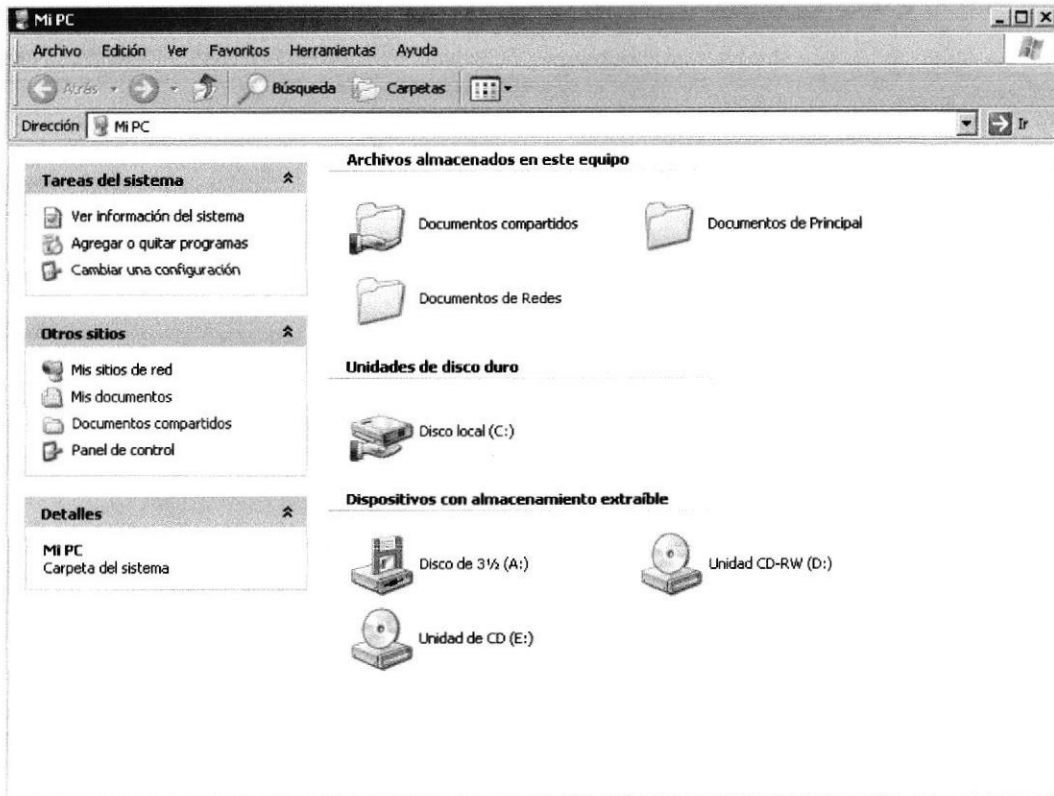



Figura 2.3 Contenido de la PC

Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga clic en de la barra de herramientas, al dar clic en el botón  arriba, o bien presione la tecla RETROCESO.

Si la barra de herramientas no está visible, haga clic en el Menú Ver y a continuación en la barra de herramientas.

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

Tabla 2.3 Accesos Rápidos con el Teclado

Sugerencia: Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, podrá utilizar el Explorador de Windows. Haga clic en el Menú Inicio, elija Programas y a continuación, haga clic en el Explorador de Windows, o presione la tecla de Windows en el teclado y la letra E.

2.4 BUSCAR UN ARCHIVO O CARPETA

Resulta fácil localizar archivos y carpetas en su PC. Para localizar alguna carpeta o archivo rápidamente, puede utilizar el comando Buscar del menú Inicio.

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias.

- ☞ Al dar clic en ‘buscar todos los archivos y carpetas’ deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda, luego debe dar clic en el botón **“Búsqueda”** y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsquedas más específicas puede utilizar las opciones avanzadas. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón **“Detener”**.
- ☞ Para acelerar la búsqueda, puede escribir el nombre de la carpeta principal (de alto nivel), si lo conoce. Por ejemplo, si sabe que el archivo se encuentra en algún lugar de la carpeta Windows en la unidad C, escriba C:/Windows.

Sugerencia: Para realizar una nueva búsqueda lo puede hacer dando clic en el link **“Iniciar una nueva búsqueda”** o presionar el botón **“Atrás”** y después colocar la información referente a la nueva búsqueda.

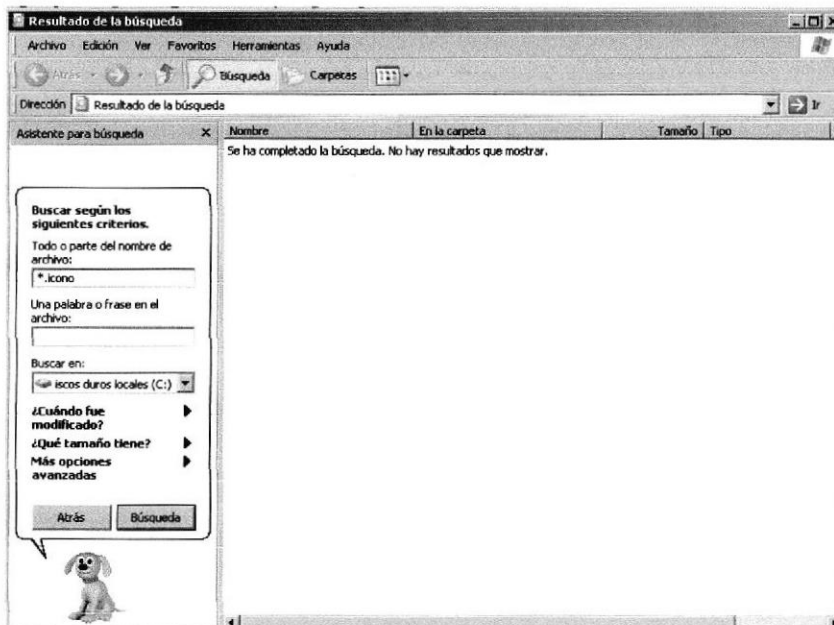


Figura 2.4 Buscar Archivos o Carpetas

2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

El Explorador de Windows permite visualizar todos los archivos y carpetas existentes en su PC. En el Menú Inicio 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.

Presionar	Para
CTRL. + G	Ir a.
F6	Cambiar entre el panel izquierdo y derecho.
BLOQ NUM + *	Expandir todas las subcarpetas bajo la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM ++	Expandir la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + -	Expandir la selección actual si está contraída.

Tabla 2.4 Examinar con el Explorador

2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC

2.6.1 BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS

Puede utilizar el Backup para realizar copias de seguridad de archivos en su disco duro, para protegerlos en el caso de que falle el disco duro y se produzcan pérdidas. Se Puede hacer copias de seguridad en discos o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales cuando éstos se dañen o se pierdan.

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

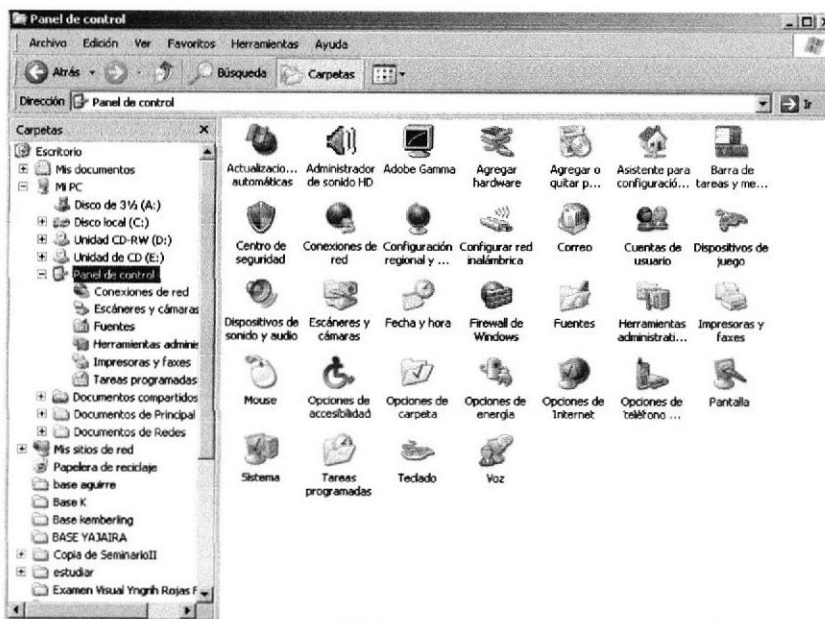


Figura 2.5 Mantenimiento de la PC

Luego de dar clic en el botón siguiente, aparecerá la pantalla donde podrá elegir si desea realizar una copia de seguridad o restaurar archivos, marque la opción “**realizar una copia de seguridad de archivos**”, luego de clic en el botón siguiente y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que se desea copiar.

Si el usuario desea escoger cada uno de los archivos y/o carpetas, marque la opción

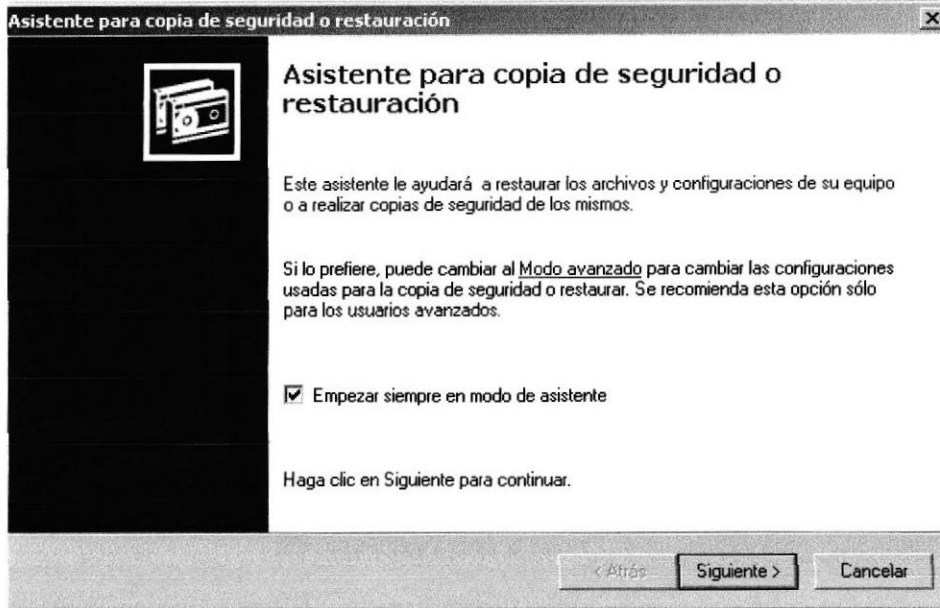


Figura 2.6 Asistente para Copia de Seguridad

“Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad”, luego presione el botón siguiente y saldrá la siguiente pantalla:

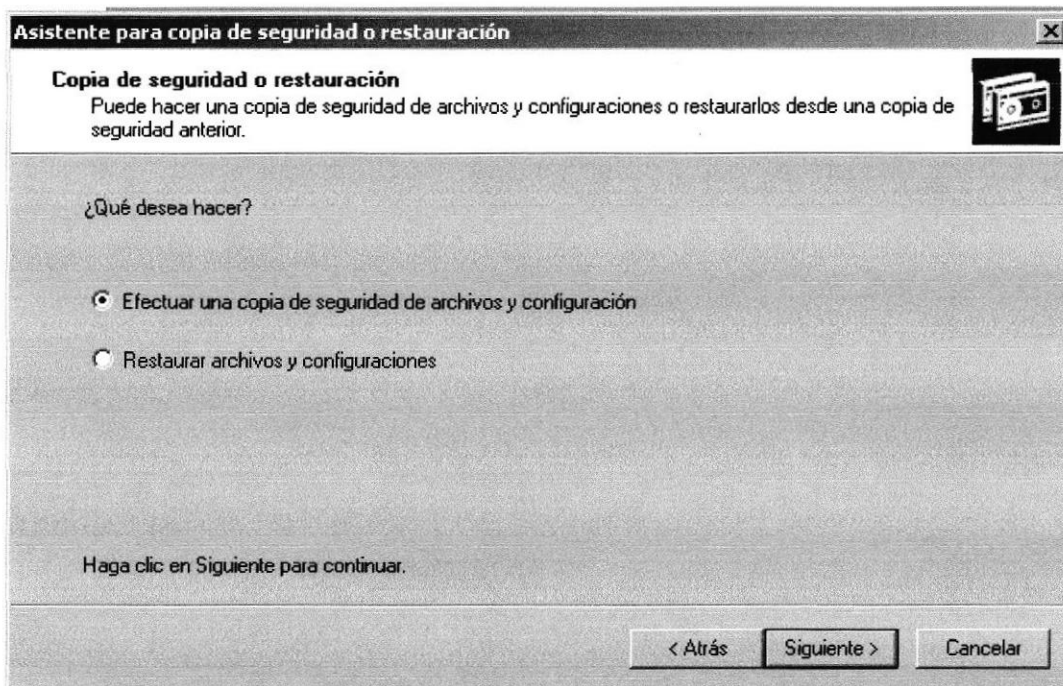


Figura 2.7 Asistente para Copia de Seguridad o Restauración

2.6.2 LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO

A veces Windows utiliza archivos para una operación concreta y la conserva en una carpeta de archivos temporales, también es posible que haya instalado anteriormente componentes de Windows que ya no utilice. Por varios motivos, incluida la falta de espacio en el disco duro, tal vez desee reducir el número de archivos del disco o crear más espacio libre. Para acceder a esta opción debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Liberador de Espacio en Disco, a continuación, aparecerá la pantalla de Seleccionar la Unidad que desee liberar.

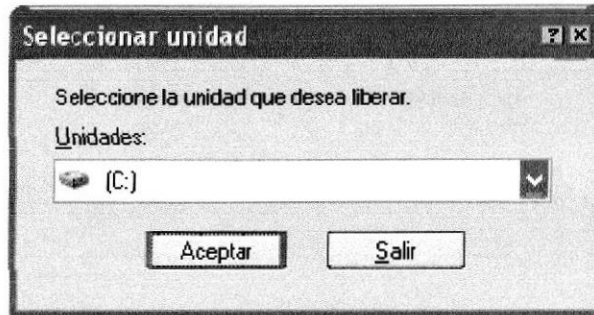


Figura 2.8 Seleccionador de Unidad

Sólo seleccione la unidad y presione el botón Aceptar, a continuación, el Liberador de espacio mostrará los archivos temporales que pueden eliminarse de forma segura.

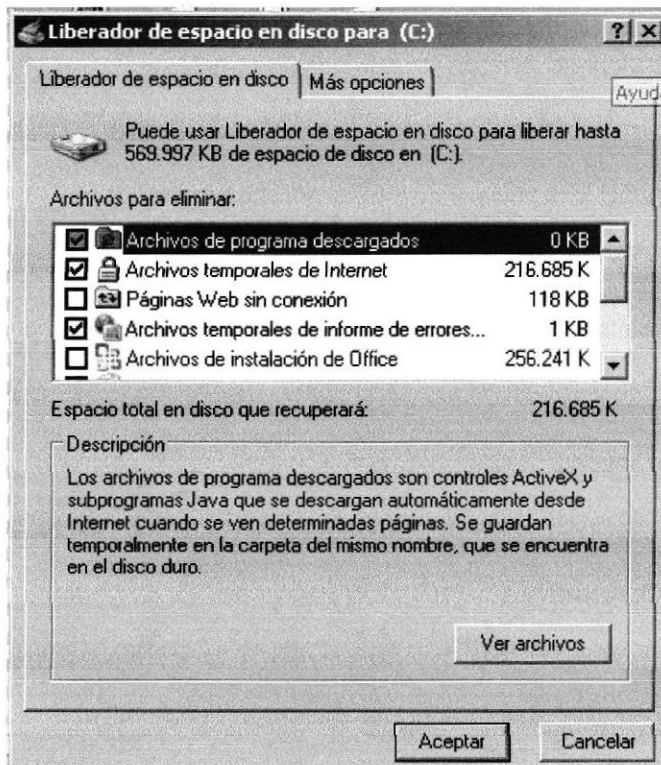


Figura 2.9 Seleccionador para Liberar de Espacio

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

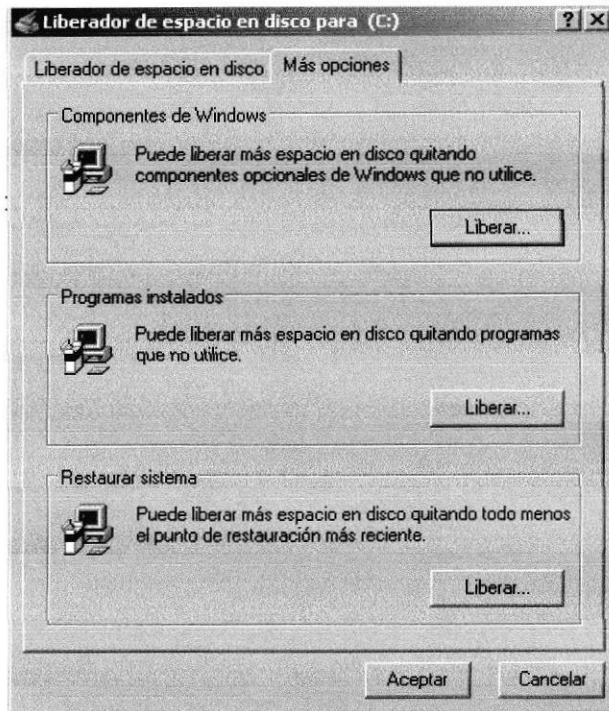


Figura 2.10 Liberador de Espacio

2.6.3 DESFRAGMENTADOR DE DISCO PARA ACELERAR EL DISCO DURO

Con el constante uso de los archivos y el paso del tiempo, los archivos pueden dividirse en fragmentos los cuales se almacenan en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirlos pero su PC tarda más tiempo en leer y escribir en ellos, puede utilizar el desfragmentador de disco para reorganizar archivos y espacio no usado de su disco duro, con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente.

Para acceder a esta opción debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Desfragmentador de Disco, a continuación, aparecerá la pantalla que sigue a continuación:

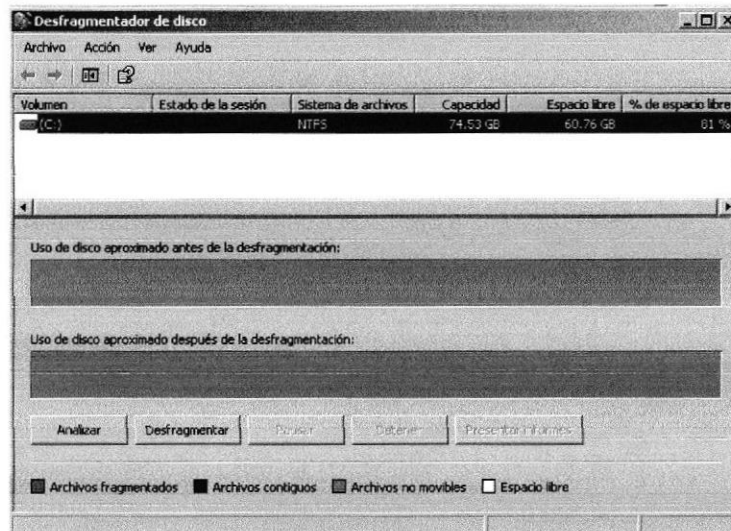


Figura 2.11 Desfragmentador de Disco

Se recomienda al usuario analizar los volúmenes antes de desfragmentarlos; ya que al finalizar le indicará el porcentaje de carpetas y archivos fragmentados del volumen y le recomendará que los desfragmente o no.

Si desea desfragmentar realiza este proceso, sólo debe elegir la unidad de disco que desee y luego dar clic en el botón desfragmentar, a continuación, se mostrará en la parte inferior de la pantalla el porcentaje de avance de la desfragmentación. Al final se presentará un detalle de los cambios realizados en la unidad de disco.

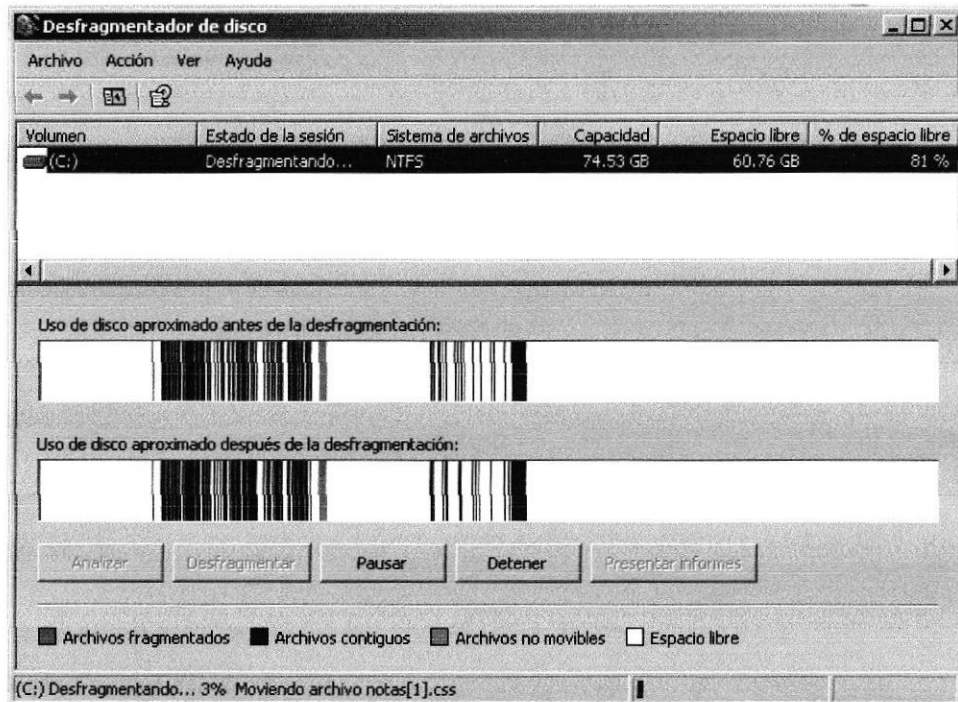



Figura 2.12 Desfragmentador de Unidad C

2.6.4 LA PAPELERA DE RECICLAJE

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje, para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio libre en el disco duro. Cuando se llena la Papelera de reciclaje, Windows libera automáticamente espacio suficiente en la Papelera de reciclaje para dar cabida a los últimos archivos y carpetas eliminados. Windows asigna una Papelera de reciclaje para cada partición o disco duro.

Para vaciar la Papelera de reciclaje debe seguir los siguientes pasos:

1. En el escritorio, haga doble clic en Papelera de reciclaje. 
2. En el menú Archivo, haga clic en Vaciar Papelera de reciclaje.

Nota: Al vaciar la Papelera de reciclaje se eliminan de forma definitiva todos los elementos que contiene.

Sugerencia: Si sólo desea quitar algunos elementos de la Papelera de reciclaje, mantenga presionada la tecla CTRL. Mientras hace clic en cada elemento que desea quitar. Una vez seleccionados todos los elementos que desea quitar, en el menú **Archivo**, haga clic en **Eliminar**.

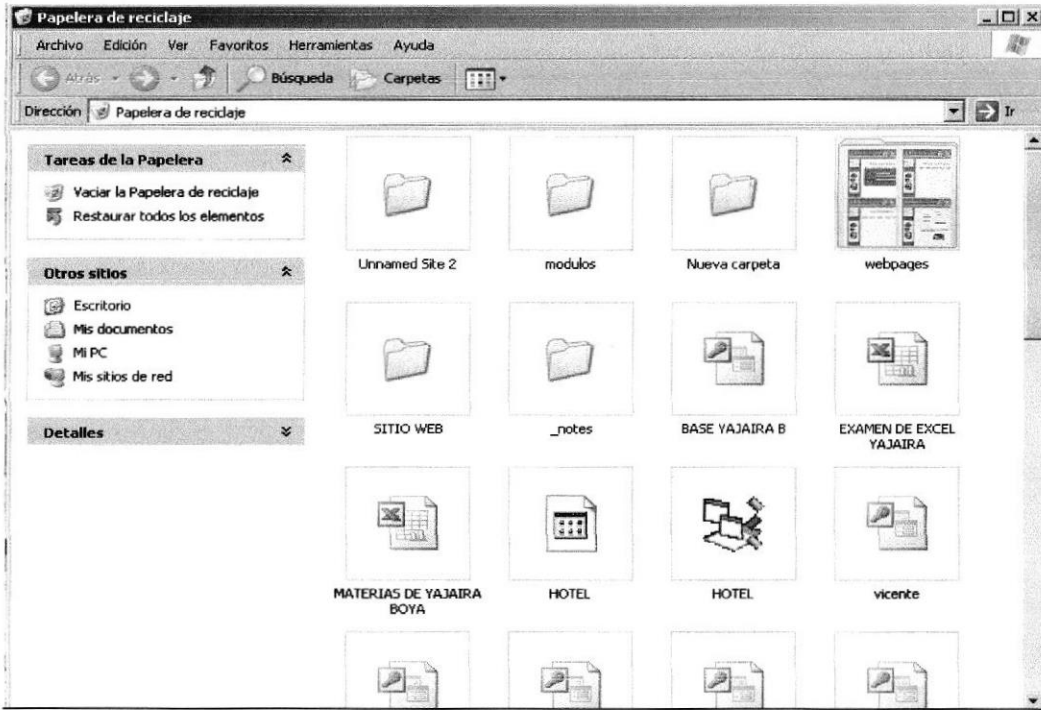
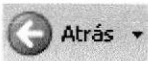


Figura 2.13 Papelera de Reciclaje

2.7 INTERNET EXPLORER

2.7.1 MANEJO DEL INTERNET EXPLORER

Botón Atrás: Haga clic para volver a la página anterior.



Botón Adelante: Haga clic para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya ha visitado.



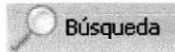
Botón Actualizar: Haga clic en el botón para actualizar la información de la última página o la que esperaba. Esto es útil si ve información antigua en una página que se actualiza con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.



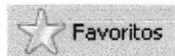
Botón Inicio: Haga clic para ir a la página de inicio (la primera que ve cuando abre el explorador).



Botón Búsqueda: Haga clic aquí para abrir la barra de Búsqueda, donde puede elegir un servicio de búsqueda y buscar en Internet.



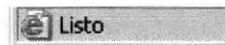
Botón Favoritos: Haga clic aquí para abrir la barra de Favoritos, donde puede almacenar vínculos (accesos directos) a los sitios Web o documentos que visita con más frecuencia.



Barra de Direcciones: Escriba aquí las direcciones de las páginas Web (direcciones URL), o rutas de acceso a documentos en su PC.



Barra de Estado: Observe la parte esquina inferior izquierda de la página para ver el proceso de la página Web. La parte derecha le indica en qué zona de seguridad está la página actual y muestra un ícono de candado si está en un sitio seguro.




2.7.2 BUSCAR INFORMACIÓN

Al dar clic en el botón "Búsqueda" de la barra de herramientas del Explorador, se abrirá la barra de búsqueda, un panel independiente ubicado a la izquierda de la ventana.

Nota: En Mi PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione **Barra del Explorador** y de clic en **Búsqueda**.

El Ayudante de Búsqueda la ayudará a definir la búsqueda. Elija el tipo de información que desea encontrar (como una página Web, una empresa o la dirección electrónica de una persona) y el Ayudante de búsqueda elegirá el servicio de búsqueda especializado en esa área, cuando escribe la solicitud de búsqueda, aparece en la barra de búsqueda

una lista con los resultados obtenidos. Conforme haga clic en los elementos de la lista, las páginas actuales aparecerán a la derecha de la ventana del explorador.

Haga clic en el botón  que se encuentra en la parte superior de la barra de búsqueda para cancelarla.

Nota: Lo que vea en la ilustración puede ser diferente de lo que se muestra a continuación:

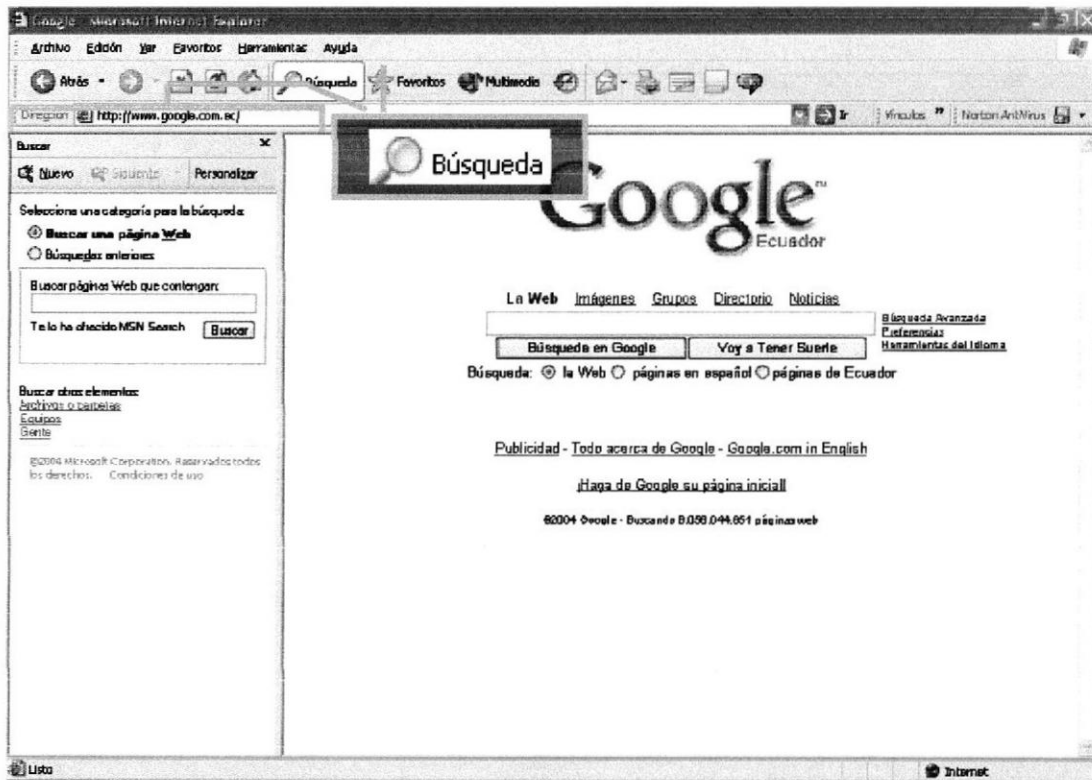


Figura 2.14 Pestaña de Buscador

2.7.3 VOLVER FÁCILMENTE A LOS SITIOS ÚTILES

Agregue sus sitios o documentos favoritos a la lista de Favoritos para acceder a ellos con un simple clic del mouse. Puede agregar elementos fácilmente a la lista mediante el menú **Favoritos**. Para facilitar el acceso a las páginas Web favoritas, haga clic en el botón Favoritos que contiene los accesos directos a todos sus elementos favoritos.

Nota: En Mi PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione **Barra del Explorador** y de clic en **Favoritos**.

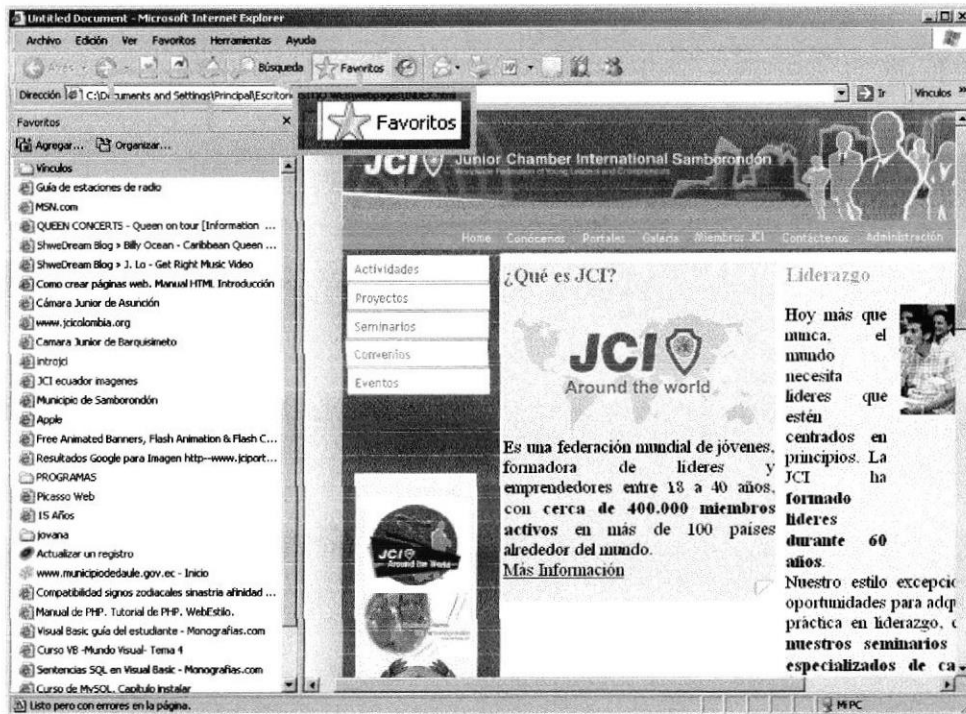


Figura 2.15 Pestaña de Favoritos

2.7.4 HISTORIAL DE EXPLORACIÓN

Al dar clic en el botón Historial de la barra de herramientas del Explorador, se abre la barra de Historial, que muestra un registro de todos los sitios visitados en los últimos 20 días, incluidas páginas HTML contenidas en su PC.

Nota: En Mi PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione **Barra del Explorador** y de clic en **Historial**. Puede ordenar la lista de varias formas para hacer más fácil la búsqueda del sitio.

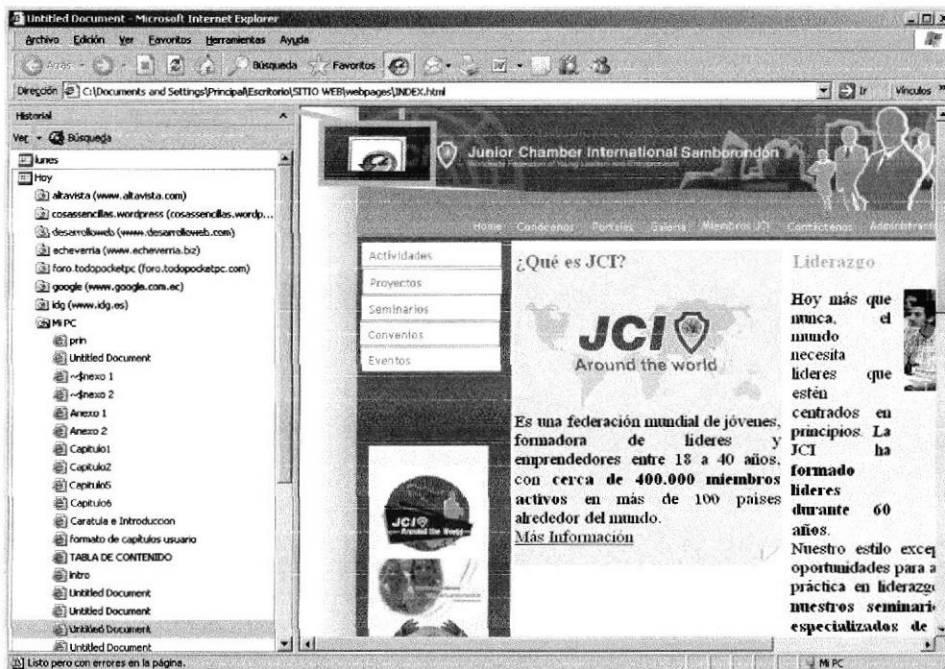


Figura 2.16 Pestaña de Historial

2.7.5 COMUNICARSE CON EL OUTLOOK EXPRESS

Outlook Express es un programa de correo electrónico que se puede utilizar para enviar y recibir mensajes, participar en grupos de noticias de Internet e incluso enviar páginas HTML como correo electrónico. Resulta sencillo importar contactos y libretas de direcciones de otros programas de correo. Para comprobar el correo electrónico, no es necesario abrir Outlook Express, basta con hacer clic en el botón Correo de la barra de herramientas de Internet Explorer. También puede comprobar su cuenta de Hotmail desde Outlook Express.

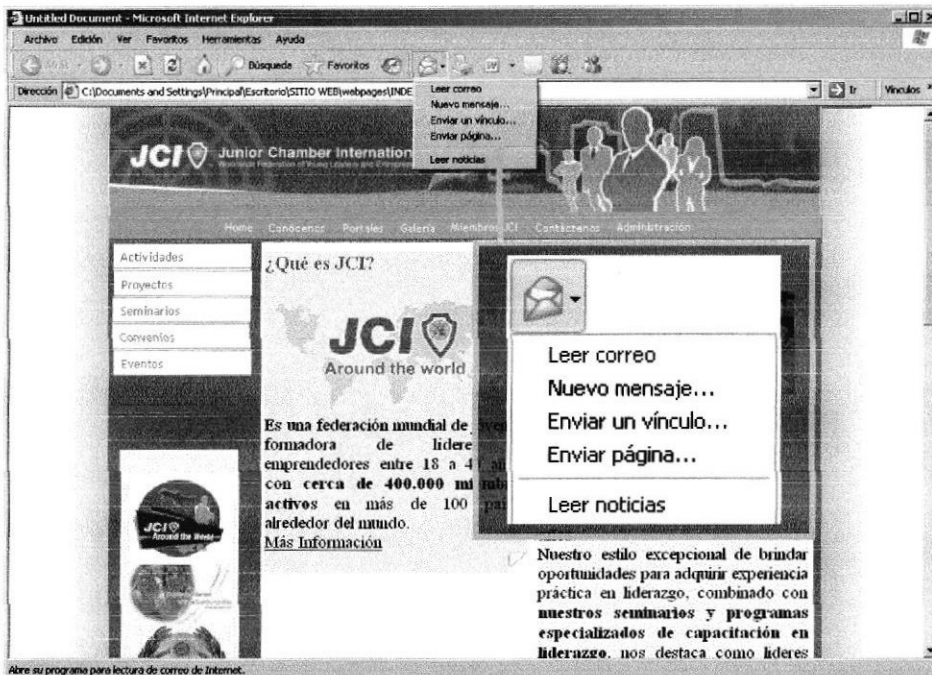


Figura 2.17 Pestaña de Correo

2.7.6 CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO

Se puede configurar el Internet Explorer para que al abrirlo, aparezca por primera vez la página que el usuario desee. En la mayoría de los casos, la primera vez que se utiliza Internet Explorer la página de Inicio ya está elegida de manera predeterminada.

Una página de inicio utilizada con frecuencia es la página msn.com (<http://www.msn.com/>). Además de proporcionar correo electrónico fácilmente, disponible y gratuito, la página de inicio msn.com le ofrece una ubicación central y organizada, desde la cual puede tener acceso a información útil. La página de inicio msn.com también contiene un vínculo a sitios internacionales de MSN.

Para configurar una página de inicio diferente cada vez que abrimos el Internet Explorer, haga clic en el menú Herramientas y, a continuación, en Opciones de Internet. En la ficha General presione el botón Usar actual. Muchas páginas de inicio habituales (incluida la página principal de msn.com) facilitan esta operación al incluir un botón o un vínculo que convierte esa página en su página de inicio de manera automática.

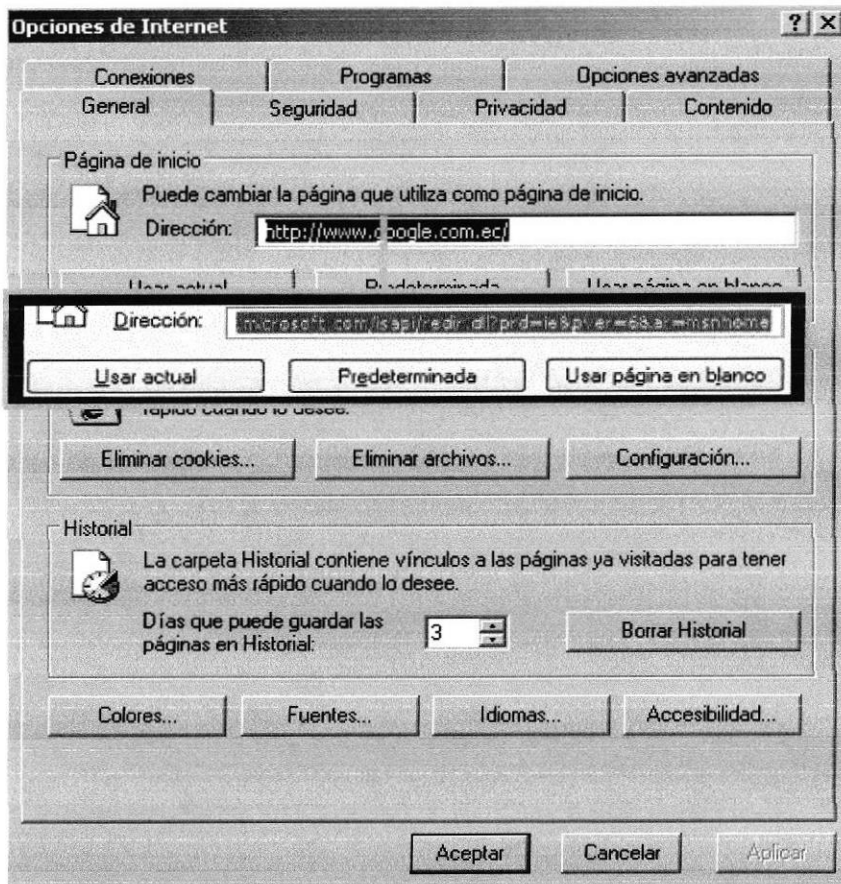
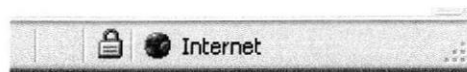


Figura 2.18 Opciones de Internet

2.7.7 COMPRAR EN LÍNEA

Si proporciona el número de su tarjeta de crédito a un sitio Web, querrá tener la seguridad de que es un sitio seguro. Internet Explorer le notifica si un sitio es seguro mediante un icono de candado en la barra de estado, en la esquina inferior derecha de la ventana.



Cuando vea este candado puede estar seguro de dos cosas:

- El sitio pertenece realmente a la organización que dice encargarse de su mantenimiento y ser su propietaria. (Haga clic en el candado para ver la certificación del sitio).
- Cualquier comunicación que envíe o reciba desde el sitio seguro está codificada, por lo que nadie más puede leer la información.

A pesar de esta garantía, procure ser siempre cauto cuando proporcione información personal en línea. Sólo debe compartir información con sitios Web de confianza.

2.7.8 INTERNET EXPLORER DESDE UNA MAQUINA PORTÁTIL

Es fácil llevar el Web consigo cuando no se tiene conexión a Internet. Puede preparar las páginas para disponer de ellas cuando esté sin conexión, y ponerse al día mientras está, por ejemplo, viajando en avión.

Cuando guarda una página Web en la lista de Favoritos, al enviar la casilla de verificación hace que el elemento esté disponible en modo de desconexión. Para asegurarse de que las páginas visibles sin conexión contienen información actual, utilice el comando **Sincronizar** en el menú **Herramientas** del Explorador. También puede establecer un programa para sincronizar automáticamente sus páginas favoritas sin conexión.

Internet Explorer comprueba si está conectado a Internet y le ofrece conectarse o trabajar sin conexión. Si elige trabajar sin conexión, sólo podrá dar clic en las páginas de la lista de Favoritos que desee ver. Internet Explorer mostrará desde el disco duro la versión sincronizada más actual.

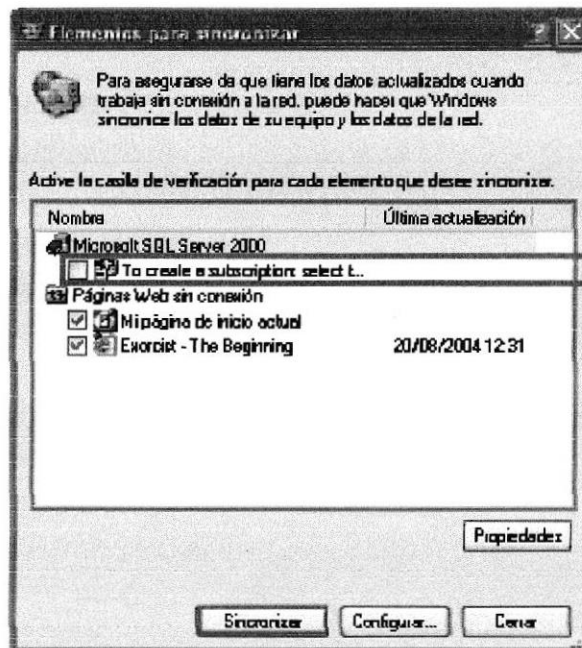


Figura 2.19 Internet desde una Portátil

2.7.9 AGREGAR COMPONENTES ADICIONALES DE WINDOWS

IIS se puede encontrar en el propio CD de instalación de Windows XP Profesional. Hay que acceder a la opción de "Instalar componentes opcionales de Windows" para poder cargarlo en nuestro sistema. Para ello tenemos dos opciones:

1) Insertar el CD de instalación de Windows y en la ventana de autoarranque que se muestra, seleccionar la opción que dice "Instalar componentes opcionales de Windows".

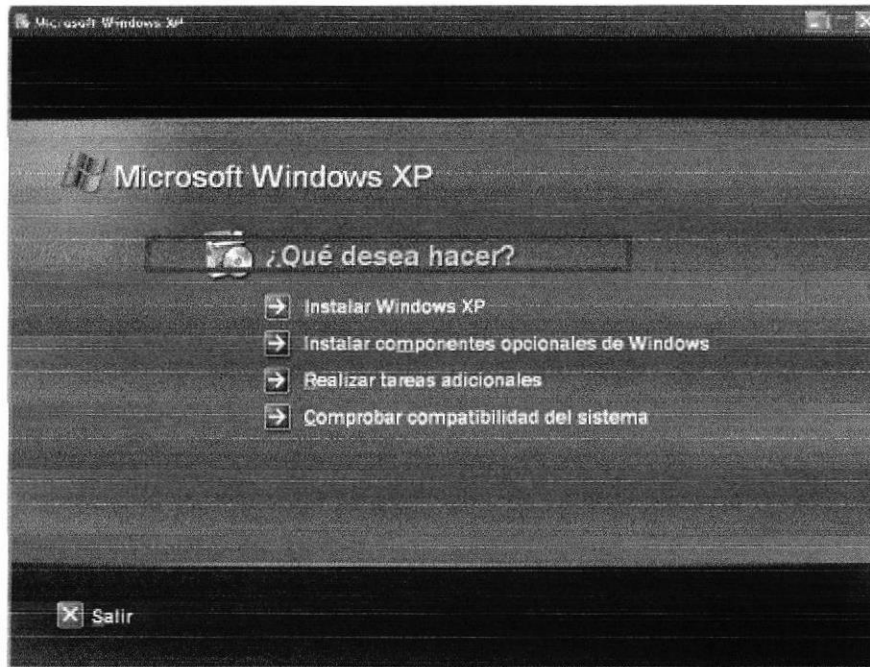


Figura 2.20 Agregar Componentes Adicionales a Windows

2) En el Panel de control, seleccionar la opción de "Agregar o quitar programas" y en la ventana que sale, pulsar sobre el ícono de la izquierda marcado como "Agregar o quitar componentes de Windows".

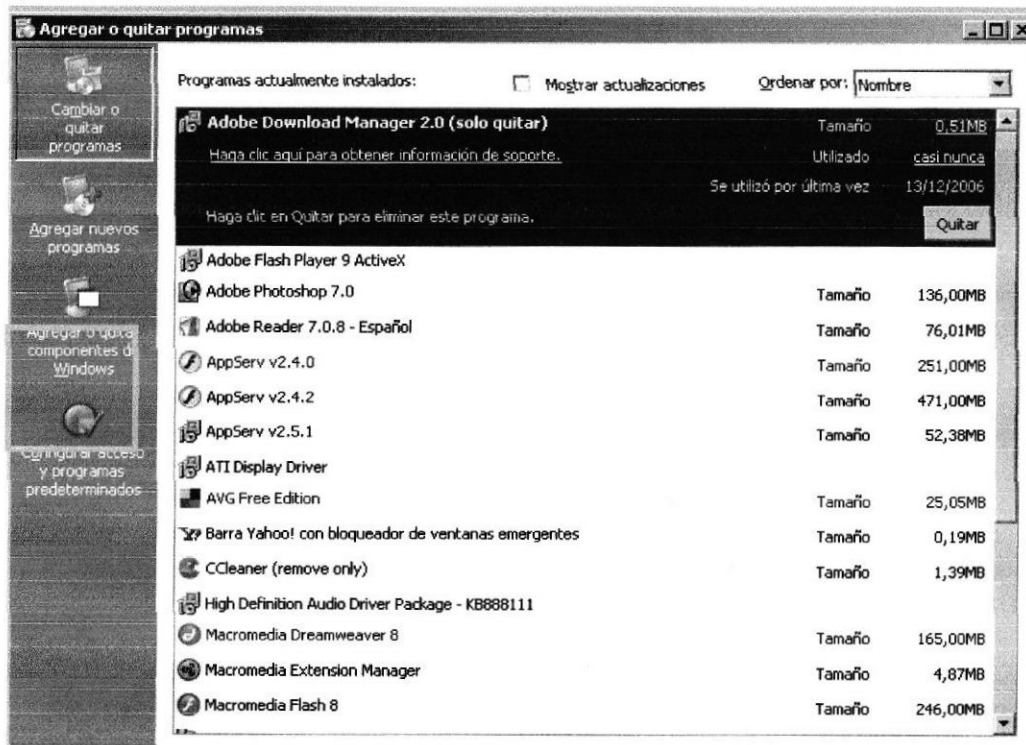


Figura 2.21 Agregar o Quitar Programas

Ahora nos muestra la ventana para seleccionar los componentes adicionales de Windows que hay disponibles. En la lista, marcamos la opción "Servicios de Internet Information Server (IIS)". Por defecto se seleccionan unos cuantos componentes, dentro de los que ofrece la instalación de IIS. Nosotros podemos elegir qué componentes deseamos instalar apretando el botón marcado como "Detalles".

Entre los componentes posibles se encuentran las extensiones de FrontPage, documentación, servicios adicionales de IIS, un servidor de FTP (para la transferencia de ficheros con el servidor por FTP), incluso uno de SMTP (para el envío de correos electrónicos).

Si no sabemos qué componentes instalar podemos dejar las opciones como aparecen en un principio, pues para la mayoría de los casos serán válidas. Sólo un detalle: puede ser adecuado no instalar las extensiones de FrontPage en caso de que no pensemos que se vayan a utilizar.

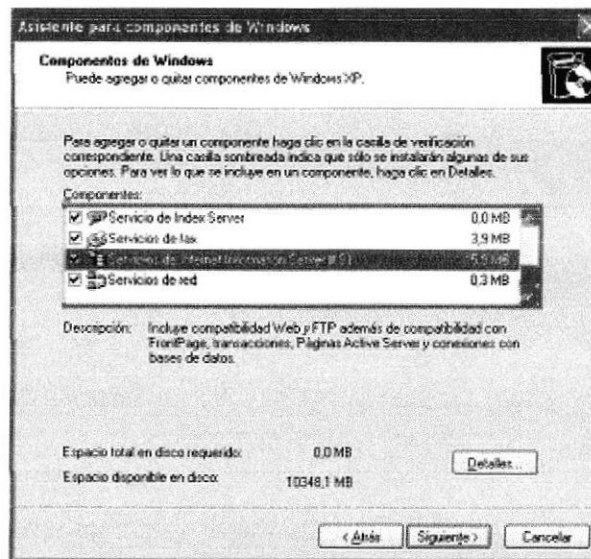


Figura 2.22 Agregar Componentes de Windows

Una vez hemos instalado los componentes deseados, podemos presionar el botón de "Siguiente" para comenzar la instalación; la cual tardará unos minutos.

2.8 ACERCA DE INTERNET

2.8.1 CORREO ELECTRÓNICO

Correo electrónico, en inglés *email*, es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

Su nombre viene de la analogía con el correo ordinario por la utilización de "buzones" (servidores) intermedios donde se envían y reciben los mensajes.

Fue creado en 1971 por Ray Tomlinson. En ese entonces ya existía un sistema de mensajería en cada computadora (que era compartida por varios usuarios), pero no uno que permitiera enviar mensajes a otra computadora de una red. Tomlinson eligió la arroba (@) como divisor entre el usuario y la computadora en la que se aloja la casilla de correo porque en inglés @ se dice "at" (en). Así, pedro@máquina.com se lee *pedro en la máquina.com*. Los principales servidores de correo son: *GMail, Hotmail y Yahoo*.

El correo electrónico continúa siendo una aplicación popular y muy útil debido a su fácil uso, rápida y económica manera de enviar información y archivos por un costo menor que el de un timbre postal. El factor que ha dado auge al correo electrónico (e-mail) es la globalización económica.

2.8.2 UTILIDAD DEL CORREO ELECTRÓNICO

Con el correo electrónico se puede escribir un documento y enviarlo simultáneamente a diferentes buzones electrónicos, es decir, a diferentes personas con direcciones electrónicas. Además, el usuario puede generar foros de discusión sobre temas generales y específicos del tema que sea de su interés. Las posibilidades son muchas, por ejemplo: los foros telemáticos de discusión, FAQs (Frequent Answered Questions: las respuestas a las preguntas más frecuentes), el talk, que permite la conexión entre dos o más ordenadores y también intercambiar mensajes en tiempo real y de manera interactiva.

Al utilizar el correo electrónico (e-mail), nos podemos comunicar de manera rápida y sencilla con usuarios que se encuentren en otros países y que necesiten recibir una información a tiempo. También es portátil, ya que lo único que se necesita es tener una computadora con un módem y una cuenta de acceso en el lugar para poder acceder desde cualquier parte del mundo.

2.8.3 DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO

Para que el usuario pueda comunicarse a través del correo electrónico, deberá tener su dirección de correo y la de la persona con la cual se desea comunicar.

La forma más fácil de tener una dirección de correo electrónico es creando una cuenta en Internet a través de un proveedor de servicio. Esta dirección hace referencia a una dirección de Internet, cuya función principal es hacer que el mensaje que enviamos llegue con éxito a su lugar de destino. El Internet emplea un método llamado **Domain Name System (DNS)** para asignarle una dirección al computador, éstas direcciones pueden ser presentadas tanto en números o también llamado el IP de la máquina o el nombre en sí, pero ambas representan la misma dirección. Las computadoras emplean *direcciones numéricas* mientras que las personas emplean *direcciones alfanuméricas*.

2.8.4 EL NAVEGADOR WEB

Un navegador Web, hojeador o *Web browser* es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo. Esta red de documentos es conocida como la Telaraña Mundial o World Wide Web (WWW).

Los navegadores actuales permiten mostrar o ejecutar: gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces.

La funcionalidad básica de un navegador Web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que este conectado a la computadora del usuario (a través de la Internet, por ejemplo) y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de documentos (un software servidor Web). Tales documentos, comúnmente denominados *páginas Web*, poseen *hipervínculos* que enlazan una porción de texto o una imagen a otro documento, normalmente relacionado con el texto o la imagen.

El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama *navegación*; que es de donde se origina el nombre de navegador.

2.8.5 EL WORLD WIDE WEB (WWW)

La **World Wide Web** (del inglés, *Telaraña Mundial*), *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. 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 Internet" (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.

2.8.6 HTTP

Es el protocolo de la Web (WWW), usado en cada transacción. Las letras significan *Hyper Text Transfer Protocol*, es decir, protocolo de transferencia de hipertexto. El hipertexto es el contenido de las páginas web, y el protocolo de transferencia es el

sistema mediante el cual se envían las peticiones de acceder a una página web, y la respuesta de esa web, remitiendo la información que se verá en pantalla. También sirve el protocolo para enviar información adicional en ambos sentidos, como formularios con mensajes y otros similares.

HTTP es un protocolo sin estado, es decir, que no guarda ninguna información sobre conexiones anteriores. Al finalizar la transacción todos los datos se pierden. Por esto se popularizaron las *cookies*, que son pequeños ficheros guardados en el propio ordenador que puede leer un sitio web al establecer conexión con él, y de esta forma reconocer a un visitante que ya estuvo en ese sitio anteriormente. Gracias a esta identificación, el sitio web puede almacenar gran número de información sobre cada visitante, ofreciéndole así un mejor servicio.

2.8.7 URL

Significa *Uniform Resource Locator*, es decir, localizador uniforme de recurso. El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet.

El URL de un recurso de información es su dirección en Internet, la que permite que el navegador la encuentre y la muestre de forma adecuada. Por ello el URL combina el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio donde se encuentra, el nombre del fichero y el protocolo a usar para recuperar los datos.

El formato general de un URL es:

"servicio://dirección_de_la_máquina:puerto/directorio/fichero"

2.9 INSTALACIÓN DE APPSERV SOBRE WINDOWS

AppServ es un software que nos permite instalar sobre Windows Apache, PHP, MySQL y phpMyAdmin (interfaz gráfica para administrar MySQL) de forma conjunta. Es una aplicación muy útil para empezar a familiarizarnos con Gestores de Contenidos, aprender a configurarlos e instalarlos, ya que nos permite realizar pruebas sobre nuestro PC y una vez que dominemos el tema podemos decidirnos a comprar un dominio y un alojamiento.

Para instalar AppServ os dejamos un paso a paso que os hará la tarea más fácil:

En primer lugar descargaremos el paquete de SourceForge, contando con dos versiones AppServ 2.5.5 (apache 2.0.55, MySQL 5.0.15 y PHP 5) o AppServ 2.4.5 (apache 1.3.34, MySQL 5.0.16 y PHP 4).

Una vez descargado el ejecutable procedemos a ejecutar la instalación, recibiendo un mensaje de bienvenida y hacemos Click en Next

- ☞ **Directorio de Instalación:** en esta pantalla nos solicita el directorio en el que queremos instalar la aplicación, por defecto nos marca “c:/appserv”, lo cambiamos si queremos y pulsamos Next.
- ☞ **Tipo de Instalación:** Elegimos Typical.
- ☞ **Server Information:** La casilla Server Name la dejamos como viene por defecto con “localhost” y en la casilla Administrador E-mail Address o lo dejamos como viene por defecto y luego lo cambiamos, o le introducimos una cuenta de correo que será la del administrador. El campo “HTTP Port” lo dejamos como viene por defecto (80), salvo que queramos que el servidor atienda las peticiones en otro puerto. Pulsamos en Next
- ☞ **MySql Information:** Este es uno de los apartados más importantes ya que empezamos a instalar MySQL. En la casilla Username introduciremos el nombre del administrador de la base de datos y en la casilla Password le introducimos la contraseña, aunque si queremos hacerlo más fácil ponemos como usuario: root y el apartado contraseña lo dejamos vacío ya que posteriormente podemos cambiarlo con phpMyAdmin. El apartado Charset lo dejamos tal como viene por defecto. Pulsamos en Next
- ☞ **Progreso de la instalación:** Empieza realmente la instalación mostrándonos una barra de progreso hasta que aparece una pantalla que nos avisa de que ha finalizado la misma, debiendo dejar marcadas las opciones que vienen por defecto. Finalmente pulsamos en Clase.
- ☞ **Comprobación de la instalación:** Si hemos hecho bien los deberes al poner en nuestro navegador: http://localhost nos debe aparecer la pantalla siguiente:

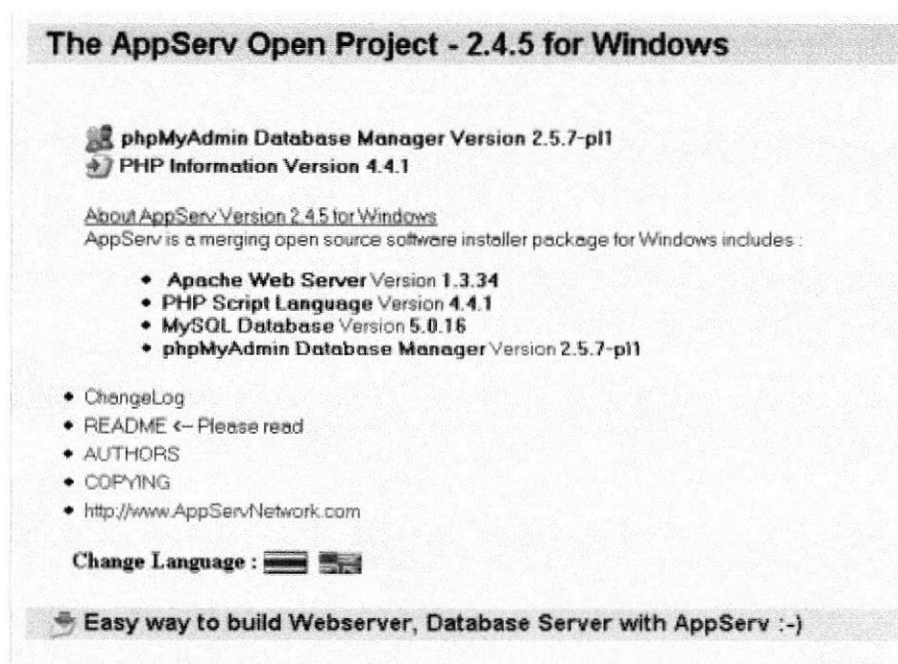


Figura 2.23 Pantalla Principal de AppServ

Si esta pantalla no aparece puede ser que el Servidor Apache o MySQL no están funcionando bien, y se debe volver a instalar paso a paso:

1. Si no se tiene el programa de instalación se puede descargar en la siguiente dirección Web (<http://www.appservnetwork.com>). Luego ejecutar el software y esperar la precarga y a continuación aparecerá la ventana de bienvenida:

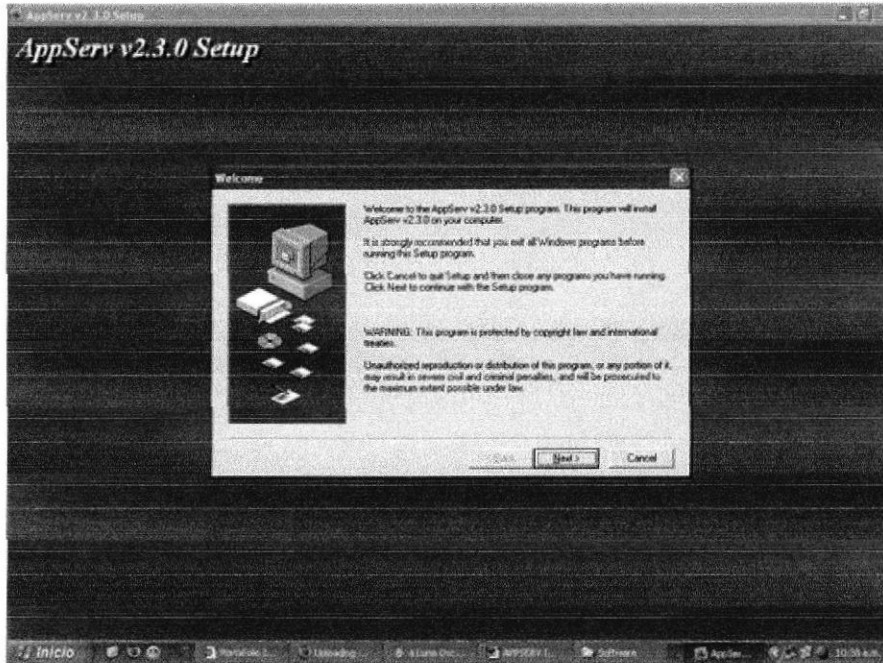


Figura 2.24 Instalación de AppServ Paso 1

2. Hacer clic en Next y aparece la ventana en donde se escoge la ruta de instalación, la que aparece por defecto es: C:\Appserv, esta ruta se recomienda dejarla así:

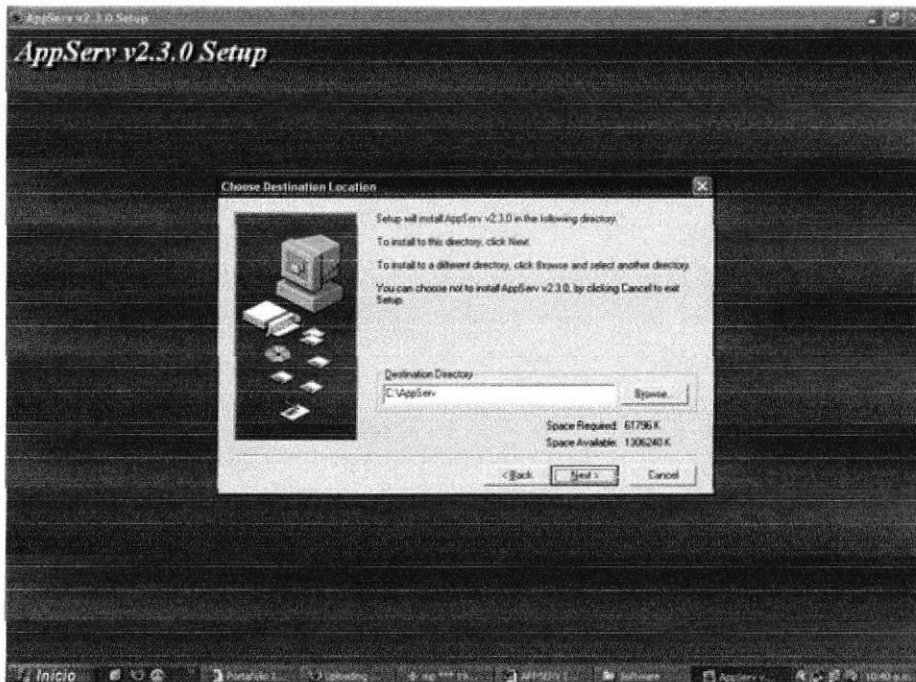


Figura 2.25 Instalación de AppServ Paso 2

3. Hacer clic en Next, y ahora se pide escoger el tipo de instalación, por defecto recomendamos dejar en Typical, además se muestra la cantidad de espacio en disco que se necesita y la cantidad de espacio que se posee realmente, si el espacio requerido es mayor que el que se tiene, se puede cambiar la ruta de instalación o liberar espacio en disco:

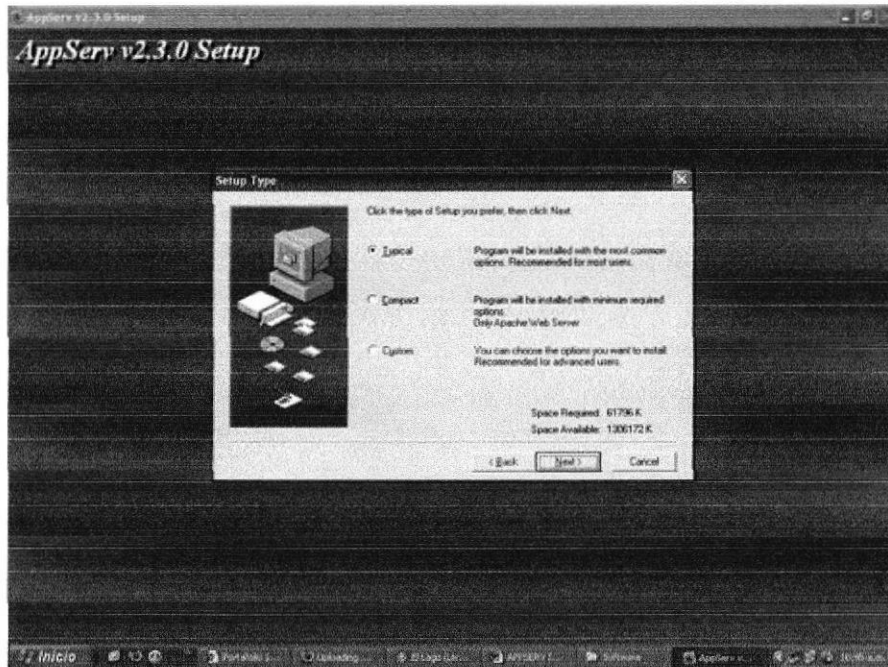


Figura 2.26 Instalación de AppServ Paso 3

4. Luego hacer clic en Next y a continuación aparece la pantalla de configuración del servidor: En “Server Name” escribir el nombre como se va a llamar al Appserv desde el explorador de Internet, comúnmente se coloca **localhost**, El “Administrator’s Email” se puede o no cambiar la dirección email que allí aparece. El campo “HTTP Port” queda igual:

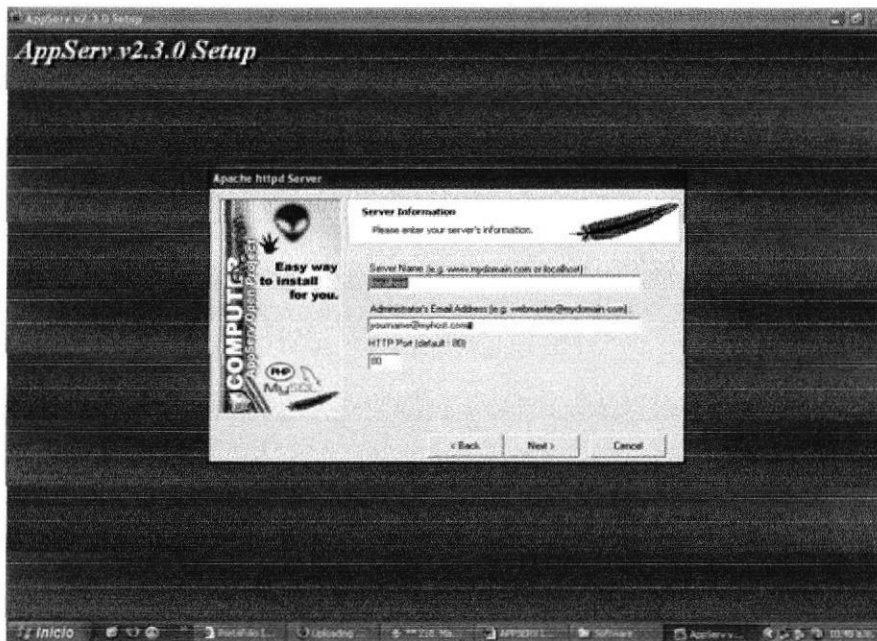


Figura 2.27 Instalación de AppServ Paso 4

5. Hacer clic en Next, en esta pantalla se configura la segunda parte del servidor en este caso es el acceso:

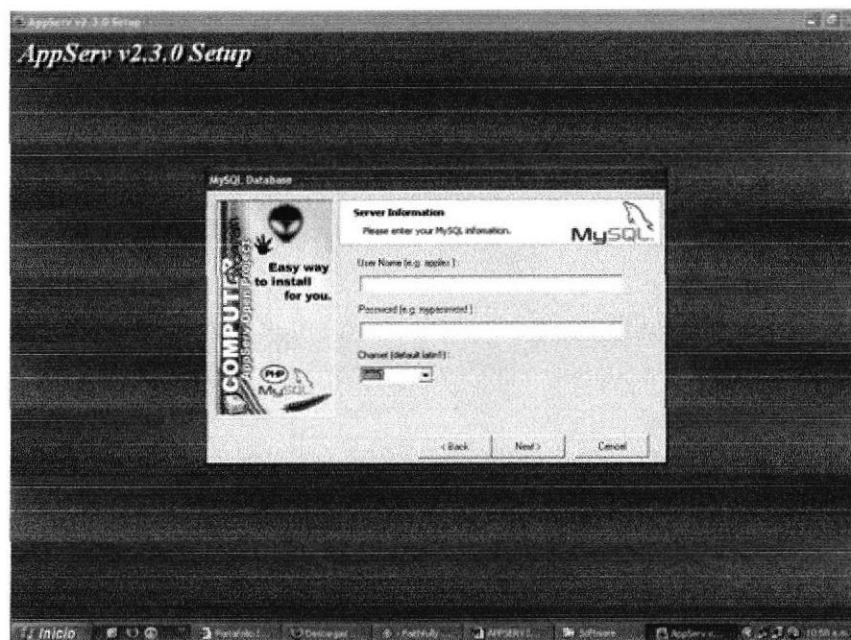


Figura 2.28 Instalación de AppServ Paso 5

6. En el campo “User Name” escribir un nombre de usuario se recomienda poner: root. En el campo “Password” va la contraseña aunque no es obligatoria, y el “Charset” se deja por defecto en latin1.

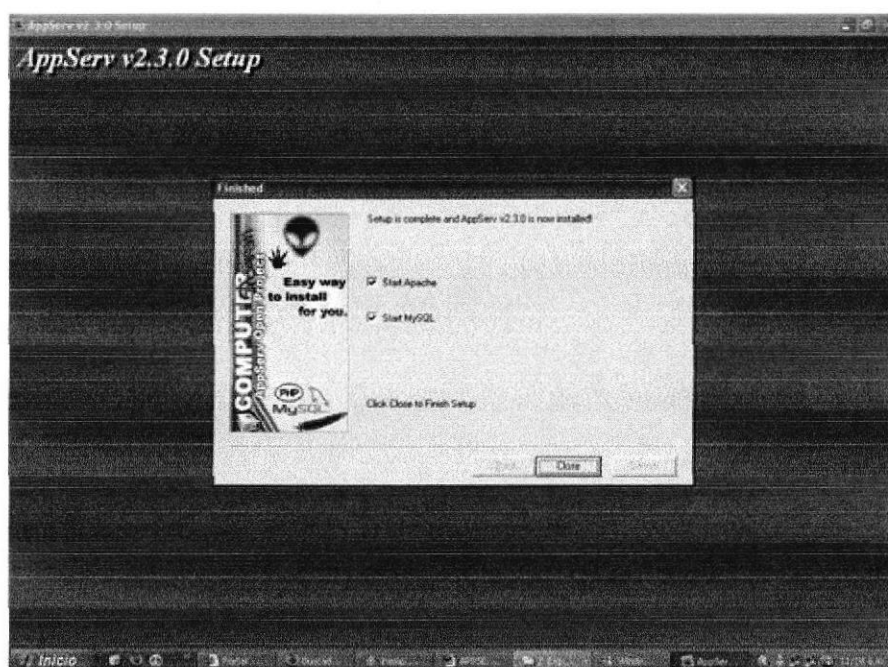


Figura 2.29 Instalación de AppServ Paso 6

7. Luego dejar que el proceso de instalación termine, y las 2 opciones que se muestren activas, dar clic en Close, y en unos segundos ya habrá terminado toda la instalación de Appserv en la PC.

2.10 CREACIÓN DE BASE DE DATOS MySQL

Después de haber instalado el AppServ, a continuación se detallará la creación de la Base de Datos MySQL. El procedimiento que se debe seguir es el siguiente:

1. Primero abrir el explorador de Internet y en la barra de direcciones escribir: <http://localhost>, y presionar la tecla Enter.

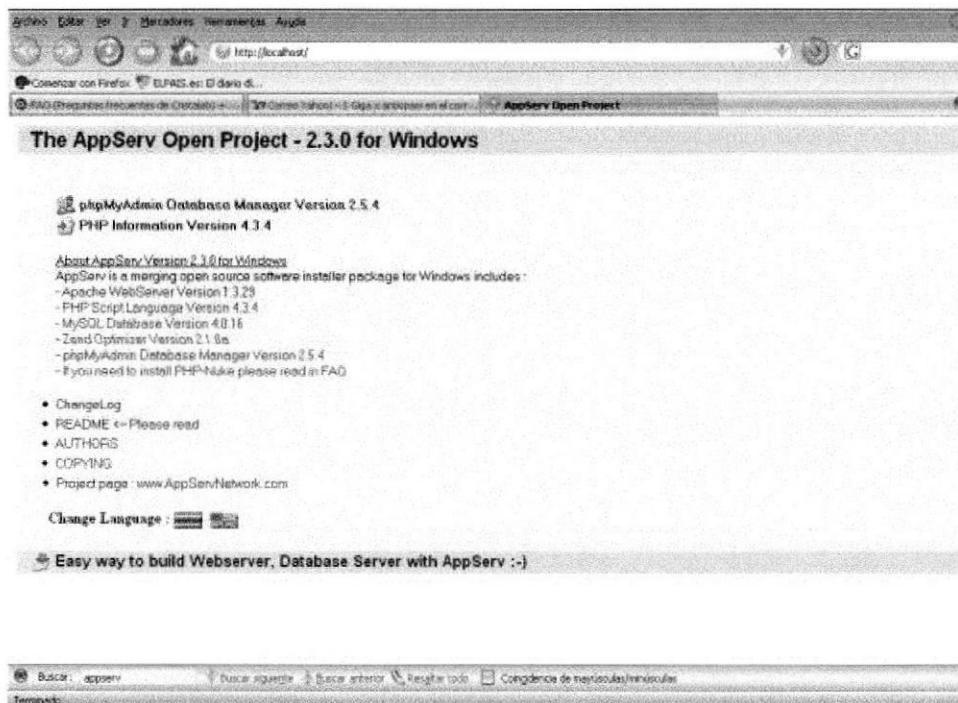


Figura 2.30 Pantalla Principal de AppServ

2. Para empezar hacer clic en el siguiente link:
[“phpMyAdmin Database Manager Versión 2.5.4”](#)

A continuación se muestra la siguiente pantalla:

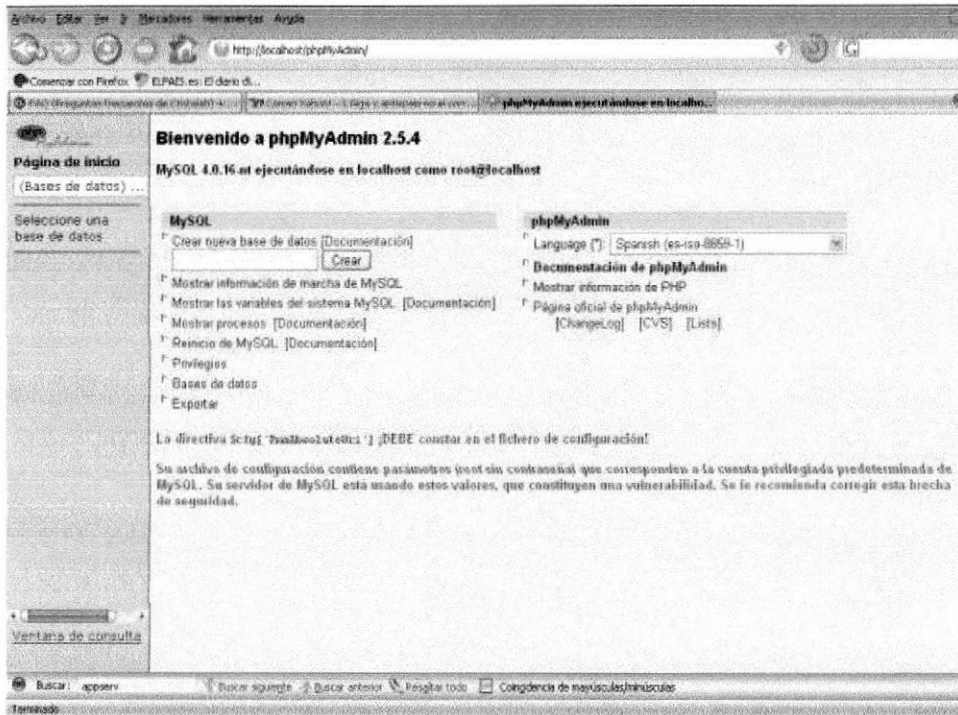


Figura 2.31 Pantalla de Presentación para crear una Base de Datos

3. Para crear la base de datos hacer lo siguiente:

En el campo: “Crear una nueva base de datos” escribir el nombre que se le vaya a dar a la Base de Datos, y dar clic en el botón Crear. Y aparece la siguiente pantalla:

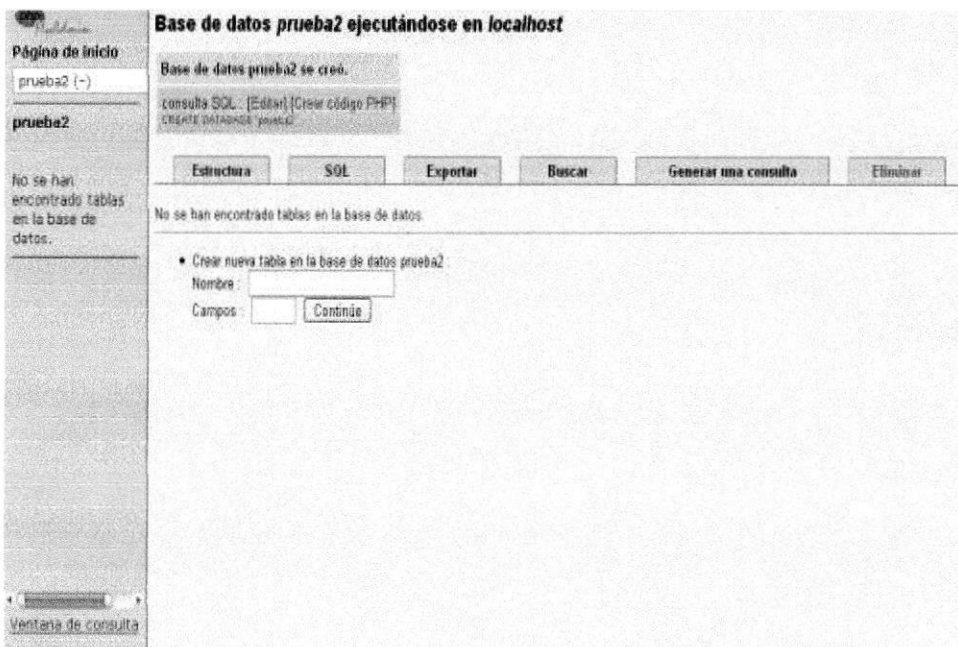


Figura 2.32 Pantalla de Creación de una Base de Datos

4. Escribir el nombre de la tabla y el número de campos que desee que contenga la misma, y dar clic en el botón continúe:

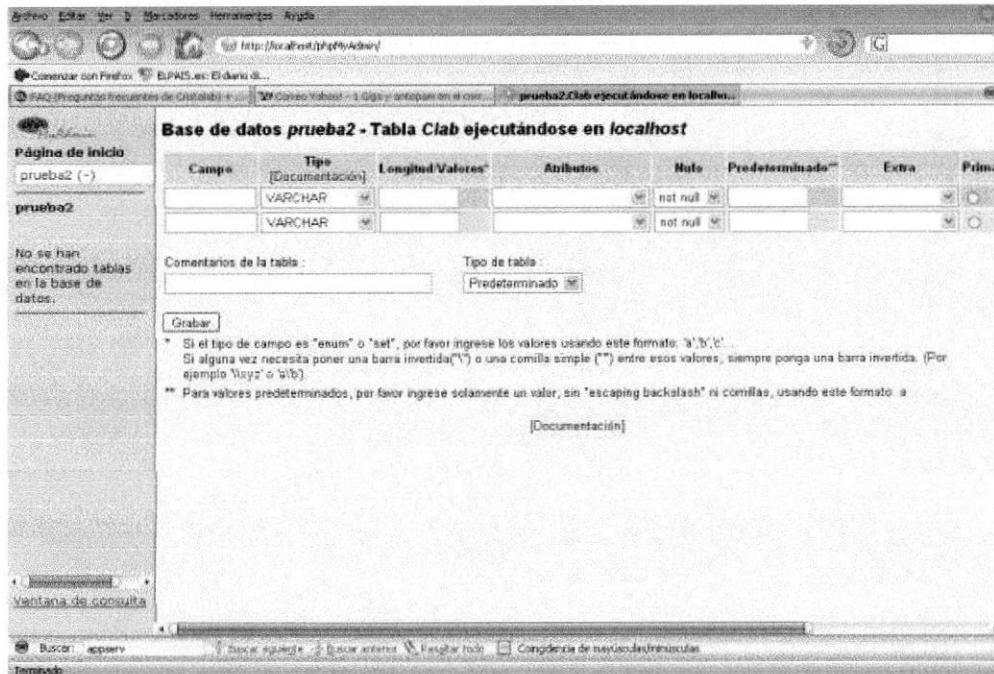


Figura 2.33 Pantalla de Creación Tablas

5. Aquí se crean los campos de la tabla colocándole el tipo correspondiente, los atributos, si el campo acepta valores Nulos, si desea predeterminar algún valor, y si el campo es clave primaria, etc. Para terminar dar clic en el botón Grabar y aparecerá la siguiente pantalla:



Figura 2.34 Pantalla de Prueba de Ejecución de la Tabla

6. Para crear una nueva tabla, dar clic al nombre de la base de datos que se creó y luego siga los mismos pasos que se detallan en la opción 5.

2.11 CREACIÓN DEL WEB SITE EN DREAMWEAVER

Para crear el Sitio Web en Macromedia Dreamweaver siga los siguientes pasos:

Primero en la carpeta WWW que se encuentra dentro de la carpeta AppServ en la unidad C: se crea una nueva carpeta con el nombre que se desee dar al Sitio Web, y dentro de ella crear las siguientes carpetas

:

- Web Pages
- Images
- Video
- Audio
- Animation

Ejemplo:

C://AppServ/www/jcisamborondon.org.ec/

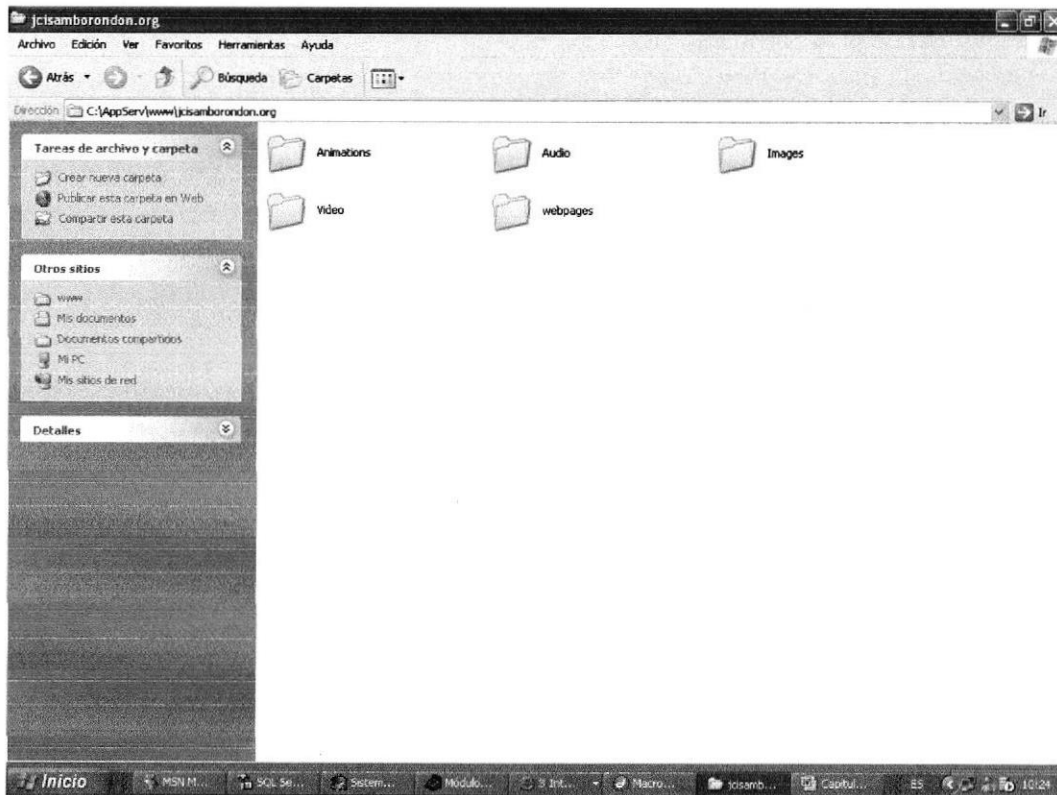


Figura 2.35 Pantalla de Carpetas del Web Site

Una vez ya creadas las carpetas en la ruta requerida proceder a crear el Sitio Web en Macromedia Dreamweaver:

1. Dar clic en el botón Inicio, luego Programas, Macromedia y escoger la opción Macromedia Dreamweaver.

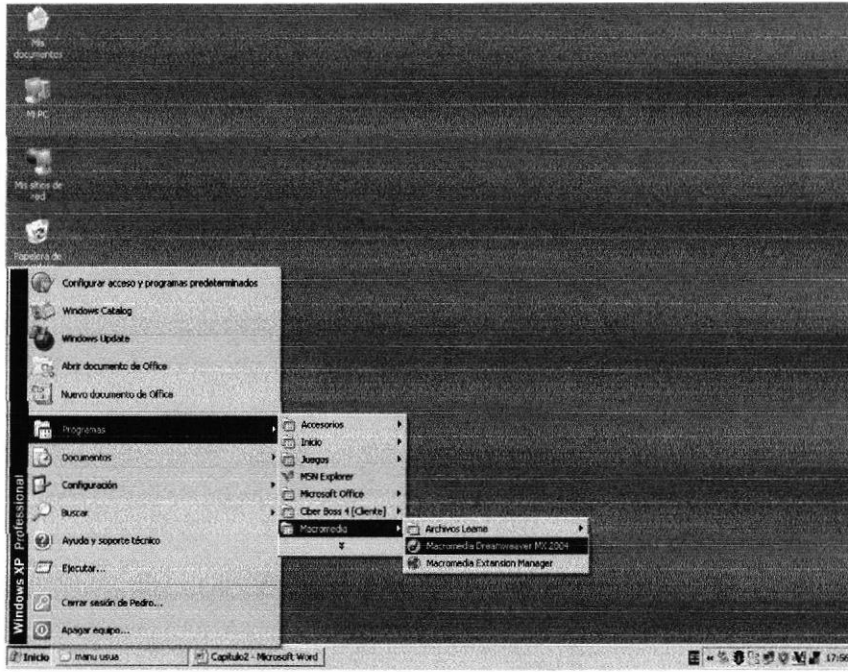


Figura 2.36 Pantalla de Ubicación de Macromedia Dreamweaver

Inmediatamente se aparecerá la siguiente pantalla de Macromedia Dreamweaver.

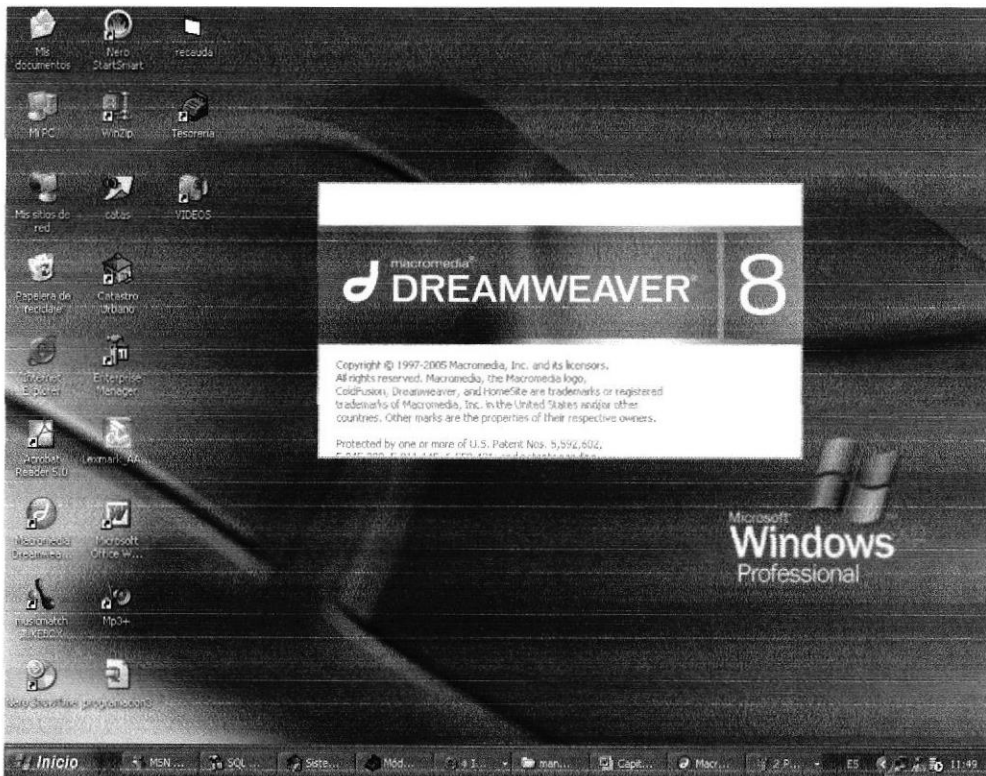


Figura 2.37 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 1

2. Una vez abierto Macromedia Dreamweaver en la barra de menú escoger la opción Site (Sitio), y seleccionar la opción Administer Site (Administrar Sitio).

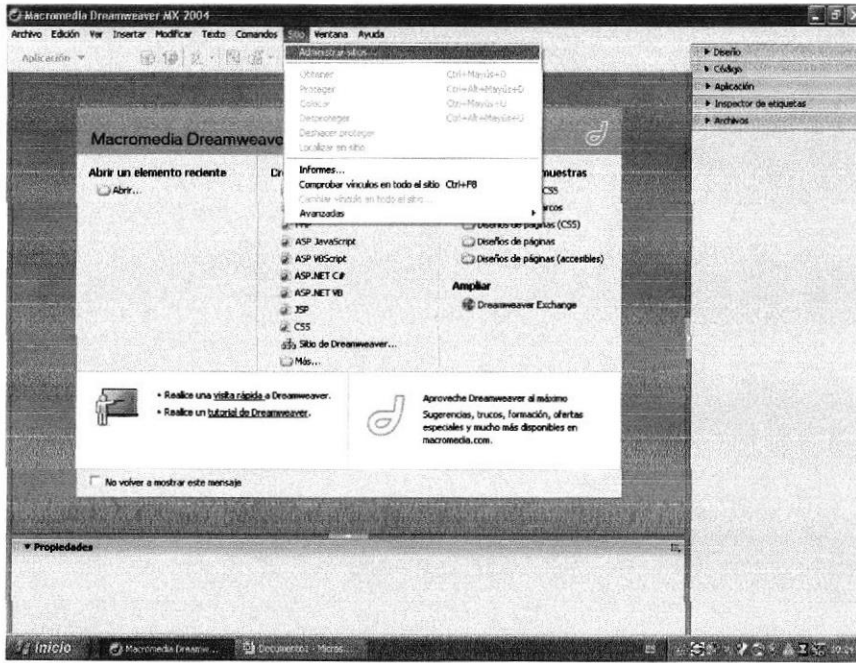


Figura 2.38 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 2

3. Aparecerá la pantalla del Administer Site (Administrador del Sitio), seleccionar New(Nuevo) y aparecerá un menú en el cual se escogerá Site.

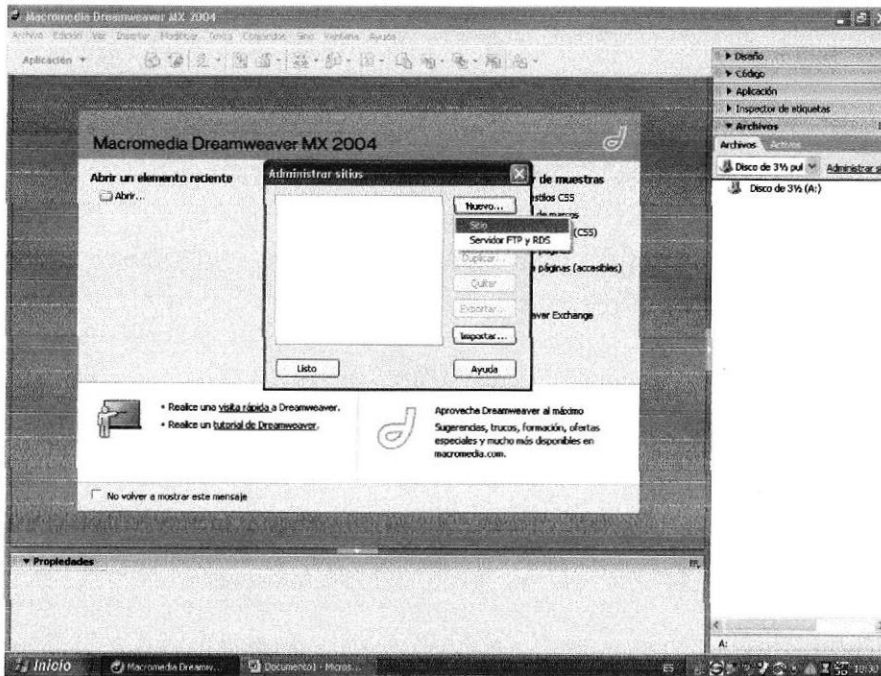


Figura 2.39 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 3

- Al dar clic en esta opción de inmediato aparecerá la pantalla de definición del sitio y luego escoger la opción Avanced.

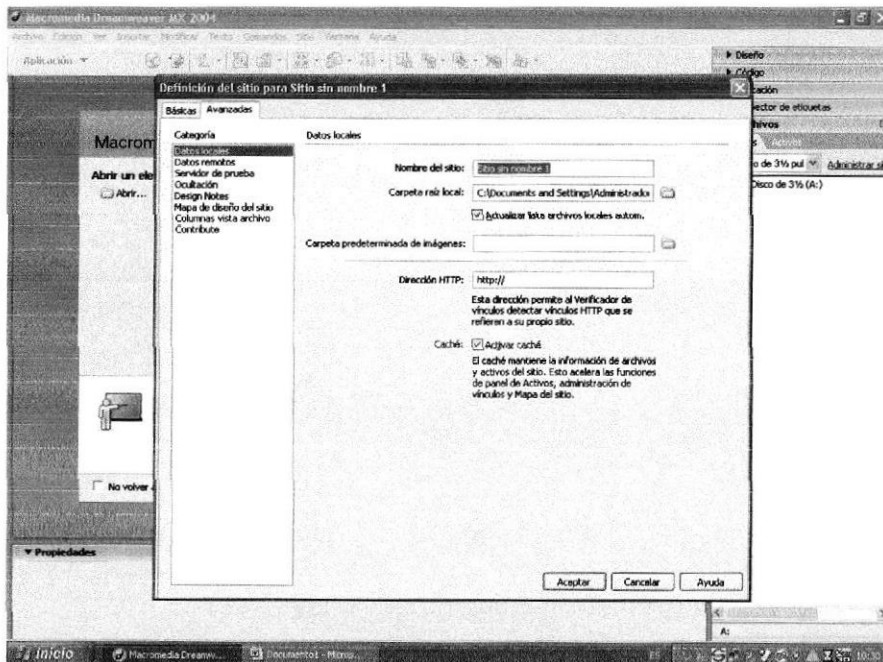


Figura 2.40 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 4

- En categoría escoger la opción de Local Info(Datos Locales).

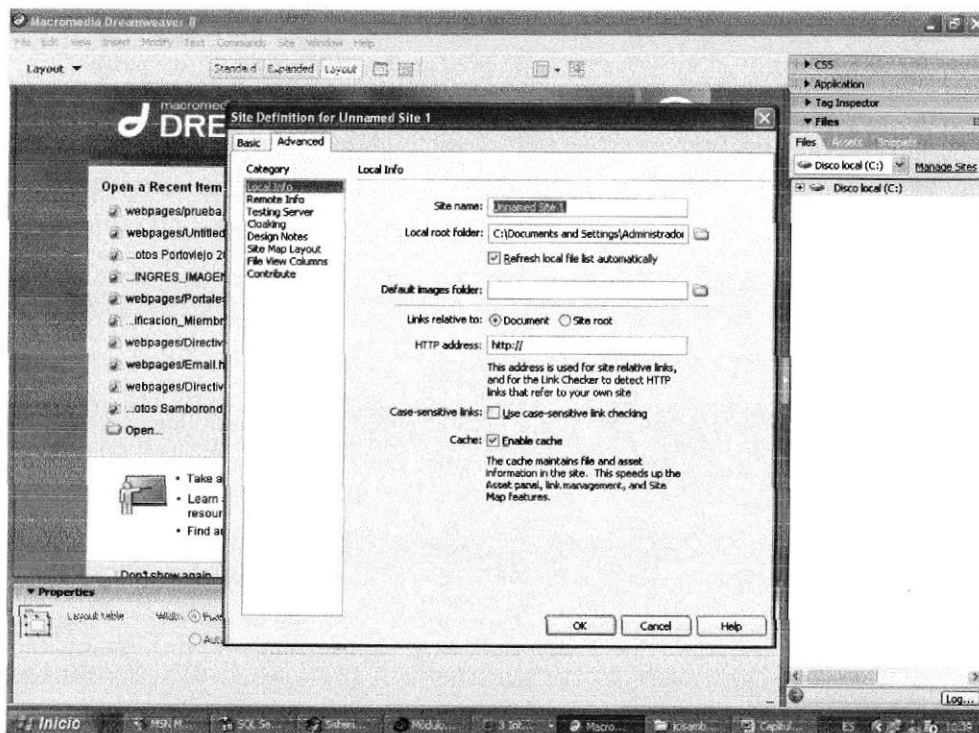


Figura 2.41 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 5

6. En el primer campo va el nombre del sitio con el que lo reconocerá Macromedia Dreamweaver, en el siguiente campo dar clic en la carpeta que aparece al lado derecho y buscar la ubicación de la carpeta que se creó para guardar todas las páginas web que se realicen en Macromedia Dreamweaver ejemplo C://AppServ/www.jcisamborondon.org.ec/, y en la dirección HTPF se escribe: localhost/ y el nombre del sitio. Ejemplo. <http://localhost/jcisamborondon.org.ec/>

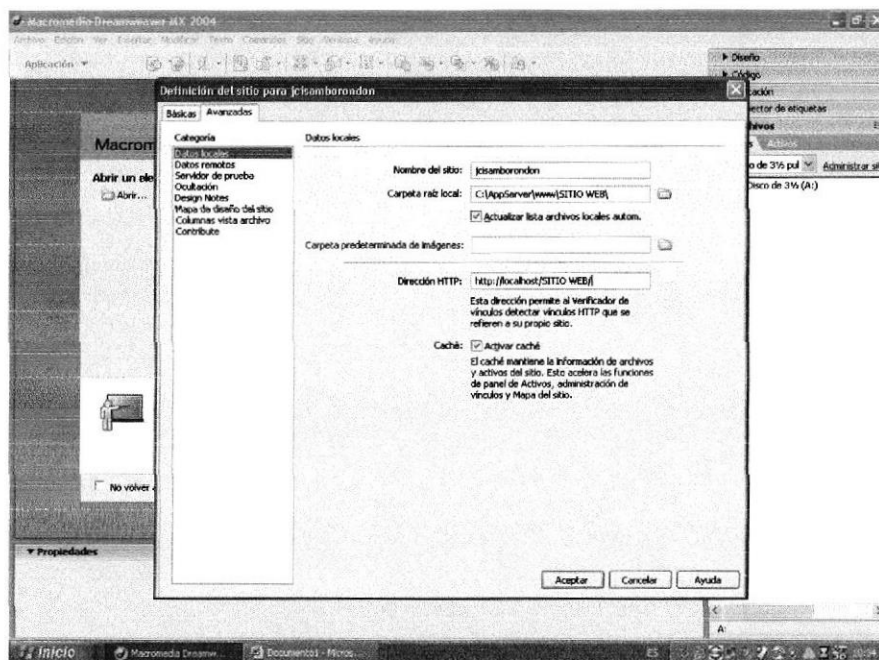


Figura 2.42 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 6

7. Luego escoger la opción Testing Server (Servidor de Prueba), y en el campo de Server Model (Modelo de Servidor) seleccionar PHP My SQL.

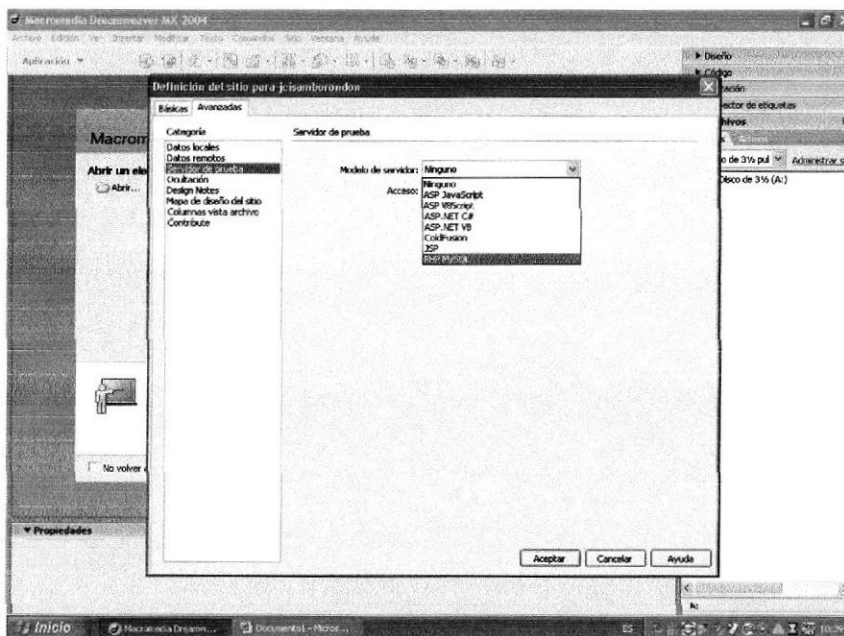


Figura 2.43 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 7

- 8. En el campo Access(Acceso) escoger la opción Local/Network (Local/Red).

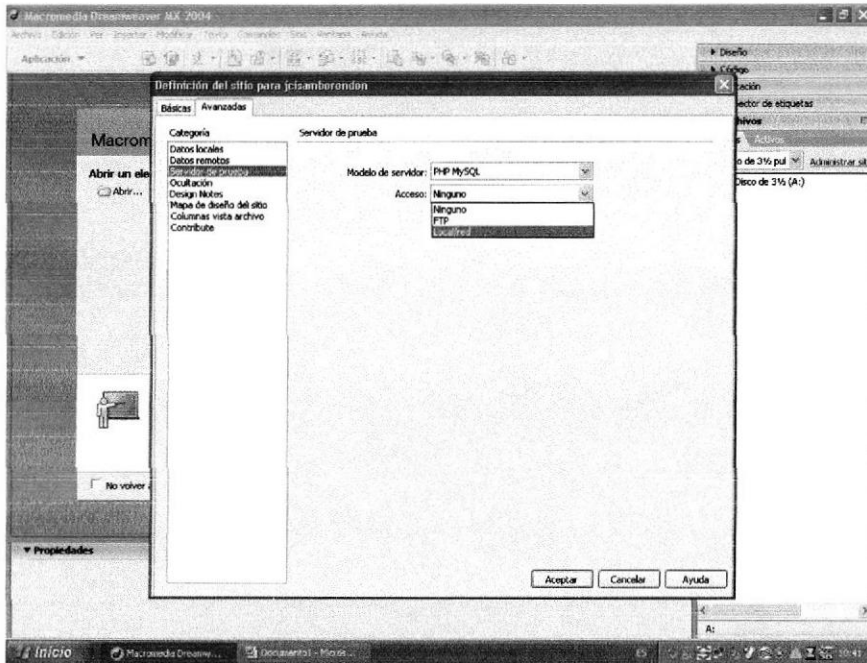


Figura 2.44 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 8

- 9. Inmediatamente aparecerá una nueva opción en la cual se ubicará la ruta de la carpeta del sitio web ejemplo: C://AppServ/www.jcisamborondon.org/, y en el URL se escribirá <http://localhost/>, y el nombre del sitio web, Ejemplo: <http://localhost/jcisamborondon.org.ec/> y aceptar.

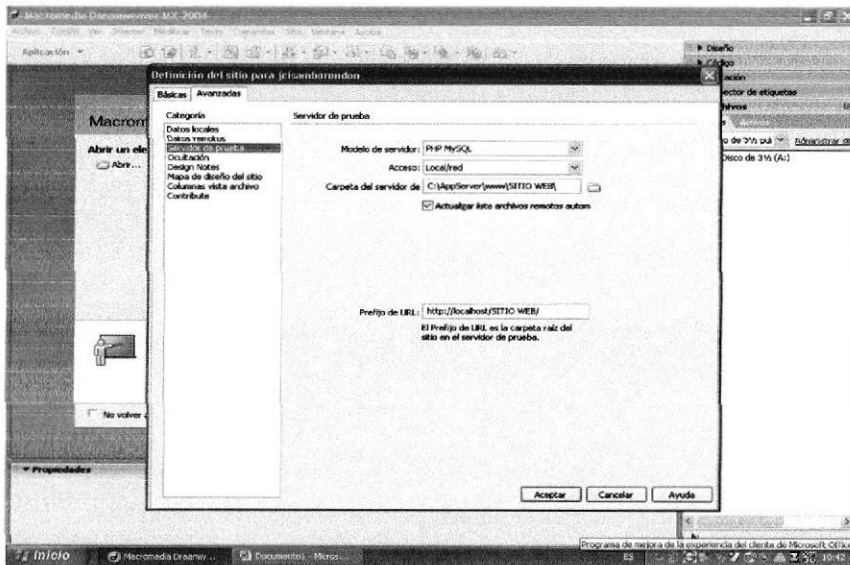


Figura 2.45 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 9

10. Regresa a la pantalla del Administer Site(Administrador del Sitio) y dar clic en Done (Listo).

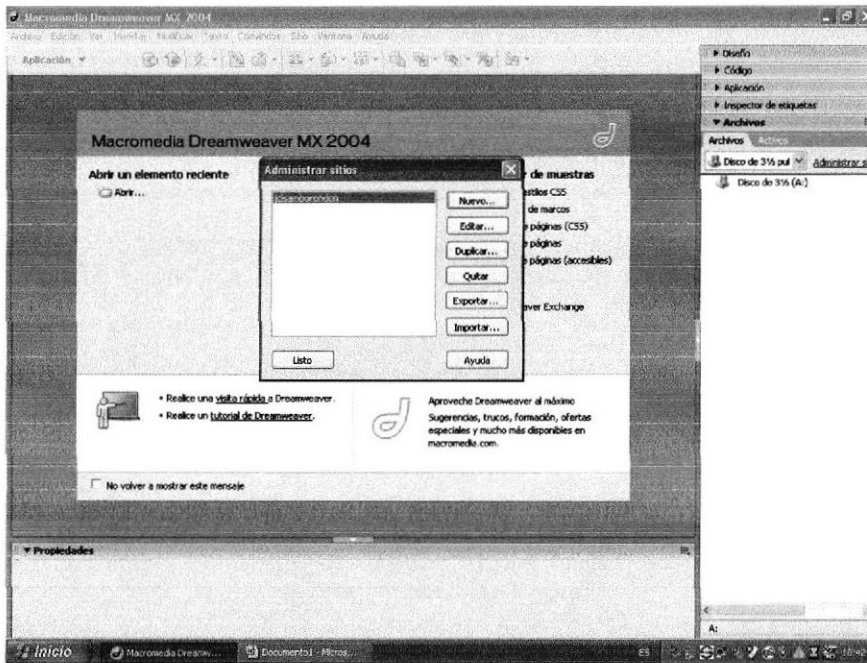


Figura 2.46 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 10

11. Y ya se tiene creado el sitio web, lo sabrá por que se visualizan en el lado derecho de la pantalla todas las carpetas ya creadas en la unidad de almacenamiento.

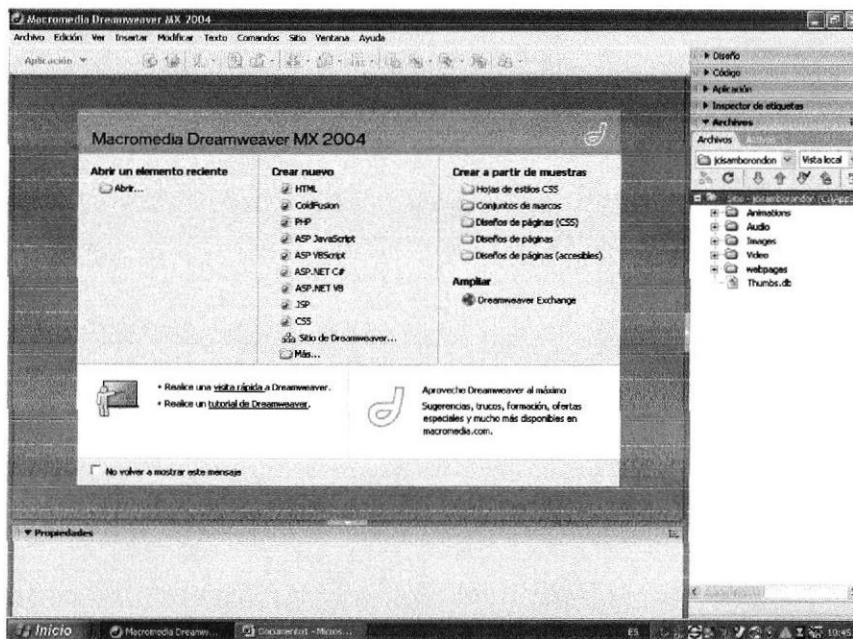
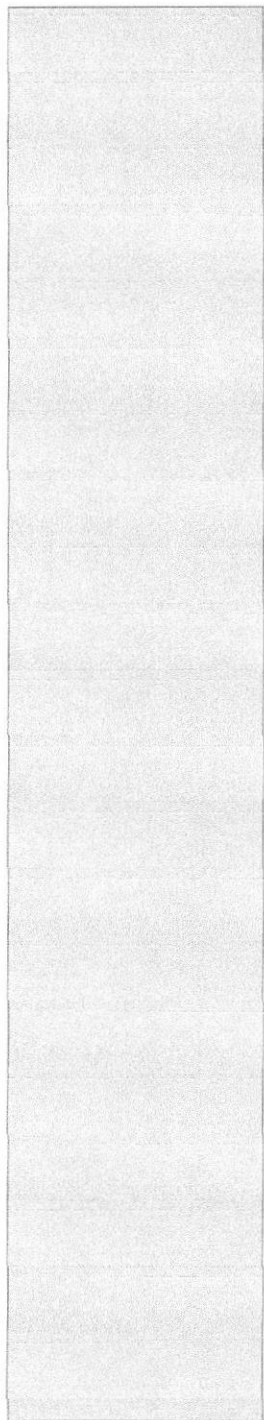


Figura 2.47 Pantalla para Crear un Nuevo Sitio Paso 11



CAPÍTULO 3



REQUERMIENTOS DE HARDWARE

3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

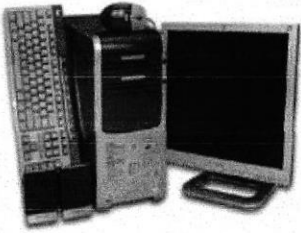
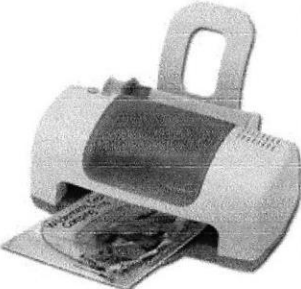
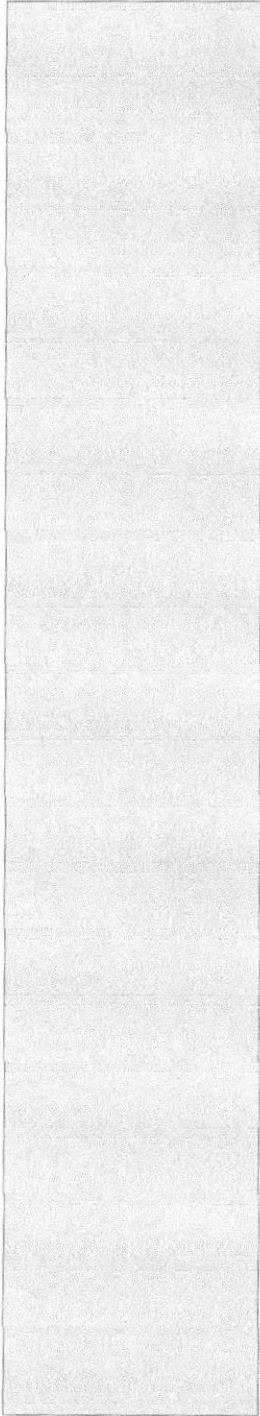
Equipo	Características	Descripción
Estación de Trabajo 	Procesador	Pentium Celeron o AMD
	Velocidad	500 Mhz o superior
	Memoria RAM	64 Mb o superior
	Memoria Caché	512 Kb
	Memoria de Video	4 Mb o superior
	Disco Duro	20 Gb o superior
	Tipo de Monitor	SVGA de 15''
	Unidad de Disquete	De 1.44 Mb
	Mouse	2 o 3 botones
	Teclado	101 teclas
	Unidad de CD ROOM	52X ó superior
	Tarjeta de Red	3 COM o genérica
Impresora 	Impresora inyección a tinta (opcional)	

Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware



CAPÍTULO 4



REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

El Web Site puede correr en cualquier estación de trabajo que contenga uno de los siguientes Sistemas Operativos:





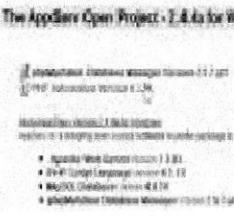
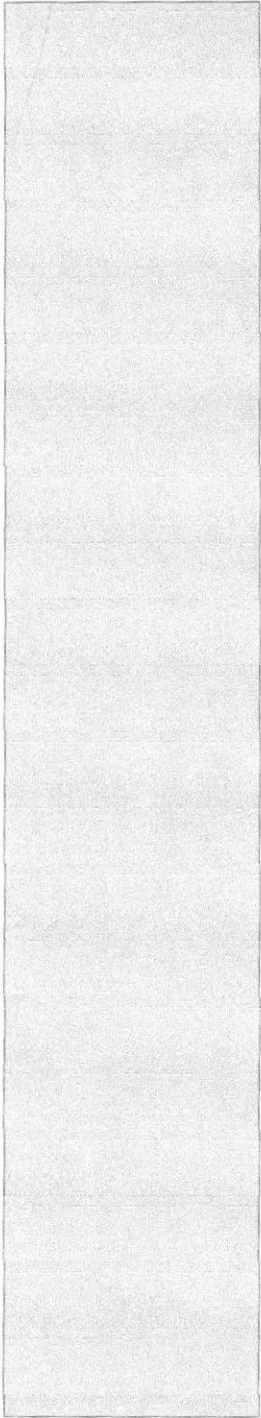
Logotipo	Descripción del Programa
	Microsoft Windows 98
	Microsoft Windows 2000
	Microsoft Windows XP
	Macromedia Dreamwaver
	AppServ

Figura 4.1 Requerimientos de Software



CAPÍTULO 5



INGRESAR AL WEB SITE

5. INGRESAR AL WEB SITE

5.1 ENTRAR AL SITIO

1. Ejecutar el Browser (Internet Explorer o Netscape Navigator)

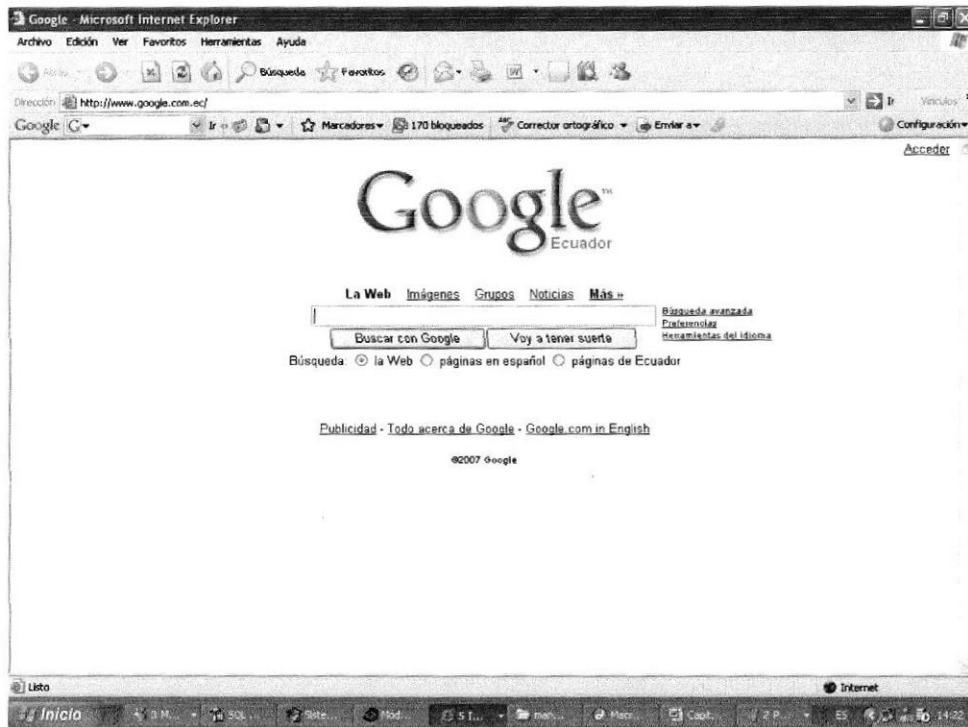


Figura 5.1 Pantalla de Internet Explorer

2. En la barra de direcciones digitar el nombre de la página www.jcisamborondon.org.ec



Figura 5.2 Pantalla de ingreso al sitio

3. Inmediatamente se cargará el Intro del Web Site de la Cámara Junior Internacional Capítulo Samborondón.

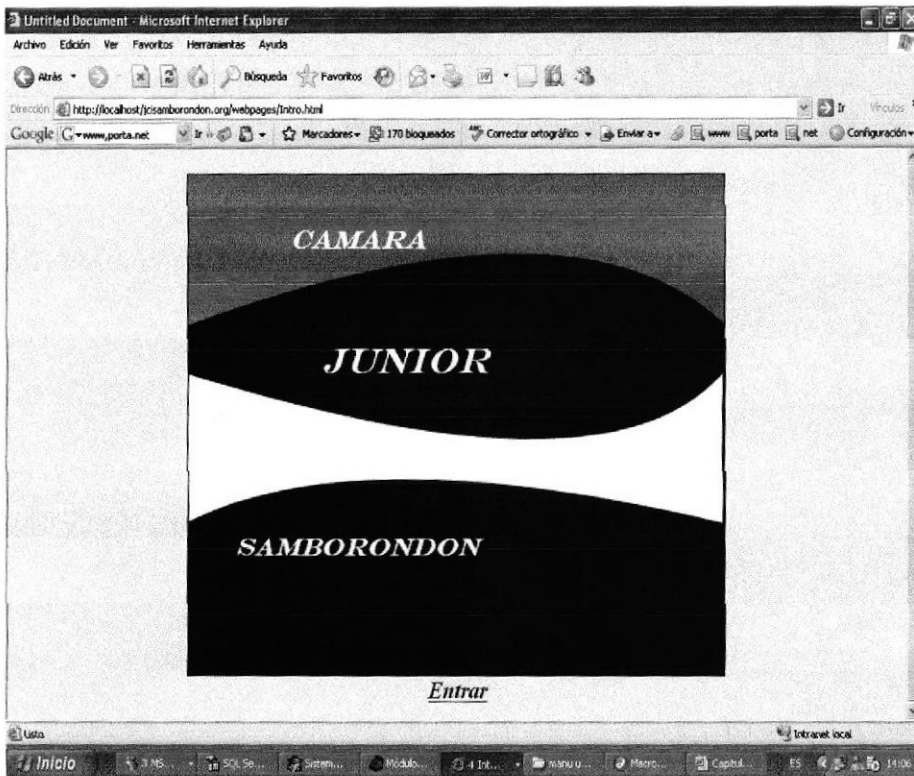


Figura 5.3 Pantalla del Intro de la JCI.

4. Al dar clic en la opción Entrar, aparecerá la página principal del Web Site de la JCI Capítulo Samborondón.

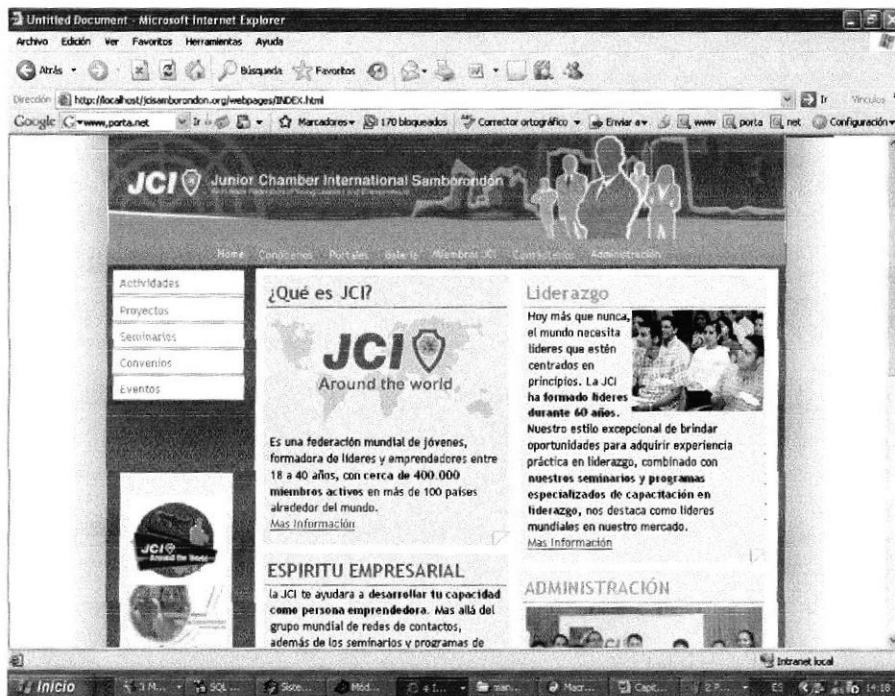
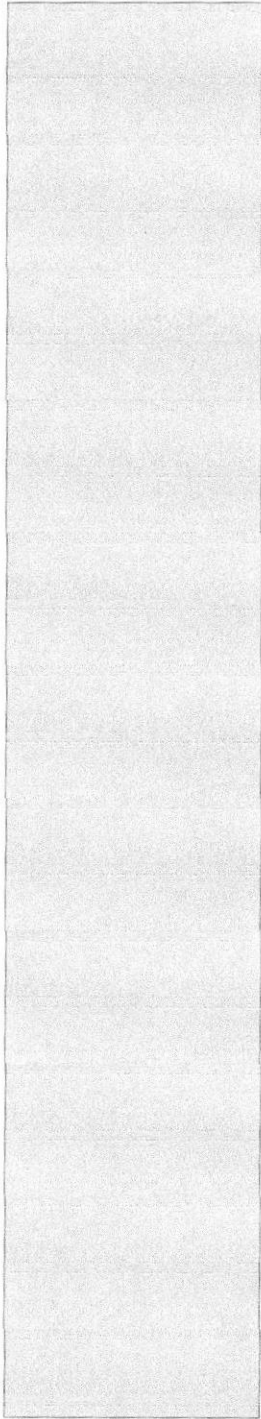


Figura 5.4 Pantalla Principal de la JCI.



CAPÍTULO 6



CÓMO NAVEGAR EN EL
WEB SITE

6. CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

El Web Site de la JCI contiene menús y páginas amigables de gran flexibilidad, con total ambiente Windows, orientado al servicio informativo y transaccional, para así poder ser de gran ayuda a todos quienes visiten el sitio.

6.1 CABECERA

Todas las páginas tienen en la parte superior el logo que identifica a la JCI, también cuenta con unos botones, que al dar clic se despliegan varias opciones del menú, que llevan a otras páginas del sitio Web.



Figura 6.1 Cabecera

6.2 MENÚ PRINCIPAL

El menú principal del sitio es intuitivo y fácil de recorrer.

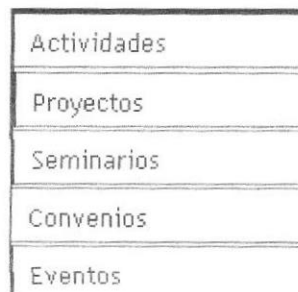


Figura 6.2 Menú principal del Web Site

6.2.1 OPCIONES DEL MENÚ

A continuación se dará una explicación de cada opción del menú principal que contiene la página, los cuales son links a las páginas requeridas.

<u>Actividades</u>	Contiene un link a la página de las distintas Actividades que realiza la JCI Capitulo Samborondón.
<u>Proyectos</u>	En esta opción se muestran la página de Proyectos de la JCI Capitulo Samborondón.
<u>Seminarios</u>	Contiene un link a la página de Seminarios Dictados por los Miembros de la JCI.
<u>Convenios</u>	En esta opción se muestran los Convenios relajados por la JCI con otras Instituciones del Cantón.
<u>Eventos</u>	En esta opción se muestran la página de los Distintos Eventos.

Tabla 6.1 Tabla de Opciones de Menú

6.3 LAS PÁGINAS DEL WEB SITE

6.3.1 PÁGINA PRINCIPAL – INDEX

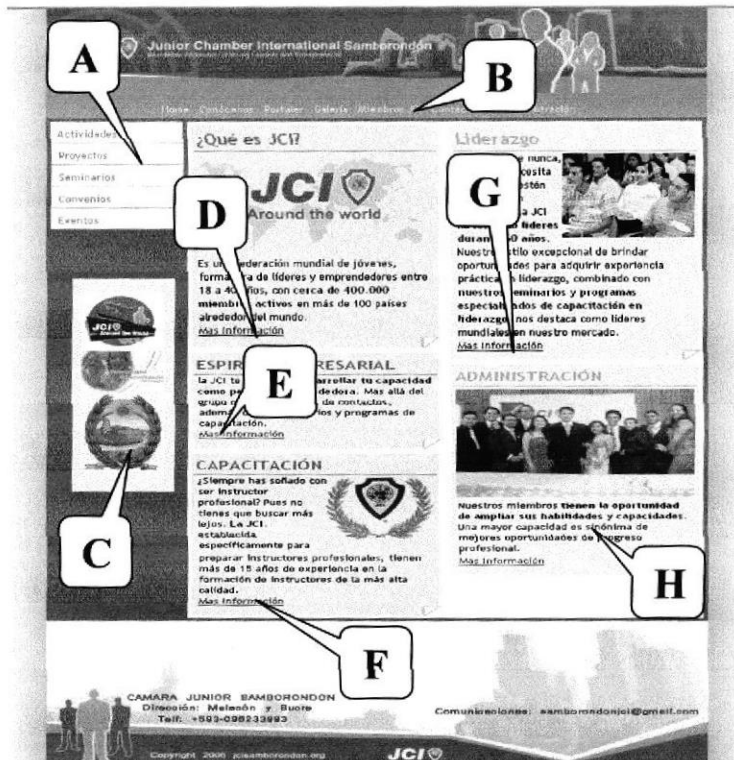


Figura 6.3 Página Principal

A	Se muestra un listado con las opciones del menú.
B	Muestra los links a las distintas páginas dentro del sitio.
C	Se muestra un Banner con los logos de la JCI Mundial, Amagua y del Municipio de Samborondón.
D	Muestra información de que se trata la JCI datos importantes de la misma.
E	Muestra información de unos de los beneficios que tienen los miembros Júnior's como es el de Liderazgo.
F	Muestra información de unos de los beneficios que tienen los miembros Júnior's como el de ser Lideres Empresariales.
G	Muestra información de las capacitaciones que se les brinda a los jóvenes Júnior's.
H	En esta opción se muestra como los miembros pueden ampliar sus habilidades y capacidades para tener mayores oportunidades en el campo empresarial.

6.3.2 QUIÉNES SOMOS?

En esta página se muestra información acerca de lo que es la Cámara Junior Internacional y quienes son los miembros que conforman esta Institución.

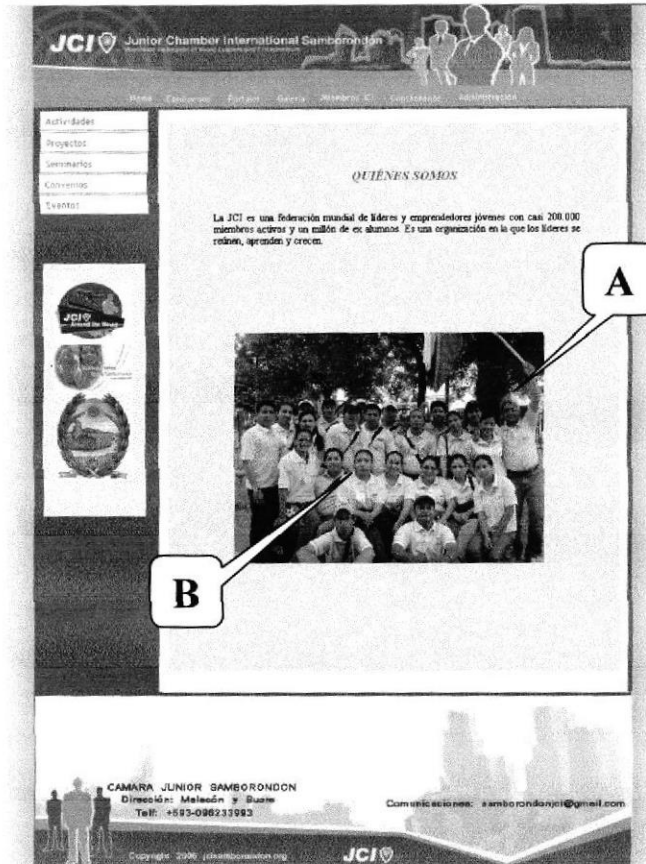


Figura 6.4 Página de Quiénes Somos

A	Muestra una foto de todos los miembros de la JCI Capítulo Samborondón.
B	Al dar clic en la imagen esta se mostrará en su tamaño original..

6.3.3 HISTORIA

Esta página muestra como se inicio la JCI a nivel mundial.

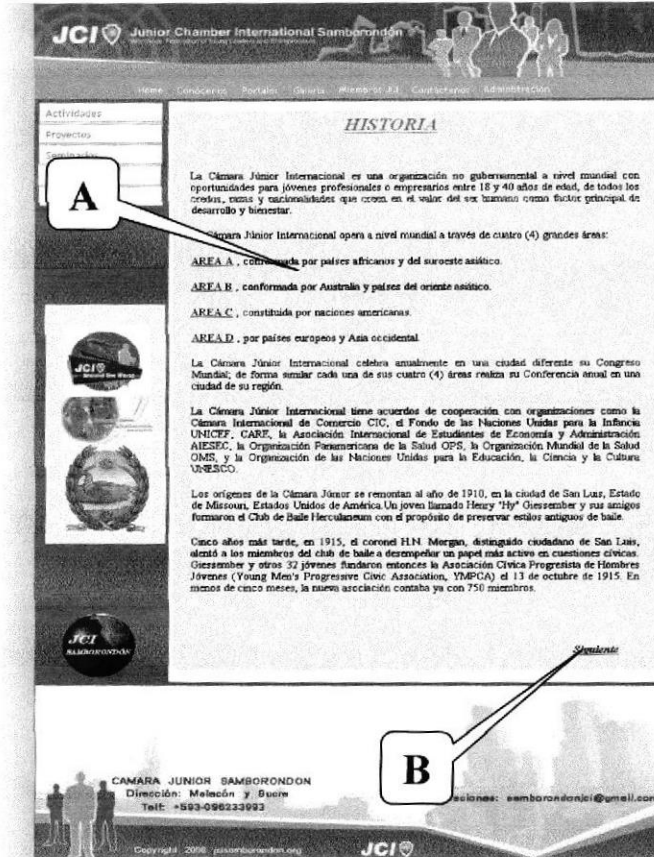


Figura 6.5 Página de Historia

A	Esta página muestra la historia de la Cámara Júnior Internacional, y las área en las cual esta dividida a nivel mundial.
B	Al dar clic en este botón va a la siguiente página de historia de la JCI.

6.3.4 OPORTUNIDADES

Esta página muestra información acerca de la JCI, desde sus inicios y las oportunidades que brindan a sus miembros.

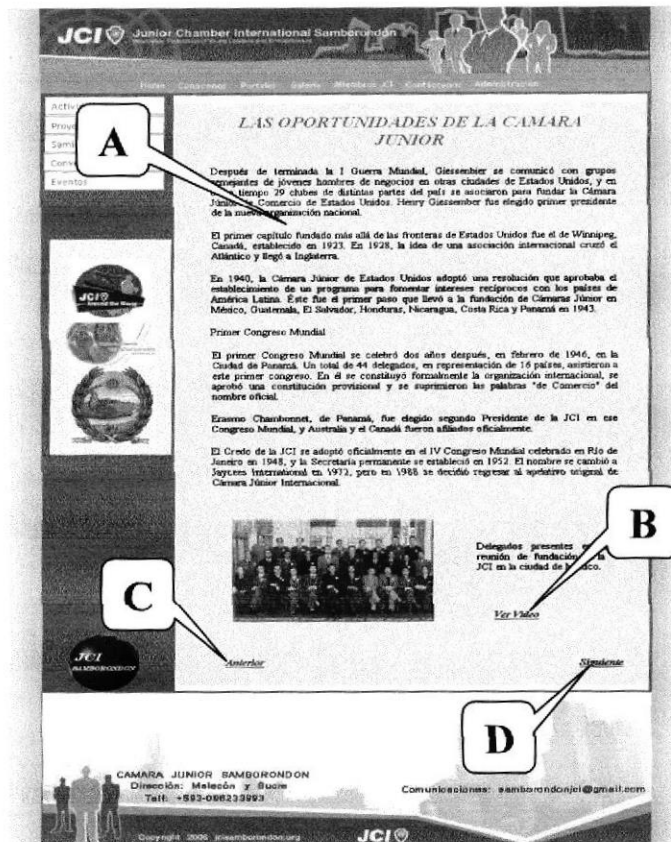


Figura 6.6 Página de Oportunidades

A	Esta página muestra como se conformo la Cámara Júnior Internacional.
B	Al dar clic en este link nos muestra un video de la JCI y cada uno de sus capítulos.
C	Al dar clic en este botón regresa a la página anterior de historia de la JCI.
D	Al dar clic en este botón va a la siguiente página de historia de la JCI y cada una de las oportunidades que le brinda a sus miembros.

6.3.5 PÁGINA DE HECHOS MEMORABLES

Esta página muestra información acerca de los hechos más sobresalientes de la JCI a nivel Mundial desde 1910 hasta la actualidad.

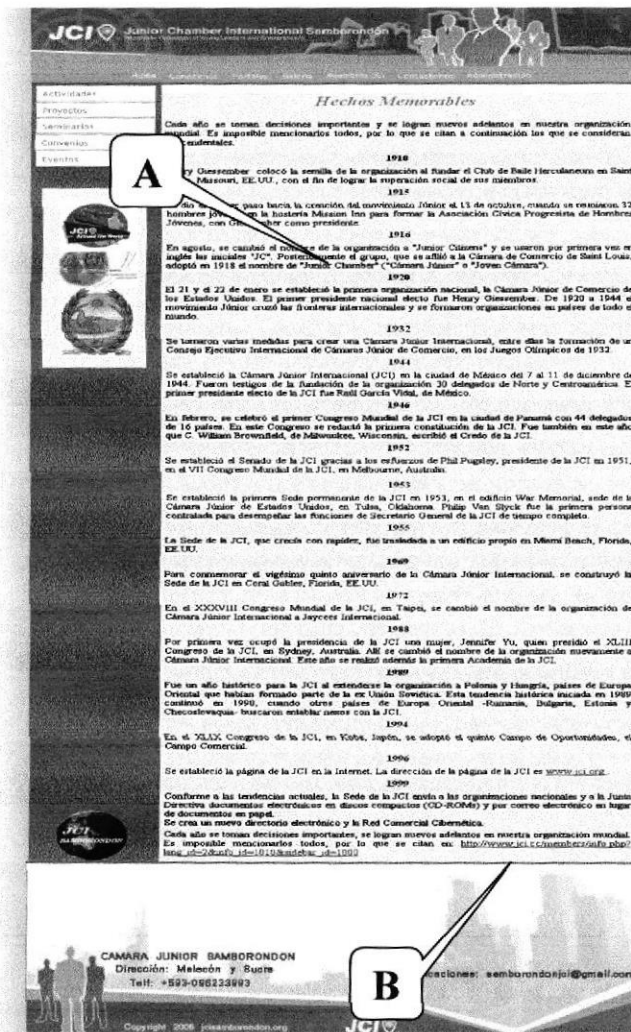


Figura 6.7 Página de Hechos Memorables

A	Esta página muestra todos los hechos más sobresalientes de la Cámara Júnior Internacional.
B	Al dar clic sobre esta dirección electrónica va a la página de nuevos acontecimientos de la JCI.

6.3.6 PÁGINA DE LA JCI ALREDEDOR DEL MUNDO

Aquí se muestra información de cómo se desarrolla la Cámara Júnior alrededor del mundo.

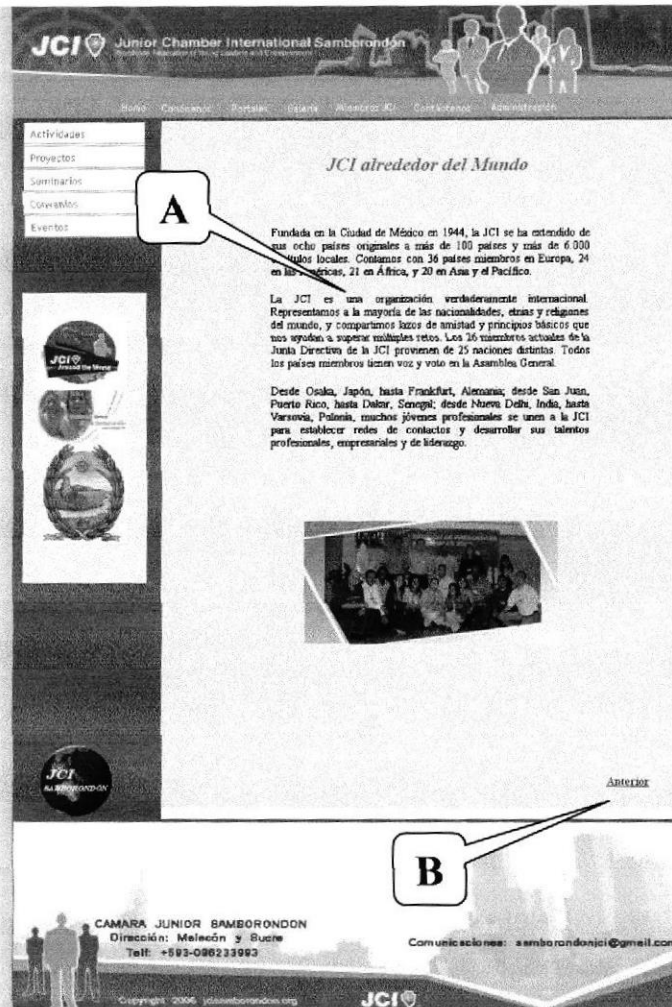


Figura 6.8 Página de la JCI en el Mundo.

A	En esta página se muestra información de la labor que realiza la JCI en el Mundo.
B	Al dar clic en este botón regresa a la página anterior.

6.4 PANTALLAS DEL SENADO

6.4.1 PÁGINA DE SENADO

Esta página muestra información de cómo se inician los senados en la JCI.

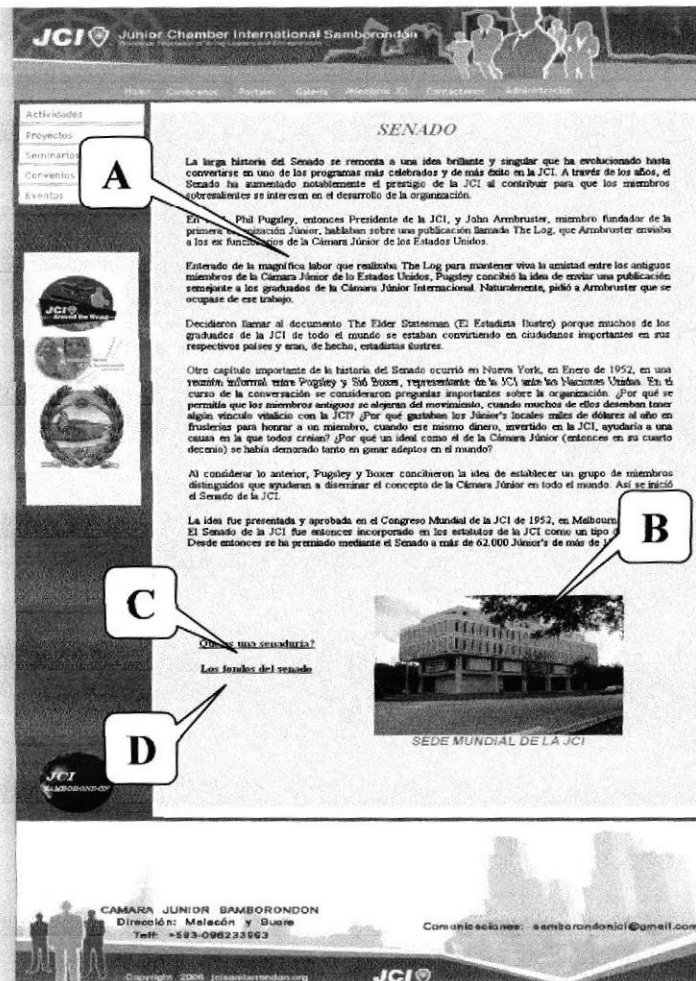


Figura 6.9 Página de Senado

A	Esta página muestra información de lo que significa un senado.
B	Muestra una foto de la sede mundial del senado.
C	Al dar clic en este link se muestra la página de Qué es una senaduría.
D	Al dar clic en este link se muestra la página de los fondos del senado.

6.4.2 PÁGINA DE SENADURÍA

Esta página muestra información de lo que es una senaduría y como un miembro puede ser Senador de la JCI.

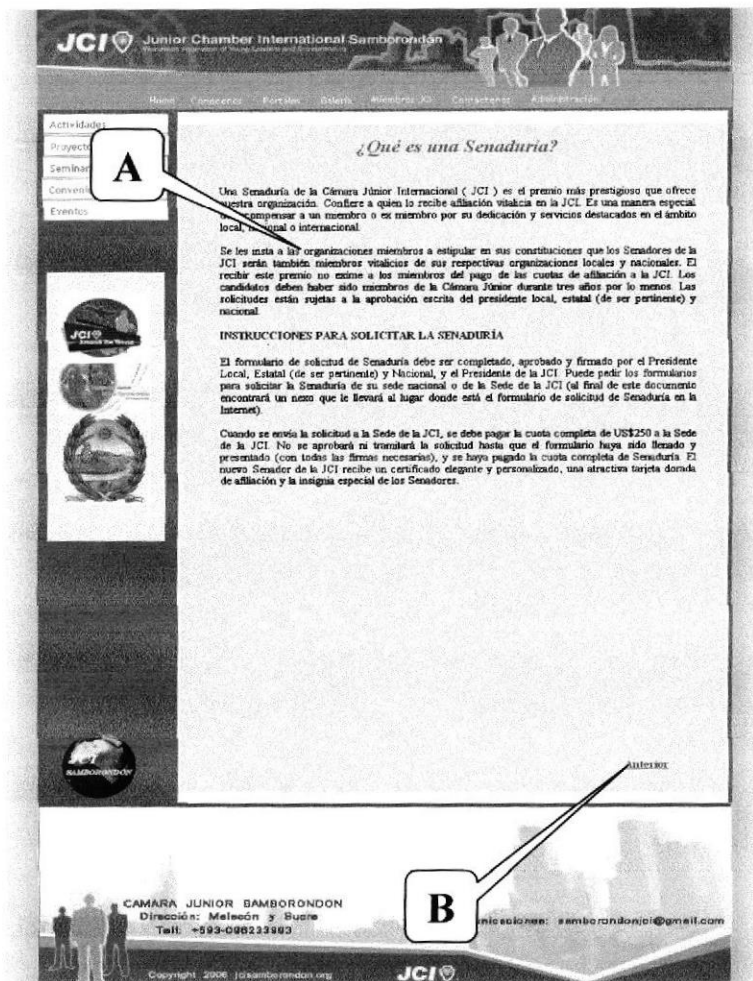


Figura 6.10 Página de Senaduría

A	Esta página muestra información de lo que es la senaduría de la JCI.
B	Al dar clic sobre este link regresa a la página anterior.

6.4.3 PÁGINA DE FONDOS DEL SENADO

Se muestra información acerca de los fondos del senado para que son utilizados y el por que fueron creados.

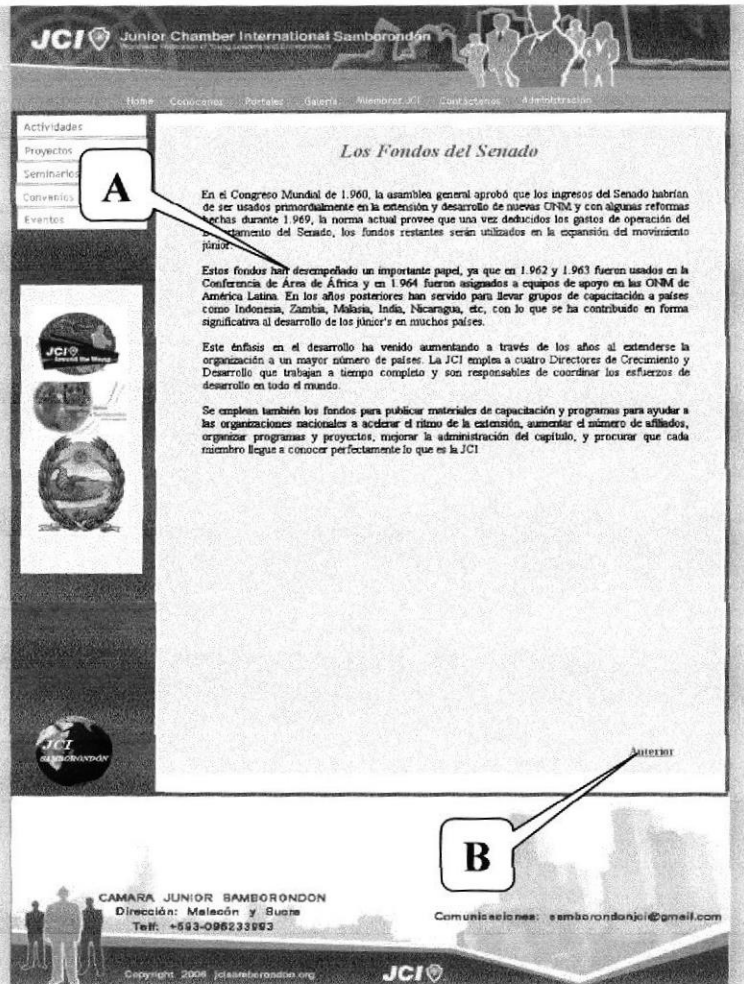


Figura 6.11 Página de Fondos del Senado

A	Muestra información acerca de la creación y utilización de los fondos del senado de la JCI.
B	Al dar clic sobre este link regresa a la página anterior.

6.5 PANTALLAS DE SÍMBOLOS DE LA JCI

6.5.1 PÁGINA DE EMBLEMAS

Se muestran en esta página cada uno de los símbolos y emblemas de la JCI.

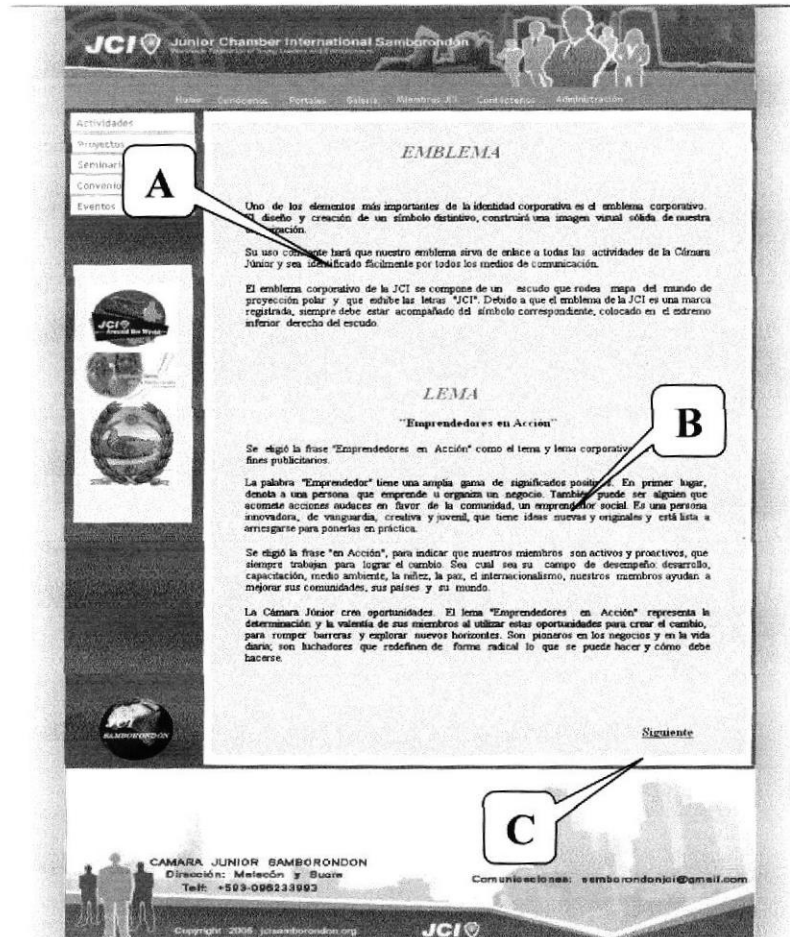


Figura 6.12 Página de Emblemas de la JCI.

A	Muestra información acerca del Emblema de la JCI.
B	Muestra información acerca del Lema de la JCI.
C	Al dar clic sobre este link va a la página siguiente de los símbolos de la JCI.

6.5.2 PÁGINA DE JURAMENTO

Esta página muestra el juramento de la JCI y sus capítulos.

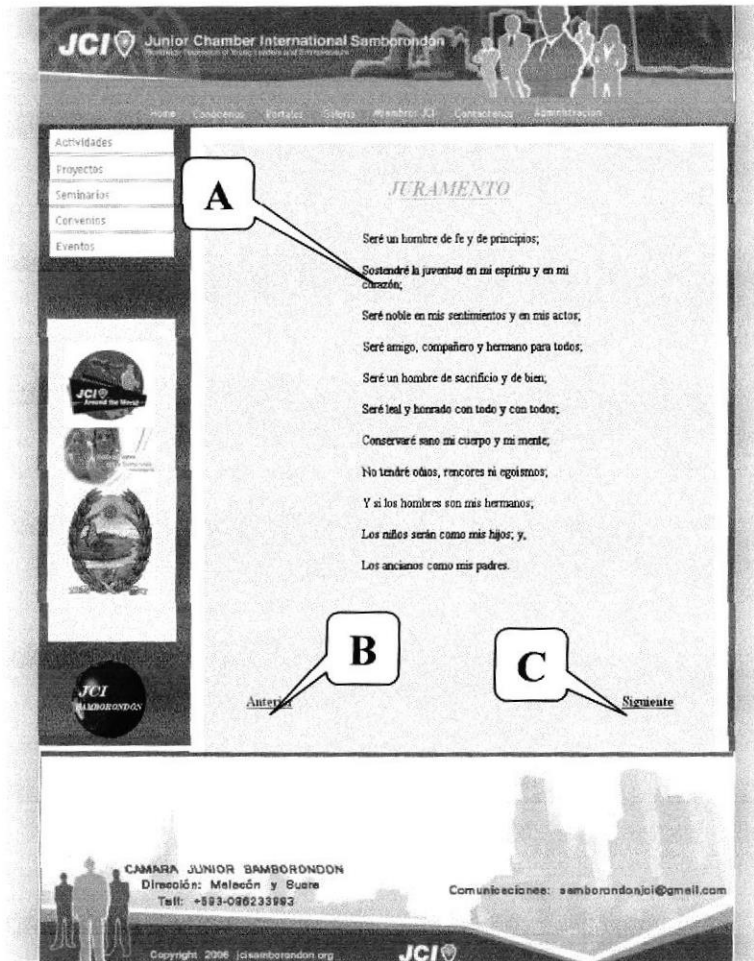


Figura 6.13 Página de Emblemas de la JCI.

A	Muestra información acerca del Juramento de la JCI.
B	Al dar clic sobre este link regresa a la página anterior de los símbolos de la JCI.
C	Al dar clic sobre este link va a la página siguiente de los símbolos de la JCI.

6.5.3 PÁGINA DE HIMNO

Esta página muestra el himno de la JCI un canto de Hermandad a todas las Naciones.

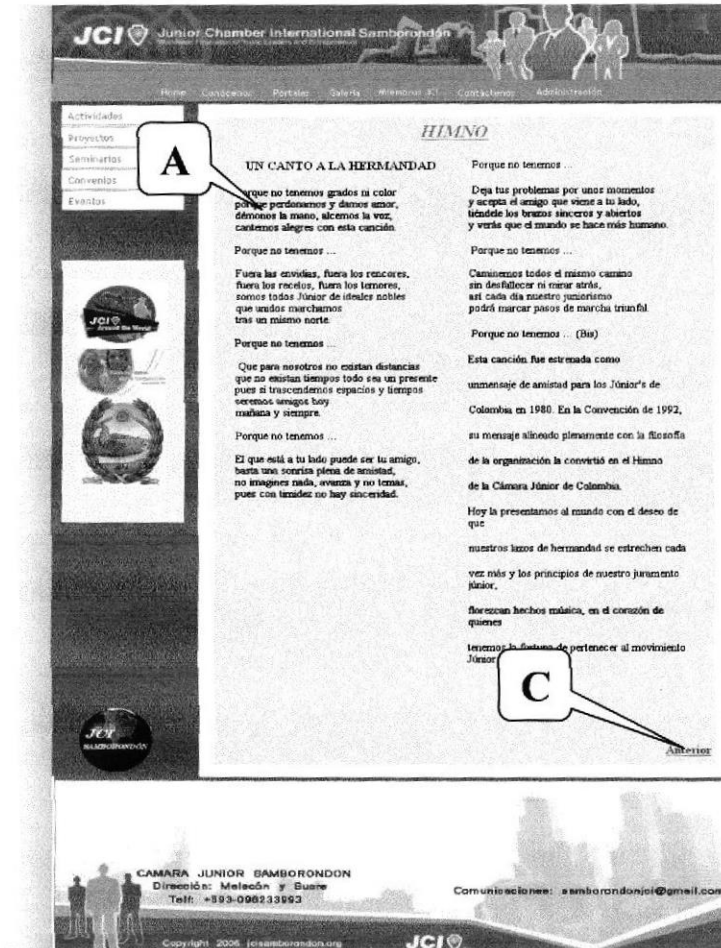


Figura 6.14 Página de Emblemas de la JCI.

A	Muestra información acerca del Himno de la JCI.
B	Al dar clic sobre este link regresa a la página anterior de los símbolos de la JCI.

6.6 PANTALLA DE CREDO DE LA JCI

6.6.1 PÁGINA DE CREDO

Esta página muestra cada uno de los ítems que tiene el credo juniorístico.

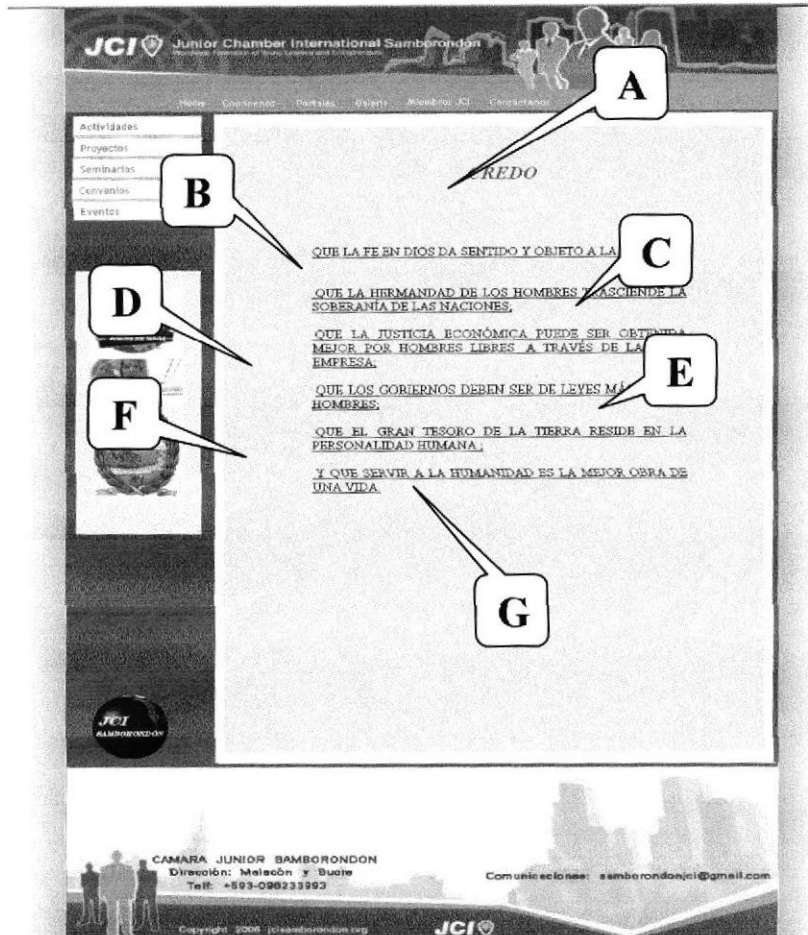


Figura 6.15 Página de Credo.

A	Muestra cada uno de los ítems que conforman el credo Júnior.
B	Al dar clic sobre este link se muestra la página del primer ítem del credo.
C	Al dar clic sobre este link se muestra la página del segundo ítem del credo.
D	Al dar clic sobre este link se muestra la página del tercero ítem del credo.
E	Al dar clic sobre este link se muestra la página del cuarto ítem del credo.
F	Al dar clic sobre este link se muestra la página del quinto ítem del credo.
G	Al dar clic sobre este link se muestra la página del sexto ítem del credo.

6.7 PANTALLA DE AREAS LA JCI

6.7.1 PÁGINA DE ÁREAS (OPORTUNIDADES QUE OFRECE)

En esta pantalla se muestra las oportunidades que ofrece la JCI a cada uno de sus miembros.

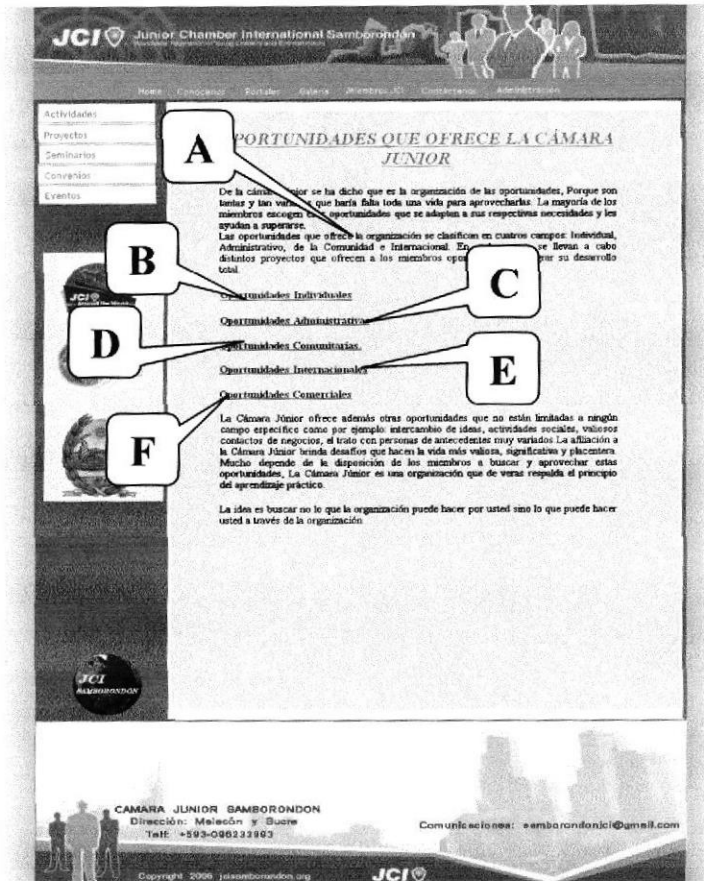


Figura 6.16 Página de Oportunidades por área.

A	Muestra información de oportunidades que brinda la JCI a sus miembros.
B	Al dar clic sobre este link se muestra la página del área Individual.
C	Al dar clic sobre este link se muestra la página del área Administrativa.
D	Al dar clic sobre este link se muestra la página del área Comunitarias.
E	Al dar clic sobre este link se muestra la página del área Internacionales.
F	Al dar clic sobre este link se muestra la página del área Comercial.

6.8 PANTALLA DE DIRECTIVA DE LA JCI CAPITULO SAMBORONDÓN

6.8.1 PÁGINA DE DIRECTIVA

Esta página muestra información referente a la directiva de la Cámara Júnior Capitulo Samborondón.

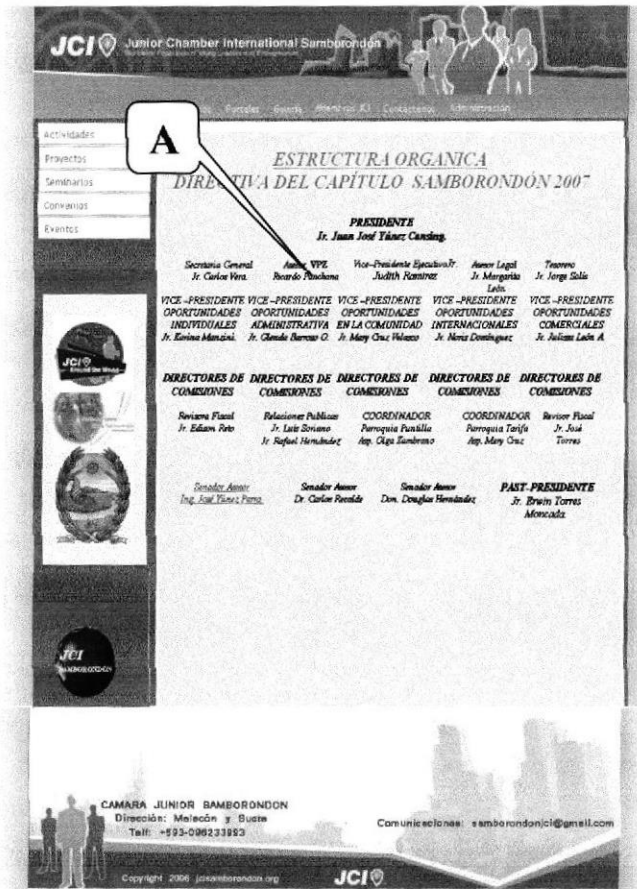


Figura 6.17 Página de Directiva.

A	Muestra información acerca de la Directiva de la JCI Capitulo Samborondón, y al dar clic en el link del Senador aparecerá la imagen del Alcalde de Samborondón y una descripción de él.
----------	---

6.9 PANTALLA DE VALORES DE LA JCI

6.9.1 PÁGINA DE MISIÓN

Esta página muestra información de cual es la misión de cada uno de los miembros de esta organización.

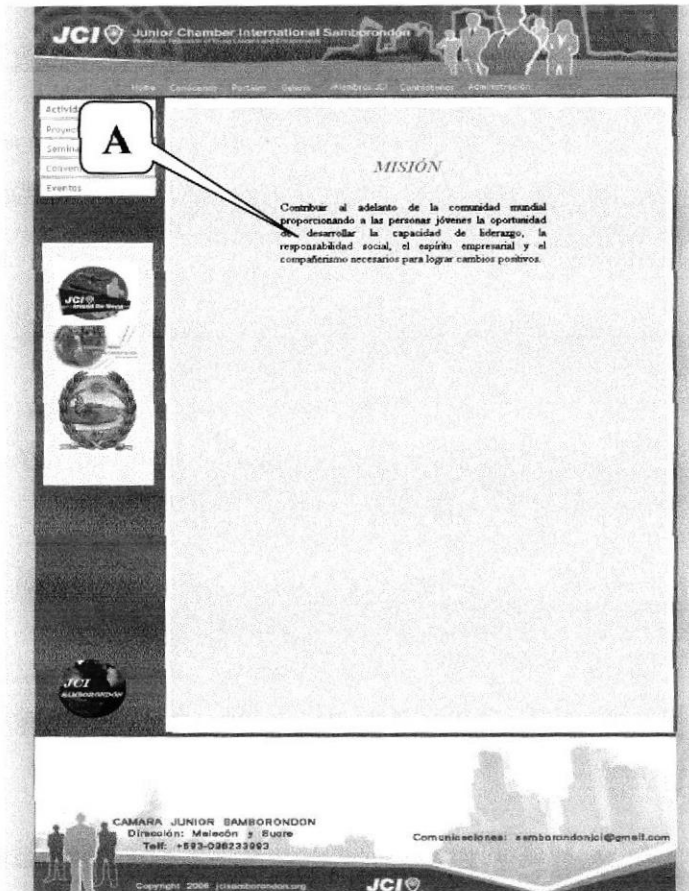


Figura 6.18 Página de Misión.

A	Muestra información acerca de la Misión que tienen los miembros junior's para con sus comunidad.
----------	--

6.9.2 PÁGINA DE VISIÓN

Esta página muestra información de cual es la visión que tiene cada uno de los miembros de la JCI.

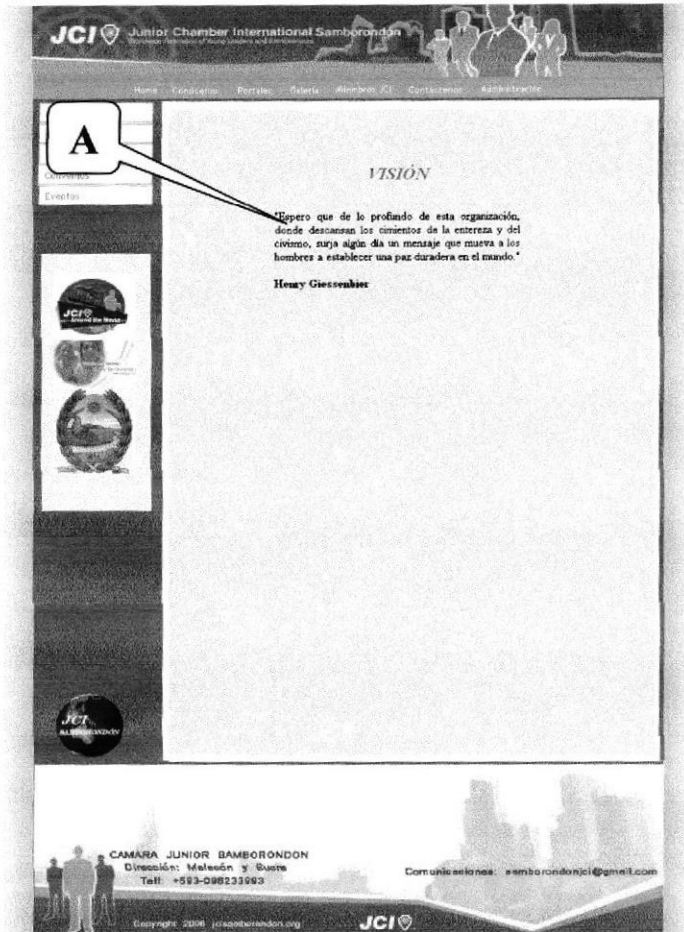


Figura 6.19 Página de Visión.

A	Esta página muestra información de la Visión de los miembros junior's.
----------	--

6.9.3 PÁGINA DE PROPÓSITOS

Esta página muestra información acerca de cual es el propósito de los miembros de la JCI.

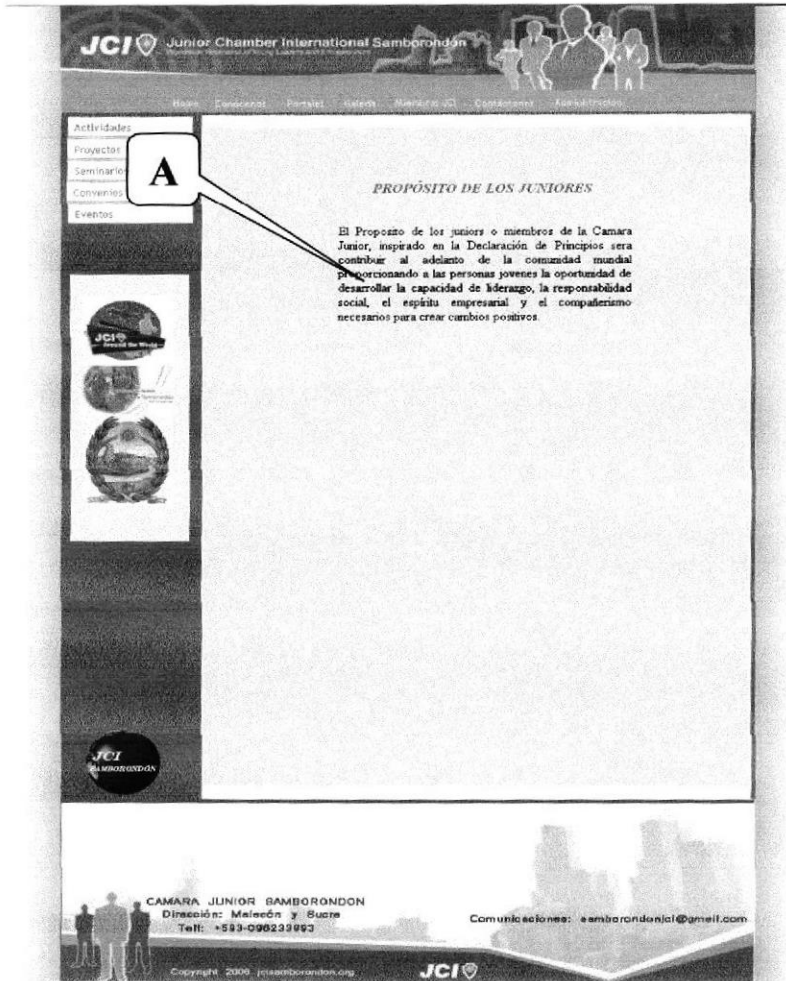


Figura 6.20 Página de Propósitos.

A	Muestra información acerca de los Propósitos de los miembros junior's.
----------	--

6.9.4 PÁGINA DE VALORES

Esta página muestra información acerca de cada uno de los valores que debe tener un miembro Júnior.

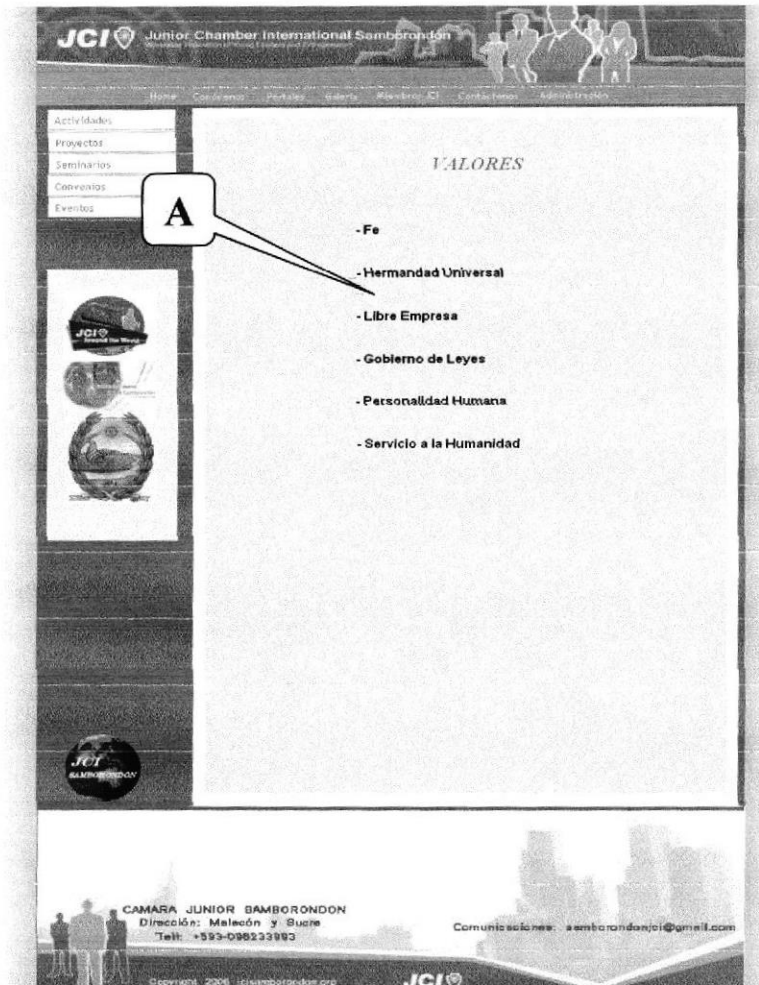


Figura 6.21 Página de Valores.

A	Muestra información acerca los Valores que deben practicar los miembros junior's.
----------	---

6.10 PANTALLAS PRINCIPALES DE LA JCI

6.10.1 PÁGINA DE GALERÍA

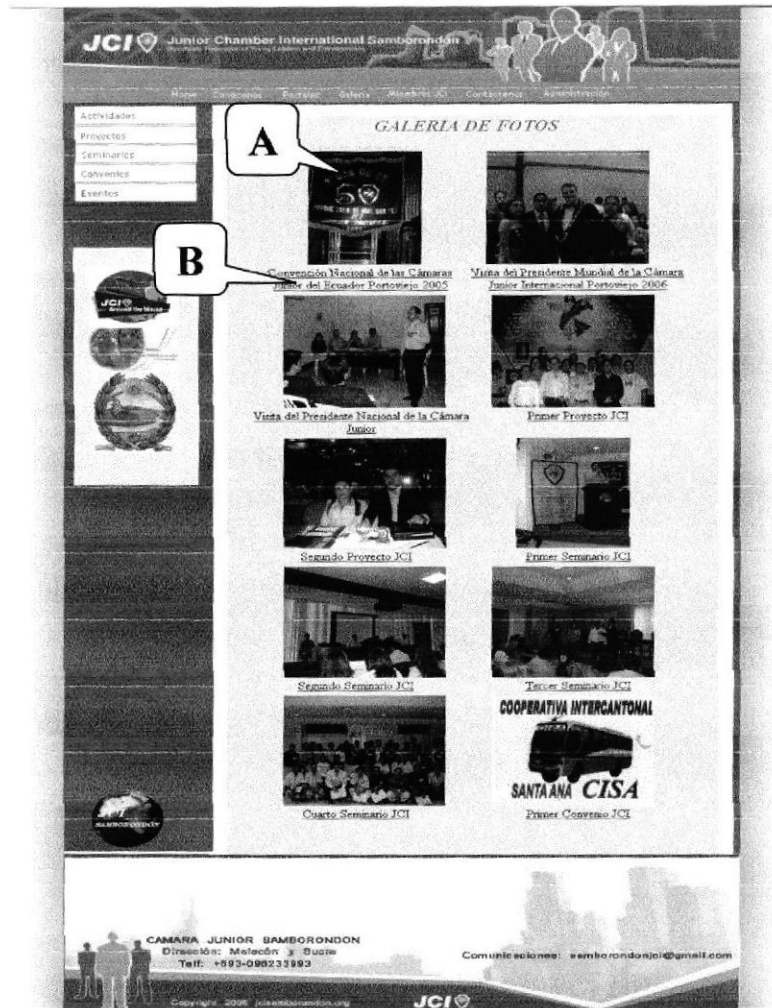


Figura 6.22 Página de Galería.

A	Muestra las imágenes principales de cada uno de los acontecimientos que ha tenido la Cámara Júnior.
B	Al dar clic sobre los link inmediatamente aparecerá una nueva página de fotos relacionadas con dicho acontecimiento.

6.10.2 PÁGINA DE MIEMBROS

Esta página muestra información de los miembros de la JCI.

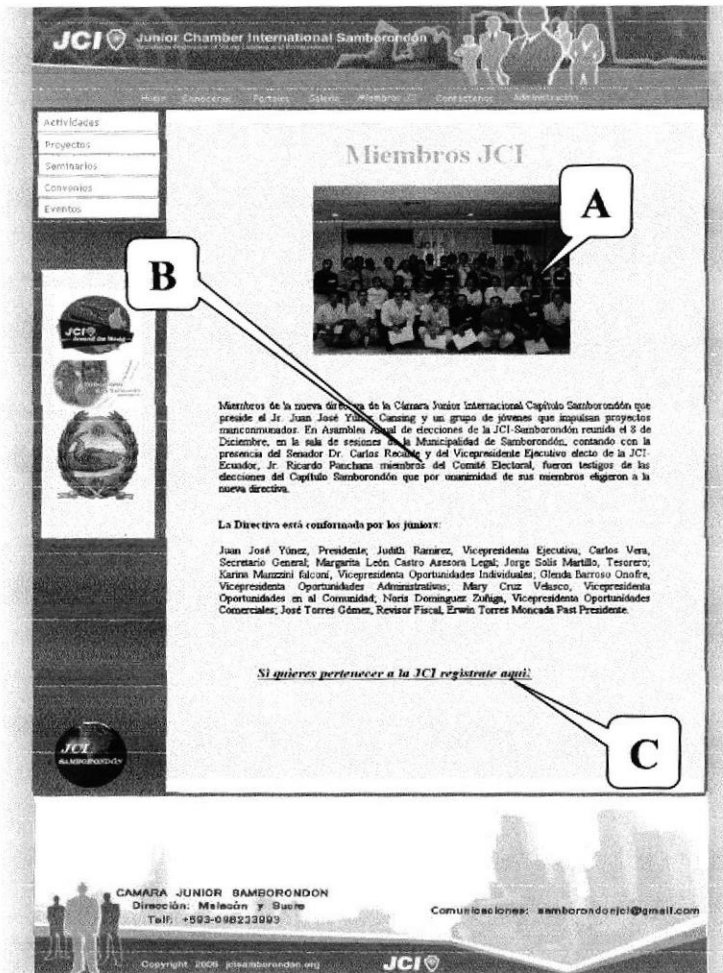


Figura 6.23 Página de Miembros.

A	Muestra una imagen de los miembros de la JCI Capítulo Samborondón.
B	Muestra información de los miembros Junior's.
C	Al dar clic sobre esta opción se muestra un formulario para ser miembro JCI.

6.10.3 PÁGINA DE PORTALES

Esta página muestra información acerca de los portales de la JCI a nivel Mundial.

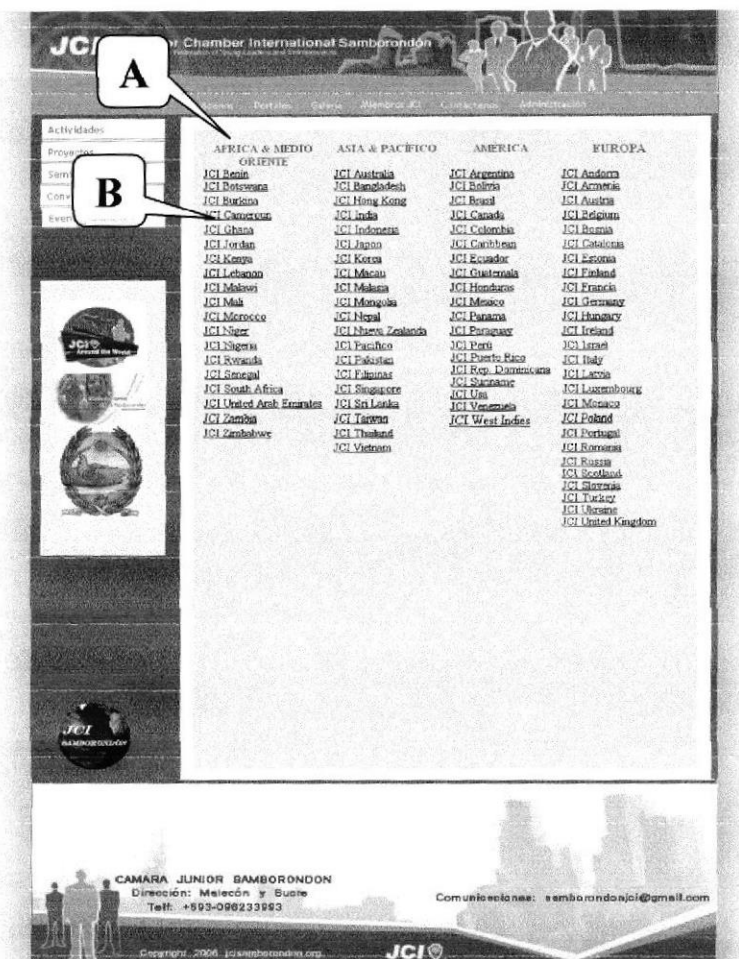


Figura 6.24 Página de Portales.

A	Muestra el nombre de cada continente o área de la JCI Mundial.
B	Al dar clic sobre cualquiera de las direcciones va a la página de cada una de ellas.

6.10.4 CONTÁCTENOS

En esta página se muestra información de la JCI Samborondón, de cómo contactarnos, su dirección y ubicación. Para enviar sugerencias e inquietudes de los usuarios del Web Site.

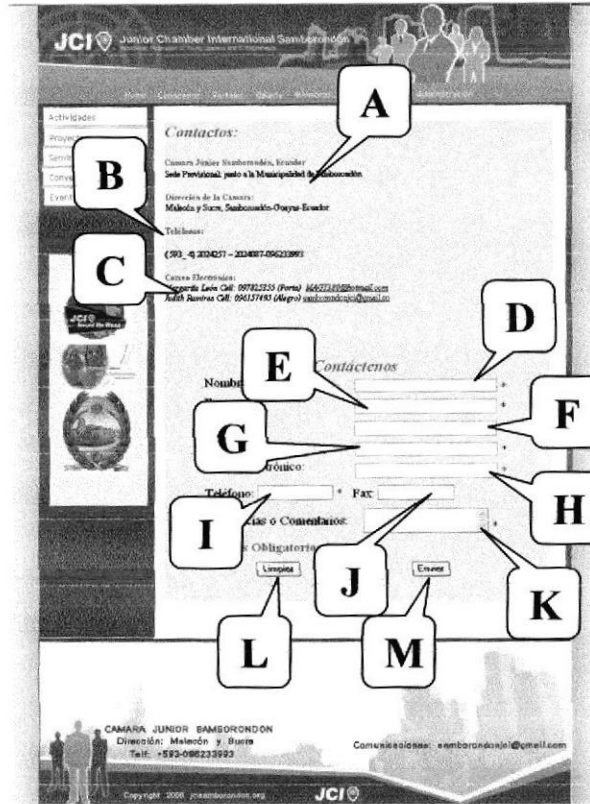


Figura 6.25 Página Contactos

A	Muestra la Dirección da la JCI.
B	Muestra el número de teléfono de la JCI.
C	Muestra la dirección de los correos electrónicos de la JCI para contactarse.
D	Campo para los nombres del usuario
E	Campo para el nombre de la empresa a la que pertenece el usuario.
F	Campo para el nombre de la ciudad de la cual nos envían la sugerencia o inquietud.
G	Campo para la dirección del usuario.
H	Campo para el email del usuario que envía el comentario.
I	Campo para el número telefónico del usuario.
J	Campo para el número de fax del usuario.
K	Campo para el mensaje enviado por el usuario.
L	Al dar clic en este botón se limpiará la pantalla.
M	Este botón envía todos los campos llenos a la base de datos.

6.10.5 EVENTOS

Esta página presenta los diferentes eventos que realiza la JCI, y cada uno de ellos con sus respectivas fechas y nombres de los animadores.

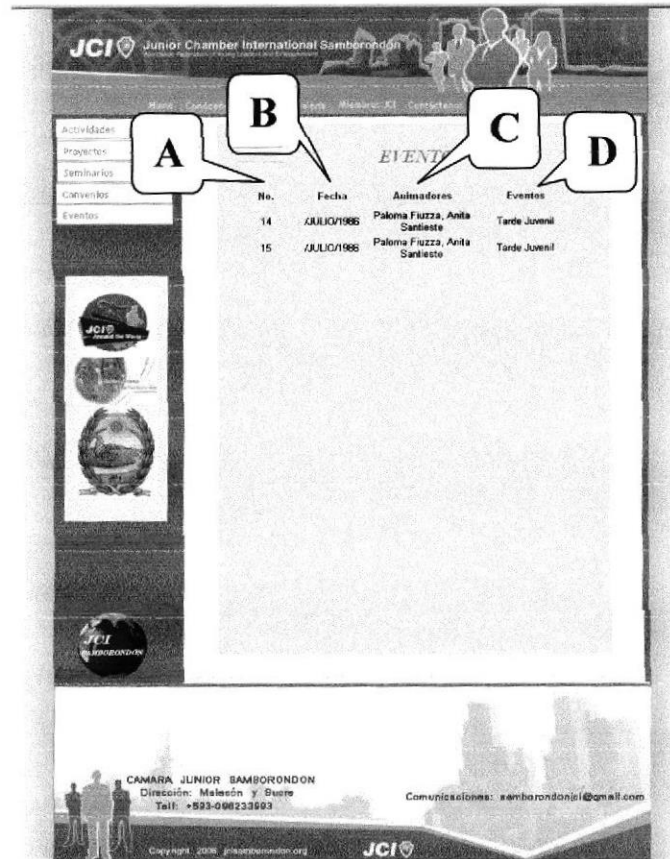


Figura 6.26 Página de Eventos

A	Muestra el numero del evento
B	Muestra la fecha de realización del evento.
C	Muestra el nombre de los animadores del evento.
D	Muestra el título del evento realizado o a realizarse.

Nota. Estos campos se llenan desde la base de datos y son visualizados en esta pantalla de Eventos.

6.10.6 SEMINARIOS

Esta página se muestra los nombres y respectivas descripciones de cada uno de los Seminarios realizados y dictados por los miembros de la JCI Samborondón.

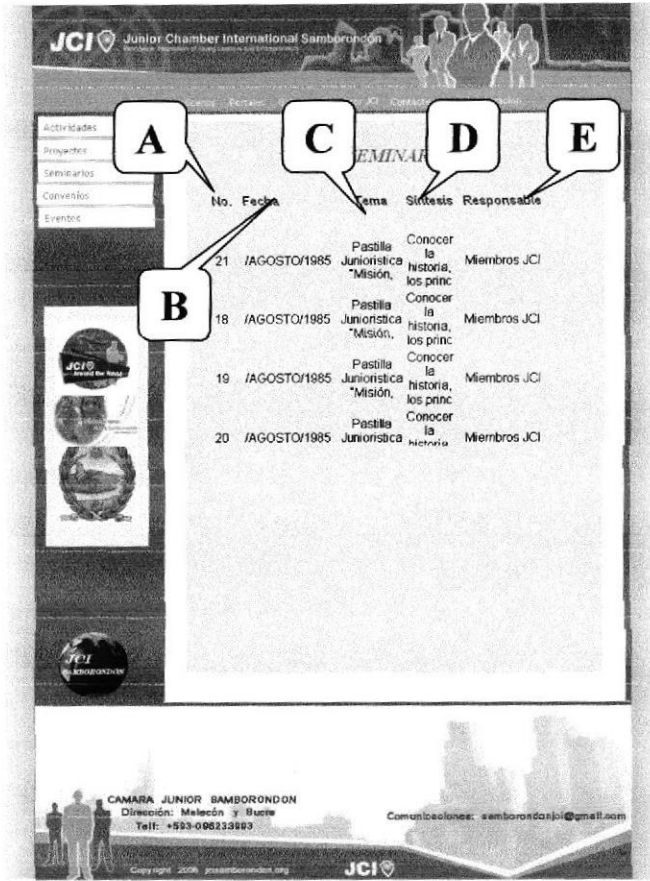


Figura 6.27 Página de Seminarios

A	Muestra el número del seminario.
B	Muestra la fecha del seminario que se ha realizado.
C	Muestra el título o nombre del seminario.
D	Muestra un breve resumen del contenido de lo tratado en el seminario
E	Muestra el nombre de las personas responsables de dicho acontecimiento.

Nota. Estos campos se llenan desde la base de datos y son visualizados en esta pantalla de Seminarios.

6.10.7 CONVENIOS

Esta página muestra todas los Convenios que ha realizado la JCI con otras instituciones.

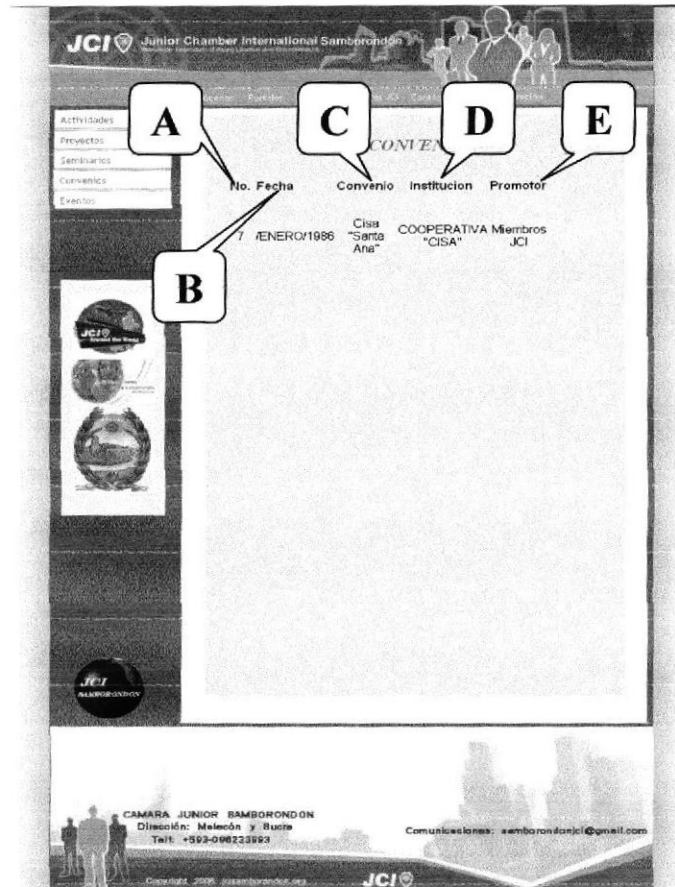


Figura 6.28 Página de Convenios

A	Muestra el número del Convenio.
B	Muestra la fecha del Convenio que se ha realizado.
C	Muestra el título del convenio realizado.
D	Muestra el nombre con la cual se ha realizado el convenio.
E	Muestra el nombre de las personas promotoras o responsables del convenio.

Nota. Estos campos se llenan desde la base de datos y son visualizados en la pantalla de los convenios.

6.10.8 PROYECTOS

Esta página muestra todos los distintos proyectos que realiza la JCI en la comunidad.

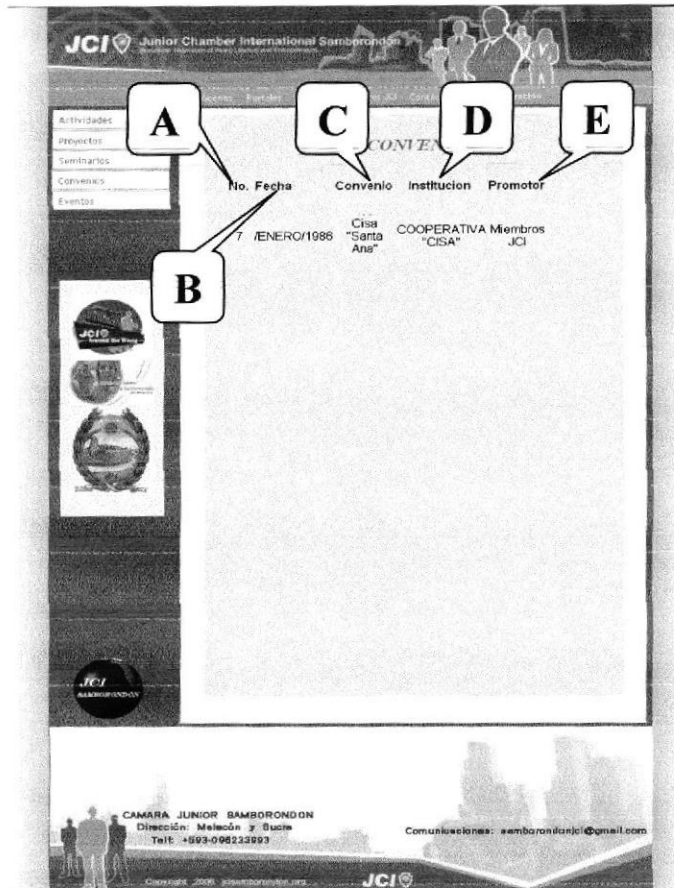


Figura 6.29 Página de Proyectos

A	Muestra el número del Convenio.
B	Muestra la fecha del Convenio que se ha realizado.
C	Muestra el nombre del convenio realizado.
D	Muestra el nombre de la institución con la cual se ha realizado dicho convenio.
E	Muestra el nombre de las personas promotoras del convenio.

Nota. Estos campos se llenan desde la base de datos y son visualizados en la pantalla de los proyectos.

6.10.9 ACTIVIDADES

Esta página se visualiza con detalle cada una de las actividades de la JCI.

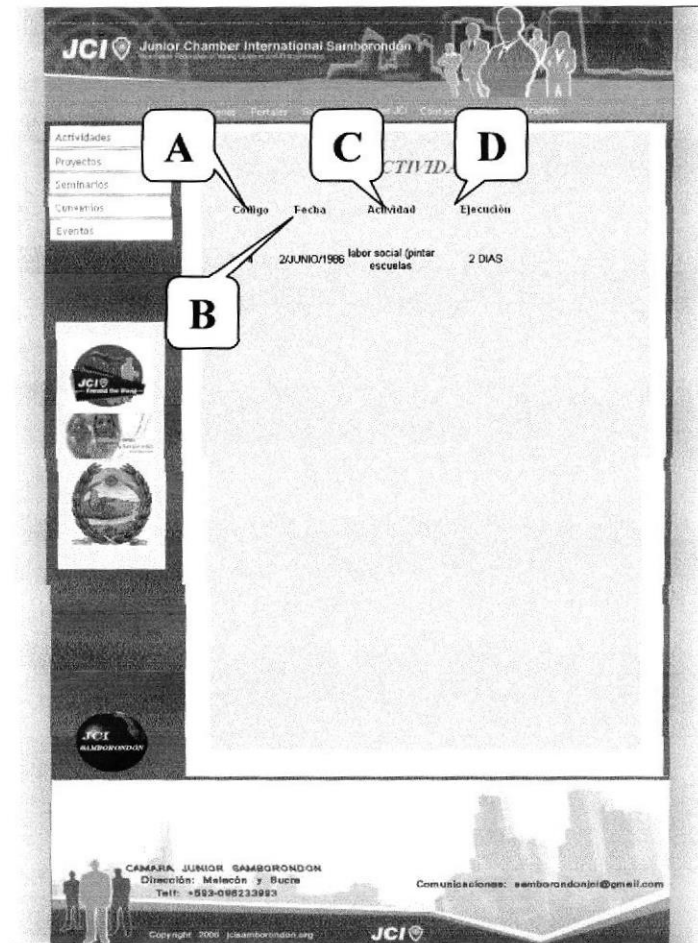


Figura 6.30 Página de Actividades

A	Muestra el código de la Actividad.
B	Muestra la fecha de la Actividad que se ha realizado.
C	Muestra el nombre de la Actividad que ha efectuado.
D	En este campo se muestra el tiempo ejecución de cada actividad.

Nota. Estos campos se llenan desde la base de datos y son visualizados en la pantalla de los actividades.

6.10.10 PÁGINAS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO

El acceso a esta página es restringido, solo el Administrador del Web Site podrá entrar con su usuario y password, y así realizará el mantenimiento respectivo al sitio.

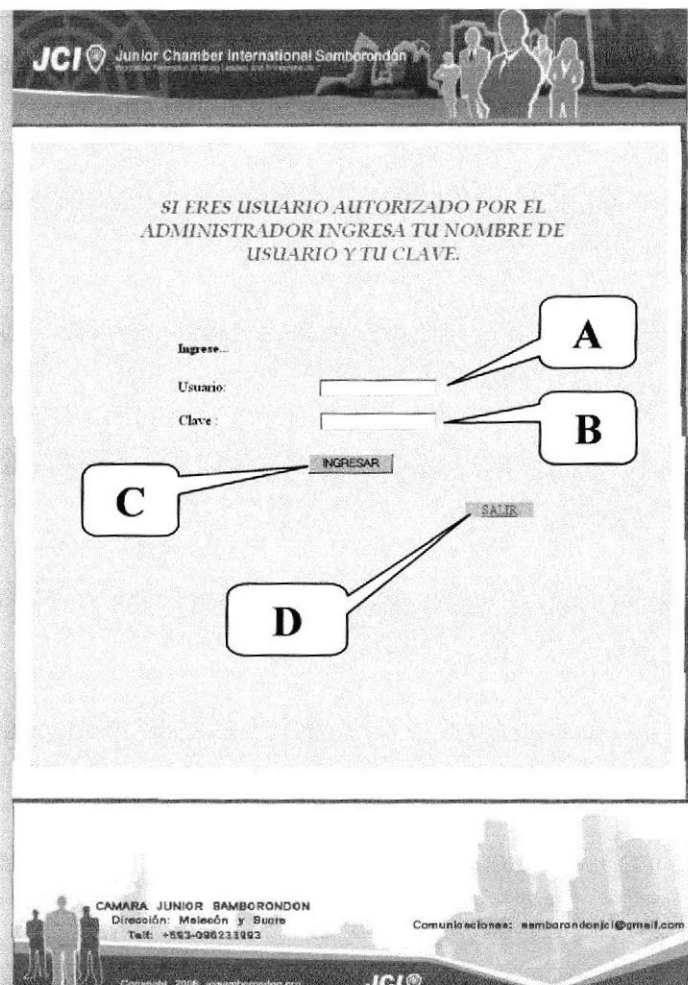


Figura 6.31 Ingreso a la Administración

A	Permite ingresar el nombre del administrador.
B	Permite el ingreso de la clave del administrador.
C	Botón que al dar clic verifica los datos del administrador e ingresa a la parte de los mantenimientos siempre y cuando el administrador y la clave sean las correctas.
D	Permite salir de la página de Administración.

6.10.11 MENÚ PRINCIPAL DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO

El menú principal esta compuesto por varias opciones que al dar clic en una de ellas nos presenta otra pantalla en la cual podremos dar el mantenimiento respectivo.

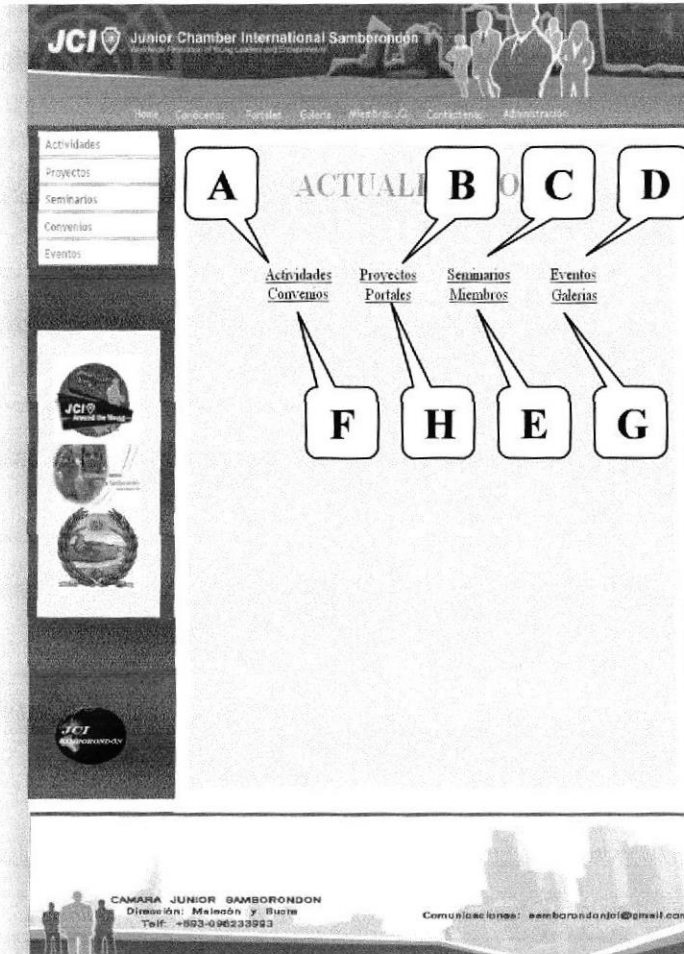


Figura 6.32 Página de Actualizaciones

A	Nos muestra la opción de Actividades.
B	Nos muestra la opción de Proyectos.
C	Nos muestra la opción de Seminarios.
D	Nos muestra la opción de Eventos.
E	Nos muestra la opción de Miembros.
F	Nos muestra la opción de Convenios.
G	Nos muestra la opción de Galería.
H	Nos muestra la opción de Portales.

6.11 MANIPULACIÓN DE ACTIVIDADES

6.11.1 INGRESO DE ACTIVIDADES

A través de esta opción se pueden ingresar nuevas actividades al Web Site.

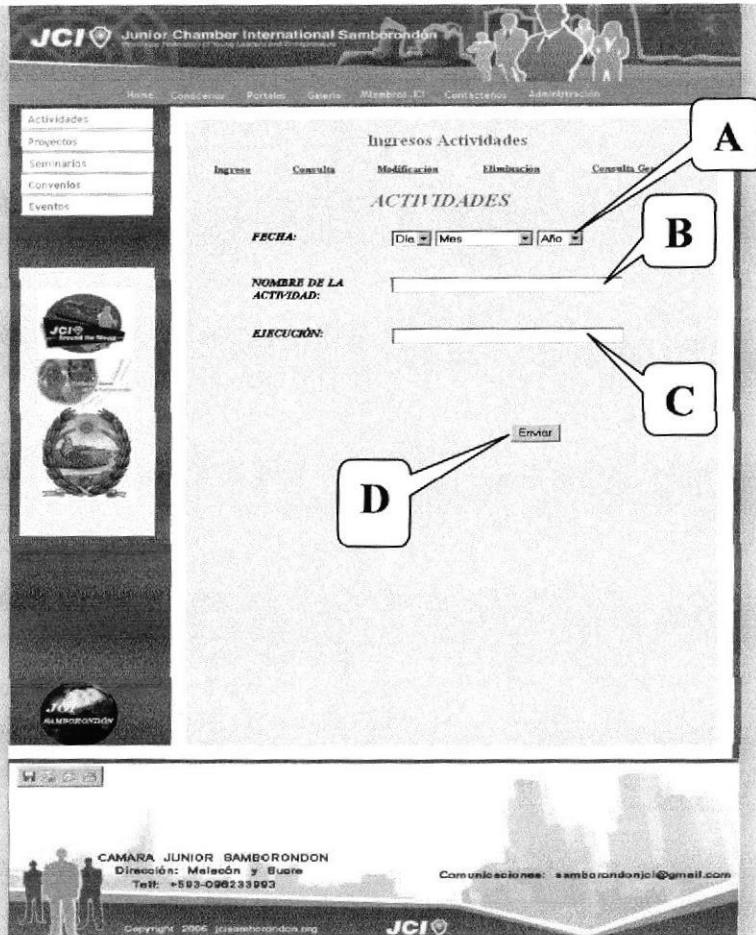


Figura 6.33 Pantalla de Ingreso de Actividades

A	Permite ingresar la fecha de la actividad.
B	Se ingresa el nombre de la actividad.
C	Se ingresan los días de ejecución de actividad.
D	Al dar clic en este botón reingresan los datos a la base del sito.

6.11.2 CONSULTA DE ACTIVIDADES

Por medio de esta opción se puede consultar las actividades ya ingresada en el sitio, por medio del código de cada una de ellas.

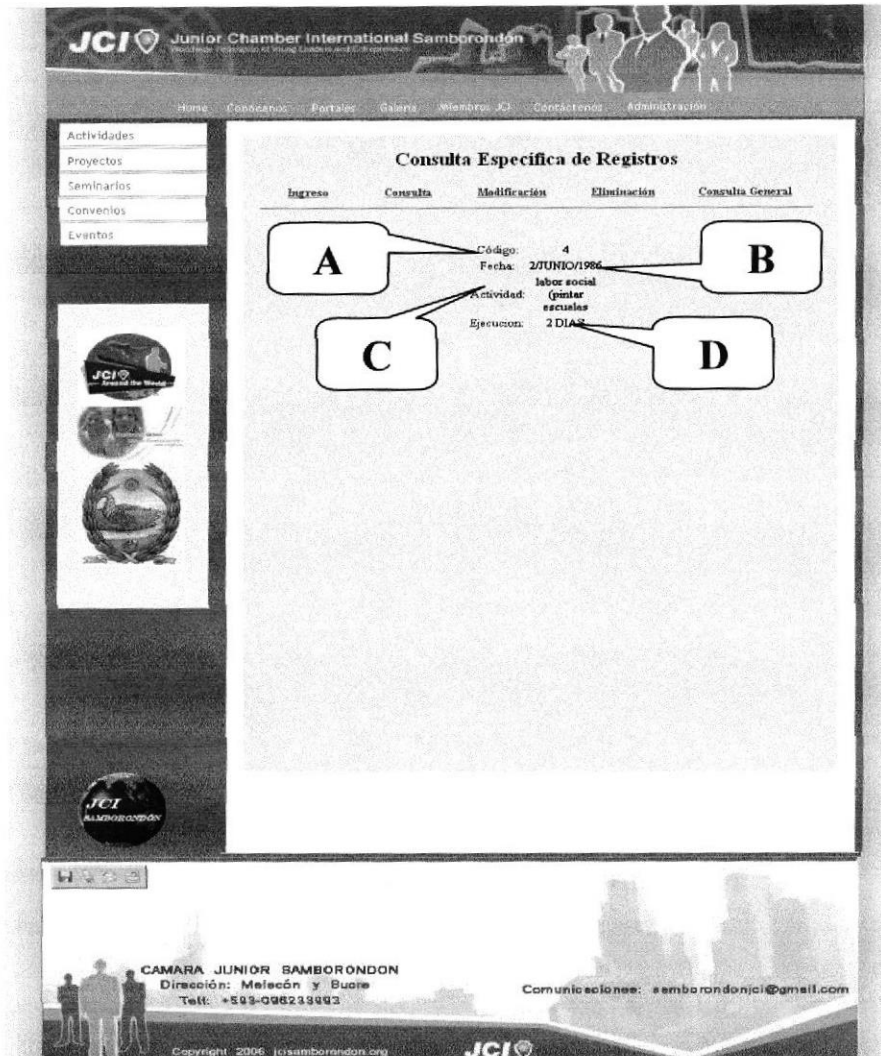


Figura 6.34 Pantalla de Consulta de Actividades

A	Muestra el código de la actividad.
B	Muestra la fecha de la actividad
C	Muestra el nombre de la actividad.
D	Muestra el tiempo de la ejecución de la actividad.

Nota: Todas las consultas, modificación y eliminación ya sea de: actividades, convenios, seminarios, proyectos y eventos se realizan por medio del Código. Ejemplo:

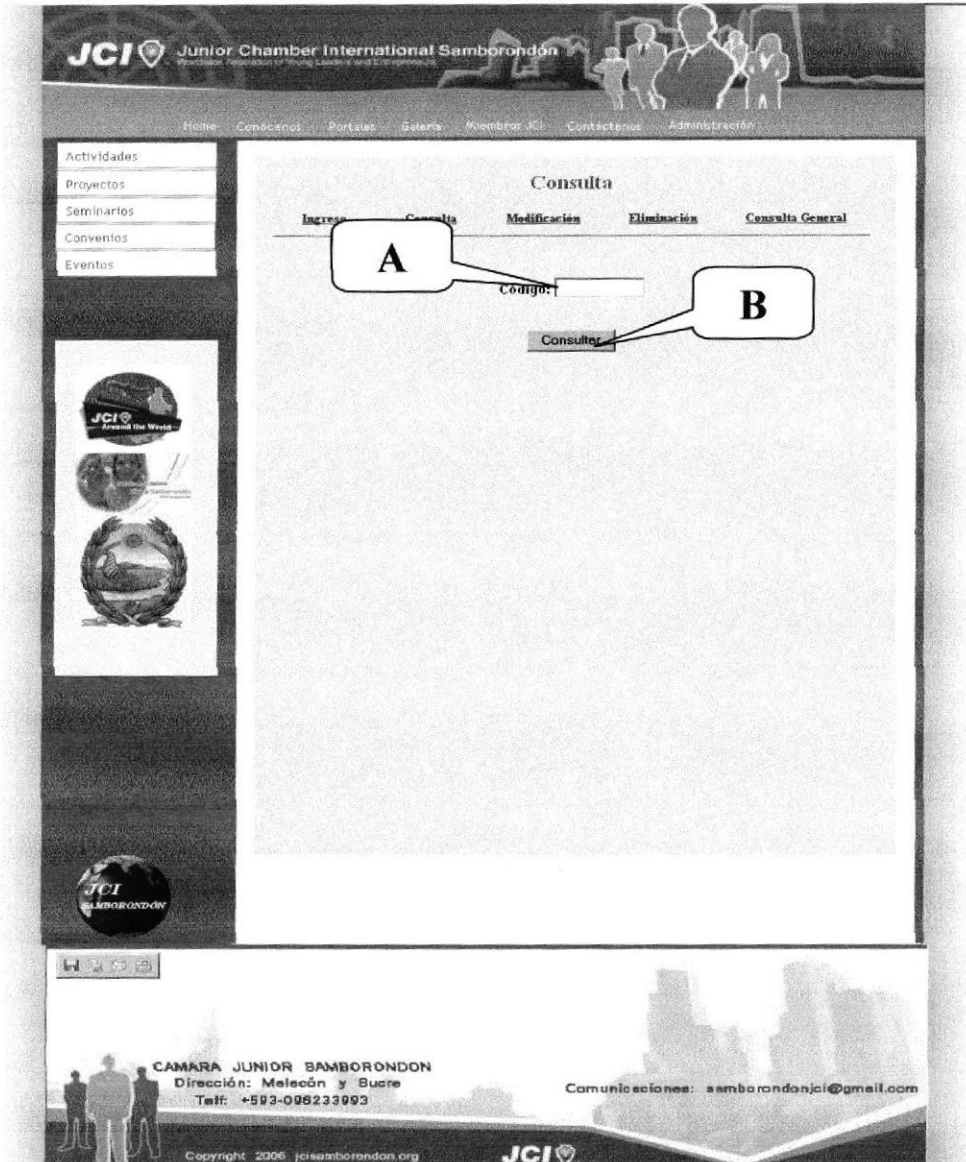


Figura 6.35 Pantalla de Consulta por código ejemplo general.

A	Permite ingresar el código de la actividad.
B	Al dar clic en el botón nos muestra la página de consultas con la actividad del código que se haya ingresado.

6.11.3 MODIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Por medio de esta opción se puede modificar los datos de las distintas actividades que estén ingresados en la base de datos del sitio.

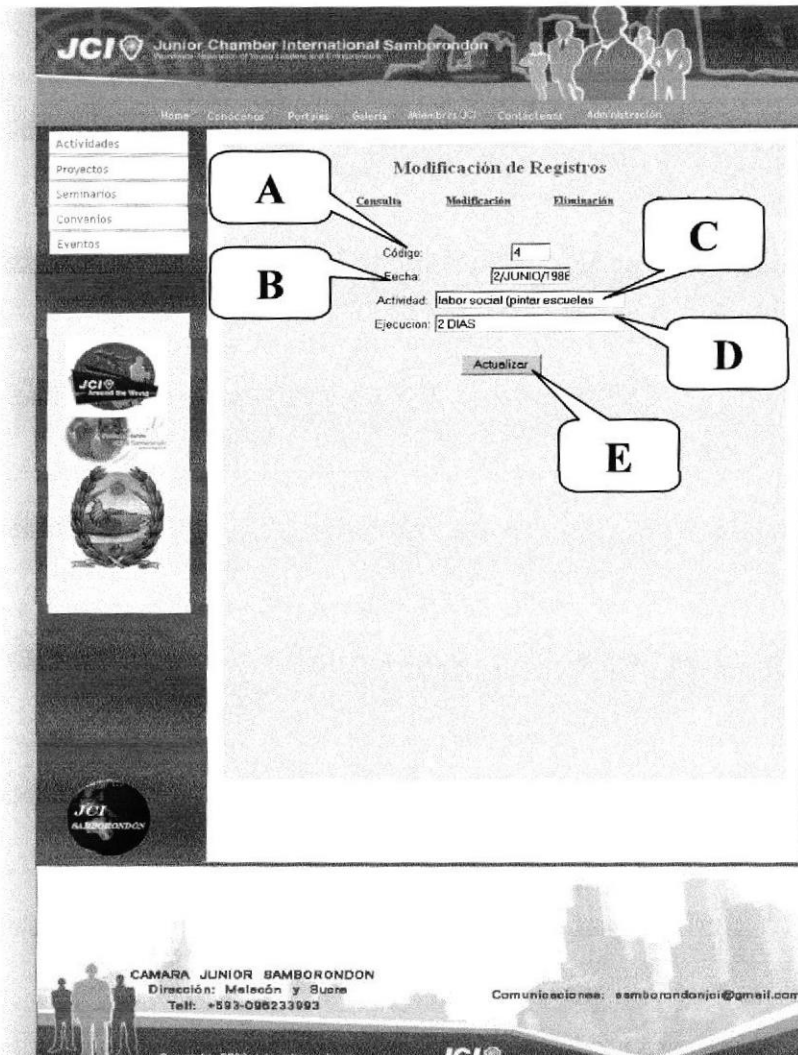


Figura 6.36 Pantalla de Modificación de Actividades

A	Muestra el campo de código de la actividad (no modificable).
B	Muestra el campo fecha de la actividad (modificable).
C	Muestra el campo del nombre de la actividad (modificable).
D	Muestra el campo del tiempo de ejecución de la actividad (modificable).
E	Al dar clic en el botón nos modifica los datos en la base de datos.

6.11.4 CONSULTA GENERAL DE ACTIVIDADES

Al dar clic en esta opción se muestran todas actividades que se haya ingresado en la base de datos.

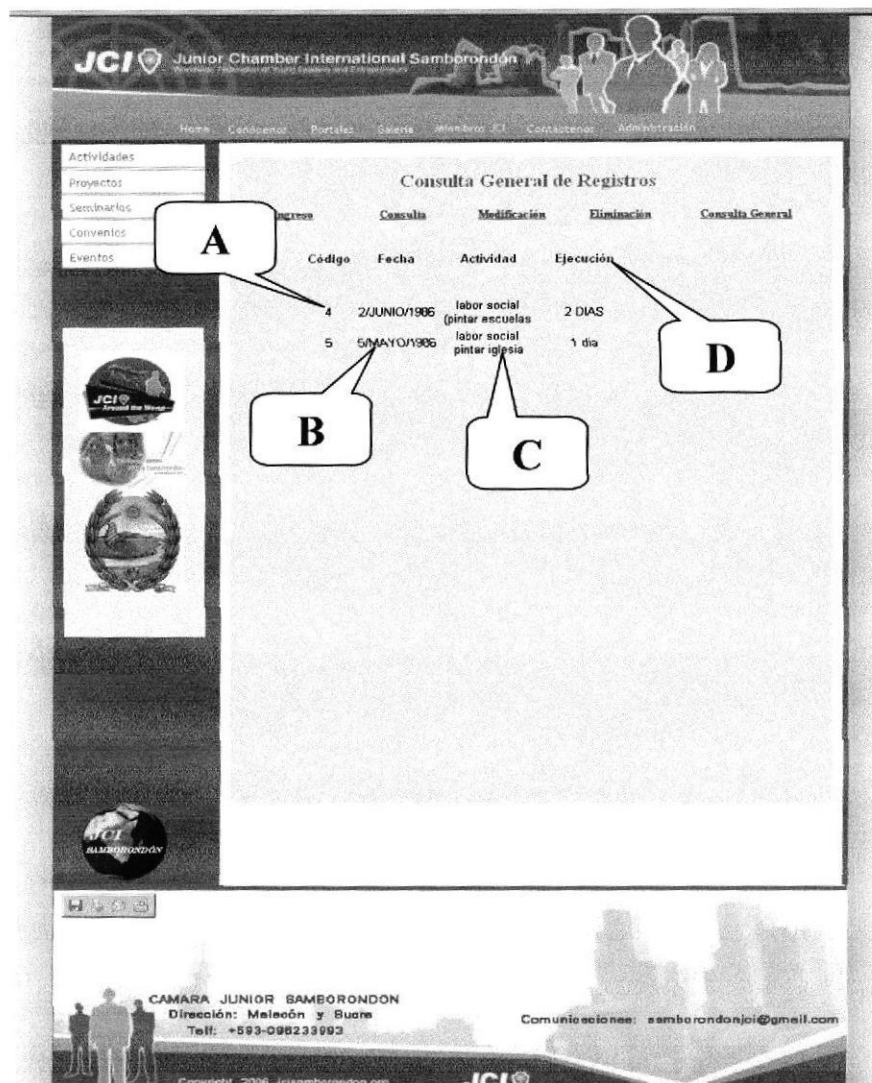


Figura 6.37 Pantalla de Consulta General de Actividades

A	Muestra el código de las actividades
B	Muestra la fecha de las actividades.
C	Muestra el nombre de las actividades.
D	Muestra el tiempo de ejecución de las actividades ingresadas a la base de datos.

6.12 MANIPULACIÓN DE SEMINARIOS

6.12.1 INGRESO DE SEMINARIOS

A través de esta opción se puede ingresar nuevos temas de seminarios que realiza la JCI.

Figura 6.38 Pantalla de Ingreso de Seminarios

A	Permite ingresar la fecha del seminario.
B	Permite ingresar el tema del cual se tratara en el seminario.
C	Permite ingresar una breve síntesis de lo que se tratará en el seminario..
D	Permite ingresar el nombre de la persona responsable del seminario.
E	Al dar clic sobre el botón se guardan todos los datos en la base.

6.12.2 CONSULTA DE SEMINARIOS

A través de esta opción se puede consultar los temas y síntesis de los seminarios ya realizados en la JCI.

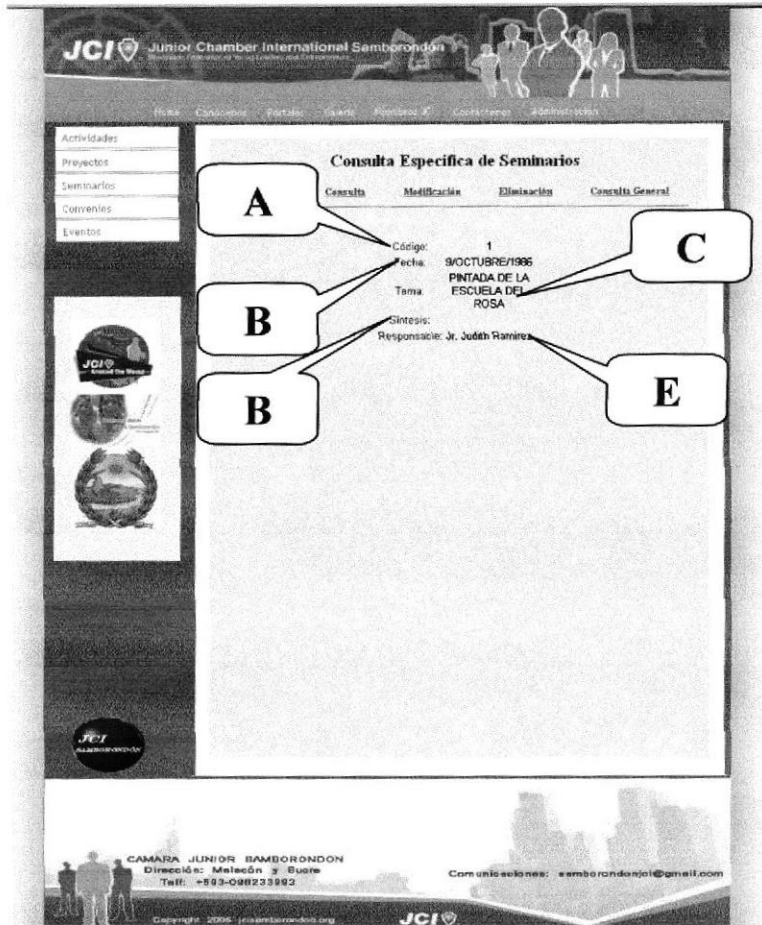


Figura 6.39 Pantalla de Consulta de Seminarios

A	Muestra el código del seminario.
B	Muestra la fecha del seminario.
C	Muestra el nombre del tema del seminario,
D	Muestra un breve contenido de lo tratado en el seminario.
E	Muestra el nombre de la persona (s) responsable del seminario.

6.12.3 MODIFICACIÓN DE SEMINARIOS

Por medio de esta opción se puede modificar los distintos temas de los seminarios ya ingresados en el Web Site.

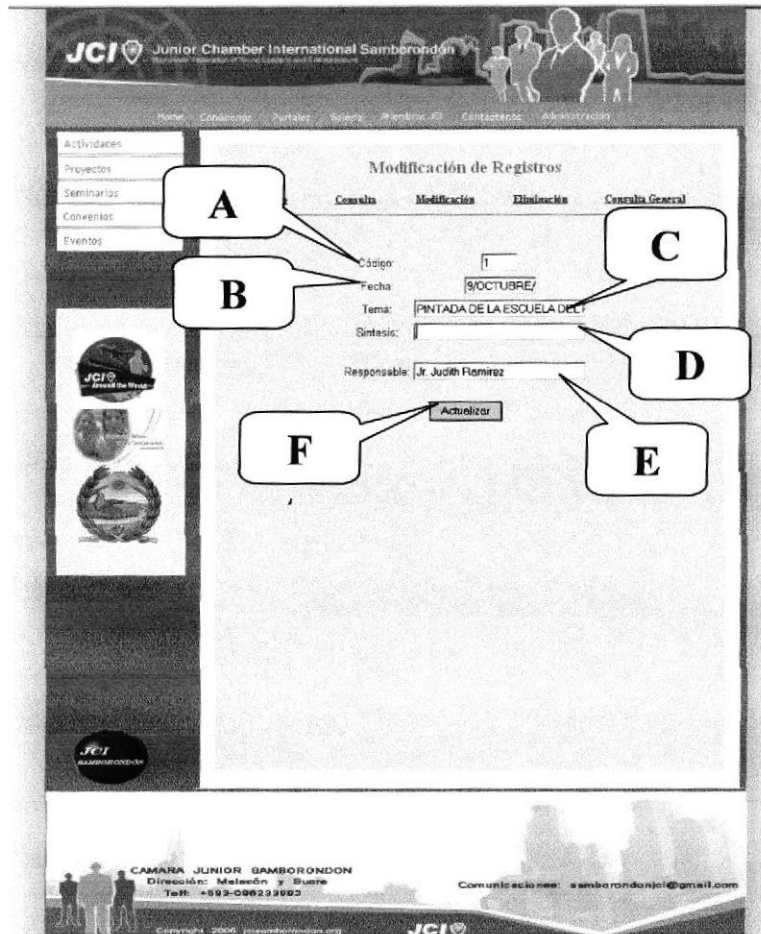


Figura 6.40 Pantalla de Modificación de Seminarios

A	Muestra el campo de código del seminario (no modificable).
B	Muestra el campo fecha del seminario (modificable).
C	Muestra el campo del nombre de la actividad (modificable).
D	Muestra el campo del contenido de dicho seminario (modificable).
E	Muestra el campo con el nombre del responsable o tutor del seminario (modificable).
F	Al dar clic en el botón se modifican los datos en la base de datos.

6.12.4 CONSULTA GENERAL DE SEMINARIOS

Al dar clic en esta opción se muestran todos datos ingresados en la base de datos en la tabla de seminarios.

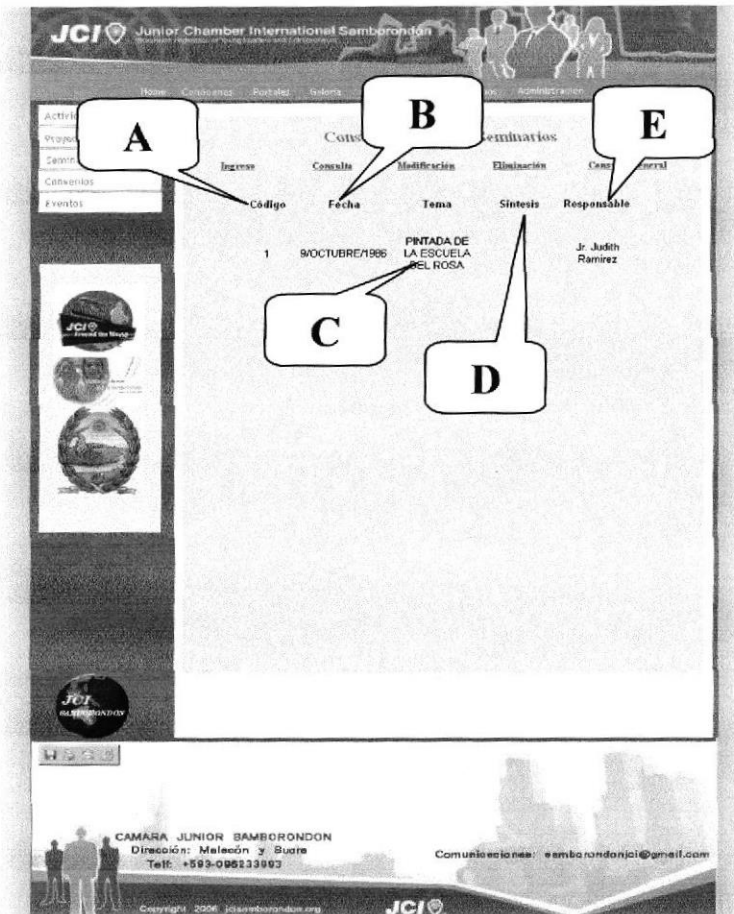


Figura 6.41 Pantalla de Consulta General de Seminarios

A	Muestra el código del seminario
B	Muestra la fecha del seminario.
C	Muestra el nombre del seminario.
D	Muestra el contenido de lo que se trató en el seminario.
E	Muestra el nombre de las personas responsables.

6.13 MANIPULACIÓN DE PROYECTOS

6.13.1 INGRESO DE PROYECTOS

Esta opción se permite ingresar nuevos datos en la en la tabla de proyectos.

Figura 6.42 Pantalla de Ingreso de Proyectos

A	Permite ingresar la fecha del proyecto.
B	En este campo se ingresa el nombre del la (s) persona responsable del proyecto.
C	Permite ingresar el nombre del proyecto.
D	Al dar clic en este botón se guardan los datos ingresados en la base de datos.

6.13.2 CONSULTA DE PROYECTOS

A través de esta opción se puede consultar los distintos temas de los proyectos ingresados en la base de datos.

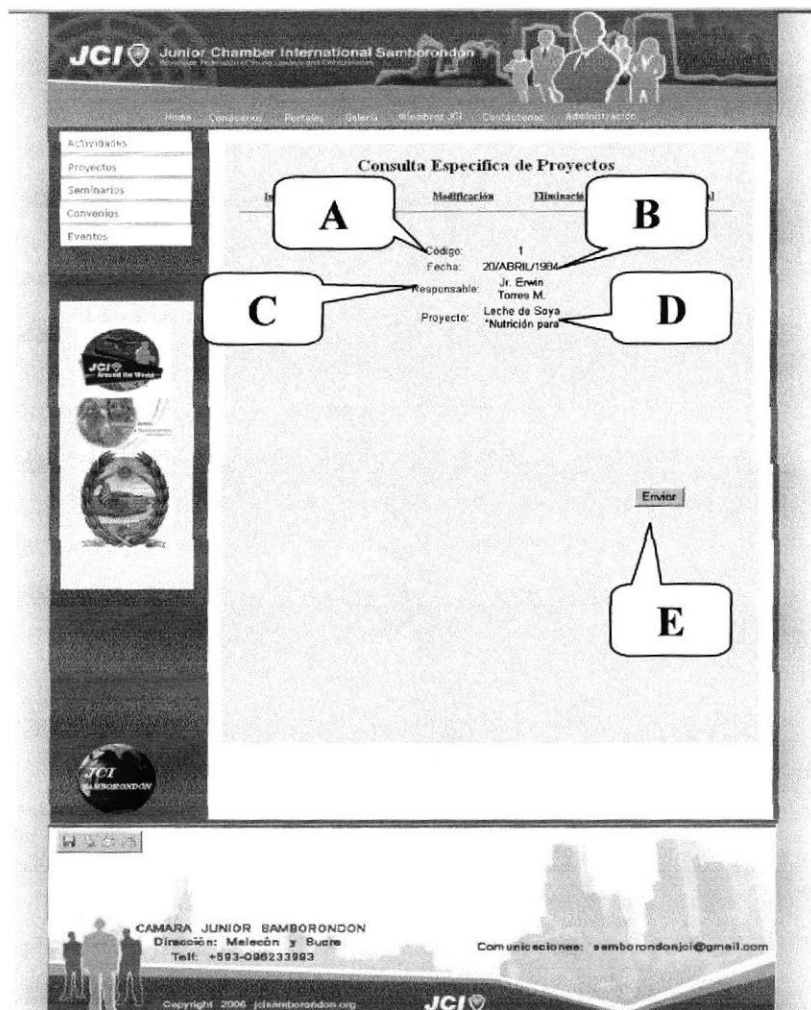


Figura 6.43 Pantalla de Consulta de Proyectos

A	Muestra el código del proyecto.
B	Muestra la fecha del proyecto.
C	Muestra el nombre del responsable del proyecto.
D	Muestra el nombre del proyecto.

6.13.3 MODIFICACIÓN DE PROYECTOS

Por medio de esta opción se puede modificar o actualizar los datos ingresados en la base de datos del sitio.

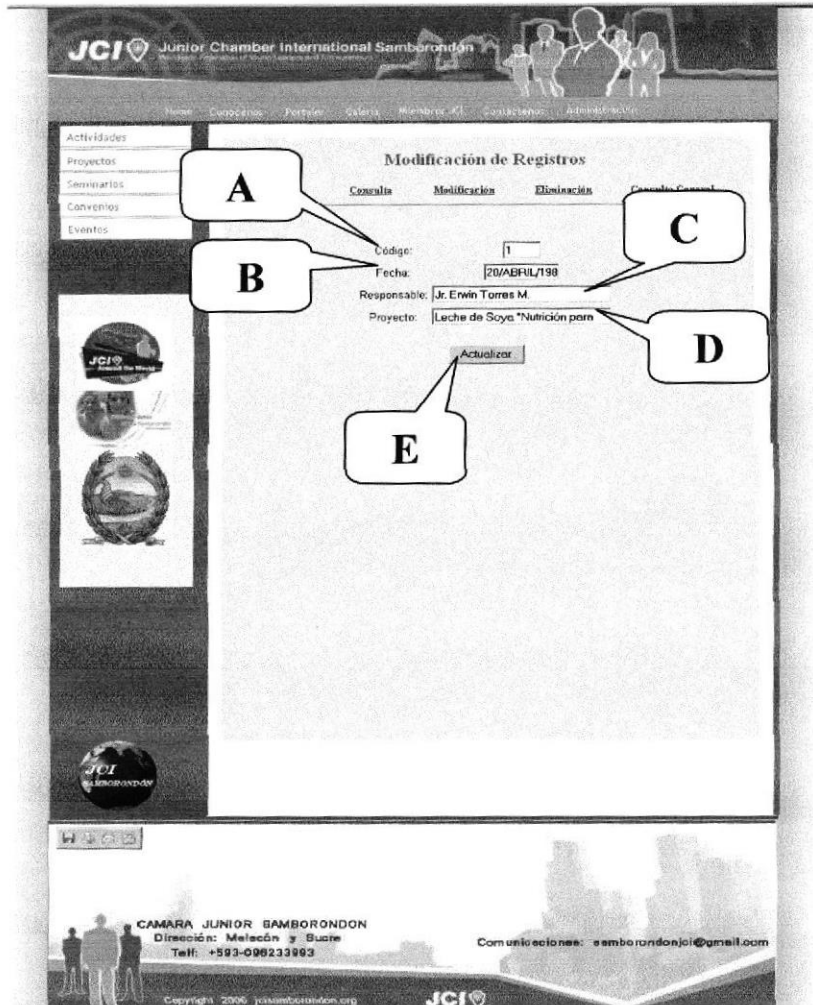


Figura 6.44 Pantalla de Modificación de Proyectos

A	Muestra el campo de código del proyecto (no modificable).
B	Muestra el campo fecha del proyecto (modificable).
C	Muestra el campo del nombre de la persona responsable del proyecto (modificable).
D	Muestra el campo del nombre del proyecto (modificable).
F	Al dar clic en el botón se actualizan los datos en la base de datos.

6.13.4 CONSULTA GENERAL DE PROYECTOS

Al dar clic en esta opción se muestran todos los datos que se encuentran en la base de datos.

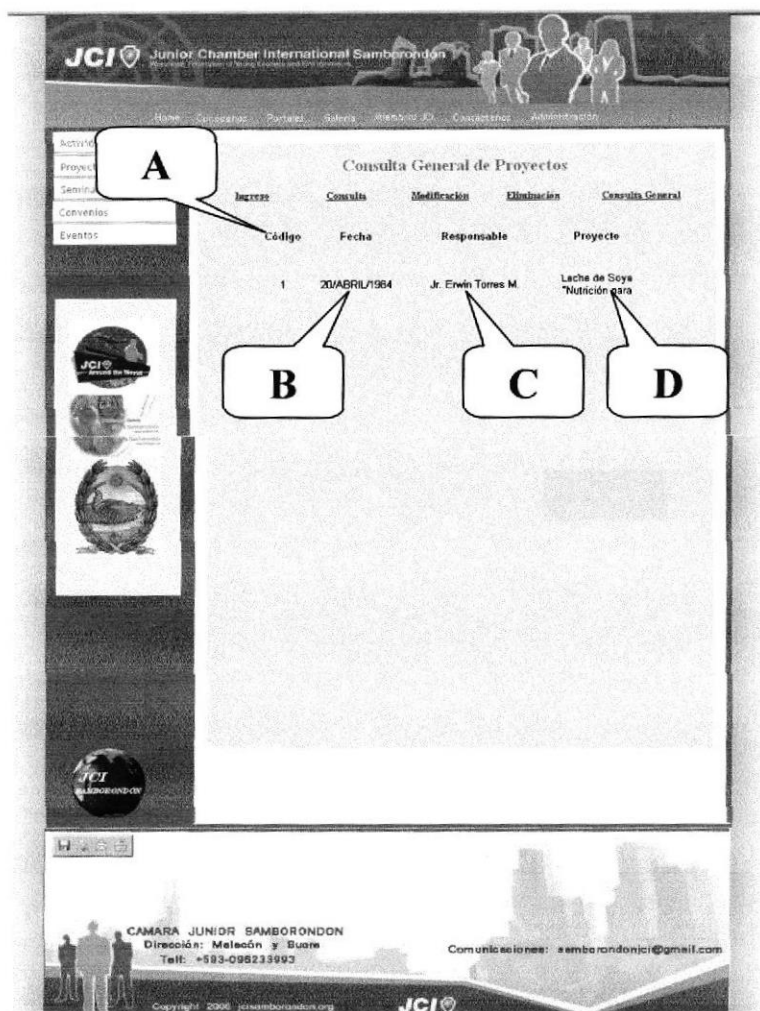


Figura 6.45 Pantalla de Consulta General de Proyectos

A	Muestra el código del proyecto.
B	Muestra la fecha del proyecto.
C	Muestra el nombre de la persona responsable del proyecto.
D	Muestra el nombre del proyecto.

6.14 MANIPULACIÓN DE CONVENIOS

6.14.1 INGRESO DE CONVENIOS

A través de esta opción se pueden ingresar nuevos datos acerca de los convenios que realiza la JCI.

Figura 6.46 Pantalla de Ingreso de Convenios

A	Permite ingresar la fecha en el que se realizó el convenio.
B	Permite ingresar el nombre del convenio.
C	Permite ingresar el nombre de la institución con la cual se realizará el convenio.
D	Permite ingresar el nombre de las personas promotoras del convenio.
E	Al dar clic sobre el botón se envían los datos a la base de datos.

6.14.2 CONSULTA DE CONVENIOS

A través de esta opción se puede consultar por código cada un del los convenios que ya estén ingresados en la base de datos del Web Site.

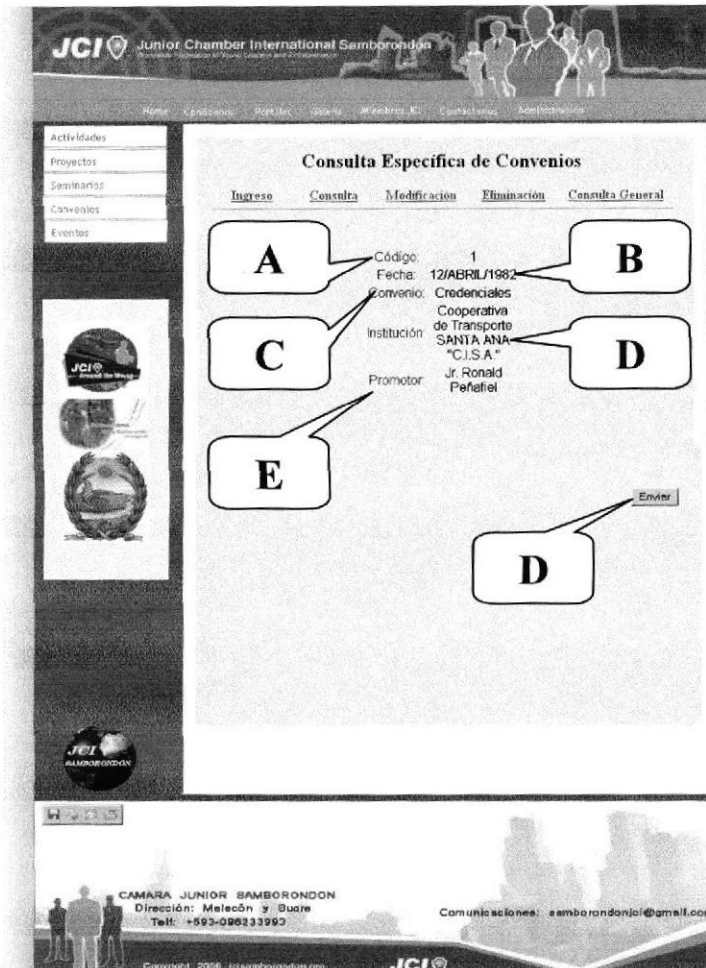


Figura 6.47 Pantalla de Consulta de Convenios

A	Muestra el código del convenio.
B	Muestra la fecha del convenio.
C	Muestra el nombre del responsable del convenio.
D	Muestra el nombre del convenio.

6.14.3 MODIFICACIÓN DE CONVENIOS

Por medio de esta opción se puede modificar los datos ingresados en la tabla de convenios.

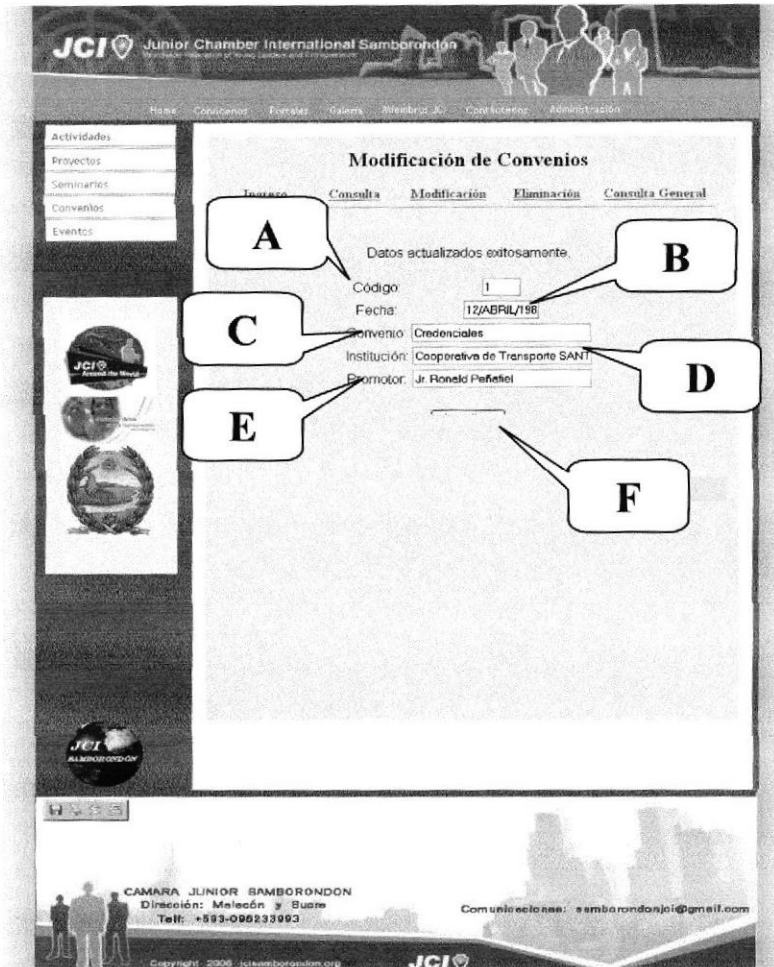


Figura 6.48 Pantalla de Modificación de Convenios

A	Muestra el campo de código del convenio (no modificable).
B	Muestra el campo fecha del convenio (modificable).
C	Muestra el campo del nombre del convenio (modificable).
D	Muestra el campo de la institución con a cual se realiza el convenio (modificable).
F	Muestra el campo para el ingreso de las personas promotoras del convenio.
F	Al dar clic en el botón se actualizan los datos en la base de datos.

6.14.4 CONSULTA GENERAL DE CONVENIOS

Al dar clic en esta opción se muestran todos los datos de la tabla convenios que se encuentren en la base de datos.

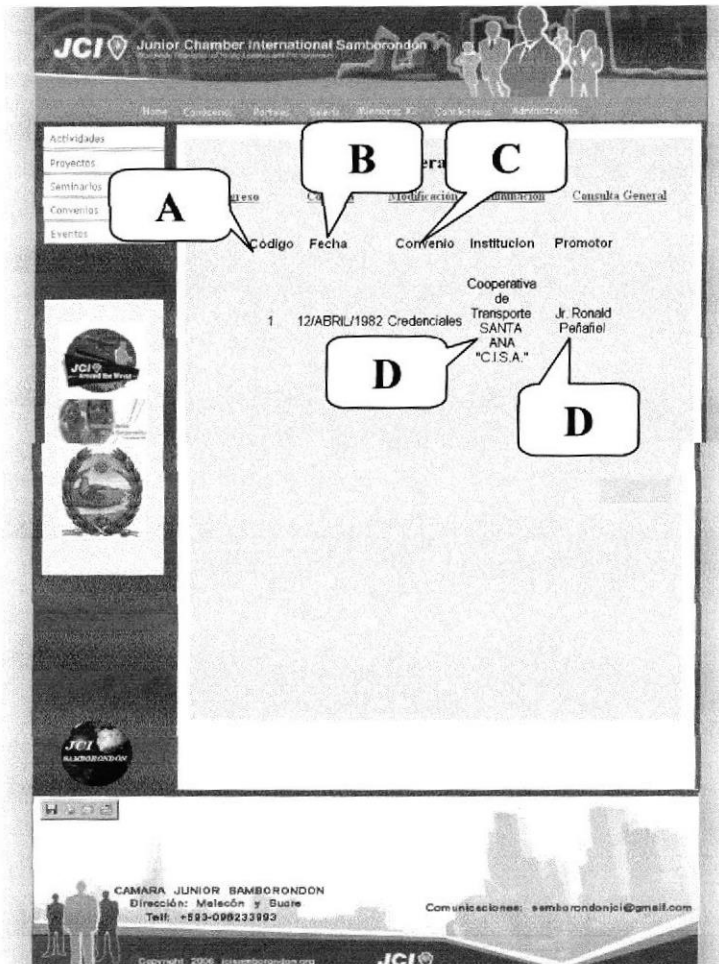


Figura 6.49 Pantalla de Consulta General de Convenios

A	Muestra el código del convenio.
B	Muestra la fecha del convenio.
C	Muestra el nombre del convenio.
D	Muestra el nombre de la institución con la cual se realiza o realizara el convenio.
E	Muestra el nombre de la persona promotora del convenio.

6.15 MANIPULACIÓN DE EVENTOS

6.15.1 INGRESO DE EVENTOS

A través de esta opción se pueden ingresar nuevos datos en la base en la tabla de eventos.

Figura 6.50 Pantalla de Ingreso de Eventos

A	Permite ingresar la fecha del evento.
B	Permite ingresar el nombre de los animadores del evento.
C	Permite ingresar el nombre de los animadores del evento.
E	Al dar clic sobre el botón se envían los datos a la base de datos.

6.15.2 CONSULTA ESPECÍFICA DE EVENTOS

A través de esta opción se puede ver los datos de los eventos ya ingresados en la base de datos.

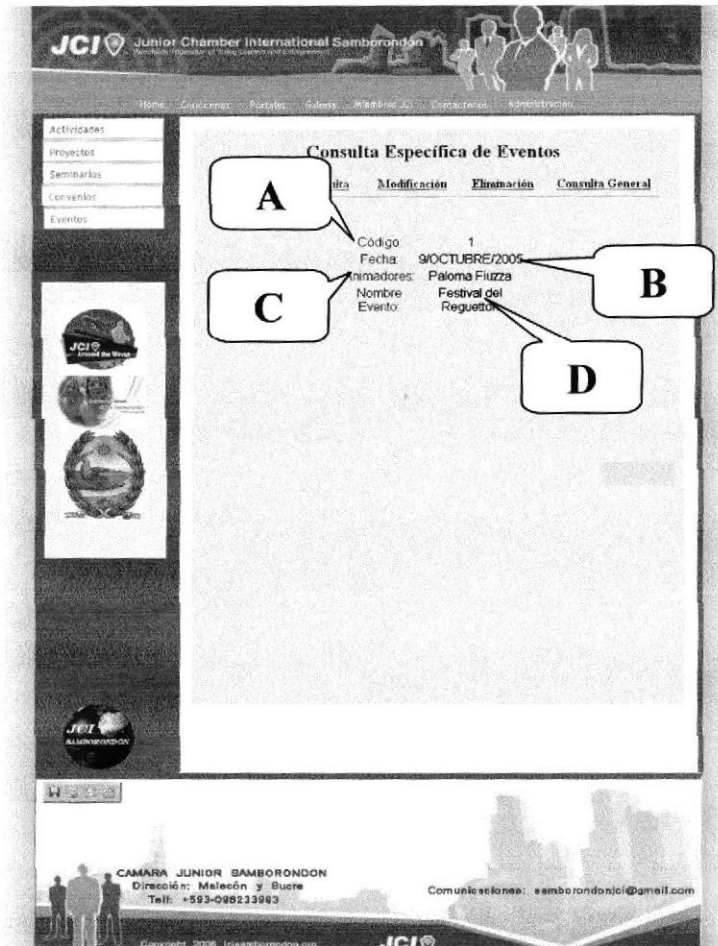


Figura 6.51 Pantalla de Consulta de Eventos

A	Muestra el código del evento.
B	Muestra la fecha del evento.
C	Muestra el nombre de los animadores del evento.
D	Muestra el nombre del evento.

6.15.3 MODIFICACIÓN DE EVENTOS

Por medio de esta opción se puede modificar los datos de los distintos eventos realizados en la JCI.

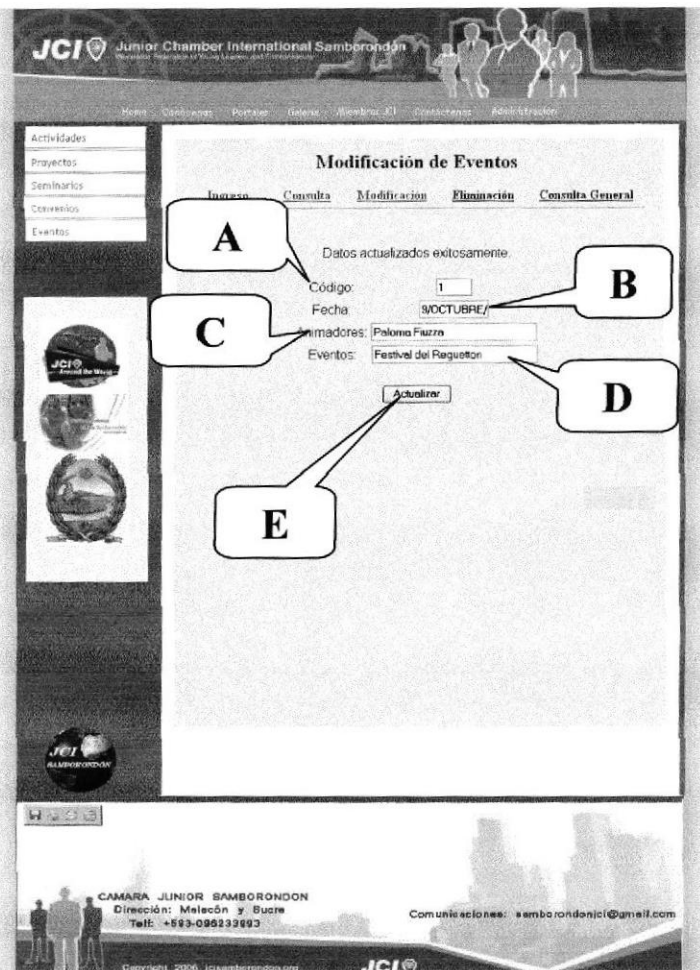


Figura 6.52 Pantalla de Modificación de Eventos

A	Muestra el campo de código del evento (no modificable).
B	Muestra el campo fecha del evento (modificable).
C	Muestra el campo del nombre de los animadores del evento (modificable).
D	Muestra el campo modificable del nombre del evento (modificable).
F	Al dar clic en el botón nos actualizan los datos en la base de datos.

6.15.4 CONSULTA GENERAL DE EVENTOS

Al dar clic en esta opción se muestran todos los datos de los eventos que se encuentren ingresados en la base de datos.

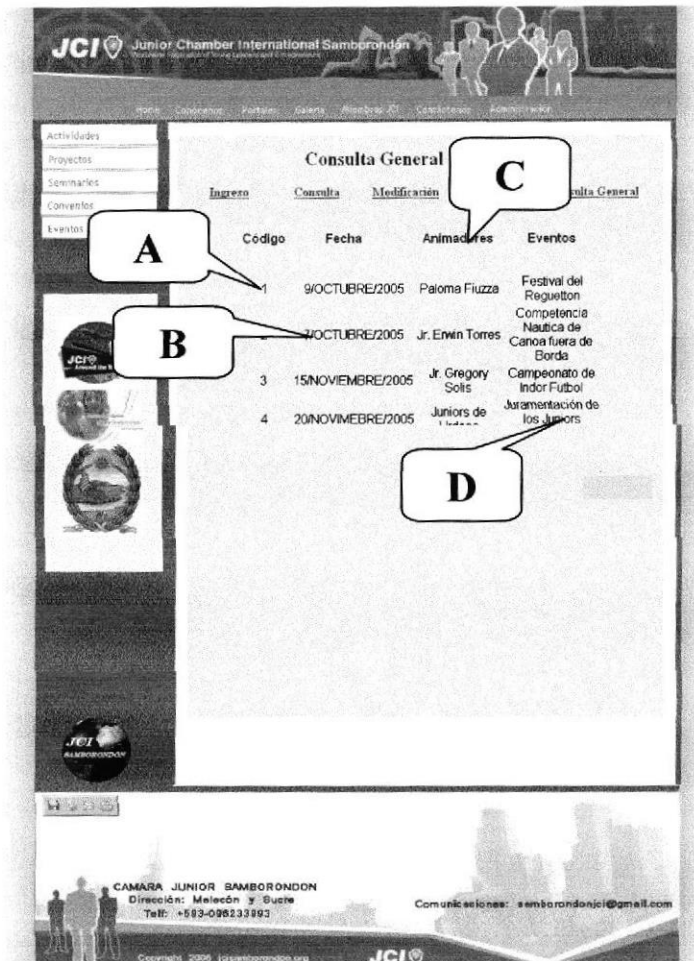


Figura 6.53 Pantalla de Consulta General de Eventos

A	Muestra el código del evento.
B	Muestra la fecha del evento..
C	Muestra el nombre de los animadores del evento.
D	Muestra el nombre del evento.

6.16 MANIPULACIÓN DE MIEMBROS

6.16.1 INGRESO DE MIEMBROS

A través de esta opción se puede ingresar nuevos datos de los aspirantes a miembros de la Cámara Júnior Internacional Capítulo Samborondón.

The image shows a web browser window displaying the membership registration page for the JCI Chapter of Samborondón. The page title is "LLENA EL SIGUIENTE FORMULARIO PARA SER UN MIEMBRO MÁS DE LA JCI." Below the title, it says "Registro de miembros de la JCI SAMBORONDON." and provides instructions: "Por favor ingrese sus nombres y apellidos completos. También puede colocar más de una dirección de correo electrónico separandolas con comas (,)." The form contains the following fields:

- Nombre: (A)
- Apellidos: (B)
- Edad: (C)
- Sexo: (D)
- Fecha de Nacimiento: (E)
- Estado Civil: (F)
- Número de Cédula: (G)
- Dirección Domiciliaria: (H)
- E-Mail: (I)
- Teléfono: (J)
- Ocupación: (K)
- Cómo se enteró de la JCI: (L)
- Por qué quiere ser miembro de la JCI: (M)
- A qué área le gustaría pertenecer: (N)
- Enviar registro: (O)

The page also features a navigation menu at the top (Home, Conocenos, Portales, Galeria, Miembros JCI, Contáctenos, Administración) and a sidebar with links to Actividades, Proyectos, Seminarios, Convenios, and Eventos. At the bottom, contact information for the Cámara Junior Samborondón is provided, including the address, phone number (+593-096233993), and email (samborondonjci@gmail.com).

Figura 6.54 Pantalla de Ingreso de Miembros

A	Permite ingresar el nombre del aspirante a nuevo miembro.
B	Permite ingresar el apellido del aspirante a nuevo miembro.
C	Permite escoger la edad del aspirante a miembro de la JCI..
D	Permite escoger el sexo del nuevo miembro.
E	Permite escoger la fecha de nacimiento del aspirante a miembro de la JCI.
F	Permite escoger el estado civil del usuario.
G	Permite ingresar el número de cedula del aspirante.
H	Permite ingresar la dirección domiciliaria del aspirante.
I	Permite ingresar la dirección electrónica del aspirante a nuevo miembro.
J	Permite ingresar el número telefónico del aspirante a miembro de la JCI.
K	Permite escoger al usuario la ocupación que el tiene.
L	Permite ingresar al usuario su respuesta de la pregunta que se le realiza.
M	Permite ingresar al usuario el por que quiere pertenecer a la Cámara Júnior.
N	Permite escoger al usuario el nombre del área a la cual le gustaría pertenecer.
O	Al hacer clic en este botón se envían y almacenan los datos en la base del Web Site.

6.16.2 CONSULTA ESPECÍFICA DE MIEMBROS

A través de esta opción se puede consultar los datos de los miembros de la JCI Capítulo Samborondón.

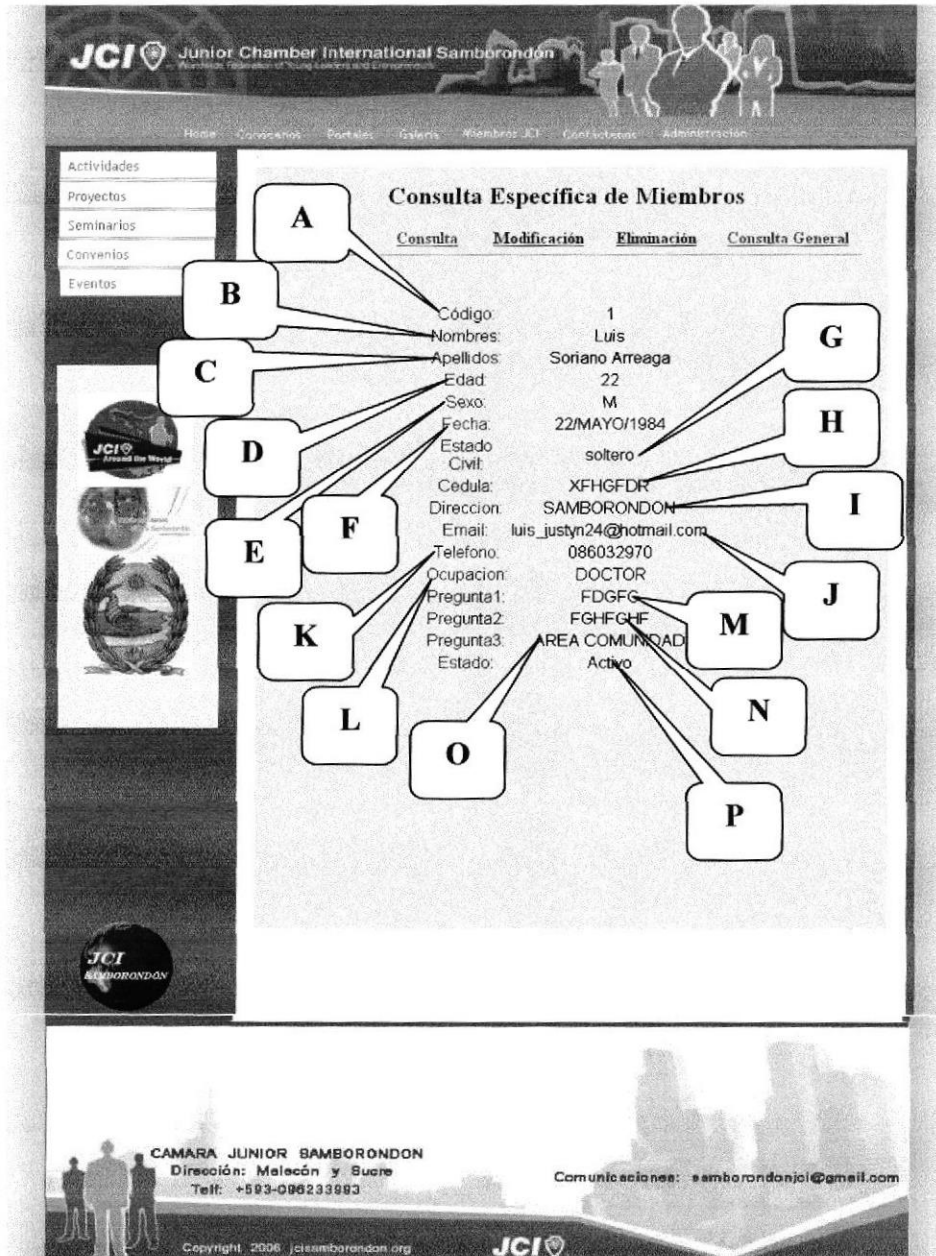


Figura 6.55 Pantalla de Consulta de Miembros

A	Permite ingresar el nombre del aspirante a nuevo miembro.
B	Permite ingresar el apellido del aspirante a nuevo miembro.
C	Permite escoger la edad del aspirante a miembro de la JCI..
D	Permite escoger el sexo del nuevo miembro.
E	Permite escoger la fecha de nacimiento del aspirante a miembro de la JCI.
F	Permite escoger el estado civil del usuario.
G	Permite ingresar el número de cedula del aspirante.
H	Permite ingresar la dirección domiciliaria del aspirante.
I	Permite ingresar la dirección electrónica del aspirante a nuevo miembro.
J	Permite ingresar el número telefónico del aspirante a miembro de la JCI.
K	Permite escoger al usuario la ocupación que el tiene.
L	Permite ingresar al usuario su respuesta de la pregunta que se le realiza.
M	Permite ingresar al usuario el por que quiere pertenecer a la Cámara Júnior.
N	Permite escoger al usuario el nombre del área a la cual le gustaría pertenecer.
O	Al hacer clic en este botón se envían y almacenan los datos en la base del web site.

6.16.3 MODIFICACIÓN DE MIEMBROS

A través de esta opción se puede modificar o actualizar los datos de los miembros de la JCI Capítulo Samborondón.

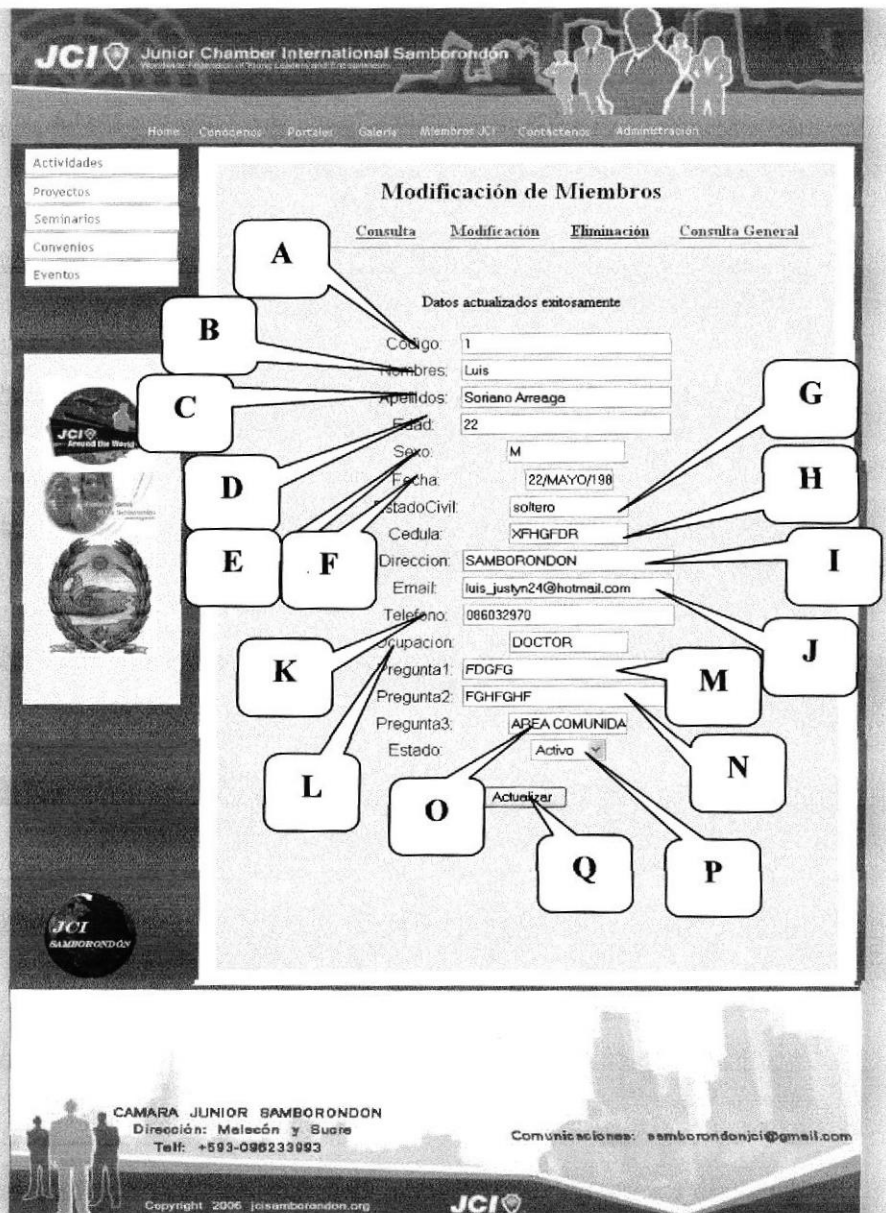


Figura 6.56 Pantalla de Consulta de Miembros

A	Se visualiza el código del miembro del capítulo.
B	Permite visualizar el nombre del miembro de la cámara júnior capítulo samborondón.
C	Permite visualizar el apellido del miembro.
D	Visualizamos la edad del miembro de este capítulo.
E	Visualizamos el sexo del miembro de este capítulo.
F	Permite visualizar la fecha de nacimiento.
G	Se visualiza el estado civil del miembro júnior.
H	Permite visualizar el número de cédula del miembro júnior.
I	Visualizamos la dirección del miembro de este capítulo.
J	Visualizamos el e_mail del miembro de este capítulo
K	Visualizamos el número de teléfono del miembro de este capítulo.
L	Visualizamos la ocupación del miembro de este capítulo.
M	Permite visualizar la respuesta de la pregunta1 realizada al miembro de la cámara júnior capítulo samborondón.
N	Permite visualizar la respuesta de la pregunta2 realizada al miembro de la cámara júnior capítulo samborondón.
O	Permite visualizar la respuesta de la pregunta3 realizada al miembro de la cámara júnior capítulo samborondón.
P	Permite visualizar el estado del miembro júnior.
Q	Al hacer clic en este botón se actualizan los datos modificados en la base del web site

6.16.4 CONSULTA GENERAL DE MIEMBROS

A través de esta opción se puede visualizar los datos de todos los miembros de la JCI Capítulo Samborondón.

The screenshot shows the website interface for JCI Samborondón. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Conocenos, Portales, Galeria, Miembros JCI, Contactenos, and Administración. Below the menu is a sidebar with a list of activities: Actividades, Proyectos, Seminarios, Conferencias, and Eventos. The main content area displays a table of members. Callout boxes A through G are placed over the table headers to identify the data fields.

Código	Nombre	Apellido	Edad	Sexo	Fecha de Nacimiento	Estado
1	Luis	Sonano Arreaga	22	M	22/MAYO/1984	Activo
2	Narcisa	Vera de S.	20	F	22/SEPTIEMBRE/1989	Activo
3	JENNIFER	CERCADO	23	F	26/OCTUBRE/1984	Activo
4	Stalin David	Sonano Arreaga	19	M	18/DICIEMBRE/1986	Activo
5	Katerin	Auria	18	F	5/FEBRERO/1988	Activo

At the bottom of the page, contact information is provided: CAMARA JUNIOR SAMBORONDON, Dirección: Malecón y Buete, Tell: +593-098233993, and Comunicación: samborondonjci@gmail.com. The footer also includes a copyright notice for 2008 and the JCI logo.

Figura 6.57 Pantalla de Consulta de Miembros

A	Permite visualizar el código del miembro del capítulo.
B	Permite visualizar el nombre del miembro.
C	Permite visualizar el apellido del miembro.
D	Permite visualizar la edad del miembro de este capítulo.
E	Permite visualizar el sexo del miembro de este capítulo.
F	Permite visualizar la fecha de nacimiento.
G	Permite visualizar el estado del miembro ya sea activo o inactivo.

6.17 MANIPULACIÓN DE GALERÍA

6.17.1 INGRESO DE GALERÍA

Por medio de esta opción se puede realizar nuevos ingresos de fotos en el Web Site.

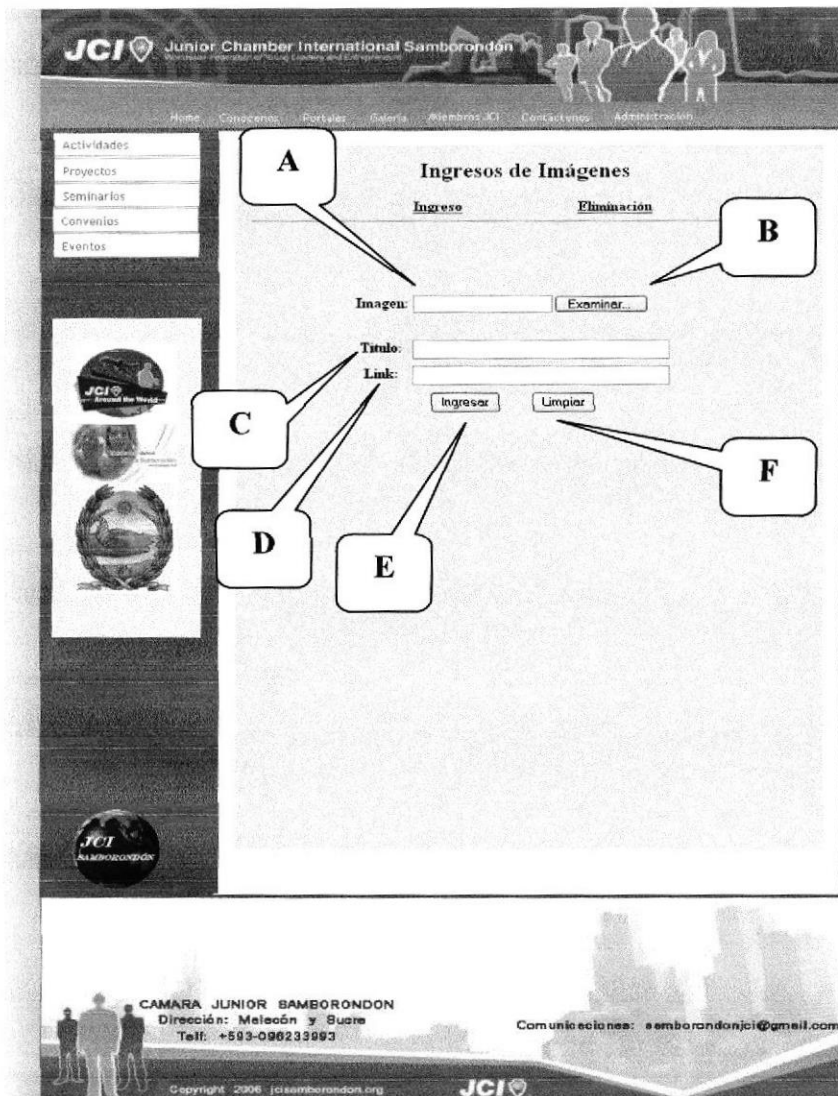


Figura 6.58 Pantalla de Ingreso de Galería

A	En este campo se ingresa la ubicación o ruta exacta de la Foto.
B	Al dar clic sobre el botón de examinar nos permite buscar la imagen en los archivos.
C	En este campo se ubica la descripción de la Imagen
D	En este campo va el link de la descripción de la imagen.
E	Al presionar este botón se guardan la información de la imagen en la base.
F	Al presionar este botón se limpia automáticamente los campos llenos.

6.17.2 ELIMINACIÓN DE GALERÍA

A través de esta opción se puede eliminar alguna imagen que ya no se quiera mostrar en el sitio.

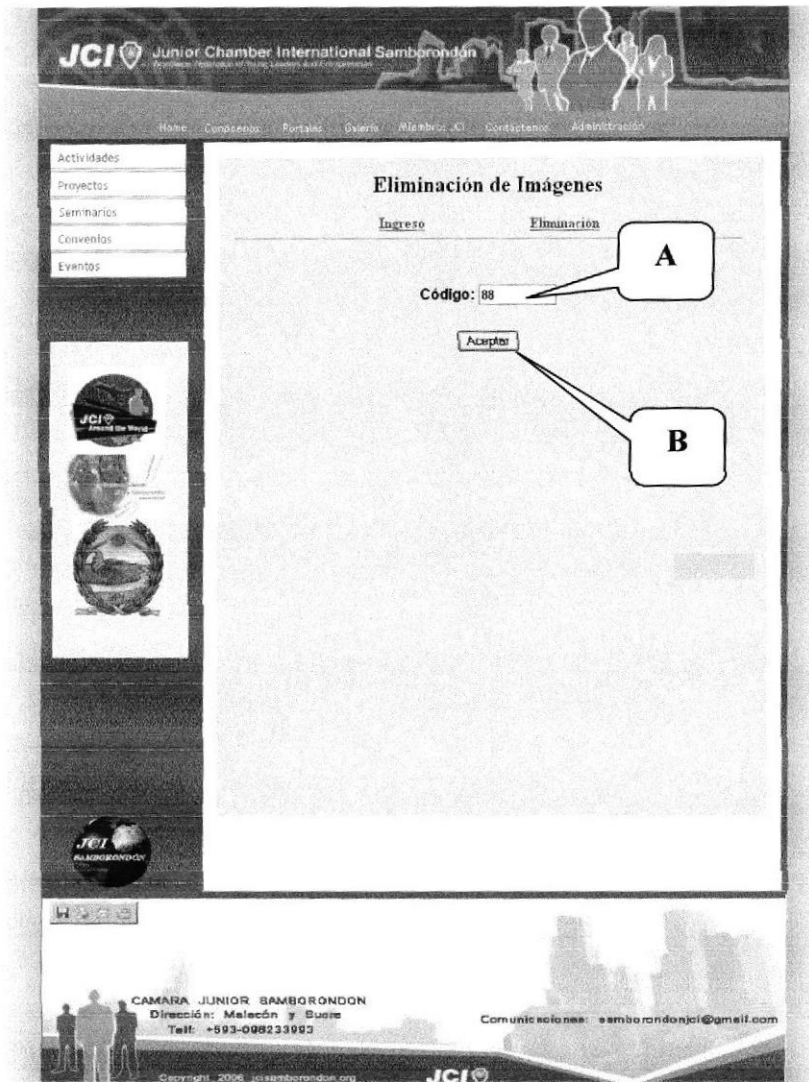
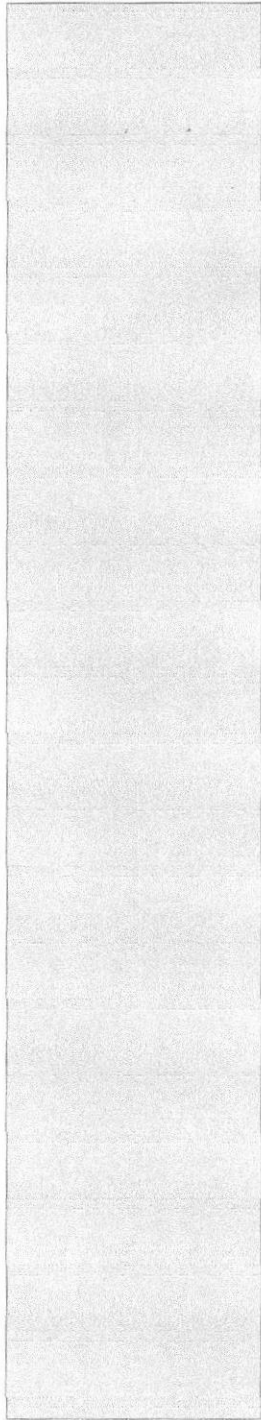


Figura 6.59 Pantalla de Eliminación de Galería

A	En este campo se ubica del código de la imagen que se desea eliminar.
B	Al dar clic sobre el botón se eliminara la imagen de la base de datos del sitio.



ANEXO A



CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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

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

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

Tabla A.1 Unidades de un computador

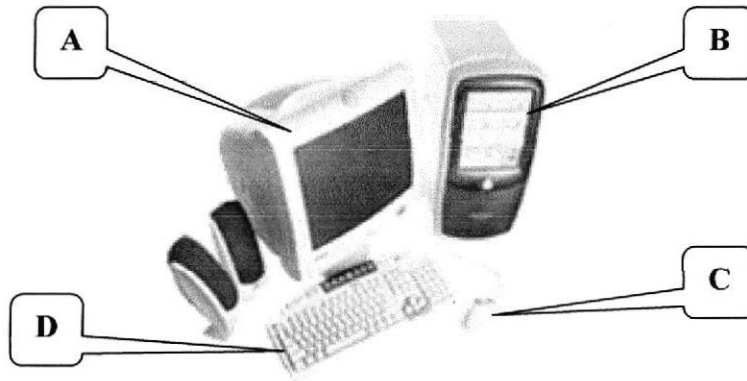


Figura A.1 Componentes del Computador

A	Monitor
B	Unidad de Proceso (CPU)
C	Ratón o mouse
D	Teclado

Tabla A.2 Componentes del Computador

A.2. UNIDAD DE ENTRADA

A.2.1 EL TECLADO

Existen diversas formas de introducir texto al equipo, pero el más común es el teclado. La mayor parte de las acciones que pueden realizarse con el *mouse* (ratón), también pueden hacerse con el teclado.

El teclado es el dispositivo de entrada estándar de cualquier PC, sin éste no nos podríamos comunicar con ella. Si bien hay otros dispositivos de entrada capaces de comunicarse con la PC, el ingreso de datos se hará principalmente por el teclado. Podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir; por lo cual su manejo es muy similar.

Todos los teclados distribuyen las teclas en 4 zonas de teclas agrupadas según su función:

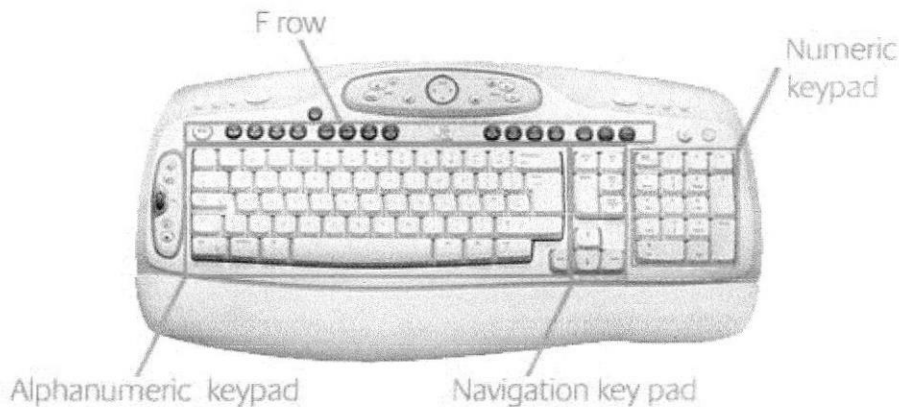


Figura A.2 Teclado

- **Teclas Alfanuméricas o alfabéticas**

Las letras alfabéticas comprenden de la A a la Z y signos de puntuación. Al pulsar una de estas teclas y la tecla Mayús simultáneamente se crea la mayúscula correspondiente o el signo indicado en la parte superior de la tecla de puntuación.

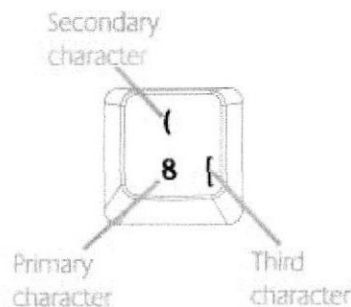


Figura A.3 Teclas Alfanuméricas

Las teclas alfanuméricas las describimos a continuación:


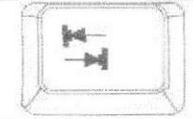
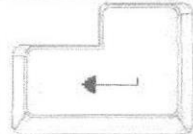
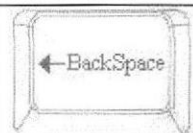
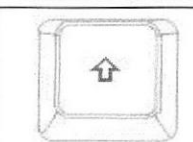
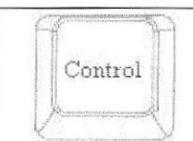
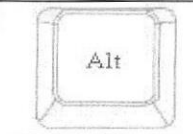

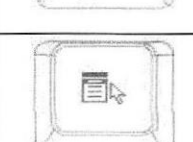
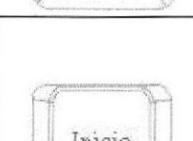
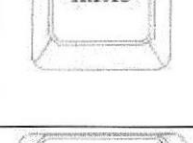

	BARRA ESPACIADORA	Añade un espacio en blanco en la posición en la que se encuentra el cursor.
	TAB	En un programa de procesamiento de texto crea un espacio en blanco mayor que el creado con la tecla espaciadora.
	ENTER	En aplicaciones de texto, crea un párrafo y coloca el cursor al comienzo del mismo. En otras aplicaciones o ventanas sirve para validar una selección de menú.
	BACKSPACE	Elimina el carácter situado a la izquierda del cursor. En ciertas aplicaciones (por ejemplo, páginas Web) funciona como botón Atrás..
	SHIFT	Al pulsarla es posible aplicar la función secundaria de una tecla alfanumérica, ésta función secundaria de la tecla se indica en la parte superior y el carácter principal aparece en la parte inferior.
	CTRL	Se utiliza en combinación con otras teclas para aplicar funciones especiales de un programa. Por ejemplo, Ctrl + C copia lo que haya seleccionado.
	ALT	Esta tecla (Alt = alternativa), se combina con otras teclas para ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Alt + F abre el menú Archivo.
	ALT GR	Esta tecla (Alt Gr = gráfico alternativo), se combina con otras para insertar símbolos especiales. Estas teclas sólo existen en teclados NO ingleses. Cuando una tecla contiene tres símbolos, el tercero de ellos se obtiene mediante la tecla Alt Gr.
	MENÚ CONTEXTUAL	Simula un clic con el botón derecho del ratón en la posición que ocupa el cursor.
	INICIO	La tecla Inicio tiene el mismo efecto que pulsar el botón Inicio en la barra de tareas de la parte inferior de la pantalla. Se obtiene el mismo resultado pulsando la combinación Ctrl + Esc. Utilizada en combinación con otras teclas alfabéticas permite ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Inicio + M minimiza todas las aplicaciones abiertas.
	BLOQ MAYÚS	Cuando este modo está activado (indicador iluminado en el receptor), todas las teclas de caracteres alfabéticos se insertan en mayúsculas.
	SUPR	En un programa de procesamiento de texto, elimina el carácter situado a la derecha del cursor de inserción. En otras aplicaciones elimina los elementos que se encuentran seleccionados.

Tabla A.3 Teclas Alfanuméricas

• Teclas de Función o fila de teclas F

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa. Con el botón F Mode activado, las teclas F se comportan como en los teclados convencionales. La acción llevada a cabo al pulsar una tecla F depende de la aplicación activa. Por ejemplo, al pulsar F7 en una aplicación se imprimirá un documento, mientras que al pulsar F7 en otra aplicación se llevará a cabo la corrección ortográfica.



Figura A.4 Teclas de Función

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



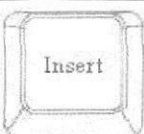
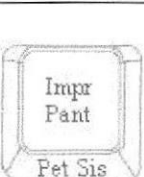
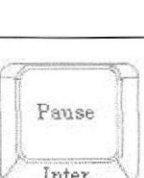
	ESC	Permite "salir" de programas y cancelar comandos. Es una especie de "vía de escape" de la ventana o el cuadro activo en pantalla.
	BLOQ DESPL	Al presionarla, las teclas de dirección permiten recorrer un documento en lugar de simplemente cambiar la posición del cursor en el mismo.
	INSERT	Alterna entre dos modos; con el común activo se insertan caracteres automáticamente. En el otro modo, al introducir caracteres se sustituyen los existentes previamente en esa posición.
	IMPR PANT	Permite captar una instantánea del contenido de la pantalla del ordenador y copiarla al portapapeles. Combinada con la tecla Alt, capta únicamente el contenido de la ventana activa. Lo copiado al portapapeles puede pegarse, por ejemplo, en un documento de procesamiento de texto.
	PAUSE	Si se pulsa individualmente, hace una pausa en la presentación o la operación en curso dentro de un programa. En combinación con la tecla Ctrl, envía un comando que interrumpe algunos comandos de DOS o programas.

Tabla A.4 Teclas de Función

• Teclado Numérico

Compuesto por teclas de números y los signos de operaciones matemáticas /, *, - y +. Están ubicadas en el extremo derecho del teclado. Permiten ingresar números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos básicos y mover el cursor. Cada tecla tiene una función secundaria (indicada en la parte inferior) que se activa pulsando la tecla Bloqueo Numérico (BLOCK NUM), situada en la esquina superior izquierda de este teclado. Para utilizar las teclas numéricas debe estar activado este modo. Si está desactivado, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.

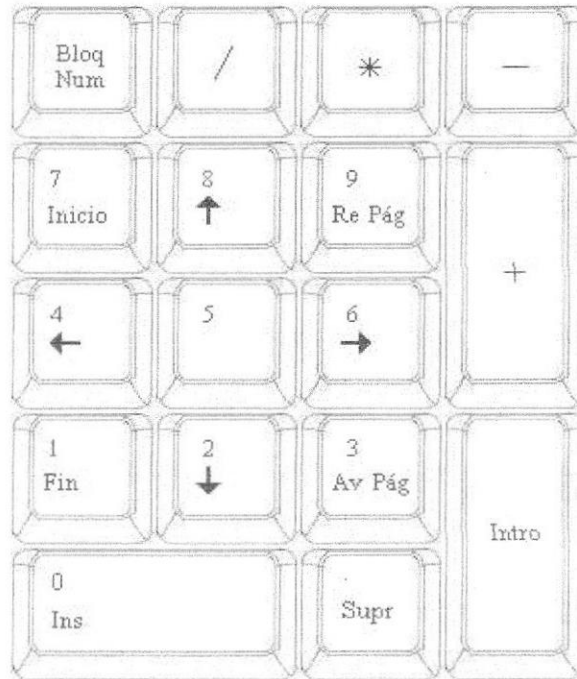


Figura A.5 Teclado Numérico

• Teclado de Navegación o edición

Estas teclas facilitan la navegación por la página activa. Las teclas direccionales nos permiten recorrer un documento de texto o gráficos, paso a paso, en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha).

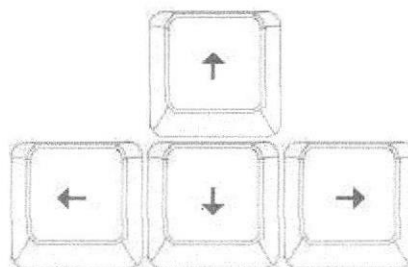


Figura A.6 Teclado de Navegación

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


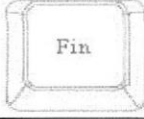


	INICIO	Al pulsar esta tecla el cursor se sitúa al principio de la línea en la que se encontraba. En una página Web, el cursor se sitúa al principio de la página.
	FIN	Tiene el efecto contrario al de la tecla Inicio.
	AV PÁG	Esta tecla se usa para recorrer hacia abajo la página activa de un documento, una hoja de cálculo, una página Web, etc.
	RE PÁG	Se usa para recorrer hacia arriba la página activa de un documento, una página Web, etc.

Tabla A.5 Teclas de Navegación

A.2.2 EL MOUSE

Es una unidad física externa al computador que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa son básicamente comandos y posiciones en pantalla. En la actualidad, todas las Pcs se venden con este dispositivo incluido.

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

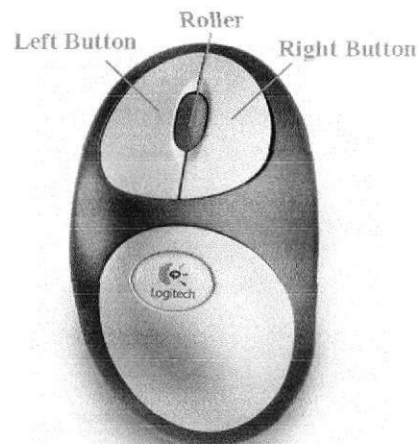


Figura A.7 Mouse

El botón izquierdo se usa para hacer clic sobre botones (o vínculos Web) a fin de activar una función, abrir una ventana, etc. El botón derecho sirve para abrir menús contextuales en un punto cercano a la posición del puntero en la pantalla; al activar el comando deseado, el menú desaparece. El botón rueda situado entre los botones derecho e izquierdo permite ascender o descender por una página, hoja de cálculo, imagen, etc.

Podrá observar en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre de puntero del ratón. A continuación, presentamos una tabla que explica los términos básicos asociados al uso del Mouse.

Tarea	Acción
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre el elemento.
Hacer clic	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse.
Hacer doble clic	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces.

Tabla A.6 Términos básicos del Mouse

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















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

Tabla A. 7 Punteros del Mouse

A.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en el computador. Uno de los componentes más importantes que podemos mencionar es el microprocesador o también llamado **CPU** (*Central Processing Unit – Unidad Central de Procesamiento*), que constituye el cerebro de una computadora ya que se encarga de tomar la información que recibe de diferentes fuentes, efectuar los procesos necesarios a dicha información y enviar el resultado al destino que se le indicó. El **microprocesador** puede dividirse en dos grandes bloques que son: la **CU o UC** (*Control Unit – Unidad de Control*) y la **ALU o UAL** (*Arithmetic and Logic Unit - Unidad Aritmética y Lógica*). La **Unidad de Control** se encarga de recibir las instrucciones, las decodifica y las ejecuta, enviando datos a cualquier dispositivo que la instrucción indique o realizando diferentes tipos de procesos con los datos que llegan. La **Unidad Aritmética y Lógica** es la encargada de realizar las operaciones lógicas y aritméticas con los datos recibidos. Otro componente importante dentro de la unidad de proceso son las memorias, entre las cuales diferenciamos dos tipos: la memoria **ROM** (*Read Only Memory – Memoria de sólo lectura*) y la memoria **RAM** (*Random Access Memory – Memoria de Acceso Aleatorio*).

A.4. UNIDAD DE SALIDA

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



	<p>El monitor nos presenta el estado de los programas que se están ejecutando y las respuestas de la PC ante las órdenes que da el usuario. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.</p>
	<p>Las impresoras constituyen los dispositivos de impresión más comunes y difundidos. A diferencia de los monitores, éstas generan una copia en papel. Existen tres tipos de impresoras: matriz de puntos, inyección a tinta y las láser.</p>

Tabla A.8 Unidades de Salida

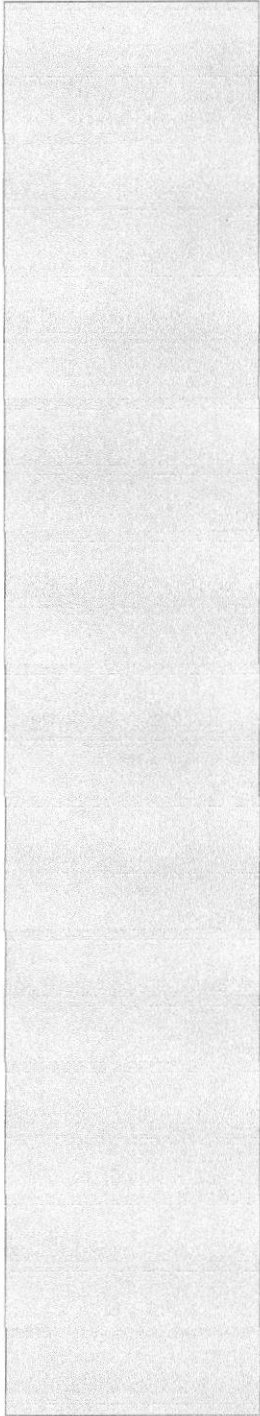
A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

Es un componente más de la unidad de proceso, es fundamental en las computadoras, ya que sin ellas, éstas no podrían procesar la información de ninguna manera porque no tendrían un medio de almacenamiento de información temporal.

La memoria principal es el medio de almacenamiento temporal en la que el CPU puede escribir, leer o modificar información. Cuando llamamos a la memoria temporal, significa que al apagar la computadora, se perderá toda la información almacenada en ésta. Para mantener la información constante, podemos utilizar los dispositivos de almacenamiento como son: disco duro, disquetes ó los discos ópticos.

	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de información es mucho más rápida que los disquetes. El precio de los discos duros dependen de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores, éstos almacenan los datos ópticamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD.</p>
	<p>El Pen Drive es un dispositivo inalámbrico que te permitirá transportar todo lo que desees desde tu computadora a cualquier otra sin ningún problema.</p>

Tabla A.9 Memorias Auxiliares



ANEXO B



GLOSARIO DE TÉRMINOS

B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

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

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

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

@: (arroba). Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo. Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

Acceso: Término utilizado en la WWW para representar un pedido del navegador para utilizar o ver un archivo dentro de un servidor web. Generalmente, los sitios que tienen contadores muestran solamente los accesos a sus páginas principales.

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

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

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

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

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

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

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

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

ASCII: (American Standard Code For Information Interchange ó Código numérico estándar). Utilizado por las computadoras para representar todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, así como también números y signos de puntuación. Existen 128 códigos ASCII, los cuales pueden ser representados mediante números binarios del 0000000 al 1111111.

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

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

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

B

Banner: Gráfico o imagen, generalmente de forma rectangular insertado en una página web. En general se utiliza para publicidad.

Barra de desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana o cuadro de lista.

Barra de menús: Barra horizontal que contiene los nombres de todos los menús de la aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Barra de títulos: Barra horizontal que aparece en la parte superior de la ventana o cuadro de diálogo.

Base de Datos: Es un almacenamiento colectivo de las bibliotecas de datos que son requeridas y organizaciones para cubrir sus requisitos de procesos y recuperación de información.

BIOS: (Basic Input Output System ó Sistema básico de entrada / salida). Programa residente normalmente en EPROM que controla instrucciones básicas entre el Hardware y el Software.

Bps: (Bits per Second). Medida que representa la rapidez con que los bits de datos se transmiten a través de un medio de comunicaciones. Por ejemplo: un módem de 28.8 Kbps es capaz de transferir 28.800 bits por segundo.

Bit: (Binary Digit ó Dígito Binario). Es un dígito en base 2, es decir, 0 ó 1. Un bit es la unidad más pequeña de información que la computadora es capaz de manejar. El ancho de banda se suele medir en bits por segundo.

Byte: Unidad de medida de la cantidad de información en formato digital. Usualmente un byte consiste de 8 bits. Un bit es un cero (0) o un uno (1). Esa secuencia de números (byte) pueden simbolizar una letra o un espacio (un carácter). Un kilobyte(Kb) son 1024 bytes y un Megabyte(Mb) son 1024 Kilobytes.

C

Caché: Subsistema especial de memoria en el que se almacenan los datos más utilizados para obtener acceso más rápido. Una memoria caché almacena el contenido de las ubicaciones RAM de acceso más frecuente y las direcciones donde estos datos se almacenan. Cuando el procesador hace referencia a una dirección de memoria, la caché comprueba si almacena dicha dirección. En caso afirmativo, los datos se devuelven al procesador. En caso negativo se produce un acceso normal a memoria. La caché es útil cuando los accesos a RAM son lentos respecto a la velocidad del microprocesador ya que es más rápida que la memoria RAM principal.

Campo: Es el espacio en la memoria que sirve para almacenar temporalmente un dato durante el proceso. Su contenido varía durante la ejecución del programa.

Campo Numérico: Es aquel que sólo puede almacenar valores (dígitos).

Campo Alfanumérico: Es aquel que puede almacenar cualquier carácter (dígito, letra, símbolo especial).

CC: (Carbon Copy / Courtesy copy). Con Copia. (Encabezado del correo electrónico).

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

CHAT: (Conversación, charla). Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet. Hasta hace poco tiempo sólo era posible la "conversación" escrita pero los últimos avances tecnológicos permiten la conversación audio y video.

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

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

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

Conectividad de bases de datos (ODBC): Interfaz de programación de aplicaciones que permite a las aplicaciones obtener acceso a los datos de varios orígenes diferentes. Es una especificación estándar para obtener acceso a bases de datos multiplataforma.

Contraseña ó Password: Una clave generalmente contiene una combinación de números y letras que no tienen ninguna lógica. Es una medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los Sistemas y recursos de la computadora.

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.

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

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

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

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

D

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

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

Dirección: Existen tres tipos de dirección de uso común dentro de Internet: "Dirección de correo electrónico" (email address); "IP" (dirección Internet); y "dirección hardware".

Dirección del Protocolo de Internet (dirección IP): Dirección única que identifica a un equipo host en una red. Identifica a un equipo como una dirección de 32 bits que es única en una red con Protocolo de control de transmisión/Protocolo Internet (TCP/IP). Número único que consta de 4 partes separadas por puntos. Una dirección IP se suele representar en una notación decimal con puntos que indica cada octeto (ocho bits o un byte) de una dirección IP como su valor decimal y separa cada octeto con un punto. Por ejemplo: 172.16.255.255.

Cada computadora conectada a Internet tiene un único número de IP. Si la máquina ni tiene un IP fijo, no está en realidad en Internet, sino que pide "prestado" un IP a un servidor cada vez que se conecta a la Red (usualmente vía módem).

Disco Rígido: Unidad de almacenamiento permanente de información. Éste es el que guarda la información cuando apagamos la computadora. Aquí se guardan la mayoría de los programas y el sistema operativo. Su capacidad de almacenamiento se mide en Megabytes (Mb) o Gigabytes (Gb), en donde 1024 Mb = 1Gb.

Diseño de Escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT / 2000 o Windows 9x / XP.

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

DNS: (Domain Name System ó Sistema de Nombres de Dominio). El DNS es un servicio de búsqueda de datos de uso general, distribuido y multiplicado. Su utilidad principal es la búsqueda de direcciones IP de sistemas centrales ("hosts") basándose en los nombres de éstos. El estilo de los nombres de "hosts" utilizado actualmente en Internet es llamado "nombre de dominio". Algunos de los dominios más importantes son: .COM (comercial - empresas), .EDU (educación, centros docentes), .ORG (organización sin ánimo de lucro), .NET (operación de la red), .GOV (Gobierno USA) y .MIL (ejército USA). La mayoría de los países tienen un dominio propio. Por ejemplo, AR (Argentina) .PY (Paraguay), .US (Estados Unidos de América), .ES (España), ..AU (Australia), etc.

Dominio: (Domain Name). Nombre único que identifica a un sitio de Internet. Los nombres de dominio tienen 2 o más secciones, separadas por puntos. La sección de la izquierda es la más específica, y la de la derecha, la más general. Una computadora particular puede tener más de un nombre de dominio, pero un nombre de dominio se refiere únicamente a una PC.

Download ó descargar: En Internet es el proceso de transferir información desde un servidor de información a la propia PC.

Documentación: Manual escrito que detalla el manejo de un sistema o pieza de hardware.

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

DVD: (Digital Versatile Disc ó Disco Versátil Digital). Disco que sirve para almacenar más datos de contenido digital, como música o video, que un CD. Un DVD guarda un mínimo de 4.7 Gigabytes (el tamaño de una película de cine).

E

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

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

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

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

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

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

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

Extranet: Extensión de una intranet corporativa que utiliza tecnología de World Wide Web para facilitar la comunicación con los proveedores y clientes de la organización.

F

Firewall: (Cortafuegos). Sistema que se coloca entre una red local e Internet. La regla básica es asegurar que todas las comunicaciones entre dicha red e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de la organización que lo instala. Además, estos sistemas suelen incorporar elementos de privacidad, autenticación, etc.

Formulario: En la publicación en Web, una página o parte de una página Web que el usuario completa y devuelve al servidor para su procesamiento.

Formulario de consulta: Formulario en línea que el usuario completa para buscar información por palabra clave o por concepto; también se denomina interfaz de búsqueda.

Freeware: (Programas de libre distribución). Programas de computación que se distribuyen a través de la red de forma gratuita.

FTP: (File Transfer Protocol). Método utilizado para transferir múltiples archivos entre dos sitios de Internet.

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

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

G

GIF: (Graphics Interchange Format ó Formato de archivos (comprimidos) de imágenes). También existen los llamados GIFs Animados, estos permiten de manejar imágenes transparentes e incluso varias imágenes superpuestas que permiten algunos browsers como Netscape y Explorer.

Giga: Prefijo que indica un múltiplo de 1.000 millones, o sea 10^9 . Cuando se emplea el sistema binario, como ocurre en informática, significa un múltiplo de 2^{30} , o sea 1.073.741.824.

Global.asa: Archivo que almacena información acerca de una aplicación IIS, como la inicialización en estructuras y los objetos responsables del ámbito de la aplicación.

Gopher: Uno de los primeros protocolos de Internet y un programa diseñado para buscar, recuperar y mostrar documentos de equipos o sitios remotos.

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

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

H

Hardware: Son todos los componentes físicos que componen una PC.

Hipertexto: Generalmente, cualquier texto que contiene enlaces hacia otros documentos. Los enlaces son palabras o frases a las que el lector puede dar clic por para visualizar otro documento relacionado.

Host: (Sistema central). Computadora que permite a los usuarios comunicarse con otros sistemas centrales de una red. Los usuarios se comunican utilizando programas de aplicación, tales como el correo electrónico, Telnet, WWW y FTP.

Hosting: Espacio para un sitio o página de Internet en uno de los servidores SGI activos. Es decir, es un espacio en un disco rígido de una computadora conectada las 24 horas del día a Internet para que el autor del sitio pueda darse a conocer en la red.

HTML: (HyperText Markup Language). Lenguaje utilizado para crear los documentos de hipertexto que se emplean en la WWW. Los documentos HTML son simples archivos de texto que contienen instrucciones (llamadas tags) entendibles por el Navegador (Browser).

DHTML: (HTML Dinámico). Conjunto de innovadoras características presentes en Internet Explorer versión 4,0 que puede usarse para crear documentos HTML cuyo contenido cambia dinámicamente e interactúan con el usuario. Al usar DHTML, los autores pueden aportar a las páginas Web efectos especiales sin depender de programas del servidor.

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.

HTTPS: (HyperText Transport Protocol Secured). El protocolo de comunicación seguro empleado por los servidores de WWW con una clave. Esto es usado para transportar por Internet información confidencial como el número de tarjeta de crédito.

I

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

Impresora: Dispositivo de salida, cuya funcionalidad es transcribir/pasar un documento (imagen y/o texto) desde el ordenador (procesador de textos, bloc de notas, visor de imágenes, etc.) a un medio físico, generalmente papel, mediante el uso de cinta, cartuchos de tinta o también con tecnología láser.

Impresora de Inyección a tinta: Crean imágenes directamente sobre el papel al rociar tinta a través de una pequeñas boquillas, su calidad de impresión es bastante alta.

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

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

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

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

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

IEEE: (Institute of Electrical and Electronic Engineers ó Instituto de Ingenieros en Electricidad y Electrónica). Asociación de profesionales informáticos con base en los EE.UU.

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

ISO: (International Organization for Standardization u Organización Internacional para la Normalización). Organización de carácter voluntario fundada en 1946 que es responsable de la creación de estándares internacionales en muchas áreas, incluyendo la informática y las comunicaciones. Está formada por las organizaciones de normalización de sus países miembro.

J

JavaScript: Lenguaje de programación que soportan los navegadores. Su código se programa directamente dentro de la página HTML, y es interpretado por navegador al leerla. A pesar de su nombre, no tiene nada que ver con Java, ya que los applets creados por este último se bajan, compilan y ejecutan al ser invocados por la página.

JPEG: Formato gráfico comprimido desarrollado por la 'Join Photographic Expert Group'. El formato JPEG soporta 24 bits por pixel y 8 bits por pixel en imágenes con escala de grises.

K

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

Kilobyte: Es el equivalente a 1024 bytes.

L

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

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

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

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

M

Megabyte (MB): 1.048.576 bytes; 1.024 Kilobytes.

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

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

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

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

Módem: (MODulator, DEModulator). Dispositivo que se conecta a la computadora y a la línea telefónica y que permite comunicarse con otras computadoras a través del sistema telefónico. Básicamente, los módems sirven a las computadoras de la misma manera que los teléfonos sirven a las personas.

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

MP3: Formato de archivos de sonido, notable por su calidad y nivel de compresión.

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

N

Navegador Web o Web Browser: Programa utilizado para acceder y recorrer sitios de la WWW. Es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir

documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo.

Netiquette: (Etiqueta de la red). Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

Nodo: En una red de área local, un nodo es un dispositivo que está conectado a la red y es capaz de comunicarse con otros dispositivos de la misma.

Nombre de origen de datos (DSN): Nombre lógico usado por Open Database Connectivity (ODBC, Conectividad abierta de bases de datos) para referirse a la unidad e información necesaria para tener acceso a los datos. IIS utiliza el nombre para una conexión a un origen de datos ODBC, como una base de datos de SQL Server.

Nombre de usuario: La secuencia de caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que la persona está autorizado para usar el Sistema.

O

OSI: (Open Systems Interconnection ó Interconexión de Sistemas Abiertos). Conjunto de protocolos diseñados por comités ISO con el objetivo de convertirlos en estándares internacionales de arquitectura de redes de computadoras.

P

Página Principal: (Home Page ó Página Inicial) de información de un grupo de páginas, un sitio Web o la sección de un sitio Web.

Página Web: Documento de World Wide Web. Una página Web suele consistir en un archivo HTML, con sus archivos asociados de gráficos y secuencias de comandos, en un directorio determinado de un equipo concreto (y, por tanto, identificable mediante una dirección URL).

Periféricos: Cualquier dispositivo de hardware conectado a una computadora.

Pixel: (PICTure cELL). Es la parte más pequeña de una pantalla de video, constituido por uno o más puntos que se consideran como una unidad. Es por tanto, el bloque de construcción de imágenes.

Placa Madre: (Motherboard). Es un circuito integrado con varios microchips y diferentes tipos de ranuras y conectores. En ella se conectan todos los componentes de la computadora incluyendo el procesador. La misma se conecta a la fuente de alimentación.

Procesador: (Microprocesador). Es el chip encargado de ejecutar las instrucciones y procesar los datos que son necesarios para todas las funciones del computador. Se lo considera el cerebro del computador. El estándar del mercado es el fabricado por la empresa INTEL.

Programador: Un individuo que diseña la lógica y escribe las líneas de código de un programa de computadora.

Protocolo: Método por el que los equipos se comunican en Internet. El protocolo más común en el World Wide Web es HTTP. Otros protocolos de Internet incluyen FTP, Gopher y telnet. El protocolo forma parte de la dirección URL completa de un recurso.

Proveedor: Institución o empresa que provee acceso a uno o varios servicios de Internet.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo al computador, por ejemplo: una impresora, un monitor ó un módem. La información se envía desde la computadora hasta el dispositivo a través de un enchufe.

R

RAM: (Random Access Memory ó Memoria de acceso aleatorio) y de tipo volátil ó temporal. Es la memoria de trabajo de una PC.

Raíz de la Aplicación: Directorio raíz de una aplicación. Todos los directorios y archivos contenidos en la raíz de la aplicación se consideran parte de la aplicación. También se denomina directorio de inicio de la aplicación.

Red: Se tiene una red cada vez que se conectan dos o más computadoras de manera que pueden compartir recursos. Al conectar dos o más redes en conjunto se obtiene una Internet.

Registro: Es un grupo de campos relacionados que se usan para almacenar datos acerca de un tema (registro maestro) ó actividad (registro de transacción).

Reglas de Empresa: Leyes, regulaciones, directivas y procedimientos codificados en un sistema informático. También se conocen como lógica de negocios.

ROM: (Read Only Memory ó Memoria de sólo lectura). Contiene instrucciones para el manejo de algunas tarjetas o las operaciones principales de la PC.

Router: Computadora de uso específico que maneja la conexión dos o más redes. Los routers pasan todo el tiempo buscando las direcciones de destino de los paquetes con información y deciden cuál es el mejor camino para enviarlos.

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

Ruta Absoluta: Es aquella ruta que hace referencia al drive, por ejemplo: si deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco la ruta completa de donde se encuentra: C:/Inetpub/wwwroot/cicyt/index.asp.

Ruta Relativa: Es aquella ruta que hace referencia a la carpeta en la que me encuentro en ese momento, por ejemplo: si me encuentro en wwwroot y deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco: /cicyt/index.asp.

S

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

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

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

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

T

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

U

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

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

USB: Tecnología que facilita la conexión de periféricos a la computadora. Esta reconoce automáticamente los dispositivos nuevos y no hay que insertar una placa controladora para el dispositivo, ya que se conecta a la parte trasera de la PC a un enchufe especial (puerto USB). La tarjeta madre debe tener esta tecnología en su CHIPSET para poder conectar dispositivos de este tipo.

Usuario: Cualquier individuo que interactúa con el computador a nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerados usuarios cuando trabajan con el computador a nivel profesional.

V

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

VGA: (Video Graphics Array ó Dispositivo Gráfico de Video). Un tipo de tarjeta gráfica capaz de obtener hasta 640x480 puntos en 16 colores (modelo estándar original).

Virus: Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático, incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar problemas de diversa gravedad en los sistemas que los almacenan, se propagan a través de cualquier medio de almacenamiento, o a través de la LAN, o de la misma Internet.

Vista en Miniatura: Versión reducida de un gráfico con un hipervínculo a una versión mayor del gráfico.

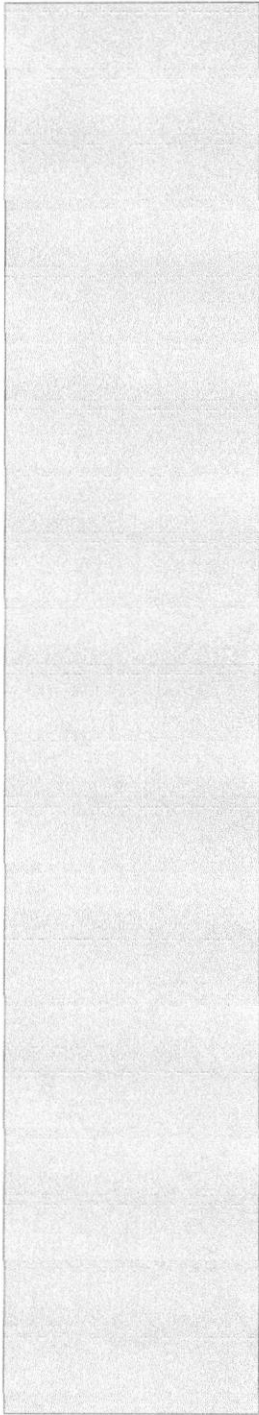
W

W3C: (World Wide Web Consortium). Organización apadrinada por el MIT y el CERN, entre otros, cuyo fin es el establecimiento de los estándares relacionados con la WWW.

WAN: Red de computadoras de gran tamaño, dispersa por un país o incluso por todo el planeta.

WLAN: (Wireless Local Area Network ó Red de Área Local Inalámbrica).

WWW: (World Wide Web). Es el servicio más gráfico de Internet y con las capacidades más sofisticadas de vinculación. 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.



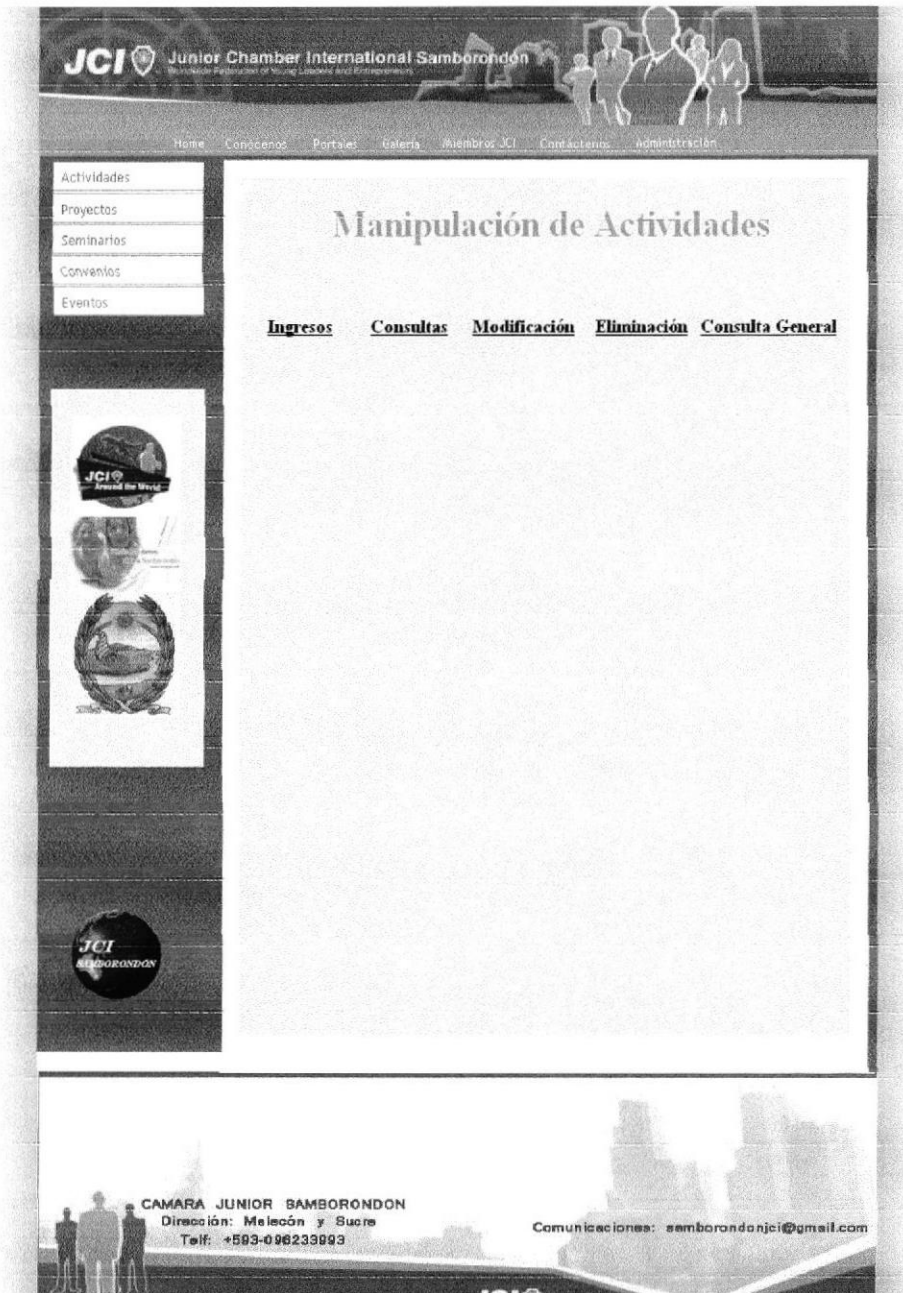
ANEXO C

PANTALLAS DE
MANIPULACIÓN



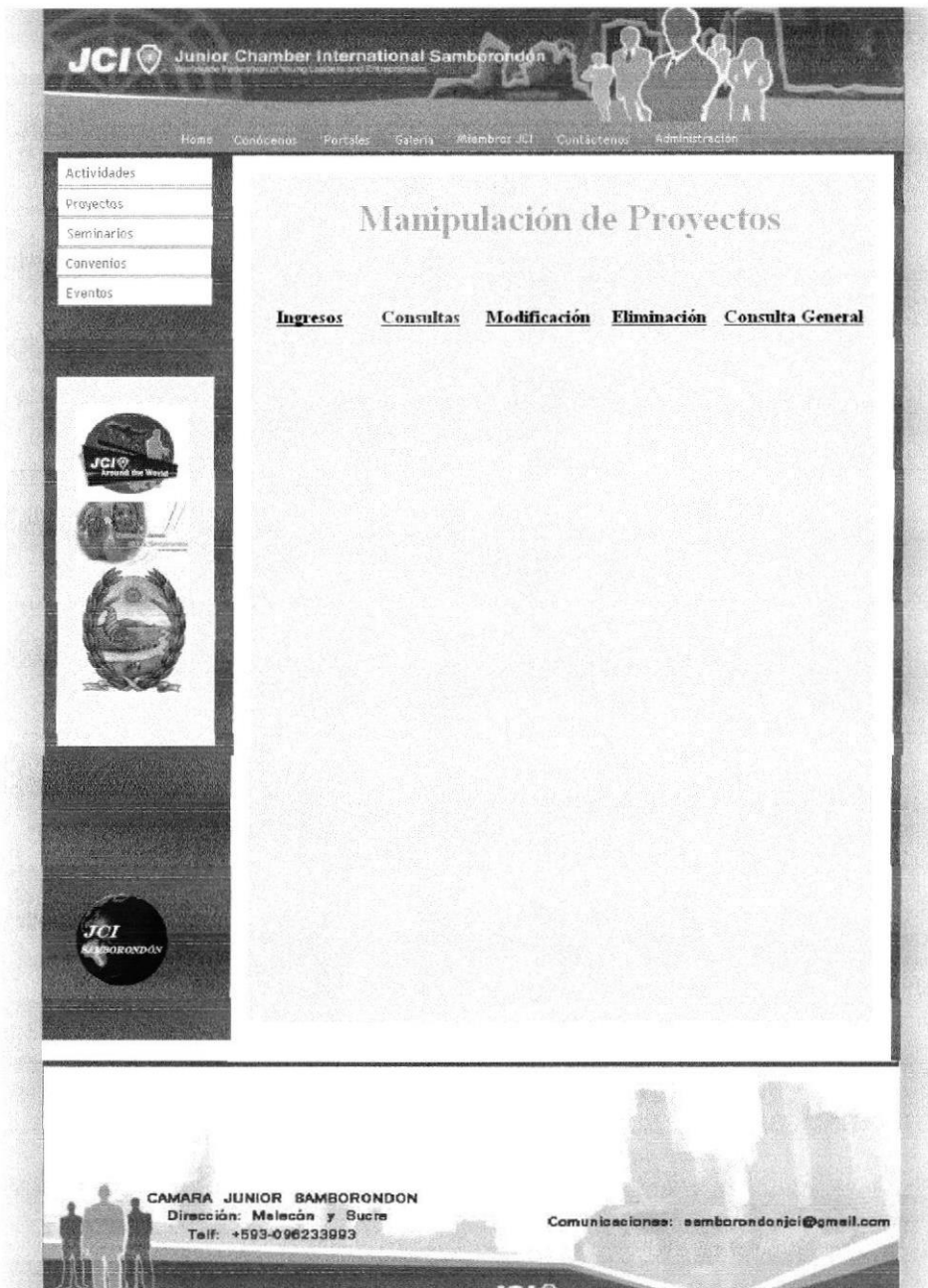
C.1. PANTALLAS DE MANIPULACIÓN

C.1.1 Pantalla de Manipulación de Actividades



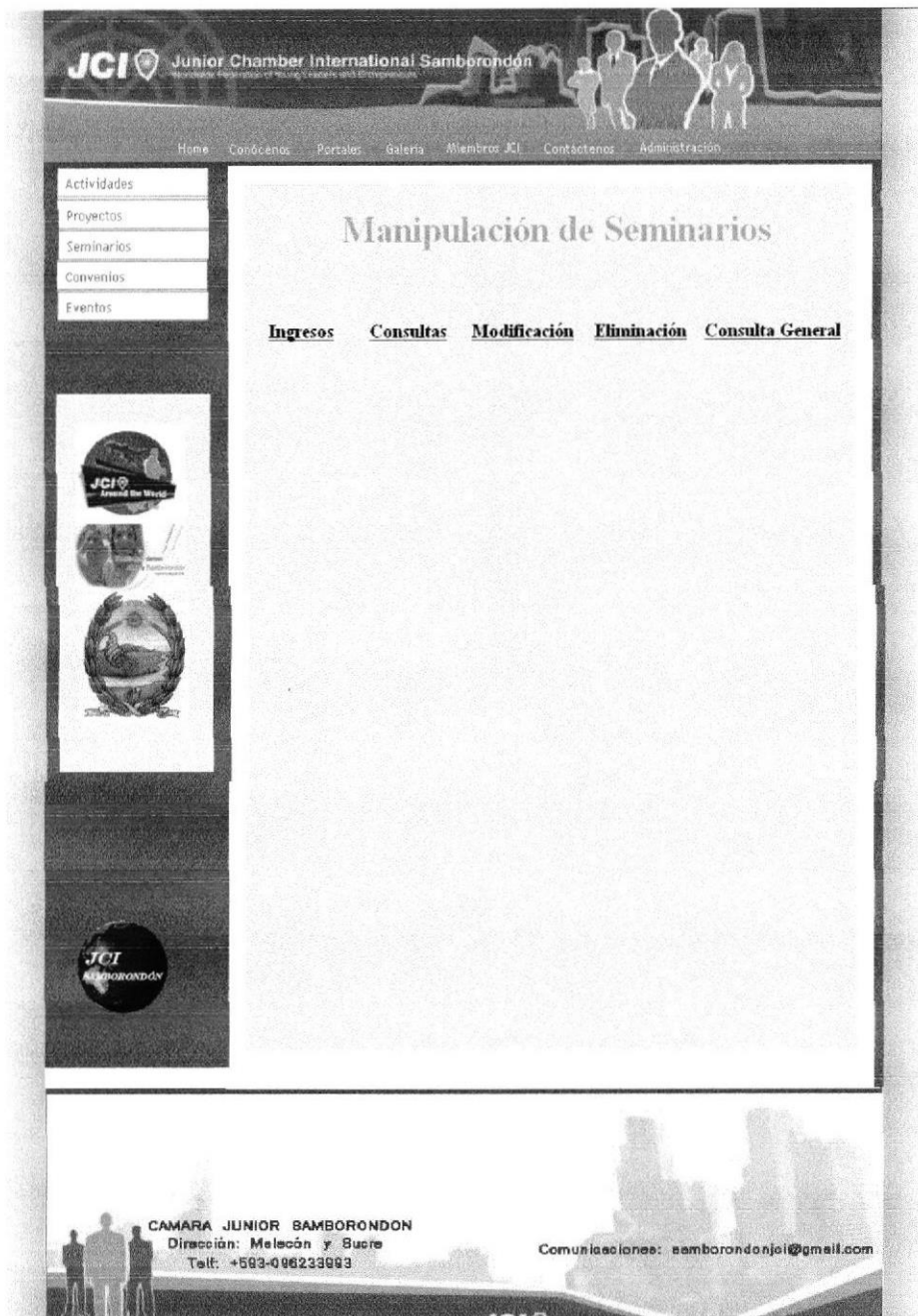
Anexo C.1 - Pantalla 1

C.1.2. Pantalla de Manipulación de Proyectos



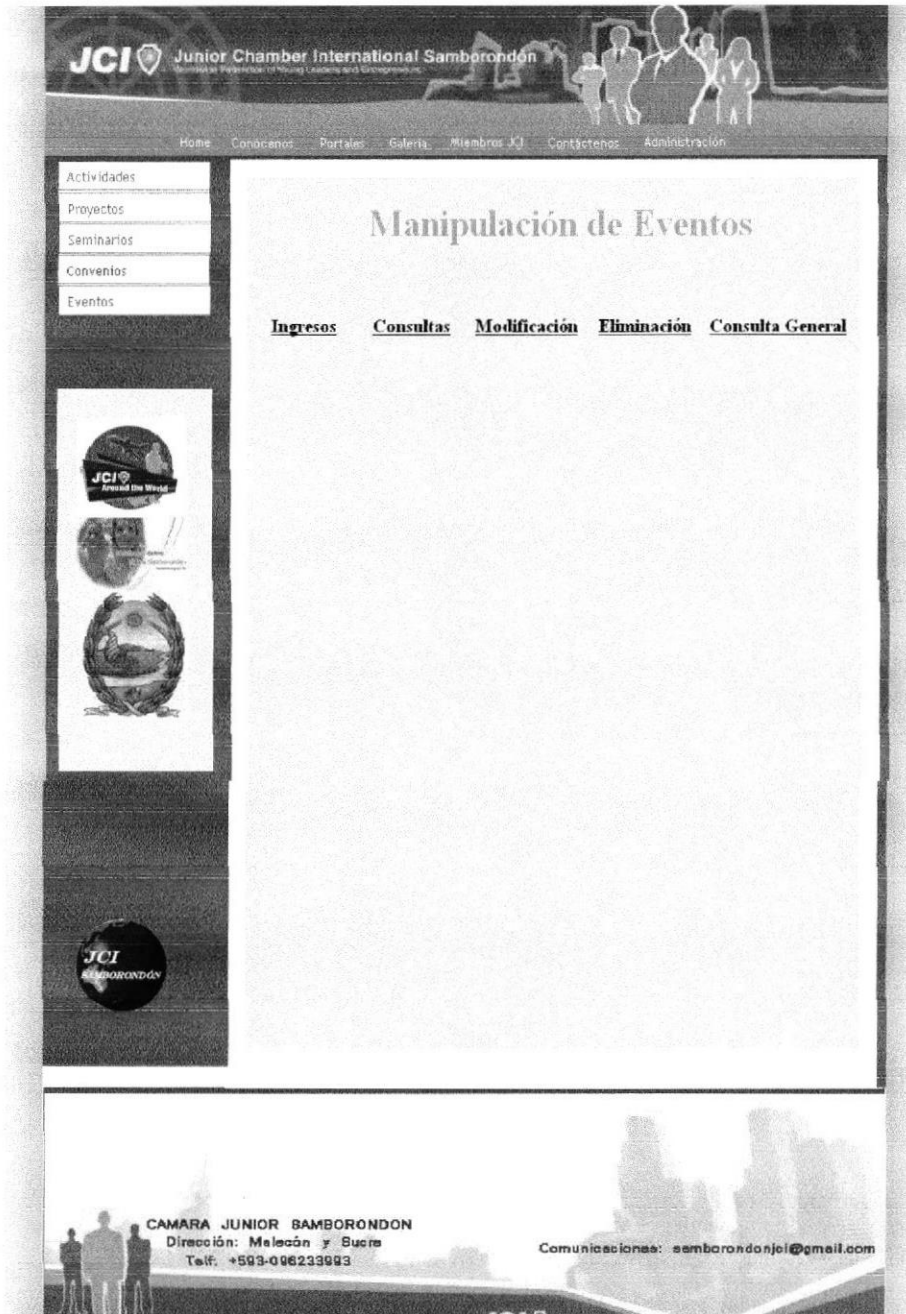
Anexo C.2 - Pantalla 2

C.1.3. Pantalla de Manipulación de Seminarios



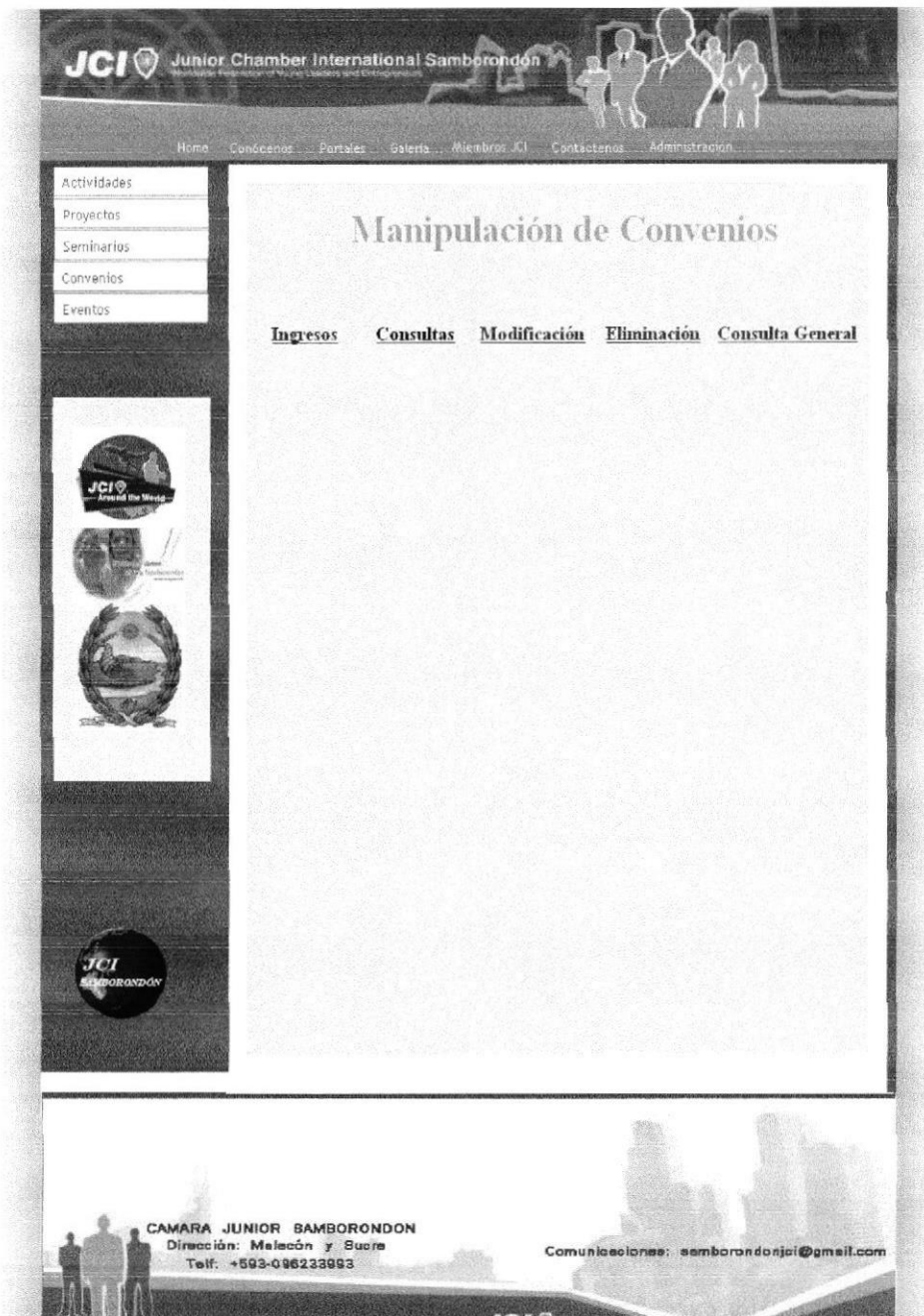
Anexo C.3 - Pantalla 3

C.1.4. Pantalla de Manipulación de Eventos



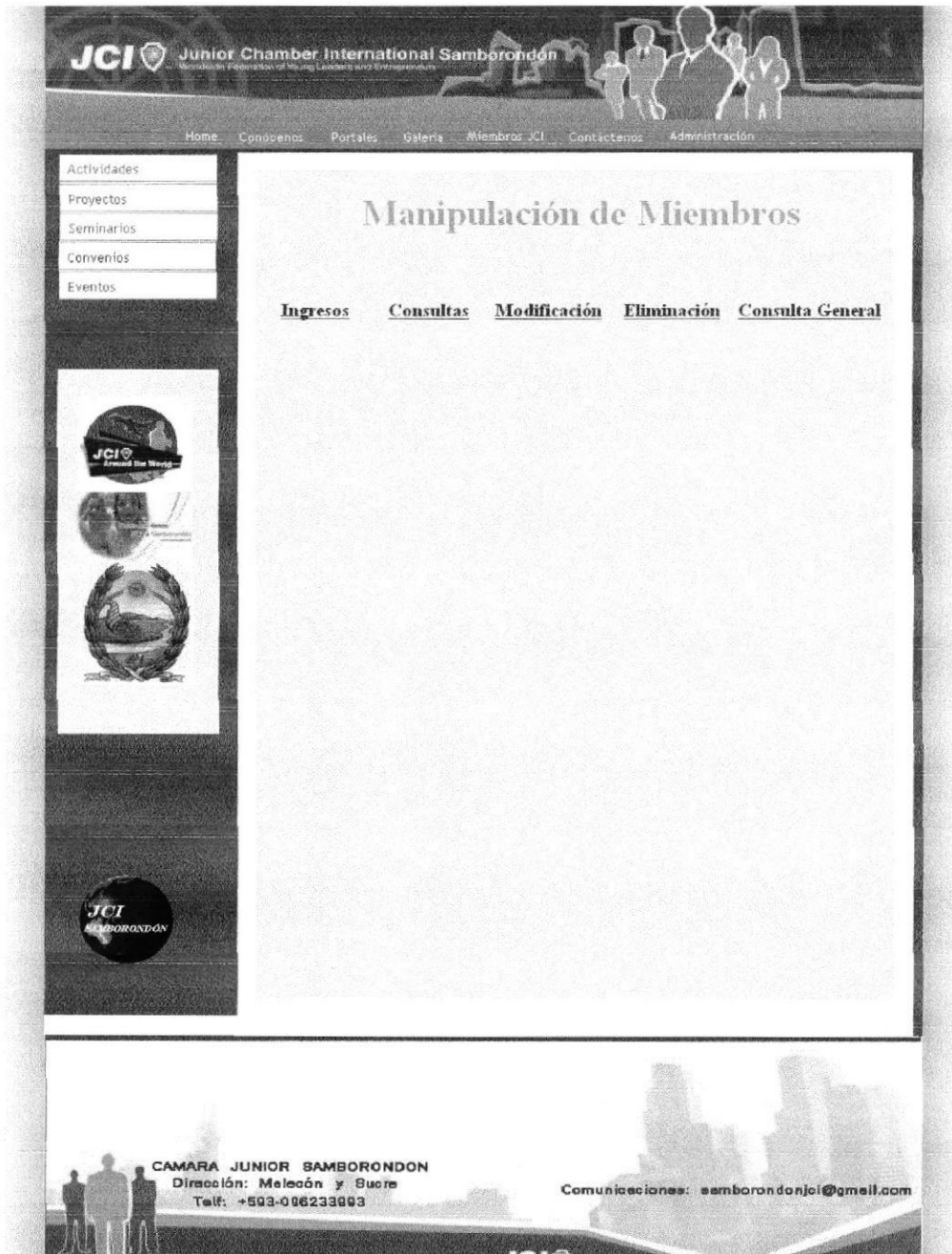
Anexo C.4 - Pantalla 4

C.1.5. Pantalla de Manipulación de Convenios



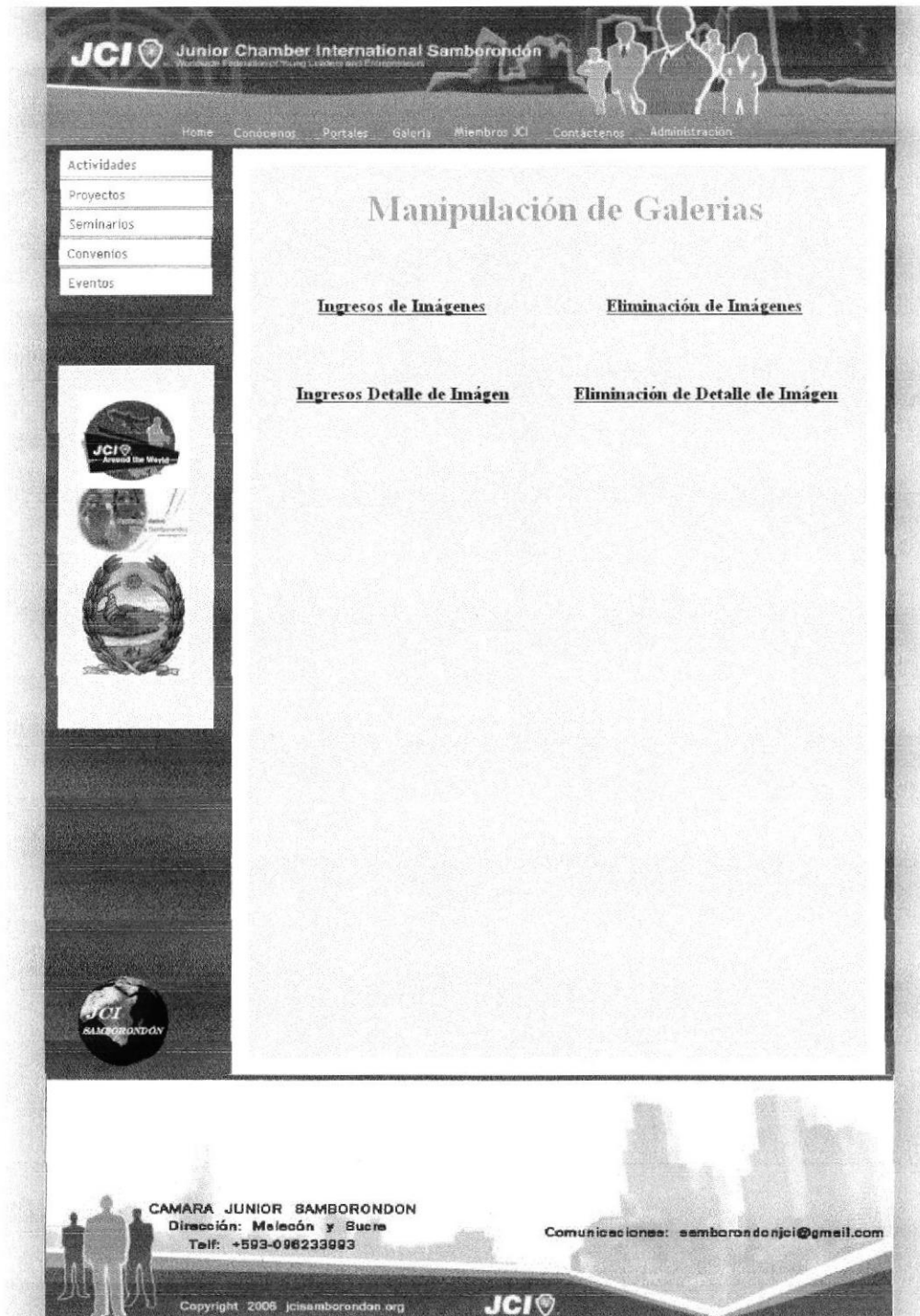
Anexo C.5 - Pantalla 5

C.1.6. Pantalla de Manipulación de Miembros



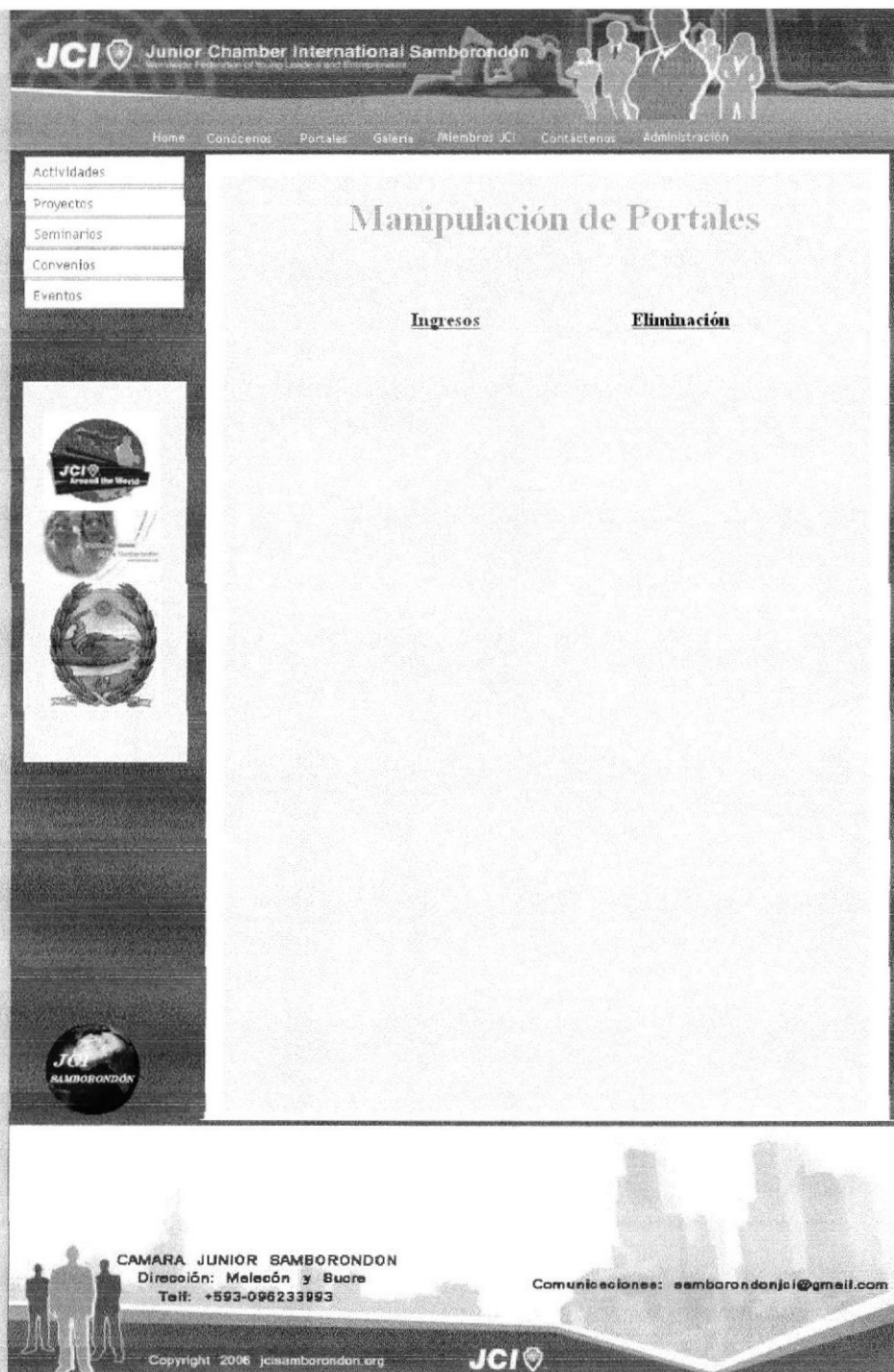
Anexo C.6 - Pantalla 6

C.I.7 Pantalla de Manipulación de Galería



Anexo C.7 - Pantalla 7

C.I.8 Pantalla de Manipulación de Portales



Anexo C.8 - Pantalla 8