

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y  
DISEÑO GRÁFICO**

**TESIS DE GRADO**

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

**ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES**

**MANUAL DE USUARIO**

**TEMA**

**WEB SITE AIKIDO GUAYAQUIL**

**AUTORES**

**JULIANA COTTO PULECIO  
JORGE CHÁVEZ CORDERO**

**DIRECTOR**

**ANL. LUIS RODRIGUEZ**

**AÑO**

**2002**

# TABLA DE CONTENIDO

## CAPÍTULO 1

<b>1. GENERALIDADES.....</b>	<b>1</b>
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?.....	1
1.4. LO QUE DEBE CONOCER.....	1
1.5. ACERCA DE ESTE MANUAL.....	1

## CAPÍTULO 2

<b>2. AMBIENTE OPERACIONAL .....</b>	<b>1</b>
2.1. OBJETIVOS.....	1
2.2. PARTICULARES.....	1

## CAPÍTULO 3

<b>3. REQUERIMIENTOS.....</b>	<b>1</b>
3.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE .....	1
3.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1

## CAPÍTULO 4

<b>4. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA.....</b>	<b>1</b>
4.1. ¿QUÉ ES EL COMPUTADOR?.....	1
4.2. PARTES DE UN COMPUTADOR .....	1
4.2.1. DISPOSITIVO DE ENTRADA.....	1
4.2.2. DISPOSITIVO DE SEÑALIZACIÓN.....	1
4.2.3. CPU(UNIDAD CENTRAL DE PROCESO.....	2
4.2.4. DISPOSITIVO DE SALIDA.....	2
4.3. CÓMO INGRESAR AL WEB SITE.....	3,4

## CAPÍTULO 5

<b>5. DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB .....</b>	<b>1</b>
5.1. PANTALLA HOME.....	1
5.2. PANTALLA PRINCIPAL BIOGRAFIA .....	2
5.2.1. PANTALLA BIOGRAFIA .....	3
5.3. PANTALLA PRINCIPAL HISTORIA DE AIKIDO.....	4
5.3.1. PANTALLA HISTORIA DE AIKIDO.....	5
5.4. PANTALLA PRINCIPAL QUÉ ES AIKIDO .....	6
5.4.1. PANTALLA QUÉ ES AIKIDO .....	7
5.5. PANTALLA PRINCIPAL ESCALA DE GRADOS .....	8
5.5.1. PANTALLA ESCALA AIKIDO.....	9
5.6. PANTALLA PRINCIPAL ESTILOS DE AIKIDO .....	10
5.6.1. PANTALLA ESTILOS DE AIKIDO .....	11
5.7. PANTALLA PRINCIPAL VESTIMENTA.....	12

5.7.1. PANTALLA VESTIMENTA.....	13
5.8. PANTALLA PRINCIPAL TÉCNICAS .....	14
5.8.1. PANTALLA TÉCNICAS.....	15
5.9. PANTALLA PRINCIPAL DEMOSTRACIONES .....	16
5.9.1. PANTALLA DEMOSTRACIONES .....	17
5.10. PANTALLA PRINCIPAL EL KI.....	18
5.10.1. PANTALLA EL KI.....	19
5.11. PANTALLA PRINCIPAL REGLAS .....	20
5.11.1. PANTALLA REGLAS .....	21
5.12. PANTALLA PRINCIPAL GLOSARIO.....	22
5.12.1 PANTALLA GLOSARIO .....	23
5.13. PANTALLA PRINCIPAL RESUMEN HERBERT CHOCK.....	24
5.13.1. PANTALLA RESUMEN HERBERT CHOCK.....	25

## ANEXO A

<b>A. INTERNET .....</b>	<b>1</b>
A.1. INTRODUCCIÓN .....	1
A.1.1. ¿QUÉ ES INTERNET? .....	1
A.1.1.1. VENTAJAS .....	1
A.1.2. HISTORIA DE LA RED INTERNET .....	2
A.1.3. SERVICIOS DE INTERNET .....	2,3
A.1.4. REDES DE ORDENADORES .....	4
A.1.5. ESTRUCTURA DE LA RED INTERNET.....	4,5
A.1.6. INFOVIA.....	5
A.1.7. PROTOCOLO TCP/IP.....	5
A.1.7.1. VENTAJAS DEL TCP/IP.....	6
A.1.8. DIRECCIONES IP Y DOMINIOS.....	6,7
A.1.9. CONEXIÓN A LA RED.....	8
A.1.10. PROVEEDORES DE INTERNET .....	9
A.2. NAVEGADORES.....	9
A.2.1. NAVEGADORES QUE SE UTILIZAN.....	10
A.2.2. BARRAS DE HERRAMIENTAS .....	11,12
A.3. LENGUAJE DE PROGRAMCIÓN PARA PÁGINAS HTML .....	13
A.3.1. INTRODUCCIÓN.....	13
A.3.2. ¿QUÉ ES HTML? .....	13
A.3.3. CONCLUSIÓN .....	14
A.3.4. QUÉ ES LA WORL WIDE WEB Y HIPERTEXTO.....	14
A.3.5. ¿QUÉ PUEDE CONTENER UNA PÁGINA WEB?.....	15

## ANEXO B

B.1. NAVEGACIÓN DE PÁGINAS .....	1
----------------------------------	---

## ANEXO C

C.1. GLOSARIO DE TÉRMINO TÉCNICOS.....	1
--	---

## **Agradecimiento**

Mi total y pleno agradecimiento a Dios por haber permitido que culminara esta Tesis de Graduación, A mis Padres que siempre me han apoyado para lograr esta meta final.

De igual manera a mi compañero de Estudio Jorge, por que juntos hemos logrado nuestro objetivo después de una larga trayectoria.

También quiero aprovechar la oportunidad para agradecer a mis amigos que en menor o mayor grado, me brindaron su apoyo.

---

**Juliana Cotto Pulecio.**

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer primeramente a Dios y mi mami Nilda, a mis abuelos que han sido mis segundos padres (V́ctor y Amandita), a todas las personas que me han apoyado de alguna u otra manera en la formaci3n de mi carrera profesional.

A Herbert por haber hecho posible que conozca y practique esta gran **Arte de Paz**, a Juliana y a mis amigos que me ayudaron en la elaboraci3n de este proyecto y a mi padre.

Por el apoyo y la confianza depositada en mi les hago llegar, por este medio, mi m1s cordial y sincero agradecimiento.

---

**Jorge Ch1vez Cordero**

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a Dios por darme la vida y conocimientos, por bendecirme y escuchar mis oraciones

A mis Padres y Hermanas por el apoyo otorgado durante mi carrera profesional y el aliciente para seguir adelante.

---

**Juliana Cotto Pulecio**

## **Dedicatoria**

Dedico este proyecto a Dios, a mi Madre, hermano y mi familia por estar siempre a mi lado.

A todas las personas que prefieren estar en paz consigo mismo practicando Aikido y espero que con este proyecto todos conozcamos un poco más sobre esta arte de paz.

---

**Jorge Chávez Cordero**

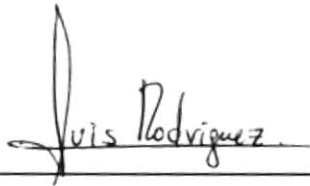
## **Declaración Expresa**

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta tesis de graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación) de la ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral).

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL)







Luis Rodríguez

---

Anl. Luis Rodríguez  
Director de Tesis

*Juliana Cotto P.*  
Juliana Cotto Pulecio



Jorge Chavez Cordero

Firmas de los Autores

# CAPITULO 1

---

## GENERALIDADES



## **1. GENERALIDADES.**

### **1.1.INTRODUCCIÓN.**

El manual nos ofrece la información necesaria respecto a como se va a proceder dentro del Web Site de AIKIDO GUAYAQUIL, y lo principal da a conocer su funcionamiento.

Este manual brinda a los usuarios una ayuda completa con la que podrá tener acceso en cada una de las páginas sabiendo el contenido de cada una en una breve introducción que define su contenido.

### **1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL**

El principal objetivo de este manual es dar a conocer de una forma detallada la información necesaria de todos los beneficios que ofrece en arte marciales **AIKIDO** a todas las personas interesadas en formar parte de este Centro Milenario.

Por medio de este sitio tendrán la oportunidad de obtener la más amplia información para todas las personas interesadas en tener conocimiento de los grandes beneficios que este Centro de crecimiento Espiritual brinda.

### **1.3. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL?.**

Este manual está dirigido a las personas que tienen la necesidad de conocer como esta conformado el Centro, a las que sean navegantes de la gran red mundial como es el Internet y al personal de AIKIDO GUAYAQUIL.

### **1.4. LO QUE DEBE CONOCER.**

Los conocimientos básicos que debe tener un usuario en particular al visualizar las páginas de este manual son:

- Conocimientos básicos de informática.
- Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de páginas web.

### **1.5. ACERCA DE ESTE MANUAL.**

El manual tiene como finalidad dar a conocer de forma explicativa las instrucciones que debe seguir paso a paso el usuario para navegación del Web Site. Además incluye información de Internet que le ayudará en su uso diario.



# CAPITULO

---

# 2

## AMBIENTE OPERACIONAL



## **2. AMBIENTE OPERACIONAL.**

### **2.1. OBJETIVOS.**

El objetivo de este manual es enseñarle al usuario final el manejo de las dos secciones que componen el Web Site de AIKIDO GUAYAQUIL.

### **2.2. PARTICULARES.**

Nosotros como desarrolladores del Sitio ponemos a consideración los beneficios que busca y que obtendrá la empresa AIKIDO GUAYAQUIL la misma que tiene como finalidad presentar su nueva imagen, llegar a donde aún no tiene cobertura y darse a conocer como uno de los mejores Centro Milenario.



# CAPITULO 3

---

## REQUERIMIENTOS

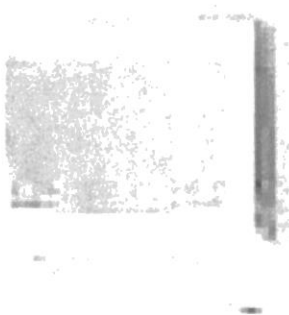


### 3. REQUERIMIENTOS.

La empresa AIKIDOGUAYQUIL tiene en su poder los manuales respectivos para la instalación de las aplicaciones que se utilizan para el diseño e implementación de un sitio web.

#### 3.1. REQUERIMIENTOS DE HADWARE.

Los requerimientos necesarios de los equipos (hardware), para una navegación mejor se detallan con sus características a continuación:



<b>COMPONENTES</b>	<b>CARACTERISTICAS</b>
PROCESADOR	Pentium III DE 700 MHZ
DISCO DURO	20 Gb.
MEMORIA RAM	128 Mb.
MONITOR	SVGA DE 20"
TARJETA DE VIDEO	PCI SVGA DE X Mb.
MOUSE	PS/2
MODEM	56 KBPS
UNIDAD DE CD-ROM	



### 3.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.

El software mínimo para que funcione correctamente es el siguiente:

#### SISTEMA OPERATIVOS UTILIZADOS

#### BROWSER UTILIZADOS



# CAPITULO 4

---

## EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA



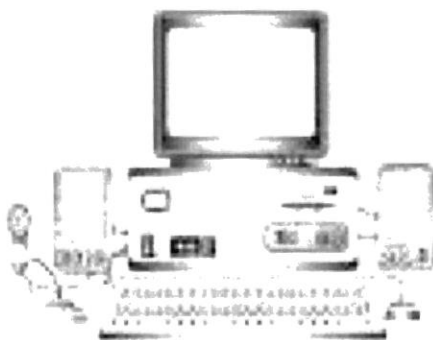
## 4. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA.

Para empezar en este capítulo les presentamos una breve introducción de lo que es un computador, el ambiente de Windows lo que ayudara al usuario que no tiene conocimientos básicos en este campo que es la computación, aquí podrá conocer los dispositivos de un computador y como ingresar a un sitio web.

### 4.1. ¿QUÉ ES EL COMPUTADOR?.

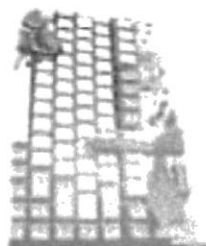
Un computador es una maquina que capaz de realizar y controlar, a gran velocidad, cálculos y procesos complicados, que requieren una toma de decisiones.

### 4.2. PARTES DE UN COMPUTADOR.



#### 4.2.1. DISPOSITIVOS DE ENTRADA

El teclado posee las teclas standard de una máquina de escribir convencional y ciertas otras teclas especializadas como ESC, CTRL, ENTER etc. Teniendo también **teclado numérico** como el de una calculadora y **teclas de función**, **teclas de movimiento del cursor**.



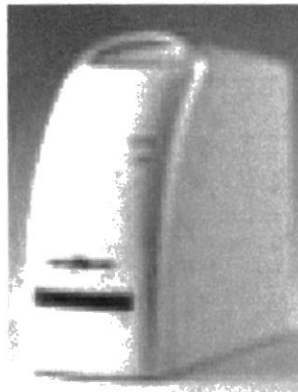
#### 4.2.2. DISPOSITIVO DE SEÑALIZACIÓN

Es un dispositivo que posee en su parte interior un cojinete conectado directamente al CPU que emite señales direccionales hacia el terminal, es aproximadamente del tamaño de la palma de la mano que es desplazado sobre una superficie llamada PAD.



### 4.2.3. CPU (UNIDAD CENTRAL DE PROCESO)

Conocido como el cerebro que controla a todos los componentes físicos y lógicos. Es quien ejecuta e interpreta las instrucciones que se dan; decide cuando una instrucción debe ser ejecutada, controla la lectura o escritura de la memoria y determina la recepción y envío de datos.



### 4.2.4. DISPOSITIVO DE SALIDA

El Monitor denominado también pantalla es un dispositivo utilizado para poder leer los datos obtenidos como resultados del procesamiento de la información ingresada.



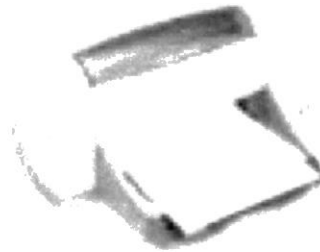
### Diskette y Unidad de CD Rom.

Estos dispositivos son utilizados para guardar información.



## Impresora.

La Impresora permiten obtener la información impresa sobre papel, se diferencian, una de otras por la manera como transmite los datos



## 4.3. CÓMO INGRESAR AL WEB SITE.

Hay diferentes formas de iniciar el Internet Explorer las cuales son:

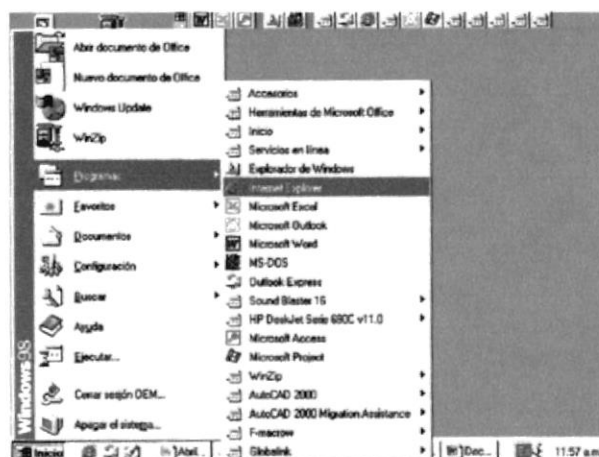
Hacer clic (con el botón izquierdo del mouse) al botón "Iniciar el explorador Internet Explorer" ubicado en la barra de tareas de Windows '98.



Hacer doble clic al icono "Internet Explorer" ubicado en el escritorio de Windows'98.



O Hacer Clic Inicio/Programas/Internet Explorer



### Ventana del Internet Explorer

Cuando usted ejecute el programa Internet Explorer aparecerá la siguiente pantalla.



# CAPITULO 5

---

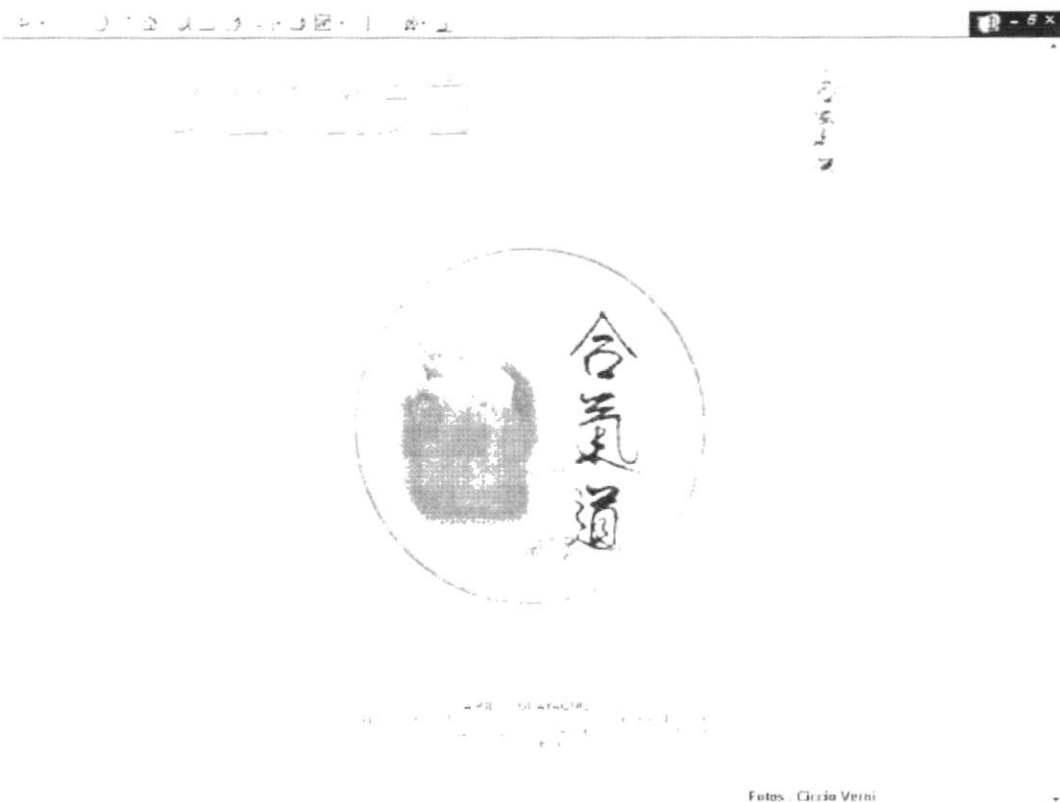
## DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB



## 5. DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.

### 5.1. PANTALLA HOME

Esta página tiene como propósito mostrar todas las opciones del menú de AIKIDO GUAYAQUIL.



Estas son las opciones del menu:

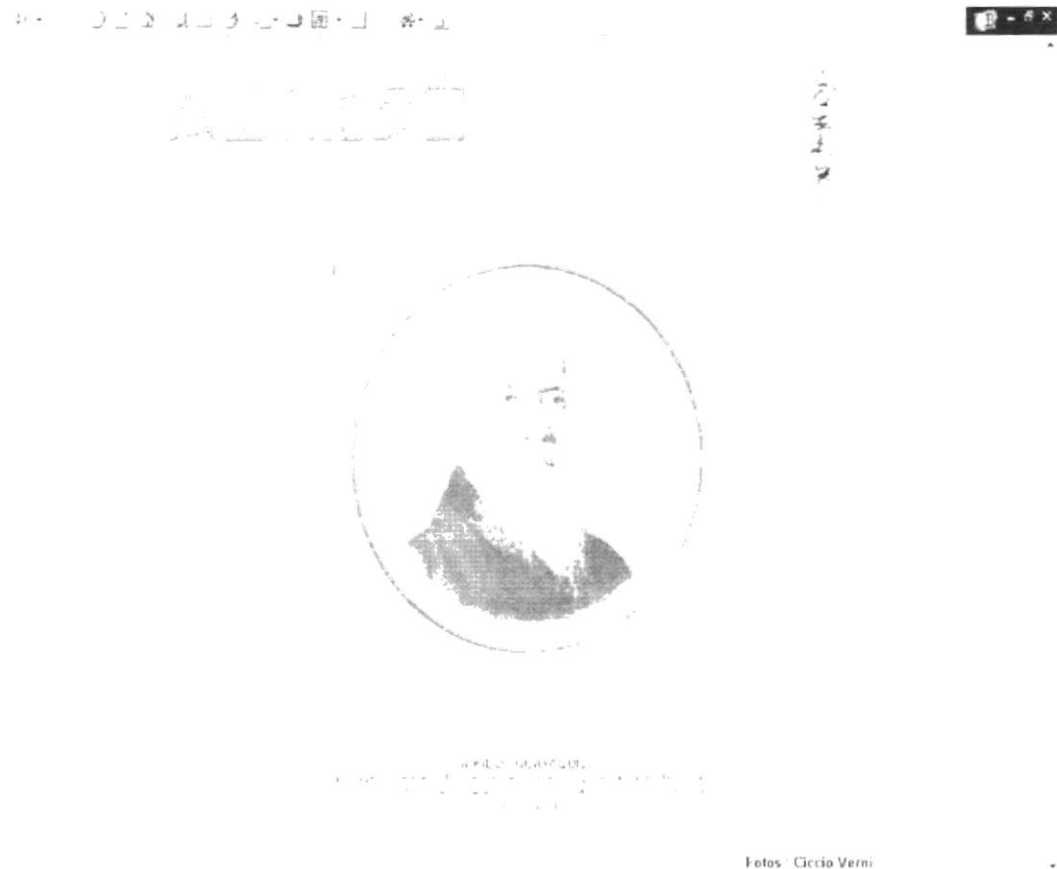
- Biografía O' Sensei
- Historia de Aikido
- Que es Aikido
- Escala de Grados
- Estilos de Aikido
- Vestimenta
- Técnicas
- Demostraciones
- El Ki
- Reglas
- Glosario
- Resumen Sensei Herbert Chock





## 5.2. PANTALLA PRINCIPAL BIOGRAFÍA O' SENSEI

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Biografía O' Sensei



### 5.2.1. PANTALLA BIOGRAFÍA O’SENSEI.

Esta página muestra la biografía del Sensei **Maestro Morihei Ueshiba** fundador de Aikido.

← → ↶ ↷ 🔍 🏠 📄 🗨️

🏠 📄 🗨️

## BIOGRAFÍA

### Inicio

1900 - 1974

El Sensei Morihei Ueshiba nació el 14 de noviembre de 1883 en Tanabe, provincia de Wakayama, un pueblo en la prefectura de Wakayama, una provincia de 200.000 habitantes de la isla principal de Japón. Hasta los 14 o 15 años vivió un ambiente muy tranquilo y de respeto por el deber. Pero era un carácter fuerte y su comportamiento muy distinto al de los demás. Desde los diez años ya había mostrado interés por el judo. Se podía ver en sus movimientos del torso cómo ve propiamente el movimiento del cuerpo. Los movimientos matinales del cuerpo, cabezas de la respiración y cómo se mueven en la vida a la hora de salir y a la hora de entrar en el trabajo. A los 16 años, el Sensei fue enviado a esta escuela por decisión de su familia. Encontró un ambiente muy fuerte y riguroso. Allí se preparó a los miembros de su país. En 1901 cuando tenía 18 años de edad, primero pasó un año en la escuela y luego se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka.



En la escuela se convirtió en un gran comerciante, en el año 1903 se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka. Allí se preparó a los miembros de su país. En 1901 cuando tenía 18 años de edad, primero pasó un año en la escuela y luego se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka.

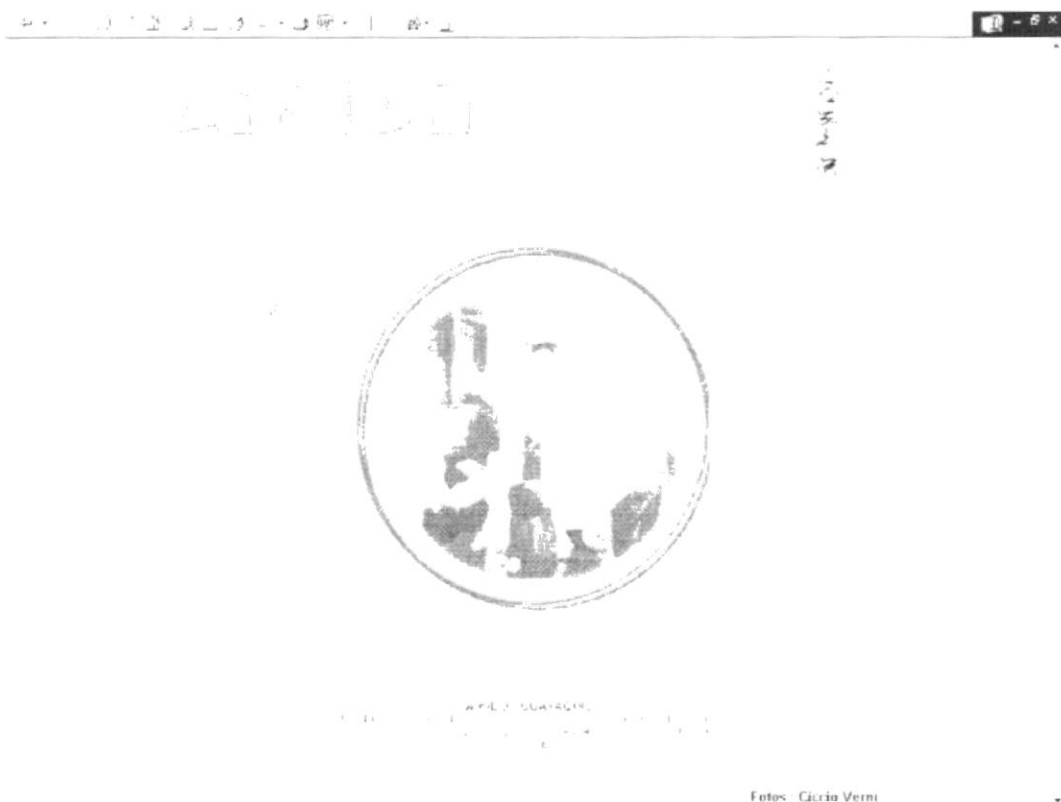
Poco a poco se convirtió en un gran comerciante, en el año 1903 se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka. Allí se preparó a los miembros de su país. En 1901 cuando tenía 18 años de edad, primero pasó un año en la escuela y luego se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka.

Cuando volvió de Osaka, se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka. Allí se preparó a los miembros de su país. En 1901 cuando tenía 18 años de edad, primero pasó un año en la escuela y luego se fue a estudiar en la escuela de la ciudad de Osaka.



### 5.3. PANTALLA PRINCIPAL HISTORIA AIKIDO.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Historia de Aikido



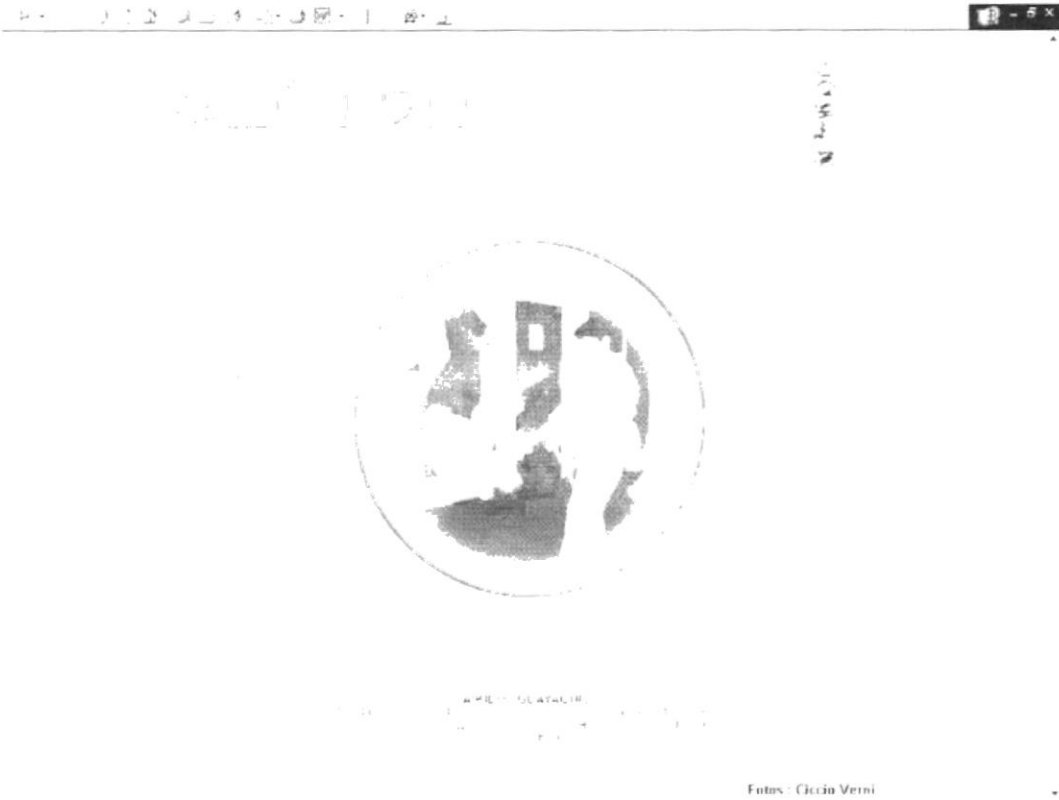
### 5.3.1. PANTALLA HISTORIA DE AIKIDO.

Esta página muestra la Historia de Aikido.

The screenshot shows a web page with a navigation menu at the top containing icons for Home, Aikido, Historia, and Contacto. The main content area is titled 'Historia de Aikido' and contains several paragraphs of text. The text discusses the origins of Aikido as a martial art created by Morihei Ueshiba, its philosophical roots in Shinto and Buddhism, and its evolution into a modern martial art. It also mentions the role of the Aikido Federation and the importance of the founder's teachings. The page includes a small image of a person in a white gi performing a technique. At the bottom, there is a footer with the text '© 2014 Aikido Guayaquil. Todos los derechos reservados. Contacto: 099 510 100 100'.

### 5.4. PANTALLA PRINCIPAL ¿QUÉ ES AIKIDO?.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción de ¿Qué es Aikido?.





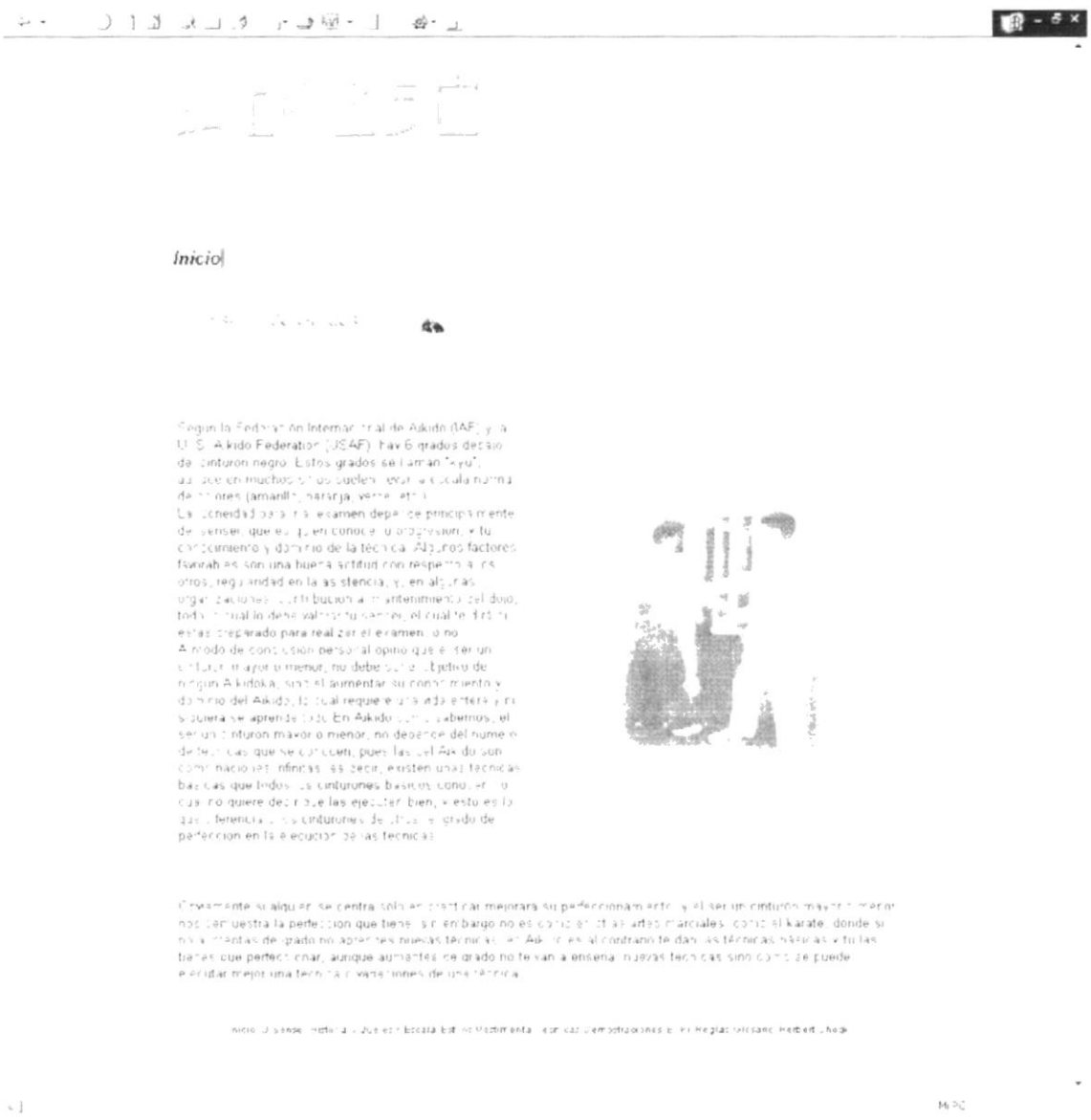
### 5.5. PANTALLA PRINCIPAL ESCALAS DE GRADOS.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Escala de Aikido



5.5.1. PANTALLA ESCALA DE GRADOS.

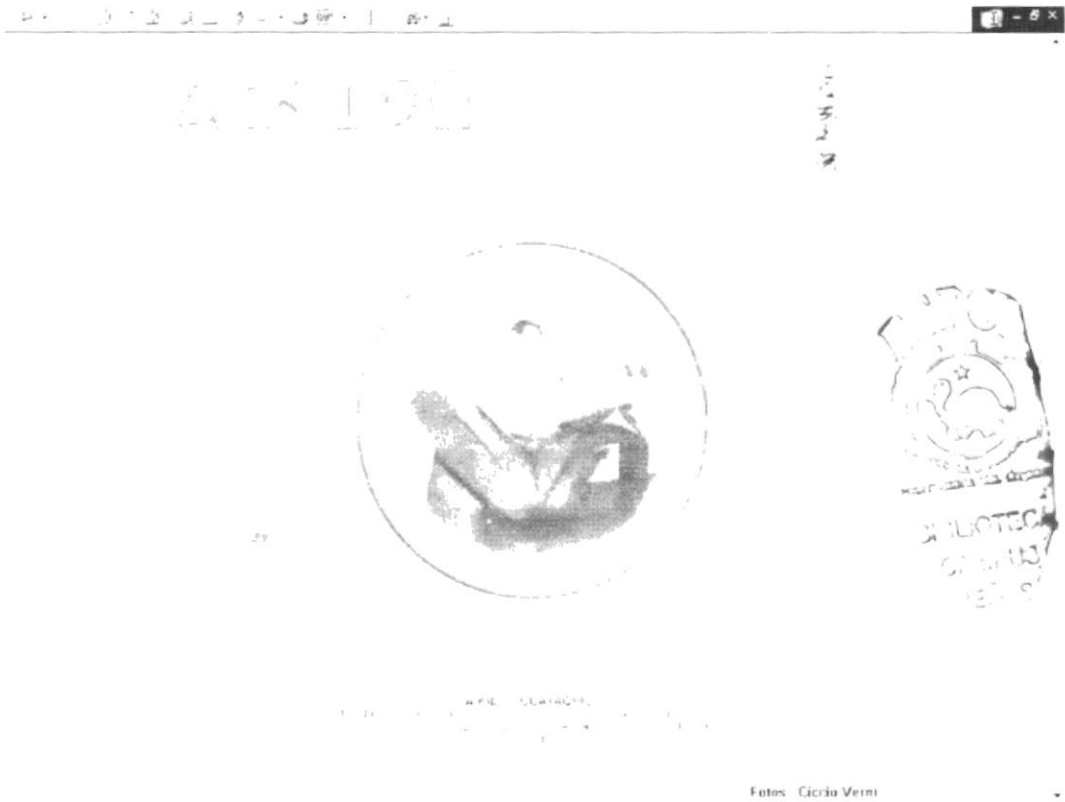
Esta página muestra la Escala de grados en Aikido.





### 5.6. PANTALLA PRINCIPAL ESTILOS DE AIKIDO.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Estilos de Aikido.



### 5.6.1. PANTALLA ESTILOS DE AIKIDO.

Esta página muestra los Estilos utilizados de Aikido.

**Inicio**

Inicio

El Aikido fue desarrollado originalmente con O Sensei. Muchos estudiantes que estudiaron bajo la tutela de O Sensei decidieron enseñar su conocimiento de Aikido enseñando a otros discípulos. Debido a esta situación, a la muerte del fundador del Aikido, los diferentes estudiantes de O Sensei interpretaron su Aikido de formas diferentes. Así surgieron los diferentes estilos de Aikido.

Uno de ellos es el Aiki Juyutsu, que fue creado por el fundador de Aikido para este. No se debe confundir con ninguno superior o inferior a cualquier otro, sino que cada individuo debe encontrar el estilo que se adapte mejor a él o ella. Hay estilos extremos, tal como la "Escuela de la Puerta Abierta" en el que el estudiante imitará al "Aiki" al igual que un hombre (realmente a él) no tiene que saber. Este Aikido clásico como fue enseñado por Ueshiba, hoy es dirigido por la Fundación de Aikido que es encabezada por el hijo de O Sensei, Morihei Ueshiba, el "Shihan" Mayor, y sus discípulos, miembros que pertenecen al estilo de Aikido como la ISAF y a ADO en los Estados Unidos y a EAF (en el Reino Unido).

Hay un estilo que enseña como lo hizo Morihei Ueshiba, el "Aiki Juyutsu" de O Sensei, en el cual el cuerpo de uno y el espíritu de otro, la relación entre el espíritu y el conocimiento de los movimientos del yo. Este estilo de Aikido refleja el arte del Fundador con la enseñanza que comenzó entre sus discípulos en 1940-1950 y el número de técnicas es mayor que los que actualmente enseñan Aikido. Hiroshi Ueno.

La Escuela del Ki, también conocida como Shin Shin Toitsu Aikido (Aikido que conecta Mente y Cuerpo), fundada en 1971 por el Sr. Tokujiro, estudiante "Uchi" del Sr. Shunjiro, por su nombre es "Shin Shin Toitsu Aikido" en 1983. La filosofía de esta escuela considera importante el uso de Ki, no sólo en las técnicas sino en la vida diaria para estar sereno y relajado en situaciones de tensión.

Kikkai es un estilo enseñado por Shoji Morikawa Sensei. Su punto de partida es "Ki" y pone énfasis en la ley de "mínimo esfuerzo para el máximo efecto".

Tori - Ryu Aikido fue fundado por Ken Tomaki, un gran judoka que dijo: "Kia" el fundador de Judo envió a Ueshiba para aprender Aikido. El enfoque principal del Aikido fue en el "Ki" y en la "Ki" que se enseña y captura los principios del Aikido. El Aikido Tori - Ryu pone más énfasis en el concepto de Ki, en cambio de concentrarse en el lado físico del Aikido. El Aikido Tori - Ryu pone más énfasis en el uso del Aikido en términos de defensa personal y más en los movimientos más "modernos" o filosóficos.

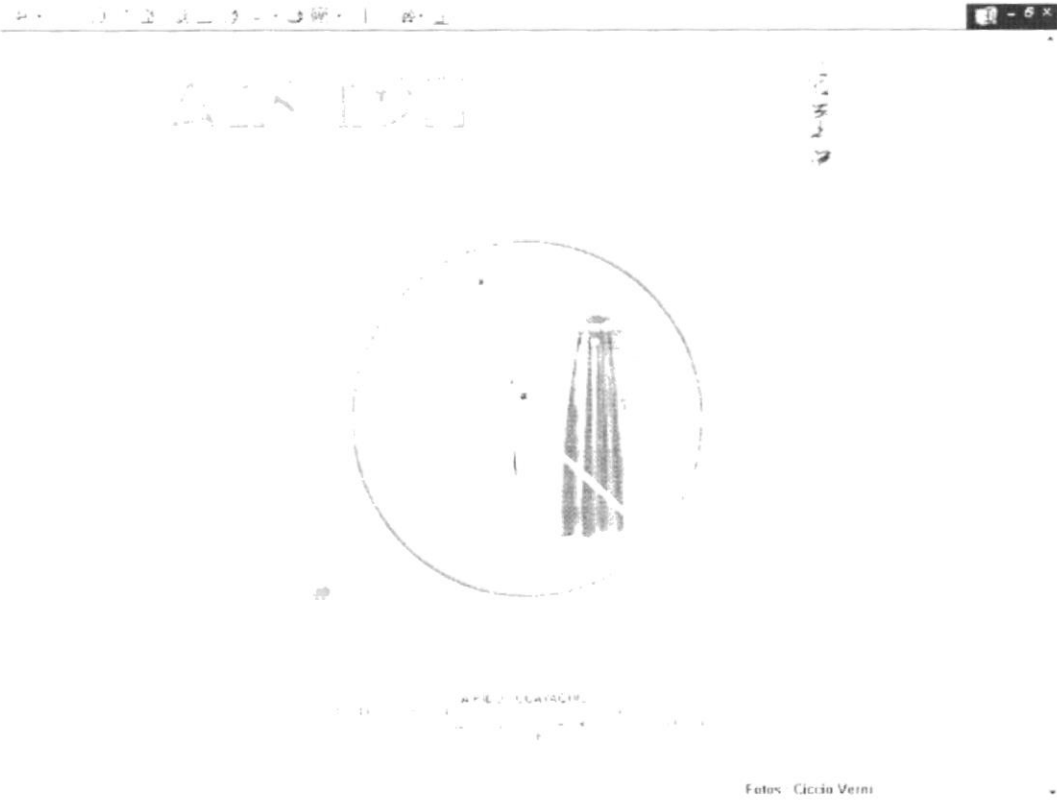
Estilos

- \* Aiki Juyutsu
- \* Aikido
- \* Aiki Juyutsu
- \* Shin Shin Toitsu Aikido
- \* Kikkai
- \* Seidokan - Seidokan es similar Shin Shin Toitsu Aikido. El fundador del Instituto Seidokan fue el Sr. F. Kobayashi, alumno del Sensei Tori.
- \* Tomiki
- \* Yukihirokan

© 2010 O Sensei Hibino y Dojo de Escala Estilos vestimenta Técnicas Demostar Lines El Ki Reglas Hibino Heber Chik

### 5.7. PANTALLA PRINCIPAL VESTIMENTA.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Vestimenta



### 5.7.1. PANTALLA VESTIMENTA.

Esta página muestra la vestimenta que se usa en Aikido.

HOME | CONTACTO | SERVICIOS | PRODUCTOS | GALLERY | BLOG | NEWS | ABOUT US



Inicio

Inicio



Inicio



Para la práctica de Aikido se lleva un conjunto que aglutina y simboliza un concepto: el interior es el exterior y los miembros llevan un "maillot". Tras haber aprendido el cinturón de estudio (ke-goshi) se pone el hakama y se entran en estado de combate.

Este conjunto es la adaptación a la práctica de la ropa occidental en los tiempos de Edo hasta a veces por los samurais y que presentaba esta alquimia de modo que el viento permitiera moverse con libertad pero sin que el viento levantara la ropa por el viento.

Lo más importante es que el conjunto se lleva correctamente, la actitud se ve mejorada, fortaleciendo en consecuencia la mental.

Si se suelta antes de los 15 años, la que es su infancia, la misma al perder la idea de su valor se pierden los sentimientos que producen la fuerza moral y la voluntad de resistencia. En Aikido es de lo mismo, el hecho de vestir el conjunto fortalece al cuerpo y permite al aikidoka darse a la práctica de cuerpo y espíritu unidos desde el principio con todo el ciclo.



Inicio | CONTACTO | SERVICIOS | PRODUCTOS | GALLERY | BLOG | NEWS | ABOUT US



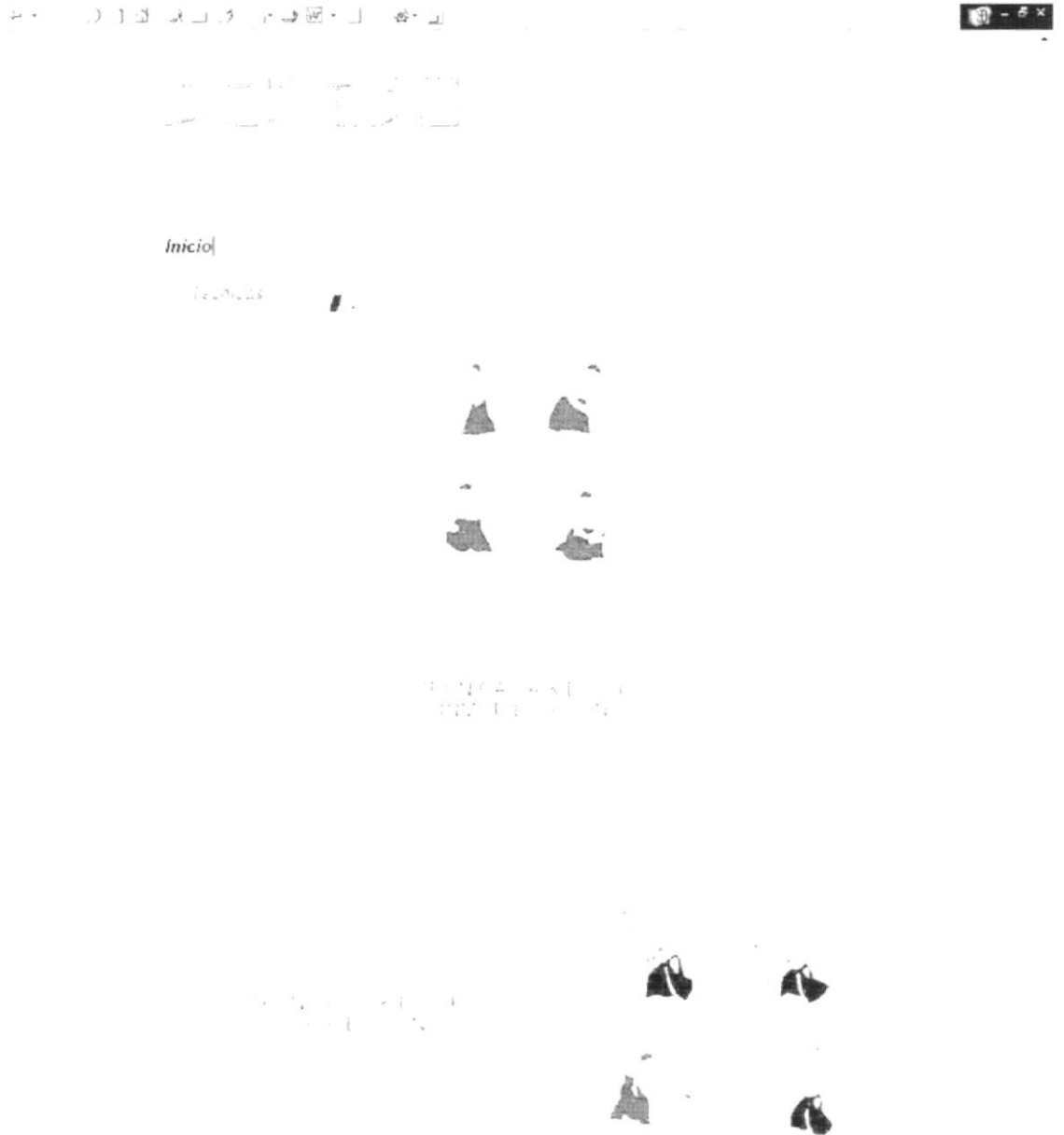
Fotos: Cicdo Veni

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Técnicas.

### 5.8. PANTALLA PRINCIPAL TÉCNICAS.

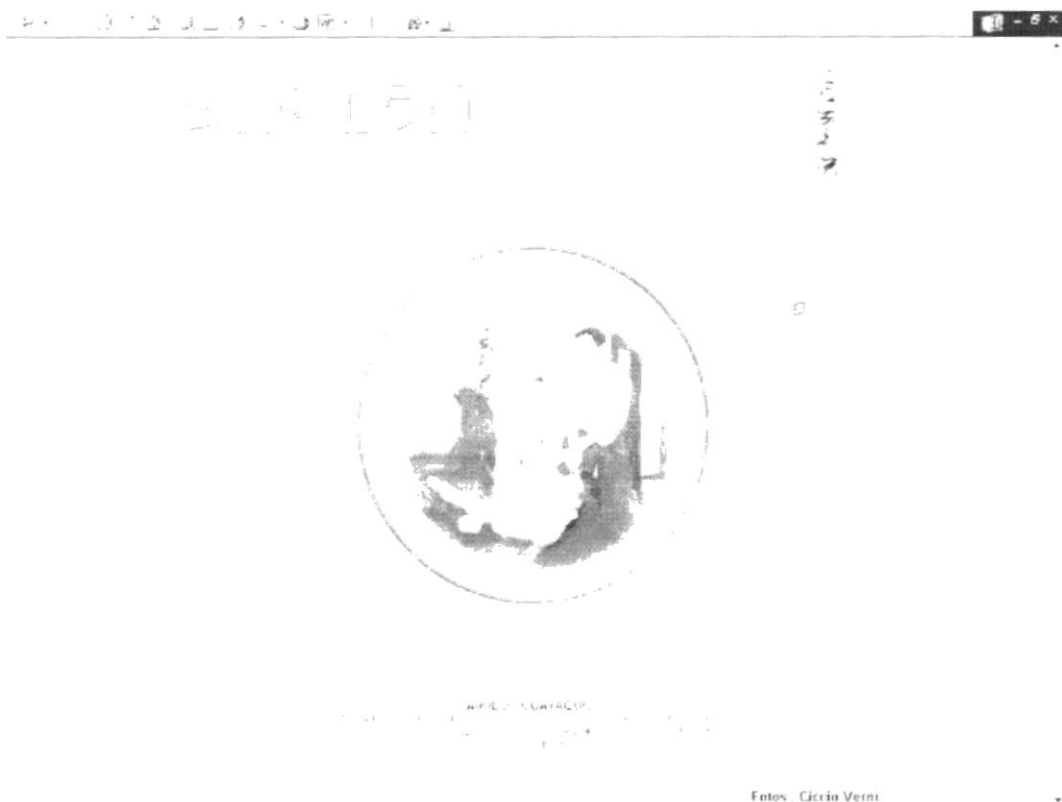
### 5.8.1. PANTALLA TÉCNICAS.

Esta página muestra las técnicas de Aikido.



### 5.9. PANTALLA PRINCIPAL DEMOSTRACIONES.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Demostraciones.



### 5.9.1. PANTALLA DEMOSTRACIONES.

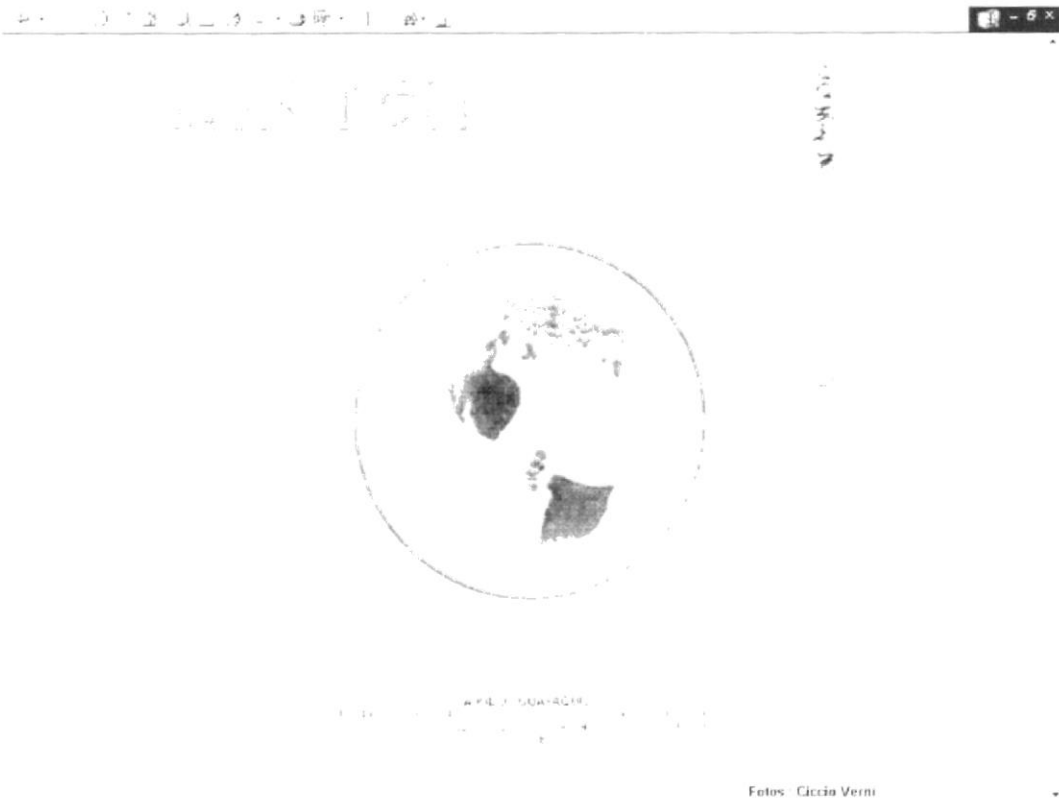
Esta página muestra las demostraciones que se hacen en Aikido.





### 5.10. PANTALLA PRINCIPAL EL KI.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción El ki.



## 5.10.1. PANTALLA EL KI.

Esta página muestra como proyectar El Ki, ya que es uno de los 4 principios de unificación de mente y cuerpo.



## EL KI

### Inicio



Muchos practicantes de Aikido comienzan el desarrollo de una técnica, pensando también en proyectar el ki.

Esto no es correcto, en el sentido de que a veces debemos estar enfocando el ki, es más, si alguien está enfocado de manera permanente, entonces él no se enfoca de forma natural. Proyectar el ki es también uno de los cuatro principios de unificación de mente y cuerpo. La proyección de ki es un principio de la mente, que alerta al cuerpo, la mente dirige el cuerpo y la proyección de ki es el enlace entre el pensamiento en la mente y la acción del cuerpo. Otra manera de decir "proyección de ki" es decir, "Proyectar la mente". Muchos aikido-istas extienden sus brazos de forma física, pero pierden la unidad física entre el pensamiento y el movimiento esto es "extendiendo los brazos" y no "proyectando". En esta foto vemos una demostración de Morihei Ueshiba en la que algunos hombres, quienes tratan de moverse en vano, este es un claro ejemplo del poder del ki. El ataque de Uke posee distintos elementos de dirección, velocidad e intensidad, los cuales deben ser reconocidos. Uke debe ser identificado, no debe moverse en armonía con esos elementos para obtener una técnica efectiva. En su libro "Aikido y la escuela Yamada, Doshu Tatsu y Aikido Westbrook" definen los movimientos de Uke y de Tori en las fases tempranas de un ataque como movimientos de convergencia. La meta del defensor es moverse en armonía con la energía de Uke, conduciéndolo a un estado de neutralización, un movimiento por sí mismo, naturalmente desvanece la energía del atacante sin usar danos en el que el éxito estaba en no interferir con la energía del atacante. Tal tipo de movimiento es, lo posible, el primero no restringido como el de Uke y lo respetamos.

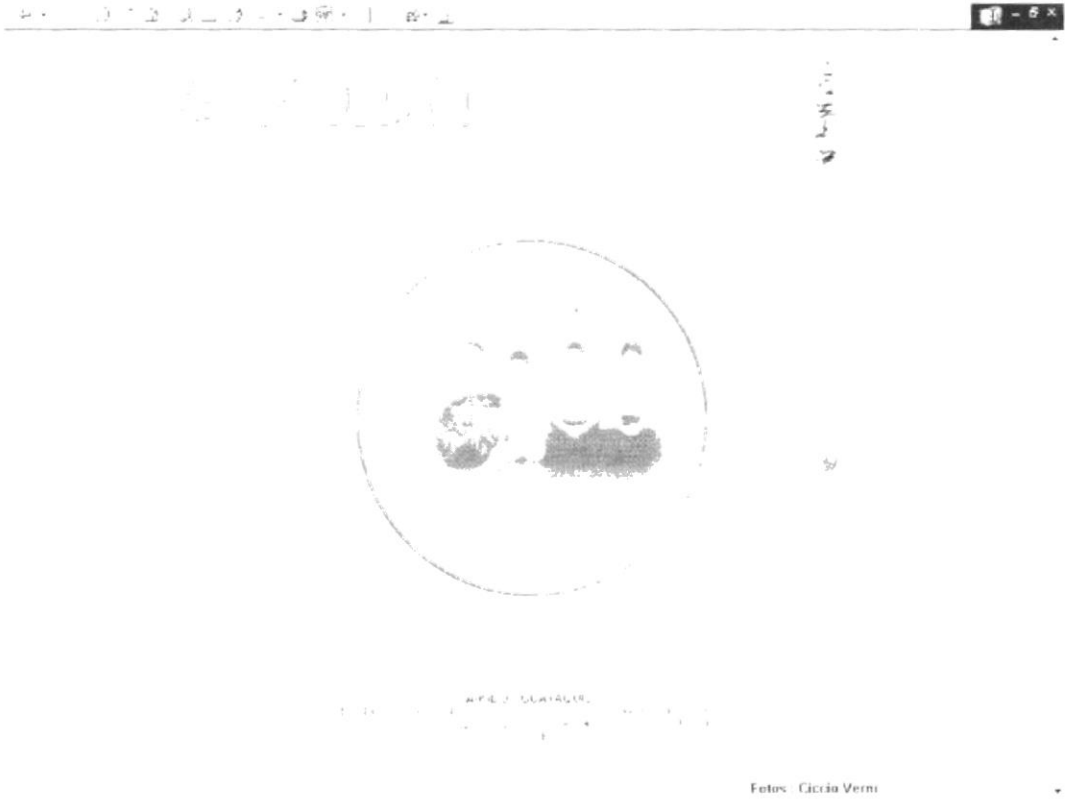


En el Arte de la guerra, Sun Tzu escribe "si conoces a tu enemigo y a ti mismo, no tendrás que temer el resultado de ningún combate. Si te conoces a ti pero no a tu enemigo, por cada victoria también sufrirás derrotas. Si no te conoces y tampoco conoces a tu enemigo, sucumbirás en todos los combates. El maestro conoce a tu enemigo y a ti mismo paralelamente (conoce la mente de tu oponente)". En el desarrollo del arte del Aikido, la energía de Tori (defensor) debe armonizarse con la de Uke (atacante) inicial. Antes de que alguien pueda estar en armonía con la energía de otro debe determinar primero las intenciones del atacante. Esta intención puede ser descompuesta en dos partes: la intención de la mente y la del cuerpo. Antes de intentar un ataque Uke tendrá una cierta actitud mental. Si esta actitud culmina en un ataque, esta tendrá ciertas características en términos de dirección e intensidad. Para asegurar una defensa armoniosa, Aikido-ka debe reconocer el componente mental como el componente físico del ataque de Uke, y esta comprensión debe comenzar por la mente de Uke. Mediante una sensibilidad a los estados mental y físico del atacante, el defensor comprenderá las intenciones exactas de Uke, y aplicará a técnica apropiada de forma natural. Cuando un novicio comienza a estudiar Aikido, a menudo oye de los estudiantes más antiguos y de los propios instructores "guía la mente de tu adversario, su cuerpo se seguirá". Esto es solo posible si primero comprendemos la mente del oponente.

Por: O. Sasaki-Hubner y O. Quevedo. Escuela Budista Guayaquil y Tai Chi y Tai Ji en Ecuador. El Ki. Pagina 3 de 4. He del. Chile

### 5.11. PANTALLA PRINCIPAL REGLAS.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Reglas.



5.11.1. PANTALLA REGLAS.

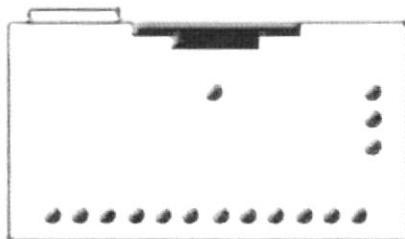
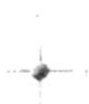
Esta página muestra las reglas para practicar Aikido.



# AIKIDO

Inicio

REGLAS



El empuje del kamiza debería encorvarse en el lado opuesto a la entrada. El fondo de una sala o una casa es el lugar más elevado que la entrada. El lado izquierdo visto desde el kamiza es el lado más honorífico. Durante las demostraciones el kamiza es el sitio del mayor representante.

Una foto de O Sensei empujando a un alumno ilustra la transmisión de la enseñanza. Algunos Dojos presentan una decoración distinta. Particular:

Nota: O Sensei Mikoto. (que era) Escala. Edific. -edificaria Técnicas. Demostraciones. Elki. Reglas. (por) Hebert Chow

## 5.12. PANTALLA PRINCIPAL GLOSARIO.

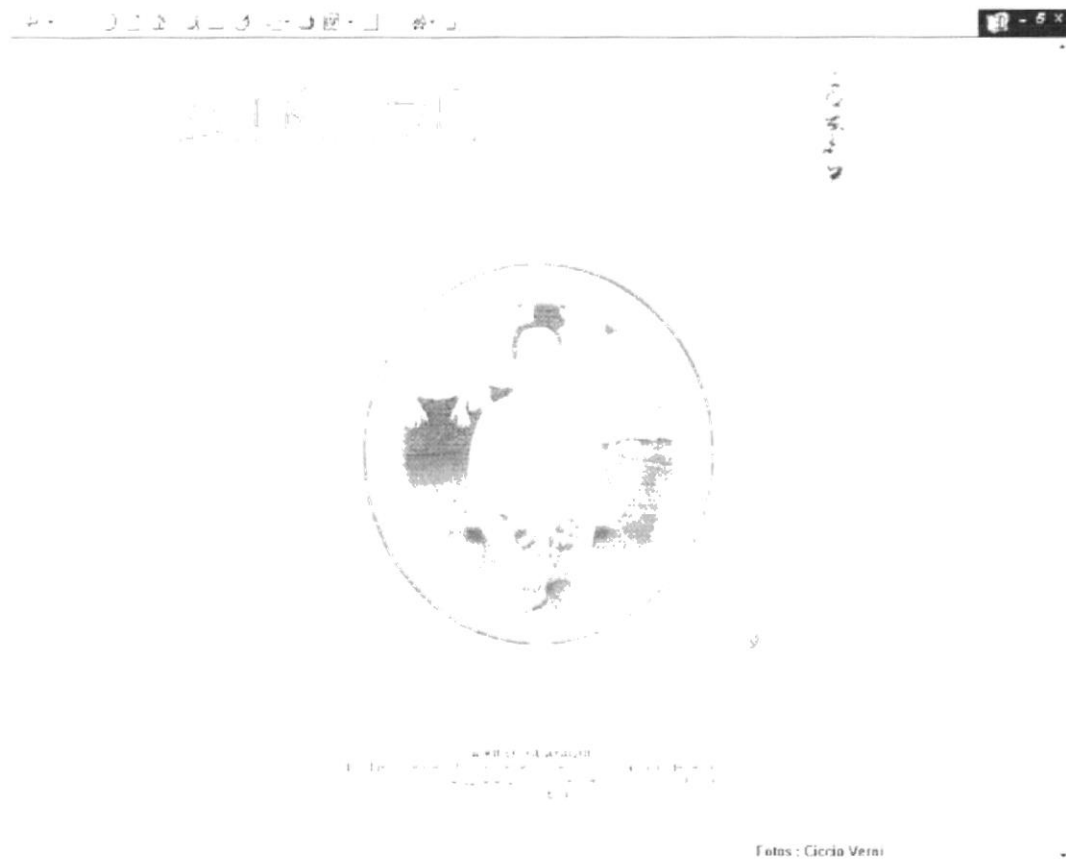
Esta página tiene como propósito mostrar la opción Glosario.





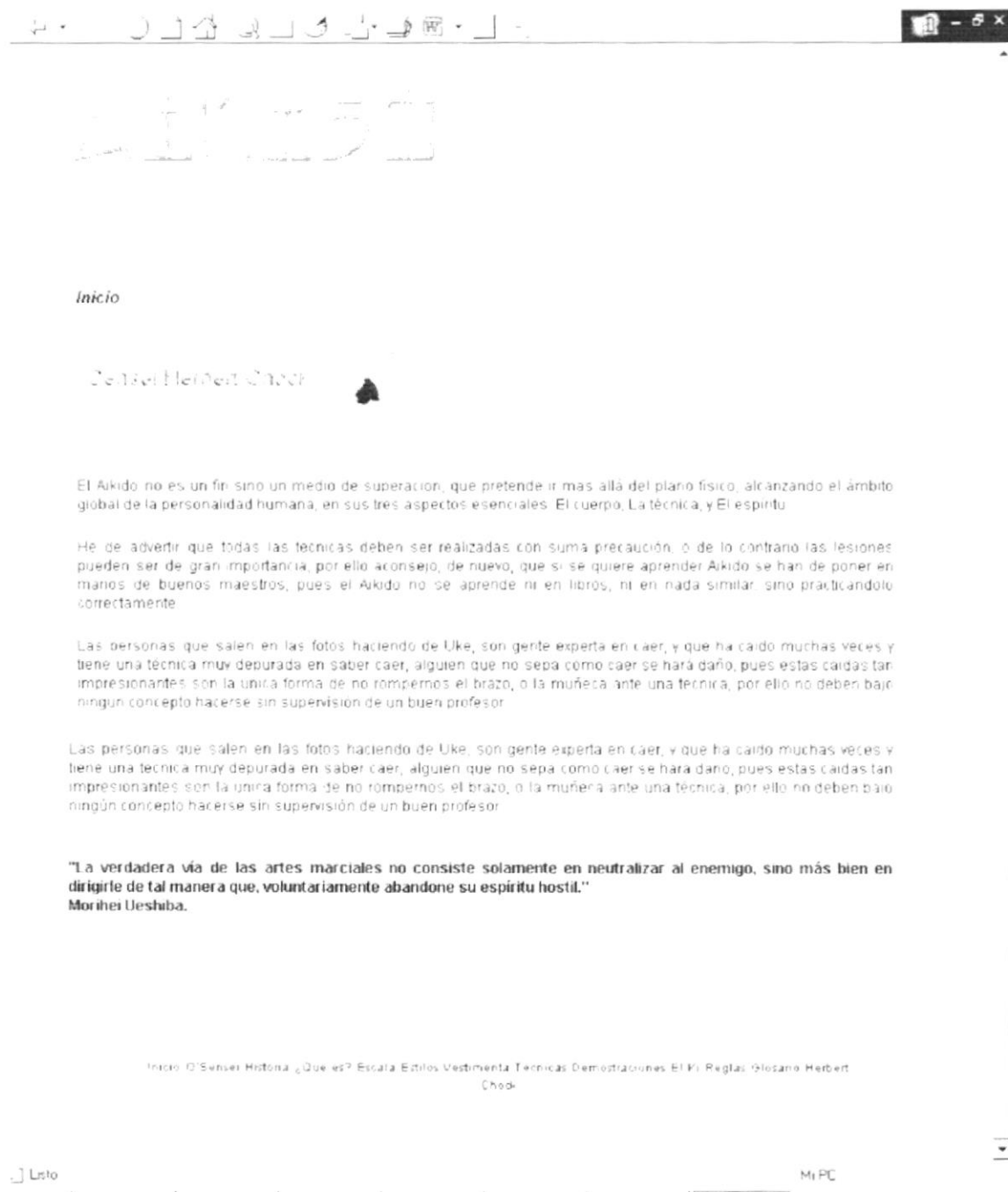
### 5.13. PANTALLA PRINCIPAL RESUME DE HERBERT CHOCK.

Esta página tiene como propósito mostrar la opción Resumen Sensei Herbert Chock.



## 5.13.1. PANTALLA RESUME DE HERBERT CHOCK.

Esta página muestra un mensaje del Sensei Herbert Chock de Aikido Guayaquil.



**Inicio**

**Sensei Herbert Chock**

El Aikido no es un fin sino un medio de superación, que pretende ir mas allá del plano físico, alcanzando el ámbito global de la personalidad humana, en sus tres aspectos esenciales: El cuerpo, La técnica, y El espíritu.

Hé de advertir que todas las técnicas deben ser realizadas con suma precaución, o de lo contrario las lesiones pueden ser de gran importancia, por ello aconsejo, de nuevo, que si se quiere aprender Aikido se han de poner en manos de buenos maestros, pues el Aikido no se aprende ni en libros, ni en nada similar, sino practicándolo correctamente.

Las personas que salen en las fotos haciendo de Uke, son gente experta en caer, y que ha caído muchas veces y tiene una técnica muy depurada en saber caer, alguien que no sepa como caer se hará daño, pues estas caídas tan impresionantes son la única forma de no romperse el brazo, o la muñeca ante una técnica, por ello no deben bajo ningún concepto hacerse sin supervisión de un buen profesor.

Las personas que salen en las fotos haciendo de Uke, son gente experta en caer, y que ha caído muchas veces y tiene una técnica muy depurada en saber caer, alguien que no sepa como caer se hará daño, pues estas caídas tan impresionantes son la única forma de no romperse el brazo, o la muñeca ante una técnica, por ello no deben bajo ningún concepto hacerse sin supervisión de un buen profesor.

**"La verdadera vía de las artes marciales no consiste solamente en neutralizar al enemigo, sino más bien en dirigirle de tal manera que, voluntariamente abandone su espíritu hostil."**  
**Morihei Ueshiba.**

Inicio | Sensei Historia | ¿Que es? | Escala | Estilos | Vestimenta | Técnicas | Demostraciones | El Ki | Reglas | Glosario | Herbert Chock

Listo Mi PC



# ANEXO A

---

## INTERNET



## A. INTERNET.

### A.1. INTRODUCCIÓN.

Este capítulo tiene por objetivo dar unos conocimientos básicos para poder acceder a la Red Internet, ya sea desde nuestras casas, o desde un cyber. También se pretende enseñar qué tipo de recursos podemos encontrar en Internet

#### A.1.1. ¿QUÉ ES INTERNET?.

Algunos definen Internet como "**La Red de Redes**", y otros como "**Las Autopistas de la Información**".

Efectivamente, Internet es una **Red de Redes** porque está hecha a base de unir muchas redes locales de ordenadores, o sea de unos pocos ordenadores en un mismo edificio o empresa. Además, ésta es "La Red de Redes" porque es la más grande. Prácticamente todos los países del mundo tienen acceso a Internet. En algunos, como los del Tercer Mundo, sólo acceden los multimillonarios y en otros como USA o los países más desarrollados de Europa, no es difícil conectarse.

Por la Red Internet circulan constantemente cantidades increíbles de información. Por este motivo se le llama también **La Autopista de la Información**. Hay 50 millones de "**Internautas**", es decir, de personas que "**navegan**" por Internet en todo el Mundo. Se dice "navegar" porque es normal el ver información que proviene de muchas partes distintas del Mundo en una sola sesión.

#### A.1.1.1. VENTAJA DEL INTERNET.

Una de las ventajas de Internet es que posibilita la conexión con todo tipo de ordenadores, desde los personales, hasta los más grandes que ocupan habitaciones enteras. Incluso podemos ver conectados a la Red cámaras de vídeo, robots, y máquinas de refrescos.

#### A.1.2. HISTORIA DE LA RED INTERNET.

Internet nació en EE.UU. hace unos 30 años. Un proyecto militar llamado ARPANET pretendía poner en contacto una importante cantidad de ordenadores de las instalaciones del ejército de EE.UU. Este proyecto gastó mucho dinero y recursos en construir la red de ordenadores más grande en aquella época.

Al cabo del tiempo, a esta red se fueron añadiendo otras empresas. Así se logró que creciera por todo el territorio de EE.UU. Hará unos 10 años se conectaron las instituciones públicas como las Universidades y también algunas personas desde sus casas. Fue entonces cuando se empezó a extender Internet por los demás países del Mundo, abriendo un canal de comunicaciones entre Europa y EE.UU.

Internet crece a un ritmo vertiginoso. Constantemente se mejoran los canales de comunicación con el fin de aumentar la rapidez de envío y recepción de datos. Cada día que pasa se publican en la Red miles de documentos nuevos, y se conectan por primera vez miles de personas. Con relativa frecuencia aparecen nuevas



posibilidades de uso de Internet, y constantemente se están inventando nuevos términos para poder entenderse en este nuevo mundo que no para de crecer.

EE.UU. es el país que más uso hace de Internet con diferencia. Esto queda claramente reflejado en el siguiente gráfico. Es por esto que casi toda la información que vemos en Internet se encuentra en Inglés.

Hoy se conectan a Internet 50 millones de personas. Se estima que para el año 2000, se conectarán 200 millones. Internet crece exponencialmente, tanto en recursos como en usuarios.



### **A.1.3. SERVICIOS DE INTERNET.**

Las posibilidades que ofrece Internet se denominan **servicios**. Cada servicio es una manera de sacarle provecho a la Red independiente de las demás. Una persona podría especializarse en el manejo de sólo uno de estos servicios sin necesidad de saber nada de los otros. Sin embargo, es conveniente conocer todo lo que puede ofrecer Internet, para poder trabajar con lo que más nos interese.

Hoy en día, los servicios más usados en Internet son: **Correo Electrónico, World Wide Web, FTP, Grupos de Noticias, IRC y Servicios de Telefonía.**

#### **CORREO ELECTRÓNICO.**

El **Correo Electrónico** nos permite enviar cartas escritas con el ordenador a otras personas que tengan acceso a la Red. Las cartas quedan acumuladas en Internet hasta el momento en que se piden. Es entonces cuando son enviadas al ordenador del destinatario para que pueda leerlas. El correo electrónico es casi instantáneo, a diferencia del correo normal, y además muy barato. Podemos cartearnos con cualquier persona del Mundo que disponga de conexión a Internet.

#### **WORLD WIDE WEB, O WWW.**

La **World Wide Web**, o **WWW** como se suele abreviar, se inventó a finales de los 80 en el CERN, el Laboratorio de Física de Partículas más importante del Mundo. Se trata de un sistema de distribución de información tipo revista. En la Red quedan almacenadas lo que se llaman Páginas Web, que no son más que páginas de texto con gráficos o fotos.

#### **FTP (File Transfer Protocol).**

El **FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros)** nos permite enviar ficheros de datos por Internet. Ya no es necesario guardar la información en disquetes para usarla en otro ordenador. Con este servicio, muchas empresas informáticas han podido enviar sus productos a personas de todo el mundo sin necesidad de gastar dinero en miles de disquetes ni envíos. Muchos particulares hacen uso de este servicio para por ejemplo dar a conocer sus creaciones informáticas a nivel mundial.

#### **GRUPOS DE NOTICIAS.**

Los **Grupos de Noticias** son el servicio más apropiado para entablar debate sobre temas técnicos. Se basa en el servicio de Correo Electrónico. Los mensajes que enviamos a los Grupos de Noticias se hacen públicos y cualquier persona puede

enviarnos una contestación. Este servicio es de gran utilidad para resolver dudas difíciles, cuya respuesta sólo la sepan unas pocas personas en el mundo.

### **IRC (INTERNET RELAY CHAT).**

El servicio **IRC (Internet Relay Chat)** nos permite entablar una conversación en tiempo real con una o varias personas por medio de texto. Todo lo que escribimos en el teclado aparece en las pantallas de los que participan de la charla. También permite el envío de imágenes u otro tipo de ficheros mientras se dialoga.

### **SERVICIOS DE TELEFONÍA.**

Los **Servicios de Telefonía** son las últimas aplicaciones que han aparecido para Internet. Nos permiten establecer una conexión con voz entre dos personas conectadas a Internet desde cualquier parte del mundo sin tener que pagar el coste de una llamada internacional. Algunos de estos servicios incorporan no sólo voz, sino también imagen. A esto se le llama **Videoconferencia**.

Internet dispone de otros servicios menos usados, por haberse quedado anticuados, o bien por tener sólo aplicaciones muy técnicas. Algunos de estos son: **Archie, Gopher, X.500, WAIS y Telnet**.

### **ARCHIE.**

El servicio **Archie** es un complemento del FTP. Sirve para buscar ficheros concretos por la Red, para más tarde tomarlos por FTP.

### **GOPHER.**

**Gopher** es el antecesor de la WWW. Es un sistema de obtención de información que usa la técnica de la navegación, como la WWW, pero carecen de los elementos multimedia, esto es imágenes y sonido principalmente, que da tanto impulso a la WWW. Este servicio aún está disponible en Internet, sin embargo no hay mucha gente que lo use.

### **X.500 Y WAIS.**

**X.500** y **WAIS** son servicios de búsqueda de personas y datos sobre esas personas. Este servicio se usa en Instituciones públicas como Universidades para la localización de Investigadores y para averiguar en que proyectos están trabajando.

### **TELNET.**

Con **Telnet** podemos tomar el control de un ordenador conectado a la Red, de manera remota, o sea, a distancia. Es de gran utilidad para trabajar con grandes ordenadores en empresas o instituciones, en las que muchos usuarios acceden al mismo tiempo a un ordenador central de gran potencia.

### **A.1.4. REDES DE ORDENADORES.**

La forma que más se usaba para compartir información entre ordenadores hace unos años era grabar los ficheros a disquetes. Estos se podían leer más tarde desde otro

ordenador. De esta manera, un documento que una persona creaba en su ordenador podía ser sacado por impresora o corregido desde otro.

Se dio un paso adelante cuando aparecieron las primeras redes de ordenadores. Muchos ordenadores podían transferir información entre ellos. Esto agilizaba considerablemente el trabajo en las oficinas o en los centros de investigación.

Hoy en día, todas las grandes empresas tienen los ordenadores conectados por Red. De esta forma una sucursal en Barcelona puede acceder a los datos de la sucursal de Madrid, por ejemplo. Los cajeros automáticos consultan la información de una cuenta bancaria a través de una Red de ordenadores que une todos los cajeros del país.

Hay dos tipos de redes:

Redes LAN (Local Area Network)

Redes WAN (Wide Area Network)

**Redes Locales (LAN: Local Area Network):** Son redes que unen ordenadores cercanos, en la misma habitación o edificio. Se caracterizan por su gran rapidez en la transferencia de datos y son relativamente sencillas de instalar.

**Redes de Área Amplia (WAN: Wide Area Network):** Son cables de comunicaciones que unen redes locales separadas por grandes distancias. Son más lentas que las Redes Locales, y sólo se pueden instalar por empresas especializadas en Telecomunicaciones.

Para que un ordenador se conecte a una Red Local se necesita que disponga de una "Tarjeta de Red". Sirve para enviar y recibir la información entre el ordenador y la Red. La tarjeta es un circuito electrónico del tamaño de un libro pequeño que va introducido en la caja del ordenador. Un cable de Red se ha de conectar a esta tarjeta para unir físicamente Red y ordenador.

#### **A.1.5. ESTRUCTURA DE LA RED INTERNET.**

Para entender la estructura de Internet es necesario disponer de algún conocimiento sobre redes de ordenadores. Con lo visto en el apartado anterior, nos bastará. En los últimos años se han desarrollado grandes redes que unían ordenadores de empresas o de particulares. Estas redes, eran de tipo LAN o WAN. Internet es otra Red que está por encima de éstas y que las une a todas.

Tenemos como ejemplo los conocidos "Servicios On-Line" en EE.UU. Son redes de ordenadores a los que se podían conectar particulares con el fin de conseguir programas o contactar con otros usuarios por correo. A estas redes se subscribían los usuarios pagando una cuota. "America On-Line", "Compuserver" ó "The Microsoft Network" son algunas de éstas redes. Con la llegada de Internet, los usuarios de estas redes disponen de más alcance puesto que se les permite contactar con ordenadores que están fuera de su Red, o sea en Internet.

#### **A.1.6. INFOVIA.**

La conocida "InfoVía" viene a ser uno de estos servicios en España. Su aparición, sin embargo, fue posterior a la de Internet. InfoVía da dos servicios que es

importante diferenciar. Por un lado está InfoVía como red de ordenadores a nivel nacional, y por otro lado está el servicio de conexión entre ordenadores de proveedores y usuarios a través de InfoVía a precio de llamada local. Estos temas se aclararán más adelante, en el capítulo de InfoVía.

En resumen: Internet es una red de alcance mundial que une una gran cantidad de redes grandes de ordenadores. Esto afecta al usuario de Internet, puesto que le permite contactar con gente y ordenadores de todo el mundo desde su propia casa.

Internet funciona con la estrategia "**Ciente/Servidor**", lo que significa que en la Red hay ordenadores **Servidores** que dan una información concreta en el momento que se solicite, y por otro lado están los ordenadores que piden dicha información, los llamados **Cientes**.

Existe una gran variedad de "lenguajes" que usan los ordenadores para comunicarse por Internet. Estos "lenguajes" se llaman **Protocolos**. Se ha establecido que en Internet, toda la información ha de ser transmitida mediante el Protocolo **TCP/IP**.

#### **A.1.7. PROTOCOLO TCP/IP.**

TCP/IP son las siglas de "Transfer Control Protocol / Internet Protocol". Éste es el lenguaje establecido para la Red Internet. Antes de su creación, este protocolo tuvo mucho éxito en el campo de los grandes ordenadores (máquinas UNIX).

El protocolo TCP/IP presenta varias ventajas con respecto a otros protocolos de red, siendo quizá ésta, la razón de que se haya establecido como standard en la red Internet. Estas ventajas se explican a continuación.

La principal característica del TCP/IP es que establece la comunicación por medio de paquetes de información. Cuando un ordenador quiere mandar a otro un fichero de datos, lo primero que hace es partirlo en trozos pequeños (alrededor de unos 4 Kb) y posteriormente enviar cada trozo por separado. Cada paquete de información contiene la dirección en la Red donde ha de llegar, y también la dirección de remite, por si hay que recibir respuesta. Los paquetes viajan por la Red de forma independiente. Entre dos puntos de la Red suele haber muchos caminos posibles. Cada paquete escoge uno dependiendo de factores como saturación de las rutas o posibles atascos. De este modo, encontramos normalmente situaciones como que parte de un fichero que se envía desde EE.UU. hasta España pase por cable submarino hasta el Norte de Europa y de allí hasta España, y otra parte venga por satélite directamente a Madrid.

##### **A.1.7.1. VENTAJAS DEL TCP/IP.**

Esta importante característica permite que Internet sea la red más estable del Mundo. Al ser una red tan grande y compleja existen cientos de vías alternativas para un destino concreto. Así, aunque fallen algunos ordenadores intermediarios o no funcionen correctamente algunos canales de información, siempre existe comunicación entre dos puntos de la Red.

Otra notable y muy positiva consecuencia del uso del TCP/IP es que admite la posibilidad de que algún paquete de información se pierda por el camino. Puede ocurrir que un ordenador intermediario se apague o se sature justo cuando un trozo

de un fichero que estemos enviando o recibiendo pase por dicho ordenador. En algunos servicios de Internet, como el FTP, esto no es un problema, puesto que automáticamente se vuelve a pedir el envío del paquete perdido, para que el fichero solicitado llegue a su destino íntegramente. Sin embargo, en otros servicios como es la Navegación por la World Wide Web, la pérdida de uno de estos paquetes implica que en nuestras pantallas no aparezca una imagen o un texto en el lugar donde debería estar. De todos modos, siempre existe la posibilidad de volver a solicitar dicha información. Este punto, más que una ventaja, podría parecer un inconveniente. Sin embargo, no es así, puesto que es mejor que se pierda un pequeño porcentaje de la información a transferir, a que se pierda toda por un corte de la red. Como el TCP/IP funciona en base a paquetes, siempre queda abierta la posibilidad de volver a solicitar el paquete perdido, y completar la información sin necesidad de volver a transferir todo el conjunto de datos.

#### A.1.8. DIRECCIONES IP Y DOMINIOS.

Cada ordenador que se conecta a Internet se identifica por medio de una **dirección IP**. Ésta se compone de 4 números comprendidos entre el 0 y el 255 ambos inclusive y separados por puntos. Así, por ejemplo un dirección IP podría ser: **155.210.13.45**.

No está permitido que coexistan en la Red dos ordenadores distintos con la misma dirección, puesto que de ser así, la información solicitada por uno de los ordenadores no sabría a cual de ellos dirigirse.

Cada número de la dirección IP indica una sub-red de Internet. Hay 4 números en la dirección, lo que quiere decir que hay 4 niveles de profundidad en la distribución jerárquica de la Red Internet. En el ejemplo anterior, el primer número, 155, indica la sub-red del primer nivel donde se encuentra nuestro ordenador. Dentro de esta sub-red puede haber hasta 256 "sub-subredes". En este caso, nuestro ordenador estaría en la "sub-sub-red" 210. Así sucesivamente hasta el tercer nivel. El cuarto nivel no representa una sub-red, sino que indica un ordenador concreto.

Resumiendo, los tres primeros números indican la red a la que pertenece nuestro ordenador, y el último sirve para diferenciar nuestro ordenador de los otros que "cuelguen" de la misma red.

Esta distribución jerárquica de la Red Internet, permite enviar y recibir rápidamente paquetes de información entre dos ordenadores conectados en cualquier parte del Mundo a Internet, y desde cualquier sub-red a la que pertenezcan.

Un usuario de Internet, no necesita conocer ninguna de estas direcciones IP. Las manejan los ordenadores en sus comunicaciones por medio del Protocolo TCP/IP de manera invisible para el usuario. Sin embargo, necesitamos nombrar de alguna manera los ordenadores de Internet, para poder elegir a cual pedir información. Esto se logra por medio de los **Nombres de Dominio**.

#### NOMBRES DE DOMINIO.

Los nombres de dominio, son la traducción para las personas de las direcciones IP, las cuales son útiles sólo para los ordenadores. Así por ejemplo, **yahoo.com** es un

nombre de dominio. Como se puede ver, los nombres de dominio son palabras separadas por puntos, en vez de números en el caso de las direcciones IP. Estas palabras pueden darnos idea del ordenador al que nos estamos refiriendo. Cuando sepamos un poco más sobre nombres de dominio, con sólo ver **yahoo.com** podremos concluir que: "Una empresa de EE.UU. que da cierta información por Internet es Yahoo".

No todos los ordenadores conectados a Internet tienen un nombre de dominio. Sólo suelen tenerlo, los ordenadores que reciben numerosas solicitudes de información, o sea, los ordenadores servidor. Por contra, los ordenadores cliente, los que consultan por Internet, no necesitan un nombre de dominio, puesto que ningún usuario de la Red va a pedirles información.

El número de palabras en el nombre de dominio no es fijo. Pueden ser dos, tres, cuatro, etc. Normalmente son sólo dos. La última palabra del nombre de dominio representa en EE.UU. que tipo de organización posee el ordenador al que nos referimos:

com: Empresas (Companies).

edu: Instituciones de carácter Educativo, mayormente Universidades.

org: Organizaciones no Gubernamentales.

gov: Entidades del Gobierno.

mil: Instalaciones Militares.

En el resto de los países, que se unieron a Internet posteriormente, se ha establecido otra nomenclatura. La última palabra indica el país:

es: España

fr: Francia

uk: Reino Unido (United Kingdom)

it: Italia

jp: Japón

au: Australia

ch: Suiza

ir: Irlanda

Por lo tanto, con sólo ver la última palabra del nombre de dominio, podemos averiguar donde está localizado el ordenador al que nos referimos.

Por medio de lo que se llaman, "**Servidores de Nombres de Dominio (DNS)**", Internet es capaz de averiguar la dirección IP de un ordenador a partir de su nombre de dominio.

#### **A.1.9. CONEXIÓN A LA RED.**

Los ordenadores domésticos acceden a Internet a través de la línea telefónica. Podemos aprovechar la línea que casi todos tenemos en casa. Normalmente, esta línea telefónica tiene un conector en la pared, al que se suele enchufar el teléfono. Para poder enchufar nuestro ordenador a este conector, debemos disponer de un



módem, que viene con un cable de teléfono. Este aparato sirve para que el ordenador pueda comunicarse a través del teléfono con otros ordenadores.

Con el fin de evitar enchufar y desenchufar el módem y el teléfono cada vez que conectamos con Internet, casi todos los módems tienen dos conectores: "Phone" y "Line-In". Tenemos que conectar el cable que viene con el módem al conector "Line-In" (entrada de la línea), y por el otro extremo, lo conectamos a la clavija de la línea telefónica, o sea, donde antes teníamos enchufado el teléfono. (1ª Configuración)

Así ya tenemos el módem conectado directamente a la línea telefónica. Para poder enchufar también el teléfono a la línea telefónica, tenemos el otro conector del módem, el que pone "Phone". Aquí enchufamos el cable del teléfono. De este modo, los dos estarán conectados a la misma línea telefónica. No es necesario que esté encendido el ordenador para que nos funcione el teléfono. El único inconveniente de esta configuración es que cuando llamamos por teléfono no podemos conectarnos a Internet, y cuando nos conectamos a la Red, no podemos llamar por teléfono.

Puede que no nos interese conectar el teléfono al ordenador, por ejemplo en el caso en que tengamos el ordenador en una habitación y el teléfono en otra. Para estos casos, se venden unos duplicadores de la línea telefónica, que funcionan como un enchufe múltiple. Se conectan en la salida de la línea telefónica. El ordenador se enchufa en uno de los conectores y el teléfono en el otro. (2ª Configuración)

En cualquiera de estas dos configuraciones, podemos usar el teléfono o el módem del ordenador sin necesidad de enchufar o desenchufar ningún cable. Ahora bien, lo que no podemos hacer en ninguna de las configuraciones es efectuar o recibir una llamada telefónica mientras estamos conectados a Internet, puesto que es nuestro ordenador el que está usando la línea de teléfono.

Para poder conectarnos a Internet necesitamos cuatro cosas: un ordenador, un módem, un programa que efectúe la llamada telefónica, y otro programa para navegar por la Red (a no ser que no deseemos navegar, sino simplemente enviar un correo, por ejemplo, en cuyo caso necesitamos el programa cliente correspondiente).

#### **A.1.10. PROVEEDORES INTERNET.**

##### **Funcionalidad**

Un Proveedor Internet nos permite conectar nuestro ordenador a la Red Internet. No podemos conectarlo directamente, puesto que las líneas de comunicaciones que forman Internet en sí, sólo las pueden manejar las grandes empresas de las telecomunicaciones a nivel Mundial: Telefónica, British Telecom, etc.

Los Proveedores conectan a muchos usuarios (normalmente varios miles de ellos por proveedor) a estas grandes líneas de telecomunicaciones. Como tienen tantos clientes, pueden permitirse el lujo de negociar las conexiones a Internet con las grandes empresas de telecomunicaciones.

Aparte de esta principal funcionalidad, los Proveedores también ofrecen otros servicios: instrucciones de instalación de la conexión, ayuda telefónica, ficheros de datos y programas, servicios de conversación, etc.



Últimamente, algunos Proveedores están ofreciendo con el coste de la conexión, el módem e incluso una segunda línea de teléfono para nuestra casa, para evitar ocupar el teléfono cuando nos conectamos a la Red.

## A.2. NAVEGADORES.

Los navegadores son los programas de ordenador que nos permiten visualizar la World Wide Web. No hay que confundir el navegador con el programa que establece la conexión telefónica, que en Windows 95 es el Acceso telefónico a Redes, y en el Windows 3.x es el Trumpet Winsock. El navegador funciona correctamente sólo si antes hemos establecido la conexión con Internet a través del módem.

Los dos navegadores más conocidos y usados en el Mundo son Netscape y Microsoft Internet Explorer. En ambos productos, cada cierto tiempo, medio año o un año, aparece una nueva versión con grandes mejoras respecto a la anterior. Actualmente, la versión más actualizada de Netscape es la 3.0 y la de Microsoft Internet Explorer es la 3.02.

Normalmente, la última versión oficial de los navegadores de Netscape y Microsoft está disponible en varios idiomas. En Castellano también, por supuesto.

### A.2.1. NAVEGADORES QUE SE UTILIZAN.

#### Netscape Navigator 3.0

Netscape Navigator 3.0 es la última versión oficial del navegador de Netscape. Podemos encontrarlo en Castellano en la propia página Web de Netscape, <http://home.netscape.com>, y la versión en Inglés en TuCows, <http://tucows.arrakis.es>.

El resultado de bajar el programa de la red, será un fichero de instalación de extensión exe, que al ejecutarlo, efectuará la instalación del producto descomprimiendo de modo automático todos los ficheros necesarios y colocándolos en los directorios adecuados en nuestro PC.

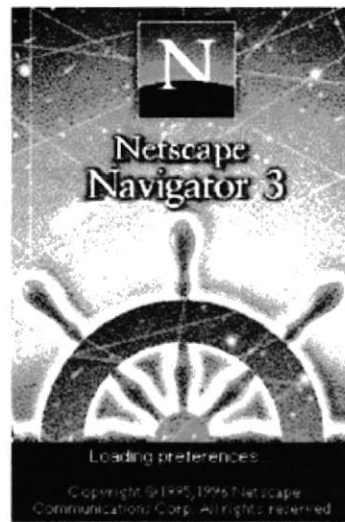


FIGURA: Ventana de presentación de Netscape Navigator 3.0

### **Netscape Comunicator 4.0**

Antes de que aparezca una nueva versión, las compañías Netscape y Microsoft ponen en Internet lo que llaman *versiones Beta*. Son versiones superiores a la versión oficial del producto, pero sin ninguna garantía de que vayan a funcionar correctamente, puesto que son versiones no oficiales, para que los internautas que quieran las usen durante una temporada a modo de prueba, y si quieren pueden reportar los errores que hayan encontrado a la empresa creadora, Netscape o Microsoft según sea el caso.

A no ser que tengamos mucho interés por disponer de lo último en navegadores, no es muy recomendable traerse de Internet estas versiones Beta. Son ficheros muy grandes, alrededor de 10 Mb, y sólo tienen validez durante una pequeña temporada, durante el desarrollo del producto.

Concretamente, Netscape ha sacado la versión Beta 4.0 llamada Comunicator, a diferencia de la 3.0 y anteriores que se llamaban Navigator. Con la nueva versión no sólo se ha cambiado el nombre, sino el aspecto del programa y muchas de sus funcionalidades que se han incrementado o mejorado.

### **Microsoft Internet Explorer 4.**

Internet es una colección de redes de equipos que conectan a millones de equipos de todo el mundo. Microsoft Internet Explorer le permite conectar a Internet para tener acceso a vastos almacenes de información en dichos equipos.

Microsoft Internet Explorer 4 es la última versión oficial del navegador de Microsoft.

Podemos encontrar la versión 4 en Castellano de Microsoft Internet Explorer en la página Web de Microsoft, <http://www.microsoft.com>, y la versión en Inglés en TuCows, <http://tucows.arrakis.es>.

El resultado de bajar el programa de la red, será un fichero de instalación de extensión exe, que al ejecutarlo, efectuará la instalación del producto descomprimiendo de modo automático todos los ficheros necesarios y colocándolos en los directorios adecuados en nuestro PC.

Con la última entrega de Windows 95 viene Microsoft Internet Explorer versión 4 incorporado, lo que significa que no partimos de cero para navegar por Internet. Mediante este navegador podemos traer de la red el navegador más actualizado, la versión 5 o bien el navegador de Netscape.

## **A.2.2. BARRAS DE HERRAMIENTAS Y DESCRIPCIÓN DE SUS ELEMENTOS.**

### **Pantalla Inicial**

Barra Dirección Barra de Herramientas



### ¿Qué es la barra de estado?

Nos indica la actividad que está realizando el navegador. Por ejemplo, indica el momento en que está abriendo una página, un archivo, una imagen etc.

### ¿Qué es el Scroll-bar?

Es la herramienta que permite al usuario recorrer la pantalla hacia arriba o abajo. También indica el tamaño de la página Web. Entre más grande sea esta barra, de menor longitud es la página actual. A menor tamaño de la barra, el documento será más extenso y recorreremos más área de visualización.

### ¿Qué es una barra de direcciones?

Una barra de direcciones es un espacio en el que puede escribir y mostrar la dirección de una página Web. No tiene por qué escribir la dirección completa de un sitio Web para ir a esa página. Basta con empezar a escribir y la característica AutoCompletar le sugerirá una coincidencia basándose en los sitios Web que haya visitado anteriormente.



### Iconos de acceso rápido

Los iconos de acceso rápido son botones de gran utilidad mediante los cuales el usuario puede navegar más fácil por Internet. Los iconos son más sencillos de utilizar que las operaciones que aparecen en la barra del menú.



Los botones de **Atrás** y **Adelante** conducen hacia una página anterior o posterior respectivamente. (en este ejemplo el botón Adelante no está activado dado que el navegador sólo ha consultado la primera página de un servidor)

El botón **Detener**, detiene la actividad que en ese momento esté realizando el navegador. La actividad puede referirse al estar tratando de localizar una dirección, o al estar desplegando la información de un servidor ya localizado.

El botón **Actualizar**, vuelve a cargar la página actual. Cuando se ha visitado varias veces un mismo sitio es conveniente volverlo a cargar a través de esta opción para tener en pantalla una versión actualizada de los datos.

El botón **Inicio**, conduce a una dirección definida con anterioridad por el usuario. Cada usuario puede especificar al momento de personalizar su navegador, la dirección de Inicio.

El botón **Buscar**, conduce a una página en la cual se pueden hacer búsquedas de información en Internet. Existen muchas páginas para hacer búsquedas aunque por omisión el Internet Explorer conduce a una página de Microsoft.

El botón **Favoritos**, guarda las direcciones de servidores Web que el usuario desee, de tal forma que si en el futuro se desea conectar a una de ellas, basta abrir este botón y seleccionar la dirección requerida.

El botón **Imprimir**, imprime la página actual en la impresora definida por la computadora local.

El botón **Pantalla completa**, nos permite ver la página en casi toda la pantalla del monitor.

El botón **Correo**, conduce al programa de correo electrónico.

## **A.3. LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PARA PÁGINAS HTML.**

### **A.3.1. INTRODUCCIÓN.**

El HTML no es más que una aplicación del SGML (Standard Generalized Markup Language), un sistema para definir tipos de documentos estructurados y lenguajes de marcas para representar esos mismos documentos.

El término HTML se suele referir a ambas cosas, tanto al tipo de documento como al lenguaje de marcas. A medida que nos afianzamos en el manejo de Internet cada uno de nosotros pasa por tres etapas diferentes: Al principio solamente conocemos unas pocas páginas, luego nos damos cuenta que existen buscadores lo cual lo hace más interesante y por último nos damos cuenta que en Internet no solamente se puede ver la información sino que también se puede publicar. ¿y qué otra manera más fácil y más sencilla? Si Internet tiene acceso a todos los rincones del mundo. Para que varias personas se comuniquen es necesario que éstas hablen un mismo idioma. El lenguaje que utilizan las computadoras que están conectadas a Internet es

HTML. A través de esta monografía explicaremos que es HTML, sus orígenes y el proceso de creación de una página web.

### A.3.2. ¿QUÉ ES HTML?

El HTML, Hyper Text Markup Language (Lenguaje de marcación de Hipertexto) es el lenguaje de marcas de texto utilizado normalmente en la www (World Wide Web). Fue creado en 1986 por el físico nuclear Tim Berners-Lee; el cual tomó dos herramientas preexistentes: El concepto de Hipertexto (Conocido también como link o ancla) el cual permite conectar dos elementos entre sí y el SGML (Lenguaje Estándar de Marcación General) el cual sirve para colocar etiquetas o marcas en un texto que indique como debe verse. HTML no es propiamente un lenguaje de programación como C++, Visual Basic, etc., sino un sistema de etiquetas. HTML no presenta ningún compilador, por lo tanto algún error de sintaxis que se presente éste no lo detectará y se visualizará en la forma como éste lo entienda. El entorno para trabajar HTML es simplemente un procesador de texto, como el que ofrecen los sistemas operativos Windows (Bloc de notas), UNIX (el editor vi o ed) o el que ofrece MS Office (Word). El conjunto de etiquetas que se creen, se deben guardar con la extensión .htm o .html. Estos documentos pueden ser mostrados por los visores o "browsers" de páginas Web en Internet, como Netscape Navigator, Mosaic, Opera y Microsoft Internet Explorer.

También existe el HTML Dinámico (DHTML), que es una mejora de Microsoft de la versión 4.0 de HTML que le permite crear efectos especiales como, por ejemplo, texto que vuela desde la página palabra por palabra o efectos de transición al estilo de anuncio publicitario giratorio entre página y página.

### A.3.3. CONCLUSIÓN.

Sin HTML no existiría el Internet que hoy conocemos, si no se hubiera inventado, seguiríamos con el aburrido FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros) mandándonos o bajando archivos que a veces ni sabíamos lo que eran, sin tener la posibilidad de visualizarlo antes. Ahora por medio de una página llena de colores y botones por la cual se puede navegar, se puede tener acceso a bastante información y archivos. El lenguaje de HTML abrió una puerta al mundo permitiéndole a las personas expresar sus ideas por medio de páginas y mostrárselas a todas las personas de todos los países.

Con el HTML se logró un gran movimiento económico ya que muchísimas empresas publican, venden, y ofrecen sus productos, sus servicios y sus ofertas atrayendo a mayor cantidad de personas. También gracias al HTML nacieron muchas empresas que ofrecen diversos servicios como Yahoo, Altavista, HotMail, Terra, Yupi, Mercadolibre, De Remate, etc. Infinitas son las posibilidades que te brindan las páginas WEB ya que no solo te dan la posibilidad de pasar el tiempo navegando, sino que también hasta se puede comprar un auto por Internet, solo basta con llenar un formulario con los datos personales y el número de tarjeta de crédito y en ocho días lo tenemos en nuestra casa.

Todo el universo de Internet se lo debemos al HTML, ya que todas las páginas con

las que se compone la World Wide Web están hechas con el lenguaje de programación HTML.

#### A.3.4. ¿QUÉ ES LA WORL WIDE WEB Y EL HIPERTEXTO?

El servicio con más éxito en Internet es la World Wide Web (que traducido es la Telaraña de alcance mundial). También se llama WWW o W3, por abreviar.

La WWW consiste en páginas de información enlazadas. Cada página de información contiene texto, imágenes y enlaces. Esto es lo que se llama hipertexto, puesto que no es sólo texto, sino que también tiene elementos multimedia como las imágenes y además cada página puede estar enlazada con otras muchas.

Podemos explorar WWW desde nuestro ordenador cuando nos conectamos a Internet con la ayuda de un programa Navegador (o Browser, en inglés), como por ejemplo el Netscape o el Internet Explorer de Microsoft.

El aspecto que presenta la WWW con estos programas es como el de una revista. Cada página contiene texto e imágenes. Sólo hay una diferencia: lo normal en una revista es leerla página a página, una tras otra; en cambio las páginas Web se leen por asociación, a través de sus enlaces.

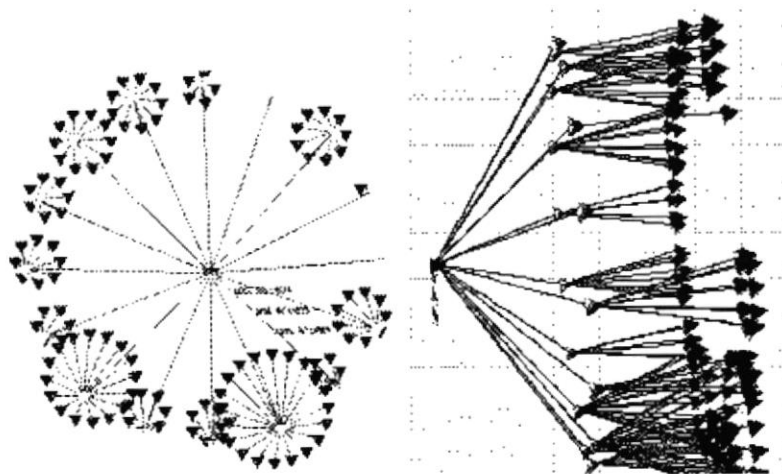


Figura : Representación gráfica bajo dos perspectivas de Páginas Web enlazadas

#### A.3.5. ¿QUÉ PUEDE CONTENER UNA PÁGINA WEB?

En la World Wide Web podemos encontrar información sobre muchos temas no sólo relacionados con informática o la propia Internet. Por ejemplo, podemos leer las noticias más recientes en las páginas Web de los periódicos más importantes de tirada nacional, o ver la previsión del tiempo en la página de Antena 3 TV, o dar un paseo virtual por el Gran Cañón del Colorado, o sin ir tan lejos, ver una fotografía en color del Ebro a su paso por el Puente de Hierro.

Encontramos también mucha información sobre temas educativos, como son por ejemplo, el programa de un curso de educación física en la ESO, o proyectos innovadores en otros centros educativos del país, o publicaciones de carácter cultural con artículos literarios, o históricos.

# ANEXO B

---

## NAVEGACIÓN DE PÁGINAS





## B. NAVEGACIÓN DE PÁGINAS.

### PANTALLA HOME.



## PANTALLA PRINCIPAL BIOGRAFÍA O'SENSEI

HOME | AHIKIDO | AHIKIDO GUAYAQUIL | CONTACTO

🔍 - ✖

OSENSEI

OSENSEI



OSENSEI  
OSENSEI

Fotos: Ciccio Verni

# PANTALLA BIOGRAFÍA O'SENSEI

🏠 📄 📖 📑 🔍 🗑️



## Inicio

Plaza de la Libertad

Fu Fundador del Aikido en Ecuador nacido el 14 de febrero del 1897 en Tumbaco, provincia de Esmeraldas, en la actual Prefectura de Waikayama, una zona turística del sur de la isla principal de Japón. Entre los 14 y 15 años viajó a Europa en el buque en el que se embarcó el príncipe Ruriko, el cual fue su tío y su padrino. Fue un niño muy distinto a los demás. Desde sus primeros años ya había demostrado aptitud para el Aikido. Su padre, Ruriko, era miembro del movimiento del Aikido. Fue un niño del pueblo y sus familiares maternos del pueblo. Cabe destacar la oposición política a su padre. En la guerra se casó a escondidas y a través de matrimonio se casó con una mujer de la familia O'Sensei. Después de esta unión se decidió irse a Ecuador como una firme decisión. Fue a hacerse fuerte a toda costa y a vivir con los miembros de su padre. En 1971 cuando tenía 80 años de edad, pero en su país vivió una vida a su pesar. Fue una vida de



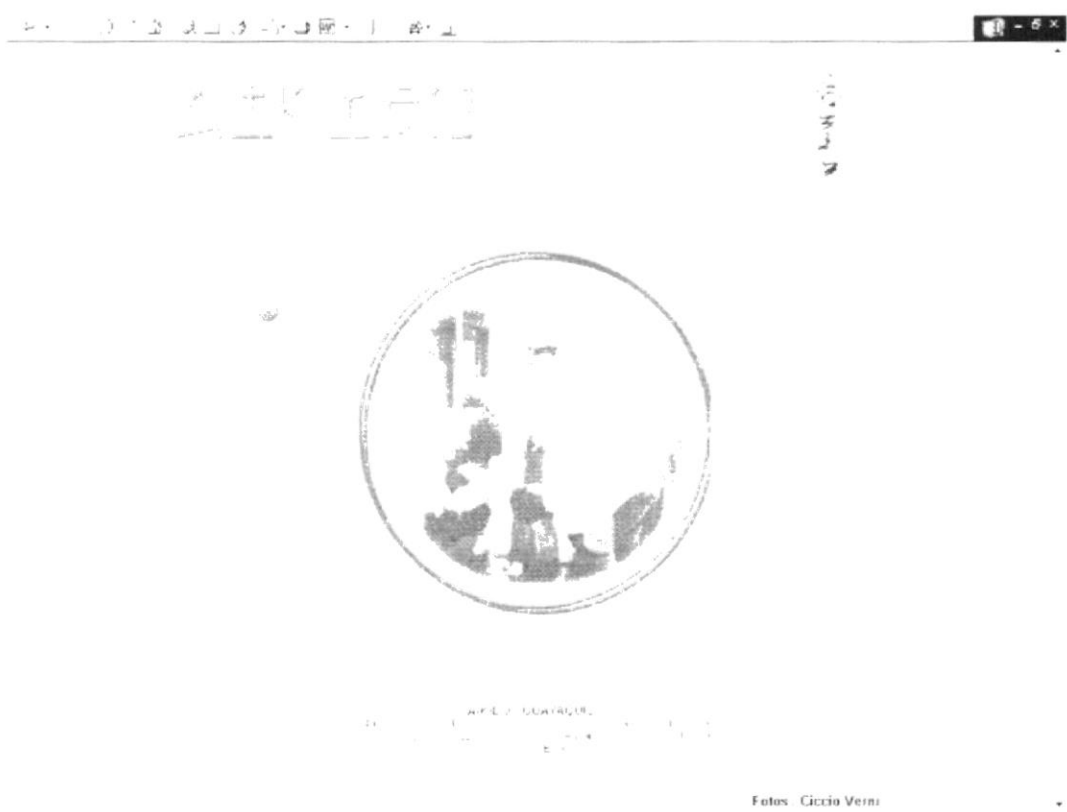
Fue un Aikido que se convirtió en un gran campeón, en el mundo. Fue un gran trabajador y un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban. Fue un Aikido que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban. Fue un Aikido que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban.

Por su gran capacidad de fuerza física y su capacidad de avanzar simultáneamente dos tareas de poca o ninguna importancia antes había sido capaz de avanzar solo a la vez. Hacía los veinte años su aspecto empezó a cambiar. Aunque seguía siendo de baja estatura, era más fuerte que el resto de la gente. Pero esto no le dio satisfacción. Fue a O'Sensei a estudiar Aikido. Fue un niño que se dedicó a las artes marciales y se convirtió en un problema de antes de su padre. Ayudando a las personas que lo querían, pero también en la vida. En general se vio mejorado en la vida. Fue un niño que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban. Fue un Aikido que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban.



Fue un Aikido que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban. Fue un Aikido que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban. Fue un Aikido que se convirtió en un gran líder. Fue un Aikido que trabajó por las muchas personas que lo rodeaban.

## PANTALLA PRINCIPAL HISTORIA DE AIKIDO.



PANTALLA HISTORIA DE AIKIDO.



Inicio



El Aikido es un arte marcial de origen japonés, fundado por el Maestro Morihei Ueshiba, y que ha dado lugar a tradiciones marciales de alto nivel de combate de las que destacan, como una profunda espiritualidad y filosofía. Pero ¿qué es lo que diferencia al Aikido de las demás artes marciales? El Maestro Ueshiba concluyó que el Aikido es la síntesis de las artes marciales en un sistema que no pretende ser una actividad competitiva y competitiva, donde la finalidad principal es el desarrollo personal y el cultivo de cualquier profesión, como en la búsqueda de la perfección, con el ser humano física y mentalmente a través del entrenamiento constante y la práctica continuada.

El Aikido comienza con el tatewaza en un deporte competitivo y rechaza todo tipo de batallas con el propósito de mejorar las habilidades físicas. Las clasificaciones basadas en el número de cinturones (o la recompensa a los campeones) no son válidas en Aikido. Los cinturones se otorgan solo al finalizar el entrenamiento, ya sea por el número de años de práctica o por el nivel de habilidad del practicante. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo.

El nivel de entrenamiento es más importante que el número de cinturones. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo.

El nivel de entrenamiento es más importante que el número de cinturones. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo.

Es muy importante el control de la respiración. En el Aikido, el control de la respiración es un aspecto clave. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo.

Todas las técnicas se realizan con un compañero, como es el caso de cualquier otra disciplina deportiva. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo.

Para el practicante de Aikido, el aprendizaje de las técnicas debe ir acompañado de un desarrollo personal. El Aikido es un arte marcial que se centra en la defensa personal, pero no se trata de un deporte competitivo.

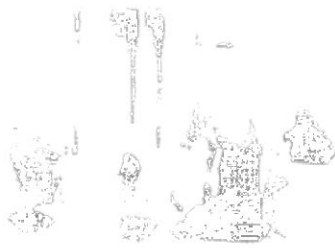


Imagen de Carlos Rodríguez, Osho 6º Dan. En las fotografías técnicas con las imágenes (TAKI) según el protocolo de Aikido.

## PANTALLA PRINCIPAL ¿QUÉ ES AIKIDO?.

Inicio | Quiénes somos | Contacto | Noticias | Galería

Inicio | Quiénes somos | Contacto | Noticias | Galería

# AIKIDO

AIKIDO



AIKIDO GUAYAQUIL  
CALLE 12 N° 1010  
TEL: 099 999 9999

Fotos: Ciccio Verni



## PANTALLA PRINCIPAL ESCALA DE GRADOS.





## PANTALLA ESCALA DE GRADOS.



### Inicio

2018-01-26 14:14:04

Según la Federación Internacional de Aikido (IAF) y la U.S. Aikido Federation (USAF) hay 6 grados debajo del cinturón negro. Los grados se llaman "kyu" así que en muchos sitios suelen escribirlo con la forma de colores "kamadori" (naraja, verde, azul, ...).

La concepción de los exámenes depende principalmente de sentir que es quien conoce, lo progresivo, y tu conocimiento y dominio de la técnica. Algunos factores favorables son una buena actitud con respecto a los otros, regularidad en la asistencia, y en algunas organizaciones, contribución al mantenimiento del dojo.

Todo lo cual debe ir acompañado, al cual te tienes que estar preparado para realizar el examen, o no.

A modo de conclusión me surge la opinión que si ser un cinturón mayor o menor, no debe ser el objetivo de ningún Aikidoka sino el aumento del conocimiento y dominio del Aikido, lo cual requiere una vida entera y no se puede aprender todo. En Aikido como en cualquier otro deporte mayor o menor, no depende del número de técnicas que se conocen, pues las del Aikido son como nubes, infinitas, es decir existen unas técnicas básicas que todos los cinturones básicos conocen, lo cual no quiere decir que las ejecuten bien, y esto es lo que debemos practicar durante todo el proceso, el grado de perfección en la ejecución de las técnicas.



Lo importante si alguien se centra solo en practicar mejorará su perfeccionamiento, y el ser un cinturón mayor o menor solo muestra la perfección que tiene, si en cambio no es como en otras artes marciales como el karate, donde si nos vamos aumentando de grado no aprendes nuevas técnicas, en Aikido es al contrario te dan las técnicas básicas y tú las debes perfeccionar, aunque aumentando de grado no te van a enseñar nuevas técnicas sino como se puede ejecutar mejor una técnica o un número de una técnica.

www.31.com.ar/foro/viewtopic.php?p=17024&highlight=Examen+Examen+Examen+Examen+Examen+Examen+Examen+Examen+Examen+Examen



**PANTALLA PRINCIPAL ESTILOS DE AIKIDO.**

HOME | AIKIDO | CONTACTO | AYUDA

01-68x

A I K I D O

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

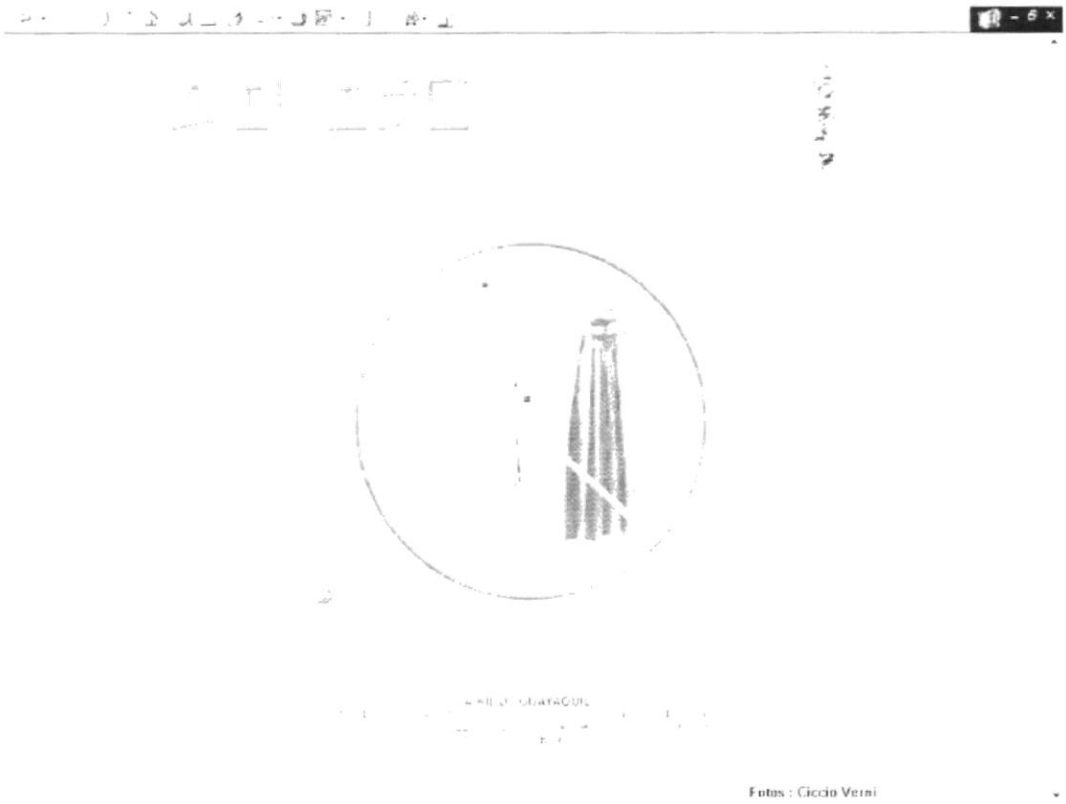


MANUAL DE USUARIO

Fotos : Graciano Verini



## PANTALLA PRINCIPAL VESTIMENTA.



### PANTALLA VESTIMENTA.

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



Inicio

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



Para la práctica (Kata) en el dojo (dojō) el jugador (jugador) debe utilizar un traje (traje) adecuado (adecuado) que permita (que permita) llevar (llevar) un (un) movimiento (movimiento) libre (libre) de (de) las (las) partes (partes) del (del) cuerpo (cuerpo) que (que) se (se) utiliza (utiliza) en (en) el (el) entrenamiento (entrenamiento).

Este (este) traje (traje) es (es) la (la) adaptación (adaptación) a (a) la (la) práctica (práctica) de (de) la (la) ropa (ropa) en (en) el (el) tiempo (tiempo) de (de) la (la) práctica (práctica) que (que) permite (permite) llevar (llevar) el (el) movimiento (movimiento) libre (libre) de (de) las (las) partes (partes) del (del) cuerpo (cuerpo) que (que) se (se) utiliza (utiliza) en (en) el (el) entrenamiento (entrenamiento).

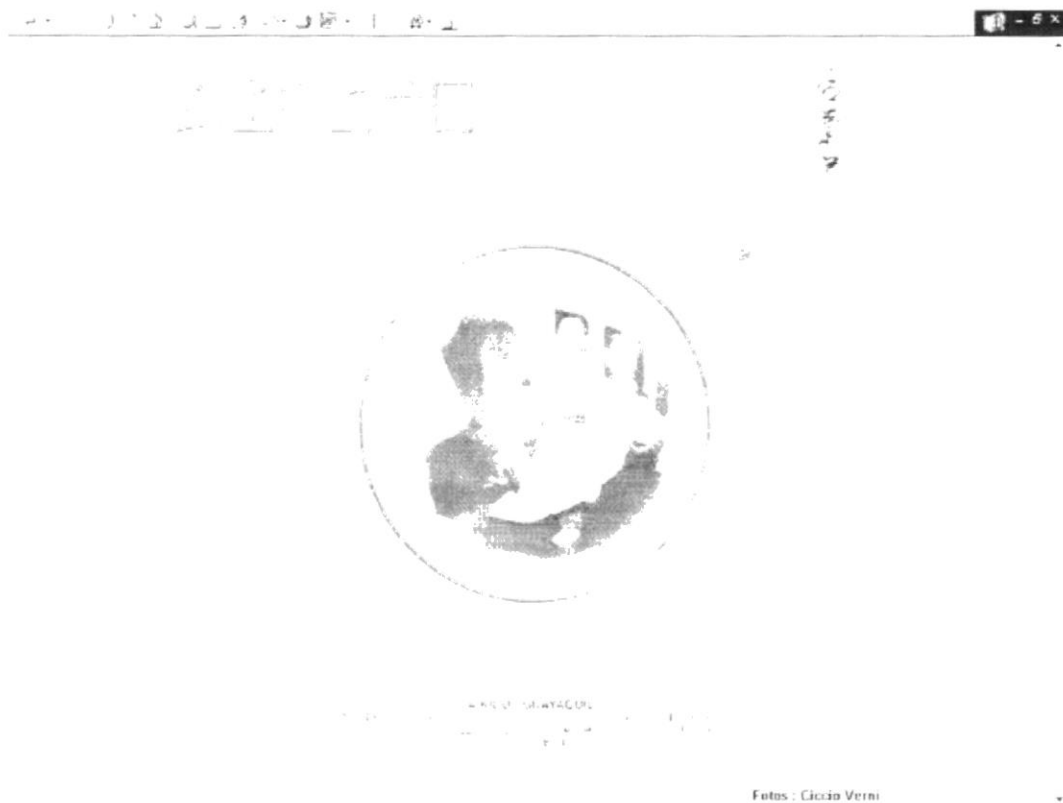
Lo (lo) más (más) notable (notable) es (es) que (que) si (si) el (el) conjunto (conjunto) se (se) lleva (lleva) correctamente (correctamente), la (la) actividad (actividad) se (se) mejora (mejora), totalizando (totalizando) en (en) consecuencia (consecuencia) la (la) práctica (práctica).

Si (si) se (se) utiliza (utiliza) un (un) traje (traje) que (que) no (no) es (es) adecuado (adecuado) para (para) la (la) práctica (práctica) de (de) la (la) ropa (ropa) en (en) el (el) tiempo (tiempo) de (de) la (la) práctica (práctica) que (que) permite (permite) llevar (llevar) el (el) movimiento (movimiento) libre (libre) de (de) las (las) partes (partes) del (del) cuerpo (cuerpo) que (que) se (se) utiliza (utiliza) en (en) el (el) entrenamiento (entrenamiento), se (se) genera (genera) un (un) efecto (efecto) negativo (negativo) en (en) la (la) práctica (práctica) de (de) la (la) ropa (ropa) en (en) el (el) tiempo (tiempo) de (de) la (la) práctica (práctica) que (que) permite (permite) llevar (llevar) el (el) movimiento (movimiento) libre (libre) de (de) las (las) partes (partes) del (del) cuerpo (cuerpo) que (que) se (se) utiliza (utiliza) en (en) el (el) entrenamiento (entrenamiento).



Figura 1: Vista lateral de la parte superior de la ropa (ropa) que (que) se (se) utiliza (utiliza) en (en) el (el) entrenamiento (entrenamiento).

## PANTALLA PRINCIPAL TÉCNICAS.



## PANTALLA TÉCNICAS.



Inicio

Técnicas

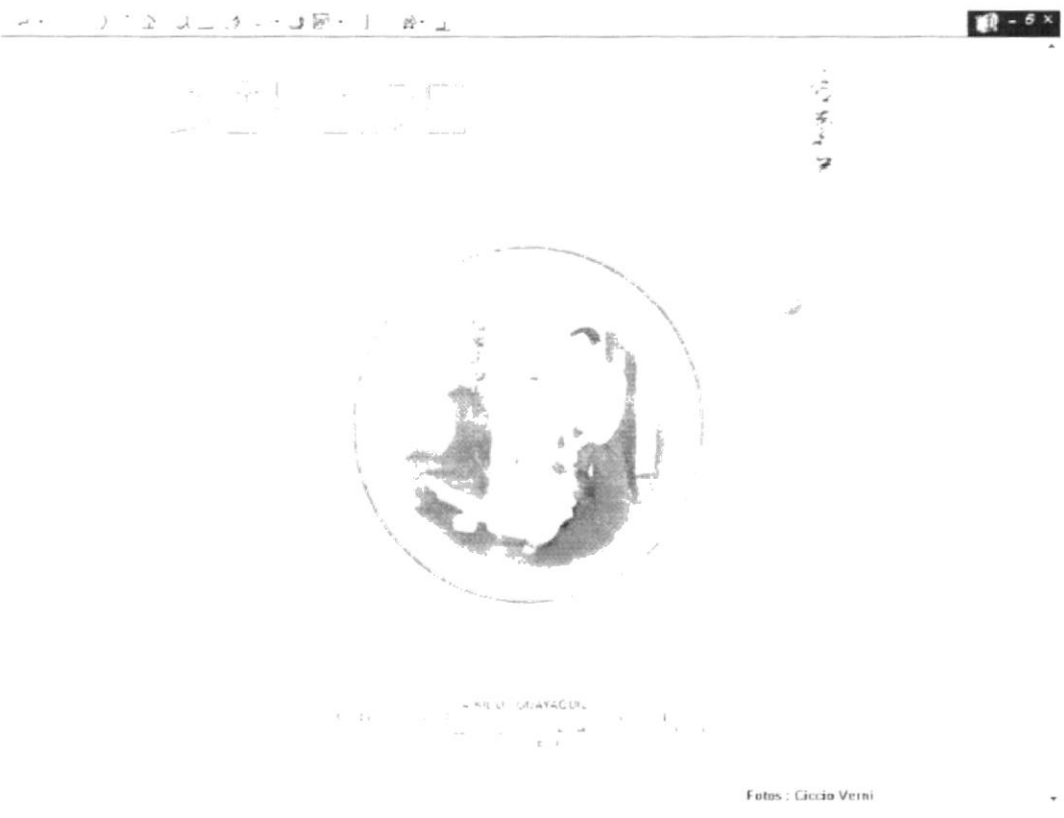


TECNICAS DE  
DESEMPEÑO

TECNICAS DE  
DESEMPEÑO



## PANTALLA PRINCIPAL DEMOSTRACIONES.





## PANTALLA DEMOSTRACIONES.

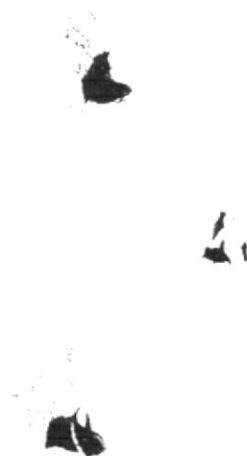
Inicio | Quiénes somos | Contacto | Noticias | Galería | Vídeos | Enlaces | Mapa



# AIKIDO

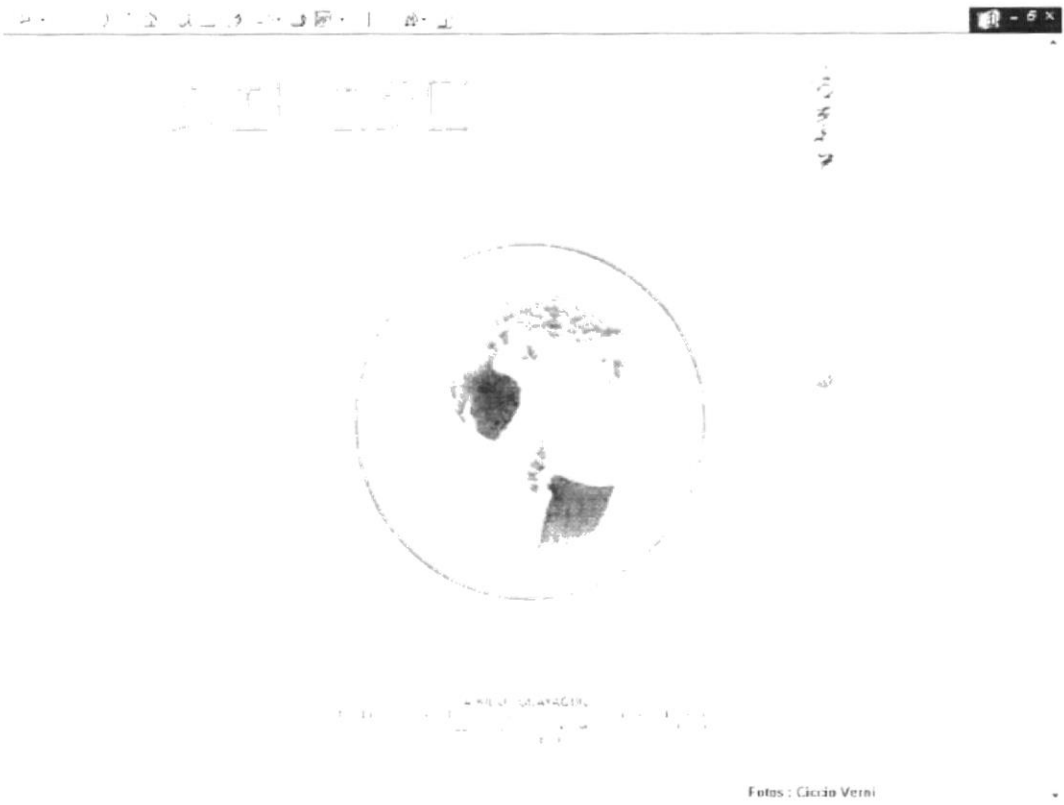
Inicio

Quiénes somos



Inicio | Quiénes somos | Quiénes somos? | Escala | Clubes | Vestimenta | Técnicas | Demostraciones | El Ki | Reglas | Jigaro | Herbol | Choke

## PANTALLA PRINCIPAL EL KI.



## PANTALLA EL KI.



### Inicio

El Ki

Muchos practicantes de Aikido comienzan el desarrollo de una técnica, pensando "mira como proyecta el Ki"

Esto no es correcto, en el sentido de que siempre debemos estar entendiendo el Ki, es más, si alguien está relacionado de manera permanente, entonces él no se va al final de forma alguna. Proyectar el Ki es también uno de los principios.

Los principios de unificación de mente y cuerpo. La proyección de Ki es un principio de la mente que afecta al cuerpo. La mente dirige el cuerpo y la proyección de Ki es el eslabón entre el pensamiento en la mente y la acción del cuerpo. Otra manera de decir "proyección de Ki" es decir "Play, estar listo para". Muchos aikido-ya entienden sus brazos de forma física, pero carecen de la unidad de la mente en el desarrollo de movimiento, esto es "extiende los brazos" y no "proyectar Ki". En esta foto puedes ver una demostración de Mori Ueshiba en la que algunos hombres ciertos tratan de moverle en vano, este es un claro ejemplo del poder del Ki.

El ataque de Uke posee ciertos elementos de dirección, velocidad e intensidad, los cuales deben ser reconocidos. Una vez identificados, Tan deno muestra una similitud con estos elementos para obtener una técnica efectiva. En su libro "Aikido y la escuela tradicional" Genji Taito y Anita Westbrook definen los movimientos de Uke y de Tori en las fases tempranas de un ataque como movimientos de convergencia. La ruta del cuerpo es movida en armonía con la energía de Uke, conduciendo al sujeto a un punto de neutralización o movimiento por su propia naturaleza. Se desvanecen la energía de atacante sin causar daños, en el que se está evitando que interfiera con la energía del atacante. Tal tipo de movimiento es imposible, primero necesitamos el Ki del Ki y lo respetamos.



En el Aikido la guerra. Sin Tai escribiendo "siempre a tu enemigo y te enfrentas a ti mismo, no tienes porque temer a resultado de cientos de combates. Si te conoces a ti pero no al enemigo, por cada victoria habrás en sufridas derrotas. Si no te conoces y tampoco conoces al enemigo, sucumbirás en todos los combates". El maestro Kiuchi Tai en Uchiwa la misma filosofía "conoce primero de tu oponente". En el desarrollo del arte del Aikido, la energía de Tori (defensor inicial) debe armonizarse con la de Uke (atacante inicial). Antes de que alguien pueda estar en armonía con la energía de otro debe determinar primero las intenciones del atacante. Esta intención puede ser descompuesta en dos partes: la intención de la mente y la de cuerpo. Antes de efectuar un ataque, Uke tendrá una cierta actitud mental. En esta actitud continúa en un ataque, este tendrá ciertas características en términos de dirección e intensidad. Para una segura defensa efectiva, Aikido-ka debe captar la intención y componerla mentalmente como un componente fijo del ataque de Uke, y esta comprensión debe comenzar por la mente de Uke. Mediante una sensibilidad a los estados mental y físico del atacante, la defensa comprenderá las intenciones erráticas de Uke y aplicará la técnica apropiada de forma instantánea. Cuando un novicio comienza a estudiar Aikido, a menudo oye de los estudiantes más antiguos y de los propios instructores "¡igual a mente de tu adversario, su dueña es segura". Esto es difícil, difícil si no tienes comprendido a mente del oponente.

Autor: © Senozi Hualpa, ¿Qué es? Escala. Escrito por Senozi Hualpa. Derechos reservados. El Ki. Pagina 19. www.Hualpa.Club

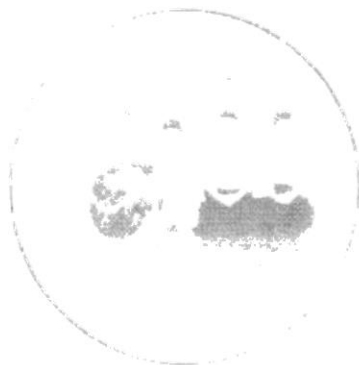
## PANTALLA PRINCIPAL REGLAS.

HOME | CONTACTO | REGISTRO | LOGIN | AYUDA

6x

REGISTRO DE USUARIOS

REGISTRO DE USUARIOS



AIKIDO GUAYAQUIL

Fotos : Ciccia Verni

## PANTALLA REGLAS.

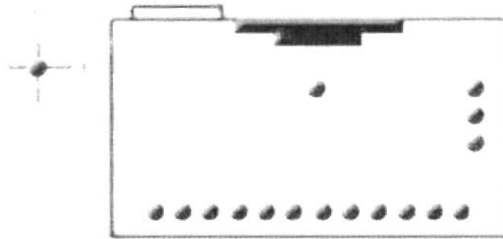
Inicio Reglas Noticias Contacto



Inicio Reglas Noticias Contacto

Inicio

Reglas

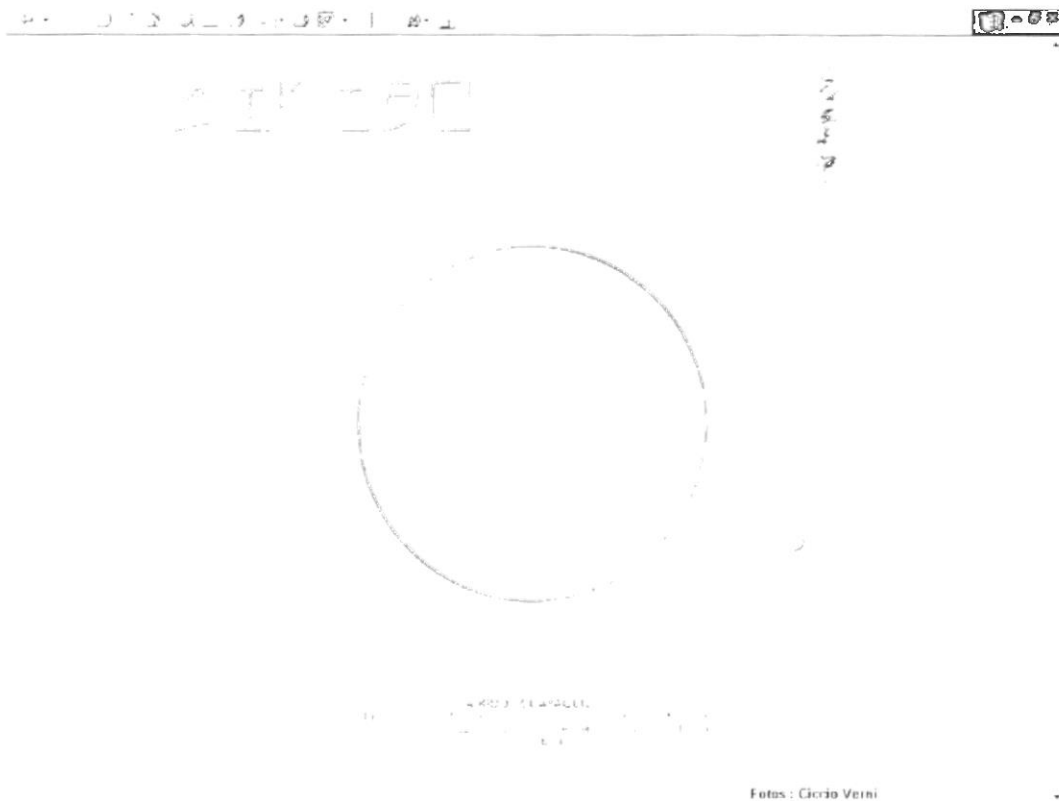


Siempre el kamiza debería encontrarse en el lado derecho a la entrada. El fondo de una isla o una casa se debería más elevado que la entrada. El lado izquierdo visto desde el kamiza es el lado más honorífico. Durante las demostraciones el kamiza es el sitio de mayor representación.

Una foto de O Sensei o ma e -kamiza- simboliza la transmisión de la enseñanza. Algunos Dojos presentan una dedicación frontal particular.

Trad. O Sensei Hideta (1924-1970) Escuela Entren. Vestimenta Técnicas Demos. (onair) Elki Regalzi - 1990s Hebert Choke

## PANTALLA PRINCIPAL GLOSARIO.





## PANTALLA PRINCIPAL RESUME DE HERBERT CHOCK.

Home | Inicio | Sobre nosotros | Contacto | Mapa | RSS | English



# AIKIDO

HERBERT CHOCK



HERBERT CHOCK  
Fundador del Aikido en Guayaquil  
1954 - 2014

Fotos: Ciccio Verni



## PANTALLA RESUME DE HERBERT CHOCK.



# AIKIDO

## Inicio

### Sensei Herbert Chock



El Aikido no es un fin sino un medio de superación, que pretende ir mas allá del plano físico, alcanzando el ámbito global de la personalidad humana, en sus tres aspectos esenciales: El cuerpo, La técnica, y El espíritu

He de advertir que todas las técnicas deben ser realizadas con suma precaución, o de lo contrario las lesiones pueden ser de gran importancia, por ello aconsejo, de nuevo, que si se quiere aprender Aikido se han de poner en manos de buenos maestros, pues el Aikido no se aprende ni en libros, ni en nada similar sino practicándolo correctamente

Las personas que salen en las fotos haciendo de Uke, son gente experta en caer, y que ha caído muchas veces y tiene una técnica muy depurada en saber caer, alguien que no sepa como caer se hará daño, pues estas caídas tan impresionantes son la única forma de no rompernos el brazo, o la muñeca ante una técnica, por ello no deben bajo ningún concepto hacerse sin supervisión de un buen profesor

Las personas que salen en las fotos haciendo de Uke, son gente experta en caer, y que ha caído muchas veces y tiene una técnica muy depurada en saber caer, alguien que no sepa cómo caer se hará daño, pues estas caídas tan impresionantes son la única forma de no rompernos el brazo, o la muñeca ante una técnica, por ello no deben bajo ningún concepto hacerse sin supervisión de un buen profesor

**"La verdadera vía de las artes marciales no consiste solamente en neutralizar al enemigo, sino más bien en dirigirle de tal manera que, voluntariamente abandone su espíritu hostil."**  
Morihei Ueshiba.

Inicio | [Sensei Historia](#) | [¿Que es? Escala](#) | [Estilos](#) | [Vestimenta](#) | [Técnicas](#) | [Demostraciones](#) | [El Ki](#) | [Reglas](#) | [Glosario](#) | [Herbert Chock](#)

Lista

Mi PC

# ANEXO

# C

---

## GLOSARIOS DE TÉRMINOS TÉCNICOS



## C. ANEXO C.

El objetivo de este capítulo es enseñarle al usuario final el significado de términos de Internet.

### C.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS.

#### A

##### **@ (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 (ejemplo jtejeira@sinfo.net). Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

##### **Address resolution (resolución de direcciones).**

Conversión de una dirección Internet a la dirección física correspondiente.

##### **Anonymous FTP, anon FTP (FTP anónimo).**

Servicio que permite hacer disponibles los archivos en Internet por medio de FTP.

##### **ANSI (American National Standards Institute).**

Instituto de estandarización de EE.UU., que ha creado diversos estándares, entre los que podemos citar ASCII.

##### **Archie.**

Servicio que proporciona búsqueda de paquetes software en una base de datos de servidores FTP anónimos.

##### **Archie Server (servidor archie).**

Facilidad para transferencia de archivos mediante correo electrónico ofrecida por algunos sistemas.

##### **ARPA (Advanced Research Project Agency).**

Agencia del Departamento de Defensa de EE.UU. precursora de Internet.

##### **ARPAnet.**

Red pionera fundada por ARPA. Ha servido como base para sentar los principios de investigación en redes modernas y para el desarrollo de Internet.

##### **Asíncrono.**

Transmisión no relacionada con ningún tipo de sincronización temporal entre el emisor y el receptor.

**B****Backbone.**

Troncal que provee una conexión de alta velocidad dentro de una red que conecta a otros circuitos.

**Bandwidth (ancho de banda).**

Capacidad de un medio para transmitir una señal, que en el caso de una red hace referencia a la cantidad de archivos y mensajes que se pueden enviar sin degradar sus servicios.

**BITNET (Because It's Time Network).**

Red internacional para educación basado en el protocolo NJE.

**Bounce (rebote).**

Retorno de un mensaje en correo electrónico debido a que se ha producido un error en su envío o recepción.

**Browser.**

Estos programas permiten visualizar en la pantalla los documentos que estén empaquetados mediante un lenguaje que marca los pasajes en hipertexto. **Internet Explorer, Mosaic, Netscape, Amadeus** son ejemplos de programas que permiten hojear los hipertextos y los hipermedia. El browser lee los documentos que un servidor le proporciona, los interpreta y los muestra al usuario. El browser permanece en sintonía, presto para establecer nuevas conexiones al dictado de las especificaciones que se le haga llegar a través del teclado o de un clic del ratón.

**Btw.**

Abreviación de la expresión inglesa by the way.

**C****CFV (Call For Votes).**

Inicia el periodo de votación en un grupo de noticias de Usen et. Normalmente se incluye al menos una dirección de correo electrónico donde enviar los votos.

**CHAT.**

Es un sistema multiusuario de discusión en Internet.

**Client (Cliente).**

Usuario de un servicio de la red. También se utiliza para designar aquel ordenador que depende de otro para alguno o todos sus servicios.

**Ciberespacio.**

Término usado por Williams Gibson en su novela fantástica Neuromancer para describir el mundo de los ordenadores y la sociedad que le rodea.

**D****Datagrama.**

La unidad de información básica usada en Internet. Contiene direcciones de fuente y destino, conjuntamente con el dato. Aquellos mensajes que son muy grandes se dividen en una secuencia de datagramas IP.

**DNS (Domain Name System).**

Método usado para convertir nombres Internet en sus correspondientes números Internet.

**Domain (dominio).**

Un componente en la jerarquía de nombres. Sintácticamente, un dominio consiste en una secuencia de nombres o otras palabras separadas por puntos.

**Dotted quad (dirección Internet en cuatro octetos).**

Conjunto formado por cuatro números separados por puntos que componen una dirección Internet, por ejemplo 123.456.789.012.

**E****Email.**

Abreviación de electronic mail (correo electrónico).

**email address (dirección de correo electrónico).**

Dirección basada en dominios o en UUCP con que se identifica un usuario de Internet.

**Ethernet.**

Esquema de red de 10 Mbits/seg. Desarrollado originalmente por Xerox Corporation. Está muy extendida en redes de área local, ya que está disponible para muchos tipos de ordenadores, no precisa de licencias y existen componentes para soportarla de diversos fabricantes.

**F****FAQ (Frequently Asked Questions, Documentos de Preguntas Frecuentes).**

Documentos recopilatorios para usuarios principiantes, que contienen las preguntas más frecuentes sobre un tema determinado. Son la mejor forma de comenzar a aprender cosas sobre Internet.

**FDDI (Fiber Distributed Data Interface).**

Estándar para tecnología de red basado en fibra óptica establecido por la ANSI que está siendo utilizado cada vez más.

**FDQN (Fully Qualified Domain Name).**

El FDQN es el nombre entero de un sistema, en vez solamente el de la máquina.

**FTP (File Transfer Protocol).**

El protocolo estándar de alto nivel en la Internet utilizado para la transferencia de archivos de un ordenador a otro.

**FYI.**

Abreviatura de la frase "For Your Information." También se designan con este término documentos que resuelven dudas típicas de los usuarios nuevos y otras cosas útiles.

**G****Gateway.**

Ordenador dedicado que conecta dos o más redes y encamina los paquetes de una red a otra. Los gateways encaminan los paquetes hacia otros gateways hasta pueden ser entregados al destino final directamente a través de una red física.

**GIF (Graphic Interchange Format).**

Es un formato estándar para imágenes. Comprime en LZW y no tiene pérdidas.

**Gopher**

Es un servicio muy popular de Internet que con base a menús permite encontrar información acerca de cualquier tema, de manera rápida y fácil.

**H****Header (cabecera).**

Porción de un paquete, precediendo los datos, que contiene las direcciones fuente y destino y campos de detección de errores. También parte de un mensaje o artículo de news.

**Host.**

En Internet y otras redes, un host es la computadora que desempeña funciones centralizadas y hace disponibles programas o información a otras computadoras.

**Hostname (nombre de la máquina).**

Nombre que se le ha dado a una máquina. (Véase FQDN.)

**HTML (HyperText Markup Language).**

Es el lenguaje de programación utilizado en WWW. Los documentos de HTML son principalmente, archivos de textos con comandos de funciones integrados.

**Hyperlink.**

Son enlaces que tienen ligas a otros documentos. Por medio de un hiperlink podemos enlazarlos ya sea dentro de la misma página, a otra página del mismo web, a una página externa, etc.

**Hypertext (Hipertexto).**

Son documentos que tienen ligas a otros documentos. Permite organizar la información que se lee en varios formatos.

**I****Internet.**

Concatenación de muchas redes individuales TCP/IP de campus, regionales, y nacionales (como NFSnet y ARPAnet) dentro de una sola red lógica que comparten un esquema común de direccionamiento. Conjunto que aglutina las redes de datos e todo mundo, uniendo miles de ellas mediante el protocolo TCP/IP. O, expresado como idea, el mayor conjunto que existe de información, personas, ordenadores y software funcionando de forma cooperativa. La I mayúscula la diferencia de una Internet convencional, que simplemente une varias redes.

**Internet number (número de Internet).**

La dirección de Internet usada para especificar un determinado sistema.

**Interoperar.**

Facultad que tienen ordenadores de distintos fabricantes para cooperar usando un conjunto de protocolos común.

**IP (Internet Protocol).**

Es el estándar utilizado por las computadoras para transmitir información a través de Internet. Se suele hacer referencia a un "número IP". IP es una serie de números específicos (cuatro grupos de valores entre 0 y 255, llamados octetos) que se asignan a cada máquina que está conectada a la Red. Un DNS convierte los números IP a nombres comunes

**IRC (Internet Relay Chat).**

Es un programa que permite conversaciones simultáneas (a través de su teclado) es decir realizar un chat. Es como estar en varias conversaciones a un mismo tiempo.

**ISO (International Organization for Standardization).**

Organización internacional que establece normalizaciones en muchos campos de la técnica. Entre otras cosas, coordina los principales estándares de redes que se usan hoy en día.

**J****JPG.**

(Ver JPEG).

**JPEG (Joint Photographic Experts Group).**

Es un formato estándar para imágenes que tienen una razón de compresión variable.

**Java.**

Es un lenguaje de programación centrado en objetos que se está convirtiendo en el nuevo estándar; Hot Java es el intérprete que permite hojear y ver en la pantalla las aplicaciones realizadas con JAVA.

**L****LAN (Local Area Network).**

Término que significa "Red de Area Local", y que describe cualquier tecnología de red física que trabaja a gran velocidad en distancias cortas (de hasta unos cientos de metros).

**Link**

Enlace, hiperenlace. Ver HREF, TELNET, FTP, GOPHER, HTTP.

**M****Microsoft Windows**

Sistema operativo gráfico de Microsoft basado en ventanas. Es el más popular en entornos PC. Permite el acceso a Internet mediante TCP/IP y Winsockets.

**Mail**

El correo electrónico es el servicio más básico, antiguo, y más utilizado dentro de Internet. La mensajería electrónica es el medio más eficaz y más rápido de comunicación, permite intercambiar además de mensajes, programas, audio, vídeo e imágenes.

**Mail gateway.**

Máquina que conecta dos o más sistemas de correo electrónico (especialmente sistemas de correo distintos son dos redes diferentes) y que transfieren mensajes entre ellos.

**Mailing list.**

Grupo de discusión, posiblemente moderado, distribuido a través de correo electrónico desde un ordenador central que mantiene la lista de personas envueltas en la discusión.



**Mail path.**

Serie de nombres de máquinas usados para enviar correo electrónico directamente de un usuario a otro.

**Medio.**

Material utilizado para la transmisión de los datos. Puede ser cable UTP, coaxial, fibra óptica u ondas electromagnéticas.

**MUD (Multi-User Dungeon/Dimension, Dimensión/Mazmorra Multi-Usuario).**

Entorno de realidad virtual, basado en texto o gráficos, en el que los usuarios conversan o interpretan diferentes papeles como diversión.

**Multiplex.**

División de un único medio de transmisión en múltiples canales lógicos que soportan muchas sesiones simultáneas.

**N****Network (red).**

Grupo de ordenadores conectados entre si de tal manera que es posible transmitir información entre ellos. Existen varios tipos de redes, ya sean locales (LAN), amplias (WAN), etc.

**Newsgroups**

Son las divisiones temáticas de Usenet. Un Newsgroup trata por lo general de un tema específico, pero cualquiera puede preguntar o contestar.

**NFS (Network File System).**

Método desarrollado por Sun Microsystems que permite compartir archivos en una red de la misma manera en que fuesen locales a cada uno de los sistemas.

**NIC (Network Information Center).**

Organismo que regula los sistemas de Internet, así como la asignación de nombres de dominio.

**P****Pack (Paquete).**

Unidad de datos enviados en una red conmutada. También es posible referirse a aquellos datos enviados físicamente por la red o a los datagramas que utiliza IP.

**Postmaster.**

Persona responsable de resolver posibles problemas sobre el correo.

**Protocol (Protocolo).**

Descripción del formato de los mensajes y del conjunto de reglas que deben seguir dos ordenadores para intercambiar mensajes.

**R****Resolver.**

Traducción de un nombre Internet en su dirección IP equivalente u otra información para DNS.

**RFD (Request For Discussion).**

Periodo de dos o tres semanas en el cual se discuten la creación de un grupo de news.

**Router.**

Un ordenador dedicado u otro dispositivo que envía paquetes desde un lugar a otro, teniendo en cuenta el estado actual de la red y una serie de protocolos de transmisión.

**RTFM (Read The Fantastic Manual).**

Término usado cuando se hacen preguntas triviales a la comunidad de Internet. Podríamos castellanizar este término como "LEMM - Lee el Maravilloso Manual". Tanto los términos "Fantastic" como "Maravilloso" son dados a usar con un doble sentido.

**S****SMTP (Simple Mail Transfer Protocol).**

Protocolo estándar en Internet para la transferencia de mensajes mediante el uso de servicios de correo electrónico desde un ordenador a otro. SMTP especifica tanto la interacción entre los sistemas de correo y el formato de los mensajes de control para la transferencia de correo electrónico.

**Server (Servidor).**

Un ordenador que comparte sus recursos, tales como impresoras y discos, con otros ordenadores de la red.

**Shareware.**

Frente a los productos comerciales, muchos autores de software han optado por poner a disposición de usuarios potenciales sus programas. Se paga un importe al autor si el programa cuadra con las necesidades del usuario. Suele, pues, existir un periodo de prueba, normalmente unos 30 días, para que la persona compruebe si el programa es el adecuado para atender sus necesidades. Los importes que se abonan suelen ser bastante menores que los de los productos comerciales.

**SNR (Relación Señal-Ruido).**

Cuando se utiliza en relación a la actividad en Internet, describe la relación entre la cantidad de información en una discusión comparada con su calidad.

**Signature (firma).**

Trozo de texto, generalmente cuatro líneas, que aparece al final de un mensaje o un artículo en Usenet, que identifica su procedencia.

**Sumarize.**

Encapsular las diferentes respuestas en un mensaje coherente y utilizable. Se realiza a menudo en una lista de correos controlada o en un grupos de news activo para reducir el tráfico en la red.

**T****TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).**

Conjunto de protocolos usados en Internet para soportar servicios tales como acceso remoto telnet, transferencia de archivos FTP y correo electrónico SMTP.

**Telnet.**

Protocolo estándar en Internet que permite mantener una sesión en un sistema remoto.

Servidor de terminales.

Ordenador (u otro dispositivo) especializado que conecta un conjunto de terminales a una red de área local.

**U****UUCP (Unix to Unix Copy Program).**

Sistema que realiza la transferencia de información mediante un proceso de almacenamiento y envío.

**Usenet**

Un servicio de Internet que organiza por temas los comentarios de las personas, quienes reciben y mandan mensajes a otras personas con los mismos intereses. Estos temas son llamados Newsgroups y cada uno tiene su propia estructura.

**URL (Uniform Resource Locator).**

Es un sistema uniforme para la localización de recursos. Se basa en unas reglas de procedimiento que facilitan la localización de los destinos marcados en los enlaces electrónicos que surcan Internet. Por ejemplo el URL de **SOLNET** es: **www.solnet.com.mx**

**W****WAN (Wide-Area Network).**

Red que cubre un territorio amplio.

**WWW (World Wide Web).**

Un servicio interactivo y gráfico de Internet que permite a los usuarios importar hipertexto y gráficas de varios lugares.