

# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Programa de Tecnología en Computación y  
Diseño Gráfico y Publicitario

## PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de:  
**Tecnólogo en Diseño Gráfico y Publicitario**

*T e m a :*

Cabina "Centro de Información Campus Las Peñas"  
Multimedia Cooperativo del  
Programa de Tecnología en Computación  
y Diseño Gráfico y Publicitario  
(PROTCOM)

## MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

Rubén Ortega  
Carlos Nacipucha

DIRECTOR:

Lcdo. Alex Espinoza

A Ñ O  
2004

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



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

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

**TEMA**  
**CABINA “CENTRO DE INFORMACIÓN CAMPUS LAS PEÑAS”**  
**MULTIMEDIA COORPORATIVO DEL**  
**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN**  
**Y DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**  
**(PROTCOM)**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES**  
**RUBÉN ORTEGA**  
**CARLOS NACIPUCHA**

**DIRECTOR**  
**LCDO. ALEX ESPINOZA**

**AÑO**  
**2004**





## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación que nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual del mismo al **PROTCOM** (*Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico y Publicitario*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).

## **AGRADECIMIENTO**

La trayectoria de mi carrera ha culminado, lo cual es mi intención agradecer, principalmente a Dios ya que fue su voluntad el haber llegado al fin de una etapa de mi vida estudiantil.

Luego, debo agradecer a mis padres por el esfuerzo y perseverancia que tuvieron al apoyarme durante el transcurso de mi carrera.

Agradezco también a mis familiares y amigos ya que junto a ellos he llegado hasta aquí, gracias a la constancia y ayuda mutua que hemos brindado.

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, ya que ellos son los que me han apoyado en esta labor y son los merecedores de este orgullo debido a su gran deseo de superación hacia mí.

También lo dedico a una persona en especial que ha estado a mi lado durante este proyecto.

**Rubén Ortega M.**

**FIRMA DEL DIRECTOR DEL  
PROYECTO DE GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and curves, positioned above a horizontal line.

**LCDO. ALEX ESPINOZA**

**FIRMA DE LOS AUTORES DEL  
PROYECTO DE GRADUACIÓN**

  
RUBÉN ORTEGA MORENO



  
CARLOS NACIPUCHA

# TABLA DE CONTENIDO

## CAPÍTULO 1

<b>1. Generalidades .....</b>	<b>1</b>
1.1. Introducción .....	1
1.2. Objetivos Generales .....	1
1.3. A quién va dirigido este manual .....	1
1.4. Lo que debe conocer .....	2
1.5. Contenido del CD .....	2
1.5.1. 27 Años .....	2
1.5.2. Programas Académicos .....	3
1.5.3. Infraestructura .....	3
1.5.4. Emprendedores .....	3
1.5.5. Staff .....	3



## CAPÍTULO 2

<b>2. Ejecución del Sistema .....</b>	<b>1</b>
2.1. Ambiente de Ejecución Inicial .....	1
2.2. Requerimientos de Hardware .....	2
2.3. Requerimientos de Software .....	2

## CAPÍTULO 3

<b>3. Características de Operación .....</b>	<b>1</b>
3.1. Navegación de todas las páginas .....	1
3.2. Menú Principal .....	1
3.3. 27 Años .....	2
3.3.1. Nuestros Alumnos .....	2
3.3.2. Mensaje Coordinadora .....	2
3.3.3. Historia .....	2
3.3.4. Quiénes Somos .....	2
3.4. Programas Académicos .....	3
3.4.1. Análisis de Sistemas .....	3
3.4.2. Diseño y Producción Publicitaria .....	3
3.4.3. Carreras Técnicas .....	4
3.4.3.1. Programación de Sistemas .....	4
3.4.3.2. Análisis de Soporte de Microcomputadores .....	4
3.4.3.3. Secretariado Ejecutivo en Sistema de Información .....	5
3.5. Infraestructura .....	5
3.6. Emprendedores .....	5
3.6.1. Certificados .....	6
3.6.1.1. Asistente de Computación Nivel Avanzado .....	6
3.6.1.2. Aplicación en el Web (Básico) .....	7
3.6.1.3. Operador de Microcomputadores .....	7

3.6.1.4. Programador de Microcomputadores.....	7
3.6.1.5. Diseño de Páginas Web Avanzado .....	8
3.6.1.6. Operador de Software de Diseño Gráfico .....	8
3.6.1.7. Diseñador de Aplicaciones Multimedia .....	8
3.6.1.8. Diseñador de Presentaciones Digitales .....	9
3.6.2. Departamento de Gestión y Control de Proyectos.....	9
3.7. Staff.....	9

## CAPÍTULO 4

<b>4. Secuencias de las pantallas del CD.....</b>	<b>1</b>
4.1. Pantalla Logo.....	1
4.1.1. Logo – Secuencia.....	1
4.1.2. Logo – Secuencia.....	2
4.1.3. Logo – Secuencia.....	2
4.2. Pantalla Home .....	3
4.2.1. Home – Secuencia.....	3
4.2.2. Home – Secuencia.....	4
4.2.3. Home – Secuencia.....	4
4.2.4. Home – Secuencia.....	5
4.2.5. Home – Secuencia.....	5
4.2.6. Home – Secuencia.....	6
4.2.7. Home – Secuencia.....	6
4.3. Pantalla Principal.....	7
4.3.1. Principal – Secuencia.....	7
4.3.2. Principal – Secuencia.....	8
4.3.3. Principal – Secuencia.....	8
4.4. Pantalla 27 Años.....	9
4.4.1. Escogemos la opción Nuestros Alumnos.....	9
4.4.1.1. Nuestros Alumnos – opción 1.....	9
4.4.1.2. Nuestros Alumnos – opción 2.....	10
4.4.2. Escogemos la opción Mensaje Coordinadora.....	10
4.4.2.1. Mensaje Coordinadora - video.....	11
4.4.3. Escogemos la opción Historia .....	11
4.4.4. Escogemos la opción Quienes Somos.....	12
4.5. Pantalla Programas Académicos .....	13
4.5.1. Escogemos la opción Análisis de Sistemas.....	13
4.5.1.1. Análisis de Sistemas – opción 1 .....	14
4.5.1.1.1. Análisis de Sistemas – opción 1 – Secuencia .....	14
4.5.1.1.2. Análisis de Sistemas – opción 1 – Secuencia .....	15
4.5.1.1.3. Análisis de Sistemas – opción 1 – Secuencia .....	15
4.5.1.1.4. Análisis de Sistemas – opción 1 – Secuencia .....	16
4.5.1.2. Análisis de Sistemas – opción 2 .....	16
4.5.1.3. Análisis de Sistemas – opción 3 .....	17
4.5.1.4. Análisis de Sistemas – opción 4 .....	17
4.5.1.5. Análisis de Sistemas – opción 5 .....	18
4.5.1.6. Análisis de Sistemas – opción 6 .....	18
4.5.2. Diseño y Producción Publicitaria .....	19
4.5.2.1. Diseño y Producción Publicitaria – opción 1 .....	19



4.5.2.1.1. Diseño y Producción Publicitaria – opción 1 - Secuencia.....	20
4.5.2.1.2. Diseño y Producción Publicitaria – opción 1 - Secuencia.....	20
4.5.2.1.3. Diseño y Producción Publicitaria – opción 1 - Secuencia.....	21
4.5.2.1.4. Diseño y Producción Publicitaria – opción 1 - Secuencia.....	21
4.5.2.2. Diseño y Producción Publicitaria – opción 2 .....	22
4.5.2.3. Diseño y Producción Publicitaria – opción 3 .....	22
4.5.2.4. Diseño y Producción Publicitaria – opción 4 .....	23
4.5.2.5. Diseño y Producción Publicitaria – opción 5 .....	23
4.5.2.6. Diseño y Producción Publicitaria – opción 6 .....	24
4.5.3. Escogemos la opción Carreras Técnicas Modulares.....	24
4.5.3.1. Programación de Sistemas.....	25
4.5.3.1.1. Programación de Sistemas – opción 1.....	25
4.5.3.1.2. Programación de Sistemas – opción 2.....	26
4.5.3.1.3. Programación de Sistemas – opción 3.....	26
4.5.3.1.4. Programación de Sistemas – opción 4.....	27
4.5.3.1.5. Programación de Sistemas – opción 5.....	27
4.5.3.1.6. Programación de Sistemas – opción 6.....	28
4.5.3.2. Análisis de Soporte de Microcomputadores.....	28
4.5.3.2.1. Análisis de Soporte de Microcomputadores – opción 1.....	29
4.5.3.2.2. Análisis de Soporte de Microcomputadores – opción 2.....	29
4.5.3.2.3. Análisis de Soporte de Microcomputadores – opción 3.....	30
4.5.3.2.4. Análisis de Soporte de Microcomputadores – opción 4.....	30
4.5.3.2.5. Análisis de Soporte de Microcomputadores – opción 5.....	31
4.5.3.2.6. Análisis de Soporte de Microcomputadores – opción 6.....	31
4.5.3.3. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información.....	32
4.5.3.3.1. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información – opción 1.....	32
4.5.3.3.2. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información – opción 2.....	33
4.5.3.3.3. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información – opción 3.....	33
4.5.3.3.4. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información – opción 4.....	34
4.5.3.3.5. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información – opción 5.....	34
4.5.3.3.6. Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información – opción 6.....	35
4.6. Pantalla Infraestructura.....	36
4.6.1. Escogemos la opción Laboratorios.....	36
4.6.1.1. Laboratorios - Secuencia.....	37
4.6.1.2. Laboratorios - Secuencia.....	37
4.6.1.3. Laboratorios - Secuencia.....	38
4.6.1.4. Laboratorios - Secuencia.....	38
4.6.2. Escogemos la opción Bibliotecas.....	39
4.6.2.1. Bibliotecas - Secuencia.....	39
4.6.3. Escogemos la opción Aulas.....	40
4.6.3.1. Aulas - Secuencia.....	40
4.6.3.2. Aulas - Secuencia.....	41
4.6.3.3. Aulas - Secuencia.....	41
4.6.3.4. Aulas - Secuencia.....	42
4.6.3.5. Aulas - Secuencia.....	42
4.7. Pantalla Emprendedores.....	43
4.7.1. Escogemos la opción Certificados.....	43
4.7.1.1. Asistente de Computación Nivel avanzado.....	44
4.7.1.1.1. Asistente de Computación Nivel Avanzado – opción 1.....	44
4.7.1.1.2. Asistente de Computación Nivel Avanzado – opción 2.....	45



4.7.1.1.3. Asistente de Computación Nivel Avanzado – opción 3 .....	45
4.7.1.1.4. Asistente de Computación Nivel Avanzado – opción 4 .....	46
4.7.1.2. Aplicaciones en el Web (básico).....	46
4.7.1.2.1. Aplicaciones en el Web (básico) – opción 1 .....	47
4.7.1.2.2. Aplicaciones en el Web (básico) – opción 2 .....	47
4.7.1.2.3. Aplicaciones en el Web (básico) – opción 3 .....	48
4.7.1.2.4. Aplicaciones en el Web (básico) – opción 4 .....	48
4.7.1.3. Operador de Microcomputadores .....	49
4.7.1.3.1. Operador de Microcomputadores – opción 1 .....	49
4.7.1.3.2. Operador de Microcomputadores – opción 2 .....	50
4.7.1.3.3. Operador de Microcomputadores – opción 3 .....	50
4.7.1.3.4. Operador de Microcomputadores – opción 4 .....	51
4.7.1.4. Programador de Microcomputadores.....	51
4.7.1.4.1. Programador de Microcomputadores – opción 1 .....	52
4.7.1.4.2. Programador de Microcomputadores – opción 2.....	52
4.7.1.4.3. Programador de Microcomputadores – opción 3.....	53
4.7.1.4.4. Programador de Microcomputadores – opción 4.....	53
4.7.1.5. Diseñador de Páginas Web Avanzado .....	54
4.7.1.5.1. Diseñador de Páginas Web Avanzado – opción1 .....	54
4.7.1.5.2. Diseñador de Páginas Web Avanzado – opción2 .....	55
4.7.1.5.3. Diseñador de Páginas Web Avanzado – opción3 .....	55
4.7.1.5.4. Diseñador de Páginas Web Avanzado – opción4 .....	56
4.7.1.6. Operador de Software de Diseño Gráfico .....	56
4.7.1.6.1. Operador de Software de Diseño Gráfico – opción 1 .....	57
4.7.1.6.2. Operador de Software de Diseño Gráfico – opción 2 .....	57
4.7.1.6.3. Operador de Software de Diseño Gráfico – opción 3 .....	58
4.7.1.6.4. Operador de Software de Diseño Gráfico – opción 4 .....	58
4.7.1.7. Diseñador de Aplicaciones Multimedia .....	59
4.7.1.7.1. Diseñador de Aplicaciones Multimedia – opción 1 .....	59
4.7.1.7.2. Diseñador de Aplicaciones Multimedia – opción 2.....	60
4.7.1.7.3. Diseñador de Aplicaciones Multimedia – opción 3 .....	60
4.7.1.7.4. Diseñador de Aplicaciones Multimedia – opción 4.....	61
4.7.1.8. Diseñador de Presentaciones Digitales .....	61
4.7.1.8.1. Diseñador de Presentaciones Digitales – opción 1 .....	62
4.7.1.8.2. Diseñador de Presentaciones Digitales – opción 2 .....	62
4.7.1.8.3. Diseñador de Presentaciones Digitales – opción 3 .....	63
4.7.1.8.4. Diseñador de Presentaciones Digitales – opción 4 .....	63
4.7.2. Escogemos la opción Departamento de Gestión y Control de Proyectos Serviespol .....	64
4.7.2.1. Webmedia.....	64
4.7.2.2. I&d .....	65
4.7.2.3. Selespol .....	65
4.7.2.4. Soluciones Informáticas .....	66
4.7.2.1.1. Escogemos la opción Webmedia .....	66
4.7.2.1.1.1. Webmedia – Secuencia.....	67
4.7.2.1.1.2. Webmedia – Secuencia.....	67
4.7.2.1.1.3. Webmedia – Secuencia.....	68
4.7.2.1.1.4. Webmedia – Secuencia.....	68
4.7.2.1.1.5. Webmedia – Secuencia.....	69
4.7.2.1.1.6. Webmedia – Secuencia.....	69

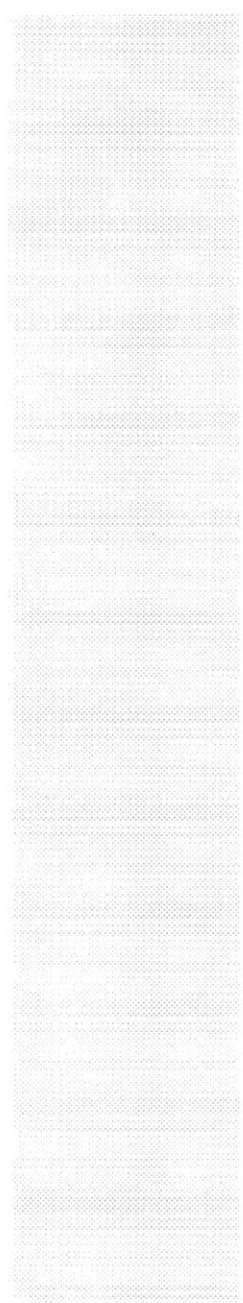
4.7.2.1.1.7. Webmedia – Secuencia .....	70
4.7.2.2.1. Escogemos la opción I&D .....	70
4.7.2.2.1.1. I&D – Secuencia .....	71
4.7.2.2.1.2. I&D – Secuencia .....	71
4.7.2.2.1.3. I&D – Secuencia .....	72
4.7.2.2.1.4. I&D – Secuencia .....	72
4.7.2.2.1.5. I&D – Secuencia .....	73
4.7.2.3.1. Escogemos la opción Selespol .....	73
4.7.2.4.1. Escogemos la opción Soluciones Informáticas .....	74
4.7.2.4.1.1. Soluciones Informáticas – Secuencia .....	74
4.7.2.4.1.2. Soluciones Informáticas – Secuencia .....	75
4.7.2.4.1.3. Soluciones Informáticas – Secuencia .....	75
4.7.2.4.1.4. Soluciones Informáticas – Secuencia .....	76
4.7.2.5. Escogemos la opción Gama .....	76
4.7.2.5.1. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	77
4.7.2.5.2. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	77
4.7.2.5.3. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	78
4.7.2.5.4. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	78
4.7.2.5.5. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	79
4.7.2.5.6. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	79
4.7.2.5.7. Escogemos la opción Gama – Secuencia .....	80
4.8. Pantalla Staff .....	81
4.8.1. Escogemos la opción Docente .....	81
4.8.1.1. Docentes – Información .....	82
4.8.2. Escogemos la opción Administrativa .....	82
4.8.2.1. Administrativa - Información .....	83

## CAPÍTULO 5

<b>5. Cómo navegar en este CD-ROM.....</b>	<b>1</b>
5.1. 27 Años .....	2
5.2. Programas Académicos .....	5
5.3. Infraestructura .....	25
5.4. Emprendedores .....	27
5.5. Staff .....	51

## ANEXOS

## GLOSARIO



## **CAPÍTULO 1.**

### **GENERALIDADES**

# **1. GENERALIDADES**

## **1.1. INTRODUCCIÓN**

Este compacto le ofrece un especial recorrido en el cual intentamos contestar muchas de las interrogantes que se puedan estar planteando acerca de la enseñanza, instalaciones y carreras que ofrece PROTCOM Programa de Tecnologías en Computación y Diseño Gráfico.

En la siguiente presentación le mostraremos al usuario paso a paso las pantallas del CD-ROM de una manera amena, en la cual el usuario no pierda la secuencia y formato del contenido.

Para cumplir con nuestro deber de informarle y ser día a día más innovadores, con los avances tecnológicos y métodos de presentación, la Escuela Superior Politécnica del Litoral ha desarrollado este CD-ROM en el cual le ofrecemos una mejor presentación, comodidad y rapidez para poder satisfacer sus necesidades, innovando el formato de presentación tradicional (manuales de papel), que hasta finales de siglo nos ha sido de muchísima ayuda y colaboración, cambiándolo por un nuevo formato ( CD-ROM ) dando así, paso a una nueva generación.

## **1.2. OBJETIVOS GENERALES**

Actualmente la elaboración de un CD-ROM en el ámbito Universitario y estudiantil, es una gran alternativa de presentación de lo que la universidad es y produce.

El siguiente CD-ROM es una herramienta interactiva que nos da a conocer más la carrera de Diseño Gráfico, siendo así promocionada como uno de las profesiones que el estudiante podría poner a consideración para su desarrollo personal.

El motivo de este CD es para poder incrementar el interés del usuario hacia la información que debe conocer y que muchas veces no tiene tiempo de leer. He aquí la creación de un nuevo método de comunicación.

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

Esta dirigido a los directivos, coordinadores de PROTCOM, con la finalidad de poder ayudar y difundir el contenido de dicho centro, dando de esta manera al interesado una información completa, y a su vez el proceso de evolución de cada carrera, mostrándola no solamente como un servicio de información sino también en una carta de presentación para los interesados.

Nuestro principal objetivo es llamar la atención de todas aquellas personas que sean innovadoras y con gran capacidad de estudio, para que pueda combinar lo que enseña PROTCOM, con los avances tecnológicos, para si crear nuevas formas de comunicación.

He aquí la necesidad de la elaboración de este manual, con el propósito de convertirlo en una herramienta que le permita al usuario conocer el funcionamiento de cada uno de los elementos que componen las páginas de este CD-ROM y le sea más fácil el manejo del mismo.

## 1.4. LO QUE DEBE CONOCER

EL usuario que maneje este CD-ROM deberá tener conocimientos básicos de computación. Las páginas han sido diseñadas con una estructura simple y sencilla, que permite al usuario poder manejar sin dificultad.

El diseño de esta interfase, permitirá al usuario hacer un viaje completo a través del CD-ROM:

*Ayuda:*

Para que usted pueda visualizar los videos, deberá al menos cumplir con los siguientes requerimientos.

- Hardware Pentium II – Pc o compatible
- Kit multimedia – 24 x CD-ROM
- 64 RAM minima
- Monitor full color (32 bits – resolución 1024 x 786 o superior)
- Software: Windows Plataforma – Win 95-98 o superior
- Video player Windows Multimedia



## Indicaciones al ejecutar el CD

EL CD al ser ingresado a su unidad, tendrá una ejecución automática, actuará inmediatamente poniendo su pantalla de color gris presentando su logo, pero de no ser así, el usuario tendrá que abrir el explorador de Windows, dirigirse a dicha unidad y ejecutar **PROTCOM.exe**

Para salir inmediatamente solamente tendrá que presionar la tecla **Esc**.

## 1.5. CONTENIDO DEL CD

Este CD consta inicialmente con los menús, y el acceso inmediato de cada uno. A continuación detallamos la siguiente información del contenido del CD.

### 1.5.1. 27 AÑOS

Muestra un submenú que indica la Historia de PROTCOM, Nuestro Alumnos la cantidad de profesionales capacitados, en Quiénes somos los objetivos dentro y fuera, la misión que ellos tienen y Mensaje del Director donde aparece la Coordinadora de dicha carrera.

### **1.5.2. PROGRAMAS ACADÉMICOS**

Aparece varias carreras y a su vez imágenes indicando cada una.

### **1.5.3. INFRAESTRUCTURA**

Muestra un submenú de laboratorios donde los alumnos pueden ingresar a hacer sus prácticas, deberes e investigaciones por medio de Internet, aulas donde los alumnos escuchan sus clases día a día y bibliotecas para sus investigaciones y estudios.

### **1.5.4. EMPRENDEDORES**

Aparece un submenú de los certificados y el Departamento de Gestión y Control de Proyectos que ofrece PROTCOM, y a su vez imágenes indicando cada carrera y cada programa.

### **1.5.5. STAFF**

Aparece un submenú de Docentes y Administrativos.



## **CAPÍTULO 2.**

### **EJECUCIÓN DEL SISTEMA**

## **2. EJECUCIÓN DEL SISTEMA**

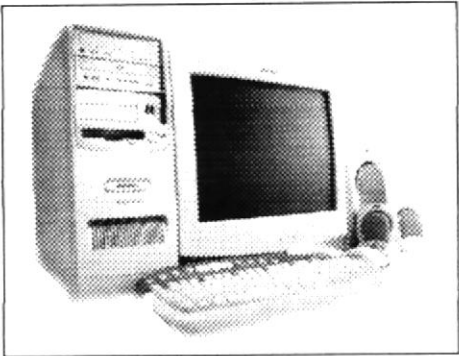
### **2.1. AMBIENTE DE EJECUCIÓN INICIAL**




- El usuario debe observar los requerimientos de hardware que se encuentran en la contra portada del CD
- En el momento que el usuario tenga a su disposición el CD Informativo y Promocional de PROTCOM, puede empezar a chequearlo en el momento que él desee y disponga tiempo para el mismo.
- Proceder a ingresarlo en su unidad.
- El CD se activa automáticamente y el usuario esta listo para navegar en este CD interactivo.



## 2.2. REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE

Características	Imagen Descriptiva del Equipo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pc compatible windows 95x o superior</li> <li>• Procesador Pentium o superior</li> <li>• Mínimo 64 Mb. RAM</li> <li>• CD-ROM 24x</li> <li>• Microsoft Player</li> </ul>	

## 2.3. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Descripción del programa	Logotipo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows 95</li> <li>• Windows 98</li> <li>• Cualquier versión superior</li> </ul>	



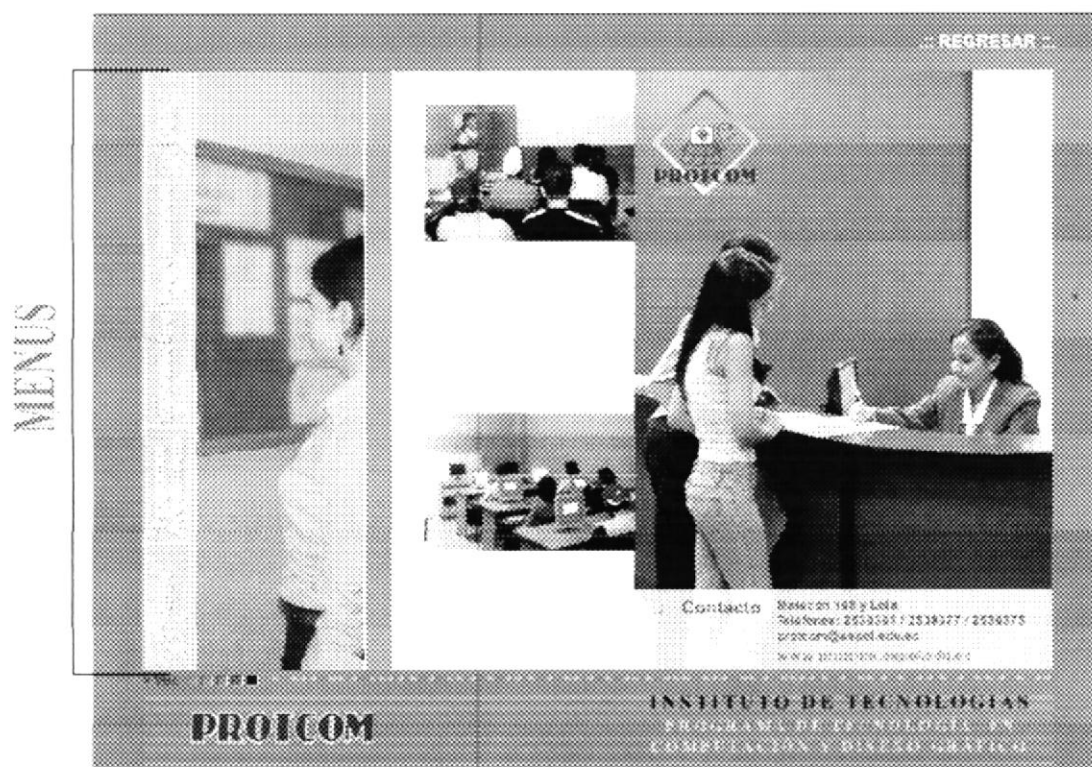


### **CAPÍTULO 3.**

## **CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN**

### 3. CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN

#### 3.1. NAVEGACIÓN DE TODAS LAS PÁGINAS

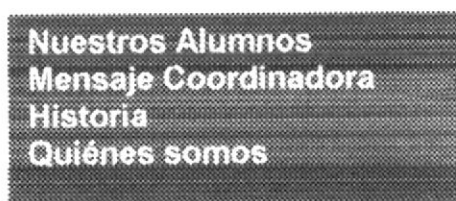
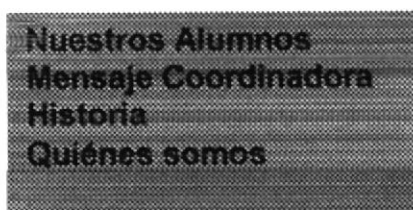


Las opciones que se encuentran dentro de los menús poseen el mismo funcionamiento ya que estos se hallan en cada una de las páginas después de la página principal.

#### 3.2. MENÚ PRINCIPAL

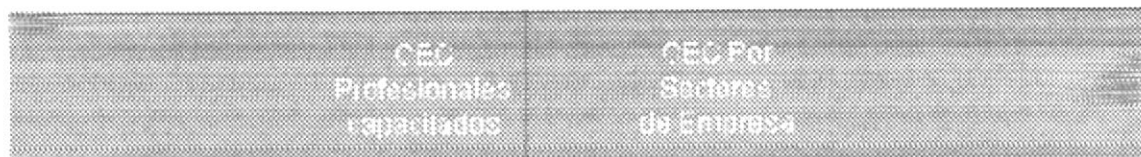


### 3.3. 27 AÑOS



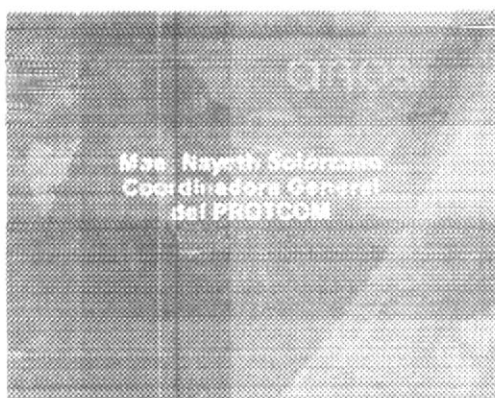
Cada uno de estos botones son accesos a más información e imágenes del mismo.

#### 3.3.1. Nuestros Alumnos



Cada uno de estos botones, mostrarán las estadísticas de cada profesional y sectores.

#### 3.3.2. Mensaje Coordinadora



Cada uno de estos botones son accesos a unos videos con un soporte textual.

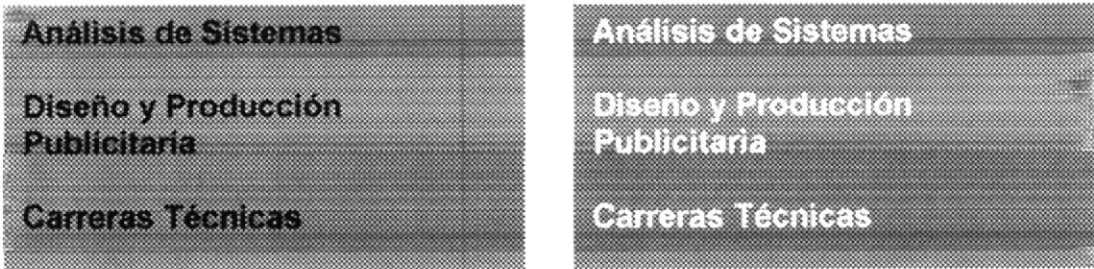
#### 3.3.3. Historia

Muestra toda la información de PROTCOM.

#### 3.3.4. Quiénes somos

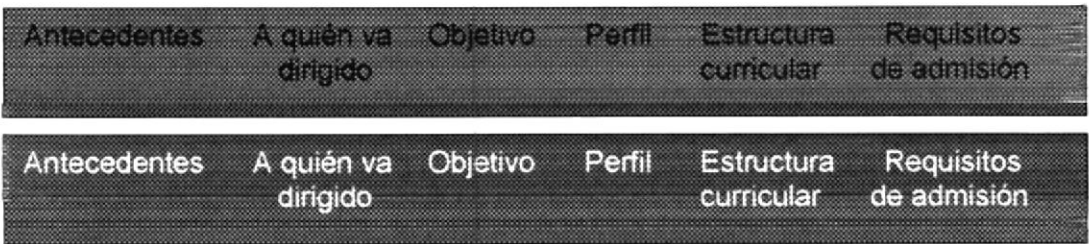
Muestra los objetivos y la misión de PROTCOM.

3.4. PROGRAMAS ACADÉMICOS



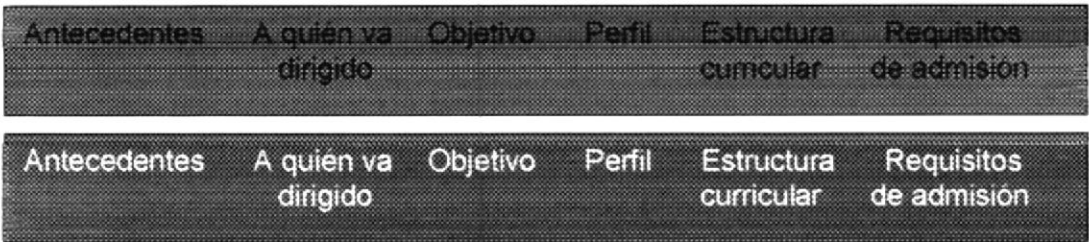
Cada uno de estos botones son accesos a más información e imágenes del mismo.

3.4.1. Análisis de Sistemas



Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

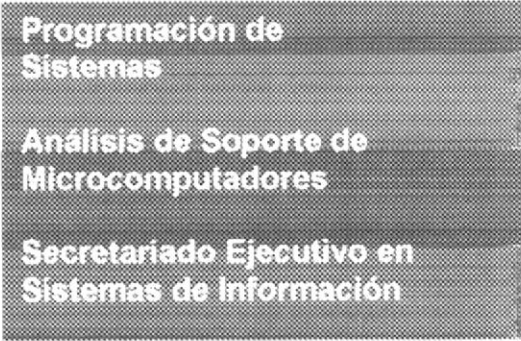
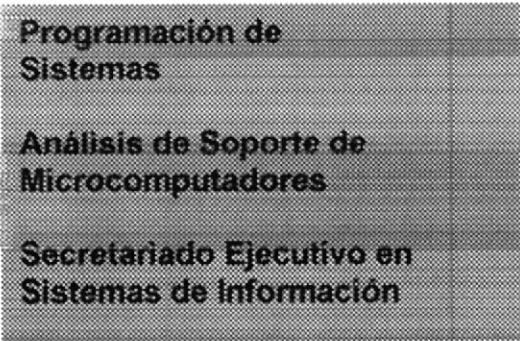
3.4.2. Diseño y Producción Publicitaria



Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.



3.4.3. Carreras Técnicas



Cada uno de estos botones son accesos a más información e imágenes del mismo.

3.4.3.1 Programación de Sistemas

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.4.3.2 Análisis de Soporte de Microcomputadores

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

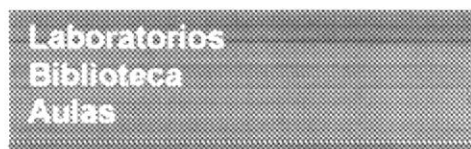
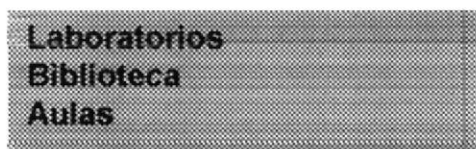
Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.4.3.3 Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

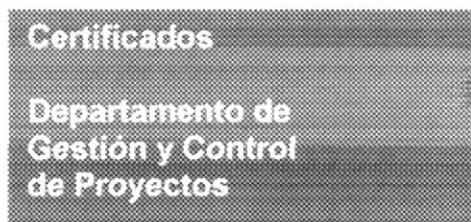
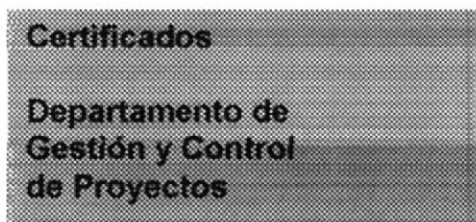
Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

### 3.5. INFRAESTRUCTURA



Cada uno de estos botones nos muestra una secuencia de imágenes tanto laboratorios, biblioteca y aulas con su respectiva información.

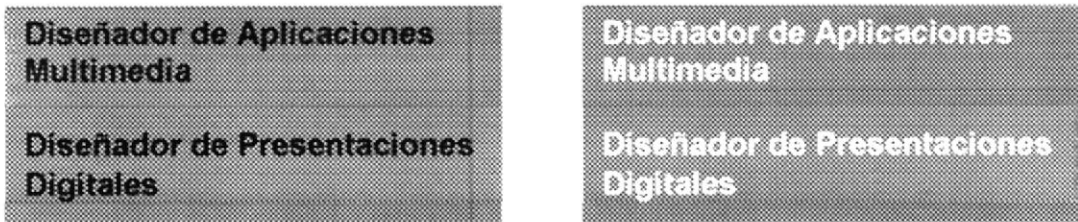
### 3.6. EMPRENDEDORES



Cada uno de estos botones son accesos a submenú donde muestra cada una de los certificados y programas de PROTCOM.

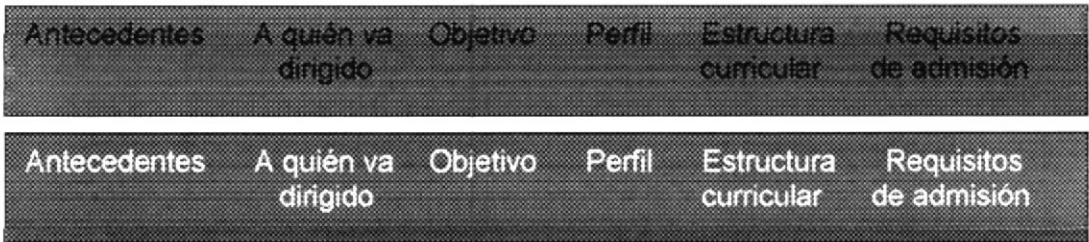
#### 3.6.1 Certificados





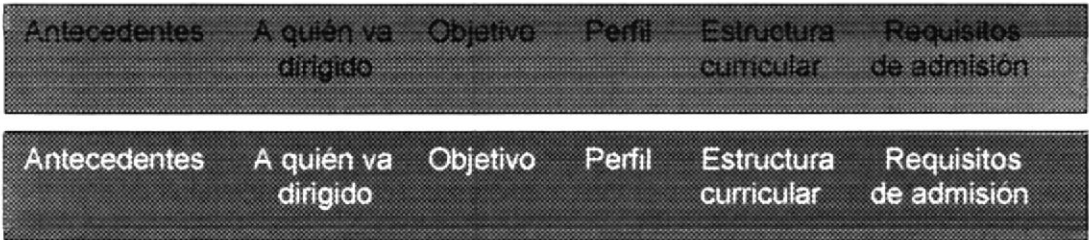
Cada uno de estos botones son accesos a más información e imágenes del mismo.

3.6.1.1. Asistente de Computación Nivel Avanzado



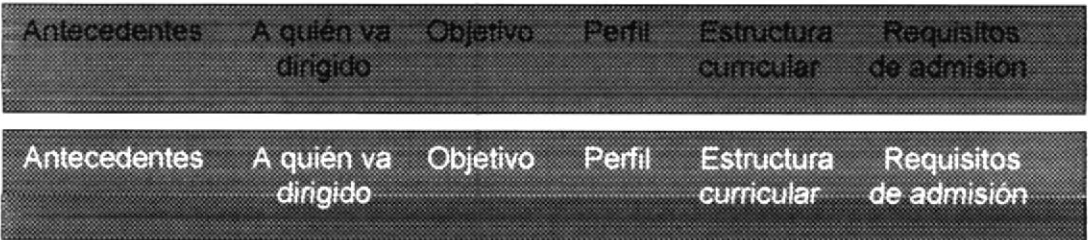
Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.6.1.2. Aplicaciones en el Web (Básico)



Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.6.1.3. Operador de Microcomputadores



Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la



estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.6.1.4. Programador de Microcomputadores

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.6.1.5. Diseño de Páginas Web Avanzado

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

3.6.1.6. Operador de Software de Diseño Gráfico

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

### 3.6.1.7. Diseñador de Aplicaciones Multimedia

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

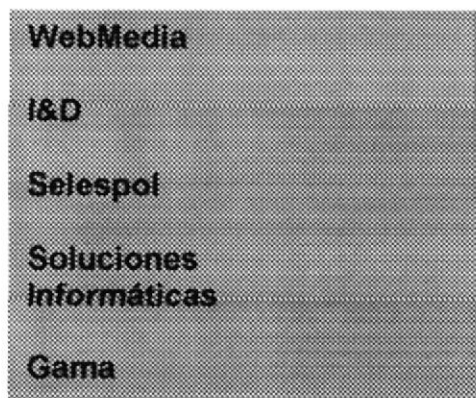
Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

### 3.6.1.8. Diseñador de Presentaciones Digitales

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión

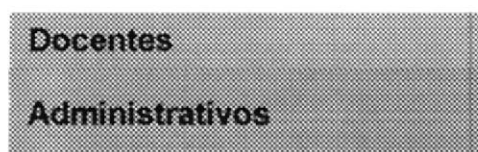
Cada botón tiene acceso a una pantalla que nos muestra a que personas van dirigidas, el objetivo que ellos quieren lograr, el perfil el título que van a obtener, la estructura curricular el tiempo que dura dicha carrera y los requisitos que necesita para poder ingresar a la Universidad.

### 3.6.2. Departamento de Gestión y Control de Proyectos



Cada uno de estos botones son accesos a más información e imágenes del mismo.

### 3.7. STAFF



Cada uno de estos botones nos muestra una imagen de docentes y la otra de administrativos con sus respectivas informaciones.



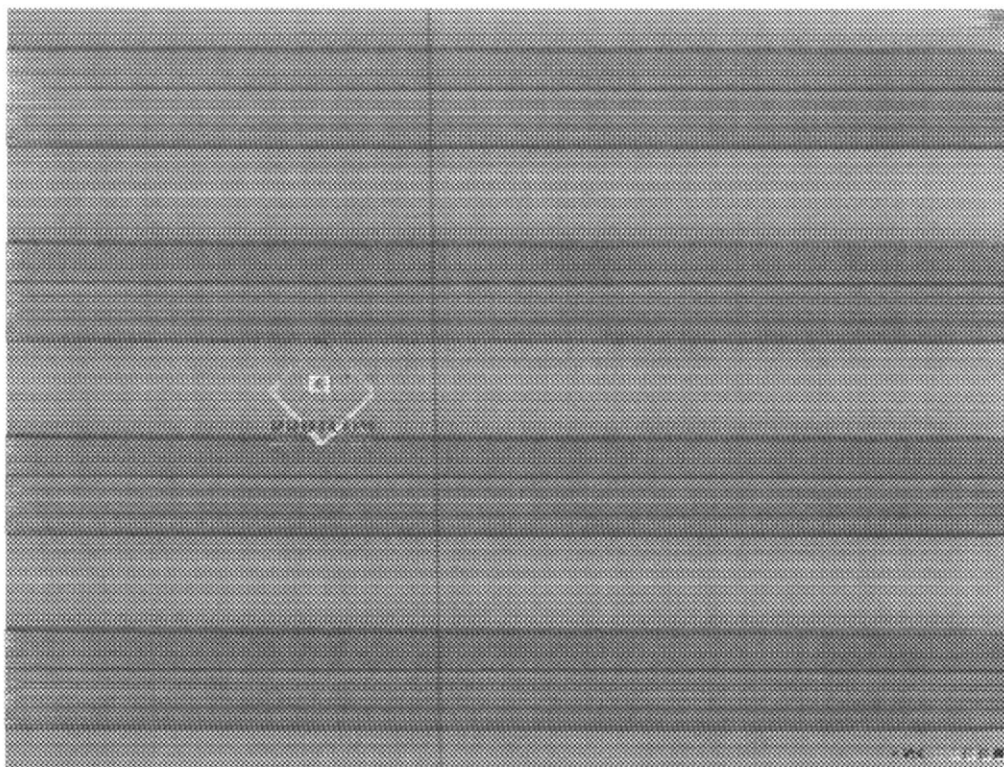


## **CAPÍTULO 4.**

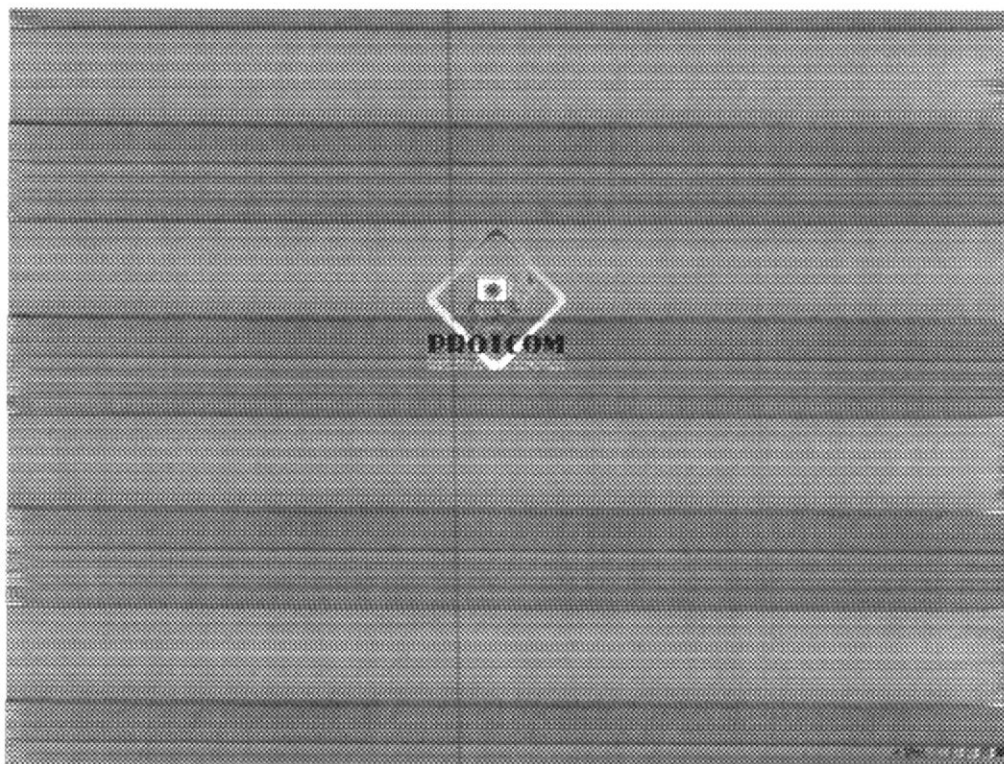
### **SECUENCIAS DE LAS PANTALLAS DEL CD**

## **4. SECUENCIAS DE LAS PANTALLAS DEL CD**

### **4.1. PANTALLA LOGO**



#### **4.1.1. LOGO – SECUENCIA**

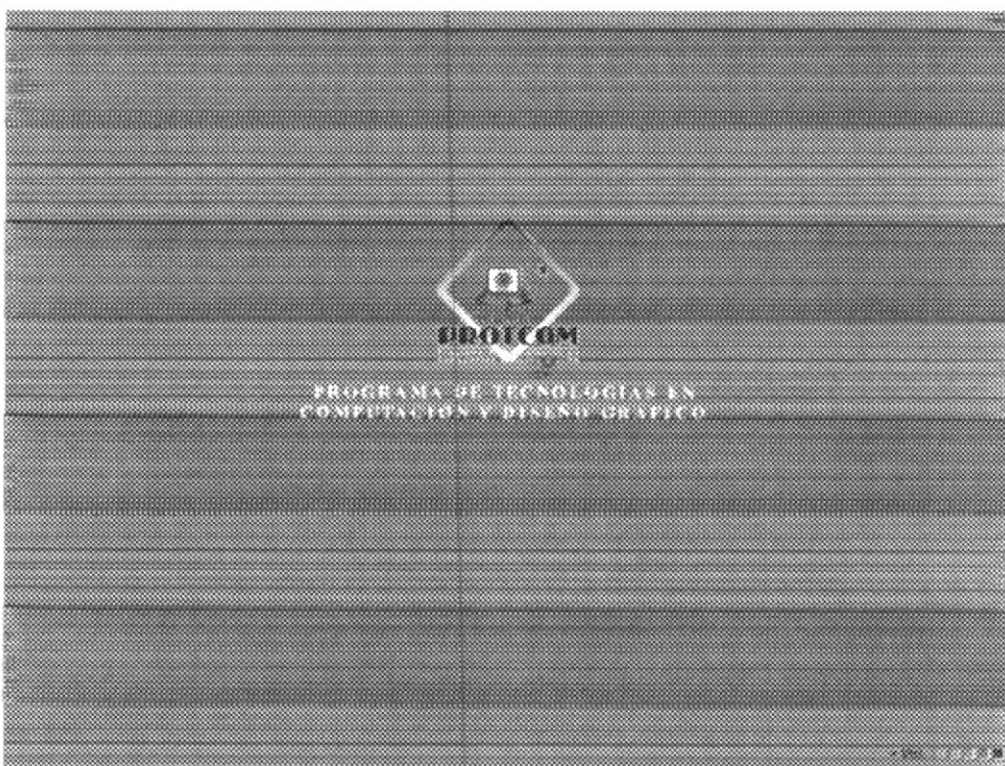




## 4.1.2. LOGO – SECUENCIA



## 4.1.3. LOGO – SECUENCIA



## **4.2. PANTALLA HOME**



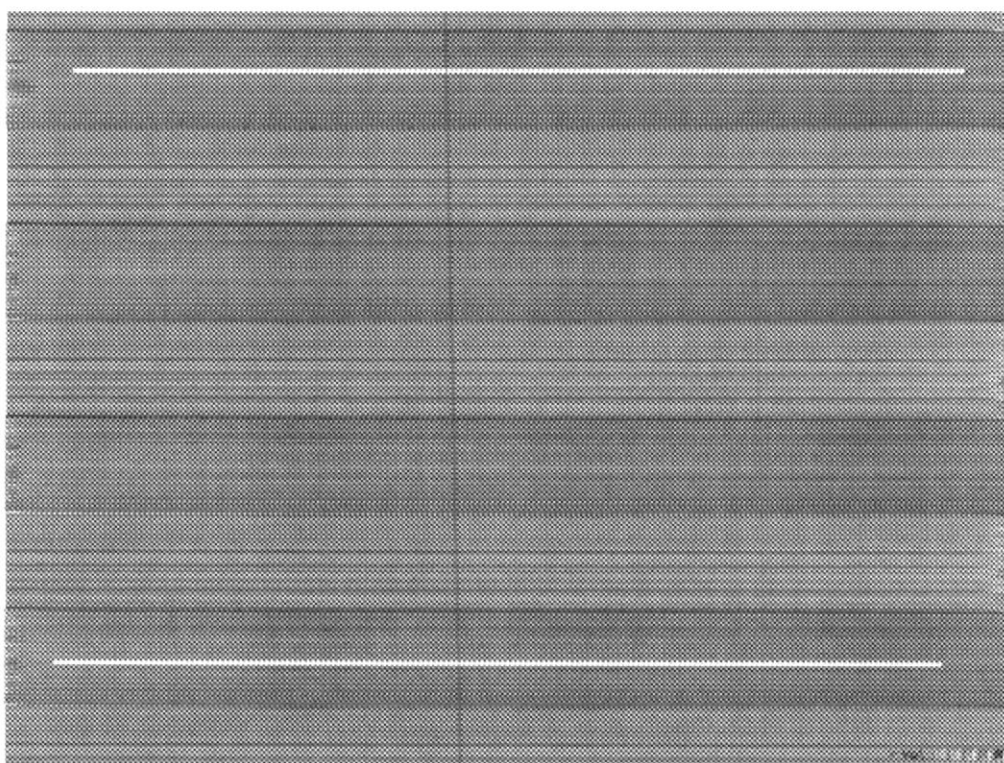
### **4.2.1. HOME – SECUENCIA**



## **4.2.2. HOME – SECUENCIA**

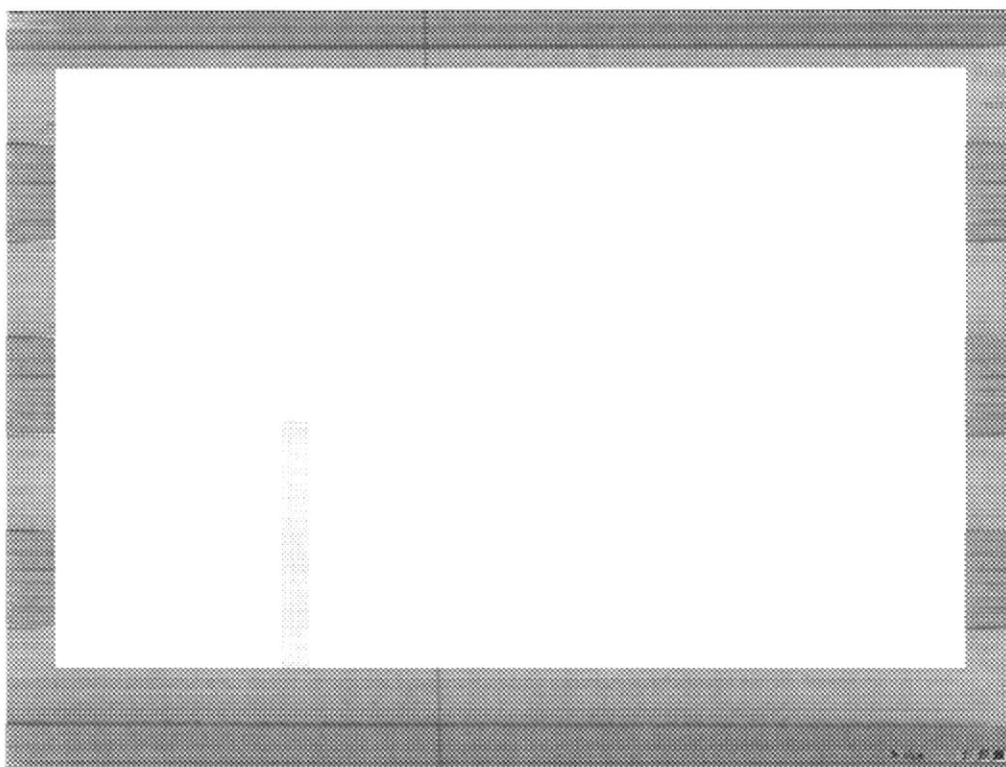


## **4.2.3. HOME – SECUENCIA**

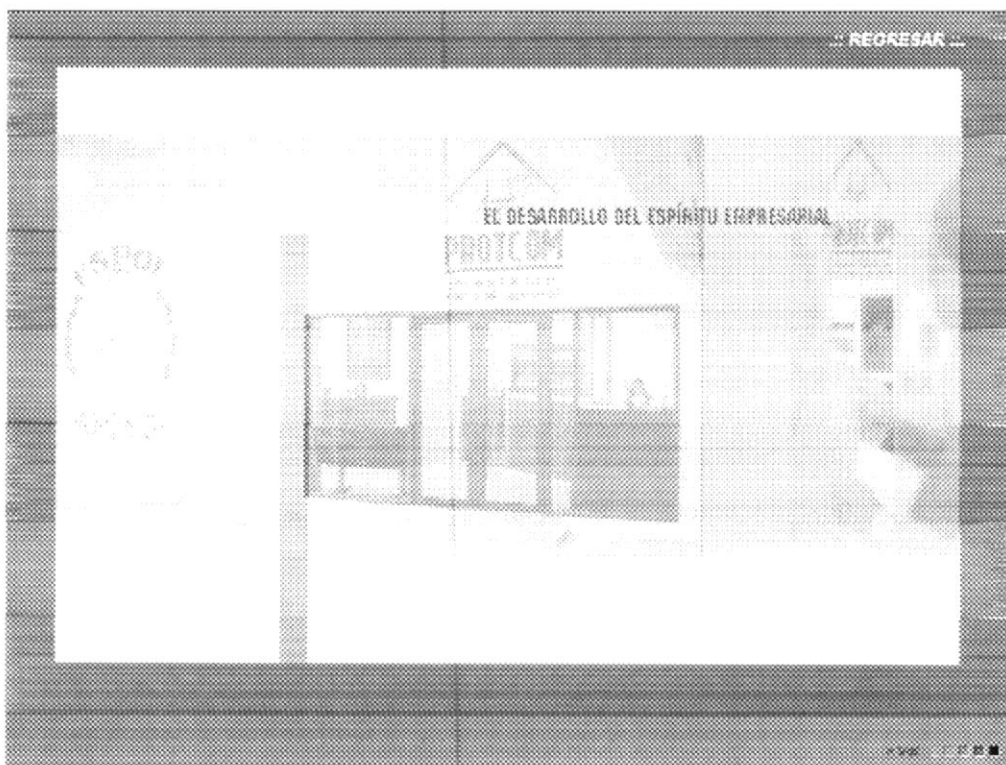




#### 4.2.4. HOME – SECUENCIA



#### 4.2.5. HOME – SECUENCIA



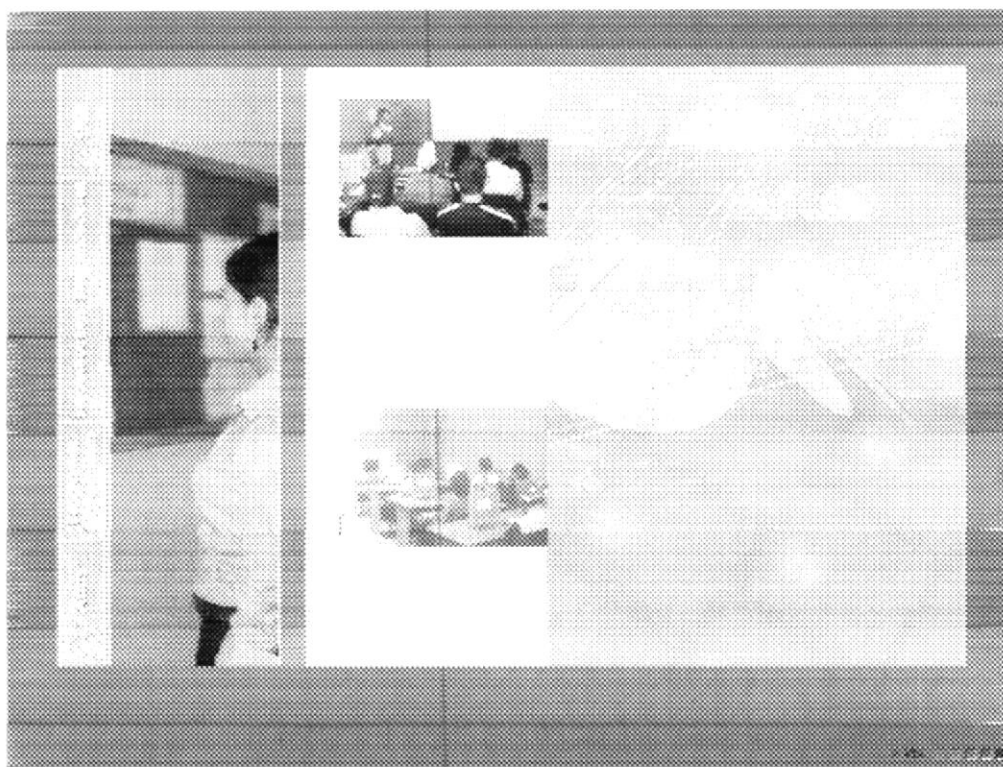
## 4.2.6. HOME – SECUENCIA



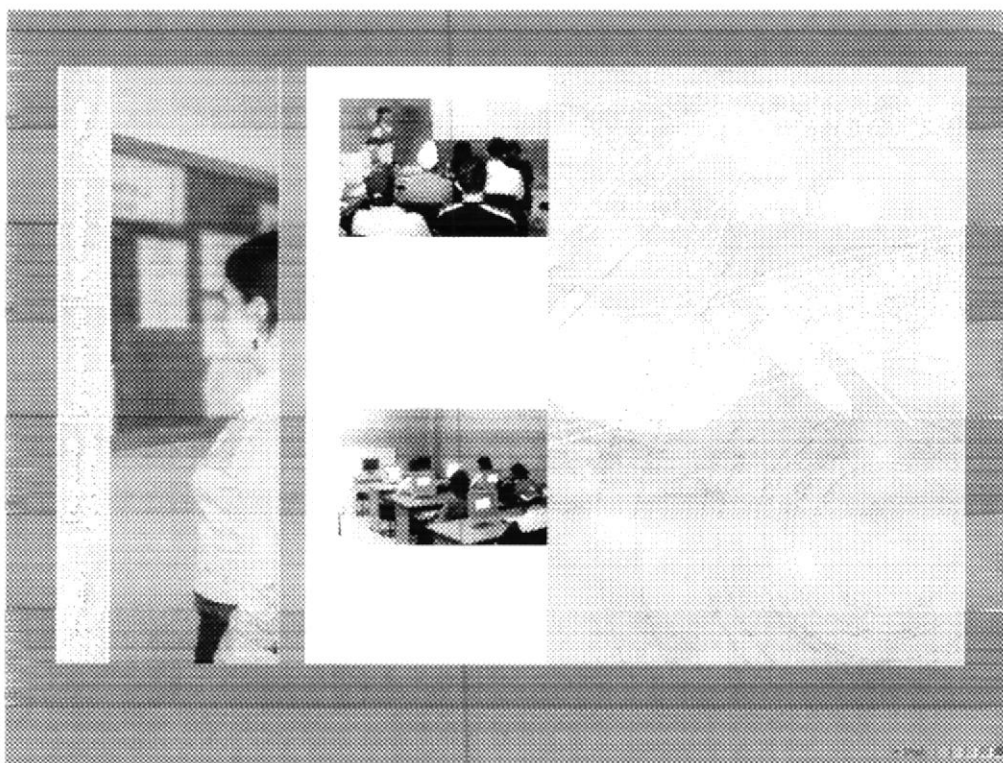
## 4.2.7. HOME – SECUENCIA



### 4.3. PANTALLA PRINCIPAL

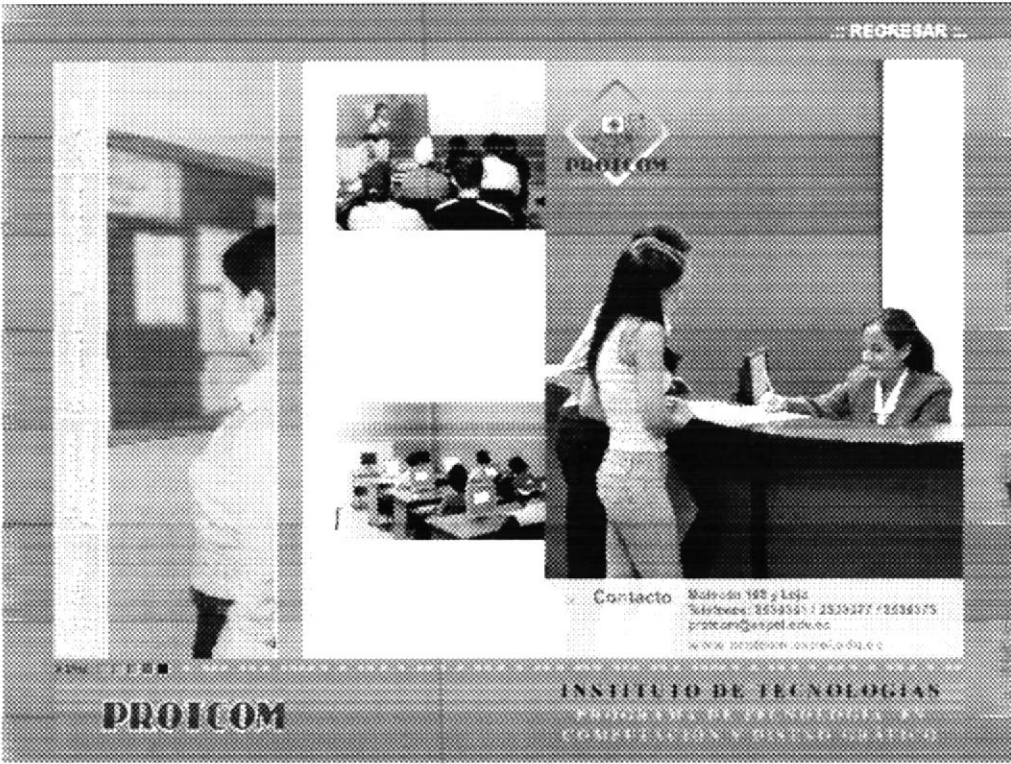


#### 4.3.1. PRINCIPAL – SECUENCIA

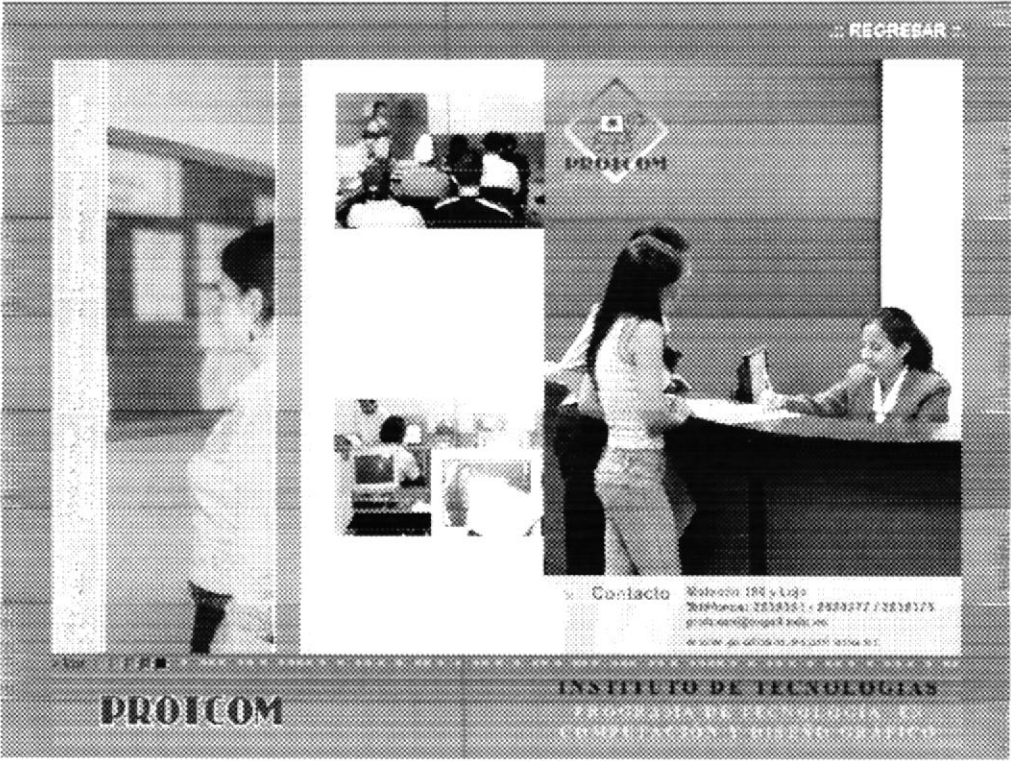


BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

4.3.2. PRINCIPAL – SECUENCIA

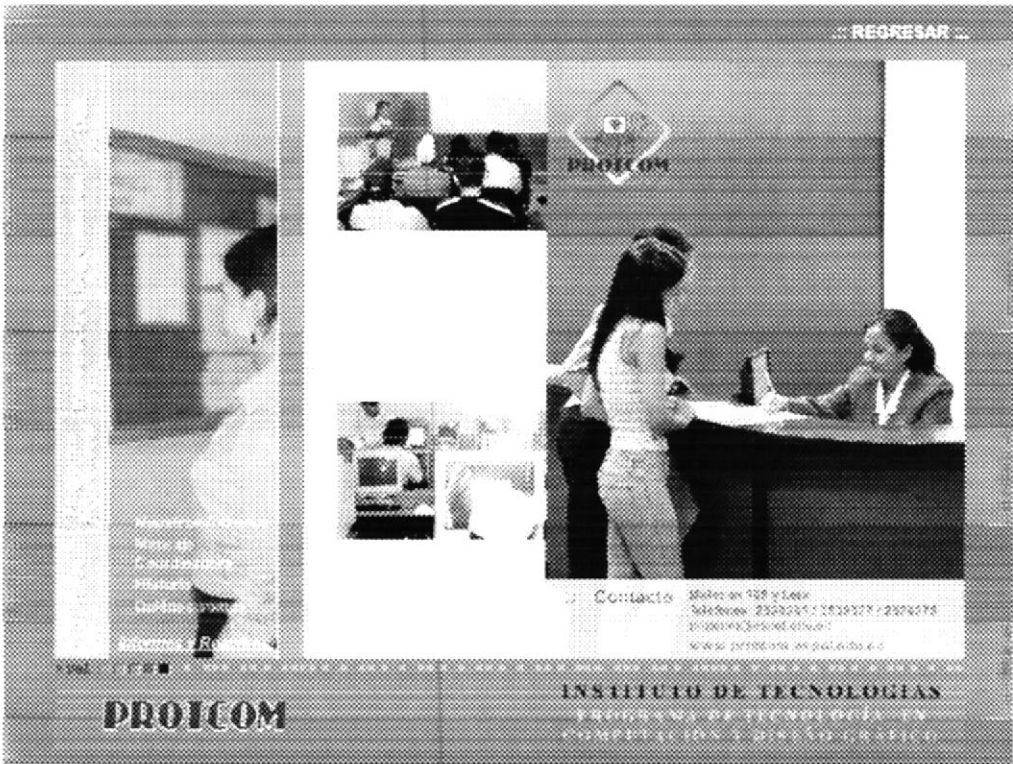


4.3.3. PRINCIPAL – SECUENCIA



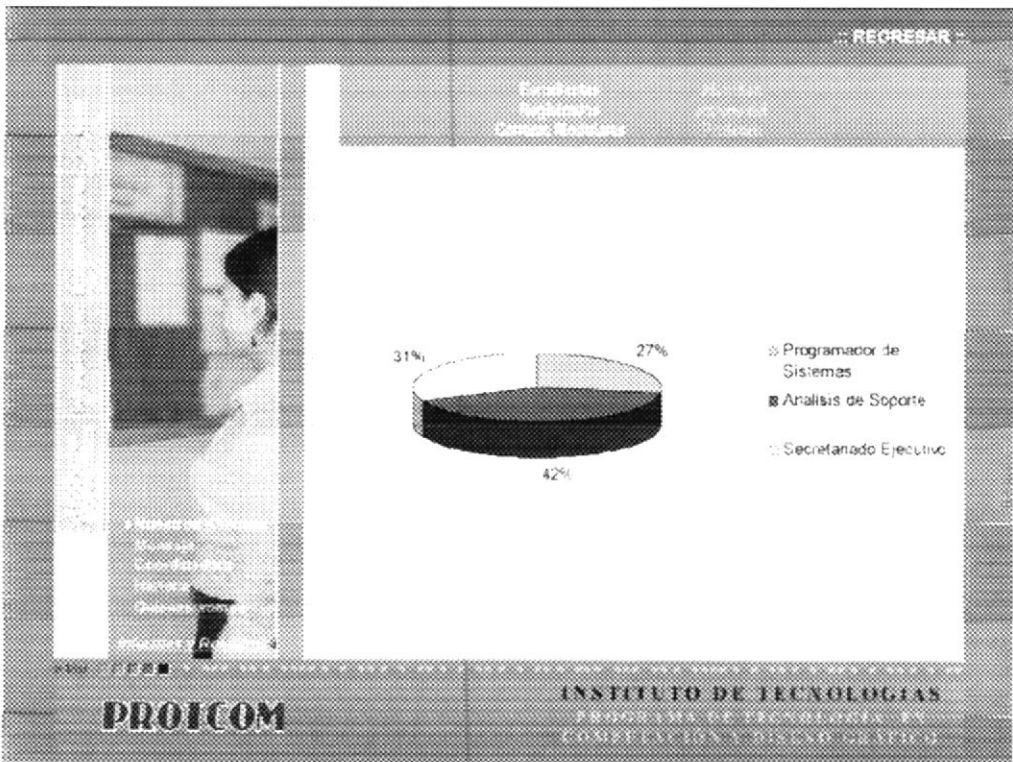


4.4. PANTALLA 27 AÑOS

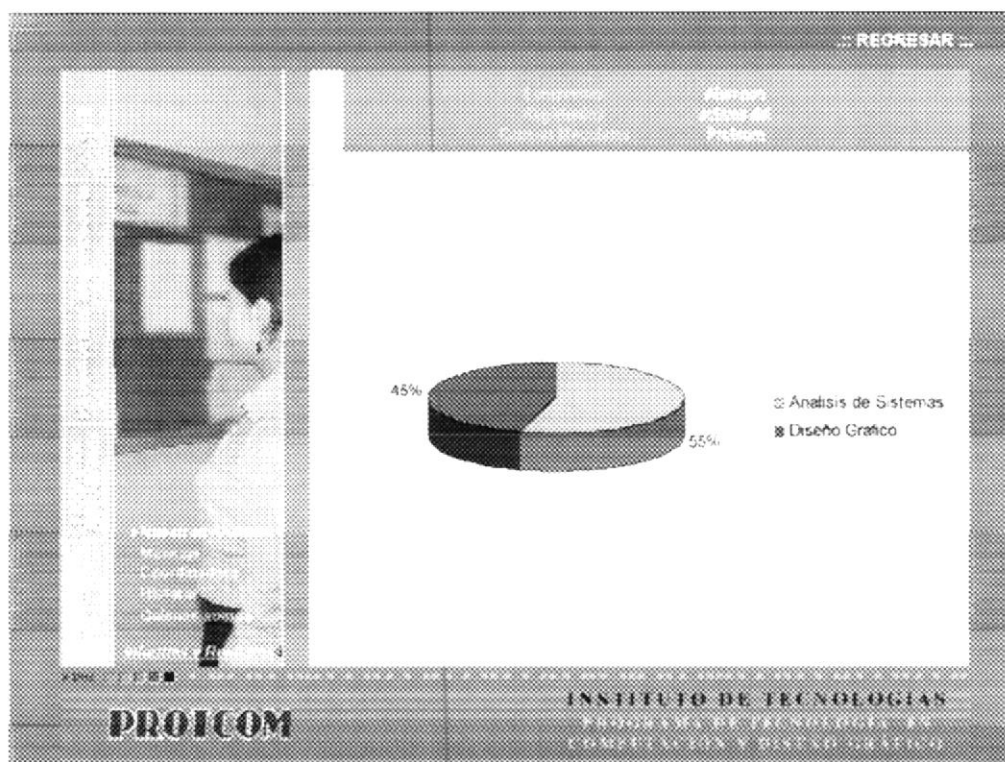


4.4.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN NUESTROS ALUMNOS

4.4.1.1. NUESTROS ALUMNOS – OPCIÓN 1



#### 4.4.1.2. NUESTROS ALUMNOS - OPCIÓN 2



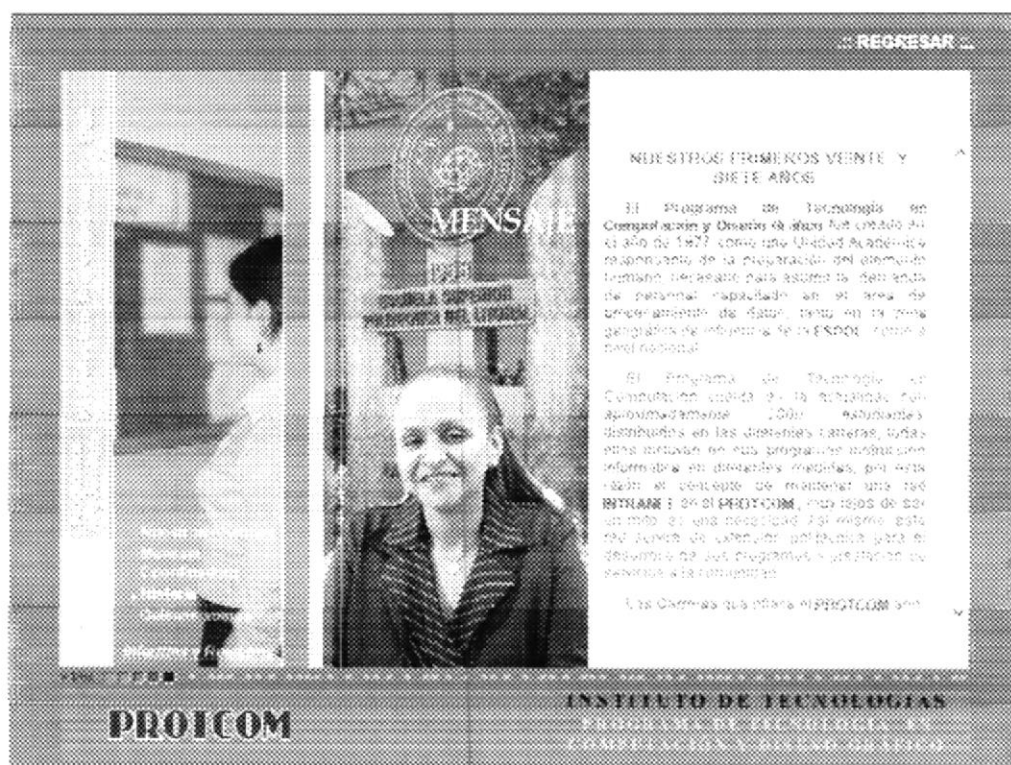
#### 4.4.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN MENSAJE COORDINADORA



#### 4.4.2. MENSAJE COORDINADORA - VIDEO

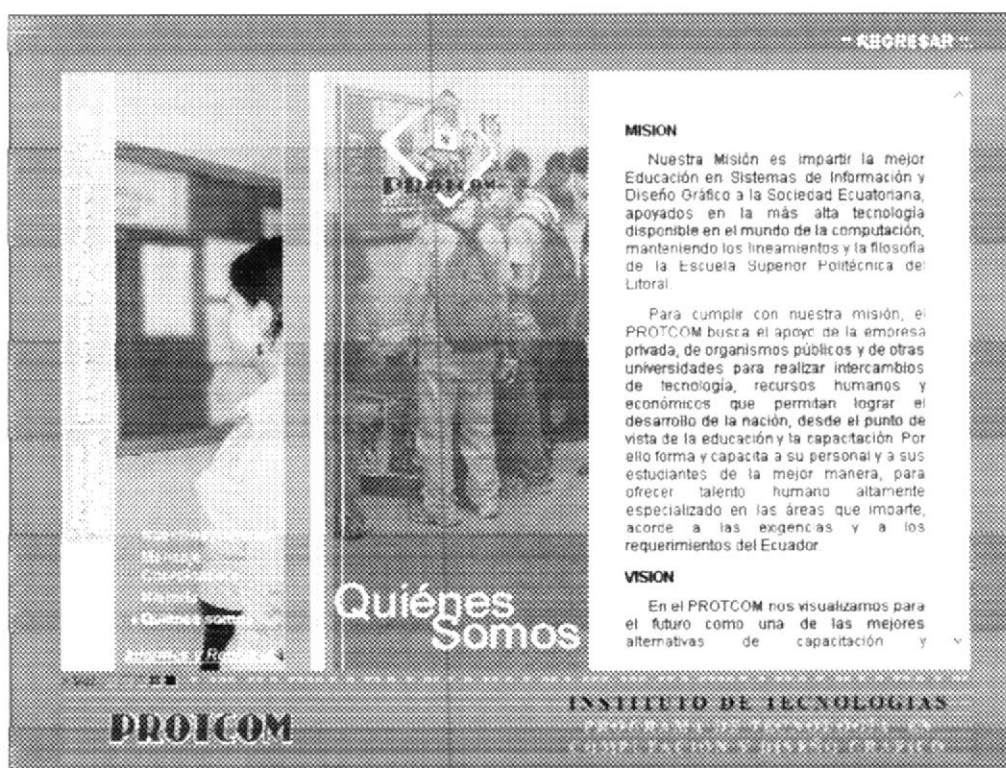


#### 4.4.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN HISTORIA

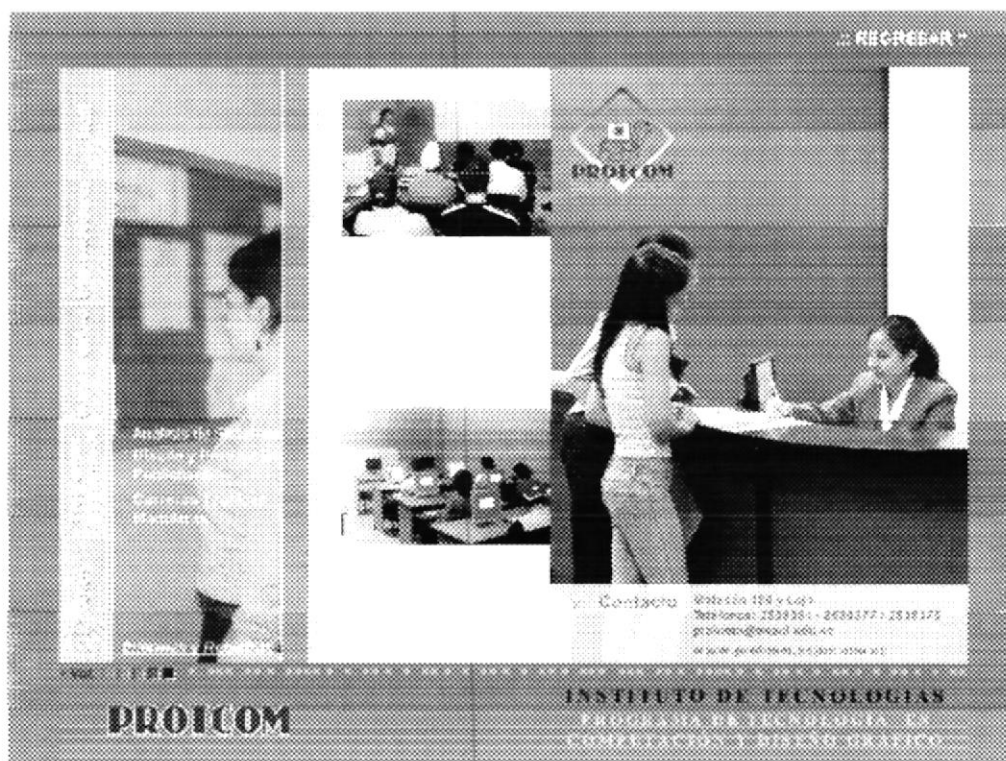




#### 4.4.4. ESCOGEMOS LA OPCIÓN QUIENES SOMOS



#### 4.5. PANTALLA PROGRAMAS ACADÉMICOS





### 4.5.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN ANÁLISIS DE SISTEMAS



#### 4.5.1.1. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 1



4.5.1.1.1. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 1 - SECUENCIA



4.5.1.1.2. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 1 – SECUENCIA



## 4.5.1.1.3. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 1 - SECUENCIA



## 4.5.1.1.4. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 1 – SECUENCIA

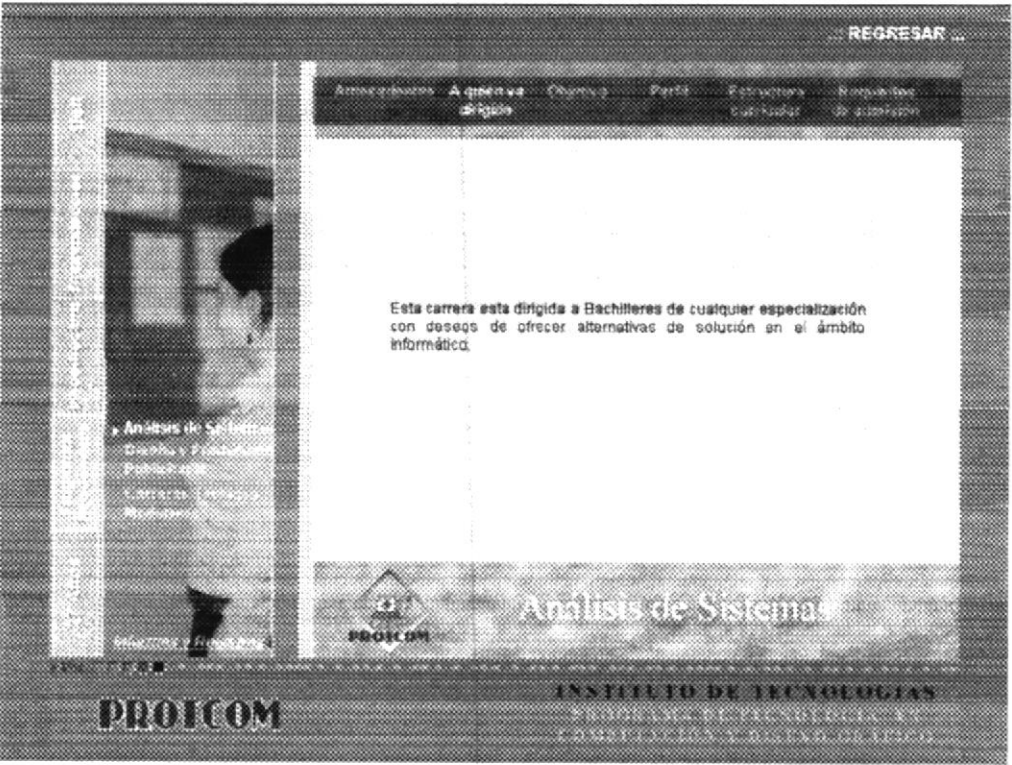




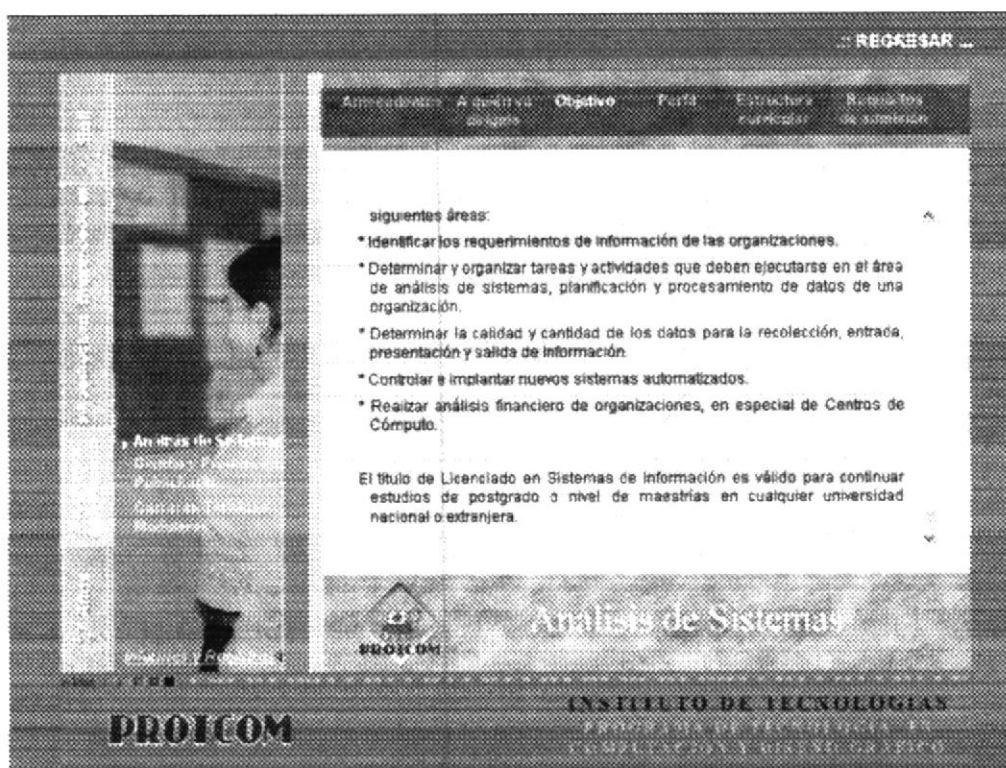
4.5.1.1.4. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 1 – SECUENCIA



4.5.1.2. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 2



## 4.5.1.3. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 3



## 4.5.1.4. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 4



#### 4.5.1.5. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 5

**PROTICOM**

**ANÁLISIS DE SISTEMAS**

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**

**REQUISITOS DE ADMISIÓN**

**Contenido Académico.**

La carrera en Informática consta en su totalidad de 8 semestres, seis en el nivel de Análisis y dos en el nivel de Licenciatura.

El nivel de Análisis de sistemas está compuesto por 29 materias, adicionalmente el estudiante deberá aprobar 4 módulos de Inglés; la carrera tiene la duración de 3 años. Opcionalmente el estudiante podrá cumplir con el proceso de graduación a fin de obtener el título de Analista de Sistemas.

El nivel de Licenciatura en sistemas de información está compuesto por 12 materias, 2 módulos de Inglés y un proyecto de graduación.

#### 4.5.1.6. ANÁLISIS DE SISTEMAS – OPCIÓN 6

**PROTICOM**

**ANÁLISIS DE SISTEMAS**

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**

**REQUISITOS DE ADMISIÓN**

**Requisitos de Admisión.**

- \* ser Bachiller.
- \* Rendir un examen de ingreso en Matemáticas o realizar el curso prepolitécnico de 120 horas.

**Documentación a presentar.**

- \* Fotocopia de cédula de identidad o pasaporte.
- \* Acta de grado original o copia del título de bachiller debidamente refrendado.
- \* 2 fotos tamaño carnet.
- \* Solicitud de admisión.

**Horarios.**

Las actividades académicas se desarrollan en horarios flexibles distribuidos entre las 07h00 a las 22h00 de Lunes a Viernes y de 08h00 a 18h00 los días sábados.



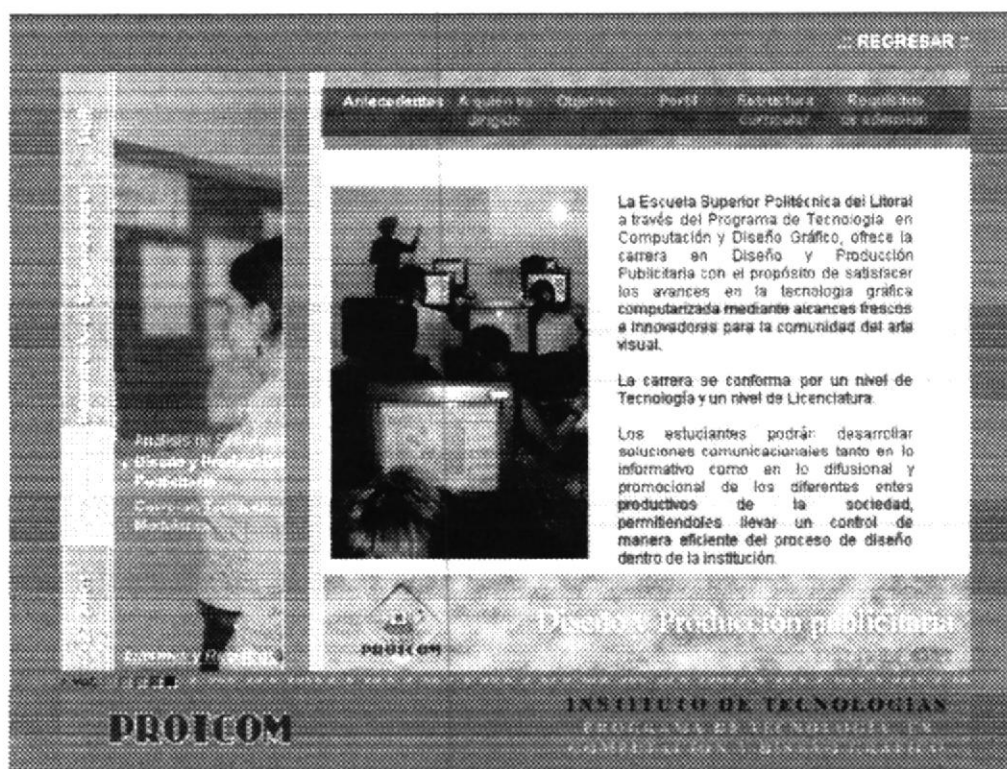
## 4.5.2. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA



### 4.5.2.1. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 1



#### 4.5.2.1.1. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 1 – SECUENCIA

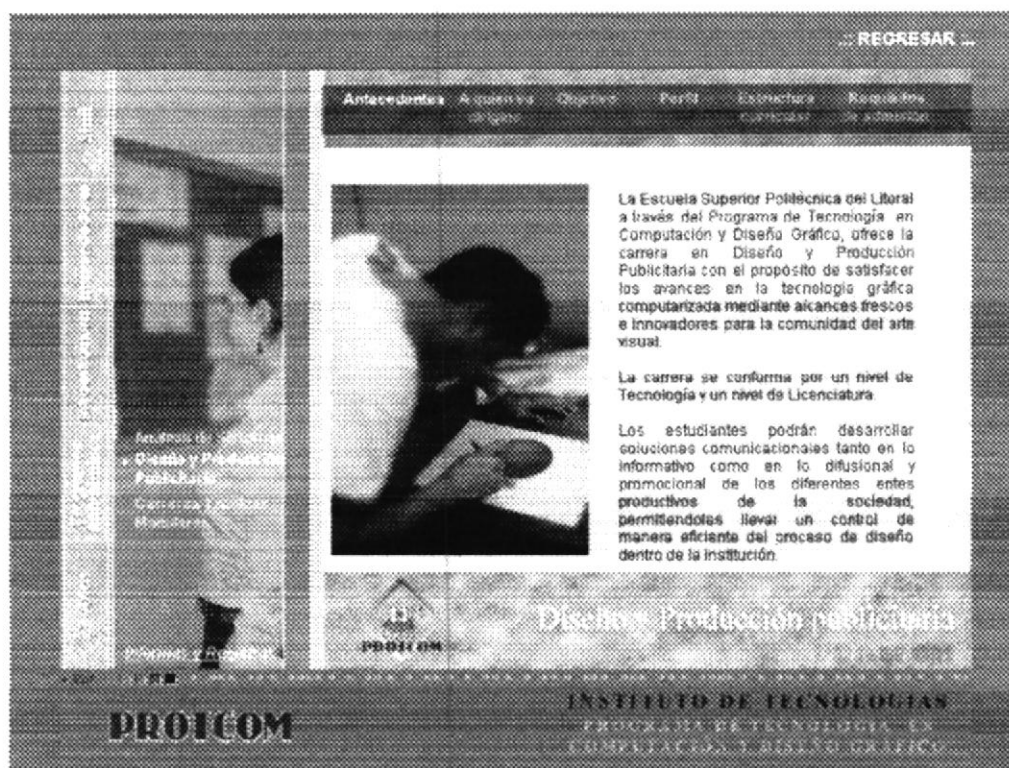


#### 4.5.2.1.2. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 1 – SECUENCIA





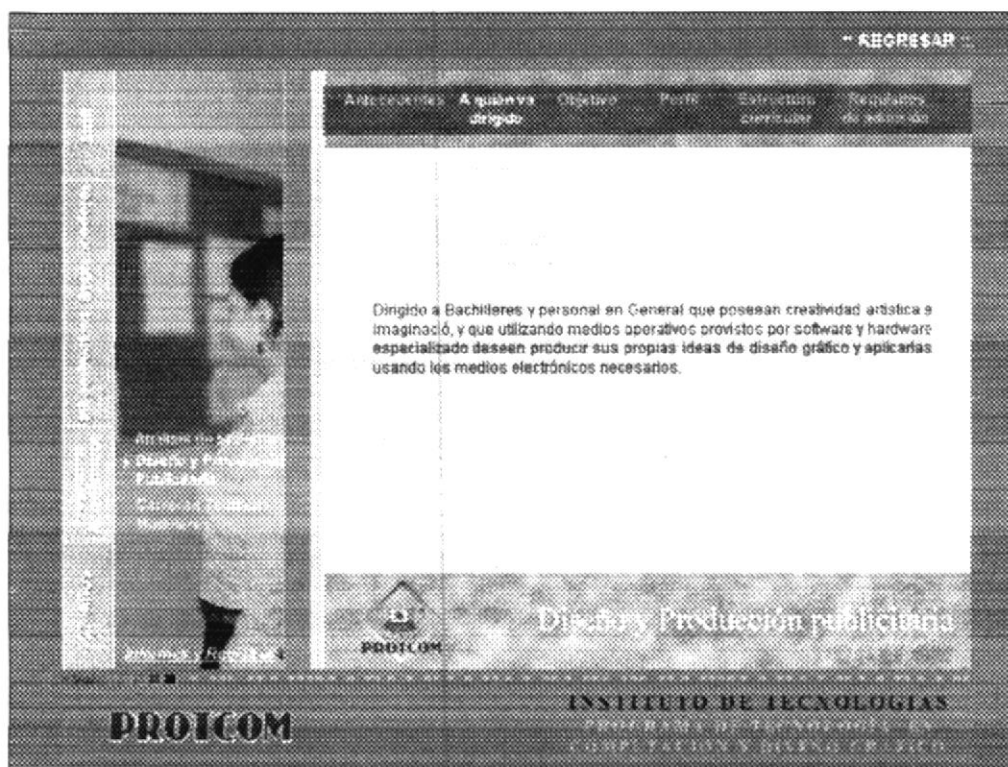
#### 4.5.2.1.3. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 1 – SECUENCIA



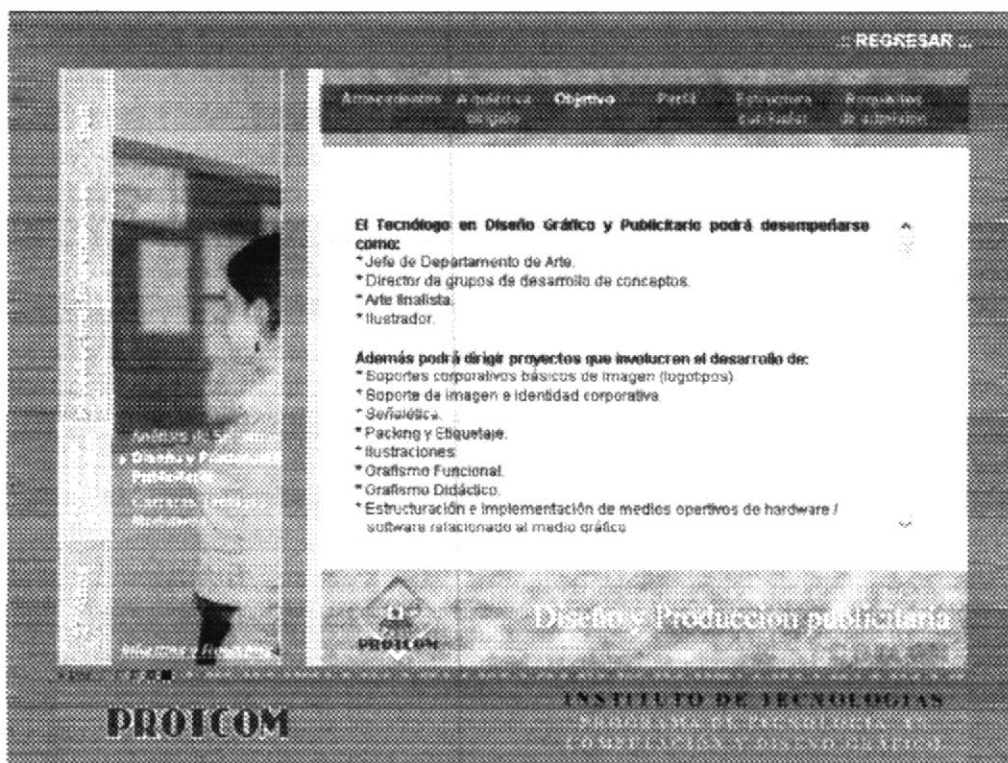
#### 4.5.2.1.4. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 1 – SECUENCIA



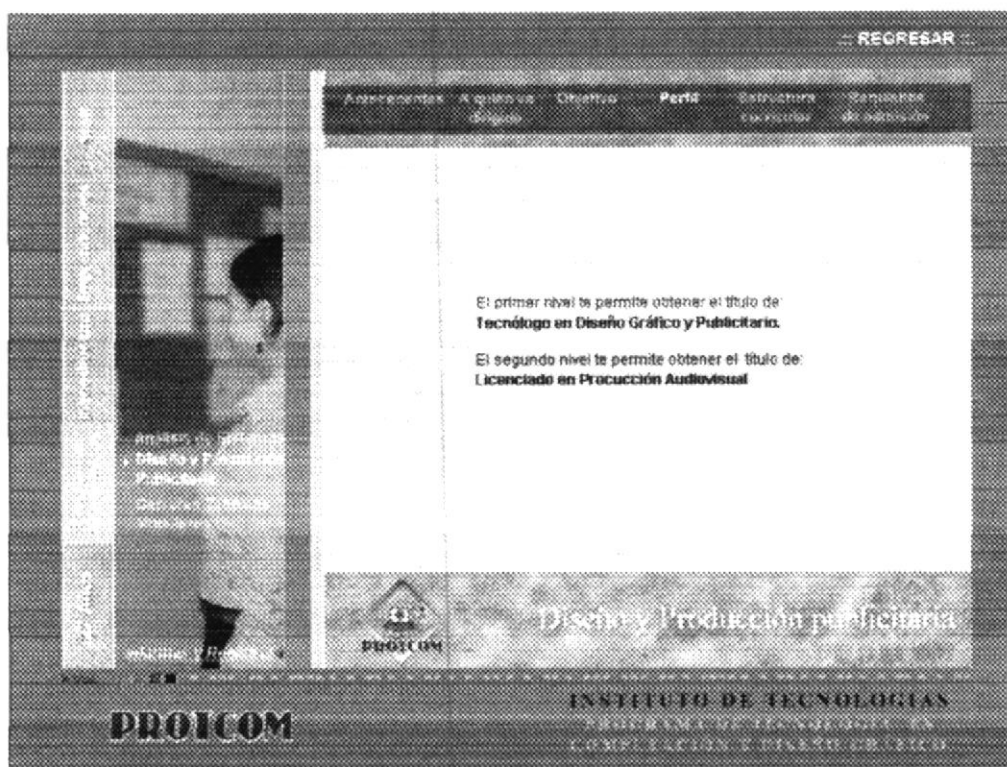
## 4.5.2.2. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 2



## 4.5.2.3. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 3



## 4.5.2.4. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 4

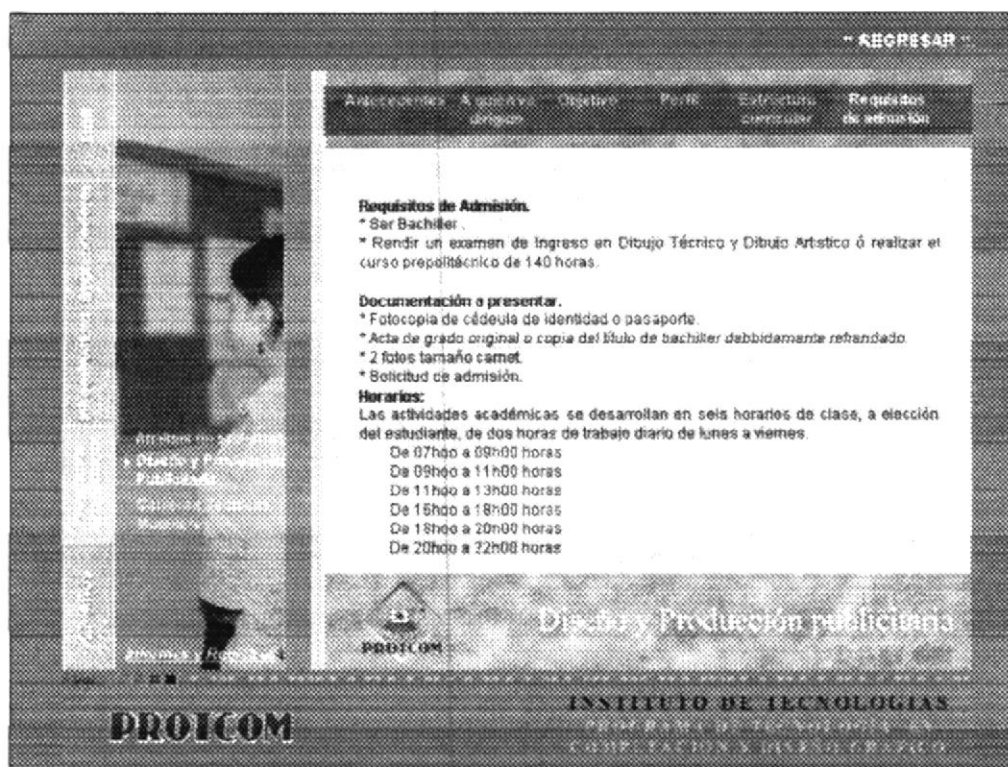


## 4.5.2.5. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 5

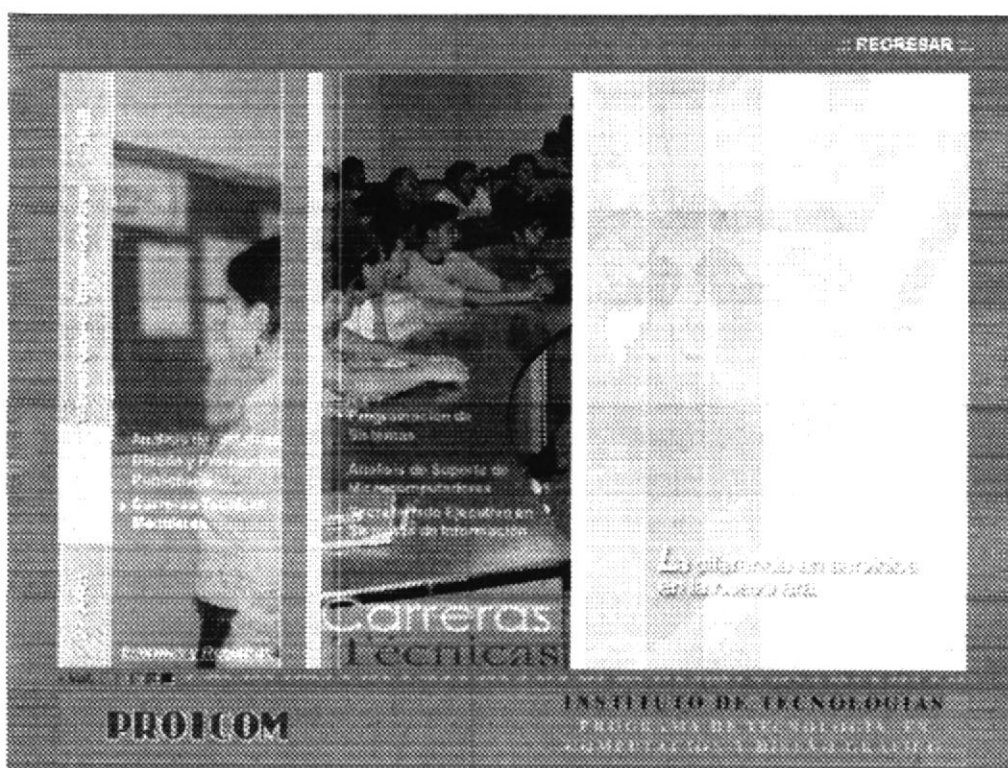




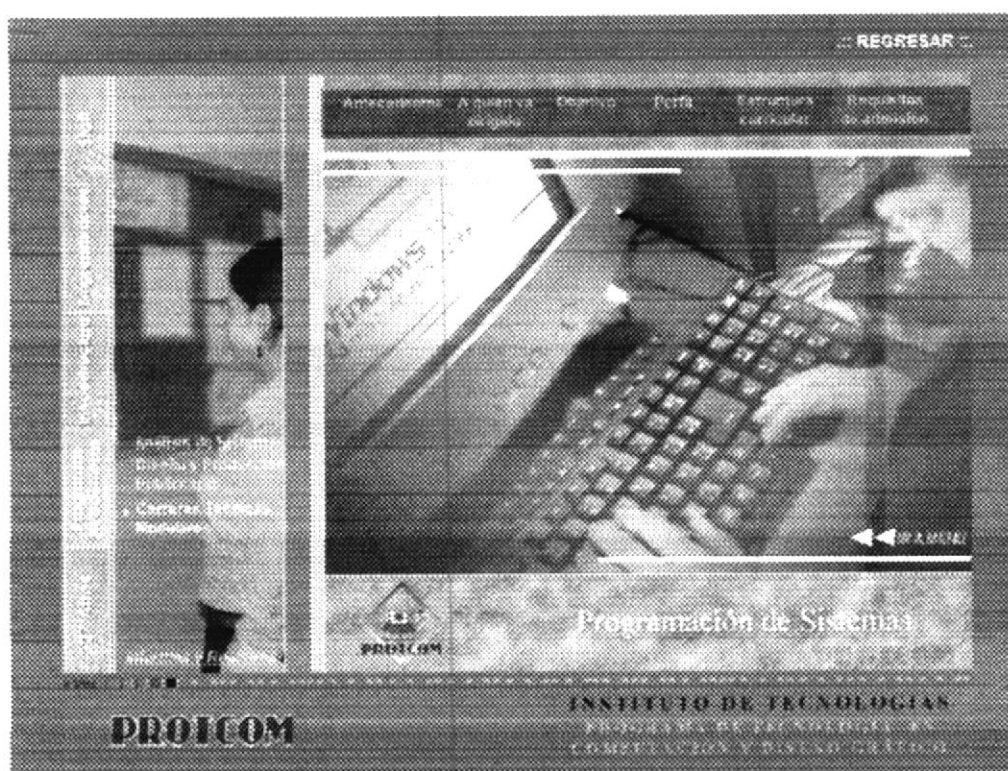
#### 4.5.2.6. DISEÑO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA – OPCIÓN 6



#### 4.5.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN CARRERAS TÉCNICAS MODULARES



### 4.5.3.1. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS



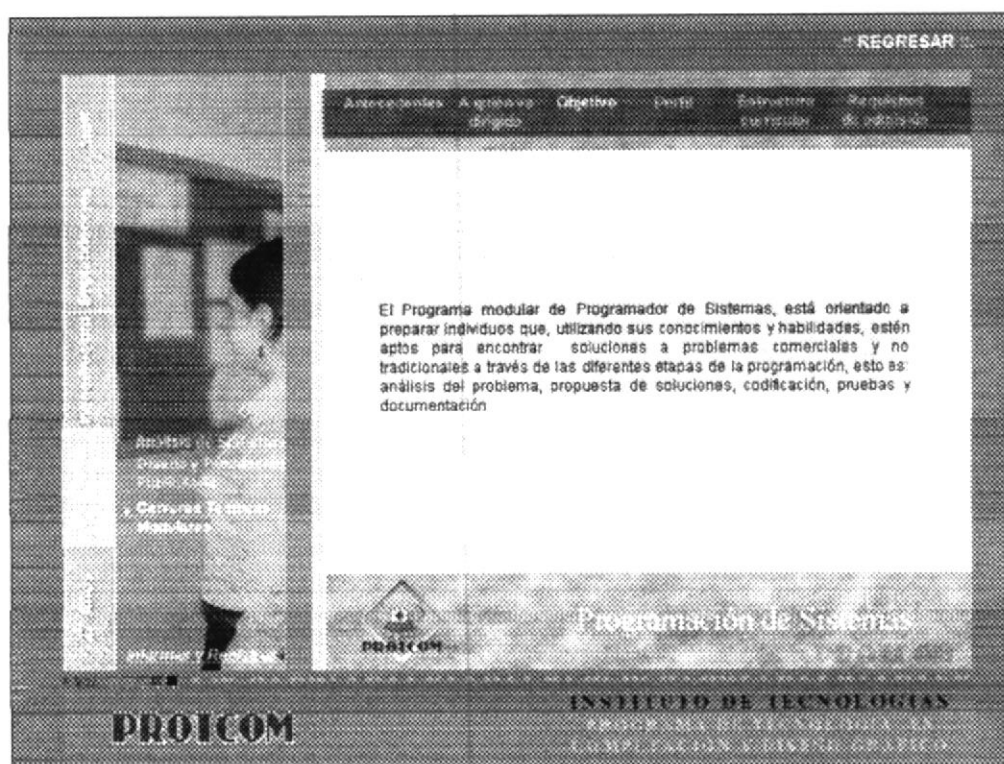
#### 4.5.3.1.1. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS – OPCIÓN 1



### 4.5.3.1.2. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS – OPCIÓN 2



### 4.5.3.1.3. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS – OPCIÓN 3





## 4.5.3.1.4. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS – OPCIÓN 4



**REGRESAR**

Acceso a: A qué va de esto, Quiénes, Perfil, Estructura curricular, Requisitos de admisión

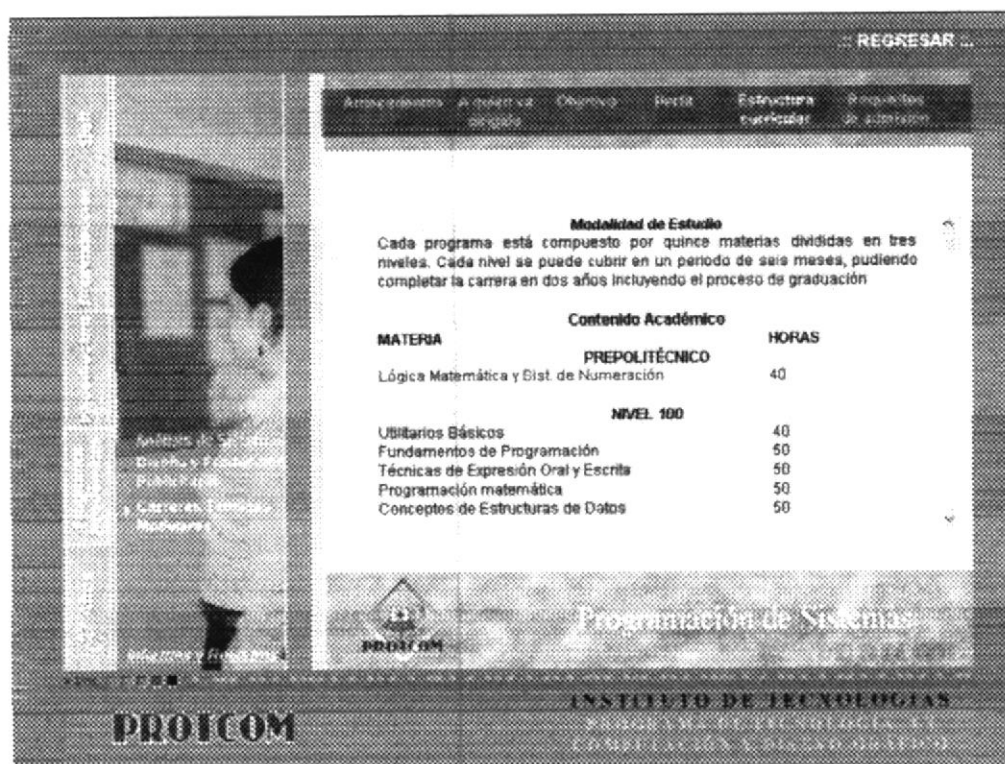
**Perfil Ocupacional**  
 Programador en Automatización de Oficinas.  
 Programador de Aplicaciones.  
 Programador de Sistemas.  
 Supervisor de Programación.  
 Líder de Grupos de Programación.  
 Programador

**Perfil Profesional**  
 Manejar los principales software de computación, preparar documentos y transcribirlos al computador.  
 Operar efectivamente una variedad de paquetes de programas tales como procesadores de palabras, hojas de cálculo, bases de datos y graficadores.

**Programación de Sistemas**  
 INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
 CENTRO DE INFORMACIÓN CAMPUS LAS PEÑAS  
 COMPLETACIÓN Y DESARROLLO

**PROTICOM**

## 4.5.3.1.5. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS – OPCIÓN 5



**REGRESAR**

Acceso a: A qué va de esto, Quiénes, Perfil, Estructura curricular, Requisitos de admisión

**Modalidad de Estudio**  
 Cada programa está compuesto por quince materias divididas en tres niveles. Cada nivel se puede cubrir en un periodo de seis meses, pudiendo completar la carrera en dos años incluyendo el proceso de graduación.

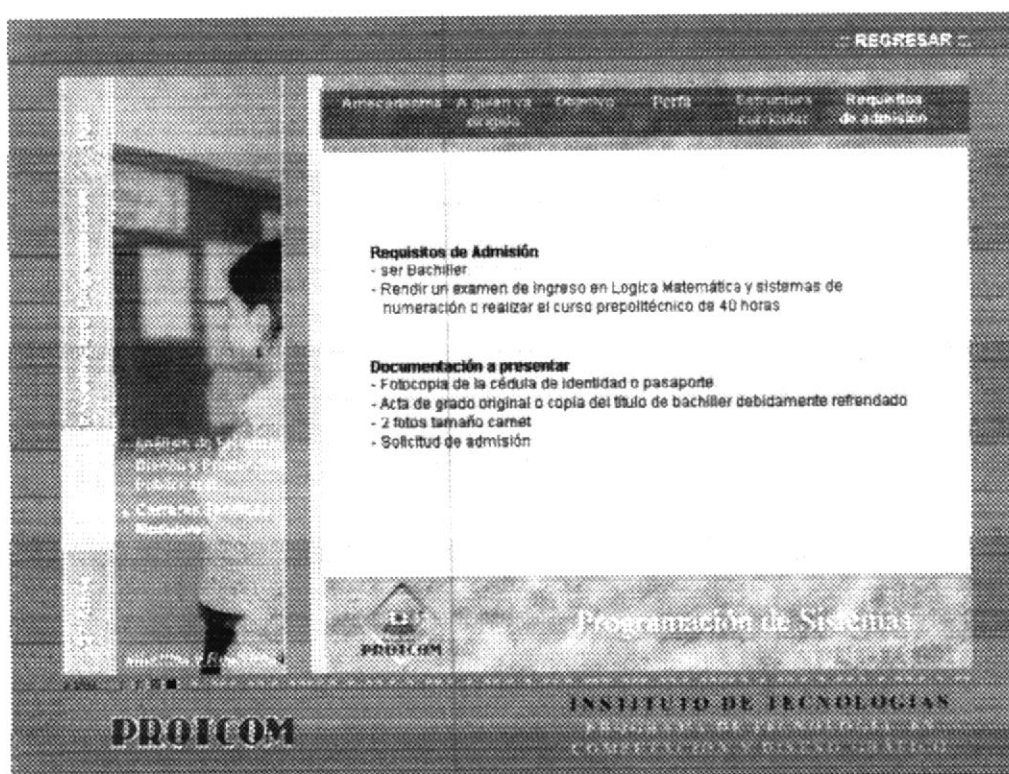
**Contenido Académico**

MATERIA	PREPOLITÉCNICO	HORAS
Lógica Matemática y Sist. de Numeración		40
	<b>NIVEL 100</b>	
Utilitarios Básicos		40
Fundamentos de Programación		50
Técnicas de Expresión Oral y Escrita		50
Programación matemática		50
Conceptos de Estructuras de Datos		50

**Programación de Sistemas**  
 INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
 CENTRO DE INFORMACIÓN CAMPUS LAS PEÑAS  
 COMPLETACIÓN Y DESARROLLO

**PROTICOM**

## 4.5.3.1.6. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS – OPCIÓN 6



**BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS**

## 4.5.3.2. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES

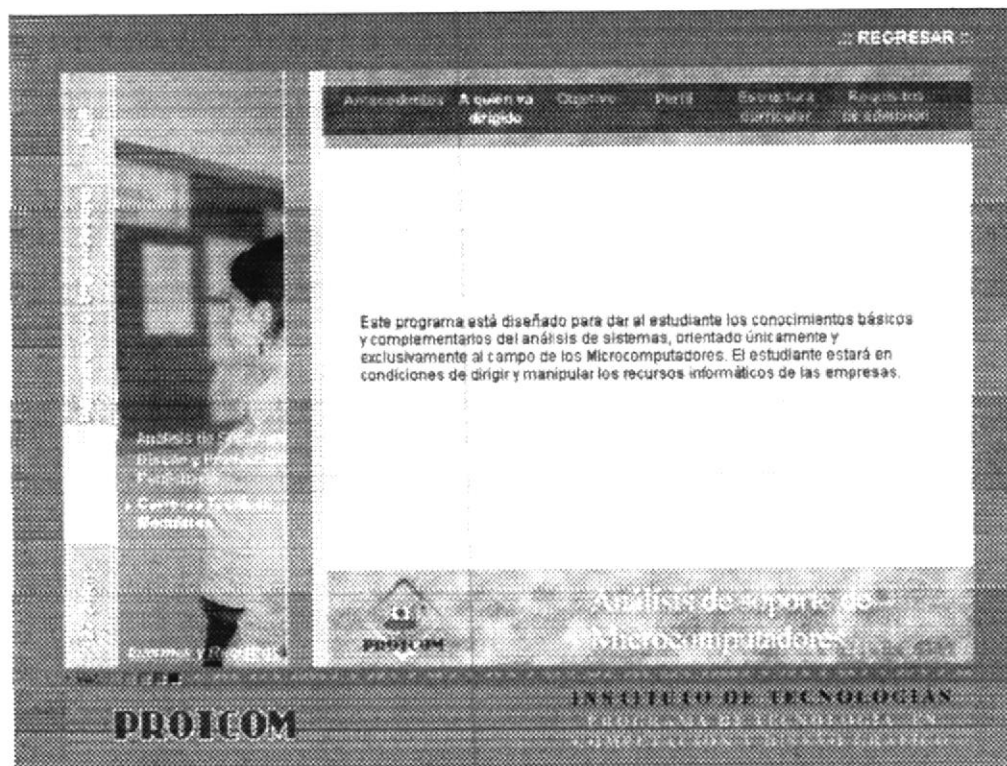




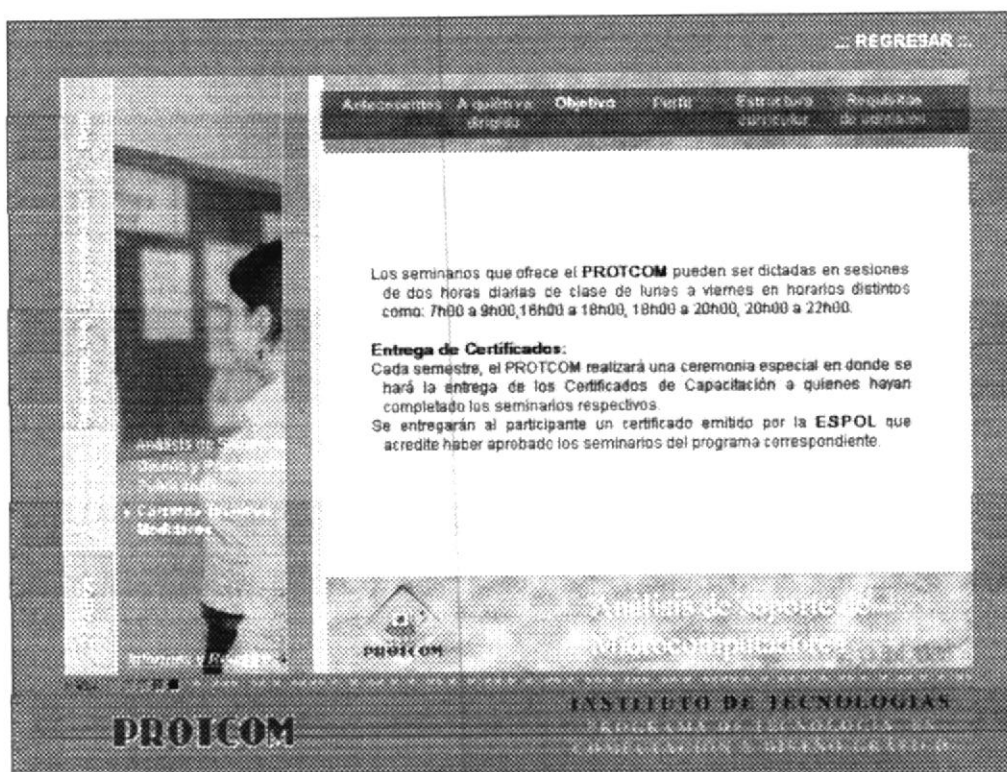
#### 4.5.3.2.1. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 1



#### 4.5.3.2.2. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 2



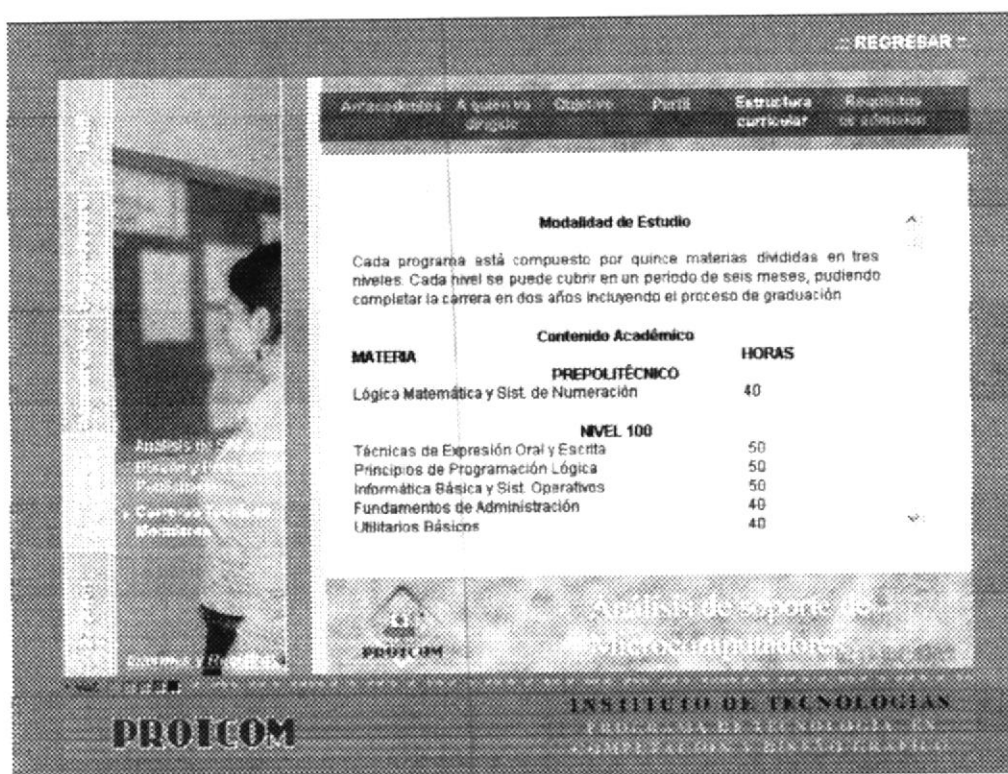
#### 4.5.3.2.3. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 3



#### 4.5.3.2.4. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 4



#### 4.5.3.2.5. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 5



REGRESAR

Antecedentes A quién va dirigido Objetivos Perfil Estructura curricular Requisitos de admisión

**Modalidad de Estudio**

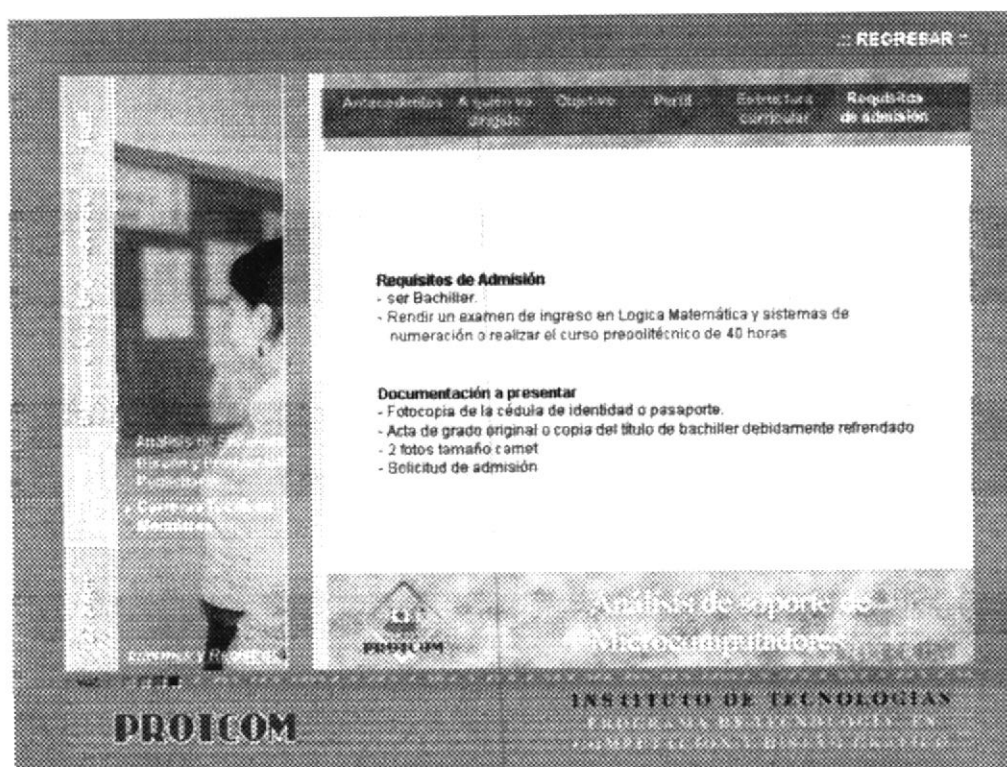
Cada programa está compuesto por quince materias divididas en tres niveles. Cada nivel se puede cubrir en un periodo de seis meses, pudiendo completar la carrera en dos años incluyendo el proceso de graduación

MATERIA	Contenido Académico	HORAS
	<b>PREPOLITÉCNICO</b>	
Lógica Matemática y Sist. de Numeración		40
	<b>NIVEL 100</b>	
Técnicas de Expresión Oral y Escrita		50
Principios de Programación Lógica		50
Informática Básica y Sist. Operativos		50
Fundamentos de Administración		40
Utilitarios Básicos		40

PROTICOM

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
PROGRAMA DE INGENIERÍA EN  
COMPUTACIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN

#### 4.5.3.2.6. ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 6



REGRESAR

Antecedentes A quién va dirigido Objetivos Perfil Estructura curricular Requisitos de admisión

**Requisitos de Admisión**

- ser Bachiller.
- Rendir un examen de ingreso en Lógica Matemática y sistemas de numeración o realizar el curso prepolitécnico de 40 horas

**Documentación a presentar**

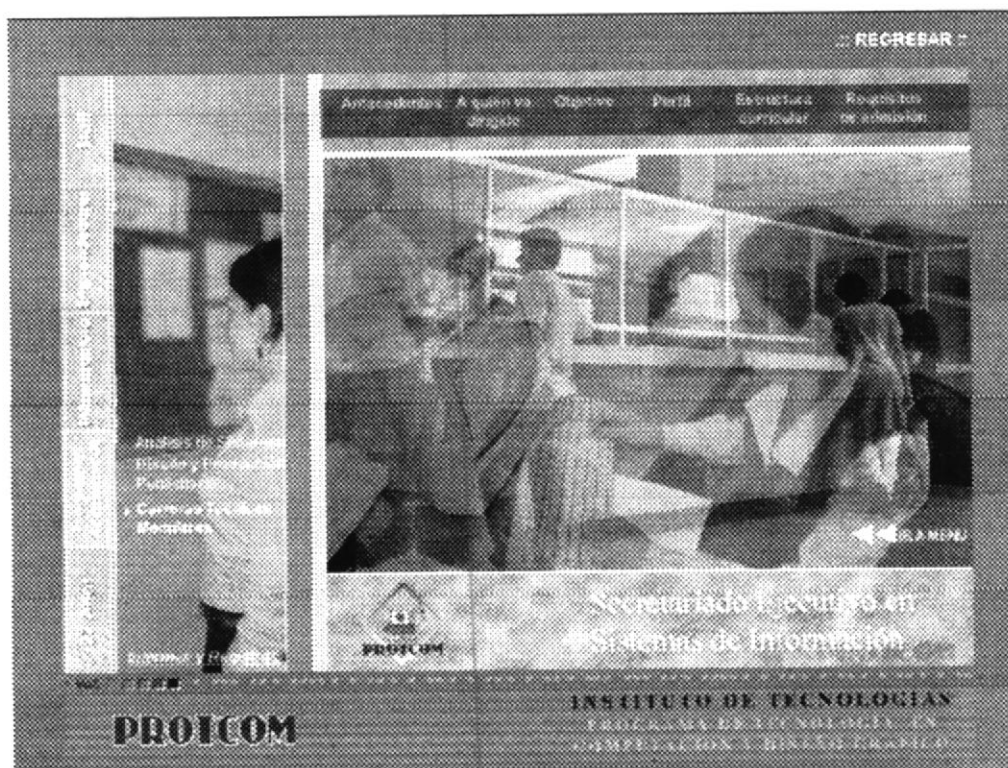
- Fotocopia de la cédula de identidad o pasaporte.
- Acta de grado original o copia del título de bachiller debidamente refrendado
- 2 fotos tamaño carnet
- Solicitud de admisión

PROTICOM

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
PROGRAMA DE INGENIERÍA EN  
COMPUTACIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN



### 4.5.3.3. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN



#### 4.5.3.3.1. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN – OPCIÓN 1



#### 4.5.3.3.2. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN – OPCIÓN 2

... RECREAR ...

Antecedentes A quién va dirigido Objetivo Perfil Estructura Curricular Requisitos de admisión

Jóvenes creativos, con capacidad de organización y deseos de desarrollar

- \* Aptitudes directrices en función de coordinar, asesorar, dirigir y formar grupos de trabajo.
- \* Habilidades y técnicas de comunicación.
- \* Habilidades en el manejo de paquetes integrados para oficina en software de computación.

Así también, está dirigida a aquellas personas que desean reforzar sus conocimientos adquiridos en estudios previos o afines y que aspiran complementarlos con una instrucción sólida, efectiva y solvente con el aval institucional de la ESPOL.

Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

PROTCOM

#### 4.5.3.3.3. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN – OPCIÓN 3

... RECREAR ...

Antecedentes A quién va dirigido Objetivo Perfil Estructura Curricular Requisitos de admisión

El programa de Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información está diseñado para dar al estudiante las habilidades fundamentales en el desempeño de asistencia a nivel ejecutivo. El estudiante será capaz de:

- \* Desarrollar habilidades técnico-lingüísticas en la red de la comunicación oral y escrita.
- \* Desarrollar tareas administrativas con criterios de análisis, selección, evaluación, toma de decisiones y sigilo profesional.
- \* Proyectar aptitudes directrices en las funciones de coordinar, asesorar, dirigir y formar equipos de trabajo.
- \* Resaltar habilidades personales en el manejo de paquetes integrados para la oficina computarizada y simplificando las tareas con una sincronización de programas y herramientas de aplicación.
- \* Aplicar los paquetes de informática necesarios en la oficina actualizada.
- \* Procesar información relacionada entre el trabajo de una oficina como la aplicación de paquetes computacionales.

Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

PROTCOM

#### 4.5.3.3.4. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN – OPCIÓN 4

... REGRESAR ...

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
<p><b>Perfil Ocupacional.</b> Secretarías y Asistentes Top Ejecutivos, con conocimientos avanzados en computación, de tal manera que pueda utilizar en forma eficiente las herramientas que los sistemas informáticos ofrecen hoy en día.</p> <p><b>Perfil Profesional.</b> Desarrollar habilidades técnico-lingüísticas en la red de la comunicación oral y escrita.</p> <p>Desarrollar tareas administrativas con criterios de análisis, selección, evaluación, toma de decisiones y sigilo profesional.</p> <p>Proyectar aptitudes directrices en las funciones de coordinar, asesorar, dirigir y formar equipos de trabajo.</p>					

Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
PROGRAMA DE DESARROLLO DE  
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

PROICOM

#### 4.5.3.3.5. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN – OPCIÓN 5

... REGRESAR ...

Antecedentes	A quién va dirigido	Objetivo	Perfil	Estructura curricular	Requisitos de admisión
<p>Procesadores de Palabras 50</p> <p>Administración de Documentos 30</p> <p>Correo Electrónico y Comunicaciones 50</p> <p>Desarrollo de Procesos Receptivos 30</p> <p><b>NIVEL 300</b></p> <p>Redacción Comercial 40</p> <p>Relaciones Públicas y Protocolo 50</p> <p>Sistemas Integrados de Oficina 50</p> <p>Procedimientos de Oficina 30</p> <p>Contabilidad y Documentación Mercantil 50</p>					

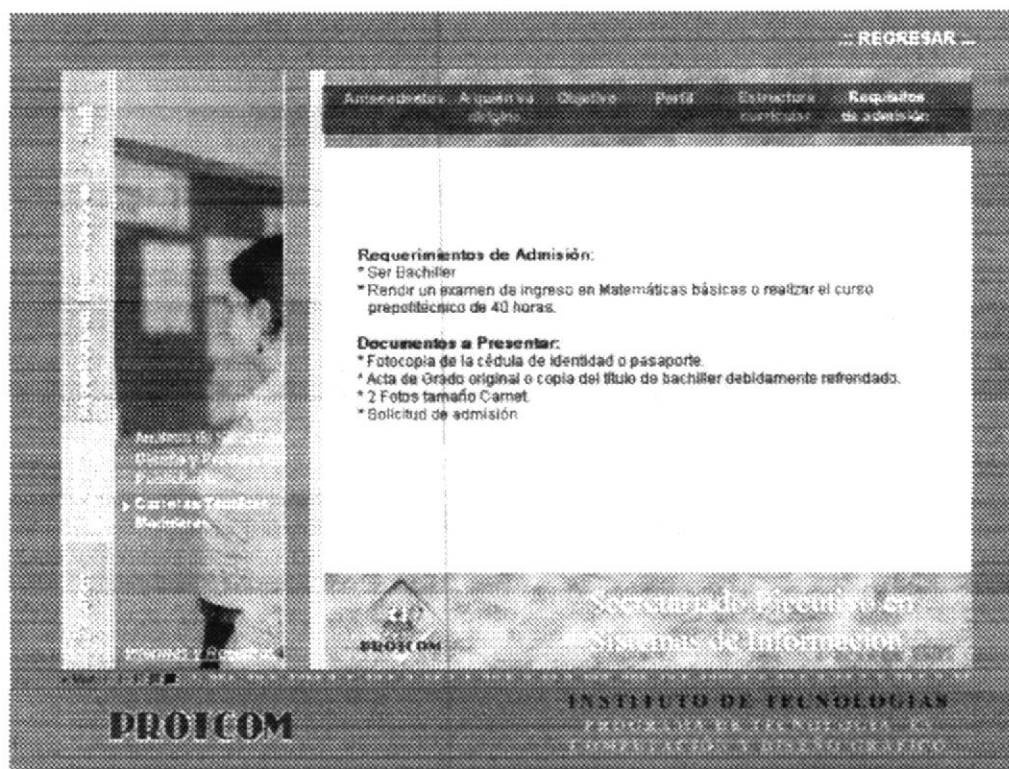
Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
PROGRAMA DE DESARROLLO DE  
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

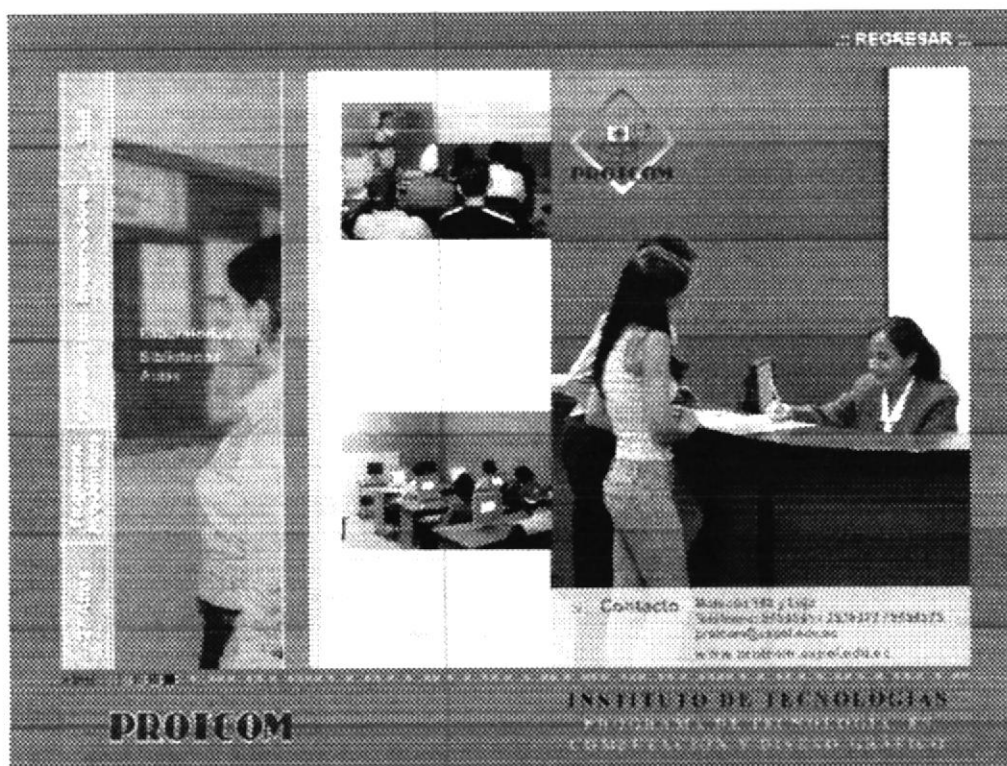
PROICOM



#### 4.5.3.3.6. SECRETARIADO EJECUTIVO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN – OPCIÓN 6



## 4.6. PANTALLA INFRAESTRUCTURA



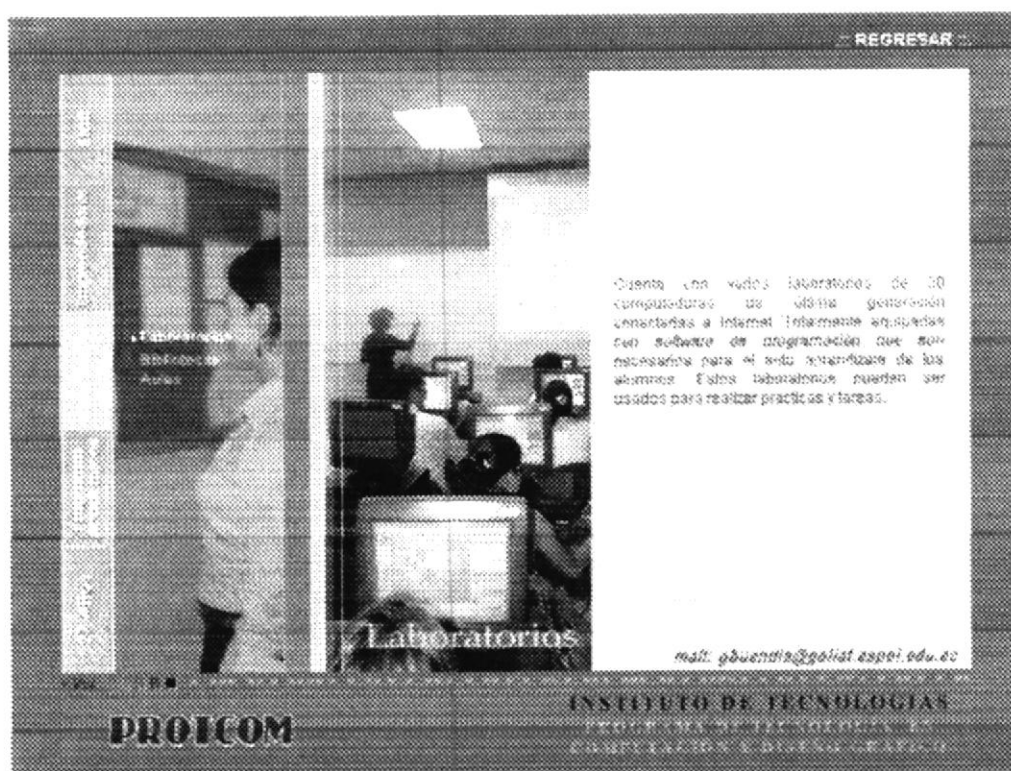
### 4.6.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN LABORATORIOS



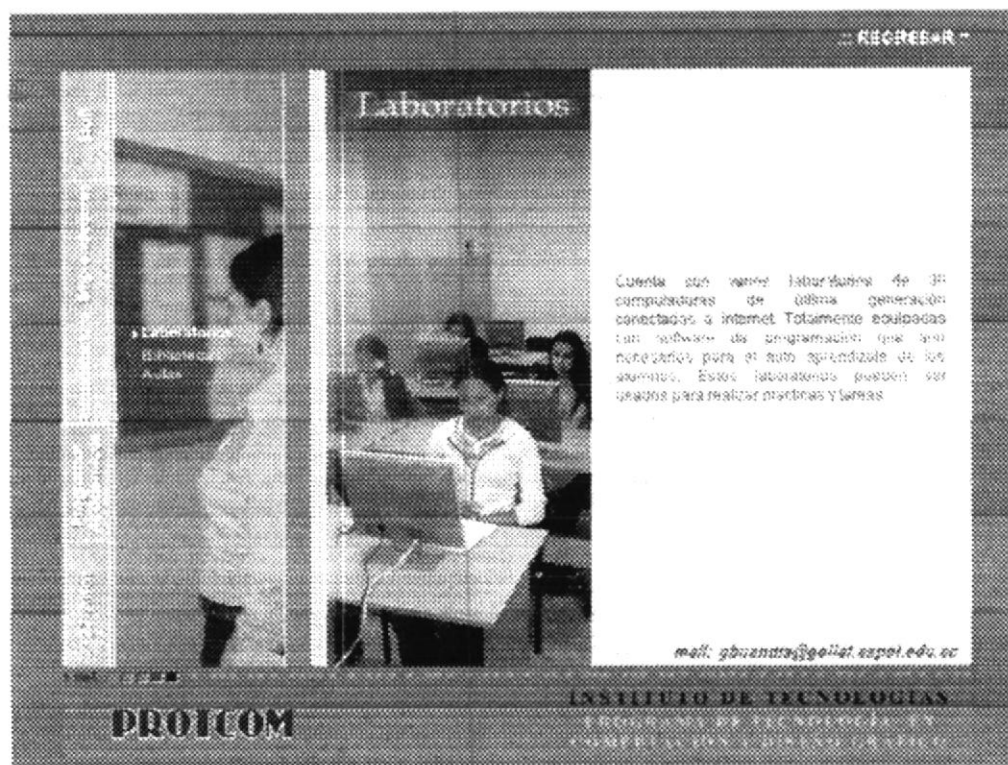
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS



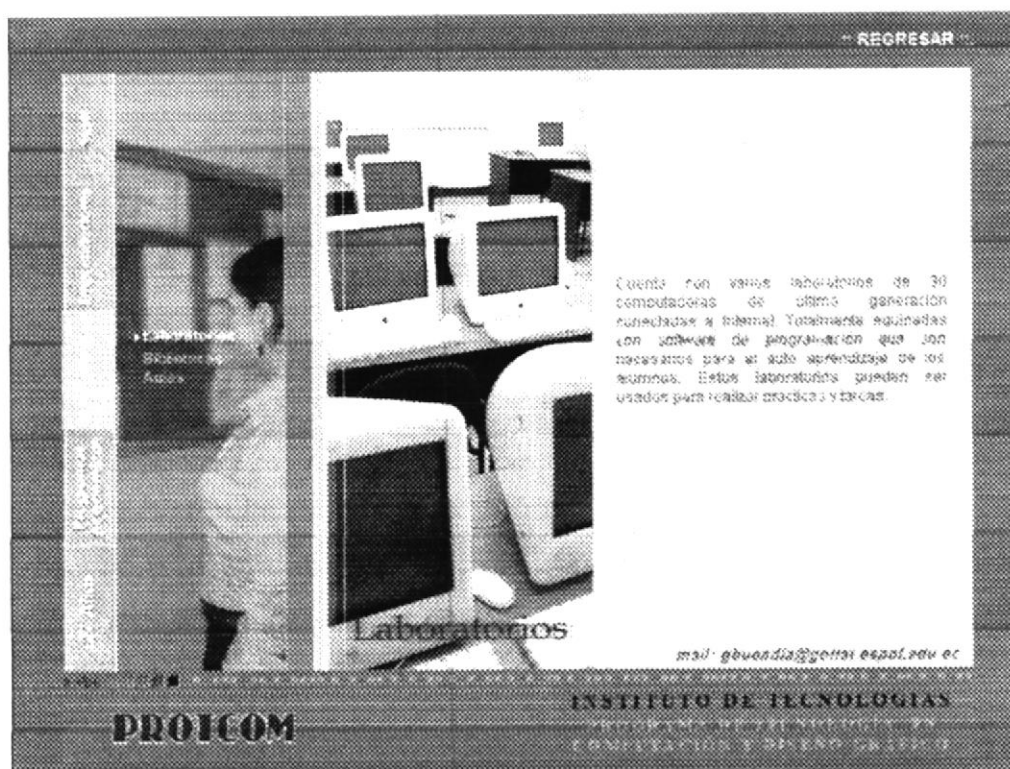
#### 4.6.1.1. LABORATORIOS – SECUENCIA



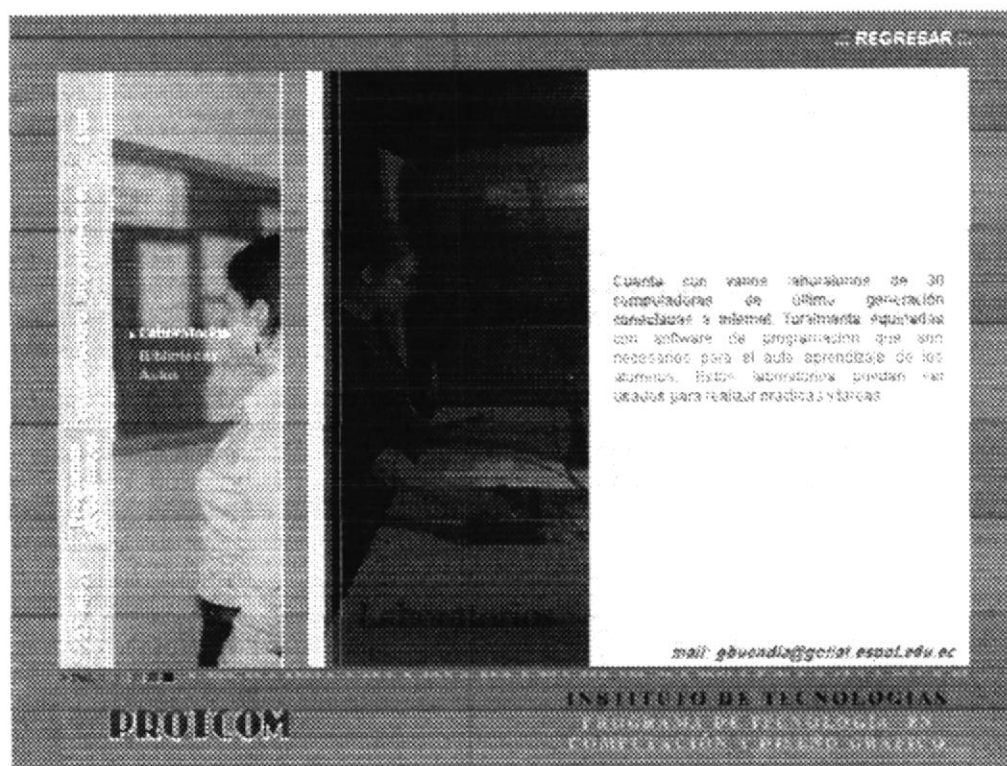
#### 4.6.1.2. LABORATORIOS - SECUENCIA



#### 4.6.1.3. LABORATORIOS – SECUENCIA



#### 4.6.1.4. LABORATORIOS - SECUENCIA

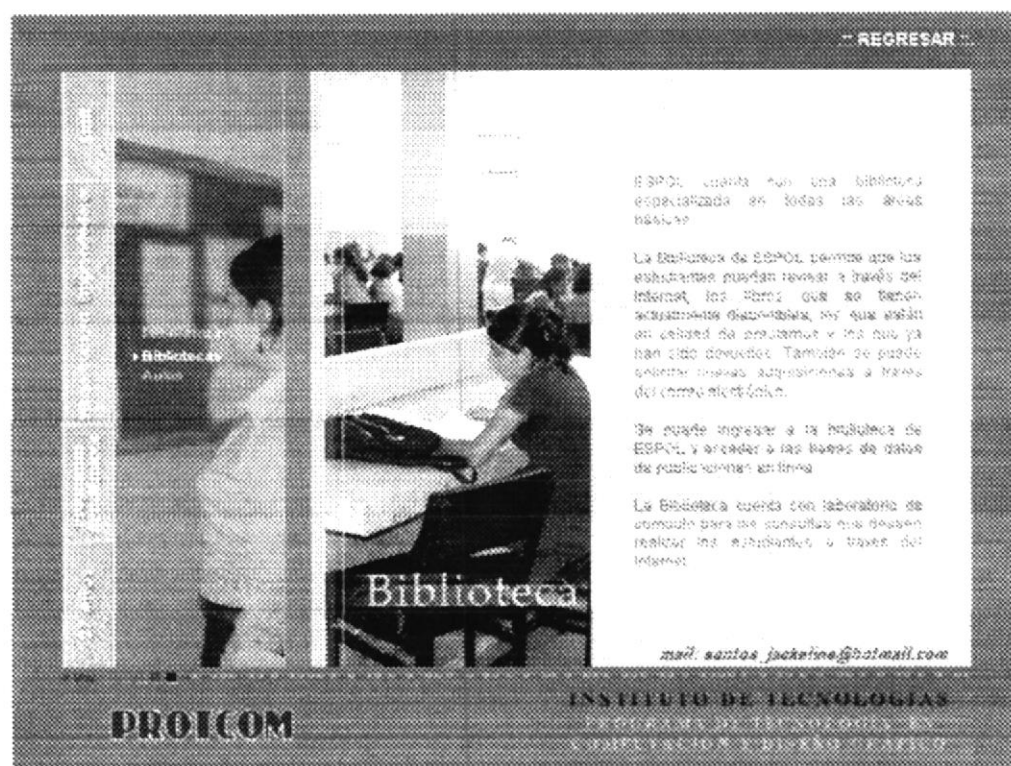




## 4.6.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN BIBLIOTECAS

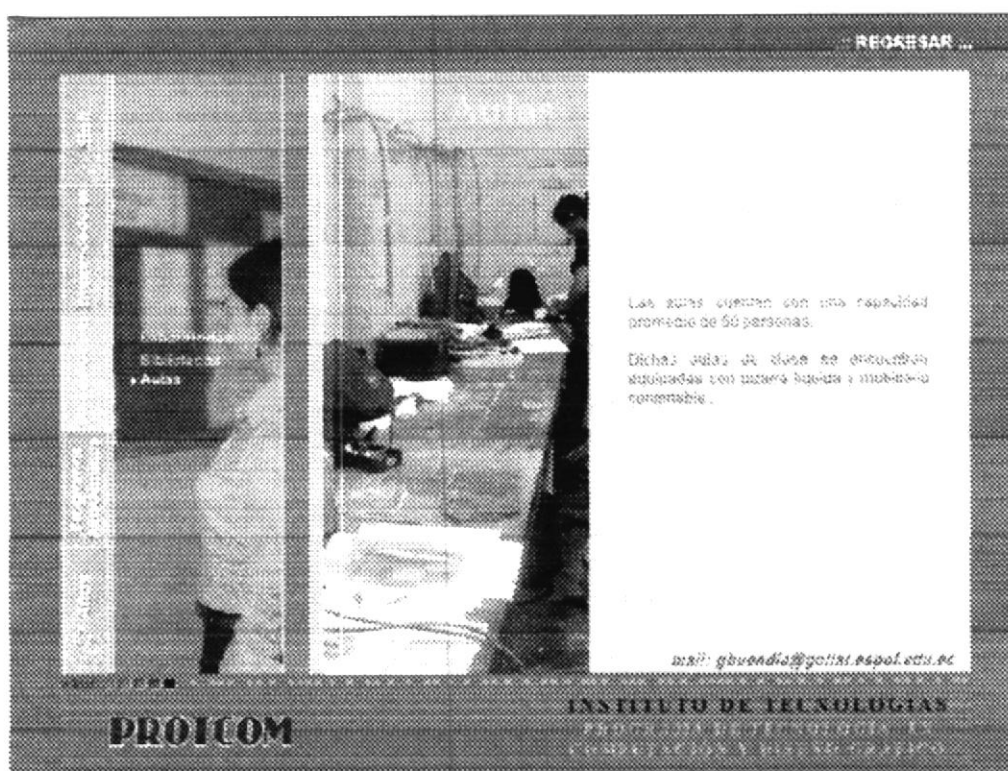


### 4.6.2.1. BIBLIOTECAS - SECUENCIA

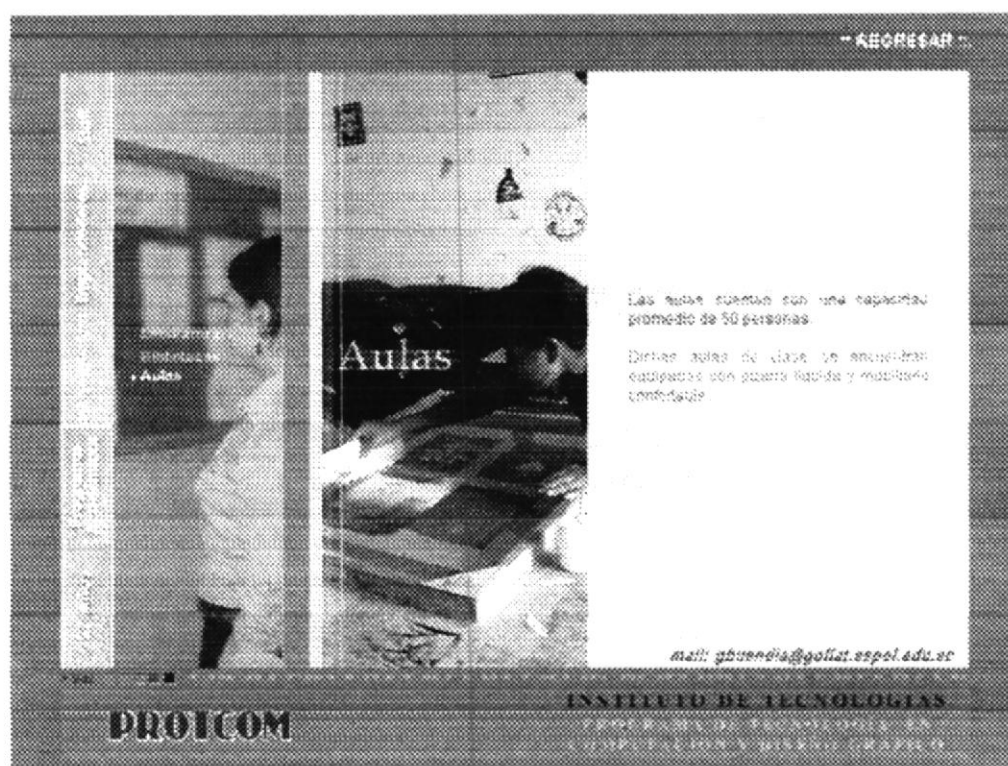




### 4.6.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN AULAS

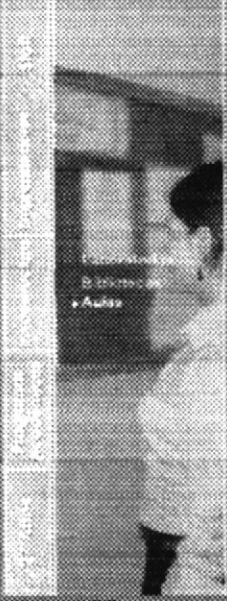



#### 4.6.3.1. AULAS - SECUENCIA



## 4.6.3.2. AULAS - SECUENCIA

REGRESAR





Las aulas cuentan con una capacidad promedio de 50 personas.

Distintas aulas de clase se encuentran equipadas con pizarra blanca y mobiliario confortable.

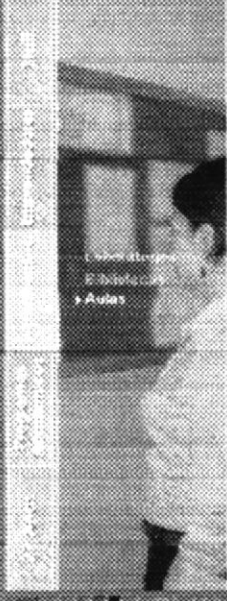
*mail: gbuendia@goiral.espol.edu.ec*


**PROICOM**

**INSTITUTO DE TECNOLOGIAS**  
FACULTAD DE INGENIERIA EN  
COMUNICACION Y BIENESTAR SOCIAL

## 4.6.3.3. AULAS - SECUENCIA

REGRESAR





Las aulas cuentan con una capacidad promedio de 50 personas.

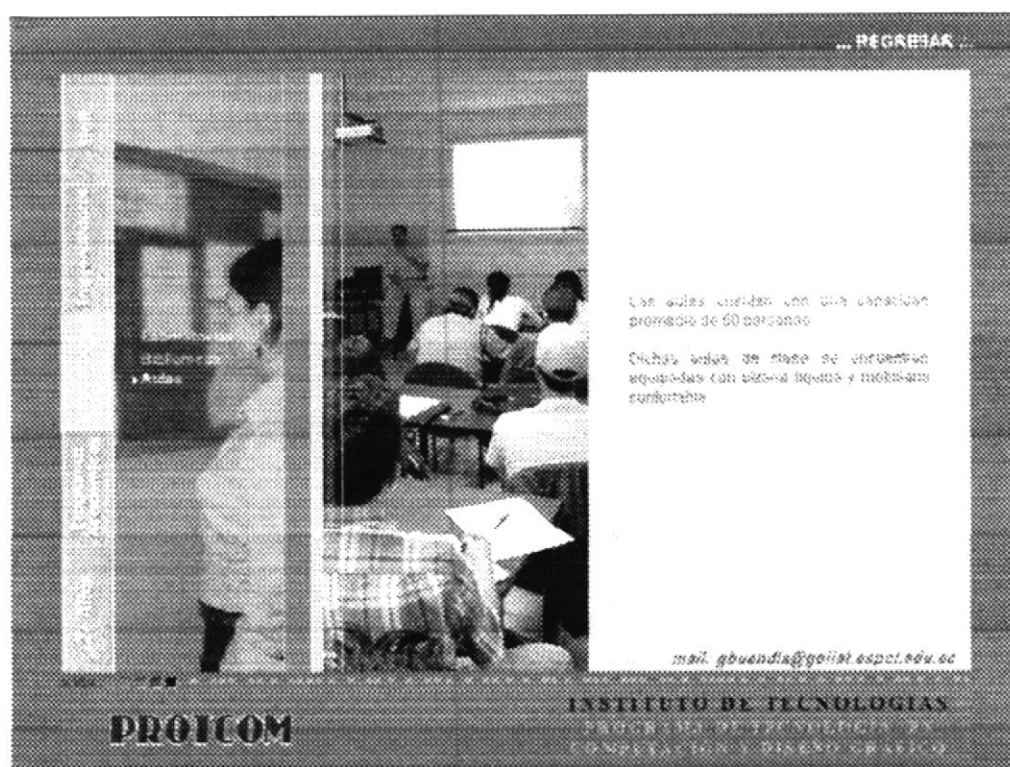
Distintas aulas de clase se encuentran equipadas con pizarra blanca y mobiliario confortable.

*mail: gbuendia@goiral.espol.edu.ec*

**PROICOM**

**INSTITUTO DE TECNOLOGIAS**  
FACULTAD DE INGENIERIA EN  
COMUNICACION Y BIENESTAR SOCIAL

## 4.6.3.4. AULAS - SECUENCIA

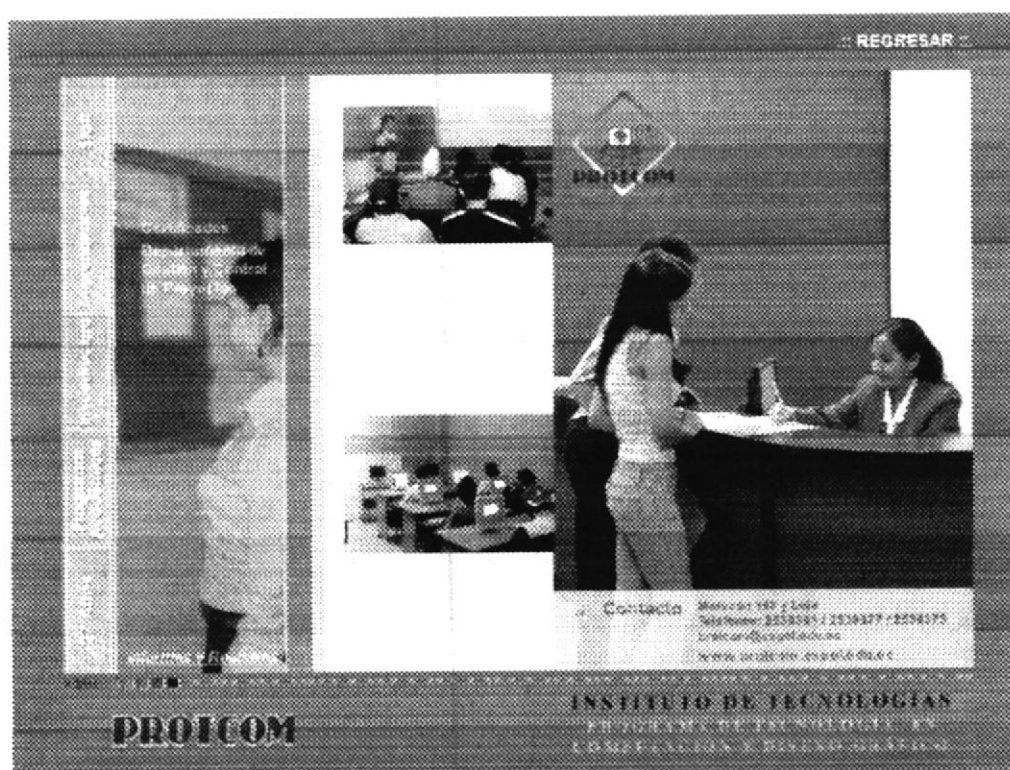


## 4.6.3.5. AULAS - SECUENCIA





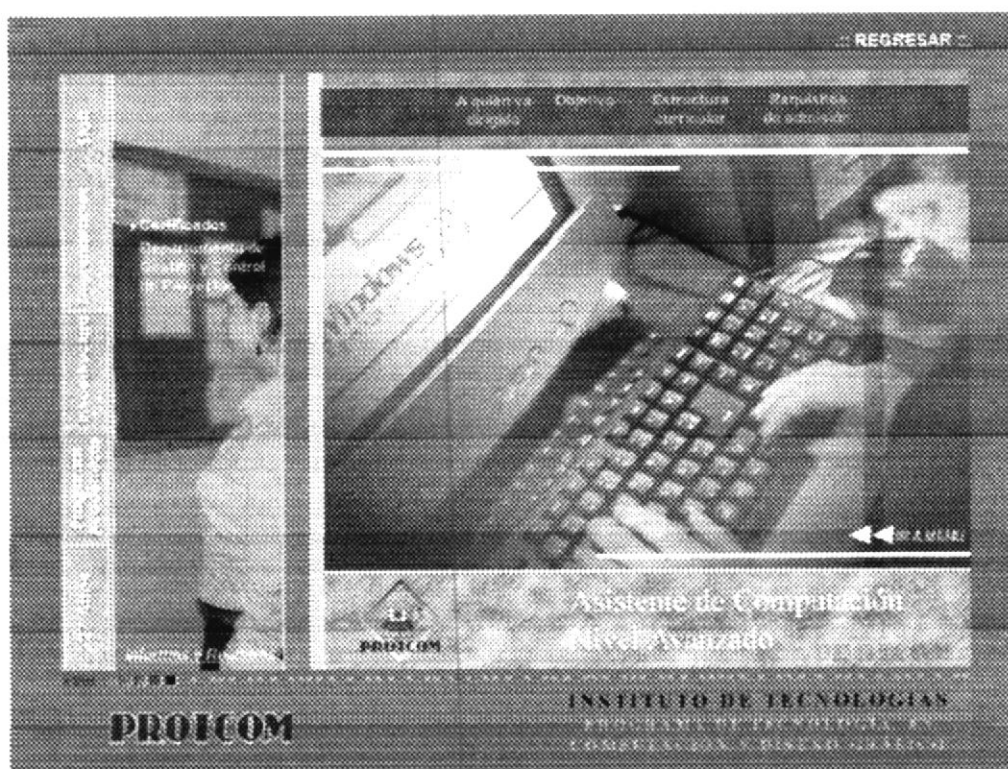
## 4.7. PANTALLA EMPRENDEDORES



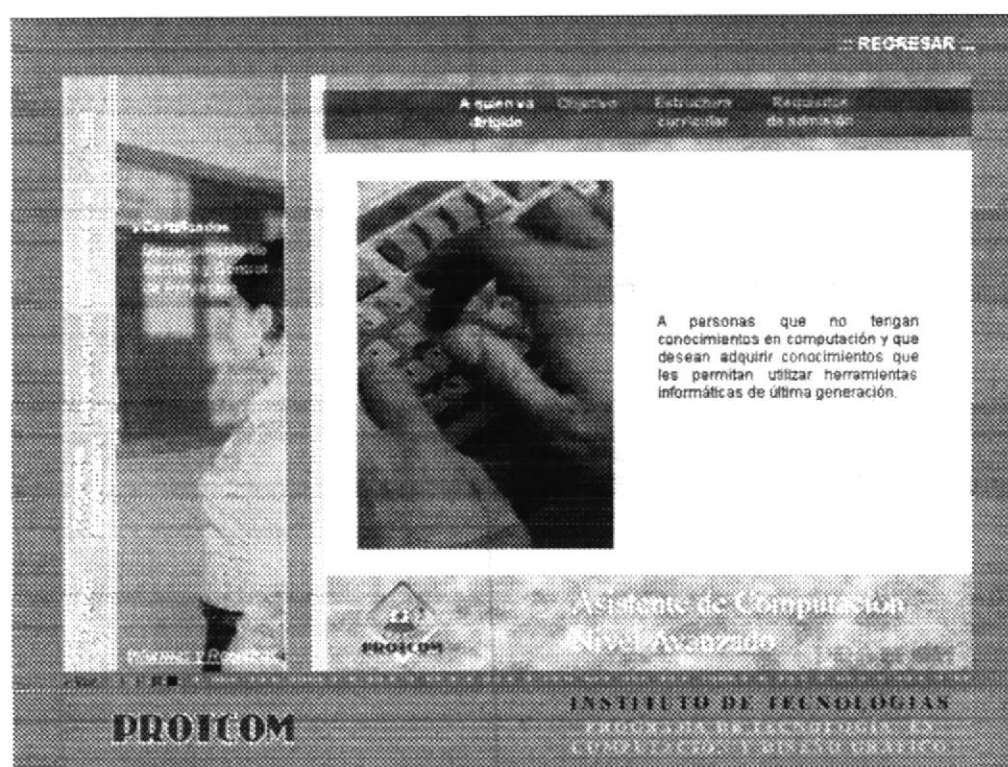
### 4.7.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN CERTIFICADOS



#### 4.7.1.1. ASISTENTE DE COMPUTACIÓN NIVEL AVANZADO

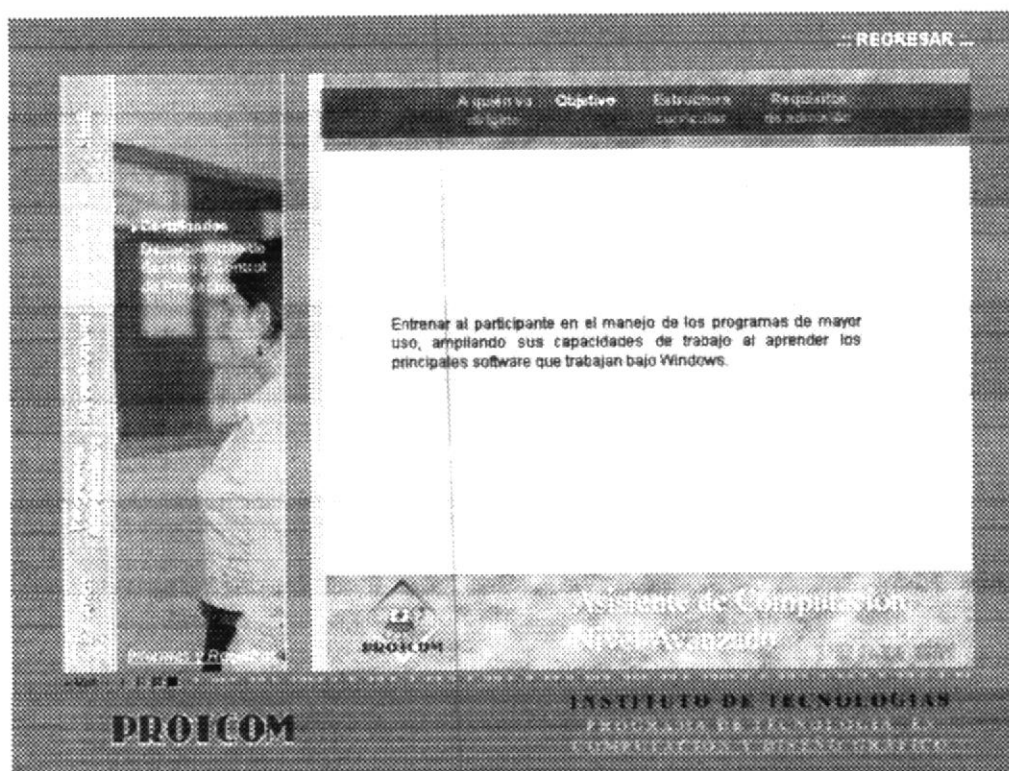


##### 4.7.1.1.1. ASISTENTE DE COMPUTACIÓN NIVEL AVANZADO – OPCIÓN 1

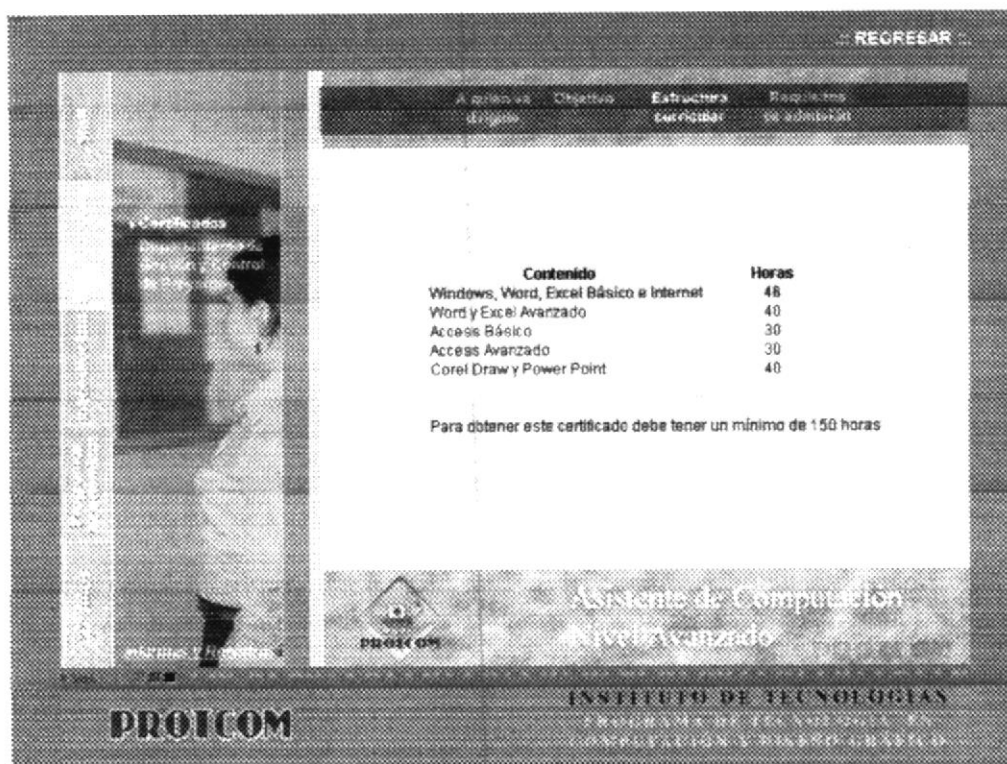




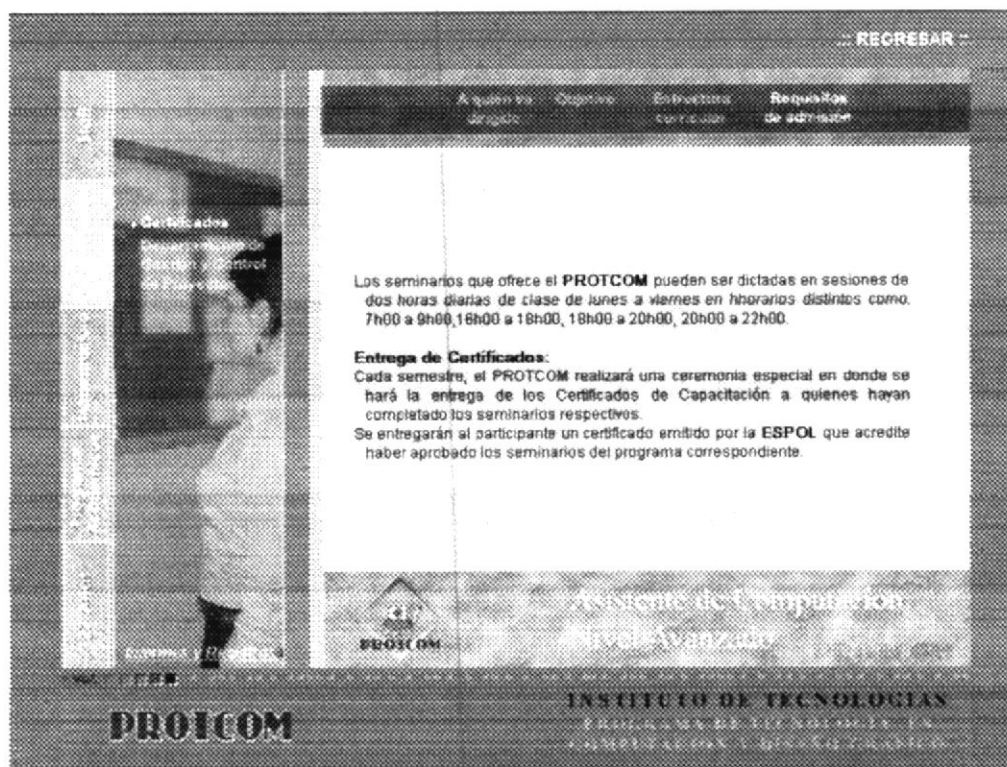
#### 4.7.1.1.2. ASISTENTE DE COMPUTACIÓN NIVEL AVANZADO – OPCIÓN 2



#### 4.7.1.1.3. ASISTENTE DE COMPUTACIÓN NIVEL AVANZADO – OPCIÓN 3



#### 4.7.1.1.4. ASISTENTE DE COMPUTACIÓN NIVEL AVANZADO – OPCIÓN 4



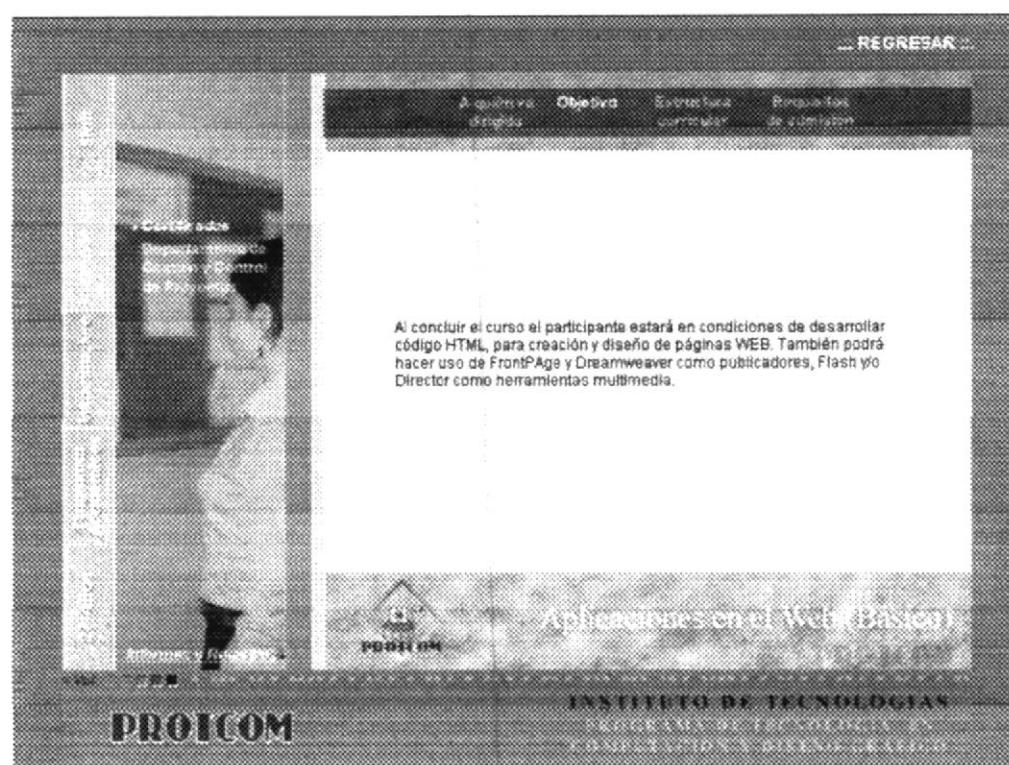
#### 4.7.1.1.2. APLICACIONES EN EL WEB (BÁSICO)



#### 4.7.1.2.1. APLICACIONES EN EL WEB (BÁSICO) – OPCIÓN 1

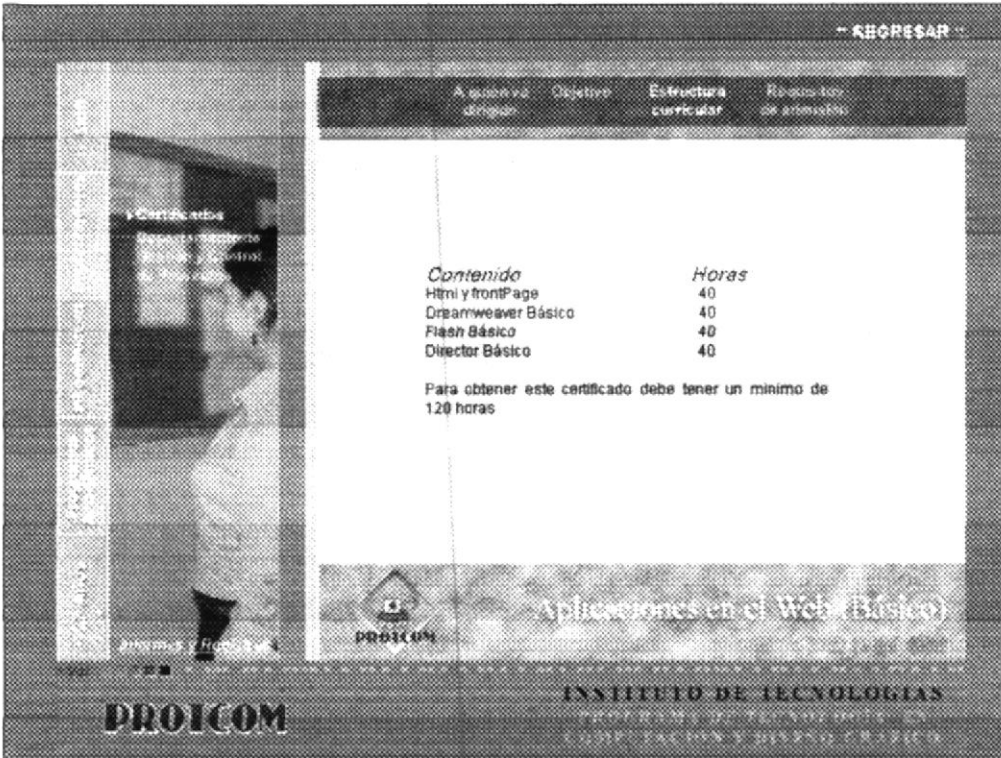


#### 4.7.1.2.2. APLICACIONES EN EL WEB (BÁSICO) – OPCIÓN 2





## 4.7.1.2.3. APLICACIONES EN EL WEB (BÁSICO) – OPCIÓN 3



REGRESAR

A quién va dirigido: Objetivo: Estructura curricular: Requisitos de admisión:

Contenido	Horas
Html y frontPage	40
Dreamweaver Básico	40
Flash Básico	40
Director Básico	40


Para obtener este certificado debe tener un mínimo de 120 horas

PROTCOM

Aplicaciones en el Web (Básico)

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

## 4.7.1.2.4. APLICACIONES EN EL WEB (BÁSICO) – OPCIÓN 4



REGRESAR

A quién va dirigido: Objetivo: Estructura curricular: Requisitos de admisión:

Los seminarios que ofrece el PROTCOM pueden ser dictados en sesiones de dos horas diarias de clase de lunes a viernes en horarios distintos como: 7h00 a 9h00, 16h00 a 18h00, 18h00 a 20h00, 20h00 a 22h00.

**Entrega de Certificados:**  
Cada semestre, el PROTCOM realizará una ceremonia especial en donde se hará la entrega de los Certificados de Capacitación a quienes hayan completado los seminarios respectivos.  
Se entregarán al participante un certificado emitido por la ESPOL que acredite haber aprobado los seminarios del programa correspondiente.

PROTCOM

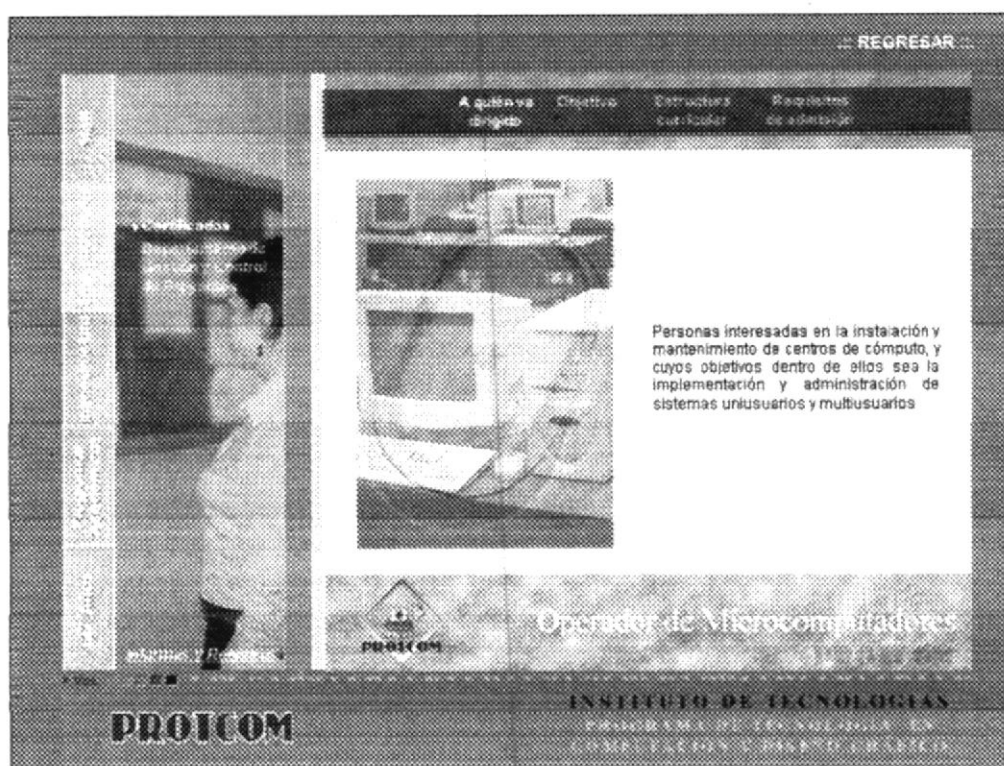
Aplicaciones en el Web (Básico)

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

### 4.7.1.3. OPERADOR DE MICROCOMPUTADORES

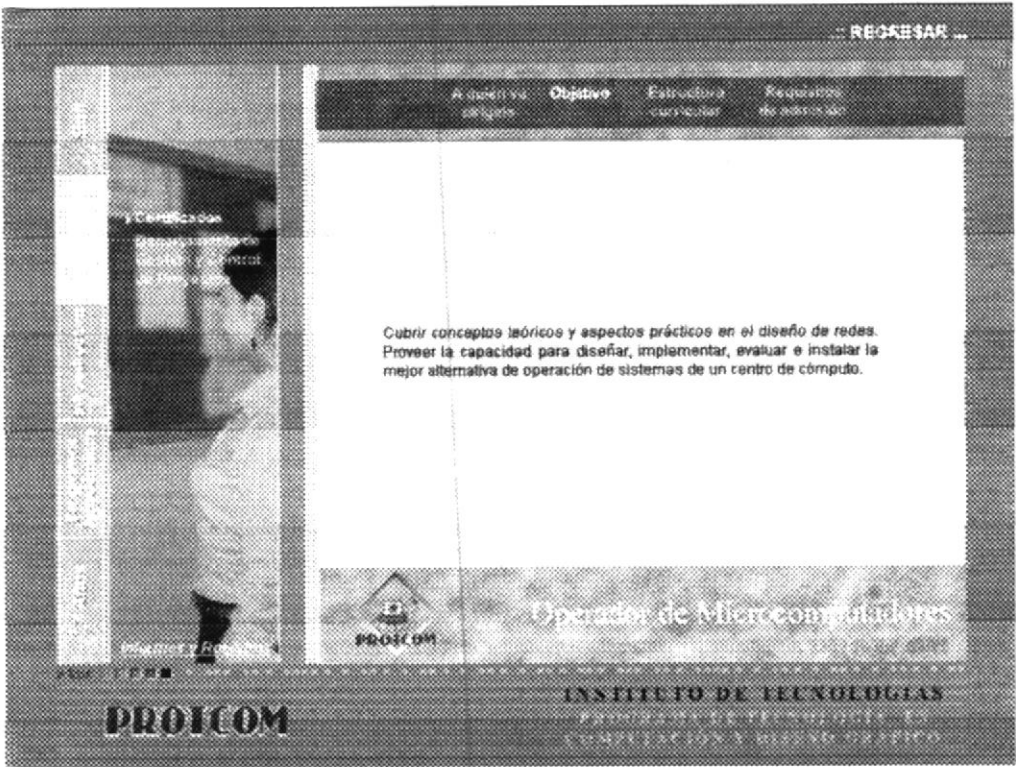


#### 4.7.1.3.1. OPERADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 1

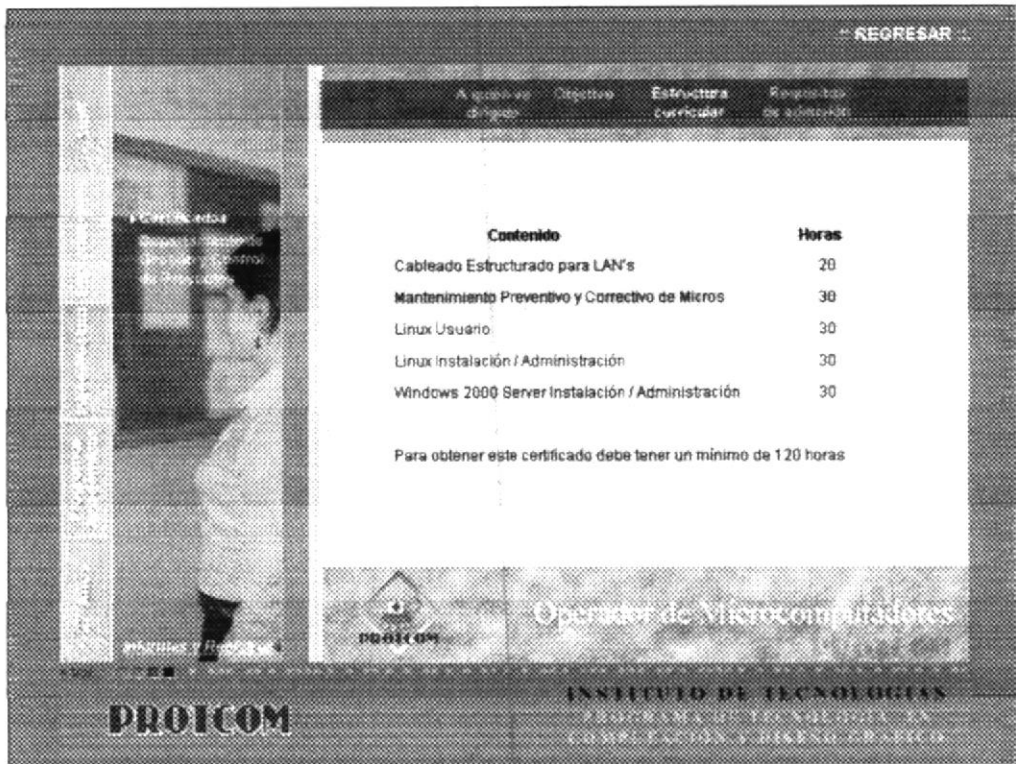




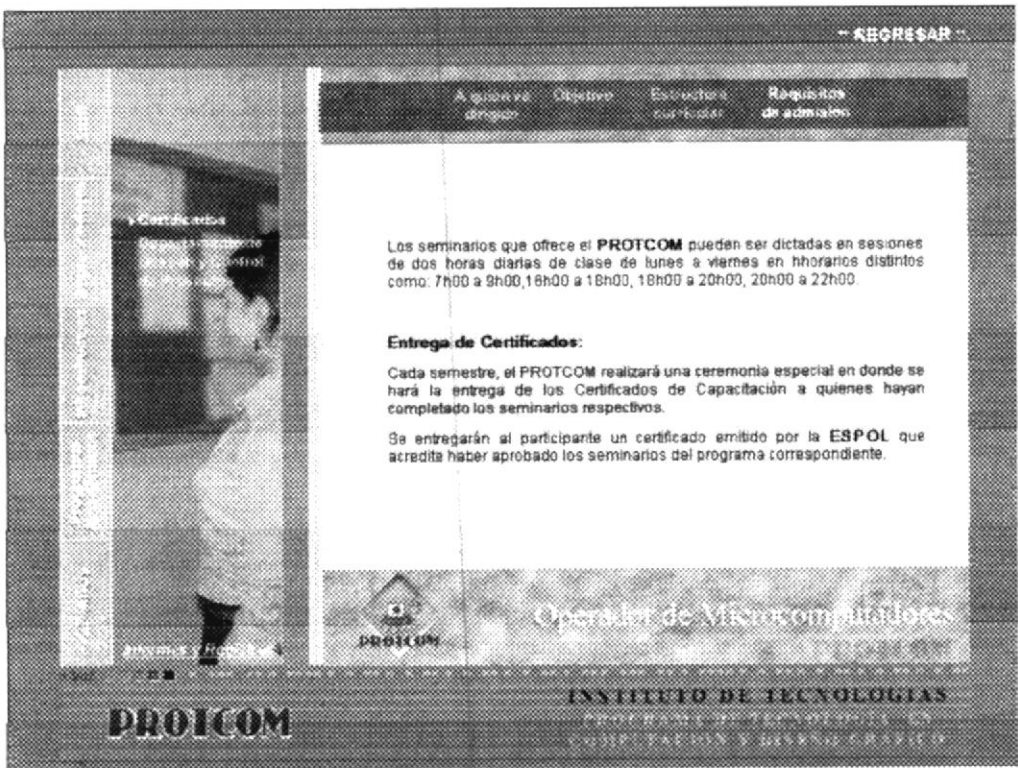
4.7.1.3.2. OPERADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 2



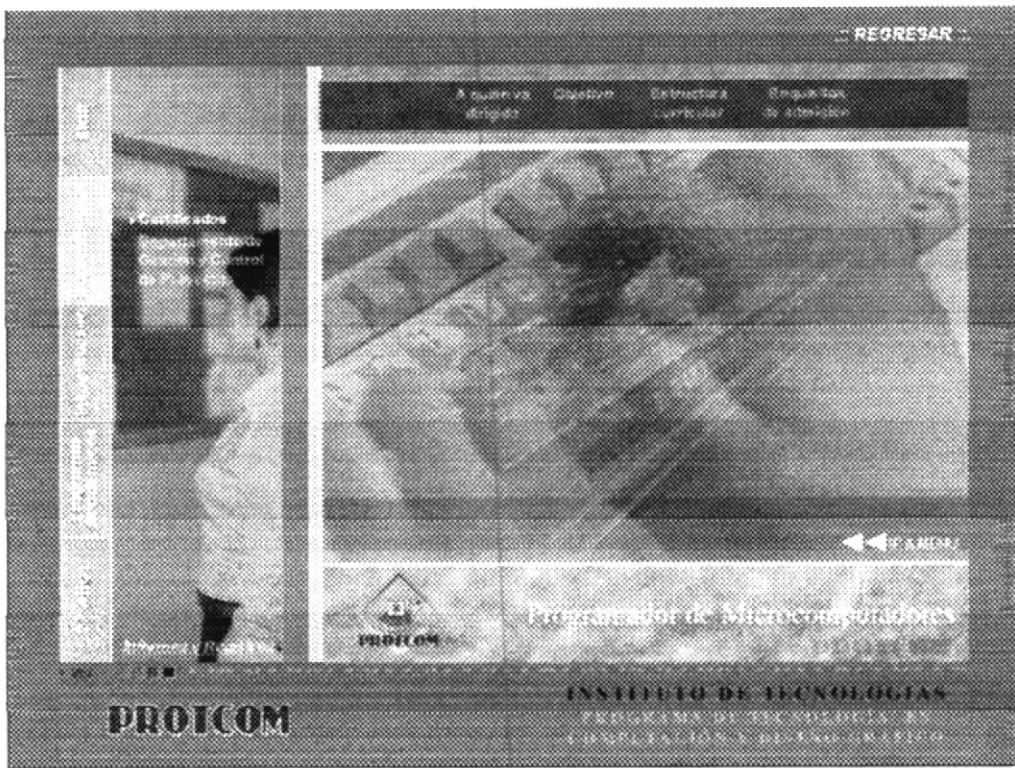
4.7.1.3.3. OPERADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 3



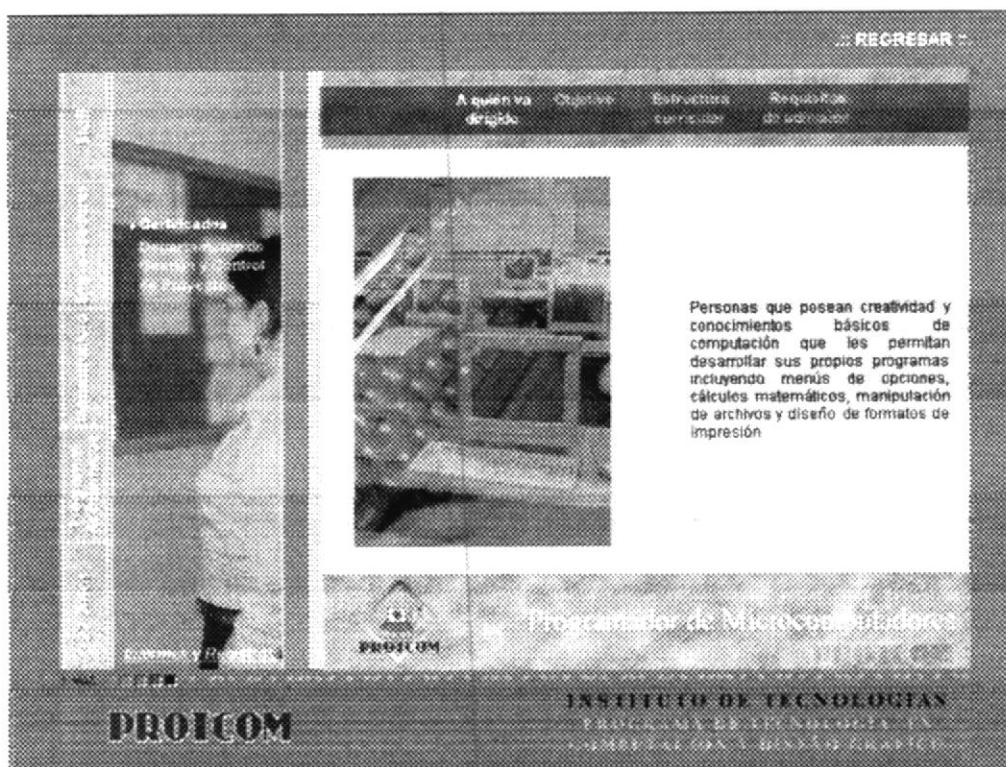
4.7.1.3.4. OPERADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 4



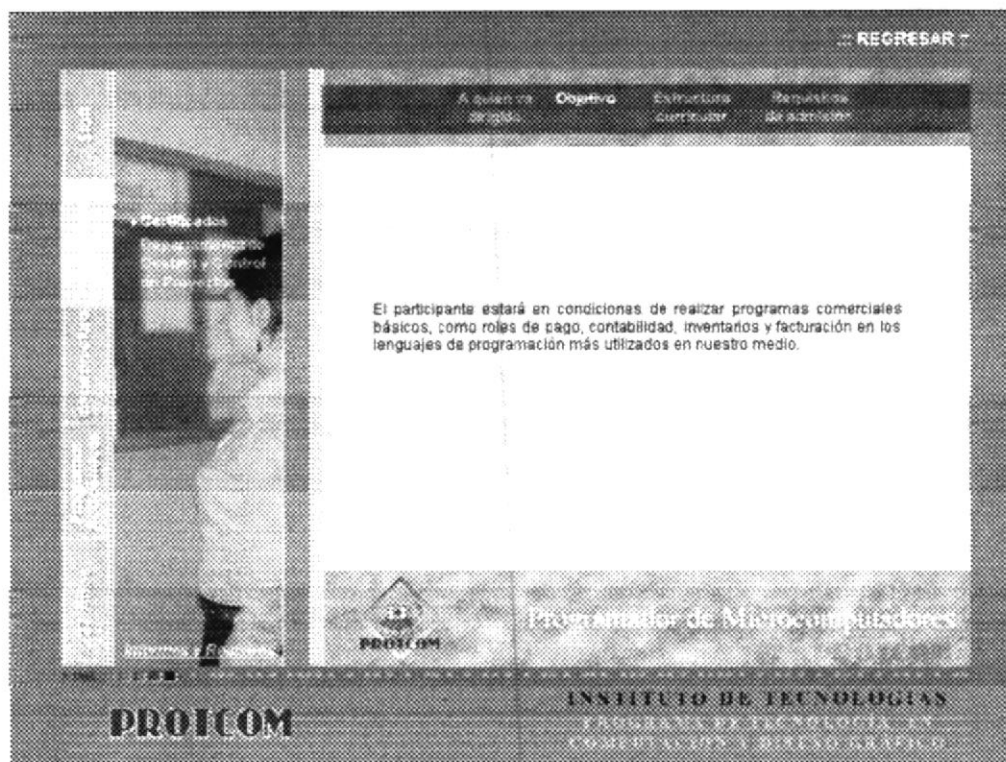
4.7.1.4. PROGRAMADOR DE MICROCOMPUTADORES



#### 4.7.1.4.1. PROGRAMADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 1

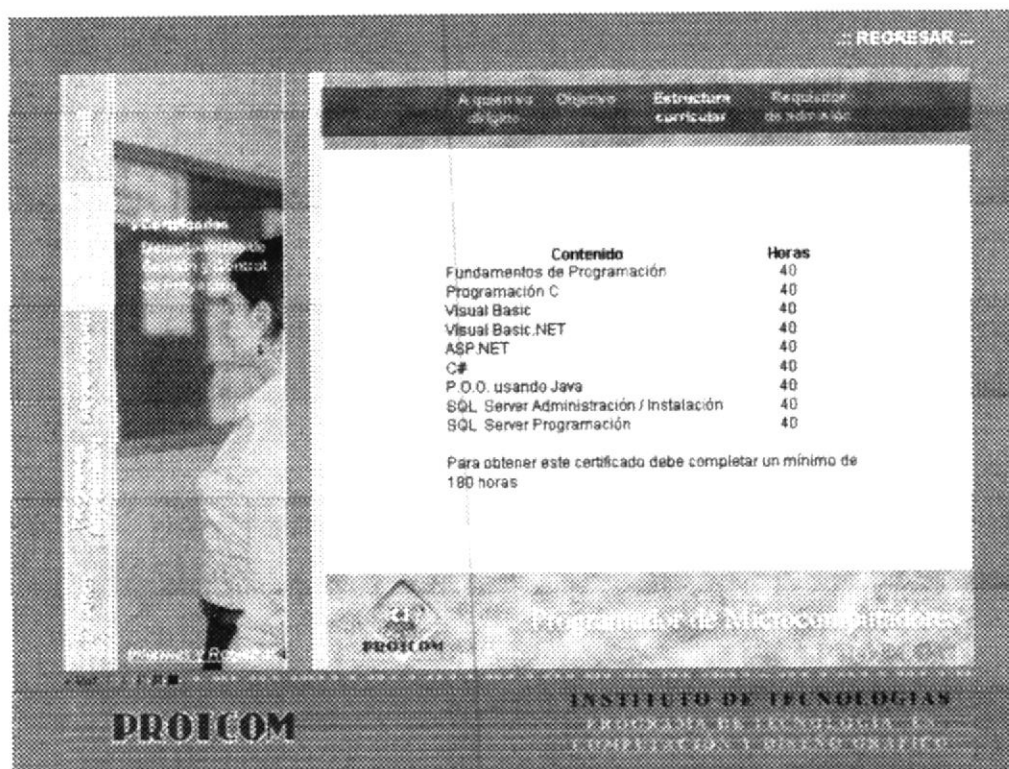


#### 4.7.1.4.2. PROGRAMADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 2





#### 4.7.1.4.3. PROGRAMADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 3



... REGRESAR ...

Avanza el  
diálogo

Objetivo

Estructura  
curricular

Requisitos  
de admisión

Contenido	Horas
Fundamentos de Programación	40
Programación C	40
Visual Basic	40
Visual Basic.NET	40
ASP.NET	40
C#	40
P.O.O. usando Java	40
SQL Server Administración / Instalación	40
SQL Server Programación	40

Para obtener este certificado debe completar un mínimo de 180 horas

PROTICOM

Programador de Microcomputadores

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
FACULTAD DE TECNOLOGÍAS Y  
COMUNICACIÓN Y ORDENAMIENTO

#### 4.7.1.4.4. PROGRAMADOR DE MICROCOMPUTADORES – OPCIÓN 4



... REGRESAR ...

Avanza el  
diálogo

Objetivo

Estructura  
curricular

Requisitos  
de admisión

Los seminarios que ofrece el PROTICOM pueden ser dictados en sesiones de dos horas diarias de clase de lunes a viernes en horarios distintos como: 7h00 a 9h00, 16h00 a 18h00, 18h00 a 20h00, 20h00 a 22h00.

**Entrega de Certificados:**  
Cada semestre, el PROTICOM realizará una ceremonia especial en donde se hará la entrega de los Certificados de Capacitación a quienes hayan completado los seminarios respectivos.  
Se entregarán al participante un certificado emitido por la ESPOL que acredite haber aprobado los seminarios del programa correspondiente.

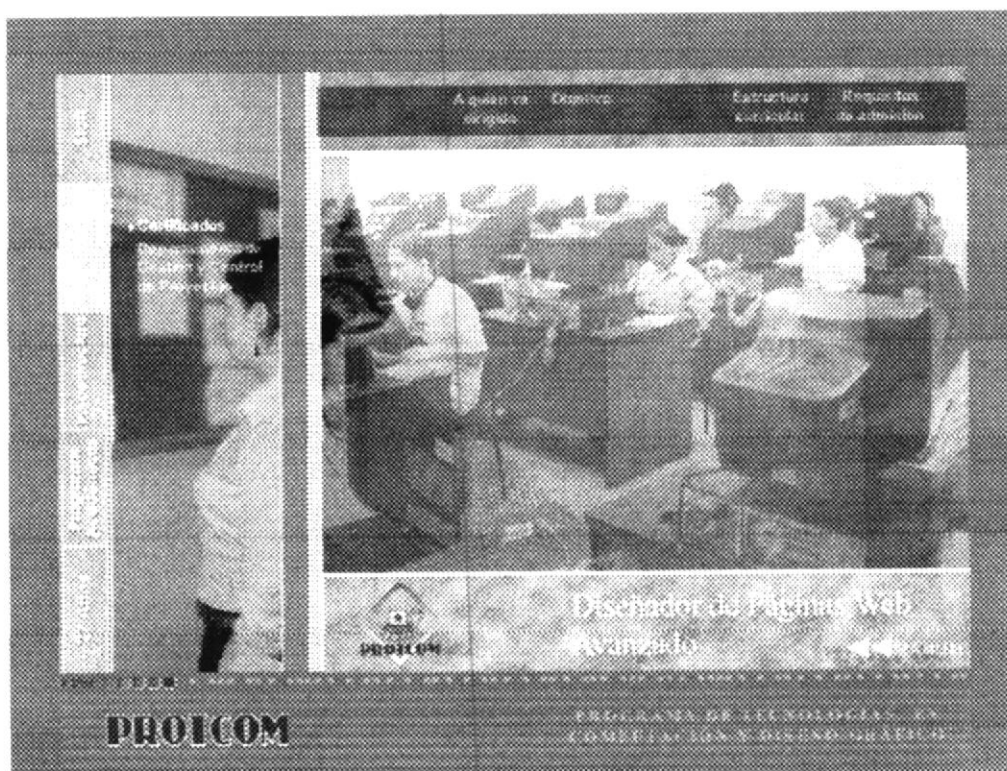
PROTICOM

Programador de Microcomputadores

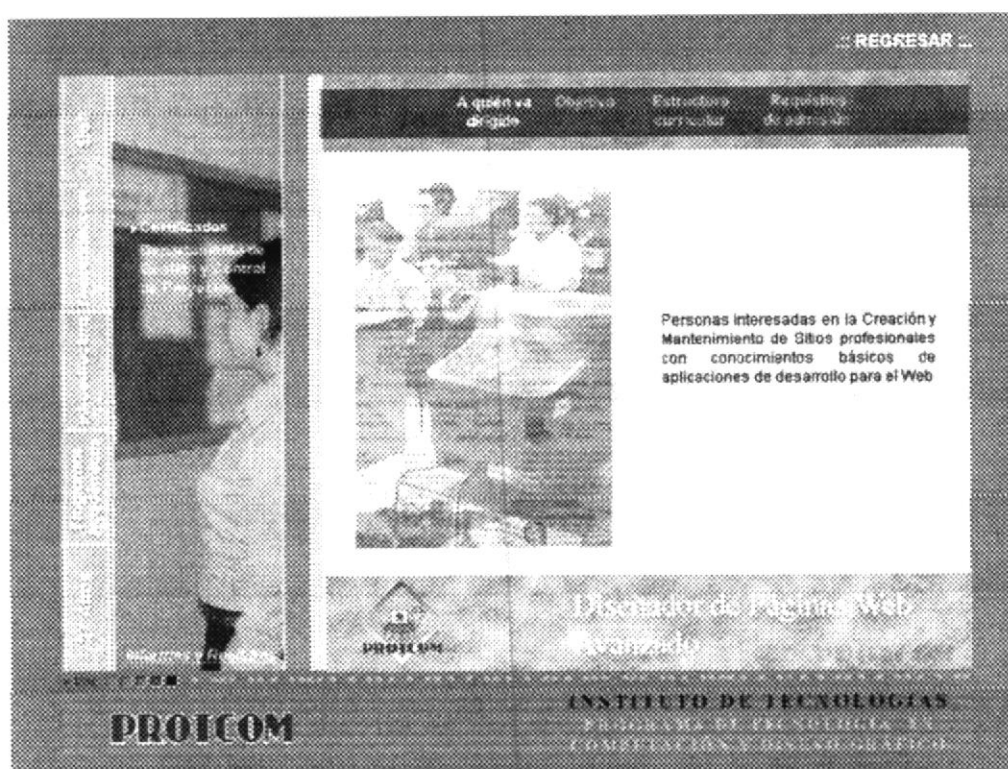
INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS  
FACULTAD DE TECNOLOGÍAS Y  
COMUNICACIÓN Y ORDENAMIENTO



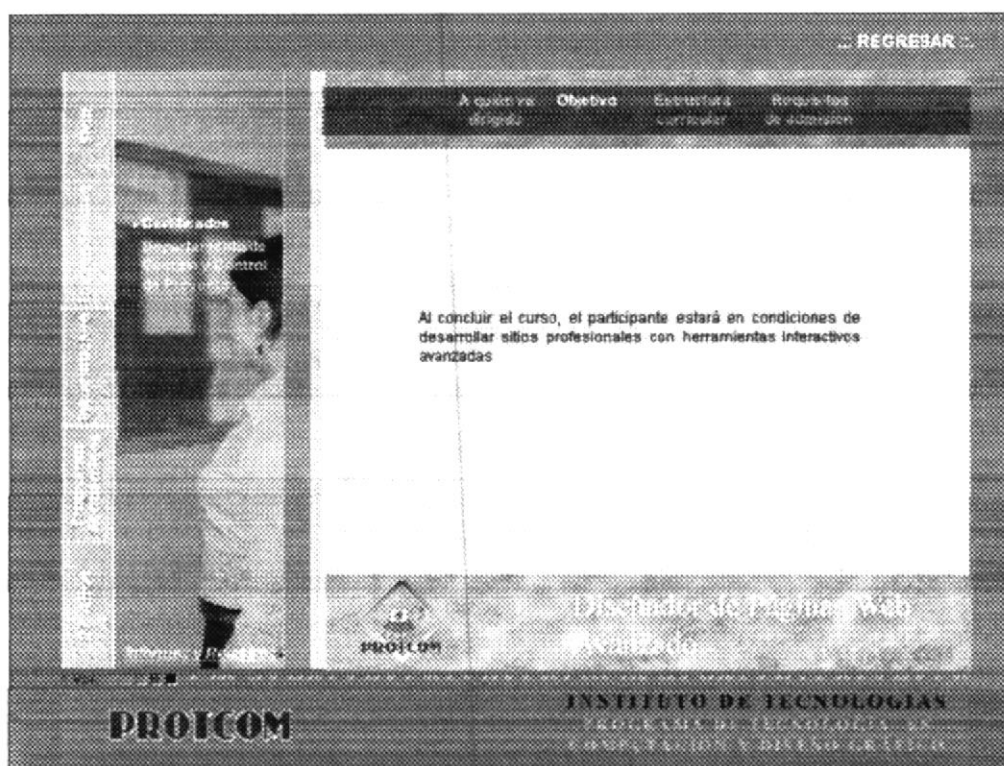
#### 4.7.1.5. DISEÑADOR DE PÁGINAS WEB AVANZADO



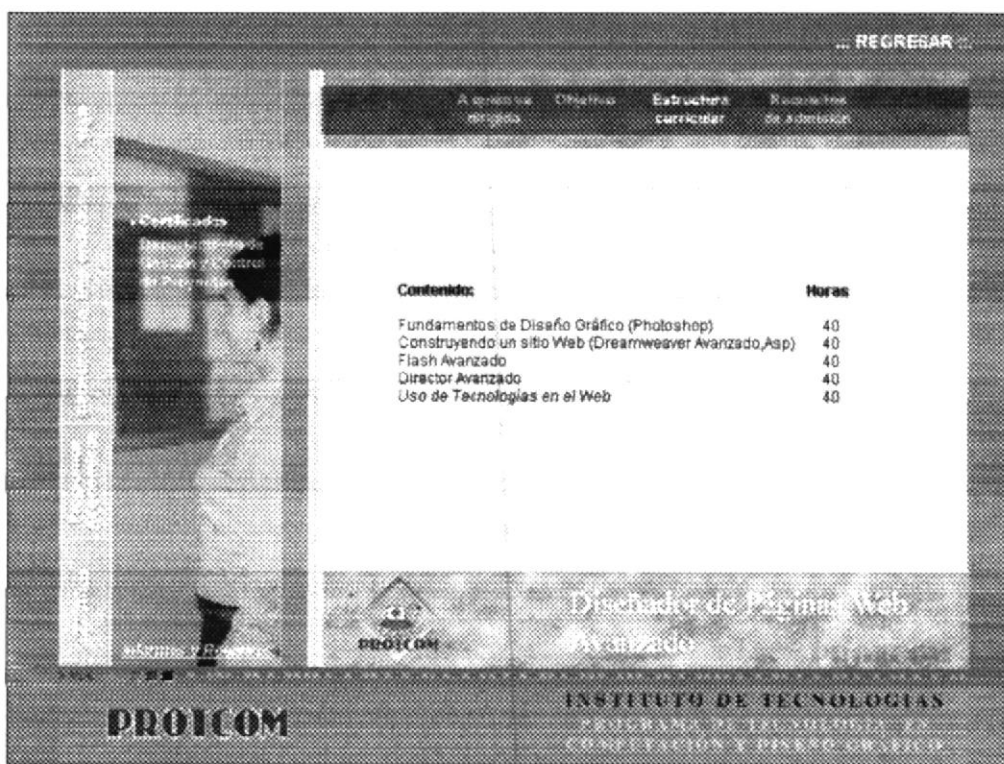
##### 4.7.1.5.1. DISEÑADOR DE PÁGINAS WEB AVANZADO – OPCIÓN1



#### 4.7.1.5.2. DISEÑADOR DE PÁGINAS WEB AVANZADO – OPCIÓN2



#### 4.7.1.5.3. DISEÑADOR DE PÁGINAS WEB AVANZADO – OPCIÓN3



#### 4.7.1.5.4. DISEÑADOR DE PÁGINAS WEB AVANZADO – OPCIÓN4

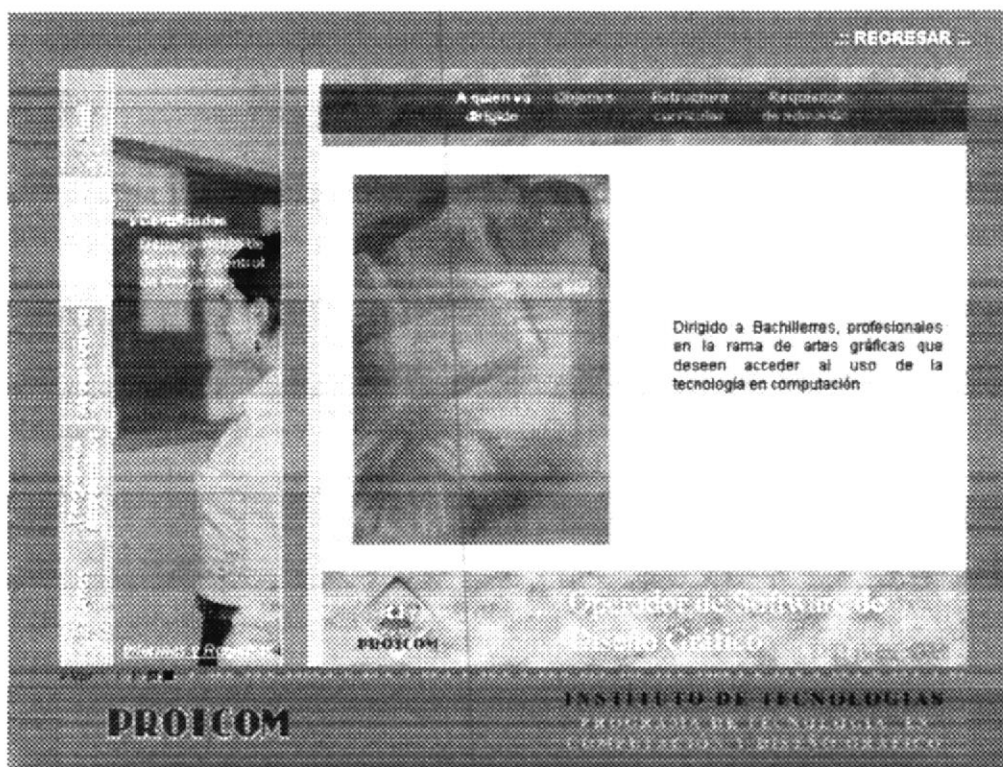


#### 4.7.1.6. OPERADOR DE SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO

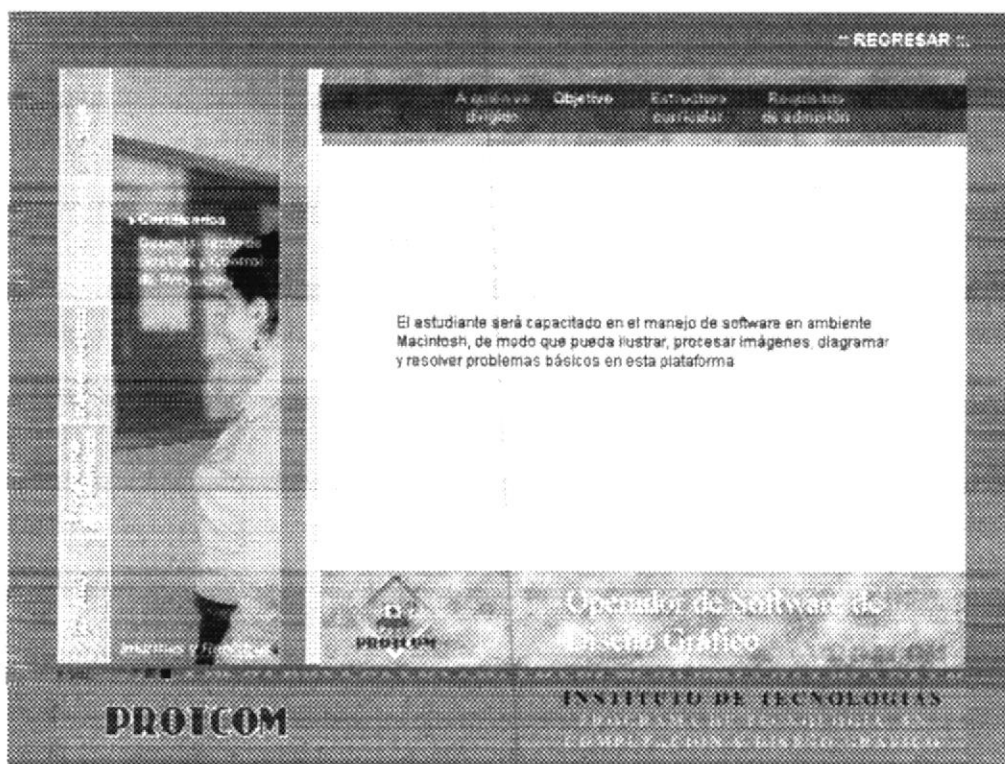




#### 4.7.1.6.1. OPERADOR DE SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO – OPCIÓN 1

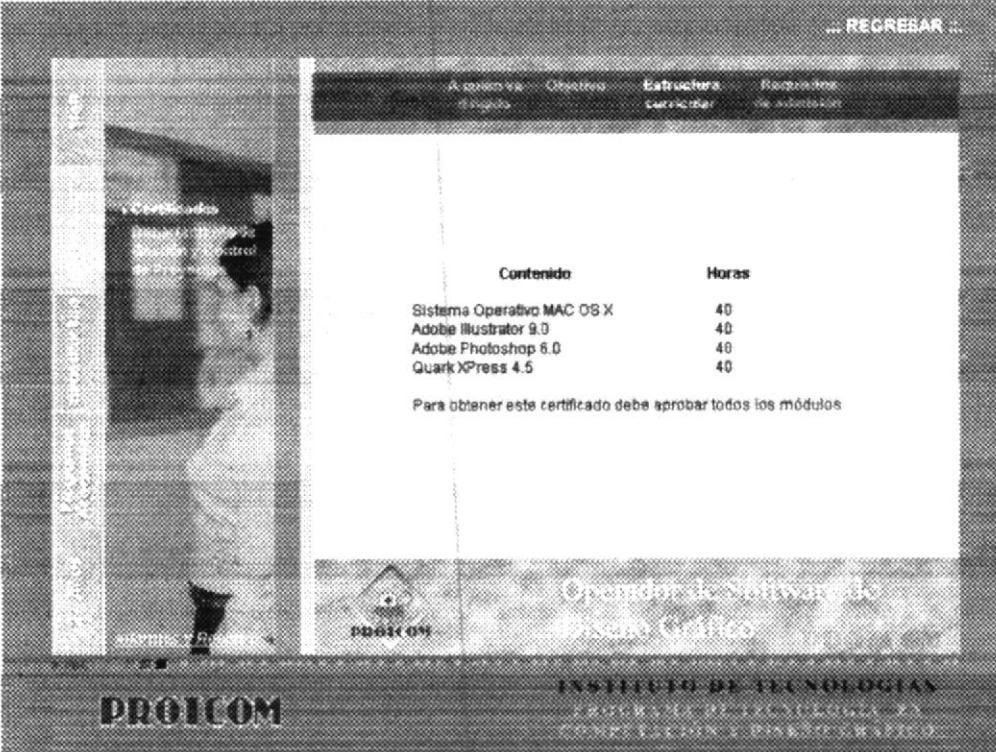


#### 4.7.1.6.2. OPERADOR DE SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO – OPCIÓN 2





#### 4.7.1.6.3. OPERADOR DE SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO – OPCIÓN 3



... REGRESAR ...

A quién va dirigido: Operarios de diseño gráfico.

Objetivo: Desarrollar habilidades técnicas y creativas para el diseño gráfico.

Estructura del curso: 4 módulos.

Requisitos de admisión: Ninguno.

Contenido	Horas
Sistema Operativo MAC OS X	40
Adobe Illustrator 9.0	40
Adobe Photoshop 6.0	40
QuarkXPress 4.5	40

Para obtener este certificado debe aprobar todos los módulos

**PROTOM**

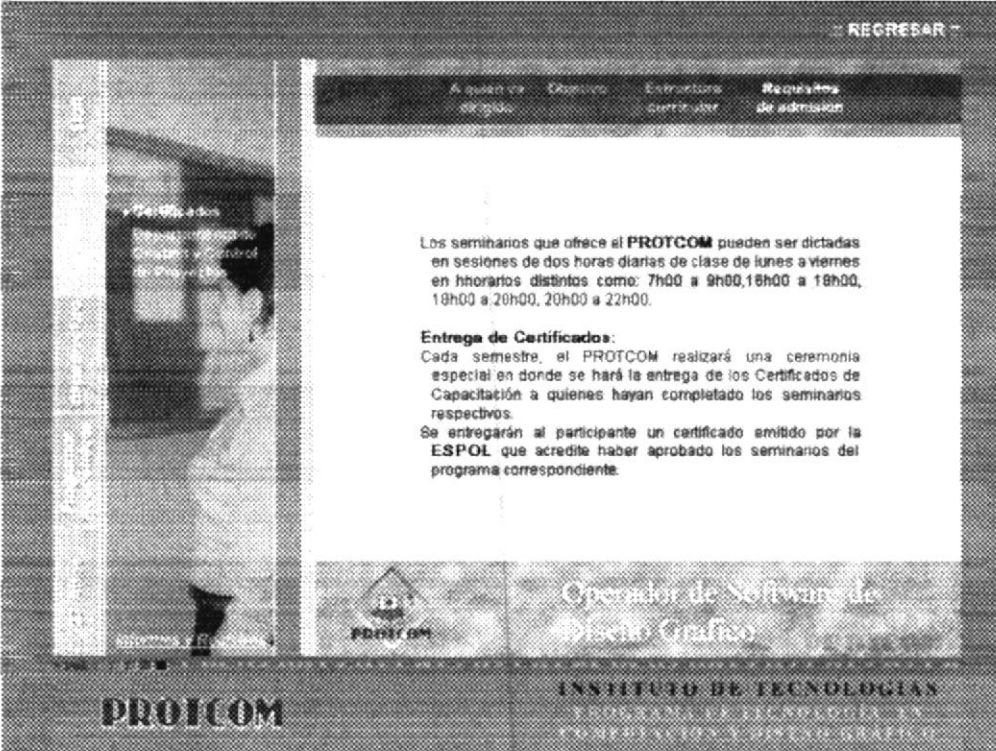
Operador de Software de Diseño Gráfico

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

UNIVERSIDAD DE GUATEMALA

CAMPUS LAS PEÑAS

#### 4.7.1.6.4. OPERADOR DE SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO – OPCIÓN 4



... REGRESAR ...

A quién va dirigido: Operarios de diseño gráfico.

Objetivo: Desarrollar habilidades técnicas y creativas para el diseño gráfico.

Estructura del curso: 4 módulos.

Requisitos de admisión: Ninguno.

Los seminarios que ofrece el **PROTOM** pueden ser dictados en sesiones de dos horas diarias de clase de lunes a viernes en horarios distintos como: 7h00 a 9h00, 16h00 a 18h00, 19h00 a 20h00, 20h00 a 22h00.

**Entrega de Certificados:**  
Cada semestre, el **PROTOM** realizará una ceremonia especial en donde se hará la entrega de los Certificados de Capacitación a quienes hayan completado los seminarios respectivos.  
Se entregarán al participante un certificado emitido por la **ESPOL** que acredite haber aprobado los seminarios del programa correspondiente.

**PROTOM**

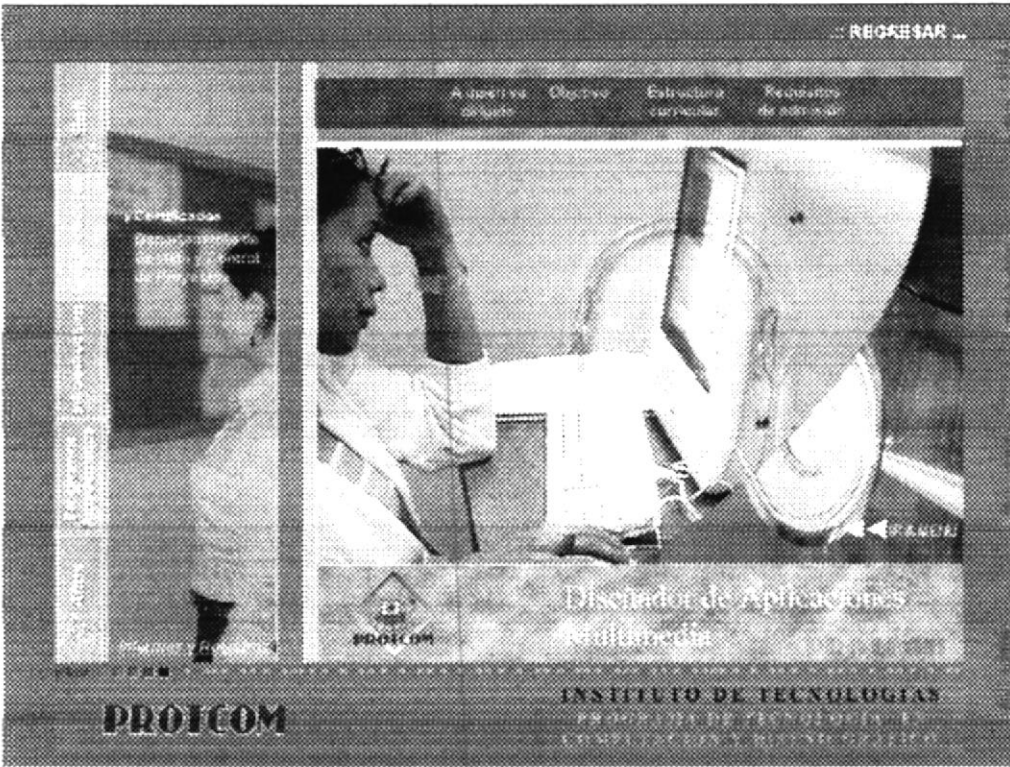
Operador de Software de Diseño Gráfico

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

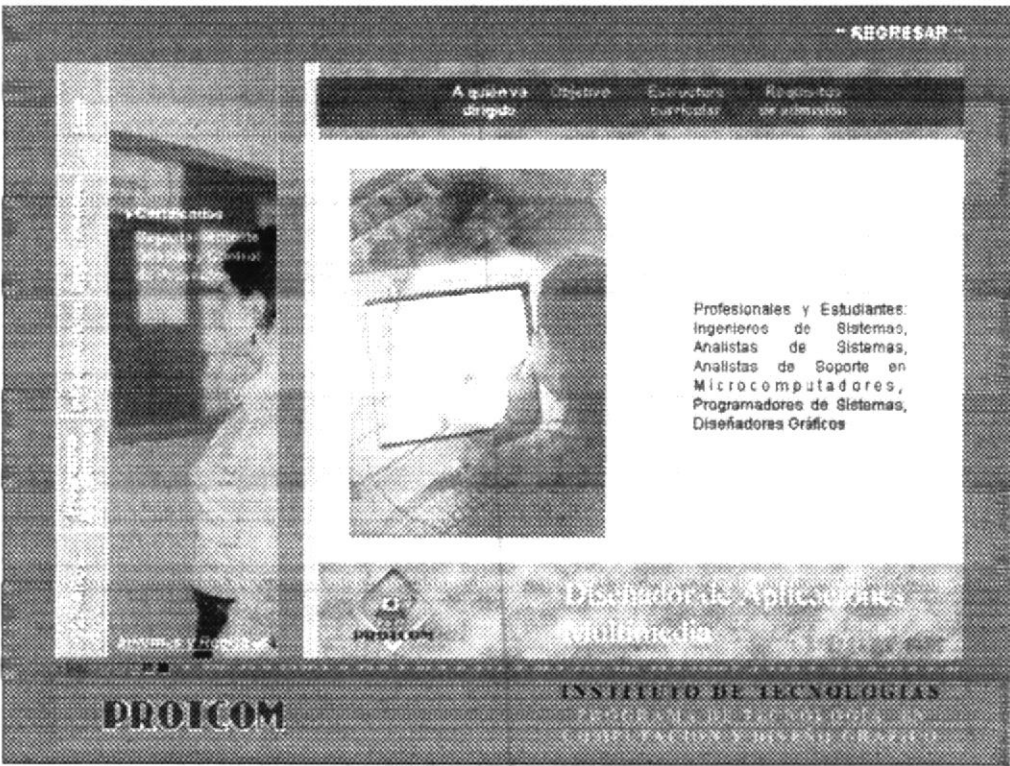
UNIVERSIDAD DE GUATEMALA

CAMPUS LAS PEÑAS

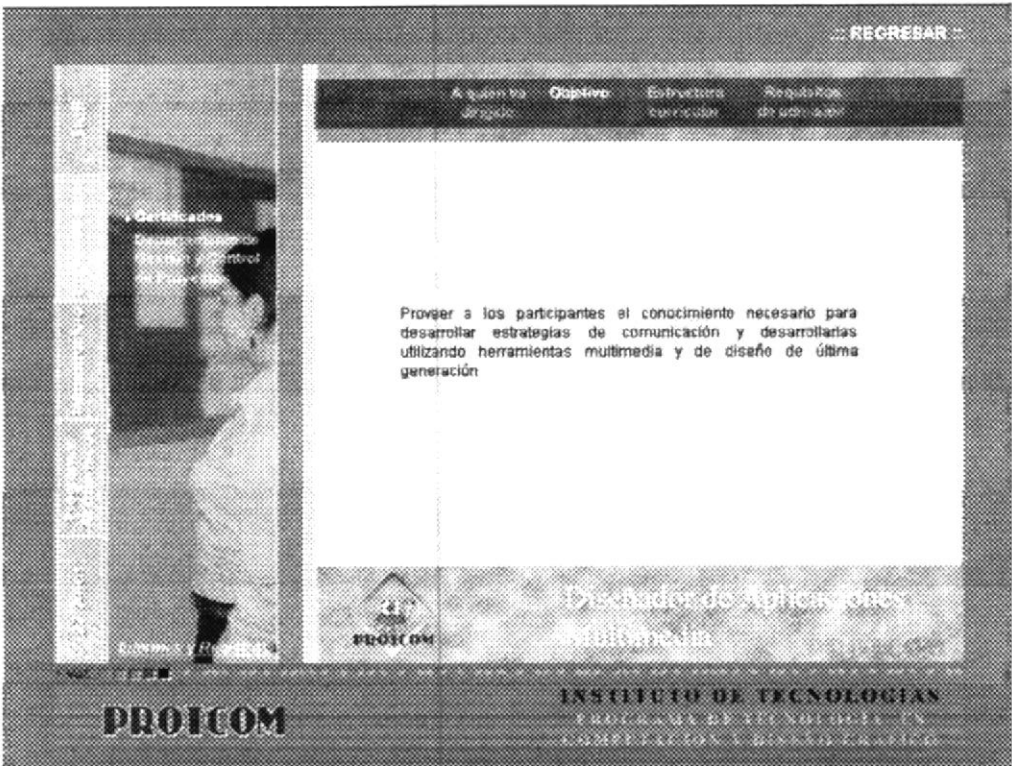
4.7.1.7. DISEÑADOR DE APLICACIONES MULTIMEDIA



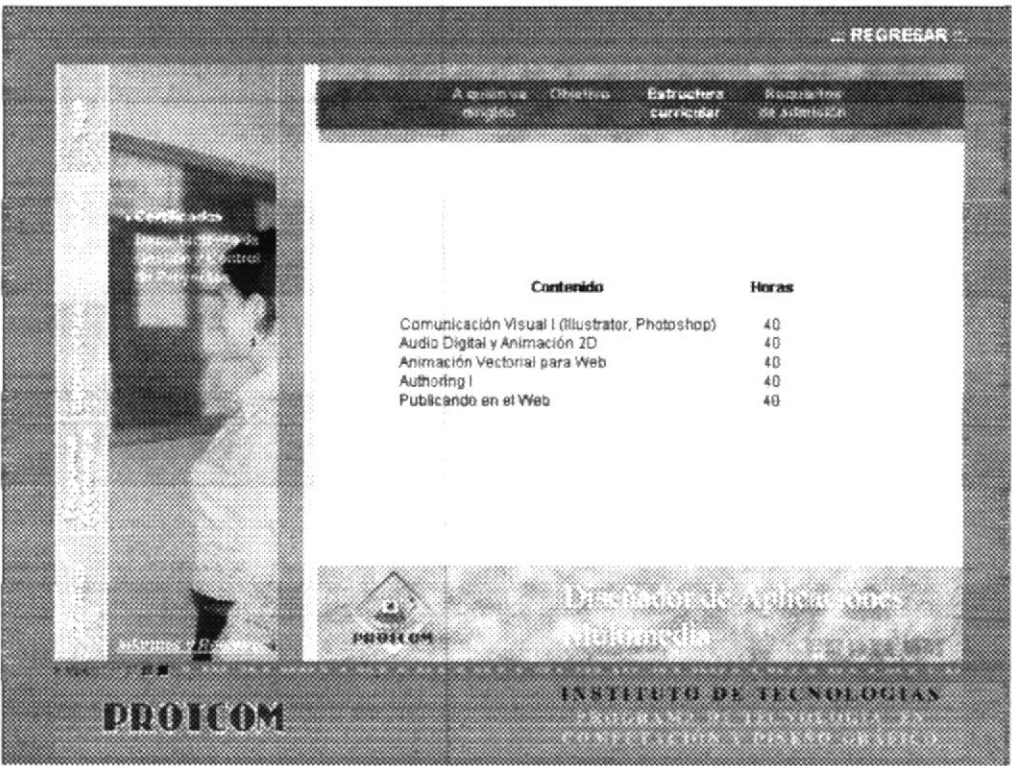
4.7.1.7.1. DISEÑADOR DE APLICACIONES MULTIMEDIA – OPCIÓN 1



4.7.1.7.2. DISEÑADOR DE APLICACIONES MULTIMEDIA – OPCIÓN 2



4.7.1.7.3. DISEÑADOR DE APLICACIONES MULTIMEDIA – OPCIÓN 3





#### 4.7.1.7.4. DISEÑADOR DE APLICACIONES MULTIMEDIA – OPCIÓN 4

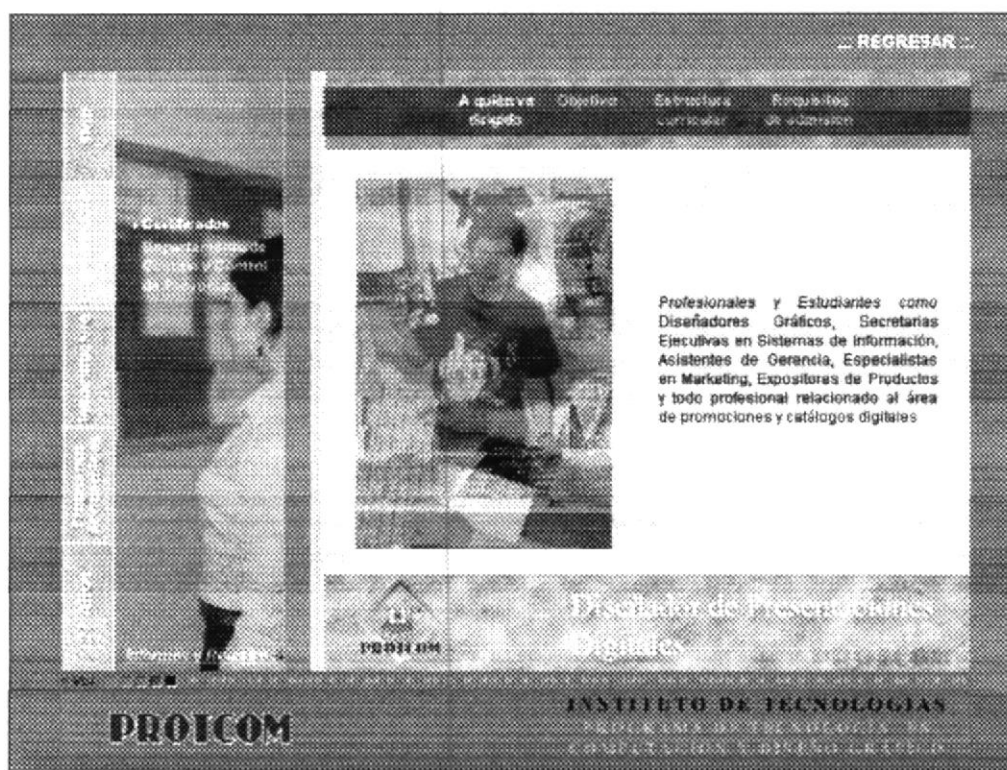


#### 4.7.1.8. DISEÑADOR DE PRESENTACIONES DIGITALES

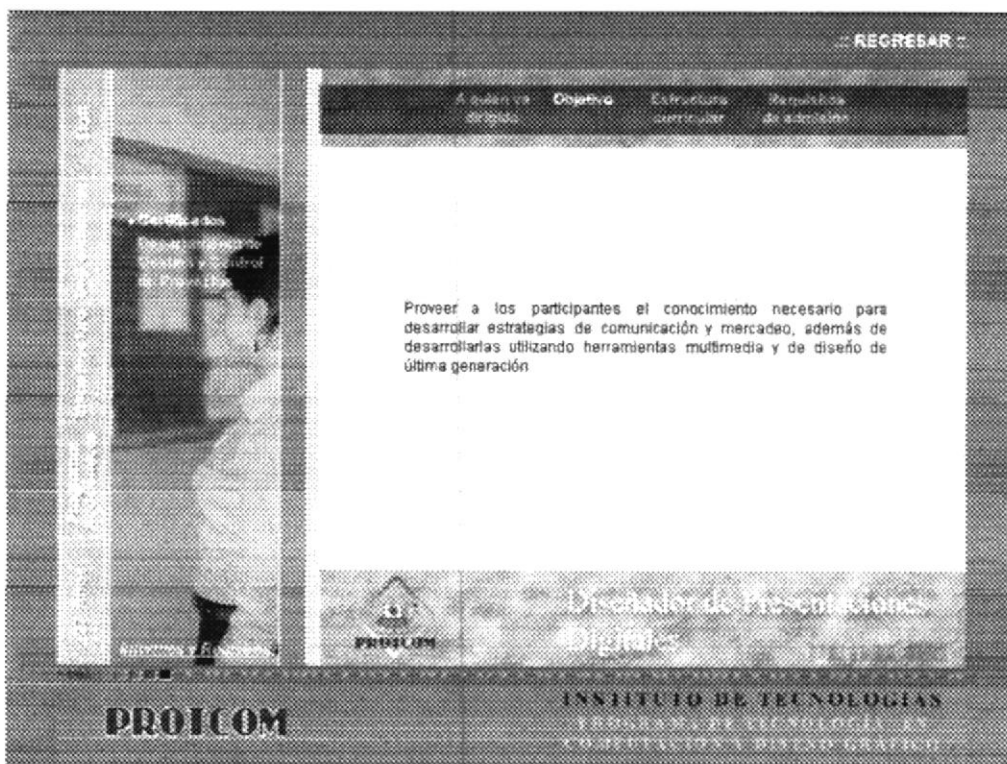




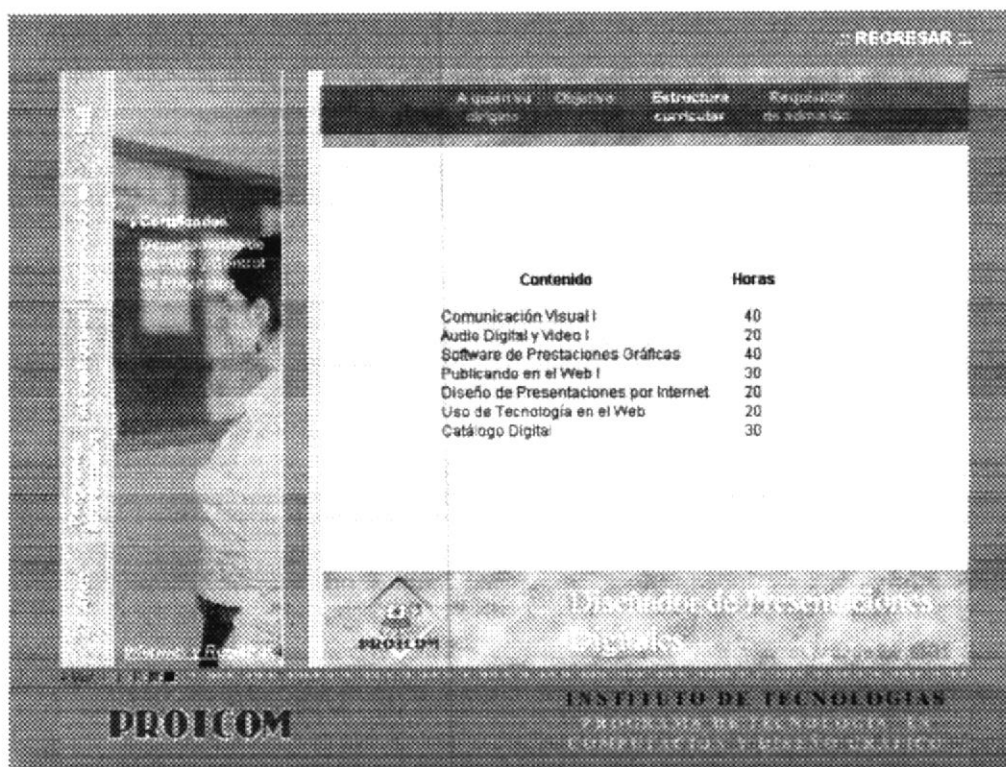
#### 4.7.1.8.1. DISEÑADOR DE PRESENTACIONES DIGITALES – OPCIÓN 1



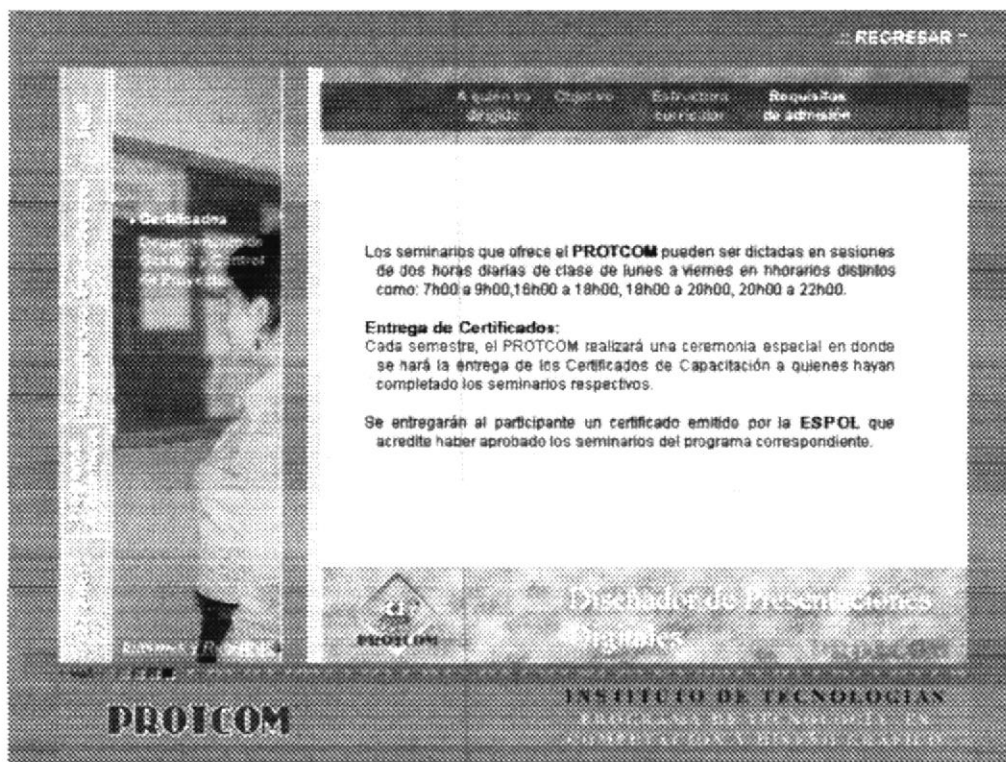
#### 4.7.1.8.2. DISEÑADOR DE PRESENTACIONES DIGITALES – OPCIÓN 2



#### 4.7.1.8.3. DISEÑADOR DE PRESENTACIONES DIGITALES – OPCIÓN 3



#### 4.7.1.8.4. DISEÑADOR DE PRESENTACIONES DIGITALES – OPCIÓN 4



## 4.7.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN DEPARTAMENTO DE GESTIÓN Y CONTROL DE PROYECTOS SERVIESPOL



REGRESAR

### Serviespol

Desde el diseño de sistemas informáticos al diseño de sitios Web y componentes multimedia, o desde la creación de soporte publicitarios impresos a la colocación de personal, cualquiera que sea su necesidad, en PROTCOM hacemos la diferencia. Es por eso que enfrentamos el reto de ofrecer a Usted y a su Empresa, nuestra probada variedad de servicios.

Serviespol, la misma que se apoya en altos estándares de calidad, tecnología de punta y en un equipo humano eficiente y capaz de generar los mejores resultados. Como miembro de la ESPOL, buscamos la excelencia y estamos orgullosos de diseñar soluciones. Contamos con Usted para formular la suya.


La Diferencia en servicio en la Nueva Era

**PROTCOM**

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**  
PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EN  
COMERCIO EXTERIOR Y DISEÑO GRÁFICO

**ESPOL**  
POLITECNICA DEL  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

### 4.7.2.1. WEBMEDIA



REGRESAR

### WebMedia

Desde el diseño de sistemas informáticos al diseño de sitios Web y componentes multimedia, o desde la creación de soporte publicitarios impresos a la colocación de personal, cualquiera que sea su necesidad, en PROTCOM hacemos la diferencia. Es por eso que enfrentamos el reto de ofrecer a Usted y a su Empresa, nuestra probada variedad de servicios.

Serviespol, la misma que se apoya en altos estándares de calidad, tecnología de punta y en un equipo humano eficiente y capaz de generar los mejores resultados. Como miembro de la ESPOL, buscamos la excelencia y estamos orgullosos de diseñar soluciones. Contamos con Usted para formular la suya.

La Diferencia en servicio en la Nueva Era

**PROTCOM**

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**  
PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EN  
COMERCIO EXTERIOR Y DISEÑO GRÁFICO



## 4.7.2.2. I&amp;D

-- REGRESAR --

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

PROCOM

Servicios de  
Diseño y Control  
de Proyectos

Asesoría  
Técnica  
Servicios  
Ingenieriles  
Otras

Instituto de Tecnologías  
PROCOM

## I&D

Desde el diseño de sistemas informáticos al diseño de sitios Web y componentes multimedia, o desde la creación de soportes publicitarios impresos a la colocación de personal, cualquiera que sea su necesidad, en PROCOM hacemos la diferencia. Es por eso que encaramos el reto de ofrecerle a Usted y a su Empresa nuestra probada variedad de servicios.

Servespól, la misma que se apoya en altos estándares de calidad, tecnología de punta y en un equipo humano eficiente y capaz de generar los mejores resultados. Como miembro de la ESPOL, buscamos la excelencia y estamos orgullosos de diseñar soluciones. Contamos con Usted para formular la suya.

La Diferencia en servicio en la Nueva Era

Instituto de Tecnologías  
PROCOM

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**  
FARMACIA DE CALLE 100 N° 100  
CORREO ELECTRÓNICO: PROCOM@ESPOL.VE

## 4.7.2.3. SELESPOL

-- REGRESAR --

INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

PROCOM

Servicios de  
Diseño y Control  
de Proyectos

Asesoría  
Técnica  
Servicios  
Ingenieriles  
Otras

Instituto de Tecnologías  
PROCOM

## Selespol

Desde el diseño de sistemas informáticos al diseño de sitios Web y componentes multimedia, o desde la creación de soportes publicitarios impresos a la colocación de personal, cualquiera que sea su necesidad, en PROCOM hacemos la diferencia. Es por eso que encaramos el reto de ofrecerle a Usted y a su Empresa nuestra probada variedad de servicios.

Serviespol, la misma que se apoya en altos estándares de calidad, tecnología de punta y en un equipo humano eficiente y capaz de generar los mejores resultados. Como miembro de la ESPOL, buscamos la excelencia y estamos orgullosos de diseñar soluciones. Contamos con Usted para formular la suya.

La Diferencia en servicio en la Nueva Era

Instituto de Tecnologías  
PROCOM

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**  
FARMACIA DE CALLE 100 N° 100  
CORREO ELECTRÓNICO: PROCOM@ESPOL.VE



#### 4.7.2.4. SOLUCIONES INFORMÁTICA

REGRESAR

**Soluciones Informáticas**

Desde el diseño de sistemas informáticos al diseño de sitios Web y componentes multimedia, o desde la creación de soportes publicitarios impresos a la colocación de personal, cualquiera que sea su necesidad, en PROICOM hacemos la diferencia. El por qué que estamos el reto de ofrecerle a Usted y a su Empresa, nuestra probada variedad de servicios.

Seremos la misma que se atreve en altos estándares de calidad, tecnología de punta y en un equipo humano eficiente y capaz de generar los mejores resultados. Como miembro de la ESPOL, buscamos la presencia y estamos orgullosos de diseñar soluciones. Contamos con Usted para formular la suya.

La diferencia en servicios en la Nueva Era

PROICOM INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

##### 4.7.2.1.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN WEBMEDIA

REGRESAR

**Web y Multimedia de la ESPOL**

Web y Multimedia de la ESPOL (WebMedia) es una de las áreas que la ESPOL ha constituido para cubrir para cubrir diversos requerimientos comunicacionales y de multimedia que las empresas necesitan en estos tiempos. Cada uno de nuestros productos ha sido elaborado en base a estándares internacionales de desarrollo, siguiendo normas que nos han hecho acreedores a un reconocimiento sostenido en el medio empresarial, tanto privado como gubernamental, dentro y fuera del país. Nuestros servicios se extienden a:

- \* Presentaciones multimedia a nivel de: Catálogos Digitales, Base de Datos con Multimedia, Mapas Interactivos de Planes Viales y Logísticos, Paneos Virtuales 2D/3D e Interfaces de acceso a Sistemas Informáticos.

Además desarrollo de contenidos curriculares interactivos on / off line y otras herramientas instruccionales para el sector educativo de todo nivel.

- \* Diseño y Desarrollo de Modelos de Negocios y Aplicaciones para el Web, a nivel de redes Intranet, Extranet e Internet con conexión a Sistemas

PROICOM INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

## 4.7.2.1.1.1. WEBMEDIA – SECUENCIA



## 4.7.2.1.1.2. WEBMEDIA – SECUENCIA



## 4.7.2.1.1.3. WEBMEDIA – SECUENCIA



## 4.7.2.1.1.4. WEBMEDIA – SECUENCIA





4.7.2.1.1.5. WEBMEDIA – SECUENCIA



4.7.2.1.1.6. WEBMEDIA – SECUENCIA

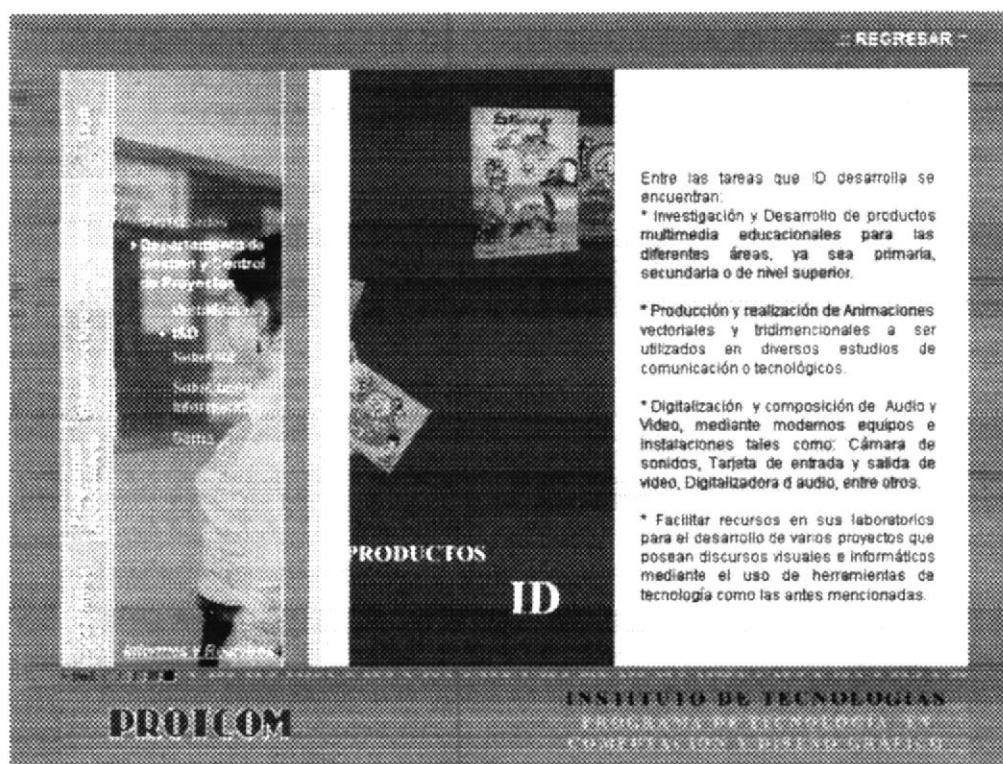




## 4.7.2.1.1.7. WEBMEDIA – SECUENCIA



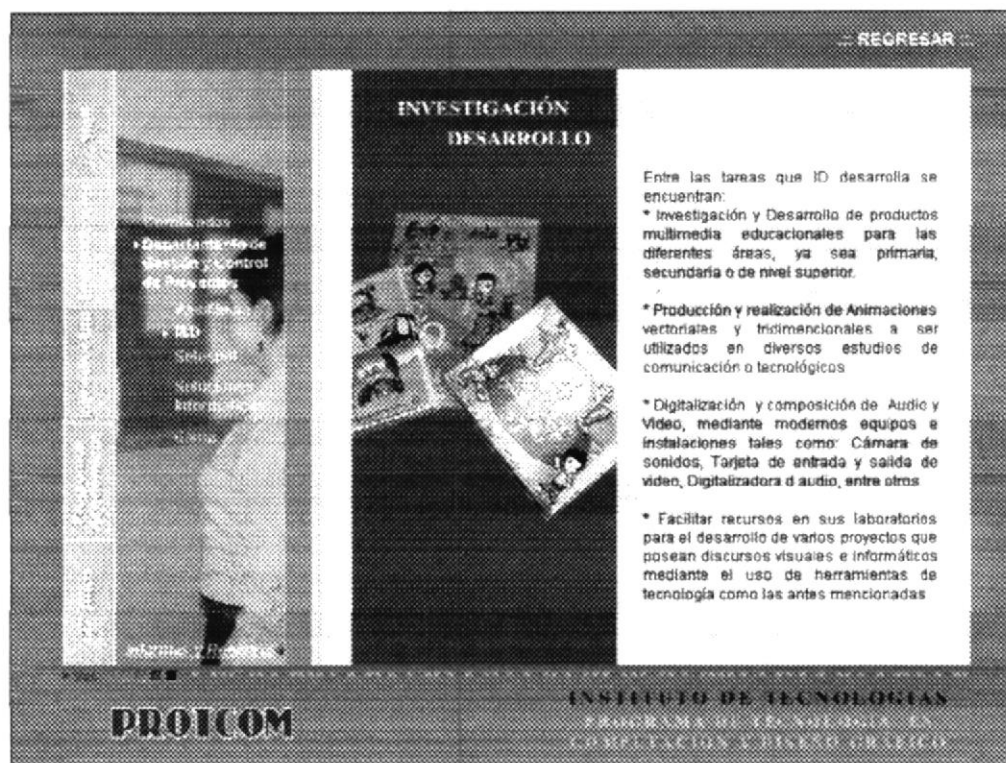
## 4.7.2.2.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN I&amp;D



## 4.7.2.2.1.1. I&amp;D – SECUENCIA



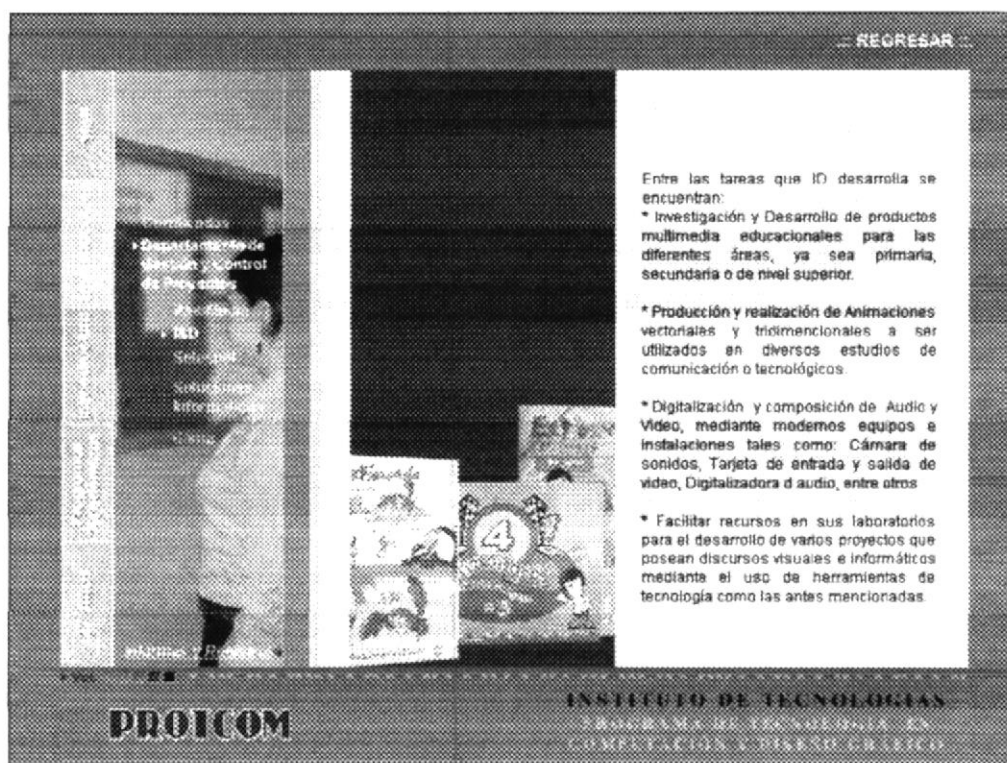
## 4.7.2.2.1.2. I&amp;D – SECUENCIA



## 4.7.2.2.1.3. I&amp;D – SECUENCIA



## 4.7.2.2.1.4. I&amp;D – SECUENCIA





## 4.7.2.2.1.5. I&amp;D – SECUENCIA

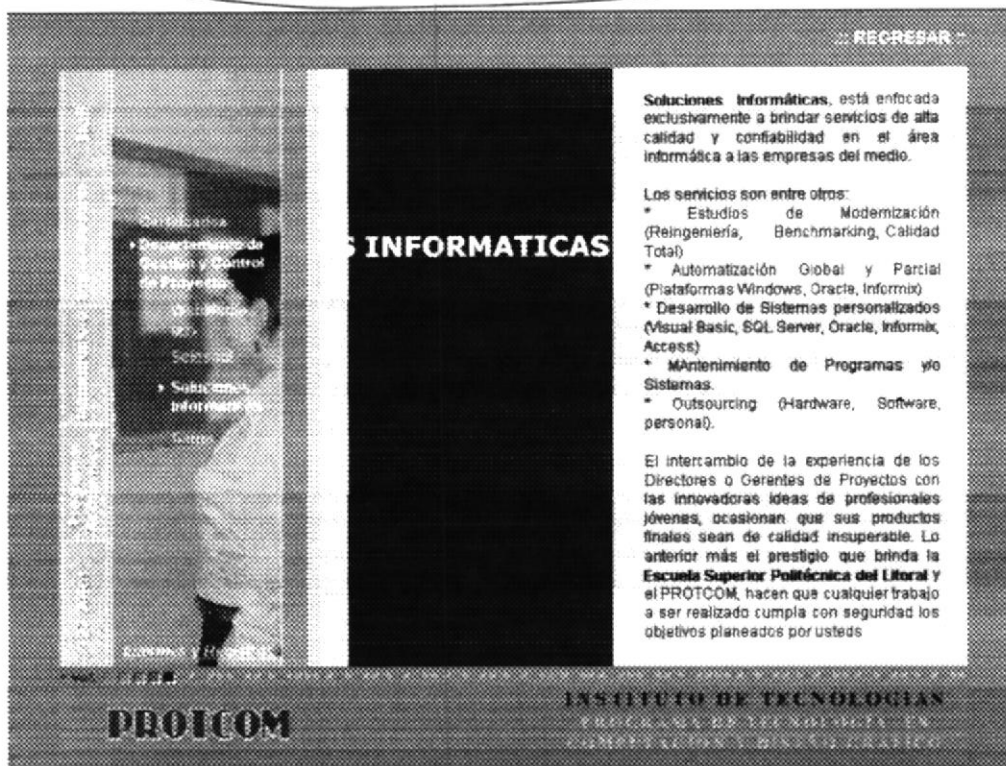


## 4.7.2.3.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN SELESPOL





#### 4.7.2.4.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN SOLUCIONES INFORMATICAS

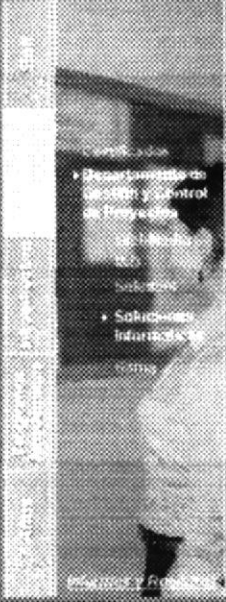


##### 4.7.2.4.1.1. SOLUCIONES INFORMATICAS - SECUENCIA



## 4.7.2.4.1.2. SOLUCIONES INFORMATICAS – SECUENCIA

-- REGRESAR --



Contribución

- Desarrollo de Gestión y Control de Proyectos
- Automatización
- Soluciones Informáticas
- Mantenimiento

Proyectos y Resultados

# USI



**Soluciones Informáticas.** está enfocada exclusivamente a brindar servicios de alta calidad y confiabilidad en el área informática a las empresas del medio.

Los servicios son entre otros:

- \* Estudios de Modernización (Reingeniería, Benchmarking, Calidad Total)
- \* Automatización Global y Parcial (Plataformas Windows, Oracle, Informix)
- \* Desarrollo de Sistemas personalizados (Visual Basic, SQL Server, Oracle, Informix, Access)
- \* Mantenimiento de Programas y/o Sistemas.
- \* Outsourcing (Hardware, Software, personal).

El intercambio de la experiencia de los Directores o Gerentes de Proyectos con las innovadoras ideas de profesionales jóvenes, ocasionan que sus productos finales sean de calidad insuperable. Lo anterior más el prestigio que brinda la Escuela Superior Politécnica del Litoral y el PROTCOM, hacen que cualquier trabajo a ser realizado cumpla con seguridad los objetivos planeados por ustedes.

**PROTCOM** INSTITUTO DE TECNOLOGIAS



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

## 4.7.2.4.1.3. SOLUCIONES INFORMATICAS – SECUENCIA

-- REGRESAR --



Contribución

- Desarrollo de Gestión y Control de Proyectos
- Automatización
- Soluciones Informáticas
- Mantenimiento

Proyectos y Resultados

# USI



**Soluciones Informáticas.** está enfocada exclusivamente a brindar servicios de alta calidad y confiabilidad en el área informática a las empresas del medio.

Los servicios son entre otros:

- \* Estudios de Modernización (Reingeniería, Benchmarking, Calidad Total)
- \* Automatización Global y Parcial (Plataformas Windows, Oracle, Informix)
- \* Desarrollo de Sistemas personalizados (Visual Basic, SQL Server, Oracle, Informix, Access)
- \* Mantenimiento de Programas y/o Sistemas.
- \* Outsourcing (Hardware, Software, personal).

El intercambio de la experiencia de los Directores o Gerentes de Proyectos con las innovadoras ideas de profesionales jóvenes, ocasionan que sus productos finales sean de calidad insuperable. Lo anterior más el prestigio que brinda la Escuela Superior Politécnica del Litoral y el PROTCOM, hacen que cualquier trabajo a ser realizado cumpla con seguridad los objetivos planeados por ustedes.

**PROTCOM** INSTITUTO DE TECNOLOGIAS

## 4.7.2.4.1.4. SOLUCIONES INFORMATICAS - SECUENCIA



## 4.7.2.5. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA





#### 4.7.2.5.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA



#### 4.7.2.5.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA





#### 4.7.2.5.3. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA



#### 4.7.2.5.4. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA



#### 4.7.2.5.5. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA



#### 4.7.2.5.6. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA

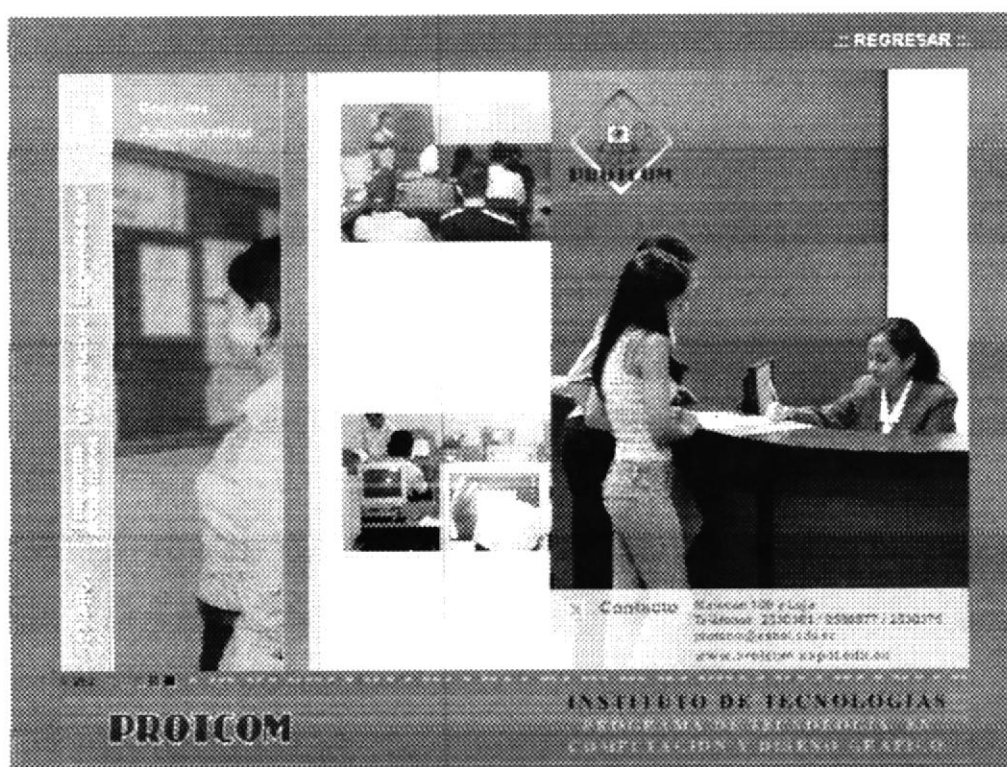


#### 4.7.2.5.7. ESCOGEMOS LA OPCIÓN GAMA – SECUENCIA





## 4.8. PANTALLA STAFF



### 4.8.1. ESCOGEMOS LA OPCIÓN DOCENTES





## 4.8.1.1. DOCENTES – INFORMACIÓN



## 4.8.2. ESCOGEMOS LA OPCIÓN ADMINISTRATIVOS

A → hoja de  
continuo



## 4.8.2.1. ADMINISTRATIVOS – INFORMACIÓN

... REGRESAR ...



Miguel Serrano	miguel.serrano@procom.edu.ec	983-4-0133477
Verónica Salazar	veronica.salazar@procom.edu.ec	983-4-0133477
Magdalena Torres	magdalena.torres@procom.edu.ec	983-4-0133477
María Patricia Flores Ramírez	maria.patricia.flores@procom.edu.ec	983-4-0133477
Mónica Bello	monica.bello@procom.edu.ec	983-4-0133477
Luisa Espinoza	luisa.espinoza@procom.edu.ec	983-4-0133477
Jaime Cárdenas	jaime.cardenas@procom.edu.ec	983-4-0133477
Verónica Castro	veronica.castro@procom.edu.ec	983-4-0133477
Rafael Rodríguez	rafael.rodriguez@procom.edu.ec	983-4-0133477
María Victoria Quiroga	maria.victoria.quiroga@procom.edu.ec	983-4-0133477
Isabel Cordero	isabel.cordero@procom.edu.ec	983-4-0133477
Isabel Peña	isabel.pena@procom.edu.ec	983-4-0133477
Adrián Silva	adrian.silva@procom.edu.ec	983-4-0133477
María Victoria Quiroga	maria.victoria.quiroga@procom.edu.ec	983-4-0133477
María Victoria	maria.victoria@procom.edu.ec	983-4-0133477
Alexandra Paredes	alexandra.paredes@procom.edu.ec	983-4-0133477
Isabel Cordero	isabel.cordero@procom.edu.ec	983-4-0133477

**PROCOM**

**INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS**  
UNIVERSIDAD DE COTACACHI  
COMUNICACIÓN Y DESARROLLO



## **CAPÍTULO 5.**

### **COMO NAVEGAR EN ESTE CD-ROM**

## 5. CÓMO NAVEGAR EN ESTE CD-ROM

Para poder navegar en este CD-ROM y poder llevar un mejor seguimiento de su contenido se deben seguir las siguientes indicaciones:

- Espere a que el video de la introducción del Cd se ejecute por sí solo.
- Cuando el video haya terminado, podrá seleccionar cualquiera de los cinco ítems correspondientes: 27 Años, Programas Académicos, Infraestructura, Emprendedores y Staff

Link a la página Web del PROTCOM

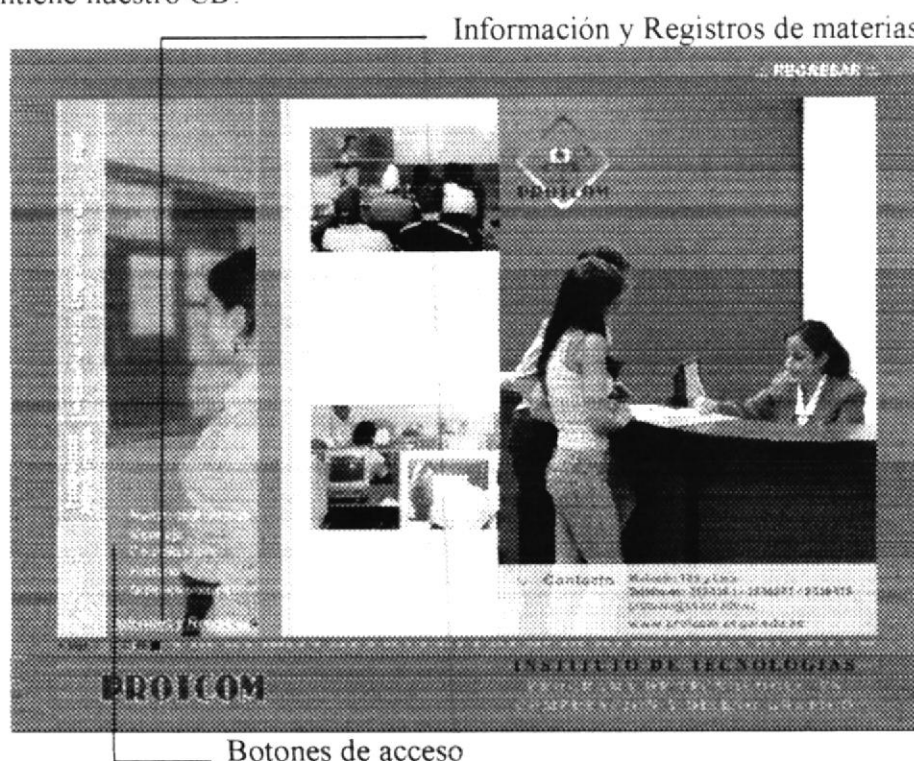


→ Escoja cualquiera de los cinco ítems

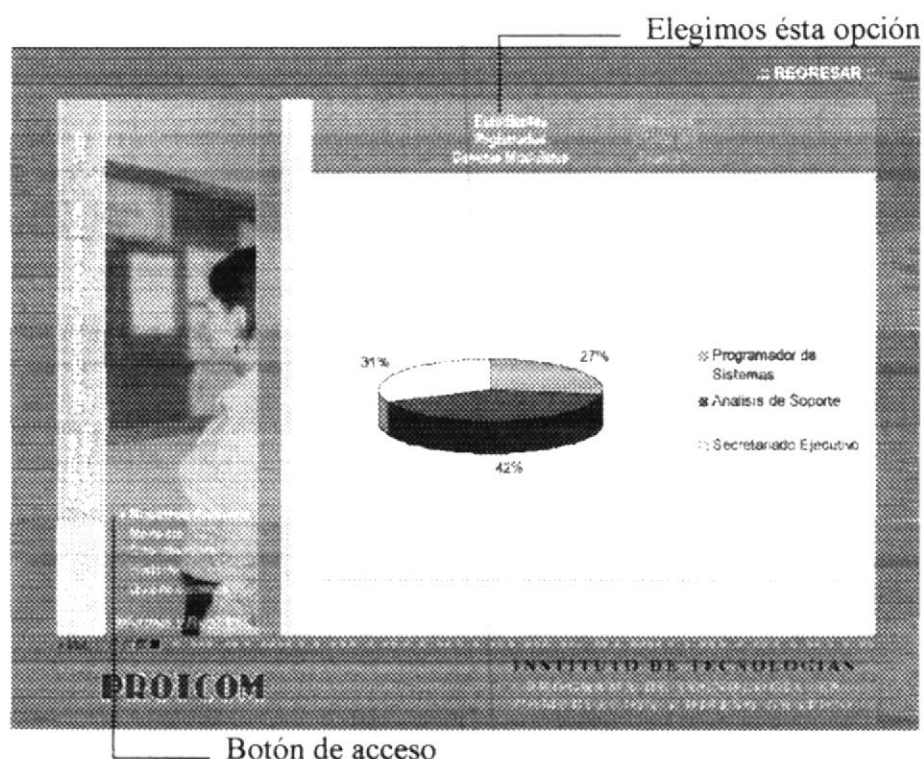


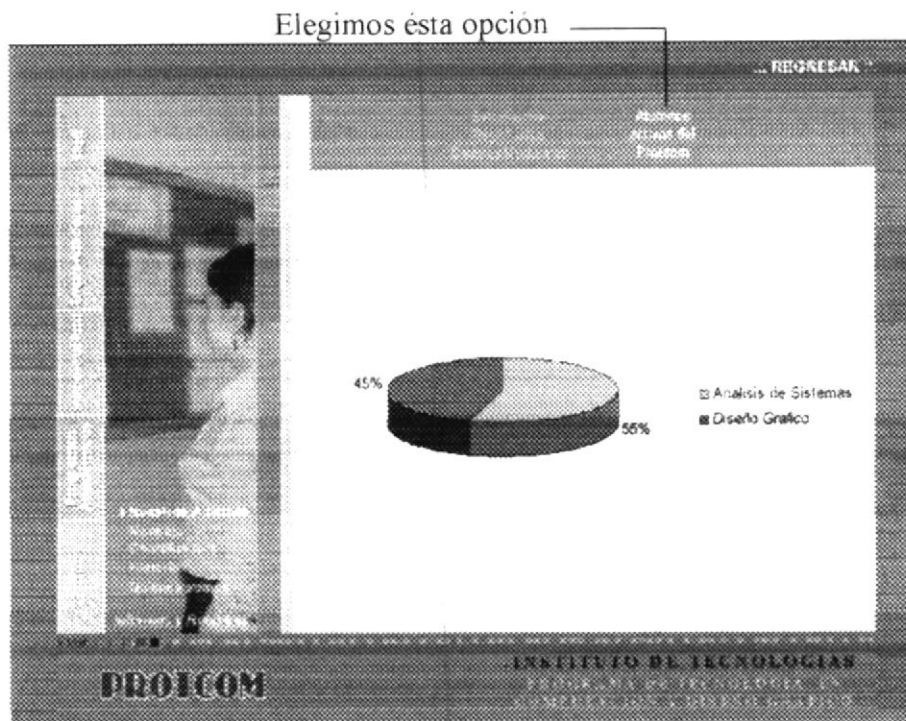
## 5.1. 27 AÑOS

1. Al escoger el primer ítem **27 Años** tenemos los siguientes subítems de lo que contiene nuestro CD.



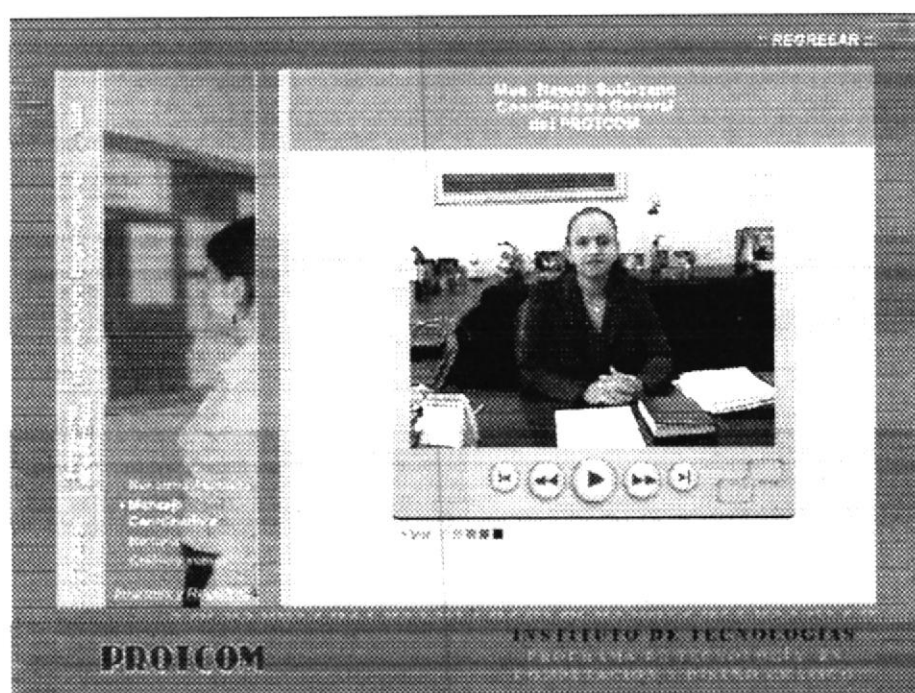
2. El botón **Nuestros Alumnos** contiene una imagen los datos estadísticos de los alumnos que hay en distintas áreas.





- El botón **Mensaje Coordinadora** nos muestra una imagen donde aparece la Coordinadora general de PROTCOM y una opción que dando clic aparece el video del mismo.



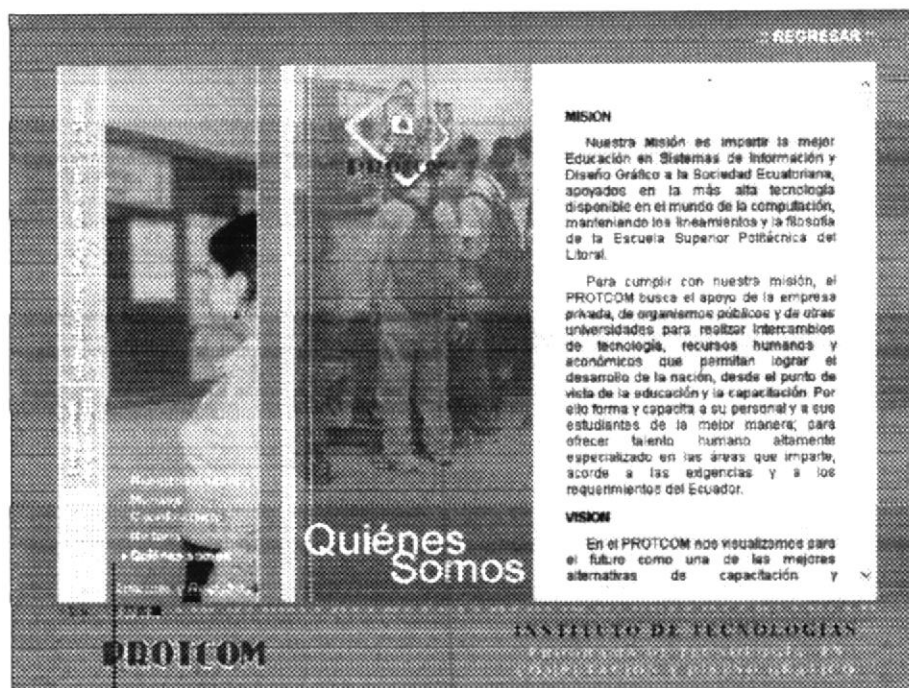


4. El botón **Historia** contiene una imagen y la biografía de PROTCOM.



Botón de acceso

5. El botón **Quiénes somos** contiene una imagen e información de la Misión Visión y Objetivos del lugar.



Botón de acceso

CAMPUS  
LAS PEÑAS



## 5.2. PROGRAMAS ACADÉMICOS

6. Al escoger el segundo ítem **Programas Académicos** tenemos los siguientes subítems de lo que contiene nuestro CD.



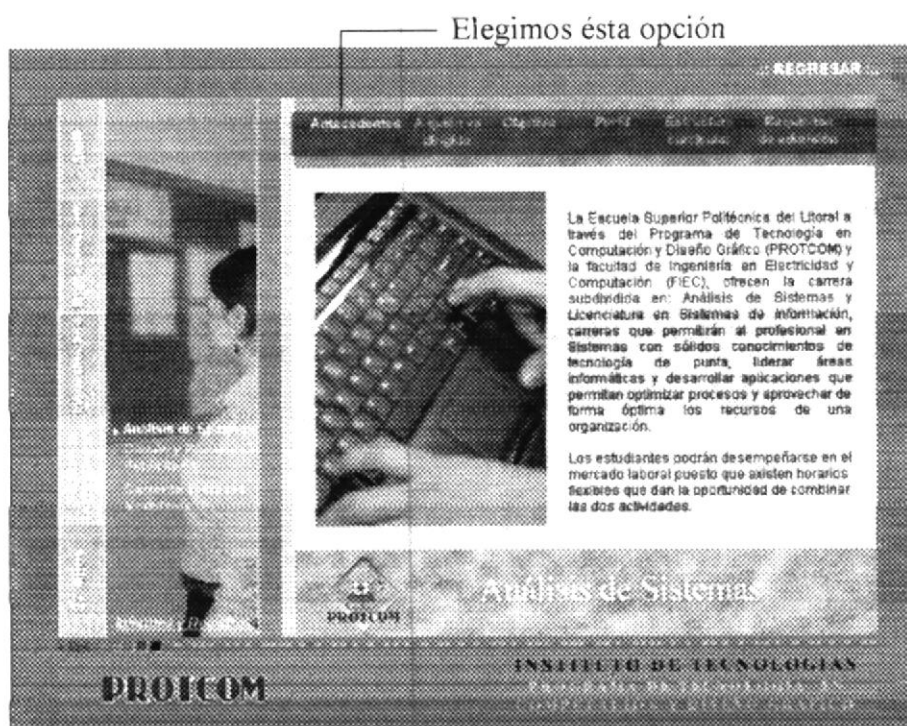
Botones de acceso

7. Elija el ítem **Análisis de Sistemas** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: Antecedentes, A quién va dirigido, Objetivo, Perfil, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se está tratando en el momento.

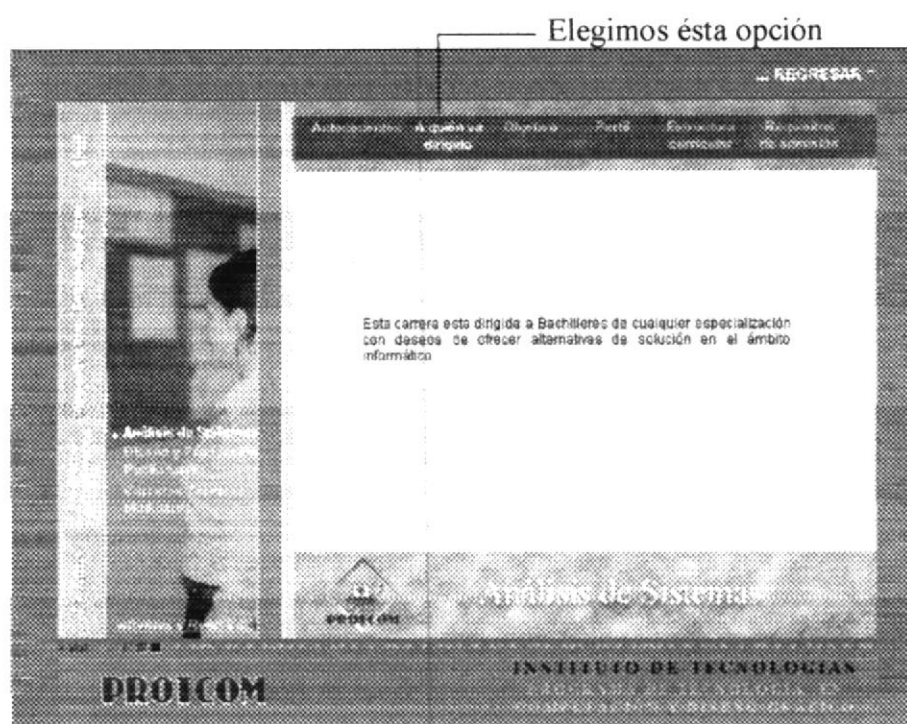


Botón de acceso

8. Clic en la opción “Antecedentes” nos muestra una imagen y nos habla sobre el tema en si.

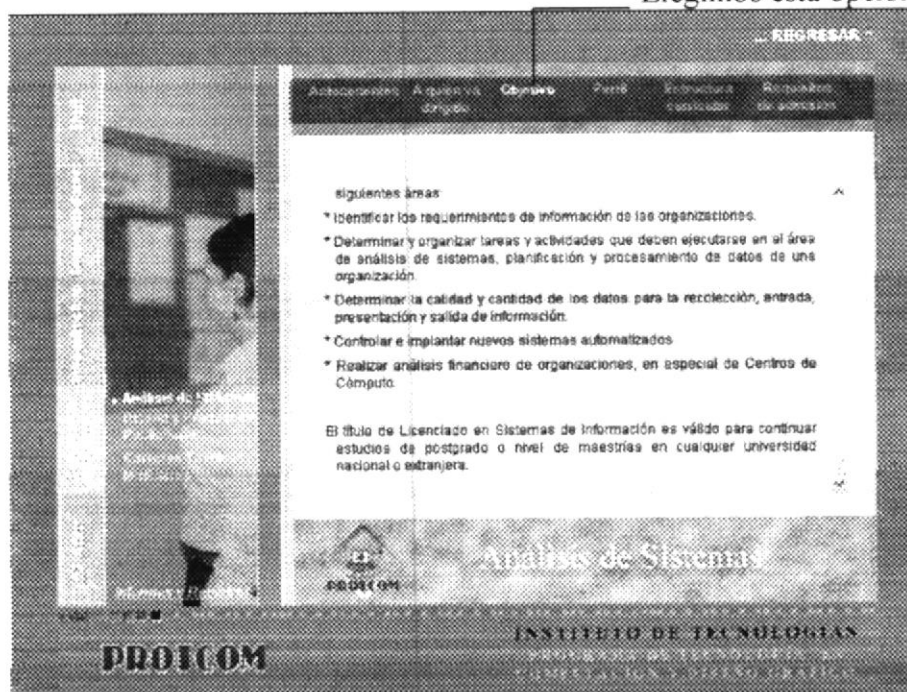


9. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.



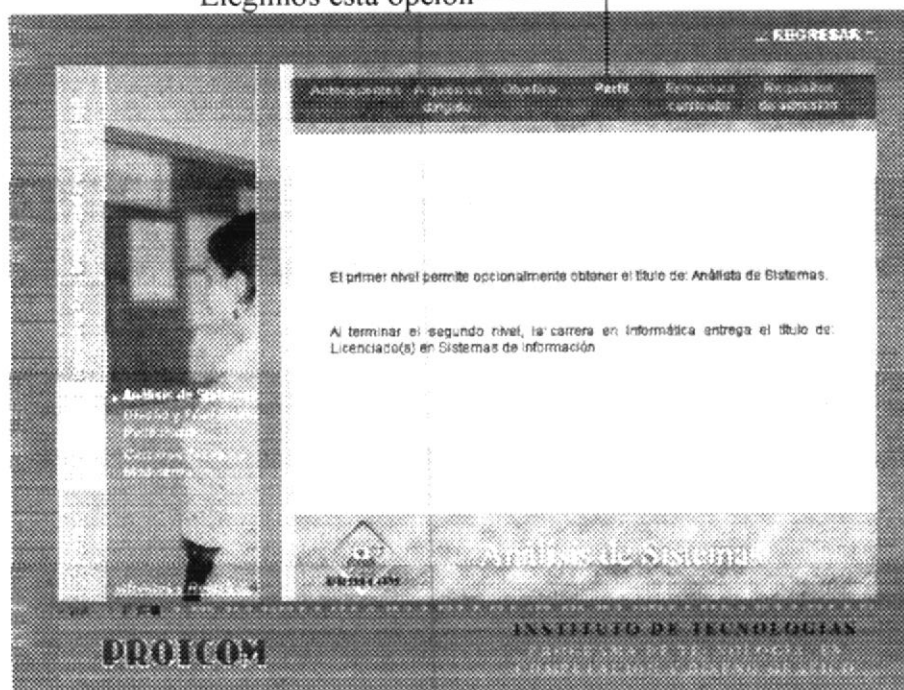
10. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la carrera.

Elegimos esta opción



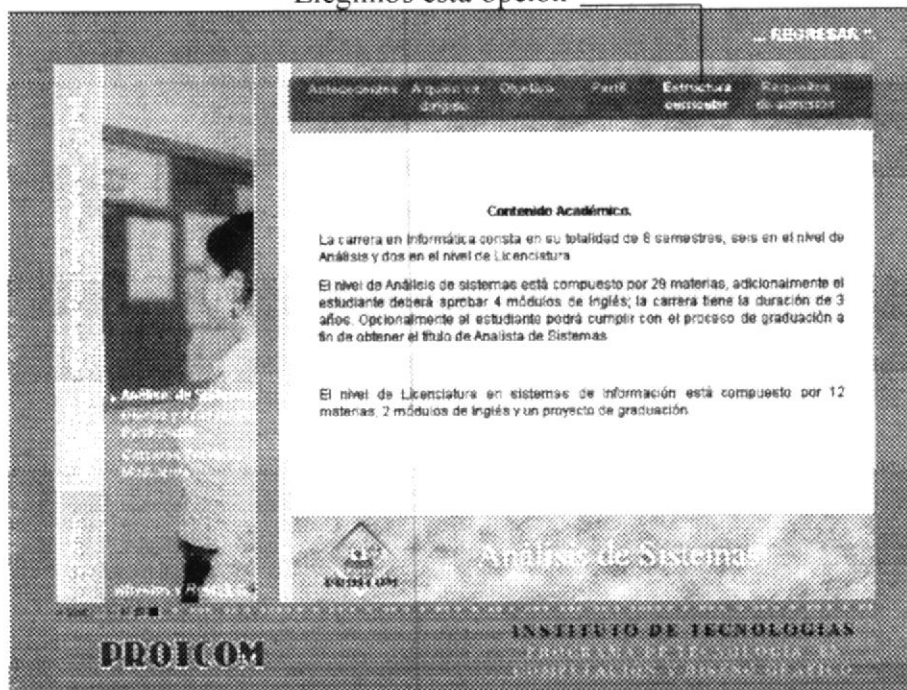
11. Clic en la opción “Perfil” nos muestra una información específica sobre el título que obtiene al terminar la carrera.

Elegimos esta opción



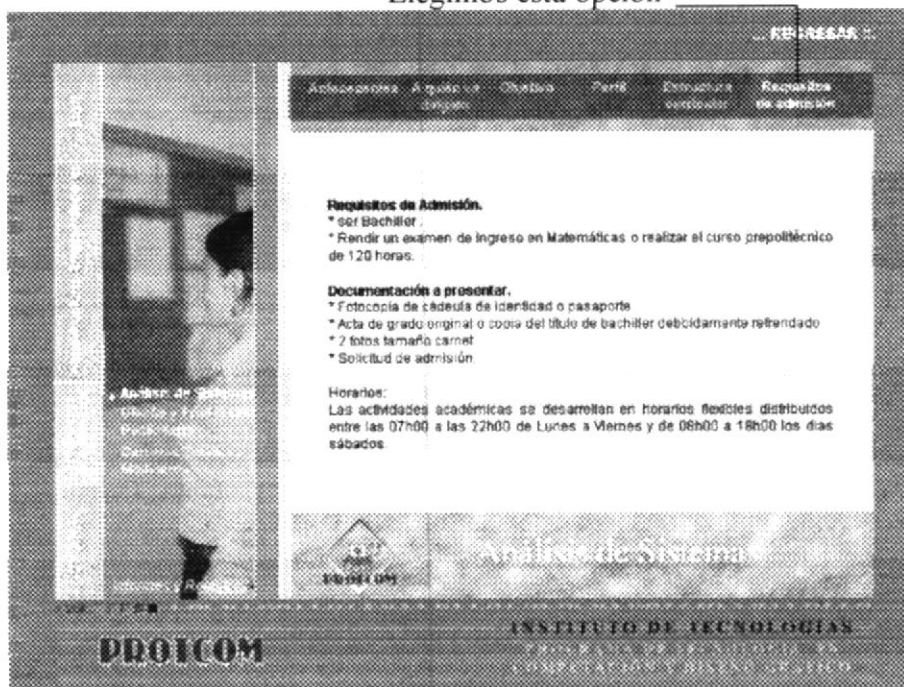
12. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura la carrera.

Elegimos esta opción



13. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar la carrera.

Elegimos esta opción





14. Elija el ítem **Diseño y Producción Publicitaria** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: Antecedentes, A quién va dirigido, Objetivo, Perfil, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se está tratando en el momento.



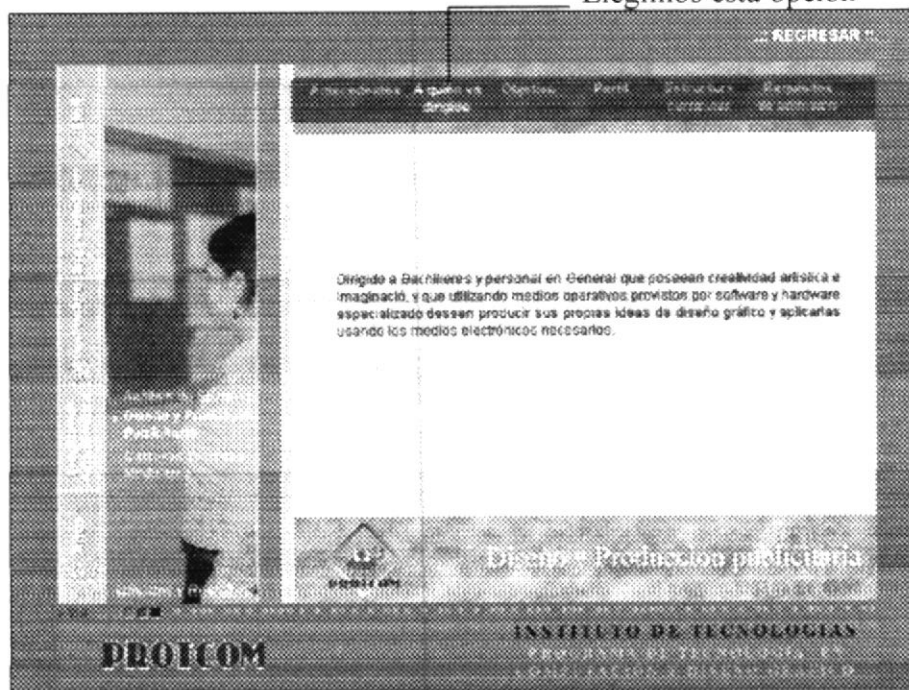
15. Clic en la opción “Antecedentes” nos muestra una secuencia de imágenes y nos habla sobre el tema en sí.

Elegimos ésta opción



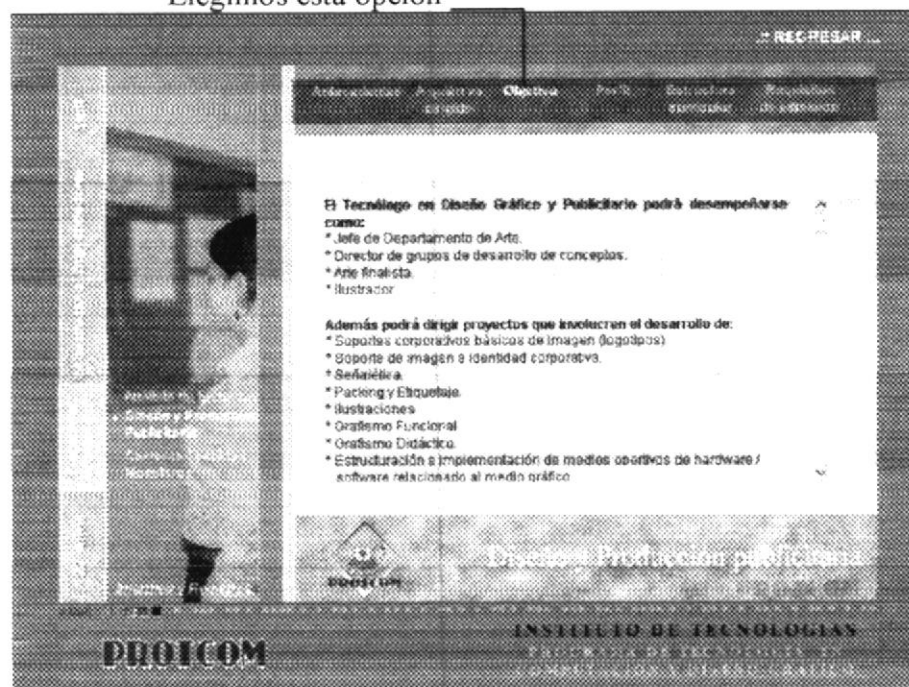
16. Clic en la opción "A quién va dirigido" nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos ésta opción



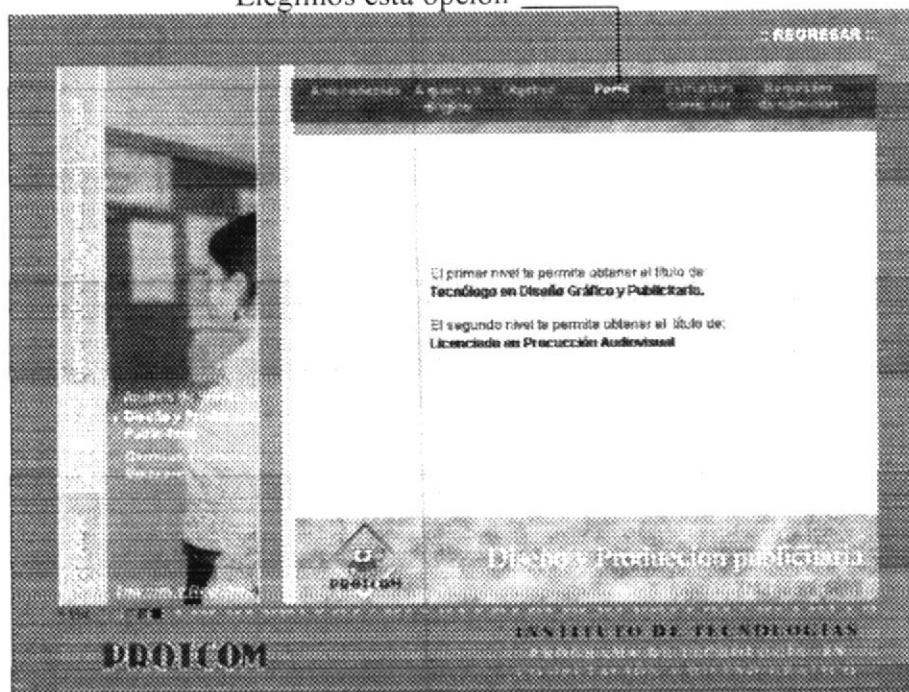
17. Clic en la opción "Objetivo" nos muestra una información específica sobre la carrera.

Elegimos ésta opción



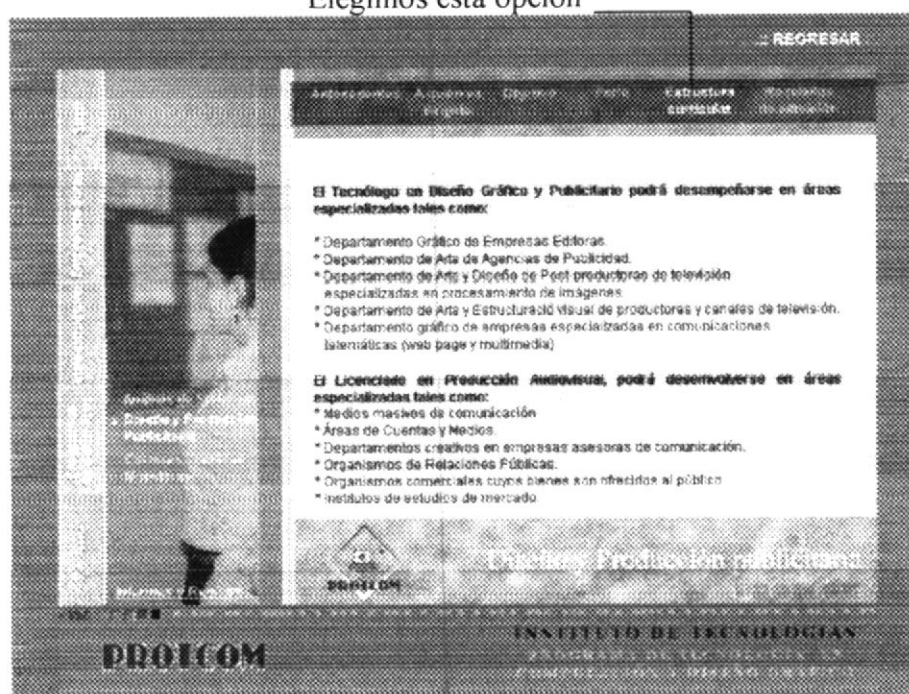
18. Clic en la opción “Perfil” nos muestra una información específica sobre el título que obtiene al terminar la carrera.

Elegimos ésta opción



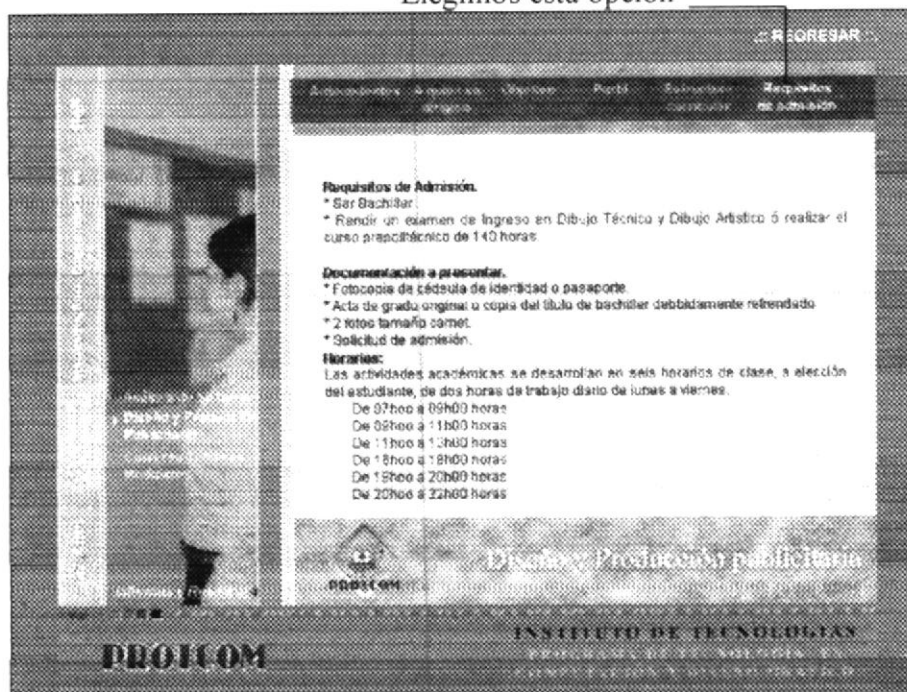
19. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura la carrera.

Elegimos ésta opción

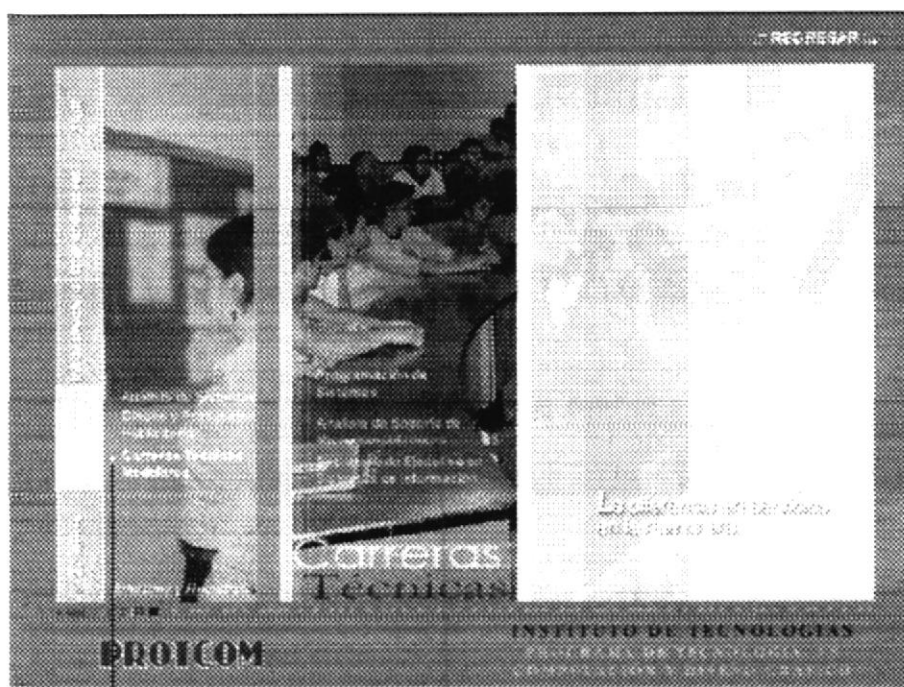


20. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar la carrera.

Elegimos esta opción



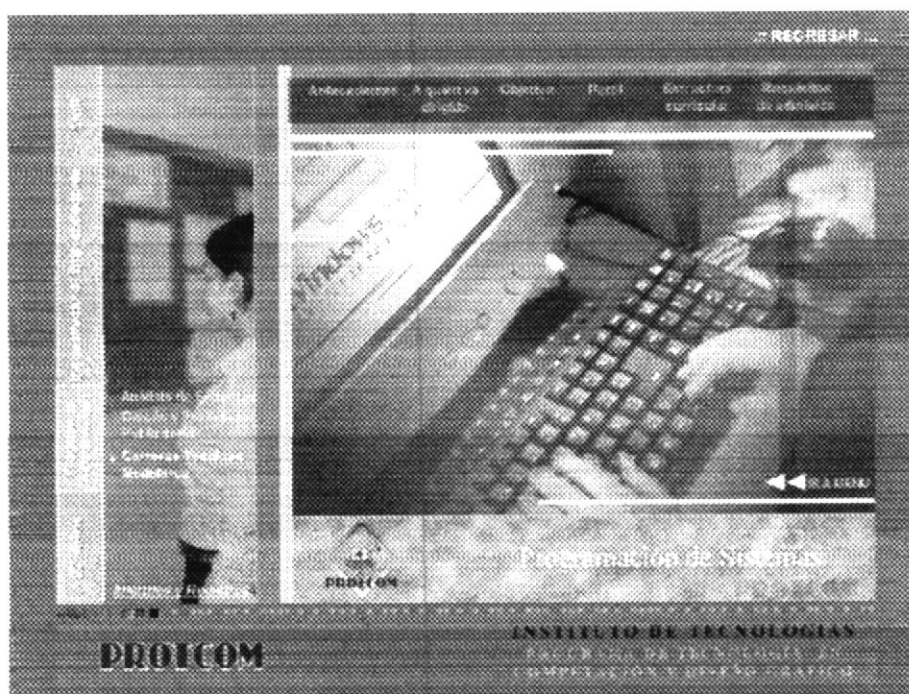
21. Elija el ítem **Carreras Técnicas Modulares** y podrá visualizar una imagen y subítems como: Programación de Sistemas, Análisis de Soporte de Microcomputadores y Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información.



Botón de acceso



22. Elija el ítem **Programación de Sistemas** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: Antecedentes, A quién va dirigido, Objetivo, Perfil, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.

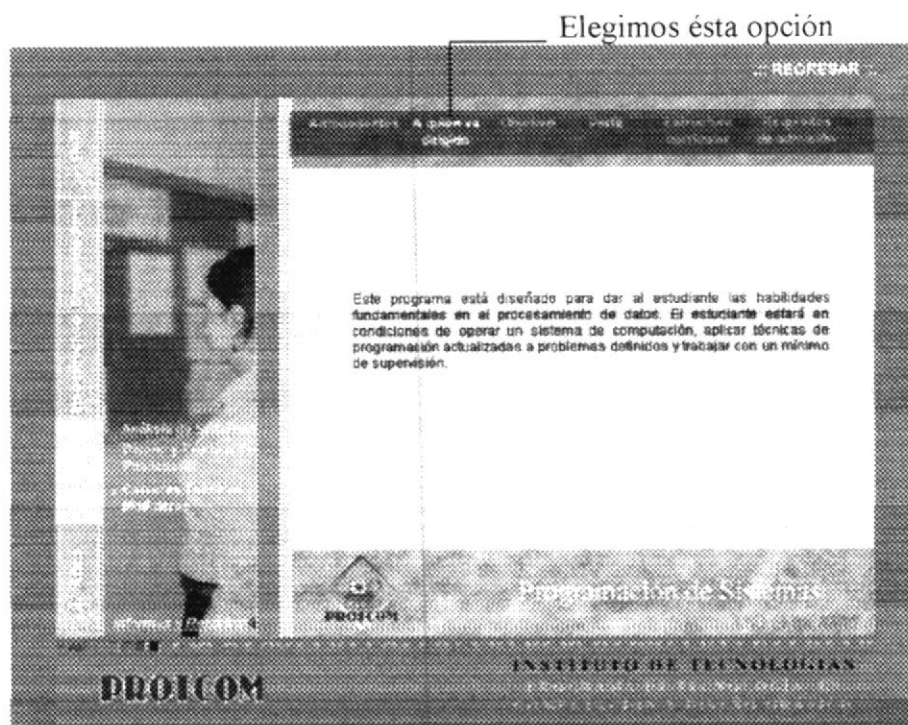


23. Clic en la opción “Antecedentes” nos muestra una imagen y nos habla sobre el tema en sí.

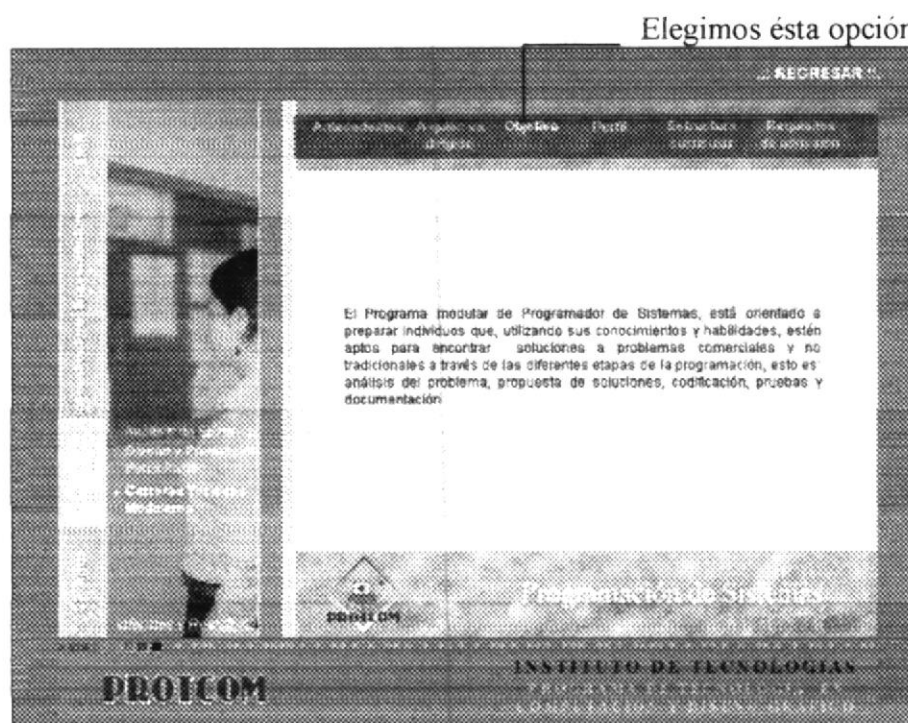
Elegimos esta opción



24. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

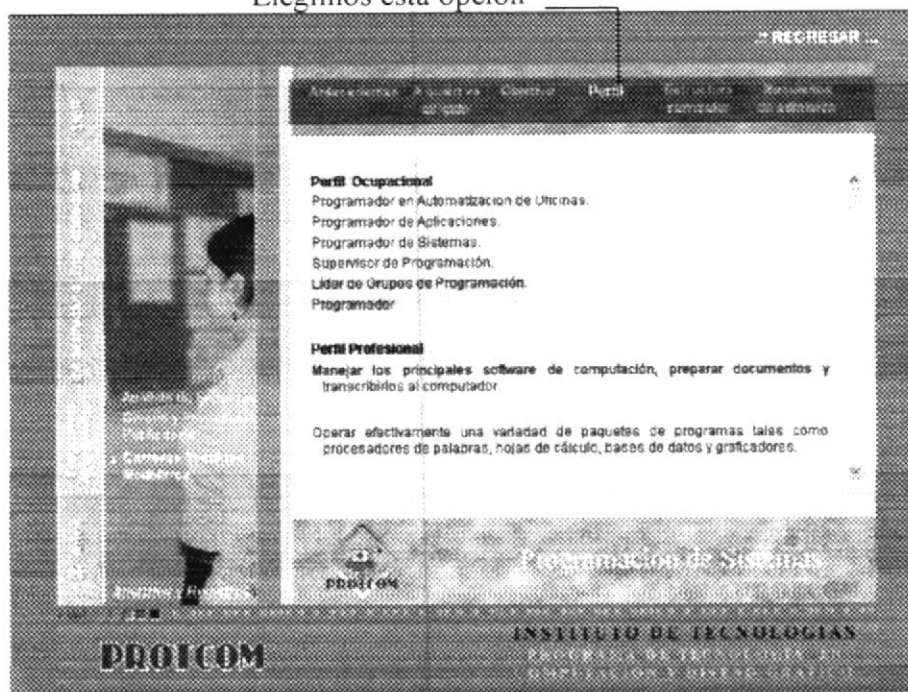


25. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la carrera.



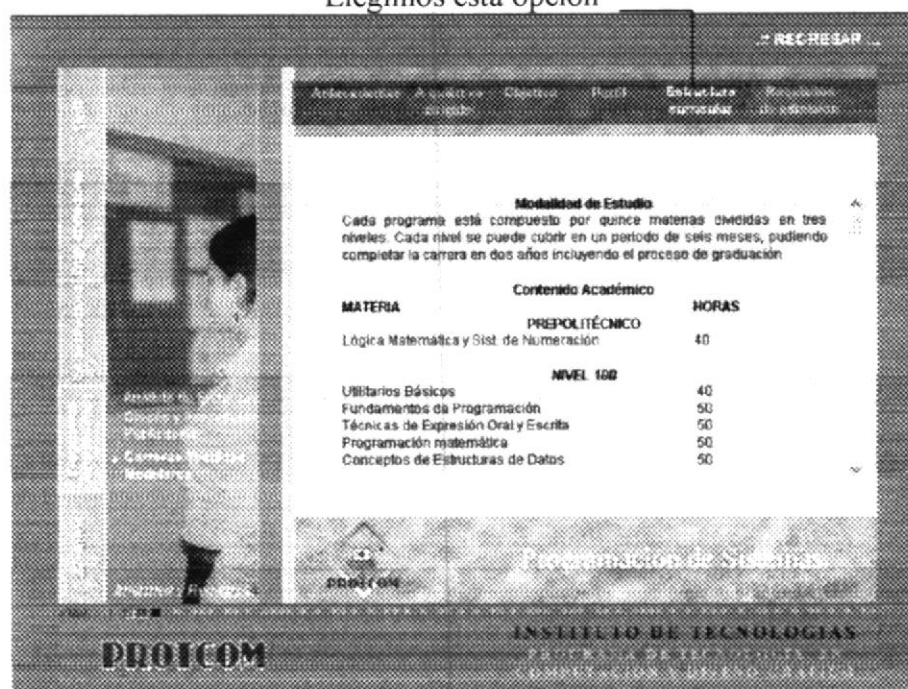
26. Clic en la opción “Perfil” nos muestra una información específica sobre el título que obtiene al terminar la carrera.

Elegimos ésta opción



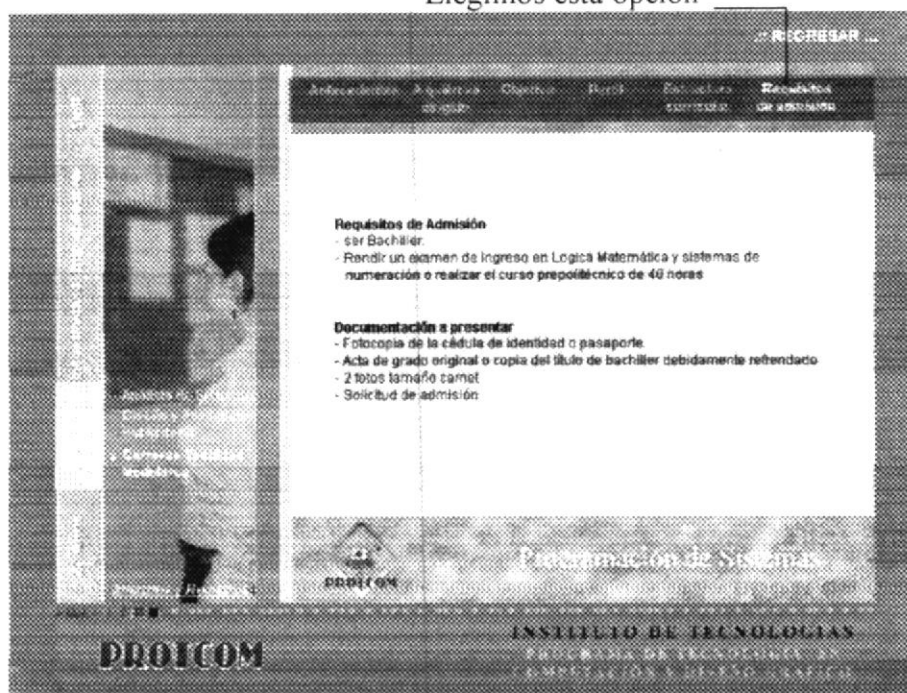
27. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura la carrera.

Elegimos ésta opción



28. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar la carrera.

Elegimos esta opción



29. Elija el ítem **Análisis de Soporte de Microcomputadores** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: Antecedentes, A quién va dirigido, Objetivo, Perfil, Estructura curricular y Requisitos de Admisión.





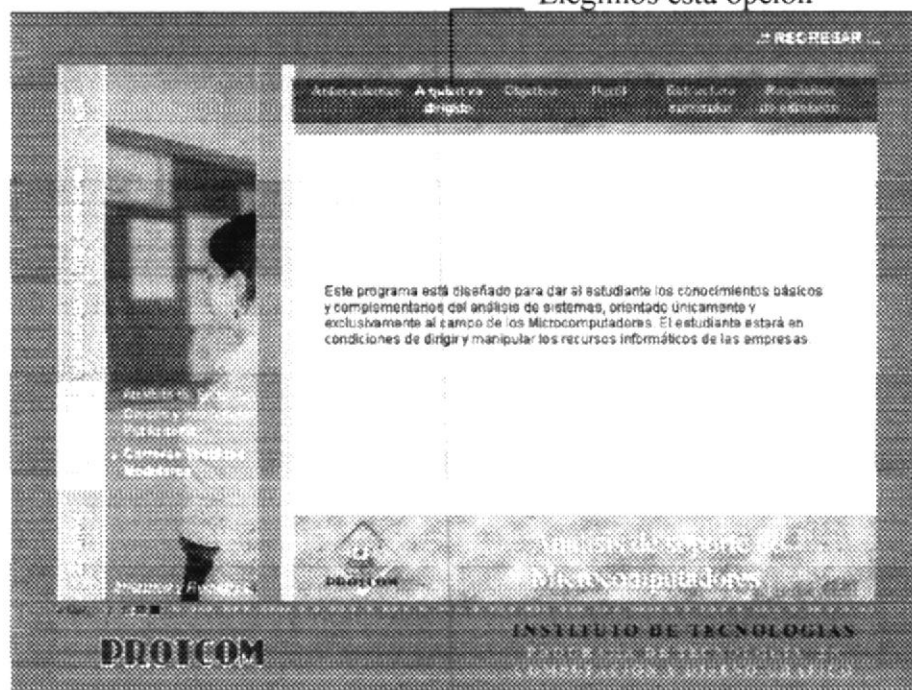
30. Clic en la opción “Antecedentes” nos muestra una imagen y nos habla sobre el tema en sí.

Elegimos ésta opción



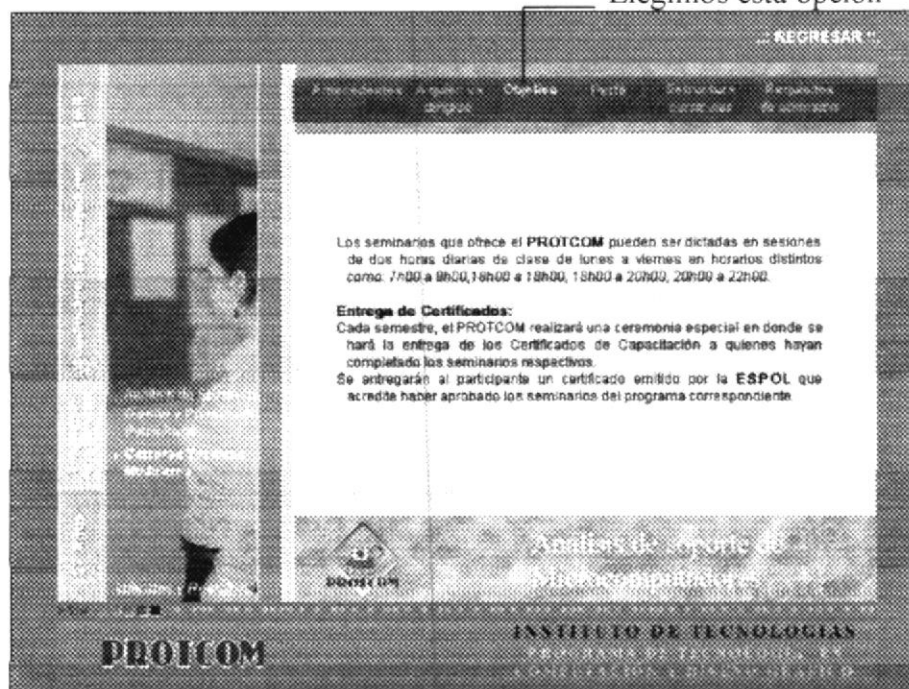
31. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos ésta opción



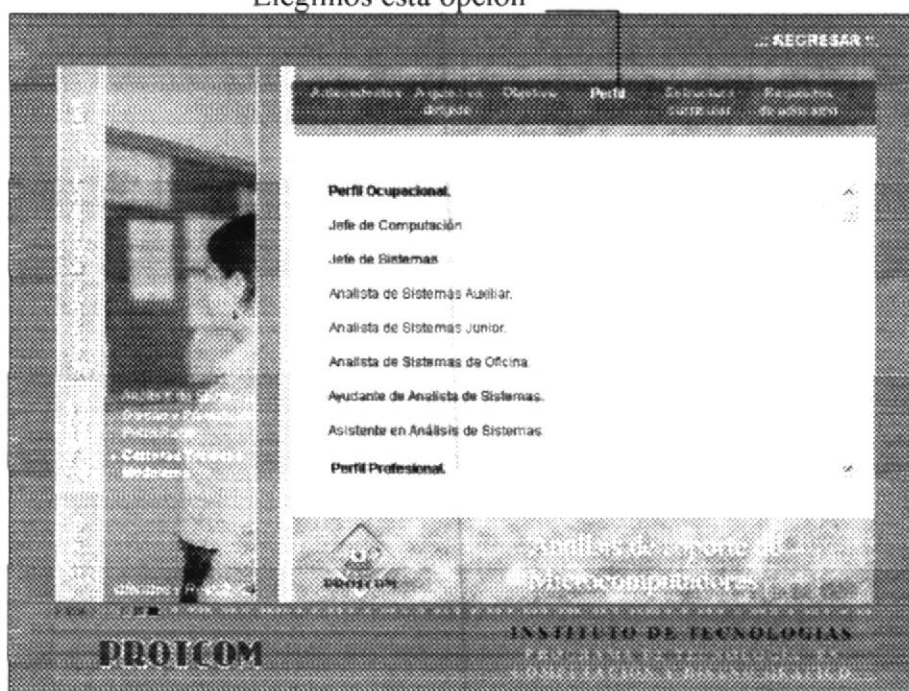
32. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la carrera.

Elegimos ésta opción



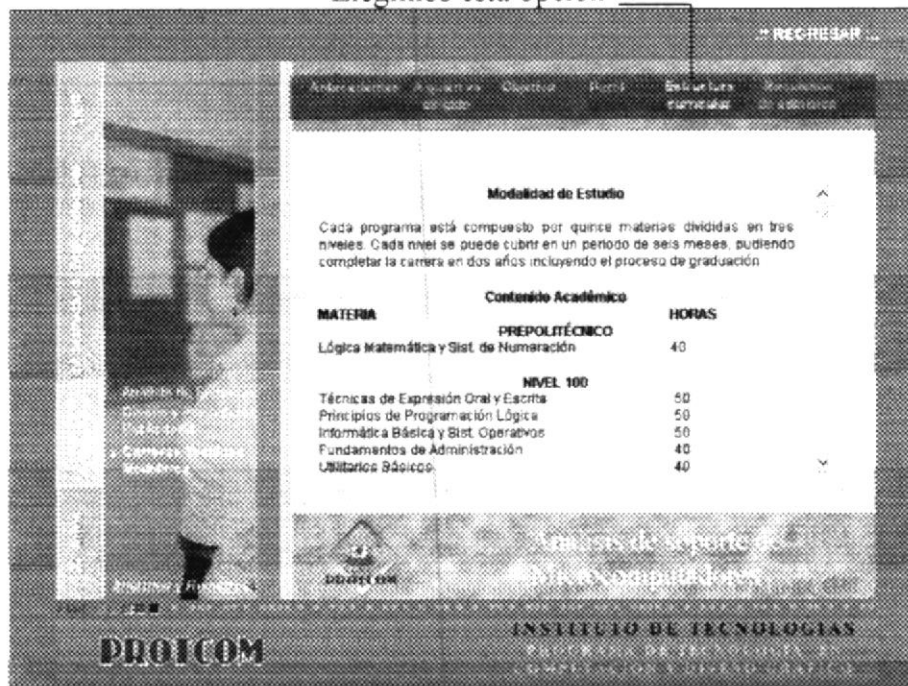
33. Clic en la opción “Perfil” nos muestra una información específica sobre el título que obtiene al terminar la carrera.

Elegimos ésta opción



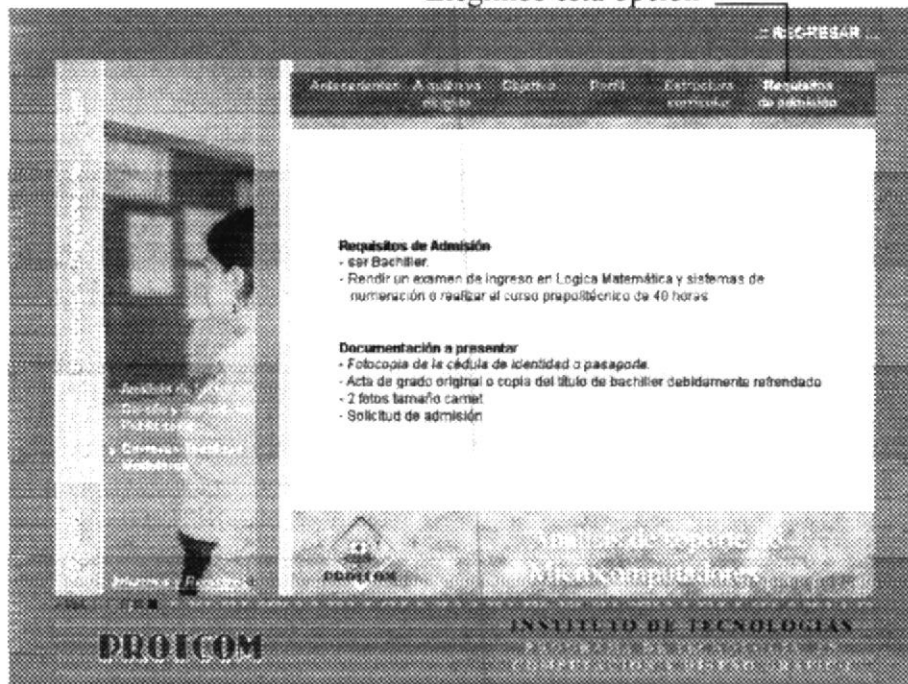
34. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura la carrera.

Elegimos ésta opción

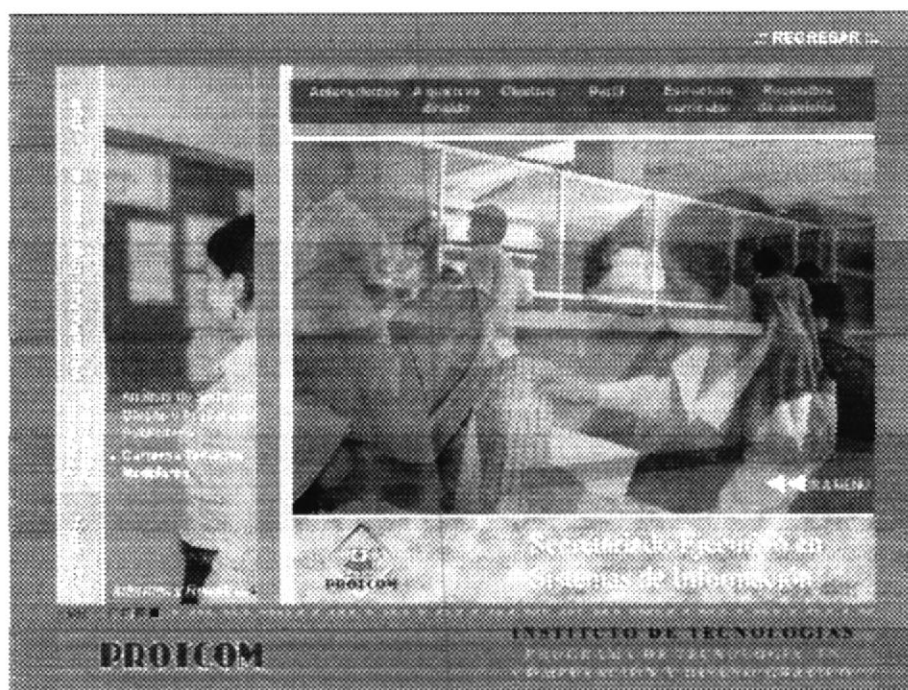


35. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar la carrera.

Elegimos ésta opción



36. Elija el ítem **Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: Antecedentes, A quién va dirigido, Objetivo, Perfil, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.



37. Clic en la opción “Antecedentes” nos muestra una imagen y nos habla sobre el tema en sí.

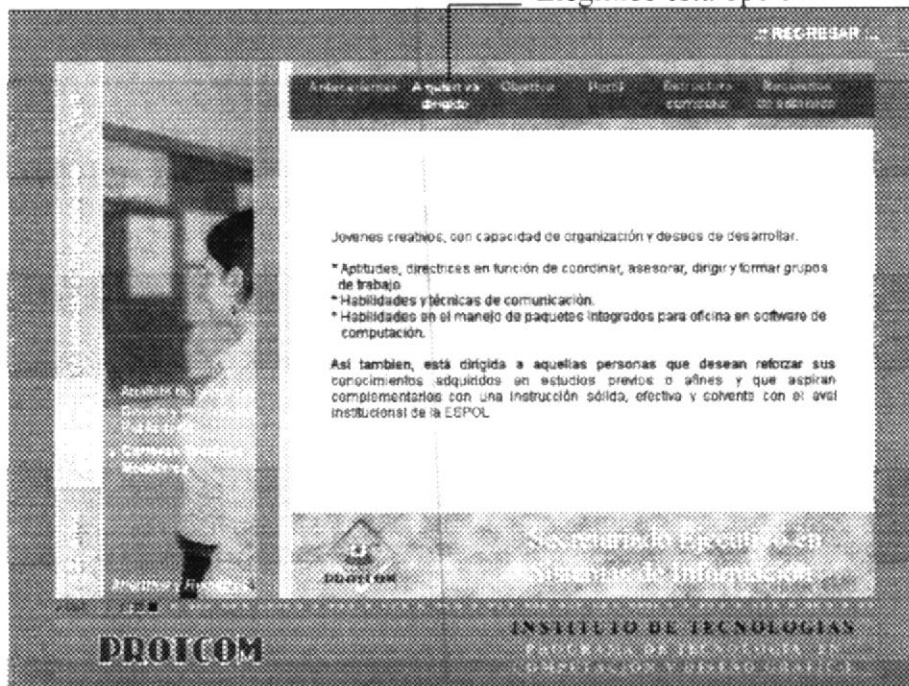
Elegimos ésta opción





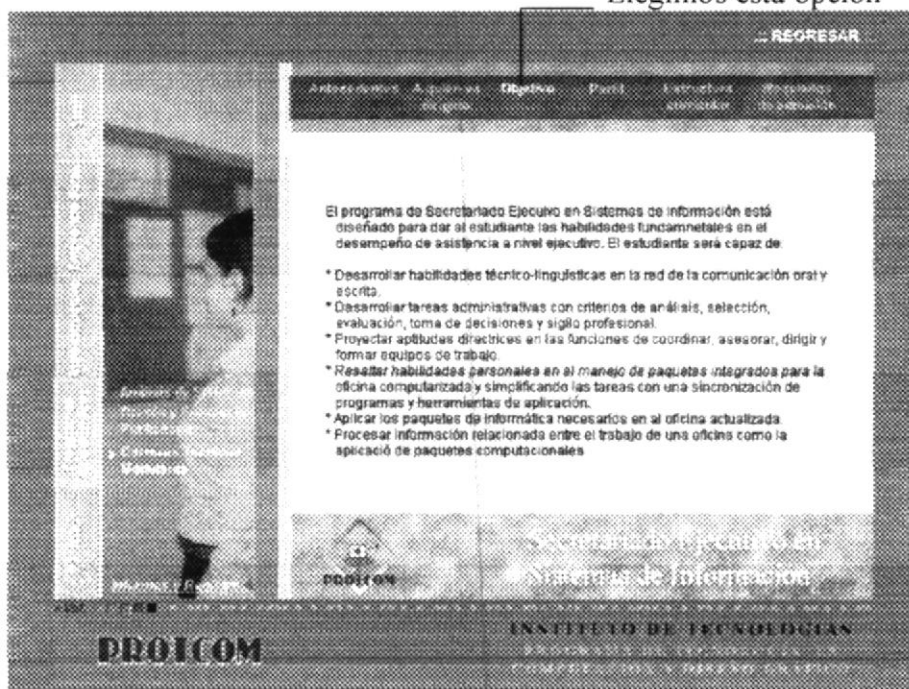
38. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos ésta opción



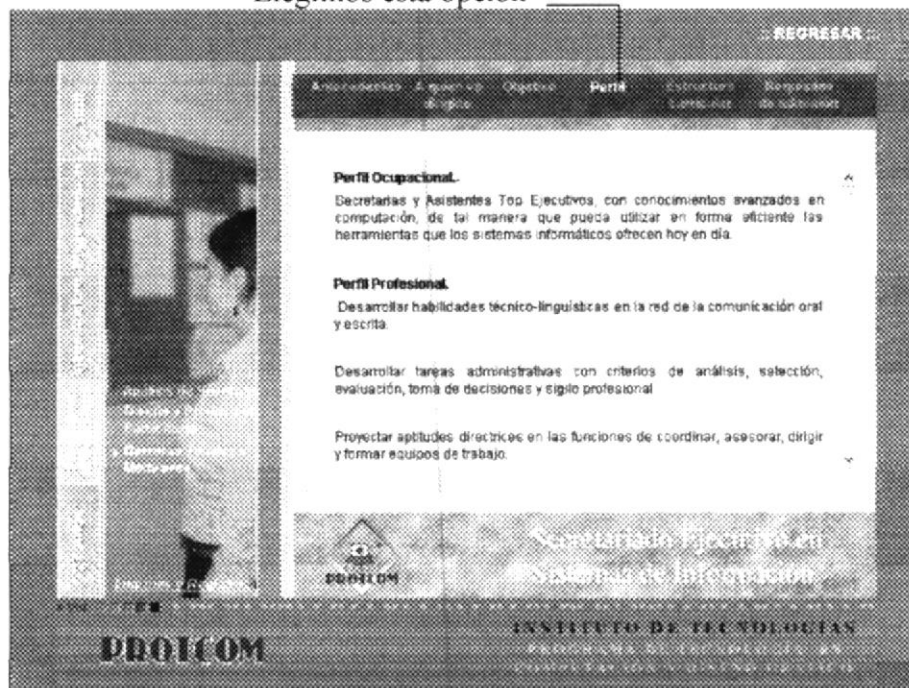
39. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la carrera.

Elegimos ésta opción



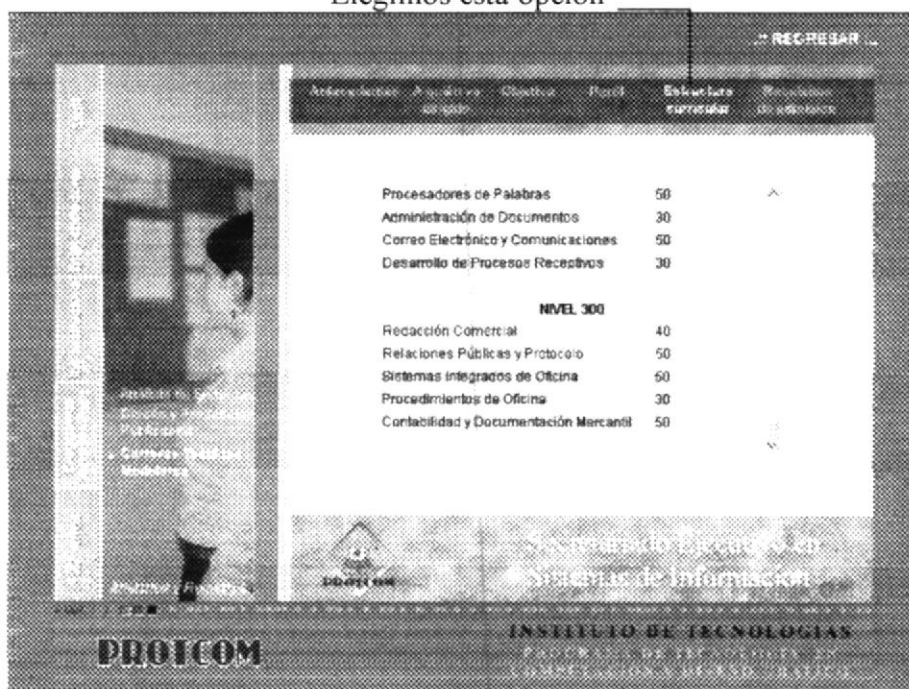
40. Clic en la opción “Perfil” nos muestra una información específica sobre el título que obtiene al terminar la carrera.

Elegimos ésta opción



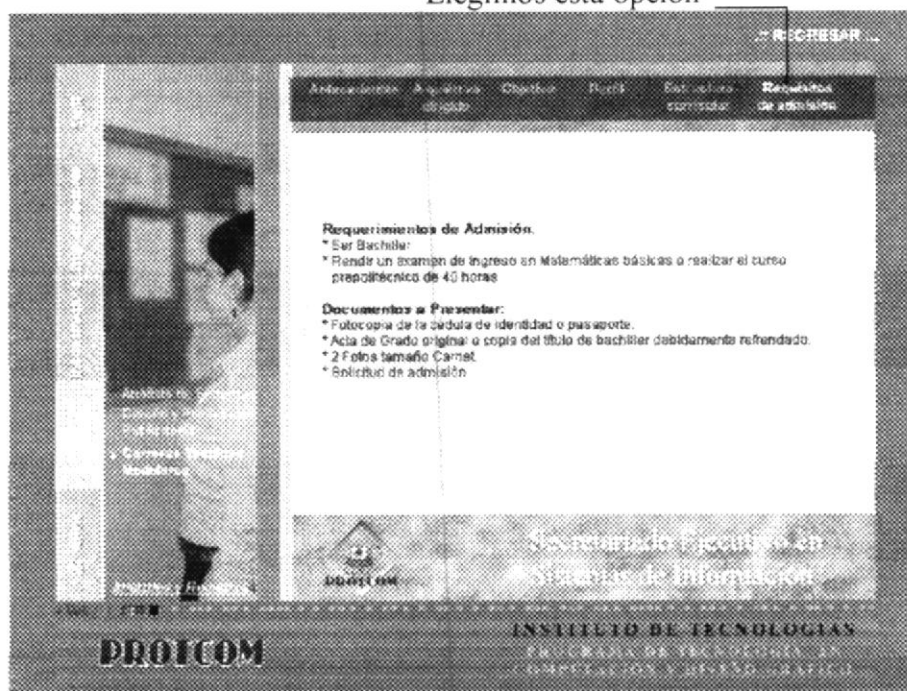
41. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura la carrera.

Elegimos ésta opción



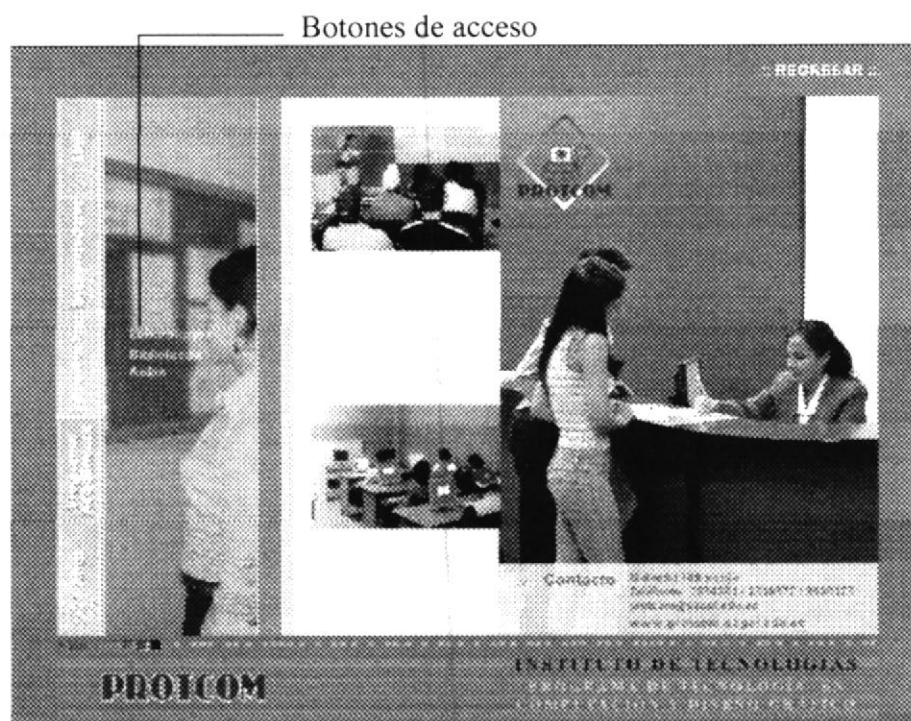
42. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar la carrera.

Elegimos ésta opción

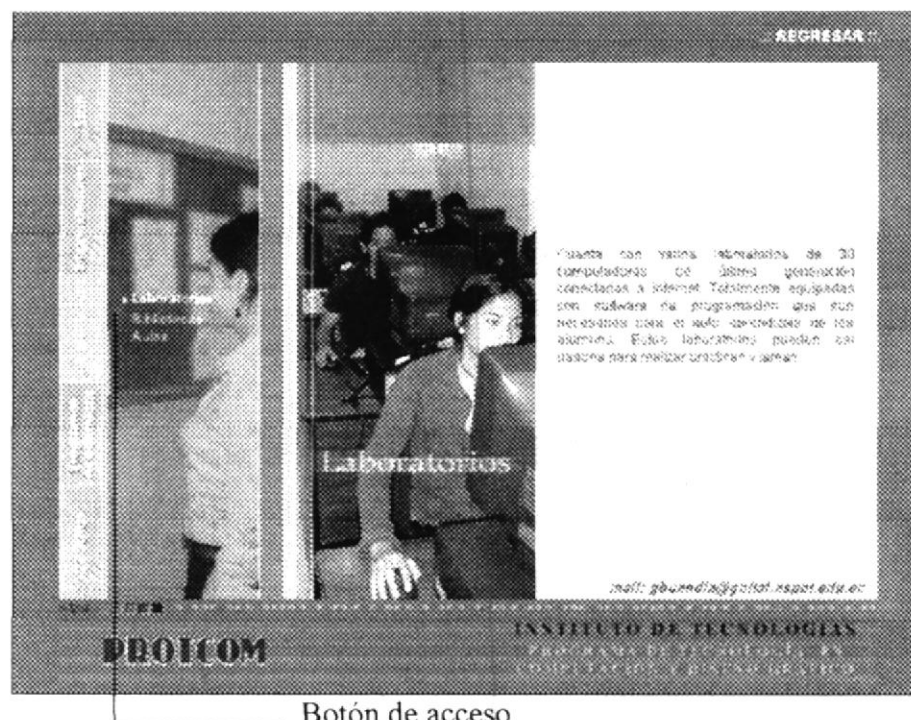


### 5.3. INFRAESTRUCTURA

43. Al escoger el tercer ítem **Infraestructura** tenemos los siguientes subítems de lo que contiene nuestro CD.

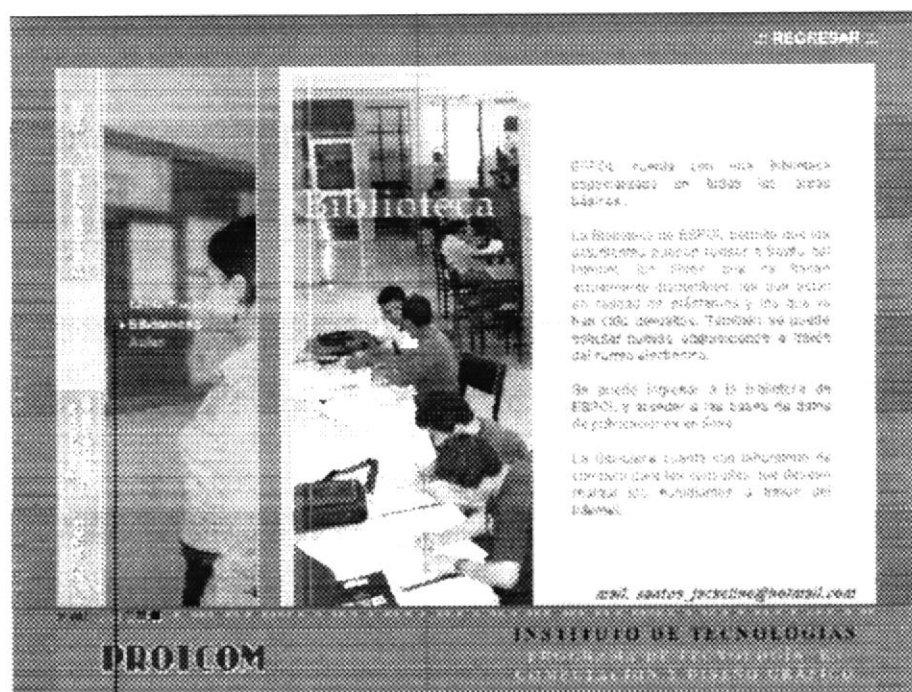


44. Elija el ítem **Laboratorios** y presentará una animación de los laboratorios que tiene PROTCOM y la información necesaria.



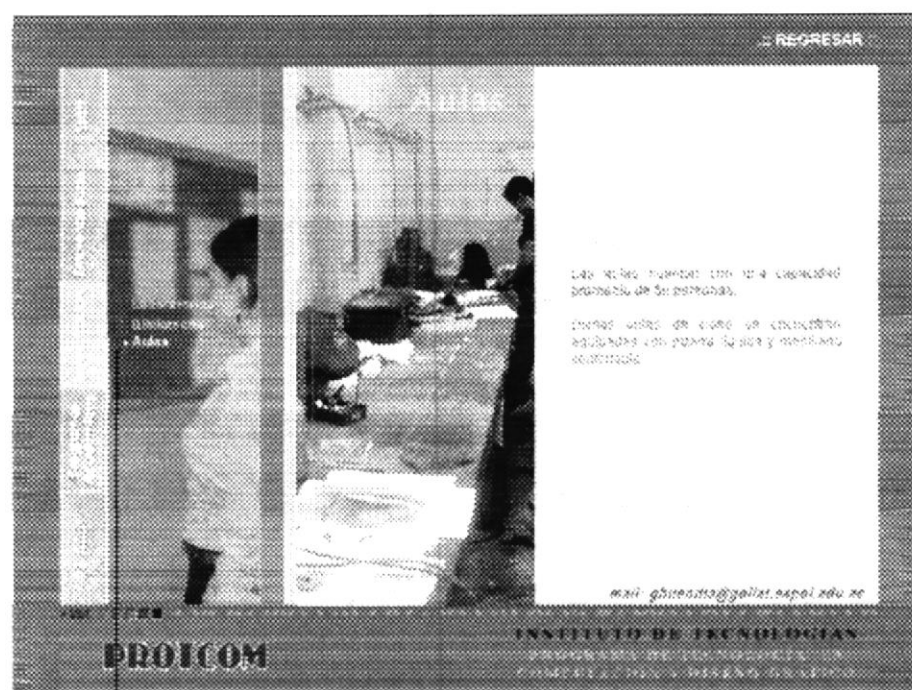


45. Elija el ítem **Bibliotecas** y presentará una animación de la biblioteca y la información necesaria.



Botón de acceso

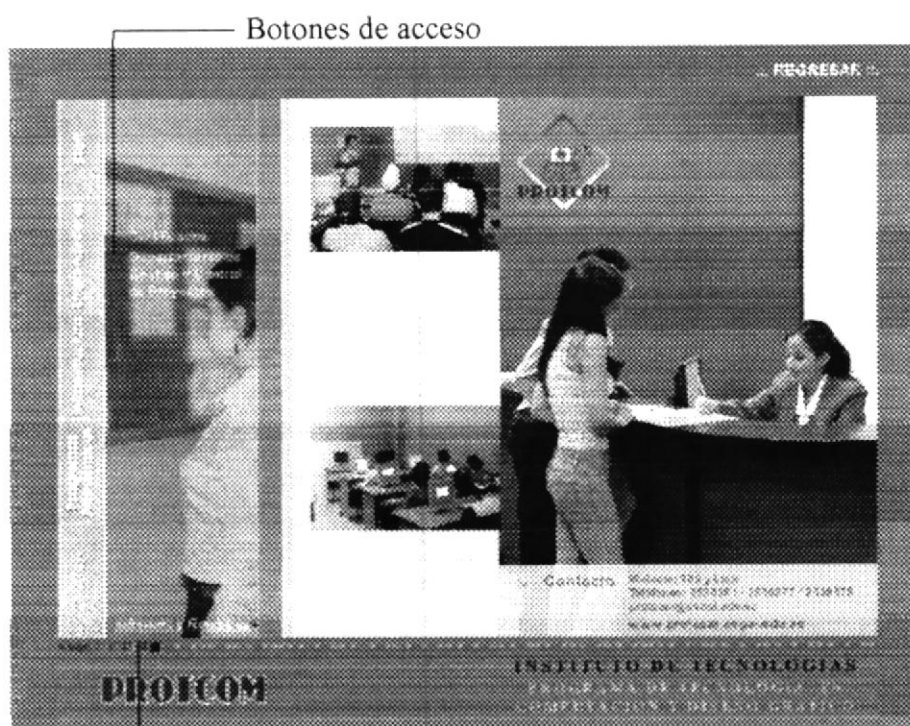
46. Elija el ítem **Aulas** y presentará una animación de distintas aulas y la información necesaria.



Botón de acceso

## 5.4. EMPRENDEDORES

47. Al escoger el cuarto ítem **Emprendedores** tenemos los siguientes subítems de lo que contiene nuestro CD.

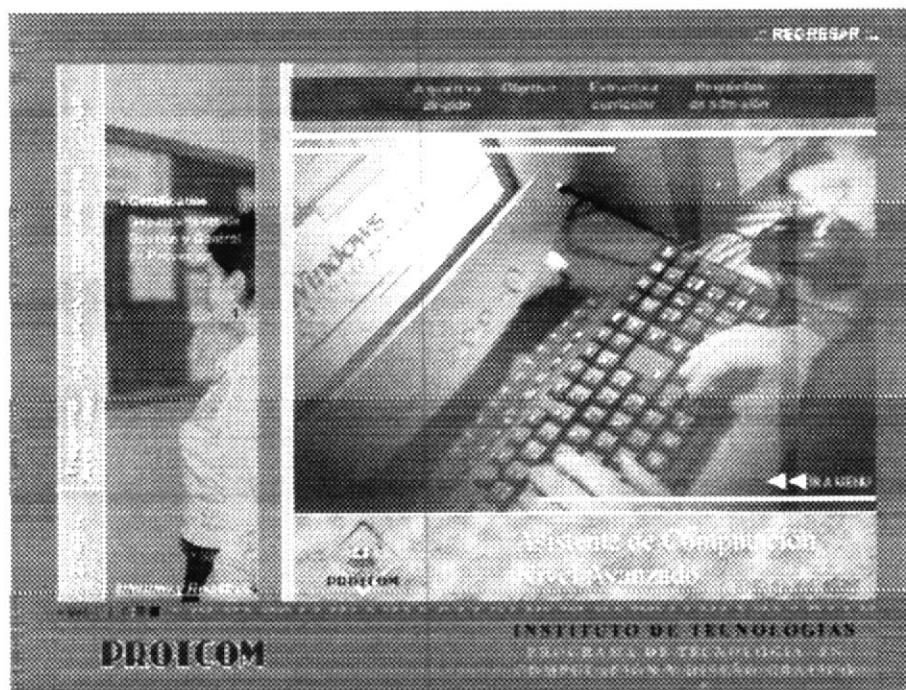


Información y Registros de materias

48. Elija el ítem **Certificados** y podrá visualizar una imagen de capacitación y subítems como:

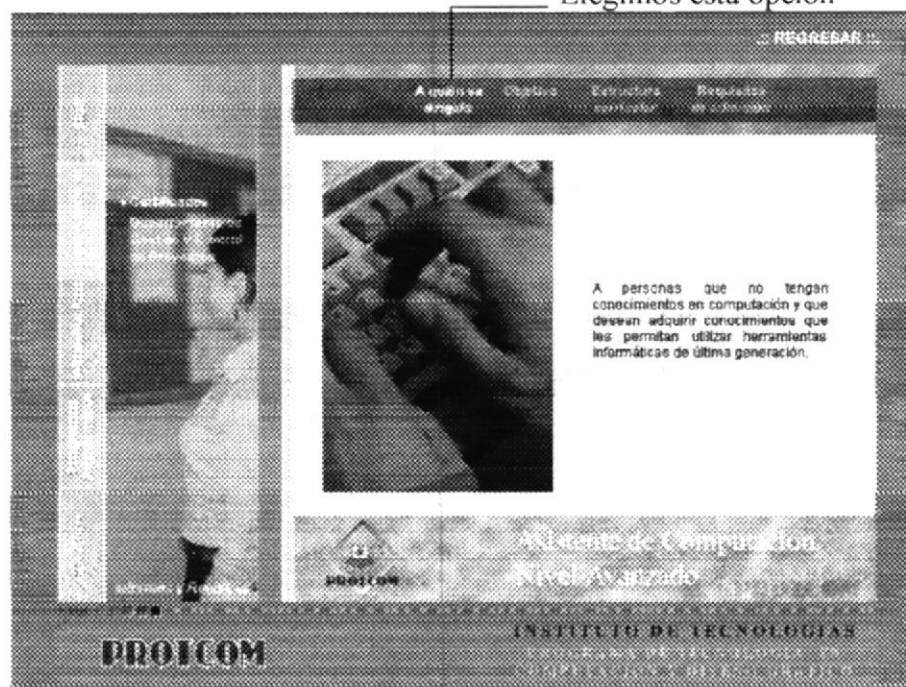


49. Elija el ítem **Asistente de Computación Nivel Avanzado** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se está tratando en el momento.

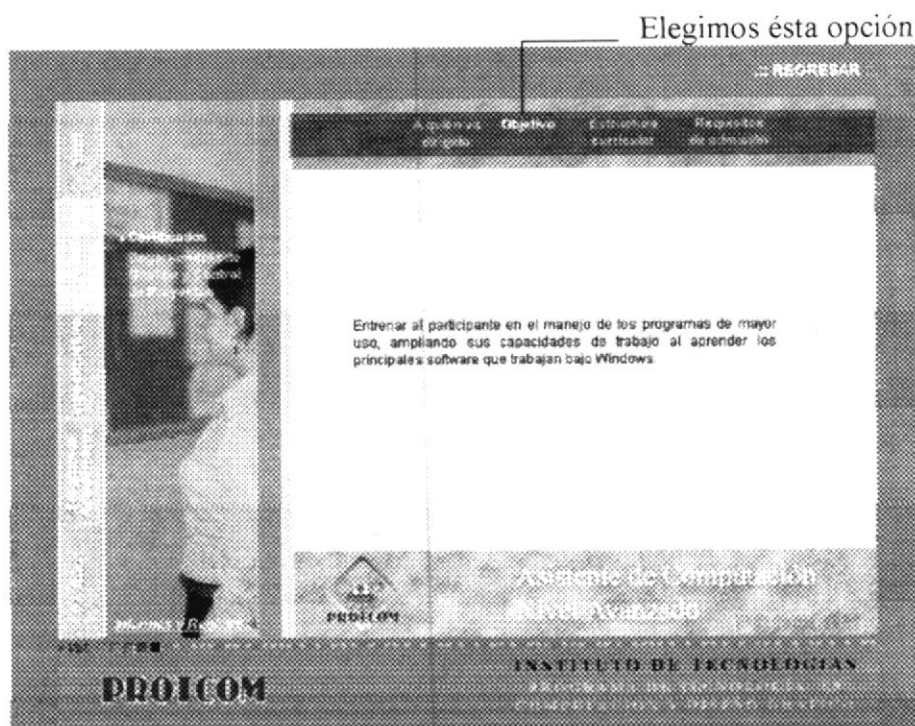


50. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

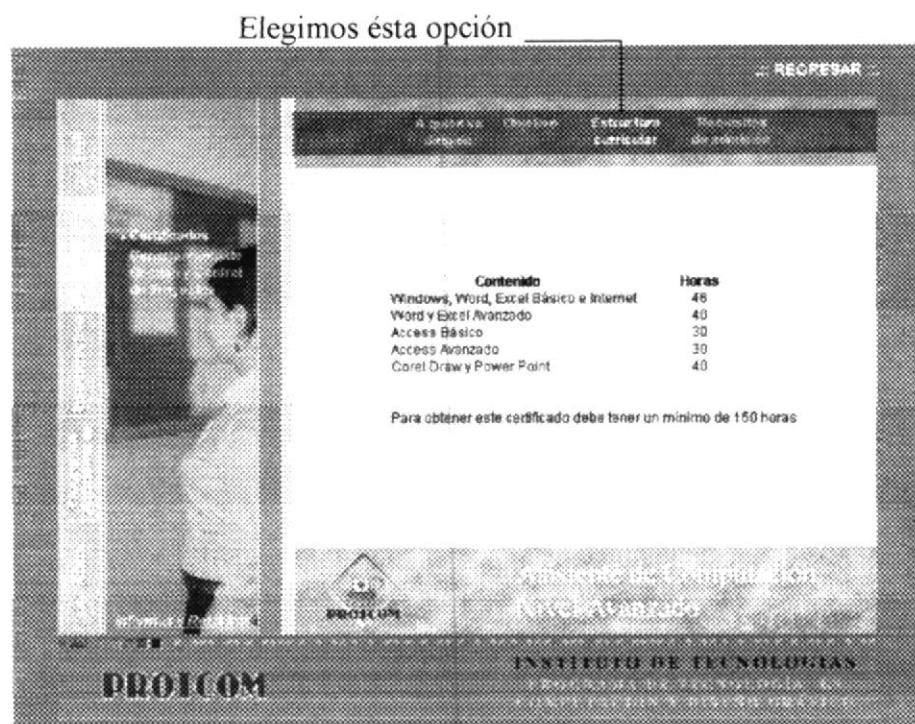
Elegimos ésta opción



51. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.



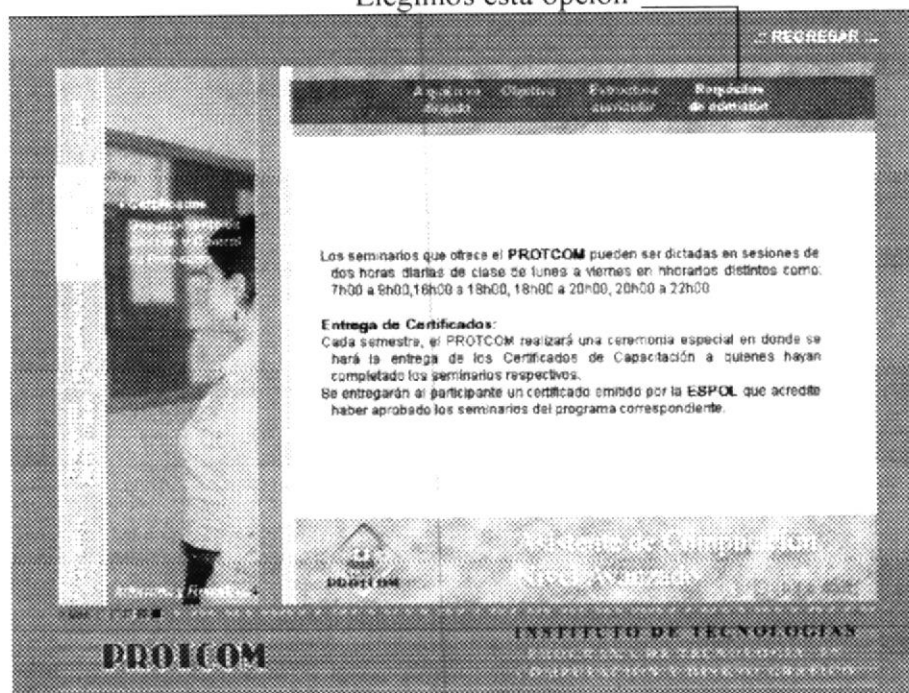
52. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.





53. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

Elegimos ésta opción

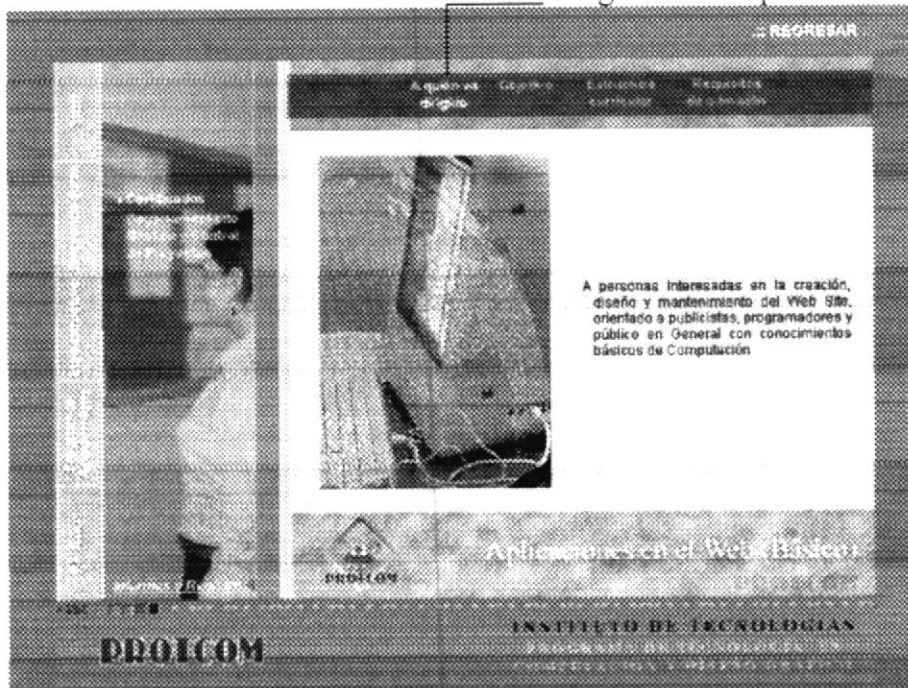


54. Elija el ítem **Aplicaciones en el Web (Básico)** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se está tratando en el momento.



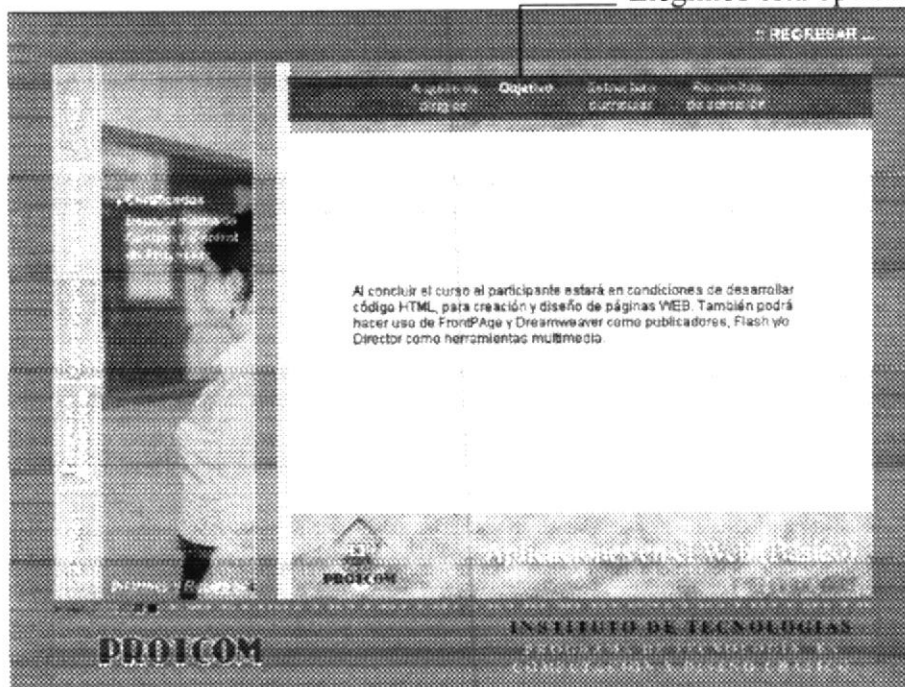
55. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos esta opción



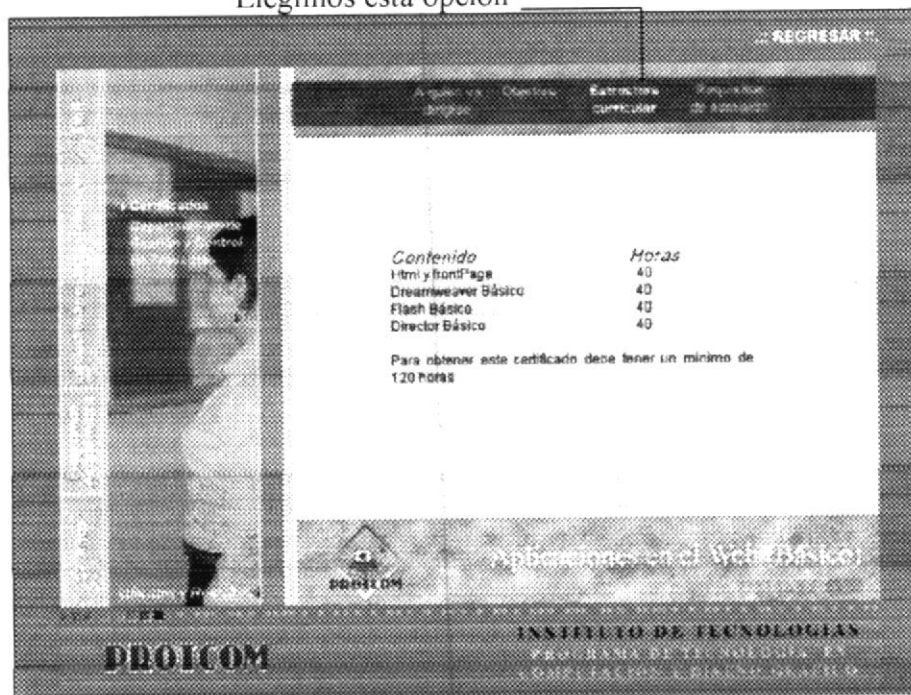
56. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.

Elegimos esta opción



57. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos ésta opción



58. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

Elegimos ésta opción

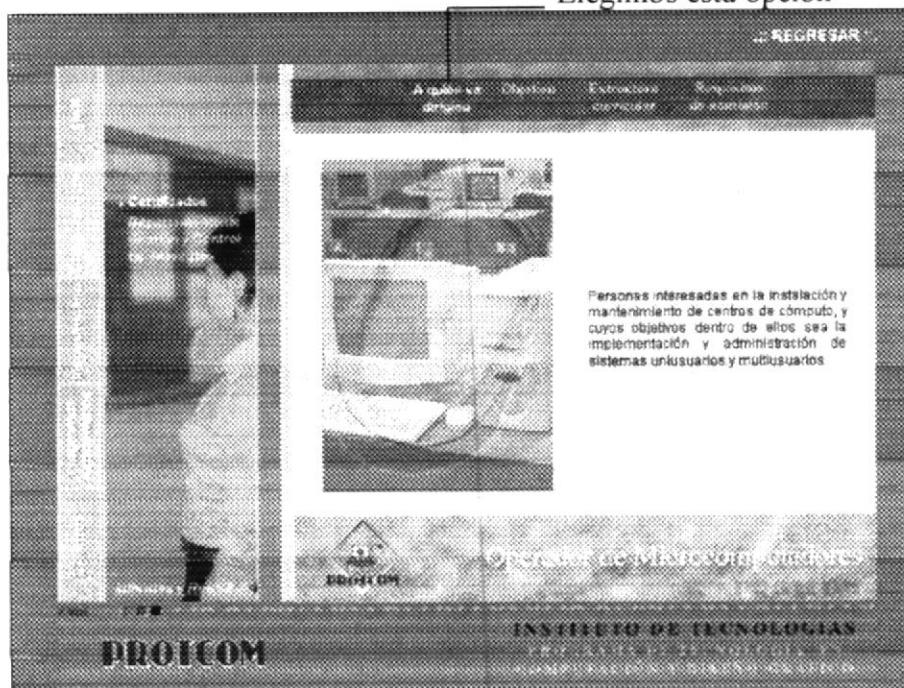


59. Elija el ítem **Operador de Microcomputadores** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.



60. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

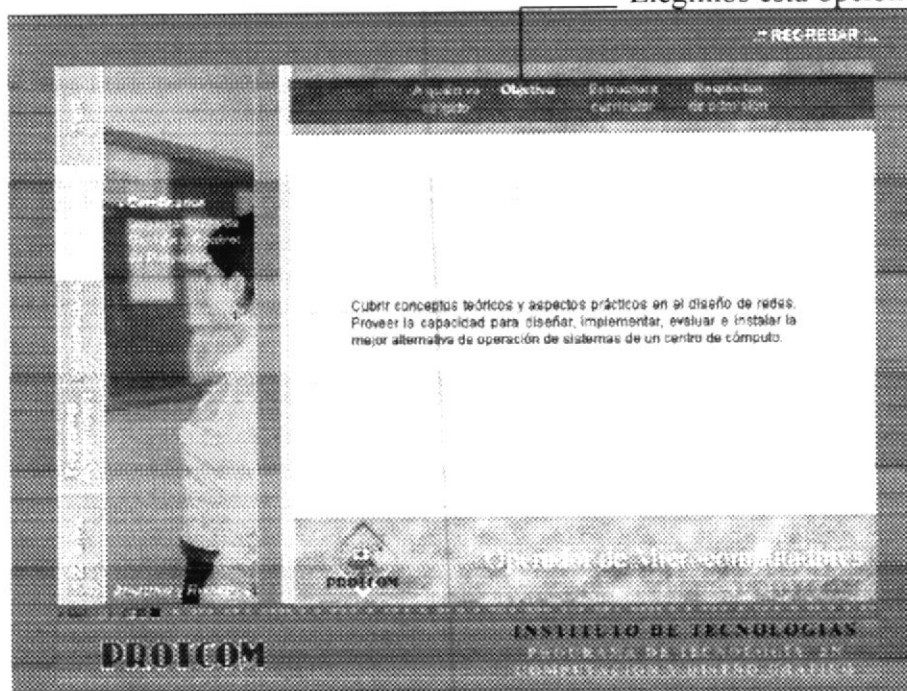
Elegimos ésta opción





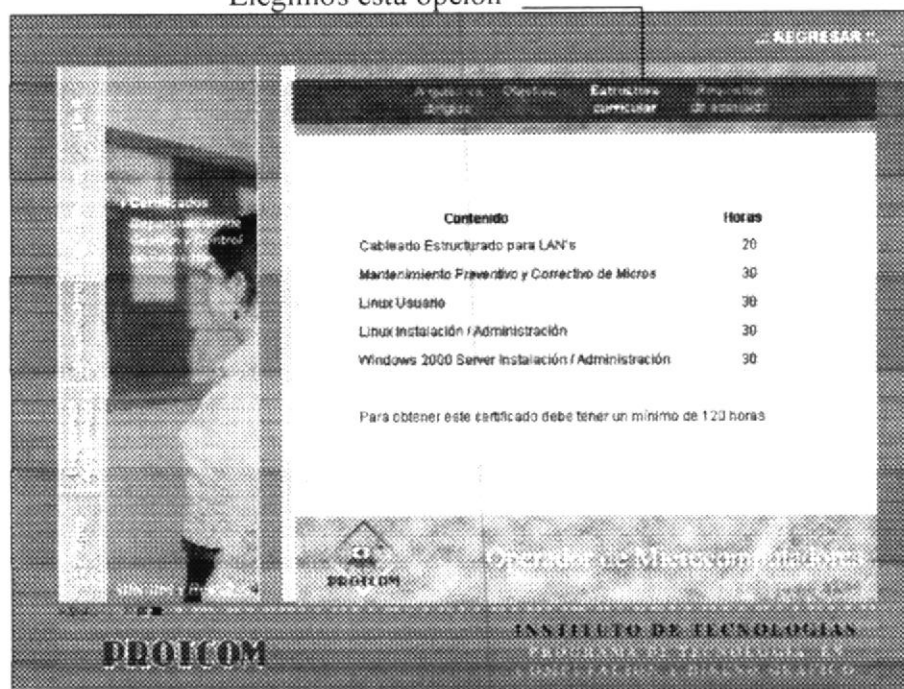
61. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.

Elegimos ésta opción



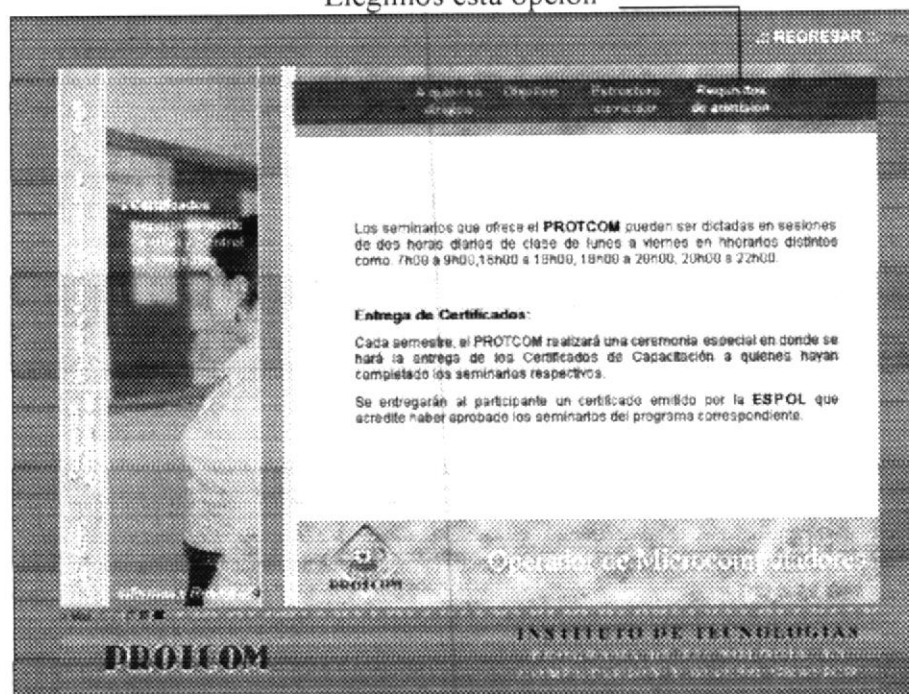
62. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos ésta opción



63. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

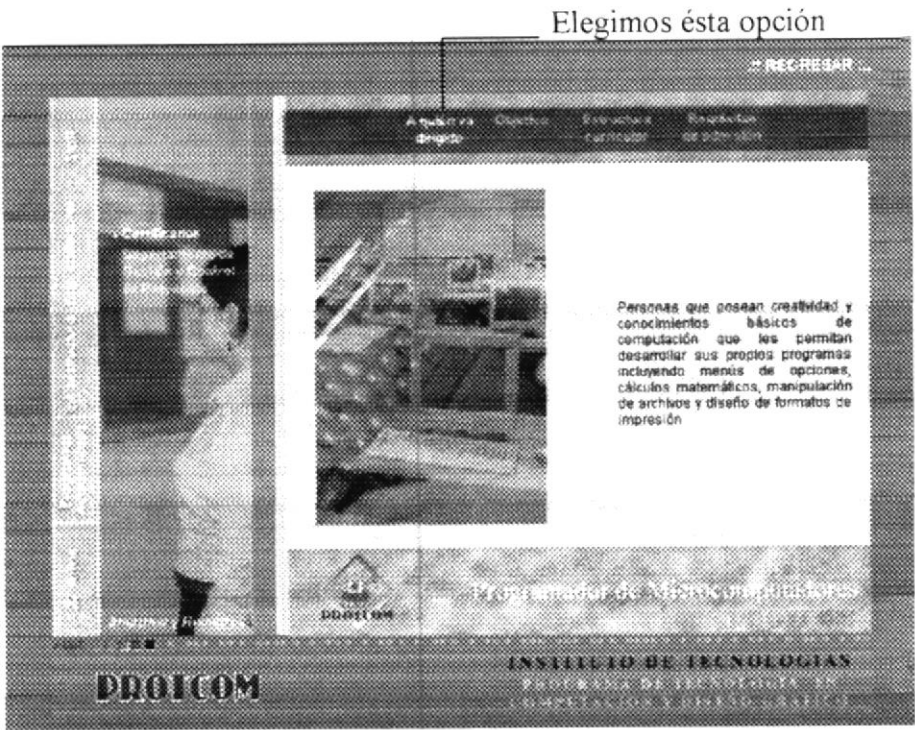
Elegimos ésta opción



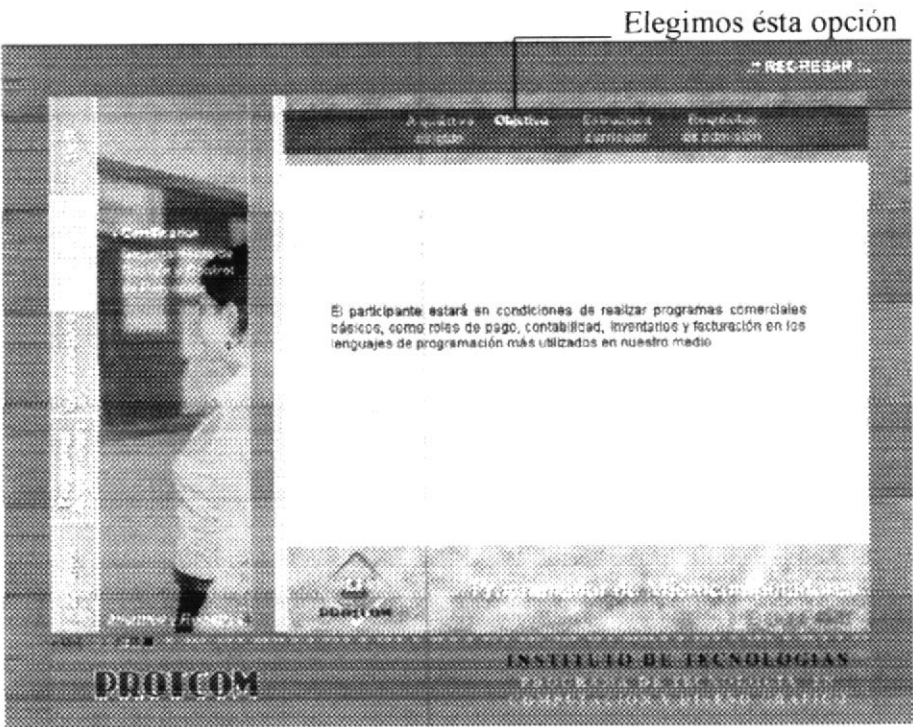
64. Elija el ítem **Programador de Microcomputadores** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.



65. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

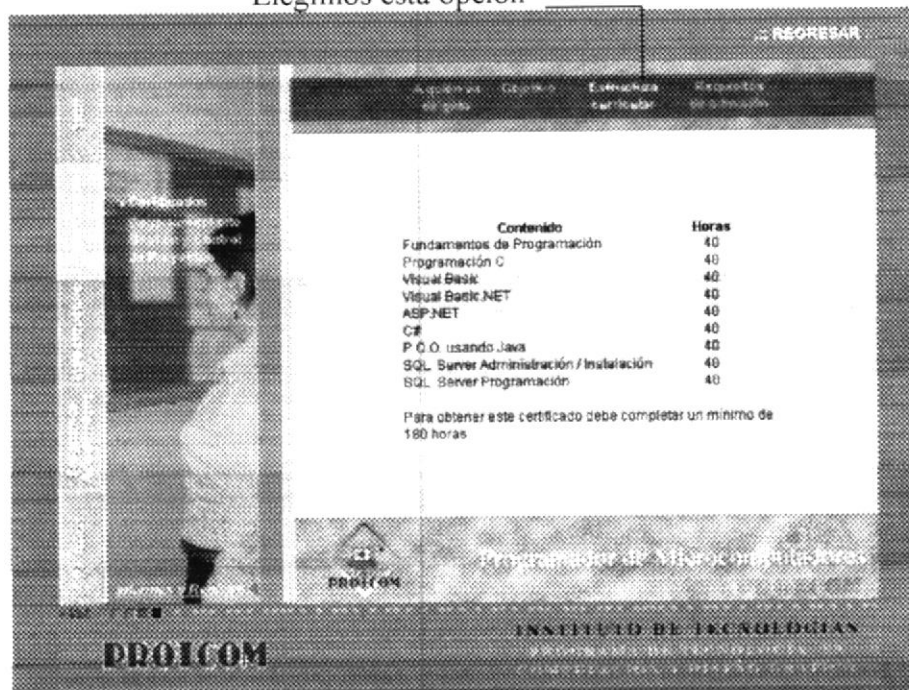


66. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.



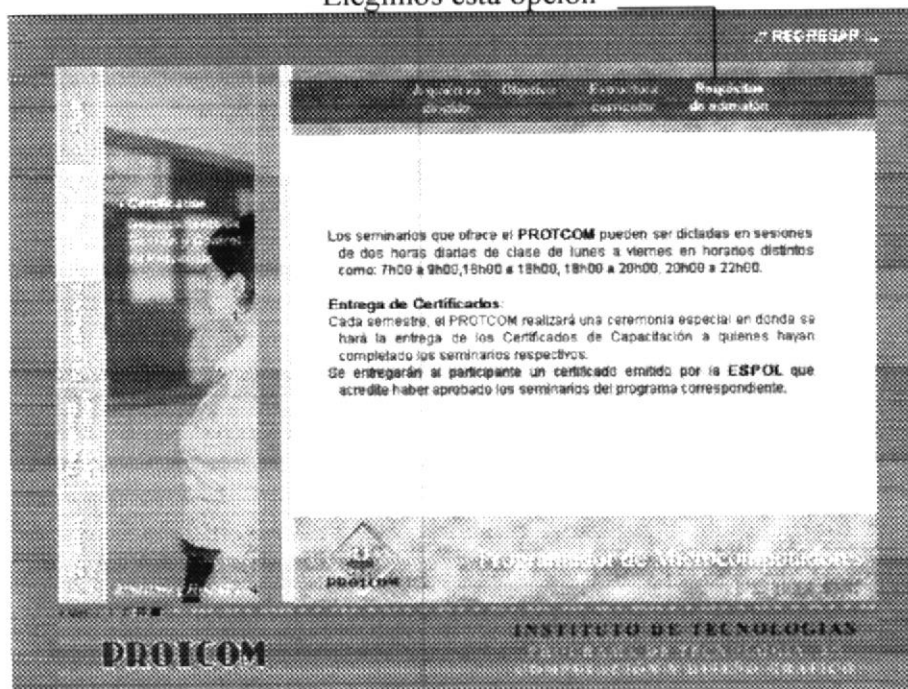
67. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos ésta opción



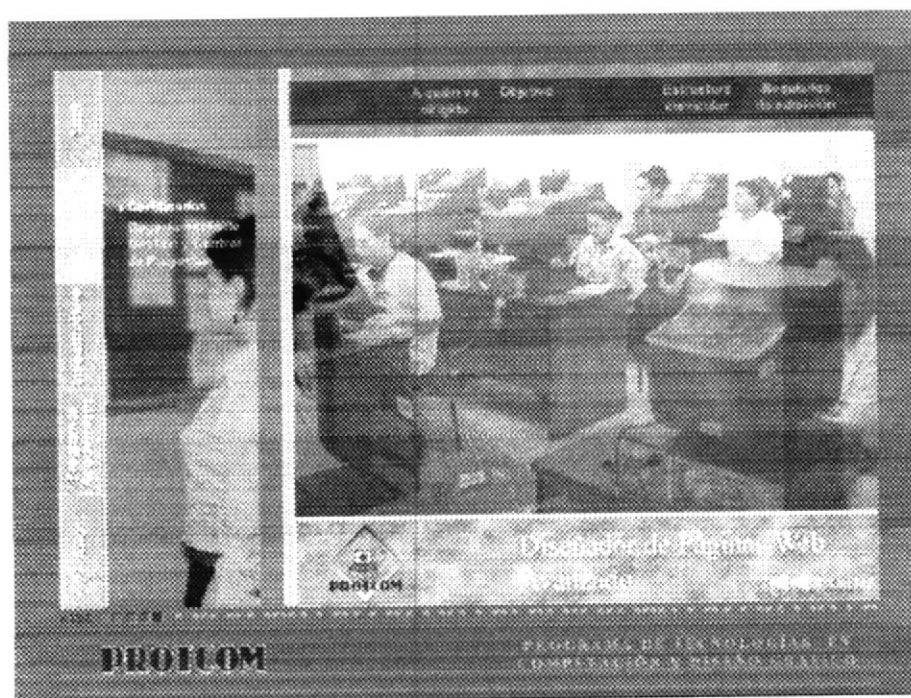
68. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

Elegimos ésta opción



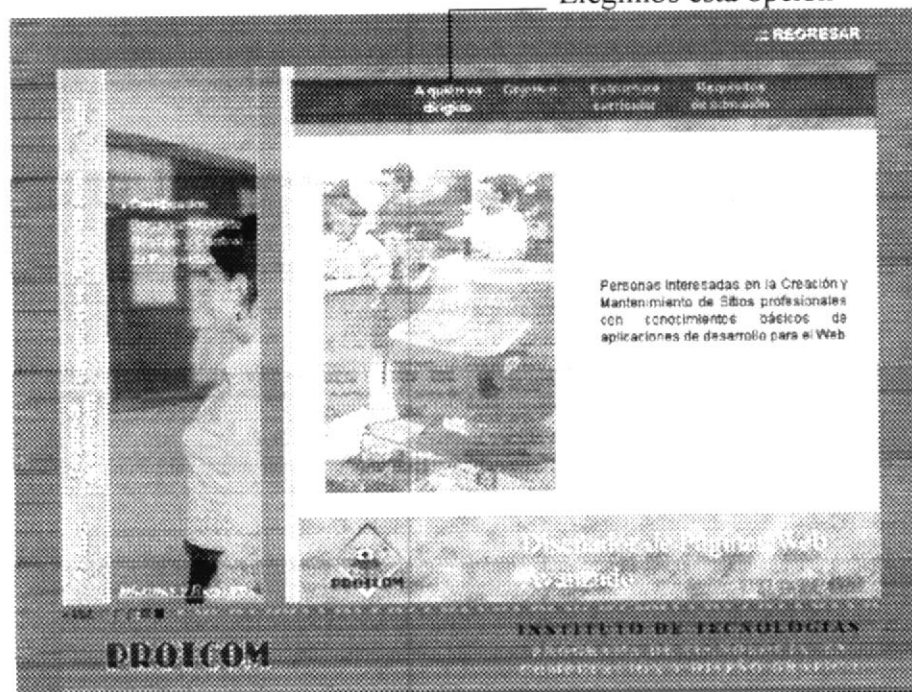


69. Elija el ítem **Diseñador de Páginas Web Avanzado** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.



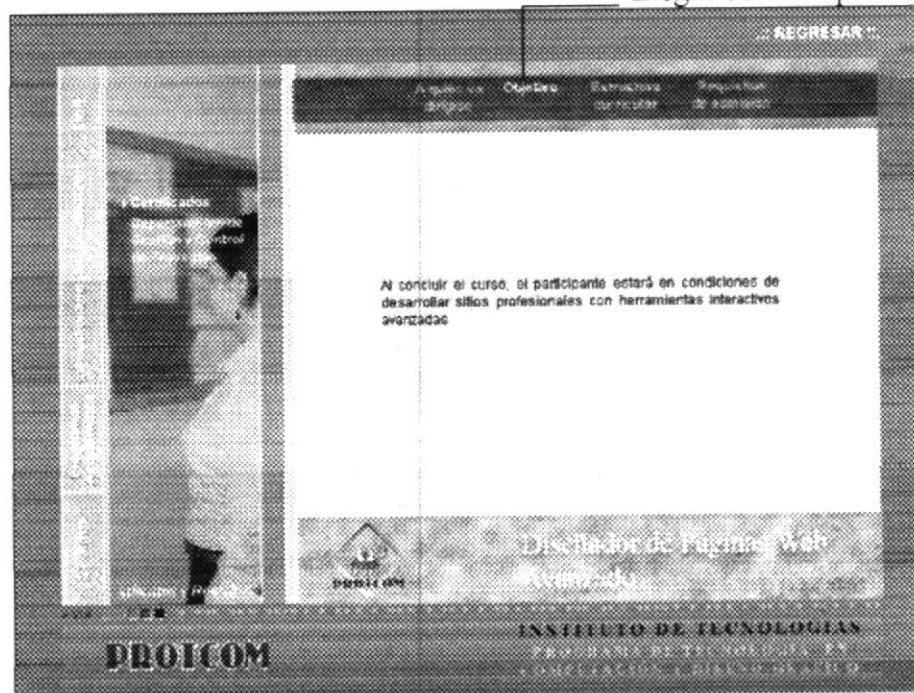
70. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos ésta opción



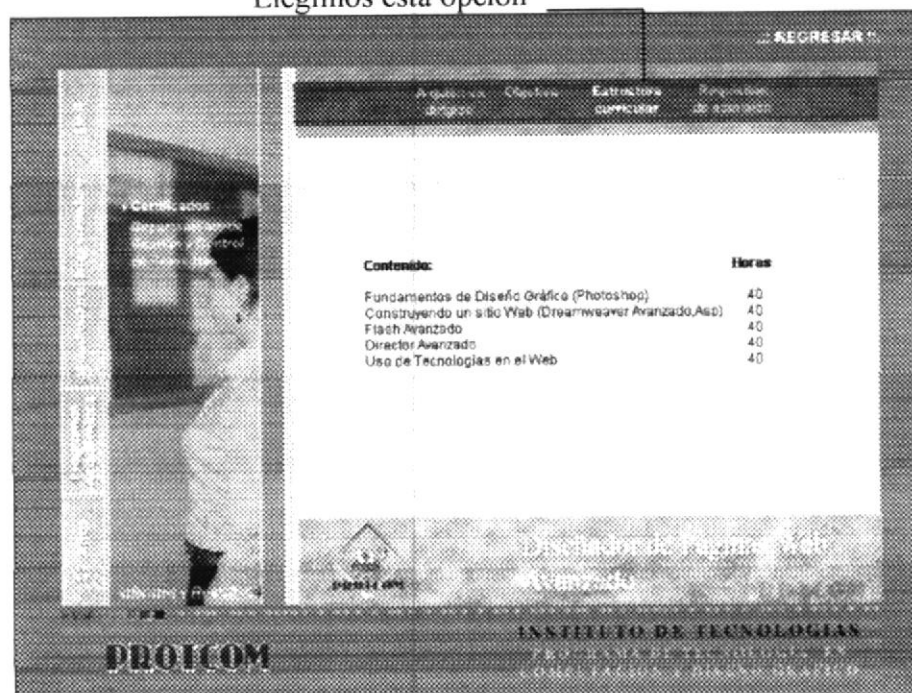
71. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.

Elegimos ésta opción



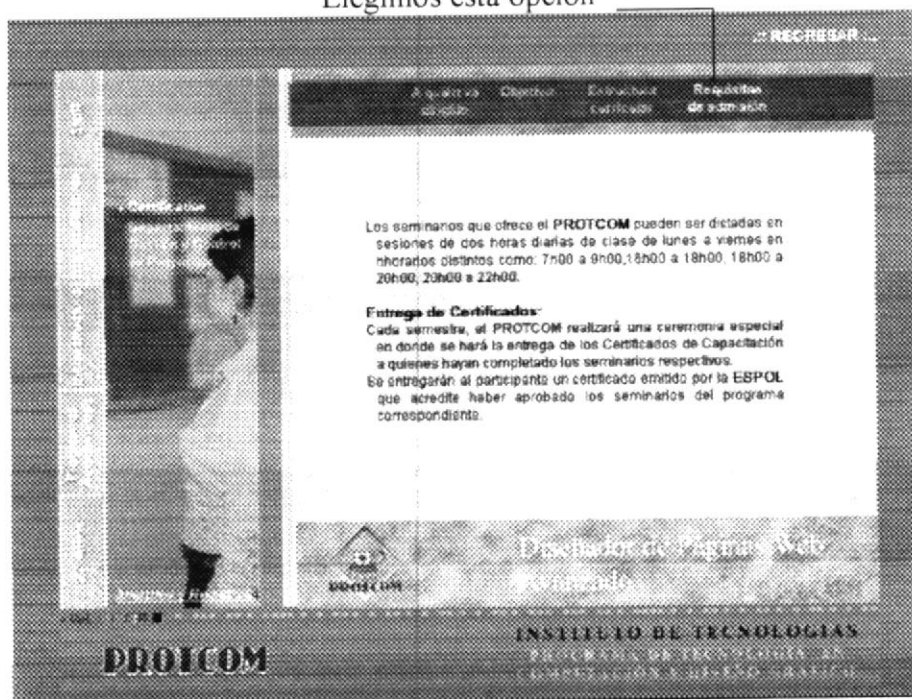
72. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos ésta opción

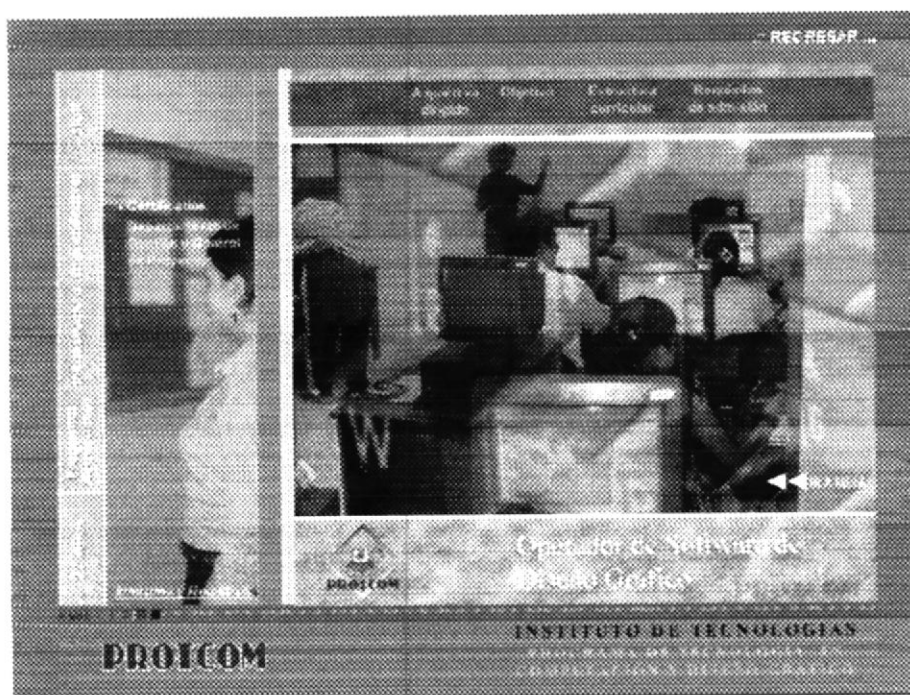


73. Clic en la opción "Requisitos de admisión" nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

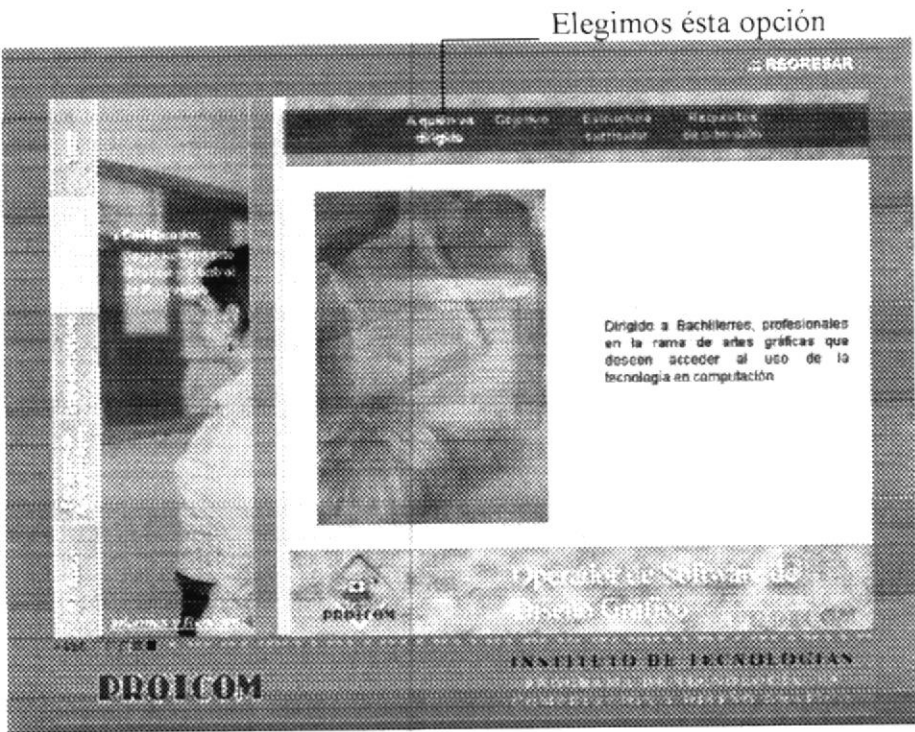
Elegimos ésta opción



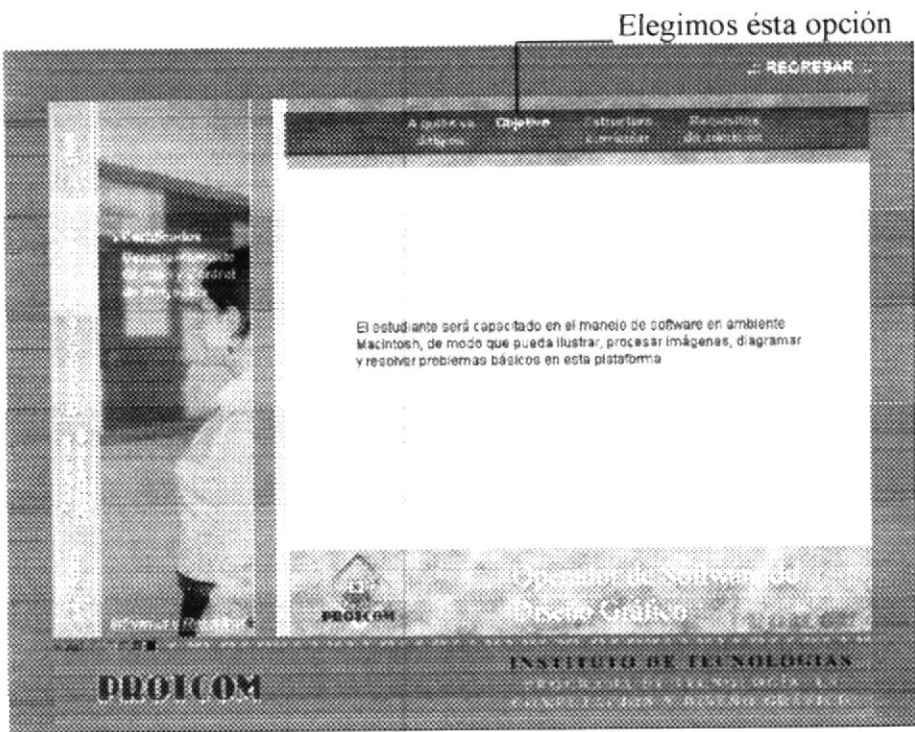
74. Elija el ítem **Operador de Software de Diseño Gráfico** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.



75. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.



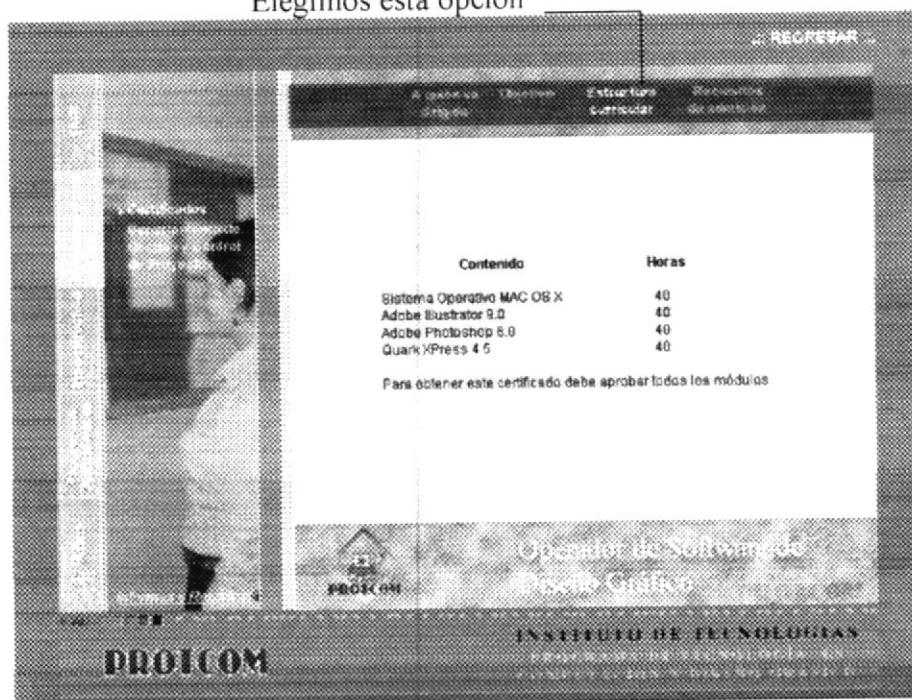
76. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.





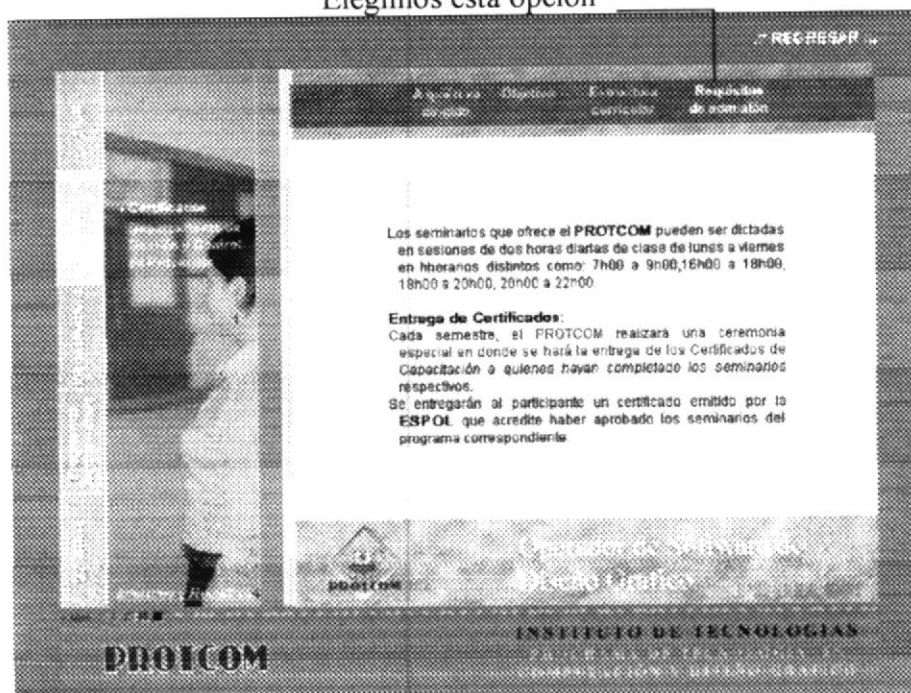
77. Clic en la opción "Estructura curricular" nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos ésta opción



78. Clic en la opción "Requisitos de admisión" nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

Elegimos ésta opción

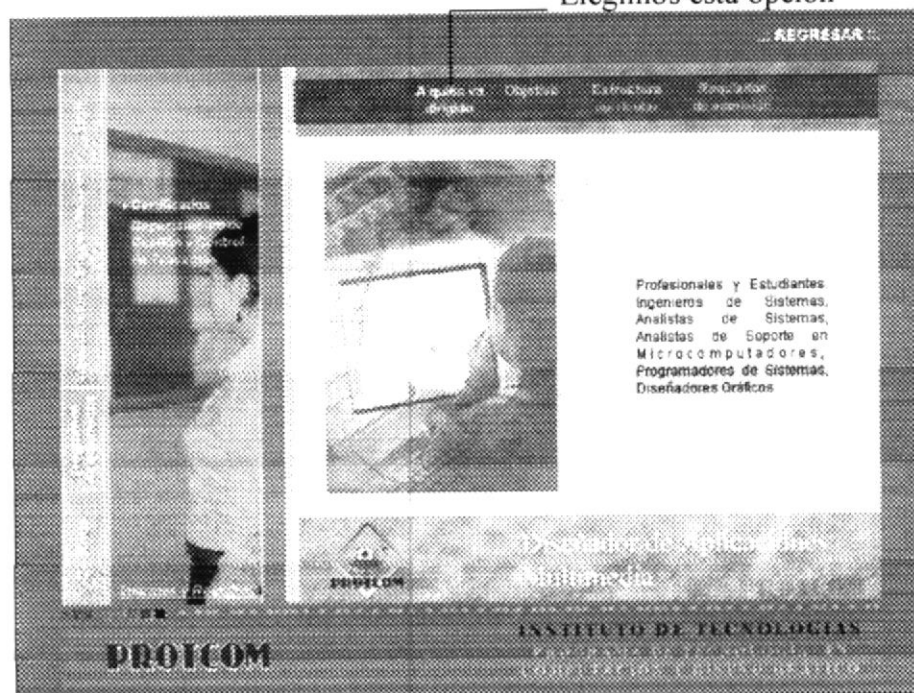


79. Elija el ítem **Diseñador de Aplicaciones Multimedia** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se esta tratando en el momento.



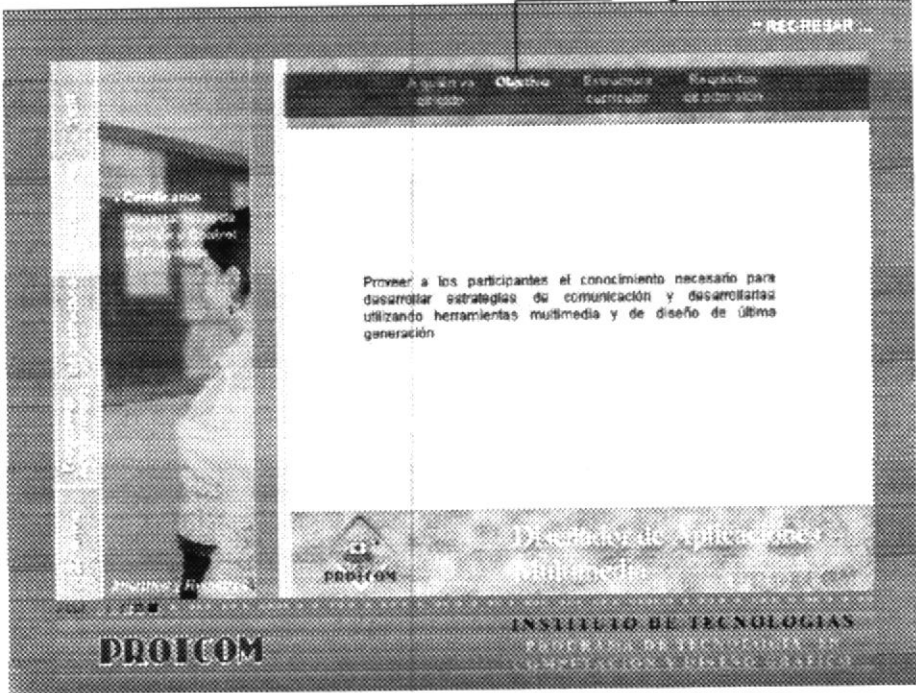
80. Clic en la opción “A quién va dirigido” nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos esta opción



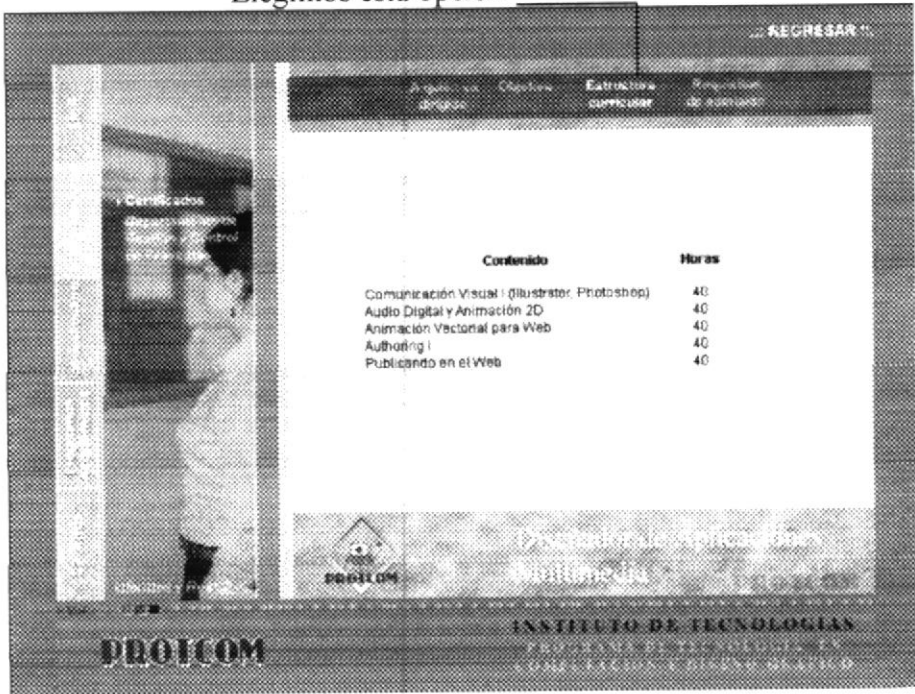
81. Clic en la opción “Objetivo” nos muestra una información específica sobre la capacitación.

Elegimos esta opción



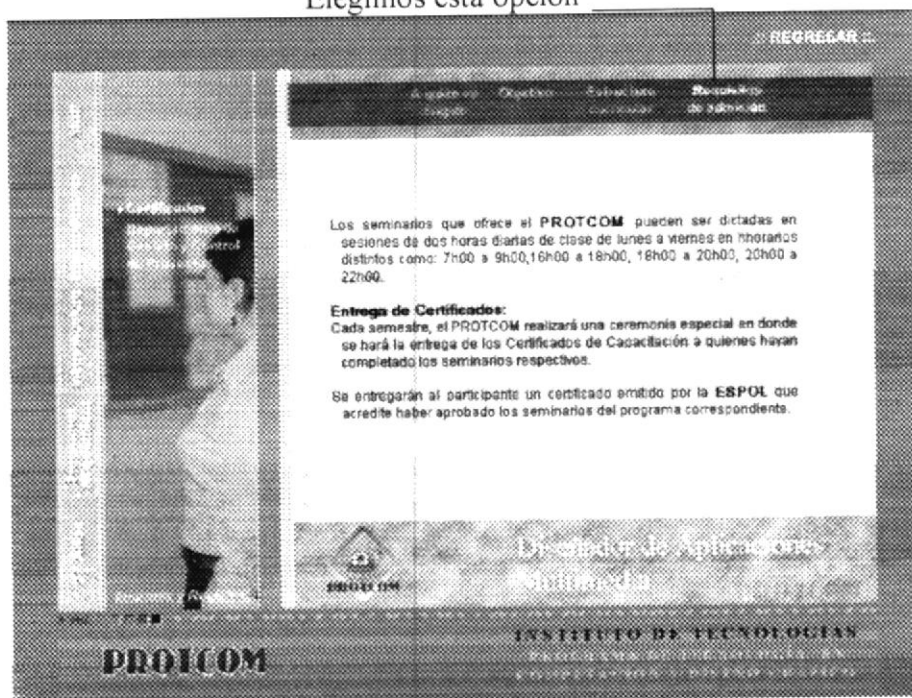
82. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos esta opción



83. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

Elegimos esta opción



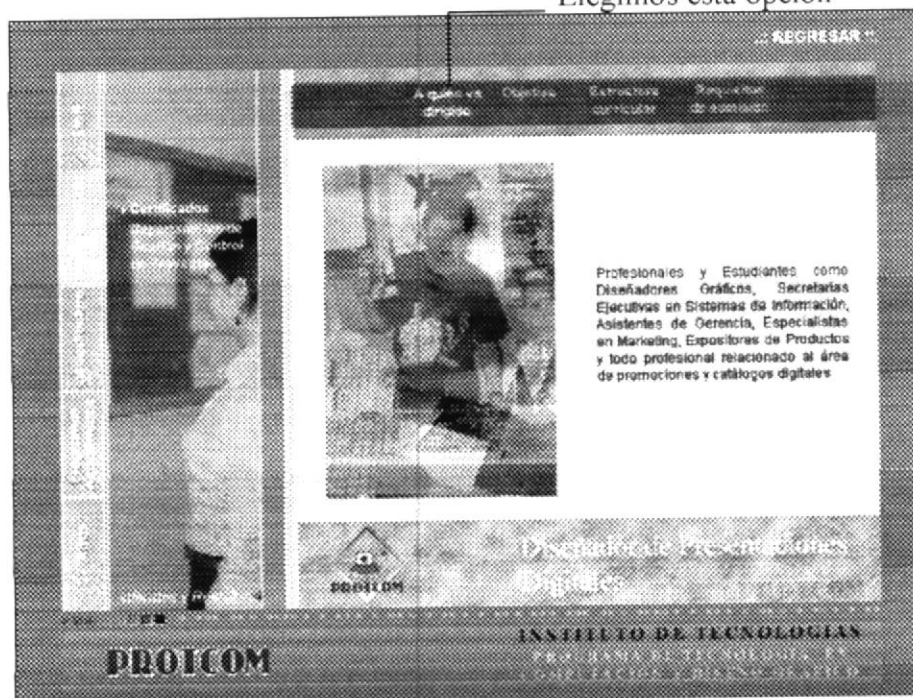
84. Elija el ítem **Diseñador de Presentaciones Digitales** y podrá visualizar una imagen y varias opciones como: A quién va dirigido, Objetivo, Estructura curricular y Requisitos de Admisión, también muestra una imagen de lo que se está tratando en el momento.





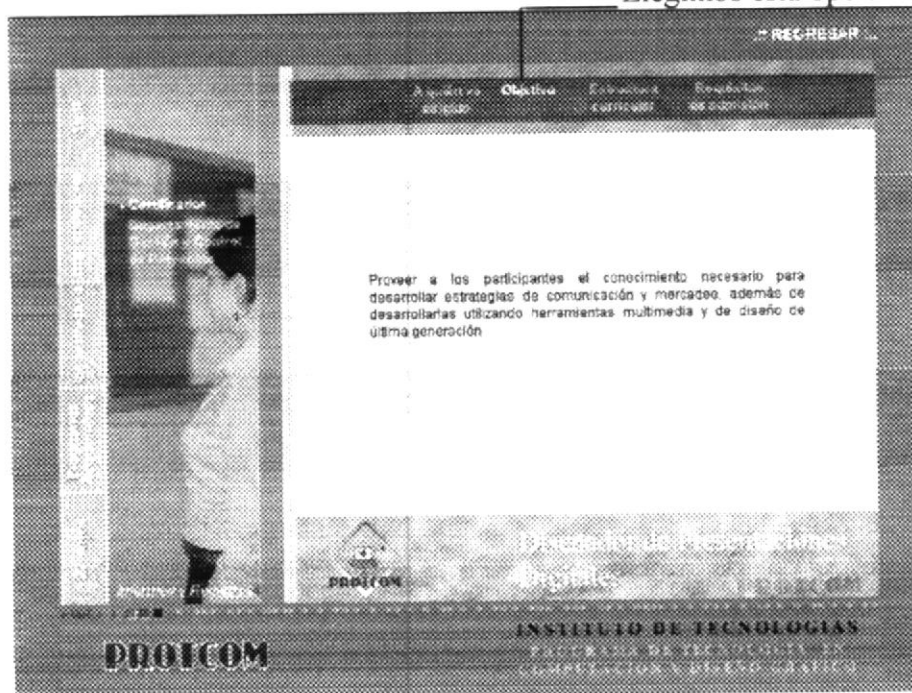
85. Clic en la opción "A quién va dirigido" nos muestra una información específica a que personas va dirigido.

Elegimos ésta opción



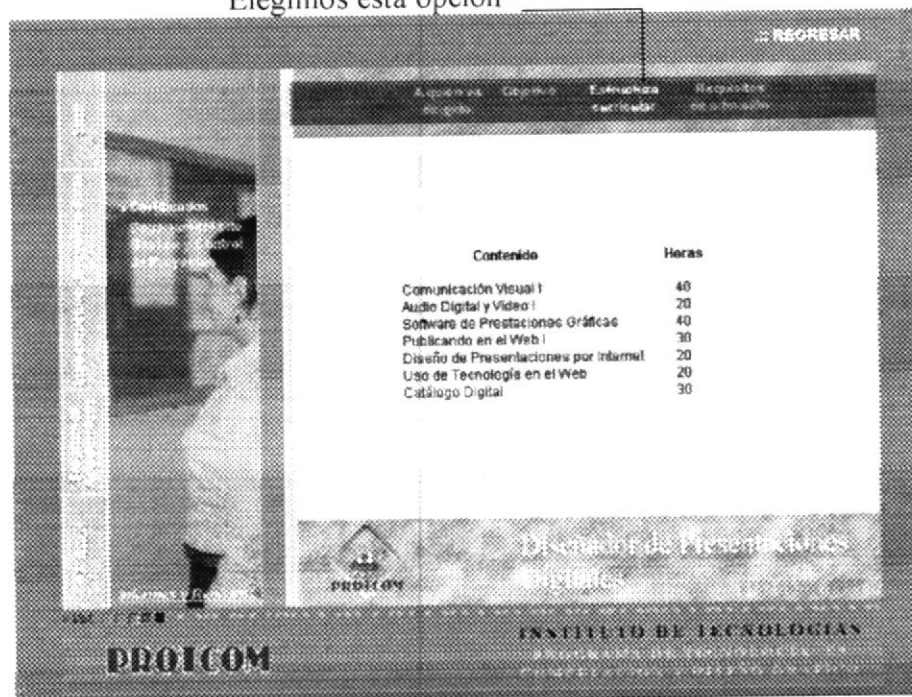
86. Clic en la opción "Objetivo" nos muestra una información específica sobre la capacitación.

Elegimos ésta opción



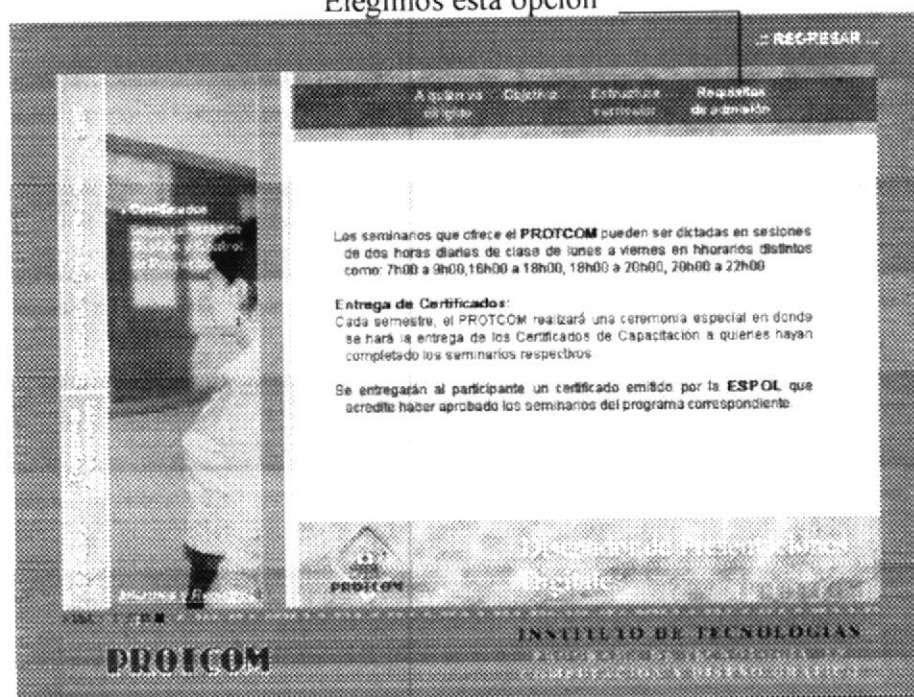
87. Clic en la opción “Estructura curricular” nos muestra una información específica sobre el tiempo que dura el curso.

Elegimos ésta opción

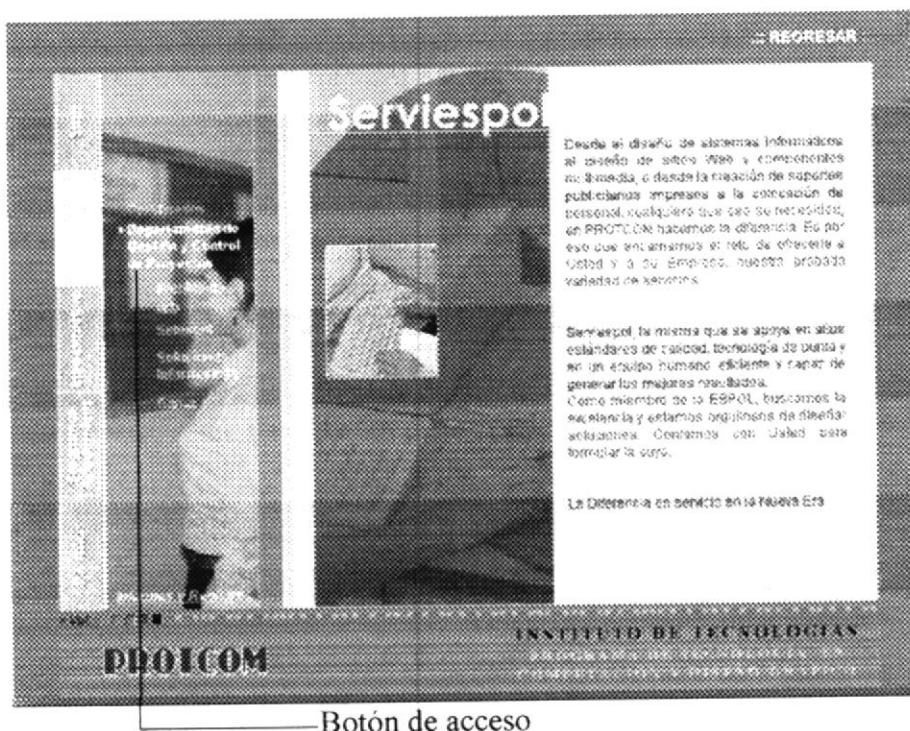


88. Clic en la opción “Requisitos de admisión” nos muestra una información específica sobre los documentos y requisitos que tiene que obtener para iniciar el curso.

Elegimos ésta opción



89. Elija el ítem **Departamento de Gestión y Control de Proyectos** y presentará una animación de imágenes de distintos programas que ofrece, y un submenú mostrando algunos proyectos y la información necesaria.



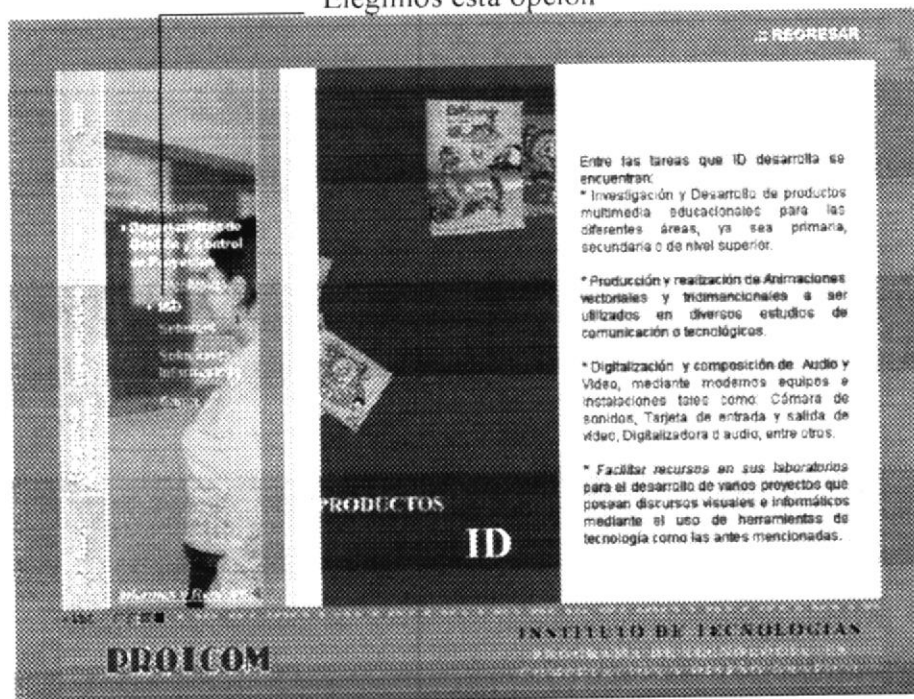
90. Clic en el ítem **WebMedia** y presentará una animación y la información necesaria del proyecto.

Elegimos ésta opción



91. Clic en el ítem **I&D** y presentará una animación y la información necesaria del proyecto.

Elegimos ésta opción



92. Clic en el ítem **Selespol** y presentará una animación y la información necesaria del proyecto.

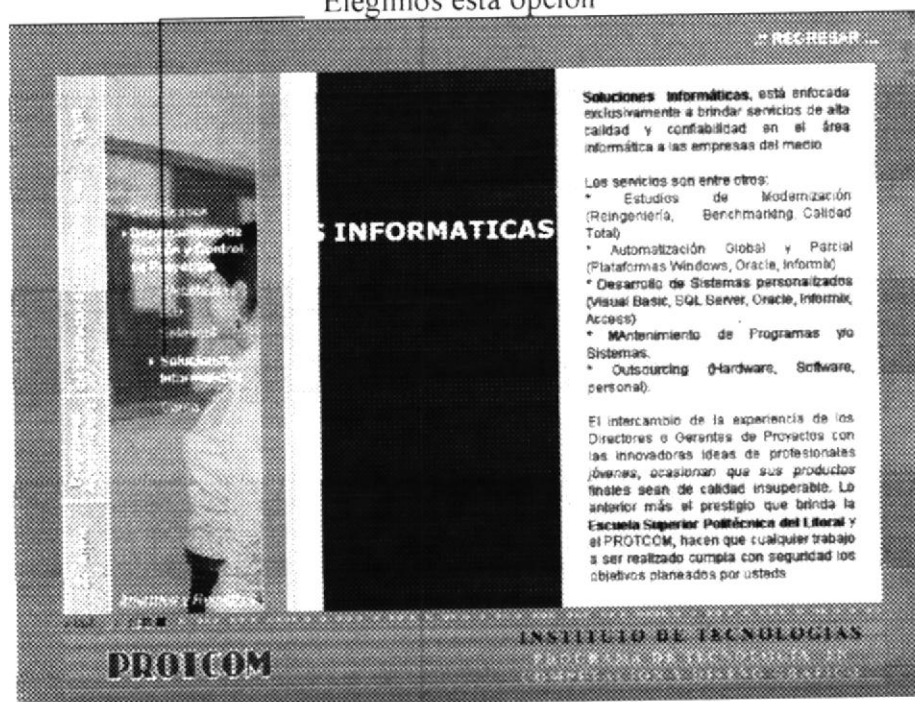
Elegimos ésta opción





93. Clic en el ítem **Soluciones Informáticas** y presentará una animación y la información necesaria del proyecto.

Elegimos ésta opción



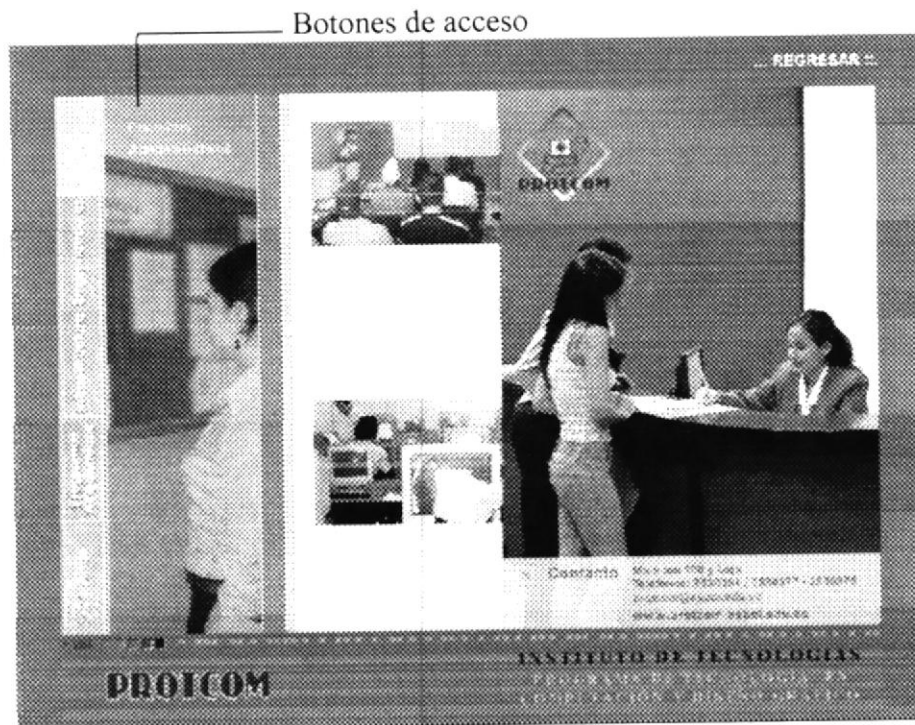
94. Clic en el ítem **Gama** y presentará una animación y la información necesaria del proyecto.

Elegimos ésta opción



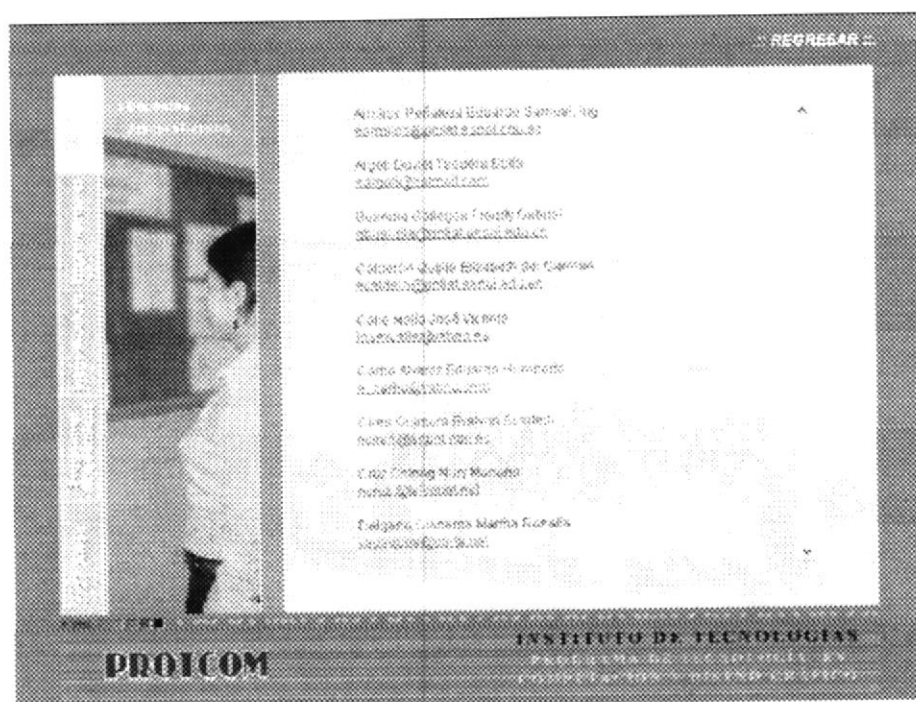
## 5.5. STAFF

95. Al escoger el quinto ítem **Staff** tenemos los siguientes subítems de lo que contiene nuestro CD.



96. Elija el ítem **Docentes** y podrá ver una foto de todo el personal Docente e información de cada uno.





97. Elija el ítem **Administrativos** y podrá ver una foto de todo el personal Administrativos e información de cada uno.

Elegimos ésta opción



## Información

[illegible]





**ANEXOS**

## 6. ANEXOS

### Acerca de Internet

#### Internet

El Internet, algunas veces llamado simplemente “La Red”, es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, en caso de contar con los permisos apropiados, acceder a la información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

#### Un poco de historia

Fue concebido por la agencia de nombre ARPA (Advanced Research Projects Agency) del gobierno de los Estados Unidos en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como ARPANET. El propósito original fue crear una red que permitiera a los investigadores en un Campus poder comunicarse a través de los sistemas de cómputo con investigadores en otras Universidades.

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

#### ¿Qué se necesita para tener Internet?

##### Harward

- **La velocidad y tipo de procesador**  
Puede utilizar una computadora de tipo mínimo Pentium II o en adelante, ya que la velocidad de la misma es importante a la hora de estar en el Internet.
- **Disco Duro**  
A más del espacio que ocupa sus programas, debe haber un espacio mínimo de 500Mb. Libres.
- **Monitor**  
El Internet se encuentra en su mayor parte diseñado en interfase gráfica por lo que le recomendamos un monitor SVGA.
- **Módem**  
Dispositivo de comunicación mediante la línea telefónica. Se recomienda un MODEM mínimo de 14.400 bps. A mayor velocidad, más efectiva será la conexión con Internet, siempre y cuando el sistema telefónico soporte y ayude a la velocidad.  
Recomendamos una línea telefónica digital.

## Software

- Si tiene Windows 98, en él viene incluido el programa Internet Explorer que es necesario o, o no le agrada el navegador de Windows, puede instalar otro navegador como Netscape Navigator.

## ¿Cómo conectarse a Internet?

Para conectarse a Internet son necesarios cuatro elementos:

1. Un **módem** o una **tarjeta de comunicaciones**, será el hardware básico para poder conectarse con otros ordenadores de Internet.
2. Una **línea de comunicaciones**, habitualmente una línea telefónica convencional.
3. El **software** para conectar el ordenador, el cual utilizaremos para comunicarnos con otros ordenadores y usar los servicios de Internet.

Esta comunicación entre ordenadores se basa en un idioma común, un protocolo de comunicaciones, denominado TC/IP.







4. Un **proveedor de servicios de Internet**. Generalmente es una empresa privada, y es quien realmente nos conecta a Internet a través de uno de sus ordenadores.

## Navegación con Internet Explorer



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

Para abrir o poner en marcha nuestro navegador tenemos varias posibilidades. La primera consiste en hacer doble clic sobre el ícono que lo hace referencia en el escritorio o también a través de la estructura de menús que se va desplegando a partir del botón *INICIO*

## Botones Estándar

BOTONES	DESCRIPCIÓN
<b>ATRÁS O ADELANTE</b>	<p>Estos botones permiten ir de la página anterior a la posterior rápidamente. En la parte derecha de cada botón se encuentra la flecha de incremento para que en caso de tener varias páginas, y directo a la que le interesa sin pasar por las otras.</p>
<b>DETENER</b>  Detener	<p>Al presionar este botón se detiene el proceso de búsqueda de un website de ingreso a una dirección.</p>
<b>ACTUALIZAR</b>  Actualizar	<p>Con sólo el hecho de presionar este botón se vuelve a cargar o refrescar la página ilustrada en la pantalla.</p>
<b>INICIO</b>  Inicio	<p>Llamado también Home. Este botón sirve para ir directamente desde cualquier página que se encuentre a la página de entrada o website de inicio en el Internet Explorer.</p>
<b>BÚSQUEDA</b>  Búsqueda	<p>Al presionar este botón aparece un ventana para ingresar una palabra o frase relacionada con el tema que desea buscar en el Internet.</p>
<b>FAVORITOS</b>  Favoritos	<p>Guarda y ordena website de Internet en las diversas carpetas que tiene esta opción, de tal manera que en otra ocasión al site galardonado como favorito.</p>
<b>HISTORIAL</b>  Historial	<p>Con este botón se activa una columna en la parte izquierda de la ventana para ver todos los sites que ha visitado durante el día la semana o el mes.</p>



<p><b>CORREO</b></p>  <p>Correo</p>	<p>Activando este botón permite seleccionar de manera adicional, cinco opciones de trabajo, que son: Leer correos, nuevo mensaje, enviar un vínculo, enviar páginas, leer noticias.</p>
<p><b>IMPRIMIR</b></p>  <p>Imprimir</p>	<p>Este botón es conocido por ustedes, sirve para imprimir la página o website en el que se encuentra usted en este momento.</p>

## Barras

### **BARRA DE DIRECCIONES**

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

### **BARRA DE ESTADO**

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

### **BARRA DE MENÚ**

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

#### **1. Archivo**

Sirve para ejecutar diversas operaciones con una página como abrirla en el navegador, ya sea que esté en el disco duro o que este en Internet, configurar una página para la impresión e imprimirla.

También es posible abrir archivos de otro tipo, como por ejemplo archivos gráficos que obtenemos de Internet. Además la página que en ese momento aparezca el navegador.

## **2. Edición**

Sirve para seleccionar una página entera o porciones de esta, para copiar y pegar, o para cortar y pegar. Estas dos opciones son útiles si por ejemplo necesito la información que encontré dentro de una página, pero solo un párrafo o varias líneas del documento.

## **3. Ver**

Tiene opciones de activar o desactivar barras de herramientas, y cambiar el tamaño de las fuentes.

## **4. Favoritos**

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

## **5. Herramientas**

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

## **6. Ayuda**

Muestra la ayuda del navegador

# **Servicios de Internet**

## Correo electrónico (e-mail).

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

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

[usuario]@[dominio]

Ej: fjlopez@cica.es

El nombre de usuario puede ser cualquiera que escojamos (o que nos asignen) siempre que cumpla una serie de requisitos como no incluir espacios o acentos. En este caso no importa que se empleen mayúsculas o minúsculas. No puede haber dos nombres de usuarios iguales en el mismo dominio, aunque bien puede haberlos en dominios distintos (ej: pepe@arrakis.es, pepe@hotmail.com). La famosa @ ("arroba") simplemente quiere decir que el nombre del usuario pertenece al dominio que le sigue.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Usenet. News (noticias).

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

Al suscribirnos recibiremos todos los mensajes que la gente envíe a ese grupo y nosotros mismos podremos enviar nuestros mensajes al grupo.

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

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

### FTP (File Transfer Protocol)

FTP es un Protocolo de Transferencia de Archivos (File Transfer Protocol), el cual Permite la Copia (Transferencia) de Programas, Textos y Archivos Varios de una Computadora a Otra dentro de InterNet.

Aunque Algunos Lugares Permiten "Subir" (UpLoad) Archivos, casi Siempre lo que se hace es "Bajar" (DownLoad) los Archivos, es decir Copiarlos de la Computadora Remota (Lugar FTP) a nuestra Computadora Local.

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

Pero existe una forma que permite el acceso sin cumplir este requisito: el FTP Anónimo. El administrador del sistema crea una cuenta especial denominada "anonymous" que cualquier usuario puede utilizar, pero que sólo la tiene aquellos hosts de Internet que hayan configurado este servicio.

Para realizar la conexión se procede de la forma habitual, salvo que cuando se pide el identificador de usuario hay que escribir "anonymous" y como palabra clave se pondrá la dirección de correo electrónico o el nombre. Una vez dentro, el visitante puede moverse por la parte del árbol de directorios que el servidor deja visible a los "anónimos", y traerse o llevar los archivos que considere oportuno.

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

### Telnet

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



La conexión sólo es posible si se conoce la identificación del usuario (User-ID) y la palabra clave, o sea que el usuario tiene que estar registrado en el ordenador-host correspondiente. Después de la conexión se abre una "shell-Unix" (demanda de entrada) y entonces es posible trabajar en el host remoto.

### World Wide Web (www).

Se conoce como World Wide Web, escrito a veces como WWW, W3 o W3. Se trata de proporcionarte un entorno gráfico amigable y amistoso, con el que acceder a servicios, bases de datos y otros recursos multimedia, disfrutando de gráficos alucinantes y sonido digital. Con el Web podrás acceder a bibliotecas, buscar información sobre realidad virtual, escuchar a tus grupos de música preferida, comprar compactos y una inmensa cantidad de servicios difícilmente imaginables.

El Web ha cambiado la forma de moverse por Internet. Este nuevo entorno virtual te permite viajar de un punto de la red a otro, de una ciudad a otra, moviéndote con el ratón del ordenador por un mundo interactivo y multimedia.

El invento del Web llegó de las manos de Tim Berners-Lee de la empresa norteamericana CERN, el Laboratorio Europeo para la Física de las Partículas, quien lo definió como "un sistema capaz de saltar de un sitio a otro de una forma automática, presentando una diversidad de datos que de otra forma no estarían disponibles". Se dispuso que los recursos disponibles en distintas conexiones fuesen disponibles para cada investigador desde su ordenador, de una forma transparente y exenta de dificultades. Este sistema te ofrece hipertextos, es decir, palabras subrayadas e imágenes recuadradas y diferenciadas del resto, y que al pulsar sobre ellas con el botón del ratón te conducirán a otros textos, imágenes, o incluso otros Webs.

Hay que decir que el funcionamiento de esta red mundial se basa en un protocolo para transferencia de documentos, el HTTP (HyperText Transfer Protocol) que, a pesar de su nombre, no se limita a la transferencia de textos sino que opera igualmente con gráficos y otros elementos multimedia. Por supuesto, cada documento (entendiendo este término en sentido amplio) debe estar identificado dentro de la red mediante un nombre. En el lenguaje de la red este nombre es su URL (Uniform Resource Locator), una secuencia que determina la localización exacta de un determinado documento en la inmensa maraña de la WWW.

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

[Protocolo]: // [Servidor] / [Directorio(s)] / [Documento]  
Ej.: <http://www.cica.es/aliens/dfprus/farma.htm>

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

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

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

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

### Listas de distribución.

Una lista de distribución es un conjunto de direcciones electrónicas que se usa para enviar ciertos mensajes o anuncios con un contenido de interés general para todos los miembros de la lista. La lista es gestionada por uno o varios propietarios.

Existen miles de listas de distribución electrónicas disponibles en Internet. Por supuesto, la gran mayoría en inglés, aunque hay un gran número en castellano. En el servidor www de Red Iris podemos encontrar información sobre las listas que se alojan allí

El modo en que funciona una de estas listas es bastante sencillo: cualquier cosa que cualquier persona envíe a la dirección de correo electrónico de la lista, se reenvía a todas las personas de esa lista. Las personas, según reciben y responden a los mensajes, establecen una conversación de correo electrónico entre la gente que pertenece a dicha lista. Cada lista tiene un tópico al que se refieren (en teoría) los mensajes, de modo que al unirse a una lista de distribución, puede encontrar comunidades de personas que comparten unos mismos intereses.

Tanto unirse a una lista como abandonarla es sencillo; en la mayoría de los casos simplemente se envía un único mensaje de correo electrónico en el que se solicita la suscripción.



### Archie

Archie es un programa que actúa a modo de herramienta para buscar archivos que tengan visibilidad libre a través de FTP públicos. Posteriormente se amplió para obtener otros directorios que están disponibles en conexión (on line). Resulta muy útil para conseguir programas de libre distribución. Se puede usar interactivamente, o bien, a través del correo electrónico. El primer caso puede darse por una sesión telnet, poniendo como usuario "archie"

No hace falta contraseña. En caso de utilizar el correo electrónico, hay que dirigir un mensaje a la dirección "archie@archie.mcgill.ca" que sólo contenga dentro: "help". A continuación se recibirán instrucciones para usar archie en esta modalidad, y también orientación para efectuar FTP por correo.

### Gopher

Gopher es otro servicio mediante que se puede obtener todo tipo de información presentada en forma de menús de texto con las opciones numeradas, de manera que al seguir una de ellas, el usuario se ve trasladado hasta otro menú gopher, o definitivamente hasta un documento concreto.

Las sucesivas opciones pueden encontrarse dentro de la máquina original desde la cual se ha conectado vía gopher. Tras realizar diferentes selecciones en una especie de laberinto, se alcanzarán los datos concretos. La calidad del diseño del servidor dependerá de la organización de las opciones del laberinto, y de su etiquetado con palabras o frases descriptivas.

Lo normal es tener instalado un cliente de gopher en el propio ordenador. El desarrollo de gopher tuvo lugar en la Universidad de Minnesota en el año 1991, con la intención de ordenar toda la información que se deseaba ofrecer dentro del propio campus.

### Veronica (Very Easy Rodent Oriented Net-wide Index to Computerized Archives)

Se trata de un programa que proporciona una búsqueda en los títulos de prácticamente todos los servidores de gopher del mundo, a partir de una palabra o palabras introducidas por el solicitante y que el tomo como clave de búsqueda. El resultado es un menú del tipo gopher, de forma que a partir de él se puede entrar en el laberinto.

### IRC (Internet Relay Chat).

Permite dialogar en tiempo real con otros usuarios conectados en la red. Tras conectarnos con nuestro programa cliente IRC al servidor de IRC podremos escoger el canal, o canales, en los que queremos participar

El número de estos canales varía según el servidor, pero suelen ser muy numerosos y tratar un amplio abanico de temas. De todas formas, si el tema del que queremos hablar no está, siempre podemos crear nosotros el canal para hablar de eso con la gente que pudiera estar interesada.

La mayoría de programas IRC permiten mantener varias conversaciones simultáneamente en distintos canales.

Es una buena forma de intercambiar información cara a cara con otra persona que nos hará participe de sus opiniones y hasta de sus ficheros, pues también se permite transmisión de datos por este medio.

Para participar en estas conversaciones el usuario debe elegir un nombre o apodo (nickname) por el que quiere que se le reconozca dentro del canal de conversación.

Su origen de IRC se remonta al año 1988 donde nació en las universidades americanas como un medio para charlar entre amigos que residían lejos, o simplemente como medio de hacer nuevos amigos electrónicos. Fue en 1991, durante la guerra del golfo, donde dejó de ser considerado un mero pasatiempo y se convirtió en una útil herramienta para poner en contacto a los soldados destinados en la operación Tormenta del Desierto con sus familiares.

### Finger

Es una herramienta típica de las máquinas UNIX, y se utiliza para obtener información de un usuario determinado a partir de su dirección de correo. También nos permite averiguar los usuarios que están conectados a una máquina en un momento dado, para ello se utiliza como parámetro la dirección de la máquina.

Ej.: finger pepito@dirección

### Video-conferencia

Gracias a este servicio una persona puede comunicarse con otra u otras, no sólo tecleando en el ordenador, sino también mediante sonido e imagen. La comunicación de imagen actualmente ofrece unos resultados bastante pobres por Internet. La calidad del sonido es aceptable y depende de varios factores: del programa que utilicemos, del tráfico que haya en la red (como todo en Internet), de nuestro servidor, etc. Por supuesto que para conseguir estas prestaciones es necesario una tarjeta de sonido y una cámara digital conectada al ordenador.

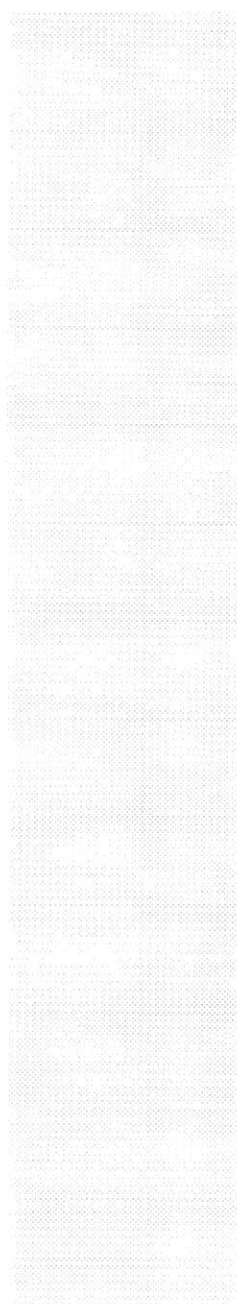
Un subconjunto de la video-conferencia, son los programas que nos permiten comunicarnos sólo con voz, a través de la tarjeta de sonido. Actúan como un teléfono, pero sea a donde sea la llamada, siempre nos cuesta a precio de llamada local (si nos conectamos por InfoVía).

La forma de entablar una charla puede ser de dos formas: las dos personas que van a comunicarse se ponen de acuerdo en la hora a la que se van a conectar a Internet y conocen sus direcciones IP. Entonces, a la hora convenida, uno de ellos le indica a su programa la dirección IP del otro, el cual recibe la llamada. Si la acepta, se establece la comunicación. La otra forma es similar al IRC: se inicia el software de video-conferencia que conecta con un servidor que puede estar en cualquier parte del mundo, y muestra un directorio con las personas que están allí conectadas.



Se puede elegir a cualquiera de ellas, y si acepta la llamada, tendremos la comunicación.  
Puede ser de dos o más personas.

(11-11-11)  
CAP 10  
PENAL



## GLOSARIO

## 7. GLOSARIO

### A

- **ADOBE PHOTOSHOP:** Es el programa donde se hizo el retoque de fotos y tratamientos de fondos.
- **ADOBE ILLUSTRATOR:** es el programa donde se vectorizó el logo del PROTCOM
- **ADOBE AFTER EFFECTS:** es el programa donde se editó el video del Coordinador
- **ANÁLISIS COMUNICACIONAL:** se refiere a ir analizando lo que contiene cada pantalla del multimedia para poder saber que tipo de información se puede encontrar en cada opción.
- **ANIMACIÓN:** es una fuerza visual muy poderosa en el ser humano porque logra captar su atención de inmediato.

### C

- **CROMÁTICA:** se refiere a los colores empleados en el multimedia.

### E

- **EMPRENDEDORES:** Así se llama la opción que muestra todos los servicios que tiene PROTCOM.
- **EJECUCIÓN:** se llama así al capítulo de este manual que se refiere a todos los equipos y programas que se utilizaron para realizar el proyecto.

## H

- **HARDWARE:** Es la parte física, tangible es decir son todos los equipos de la computadora que se utilizaron como son: monitor, CPU, scanner, etc.

## I

- **INFRAESTRUCTURA:** Así se llama la opción que muestra los laboratorios y las aulas del PROTCOM.
- **INTRO:** se llama así a la página o páginas que forman la introducción o presentación del proyecto.

## L

- **LINK:** puede ser un botón o simplemente una palabra que destaca y permite ingresar a otra opción o página referente al mismo para obtener más información.
- **LOGOTIPO:** es el elemento gráfico que representa a la Unidad Académica.

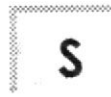
## M

- **MACROMEDIA DIRECTOR:** es el programa donde se hizo la programación del multimedia y ciertos efectos.
- **MACROMEDIA FLASH:** es el programa en donde se hicieron animaciones que muestra el proyecto..





- **PROGRAMAS ACADÉMICOS:** Así se llama la opción que muestra las carreras que tiene PROTCOM.



- **SOFTWARE:** Es la parte intangible e decir los programas que se utilizaron para llevar a cabo el proyecto.
- **STAFF:** Asi se llama la opción del multimedia que se refiere a todo el personal que labora en PROTCOM, ya sea personal administrativo y docente.



- **TIPOGRAFÍA:** se refiere al tipo de letra que hemos utilizado en los textos