

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

SISTEMA VENTAS DE CELULARES DGP

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**ALICE MORENO
CRISTINA MIELES
KEVIN ESTRELLA**

DIRECTORES

**MAE. JUAN CARLOS GARCÍA
LCDO. ALEX ESPINOZA**

AÑO

2008



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

SISTEMA VENTAS DE CELULARES DGP

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

ALICE MORENO
CRISTINA MIELES
KEVIN ESTRELLA

DIRECTORES

MAE. JUAN CARLOS GARCIA
LCDO. ALEX ESPINOZA

AÑO
2008

AGRADECIMIENTO

Gracias a nuestros **Padres, Dios** y a todas aquellas personas que en todo este largo camino recorrido han ayudado a culminar nuestra carrera, a quienes nos alentaron a seguir adelante, nos ayudaron a levantarnos cuando caímos ya que sin ellos no estaríamos aquí. No hay palabras para expresar tanta gratitud, simplemente GRACIAS.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestros **Padres**, quienes a lo largo de nuestras vidas nos han dado una educación fundamentada en valores que han servido para guiar nuestros pasos en nuestra correcta toma de decisiones y acciones.

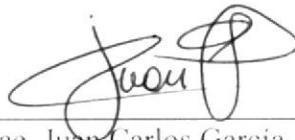


DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación nos corresponde exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma, al EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. (Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).



FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Mae. Juan Carlos García



Ledo. Alex Espinoza



FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Alice Moreno



Cristina Mieles



Kevin Estrella



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.4 LO QUE DEBE CONOCER.....	2
1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.....	2
1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL.....	2
1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	2
1.7.1 Convenciones del Mouse.....	3
1.7.2 Convenciones del Teclado.....	3
1.8 SOPORTE TÉCNICO.....	4
2. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	1
2.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE.....	1
2.2 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE.....	1
3. EXPLICACION DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	1
3.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS	1
3.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS.....	2
3.2.1 El Botón Inicio y la Barra de Tareas.....	3
3.2.2 Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio.....	3
3.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC.....	3
3.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	4
3.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	5
3.6 MANTENIMIENTO DE SU PC.....	6
3.6.1 Utilizar el respaldo para hacer copias de seguridad de los archivos.....	6
3.6.2 Liberador de Espacio en Disco.....	8
3.6.3 Vaciar la Papelera de Reciclaje.....	9
4. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE VENTA DE CELULARES VERSION DESKTOP.....	1
4.1 MENÚ PRINCIPAL.....	1
4.1.1 Inicio.....	1
4.1.2 Usuarios.....	2
4.1.3 Mantenimientos.....	2



4.1.3.1	Mantenimiento de Clientes.....	3
4.1.3.2	Mantenimiento de Celular.....	4
4.1.3.3	Mantenimiento de Zonas.....	4
4.1.3.4	Mantenimiento de vendedor.....	5
4.1.3.5	Mantenimiento de Tarjeta de Crédito.....	6
4.1.3.6	Mantenimiento de Marca.....	6
4.1.3.7	Mantenimiento de Color.....	7
4.1.4	Itinerario.....	8
4.1.4.1	Mantenimiento de Gestión.....	8
4.1.4.2	Resumen del Día.....	9
4.1.5	Inventario.....	10
4.1.6	Ventas.....	11
4.1.6.1	Proforma.....	12
4.1.6.1.1	Vendedor.....	13
4.1.6.1.2	Cliente.....	14
4.1.6.1.3	Fecha.....	14
4.1.6.1.4	Estado.....	14
4.1.6.1.5	Precio.....	15
4.1.6.1.6	Detalle de la Proforma.....	15
4.1.6.1.7	Forma de Pago.....	15
4.1.6.1.8	Forma de Pago Crédito.....	15
4.1.6.1.9	Número de Meses a Diferir.....	16
4.1.6.1.10	Tarjeta de Crédito.....	16
4.1.6.1.11	Tiempo de Entrega en Días.....	16
4.1.6.1.12	Validez Proforma.....	16
4.1.6.2	Factura.....	17
4.1.6.2.1	No. Proforma.....	18
4.1.6.2.2	Cliente.....	18
4.1.6.2.3	Estado Proforma.....	19
4.1.6.2.4	Fecha Proforma.....	19
4.1.6.2.5	Fecha Factura.....	19
4.1.6.2.6	Estado Factura.....	19
4.1.6.2.7	Detalle de Factura.....	20
4.1.6.2.8	Desglose de Valores.....	20
4.1.6.3	Ofertas del Mes.....	20
4.1.6.4	Productos más Vendidos.....	21
4.1.7	Consultas.....	22
4.1.7.1	Ventas por Vendedor.....	22
4.1.7.2	Ventas por Producto.....	23
4.1.7.3	Facturas por Vendedor.....	23
4.1.8	Compras.....	24
4.1.8.1	Consulta de Compras.....	26

5. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE VENTA DE CELULARES VERSIÓN MOVIL..... 1

5.1 LOGIN..... 1

5.2 MENÚ PRINCIPAL..... 1

5.3 CLIENTES / PEDIDOS..... 2

ANEXO A

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN 1

A.1.1 Conociendo la Computadora..... 1

A.2. UNIDAD DE ENTRADA..... 2

A.2.1 El Teclado..... 2

A.2.2 El Mouse..... .6

A.3. UNIDAD DE PROCESO..... 8

A.4. UNIDAD DE SALIDA..... 8

A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR..... .9

ANEXO B

B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS..... 1



ÍNDICE DE IMÁGENES

3.	EXPLICACION DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	1
Figura 3.1:	Pantalla de Ayuda de Windows.....	1
Figura 3.2:	Botón inicio y barra de tareas.....	3
Figura 3.3:	Botón inicio y barra de tareas.....	3
Figura 3.4:	Contenido de Mi PC.....	4
Figura 3.5:	Buscando archivos o carpetas.....	5
Figura 3.6:	Explorando su PC.....	6
Figura 3.7:	Pasos para realizar una copia de seguridad.....	7
Figura 3.8:	Elementos para incluir en la copia de seguridad.....	7
Figura 3.9:	Seleccionar unidad.....	8
Figura 3.10:	Liberador de Espacio en disco.....	8
Figura 3.11:	Otras opciones del Liberador de Espacio en disco.....	9
Figura 3.12:	Papelera de Reciclaje.....	10
4.	CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE VENTA DE CELULARES VERSION DESKTOP.....	1
Figura 4.1:	Pantalla del Menú Principal del Sistema de Venta de Celulares DGP.....	1
Figura 4.2:	Pantalla de Login.....	2
Figura 4.3:	Pantalla de Mantenimiento de Usuarios	2
Figura 4.4:	Pantalla de Opciones de Mantenimiento.....	3
Figura 4.5:	Pantalla de Mantenimiento de Clientes	3
Figura 4.6:	Pantalla de Mantenimiento de Celulares.....	4
Figura 4.7:	Pantalla de Mantenimiento de Zonas.....	5
Figura 4.8:	Pantalla de Mantenimiento de Vendedor.....	5
Figura 4.9:	Pantalla de Mantenimiento de Tarjeta de Crédito	6
Figura 4.10:	Pantalla de Mantenimiento de Marca.....	7
Figura 4.11:	Pantalla de Mantenimiento de Color.....	7
Figura 4.12:	Pantalla de Itinerarios.....	8
Figura 4.13:	Pantalla de Mantenimiento de Gestión.....	9
Figura 4.14:	Pantalla de Resumen del Día.....	9
Figura 4.15:	Menú de Opción de Celular.....	10
Figura 4.16:	Menú de Opción de Marca.....	10
Figura 4.17:	Menú de Opción de Color.....	10
Figura 4.18:	Pantalla de Resultado de Consulta de Inventario.....	11
Figura 4.19:	Pantalla de Opciones de Ventas.....	11
Figura 4.20:	Barra de Herramientas Pantalla de Proforma.....	12
Figura 4.21:	Mensaje de Confirmación de Salida de Pantalla de Proforma	12
Figura 4.22:	Pantalla de Proforma.....	12
Figura 4.23:	Opción Vendedor en Pantalla de Proforma.....	13
Figura 4.24:	Opción Cliente en Pantalla de Proforma.....	13



Figura 4.25: Opción Fecha en Pantalla de Proforma.....	14
Figura 4.26: Opción Estado en Pantalla de Proforma.....	14
Figura 4.27: Opción Precio en Pantalla de Proforma.....	14
Figura 4.28: Opción Detalle en Pantalla de Proforma.....	15
Figura 4.29: Opción Forma de Pago en Pantalla de Proforma.....	15
Figura 4.30: Opción Forma de Pago Crédito en Pantalla de Proforma.....	15
Figura 4.31: Opción No de Meses a Diferir en Pantalla de Proforma.....	16
Figura 4.32: Opción Tarjeta de Crédito en Pantalla de Proforma.....	16
Figura 4.33: Opción Tiempo de Entrega en Pantalla de Proforma.....	16
Figura 4.34: Opción Validez Proforma en Pantalla de Proforma.....	16
Figura 4.35: Barra de Herramientas en Pantalla de Factura	17
Figura 4.36: Mensaje de Confirmación de Proceso de Factura.....	17
Figura 4.37: Pantalla de Factura.....	18
Figura 4.38: Opción de No. Proforma en Pantalla de Factura.....	18
Figura 4.39: Opción de Cliente.....	18
Figura 4.40: Opción de Estado de Proforma.....	19
Figura 4.41: Opción de Fecha Proforma	19
Figura 4.42: Opción de Fecha Factura	19
Figura 4.43: Opción de Estado de Factura.....	19
Figura 4.44: Opción de Detalle de Factura.....	20
Figura 4.45: Opción de Desglose de Valores.....	20
Figura 4.46: Opción de Ofertas del Mes.....	21
Figura 4.47: Opción de Productos más Vendidos.....	21
Figura 4.48: Pantalla de Consulta.....	22
Figura 4.49: Pantalla de Consulta por Vendedor.....	22
Figura 4.50: Pantalla de Consulta por Producto.....	23
Figura 4.51: Pantalla de Consulta de Facturas por Vendedor.....	23
Figura 4.52: Pantalla de Compras.....	24
Figura 4.53: Menú de Opción de Celular.....	24
Figura 4.54: Menú de Opción de Marca.....	25
Figura 4.55: Menú de Opción de Color.....	25
Figura 4.56: Pantalla selección de compra de más de un producto.....	25
Figura 4.57: Pantalla de consulta de compras.....	26

5. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE VENTA DE CELULARES VERSIÓN MOVIL..... 1

Figura 5.1: Pantalla del Login del Sistema de Venta de Celulares Móvil.....	1
Figura 5.2: Pantalla del Menú Principal del Sistema de Venta de Celulares Móvil.....	1
Figura 5.3: Pantalla de Clientes en opción Cliente/Pedido.....	2
Figura 5.4: Pantalla de Visita en opción Cliente/Pedido.....	2
Figura 5.5: Pantalla de Visita en opción Cliente/Pedido.....	3
Figura 5.6: Pantalla de Búsqueda de Productos en opción Cliente/Pedido.....	3
Figura 5.7: Pantalla de Pedido de Productos en opción Cliente/Pedido.....	4
Figura 5.8: Pantalla de Pedido generado exitosamente.....	4



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

En éste Capítulo se describen los objetivos principales del **Sistema de Venta de Celulares**, y una breve explicación del manejo de éste manual y a quienes está dirigido.

Contiene información de cómo utilizar el Sistema de Venta de Celulares detallado con facilidad tanto que el alumno y el profesor pueden manipular el Sistema con completa seguridad.

Es la guía para que todo usuario pueda conocer las opciones y aprovechar al máximo el sistema.

Es importante leer este manual antes y/o durante la utilización del sistema, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus opciones.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es ayudar al usuario acerca del funcionamiento y manejo del Sistema de Venta de Celulares:

- √ Guía para utilizar la computadora.
- √ Guía y prerequisites para la instalación de Microsoft .Net 2007, Infragistics y Microsoft SQL Server 2005.
- √ Conocer el alcance de todo el Sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forman.
- √ Determinar los requerimientos de instalación para el sistema.
- √ Explicarle a la persona que se encargará del mantenimiento del Sistema, para que en lo posterior pueda hacer las modificaciones pertinentes.
- √ Familiarizar al usuario con el equipo de computación a utilizarse.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado a los Usuarios Finales involucrados en la etapa de desarrollo en lo que se refiere Sistema y su parte móvil.



1.4 LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que realizarán el Sistema de Venta de Celulares y deberán utilizar este manual:

- √ Conocimientos básicos de Informática basados en el ambiente Microsoft .Net, Infragistics y Microsoft SQL Server 2005.

1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado en cuatro partes principales que se muestran en el siguiente cuadro Descriptivo:

Generalidades	
Capítulo 1:	Generalidades.
Instalación	
Capítulo 2:	Requerimiento de Hardware y Software.
Capítulo 3:	Explicación de Interfaz Gráfica
Operación	
Capítulo 4:	Características del Sistema de Venta de Celulares Versión Desktop.
Capítulo 5:	Características del Sistema de Venta de Celulares Versión Móvil.
Anexos	
Anexo A:	Conocimientos de Computación.
Anexo B:	Glosario de Términos.

1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este Manual de Usuario contiene diversas ilustraciones, las mismas que debe seguir el programador paso a paso para el mantenimiento del Sistema, incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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



1.7.1 Convenciones del Mouse

Término	Significado
“Señalar”	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer click”	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

1.7.2 Convenciones del Teclado

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



Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none">✓ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones.✓ ALTGR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.
--------------	--

1.8 SOPORTE TÉCNICO

Si cuenta con alguna duda acerca del Sistema de Venta de Celulares, revise el Manual de Usuario.

Para obtener una consulta más exhaustiva sobre el Sistema, puede ponerse en contacto con la Oficina de la ESCUELA DE DISEÑO Y COMPUTACIÓN (EDCOM).



CAPÍTULO 2 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

2. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

A continuación se detalla los requerimientos tanto a nivel de hardware y software para la correcta instalación y funcionamiento del Sistema *Venta de Celulares DGP*.

2.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE.

CANTIDAD	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
- 01 - SERVIDOR	<input checked="" type="checkbox"/> Procesador Core 2 Duo 2.2 Ghz. <input checked="" type="checkbox"/> Memoria 2 Gb. Exp 8 Gb. <input checked="" type="checkbox"/> Disco Duro 80 Gb. <input checked="" type="checkbox"/> Monitor 17" V570. <input checked="" type="checkbox"/> Unidad de Disco Flexible 3 ½". <input checked="" type="checkbox"/> Tarjeta de Red 1000 <input checked="" type="checkbox"/> Unidad de CD-ROM 52x. <input checked="" type="checkbox"/> Fax modem 56 kbps. <input checked="" type="checkbox"/> Teclado Expandido 101 teclas <input checked="" type="checkbox"/> Mouse de 3 botones	<input checked="" type="checkbox"/> Redes (1).



2.2 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE.

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE
Sistema Operativo	<input checked="" type="checkbox"/> Microsoft Windows XP, Vista y Linux
Programa de Diseño	<input checked="" type="checkbox"/> Microsoft .Net
Base de Datos	<input checked="" type="checkbox"/> Microsoft SQL Server 2005

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE
Lenguaje de Programación	<input checked="" type="checkbox"/> Infragistic
Software Antivirus Para Red	<input checked="" type="checkbox"/> Norton Antivirus, Mac Caffé, Panda, Nod32, etc.





CAPÍTULO 3

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

3. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

3.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

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

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

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

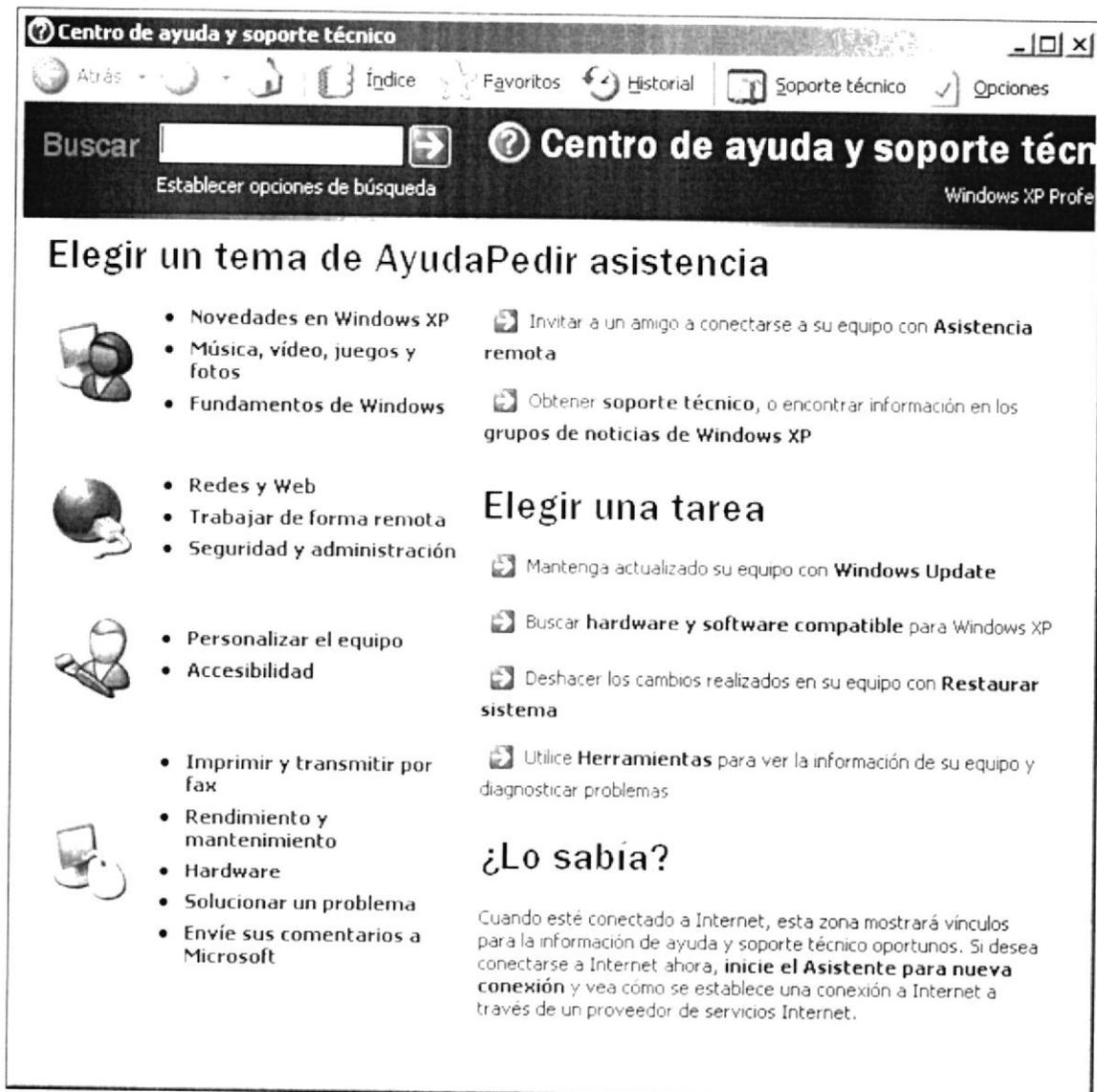


Figura 3.1: Pantalla de Ayuda de Windows



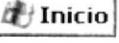
Nota: Algunos Temas de Ayuda contienen un texto verde subrayado. Al hacer clic en el texto verde verá una definición del término.



Sugerencia: Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar. El índice está organizado como el de un libro. Si no encuentra la entrada que desea, inténtelo con otra.

3.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

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

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

ESPOL
 INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS
 2014-01-27
 11:58:12
 OFHAS

3.2.1 El Botón Inicio y la Barra de Tareas

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

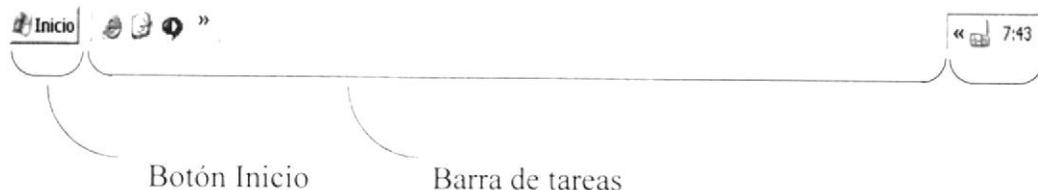


Figura 3.2: Botón inicio y barra de tareas

3.2.2 Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio

Al hacer clic en el **Inicio** botón, aparecerá un menú que contiene todo lo necesario para empezar a trabajar en Windows.

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

Figura 3.3: Botón inicio y barra de tareas

3.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC

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

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

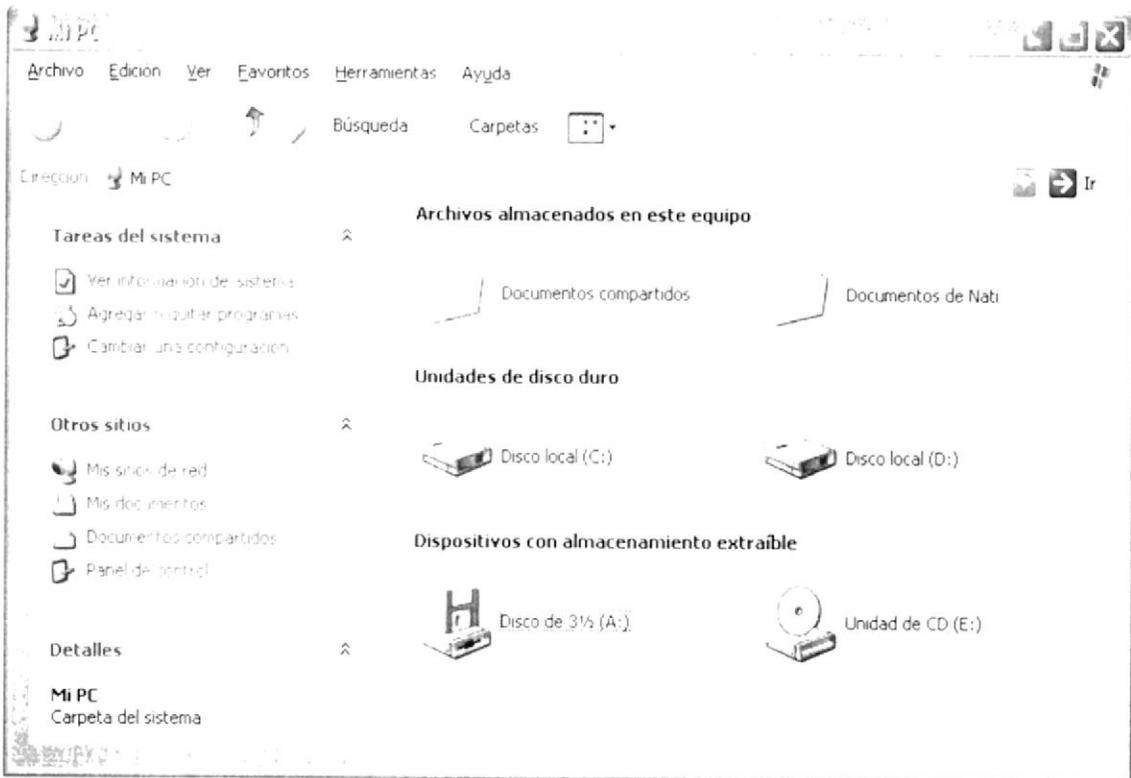


Figura 3.4: Contenido de Mi PC

Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga click en de la barra de herramientas, al dar click en el botón , o bien presione la tecla RETROCESO. Si la barra de herramientas no está visible, haga click en el Menú Ver y a continuación en la barra de herramientas.

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

Sugerencia: Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, podrá utilizar el Explorador de Windows. Haga click en el Menú Inicio, elija Programas y, a continuación, haga click en el Explorador de Windows.

3.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al dar click en 'buscar todos los archivos y carpetas' deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda. luego debe dar clic en el botón **"Búsqueda"** y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsquedas más específicas puede utilizar las opciones avanzadas. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón **"Detener"**.

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



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

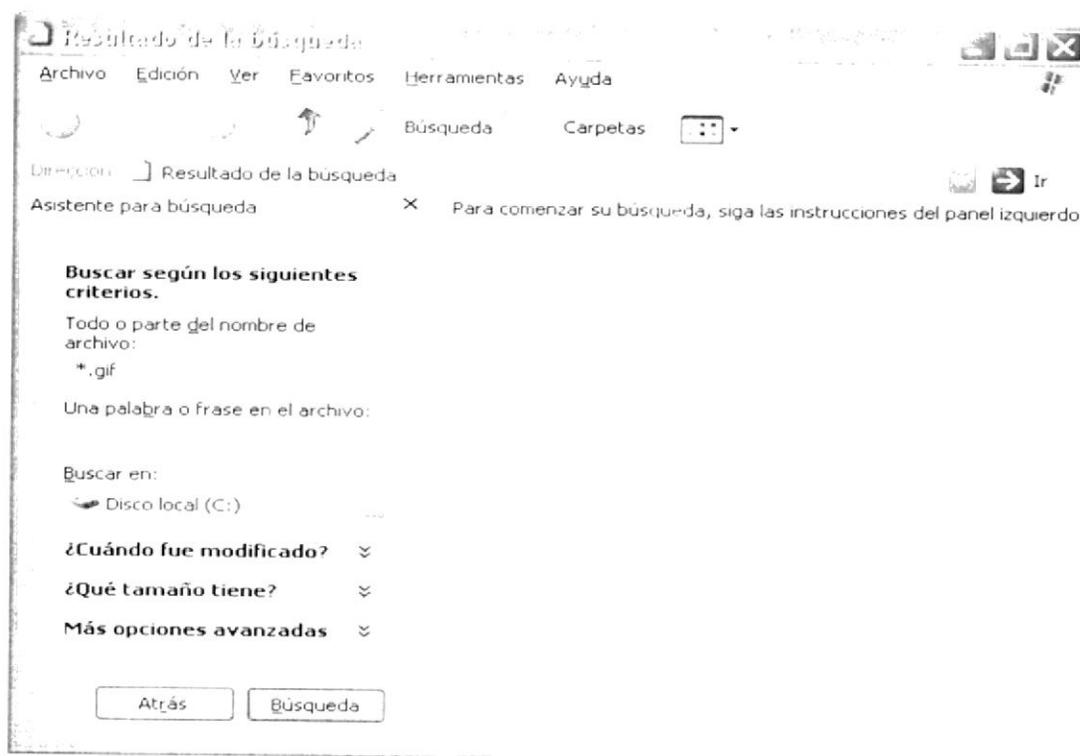


Figura 3.5: Buscando archivos o carpetas

3.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

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

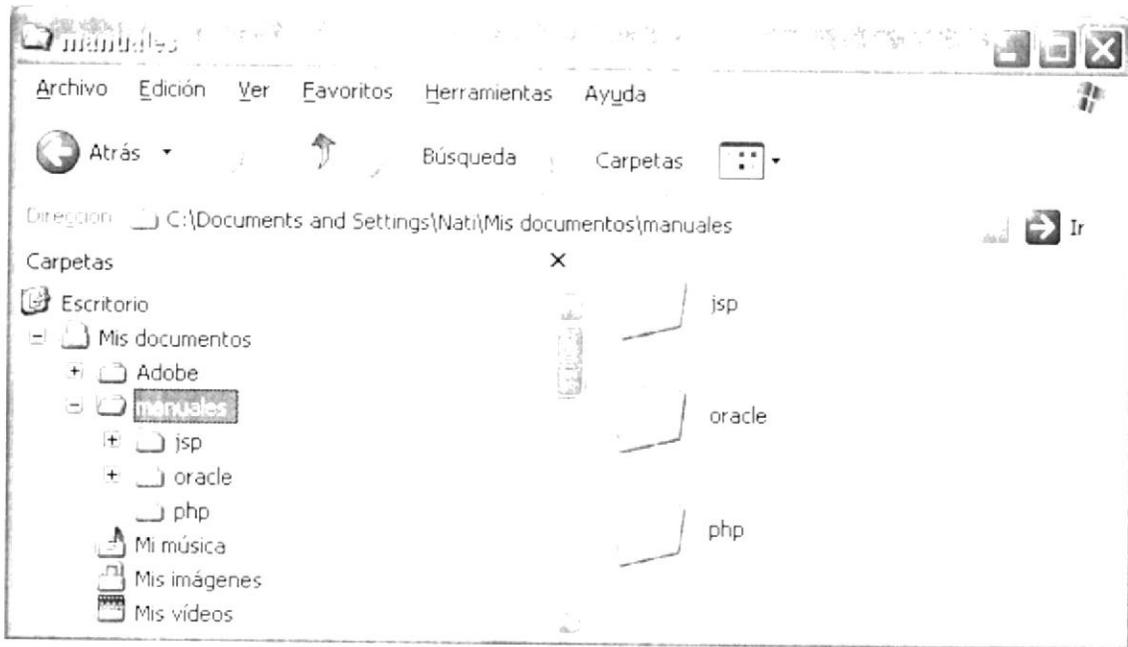


Figura 3.6: Explorando su PC

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

3.6 MANTENIMIENTO DE SU PC

3.6.1 Utilizar el respaldo para hacer copias de seguridad de los archivos

Puede utilizar el Backup para realizar copias de seguridad de archivos en su disco duro, para protegerlos en el caso de que falle el disco duro y se produzcan pérdidas o por una eliminación accidental de los datos.

Puede hacer copias de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales cuando éstos se dañen o se pierdan.

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



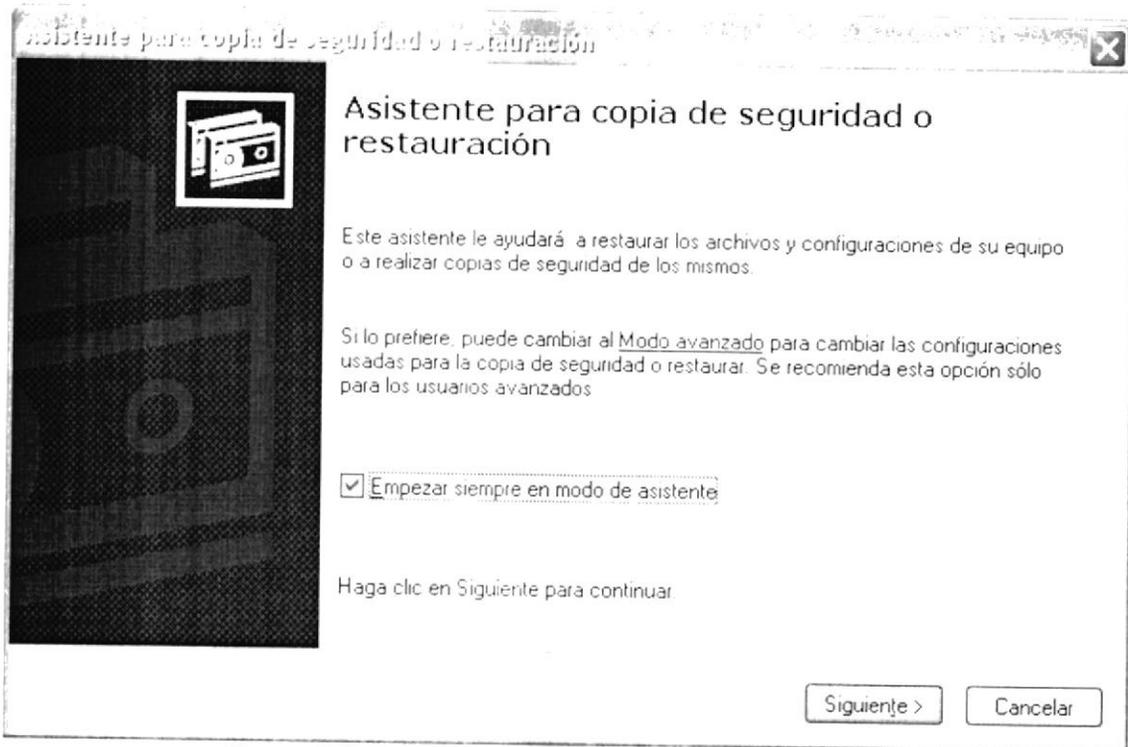


Figura 3.7: Pasos para realizar una copia de seguridad

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

Si el usuario desea escoger cada una de los archivos y/o carpetas, marque la opción **“Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad”**, luego presione el botón siguiente y saldrá la siguiente pantalla:

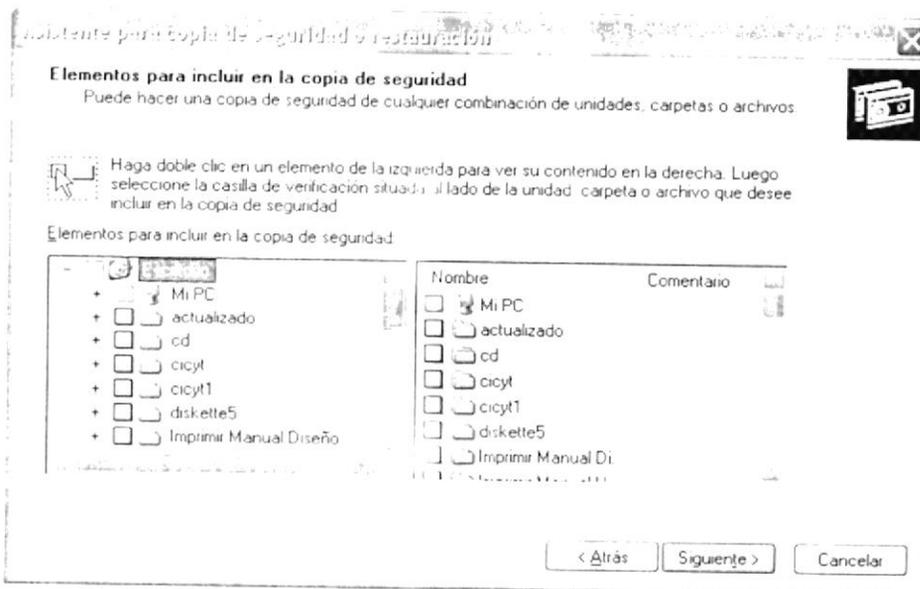


Figura 3.8: Elementos para incluir en la copia de seguridad



3.6.2 Liberador de Espacio en Disco

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

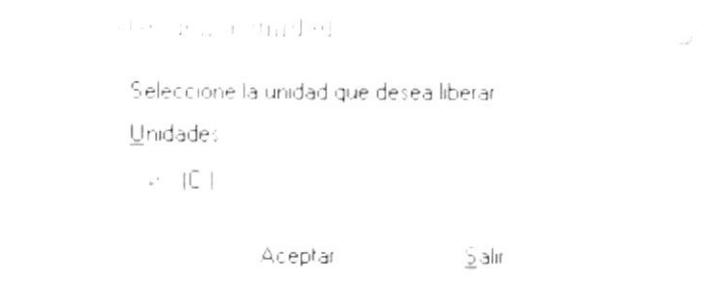


Figura 3.9: Seleccionar unidad

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

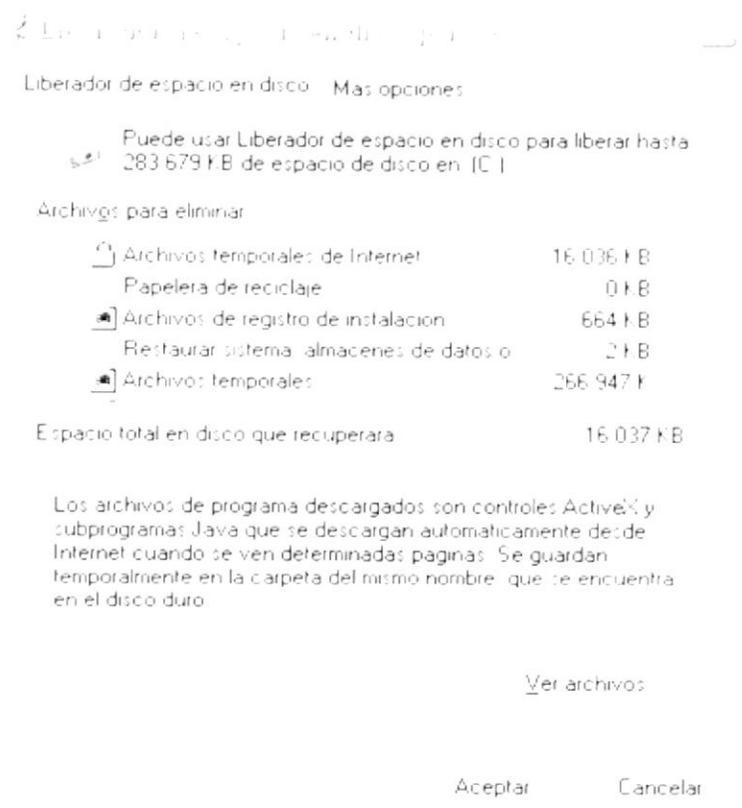


Figura 3.10: Liberador de Espacio en disco

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



Figura 3.11: Otras opciones del Liberador de Espacio en disco

3.6.3 Vaciar la Papelera de Reciclaje

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje; para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio libre en el disco duro. Los elementos eliminados de un disquete o de una unidad de red se eliminan permanentemente y no se envían a la Papelera de reciclaje.

Cuando se llena la Papelera de reciclaje, Windows libera automáticamente espacio suficiente en la Papelera de reciclaje para dar cabida a los últimos archivos y carpetas eliminados. Windows asigna una Papelera de reciclaje para cada partición o disco duro.

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

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



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



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



Figura 3.12: Papera de Reciclaje





CAPÍTULO 4

CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA VERSIÓN DESKTOP



4. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE VENTA DE CELULARES VERSION DESKTOP

En esta sección se podrá obtener una presentación gráfica y detallada del funcionamiento del sistema.

4.1 MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal de Venta de Celulares, encontrará las diferentes opciones que ofrece el sistema, las cuales son:

- Inicio
- Usuarios

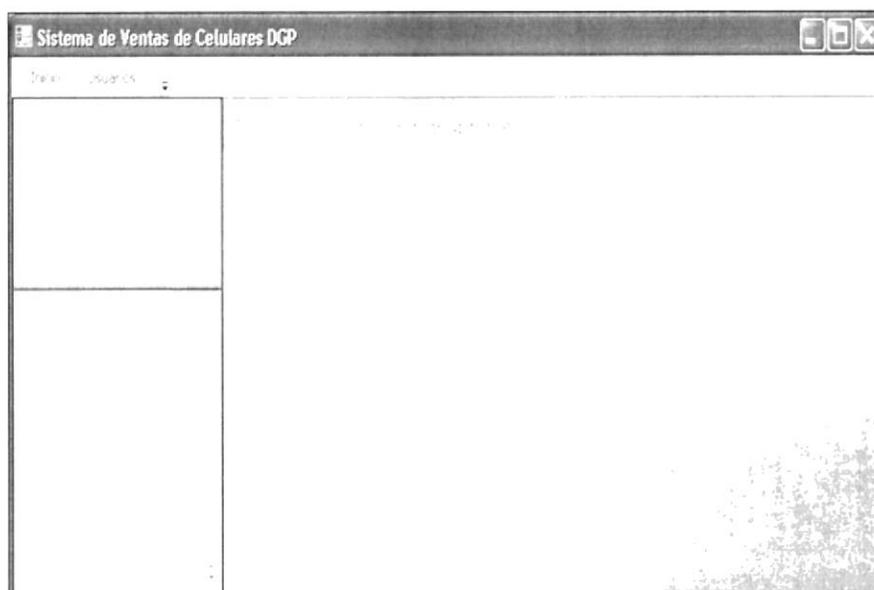


Figura 4.1: Pantalla del Menú Principal del Sistema de Venta de Celulares DGP

4.1.1 Inicio

En esta opción **INICIO** se presenta la pantalla de login, donde se pide el ingreso del usuario y su respectiva clave.

Dependiendo de este ingreso se habilitarán las opciones designadas por el administrador de la base de datos el cual asignará las prioridades según las necesidades de cada usuario.

Figura 4.2: Pantalla de Login

4.1.2 Usuarios

La opción USUARIOS nos permite administrar los datos de los usuarios en el Sistema de Venta de Celulares.

Usuario	empleado	Nombre_Usuario	login	j_perfil	Nombre_Perfil	estado
1	2	Manuel Rivera	miveta	2	Vendedor	Activo
2	4	Gloria Usaba	gusaba	2	Vendedor	Activo
3	4	Oscar Vilaca	ovilaca	2	Vendedor	Activo
4	4	Roge Guzmán	rguzman	2	Vendedor	Inactivo
5	7	Monica Arce	maace	1	Administrador	Inactivo

Figura 4.3: Pantalla de Mantenimiento de Usuarios

4.1.3 Mantenimientos

Al ingresar a la opción MANTENIMIENTOS se despliega un menú con las siguientes opciones:

- Clientes
- Celulares
- Zonas
- Vendedor
- Tarjeta de Crédito
- Marca

- Color

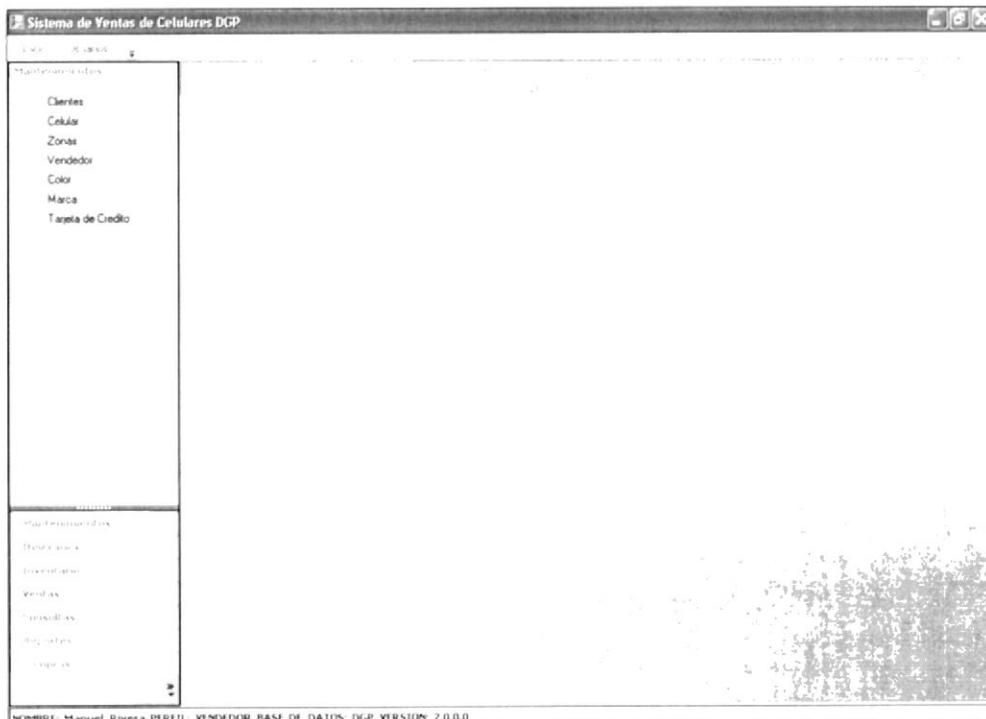


Figura 4.4: Pantalla de Opciones de Mantenimiento

4.1.3.1 Mantenimiento de Clientes

En esta opción **CLIENTES** se mostrarán los clientes ingresados con sus respectivos detalles como son: Códigos, Nombres, Dirección, Ruc, Razón Social, Zona, Teléfono y Estado los cuales pueden ser modificados.

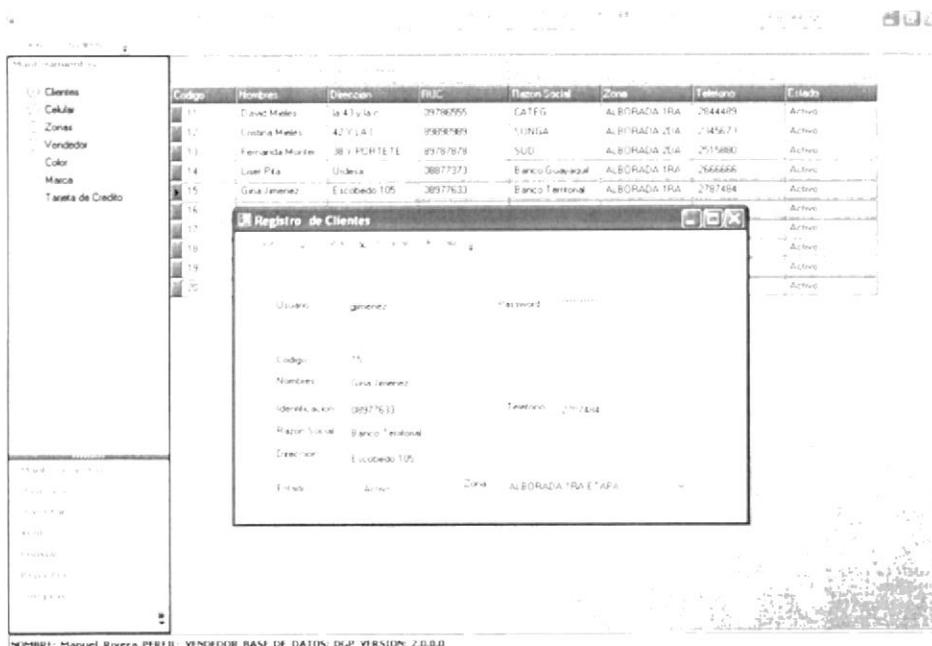


Figura 4.5: Pantalla de Mantenimiento de Clientes

4.1.3.2 Mantenimiento de Celular

En esta opción **CELULAR** se mostrarán los celulares ingresados con sus respectivos detalles como son: Imagen, Código, Marca, Modelo, Color, Stock, Zona, Precio Minorista, Precio Mayorista, Costo, Stock Mínimo, Stock Máximo, Descuento, Toma Foto, Toma Video, Infrarrojo, Bluetooth, Observación, Estado, Usuario Ingres, Fecha Ingreso, Usuario Modificación y Fecha Modificación los cuales pueden ser modificados.

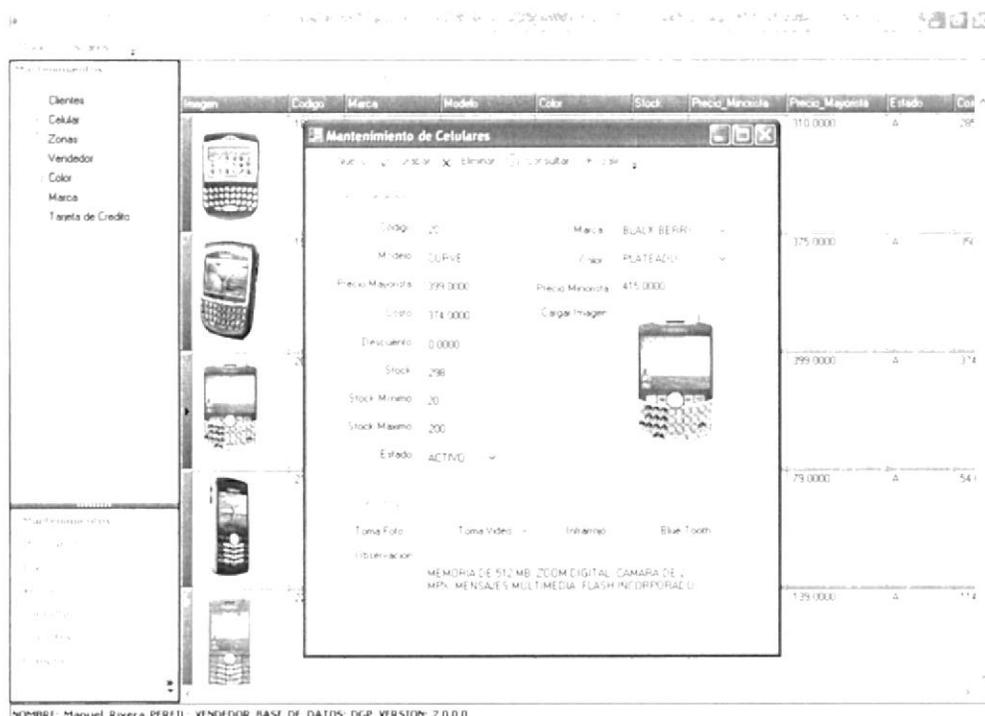


Figura 4.6: Pantalla de Mantenimiento de Celulares

4.1.3.3 Mantenimiento de Zonas

En esta opción **ZONAS** se mostrarán las zonas ingresadas con sus respectivos detalles como son: Código, Descripción, Estado, Usuario Ingres, Fecha Ingres, Usuario Modifica, Fecha Modifica los cuales pueden ser modificados.

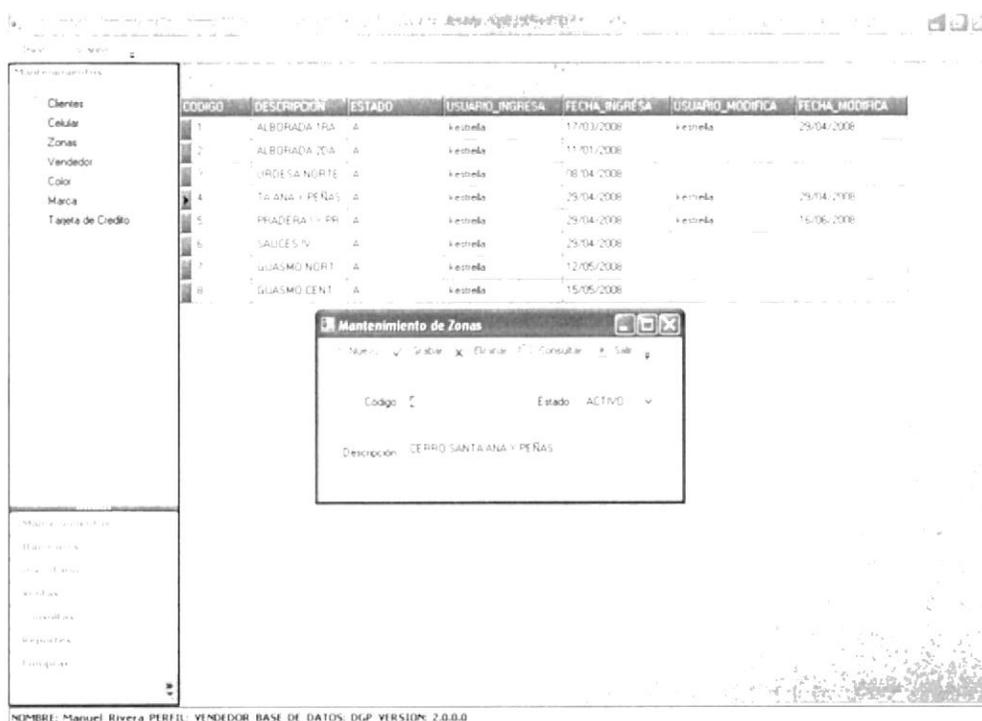


Figura 4.7: Pantalla de Mantenimiento de Zonas

4.1.3.4 Mantenimiento de Vendedor

En esta opción **VENDEDOR** se mostrarán los vendedores ingresados con sus respectivos detalles como son: Código Empleado, Nombres, Departamento, Login, Tipo de Usuario, Teléfono, Mantenimiento, Clave, Fecha de Ingreso y Estado los cuales pueden ser modificados.

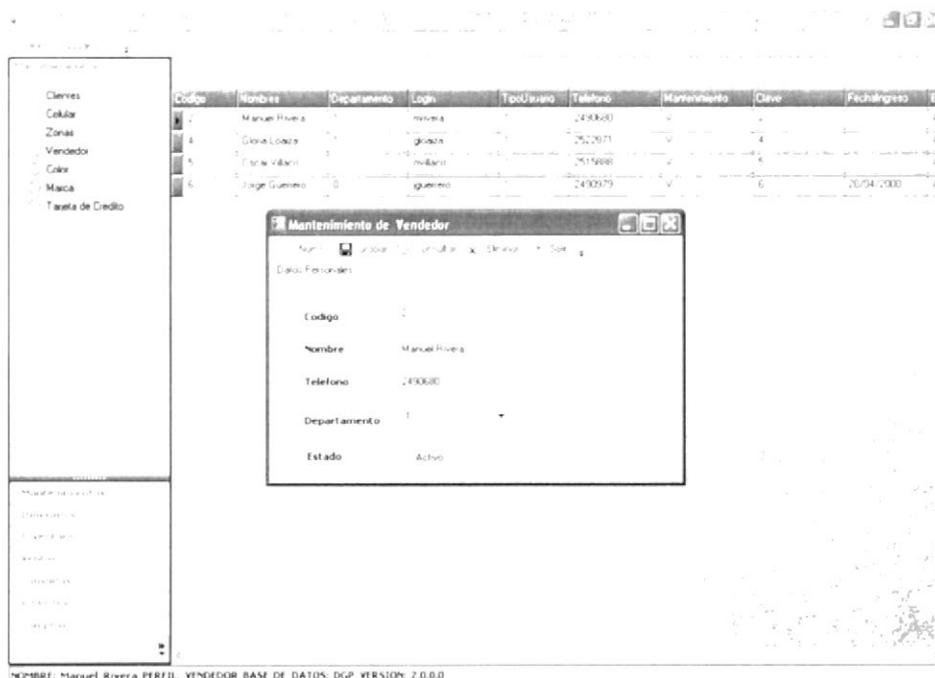


Figura 4.8: Pantalla de Mantenimiento de Vendedor



4.1.3.5 Mantenimiento de Tarjeta de Crédito

En esta opción **TARJETA DE CRÉDITO** se mostrarán las tarjetas de crédito ingresadas con sus respectivos detalles como son: Código, Descripción, Estado, Usuario Ingres. Fecha de Ingreso y Fecha Modifica los cuales pueden ser modificados.

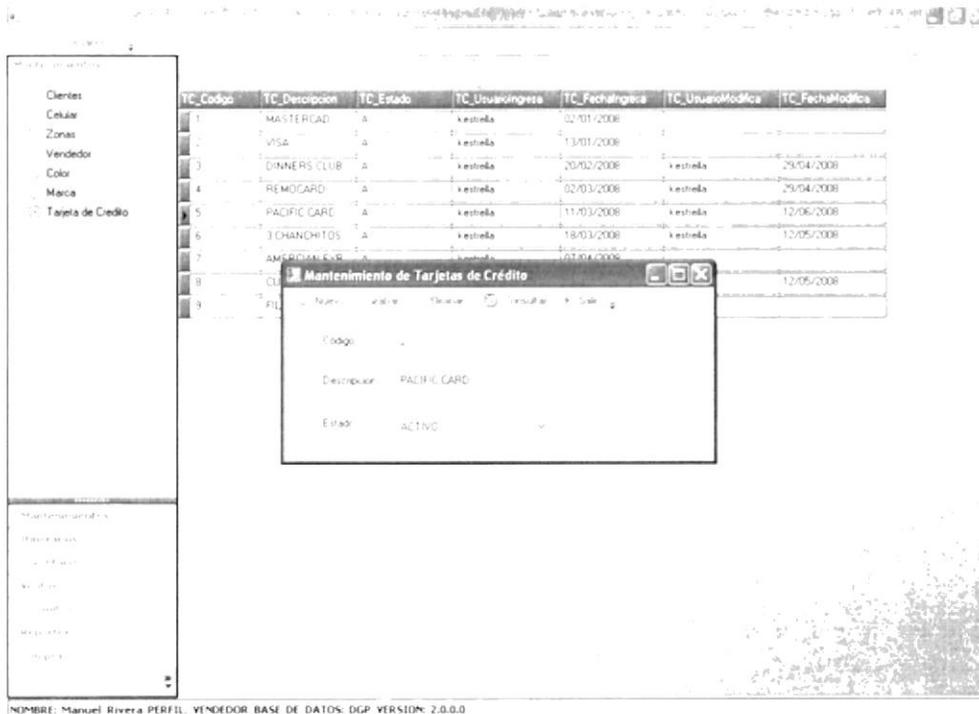


Figura 4.9: Pantalla de Mantenimiento de Tarjeta de Crédito

4.1.3.6 Mantenimiento de Marca

En esta opción **MARCA** se mostrarán las marcas ingresadas con sus respectivos detalles como son: Código, Descripción, Estado, Usuario Ingres. Fecha de Ingreso, Usuario Modifica y Fecha Modifica los cuales pueden ser modificados.

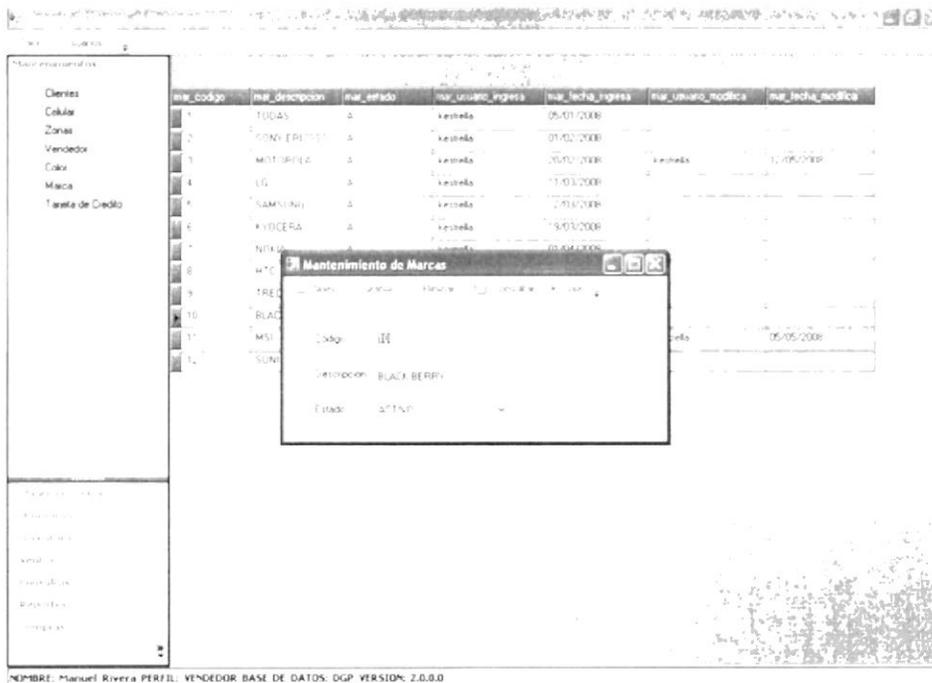


Figura 4.10: Pantalla de Mantenimiento de Marca

4.1.3.7 Mantenimiento de Color

En esta opción **COLOR** se mostrarán los colores ingresados con sus respectivos detalles como son: Código, Descripción, Estado, Usuario Ingresas, Fecha de Ingreso, Usuario Modifica y Fecha Modifica los cuales pueden ser modificados.

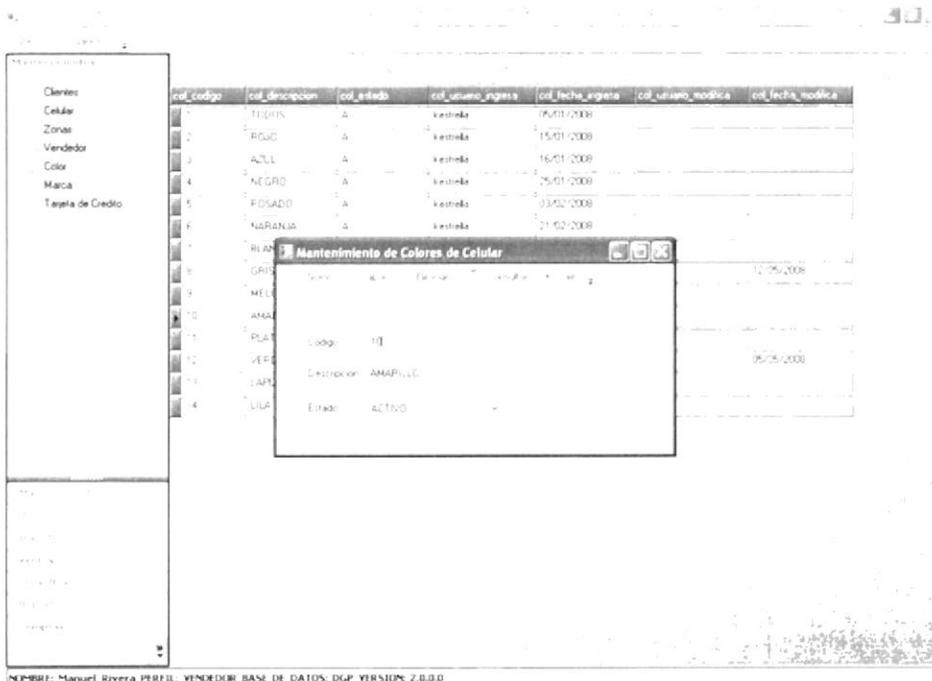


Figura 4.11: Pantalla de Mantenimiento de Color



4.1.4 Itinerario

En esta opción **ITINERARIO** se permitirá realizar un detalle del plan diario de trabajo del vendedor, así llevando un registro de todas sus actividades y resultados de las mismas con datos como Nombre del Cliente, Fecha última visita, Objetivo, Fecha de Visita, Dirección, Teléfono, Comentario, Zona y Estado, además permite al usuario ver su Resumen del Día respectivo.



Figura 4.12: Pantalla de Itinerarios

4.1.4.1 Mantenimiento de Gestión

La opción **MANTENIMIENTO DE GESTIÓN** que permite administrar los datos de las gestiones asignadas a cada vendedor por parte de la empresa.

Esta opción es muy importante, ya que le permitirá a la empresa verificar y por ende llevar un control si el vendedor está cumpliendo con las visitas asignadas previamente por el administrador de la empresa.

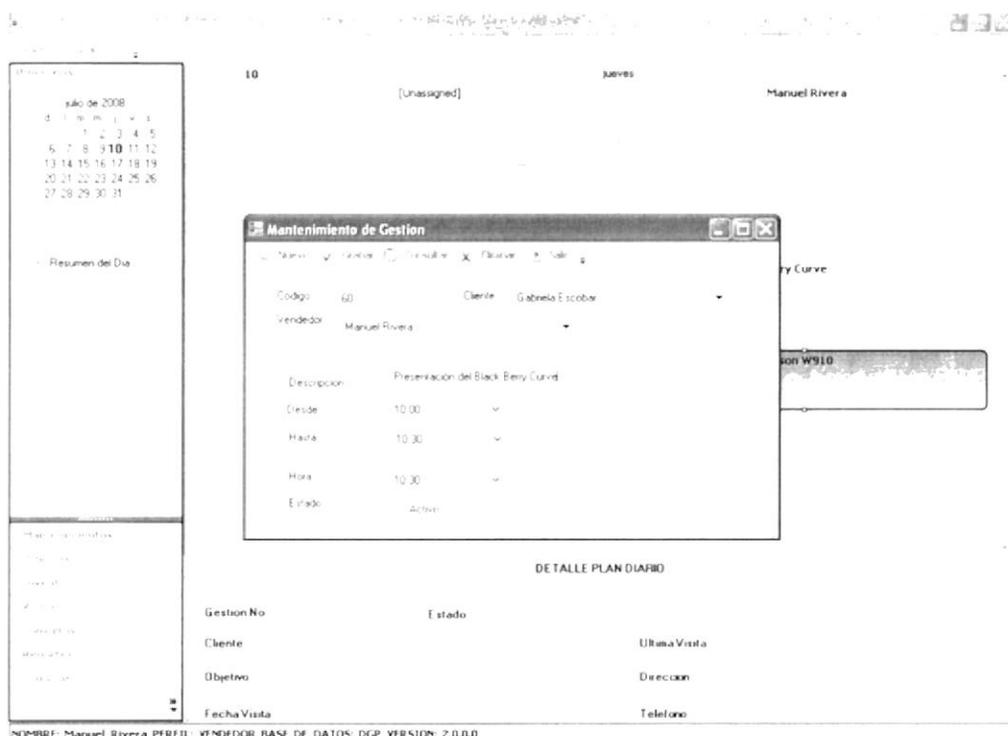


Figura 4.13: Pantalla de Mantenimiento de Gestión

4.1.4.2 Resumen del Día

Esta opción **RESUMEN DEL DÍA** permite consultar un resumen de los itinerarios (visitas) asignados a cada vendedor por parte de la empresa.

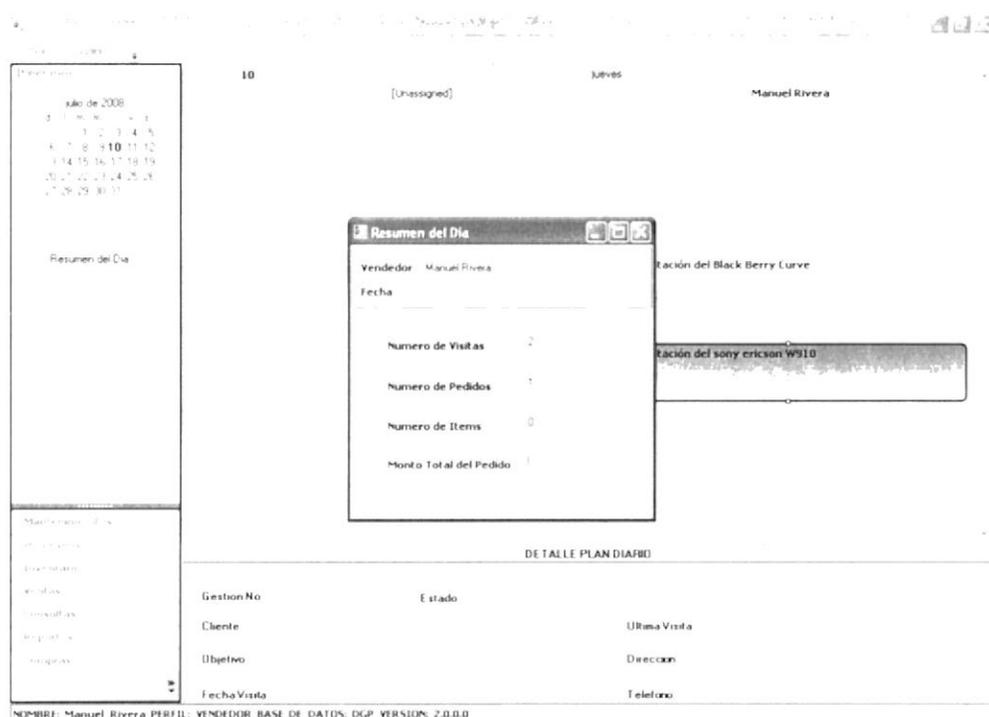


Figura 4.14: Pantalla de Resumen del Día

4.1.5 Inventario

Esta opción **INVENTARIO** nos permitirá acceder a un pequeño Menú de opciones donde escogeremos las categorías a consultar en el inventario.

Primero tenemos la opción **CELULAR** la cual se divide en tres categorías:

- Con stock: Muestra los celulares que si se posee en stock.
- Sin stock: Muestra los celulares que no se posee en stock.
- Descuento: Muestra los celulares que poseen descuento según sea el caso.

CELULAR

Con Stock

Sin Stock

Descuento

Figura 4.15: Menú de Opción de Celular

Como segunda opción tenemos **MARCA** la cual permite escoger de un listado el tipo de marca que se desea hacer la consulta del inventario.

Marca

MOTOROLA

mar_codigo	mar_descripcion
1	TODAS
2	SONY ERICSSO
3	MOTOROLA
4	LG
5	SAMSUNG
6	KYOCERA
7	NOKIA
8	HTC

Figura 4.16: Menú de Opción de Marca

Por último la opción **COLOR** la cual permite escoger de un listado el color por el cual se desea hacer la consulta del inventario.

Color

TODOS

col_codigo	col_descripcion
1	TODOS
2	ROJO
3	AZUL
4	NEGRO
5	ROSADO
6	NARANJA
7	BLANCO
8	GRIS

Figura 4.17: Menú de Opción de Color



Figura 4.18: Pantalla de Resultado de Consulta de Inventario

4.1.6 Ventas

En la opción **VENTAS** se desplegará un submenú donde encontrará las diferentes opciones de consultas sobre las ventas tales como:

- Proforma
- Factura
- Ofertas del Mes
- Productos más Vendidos

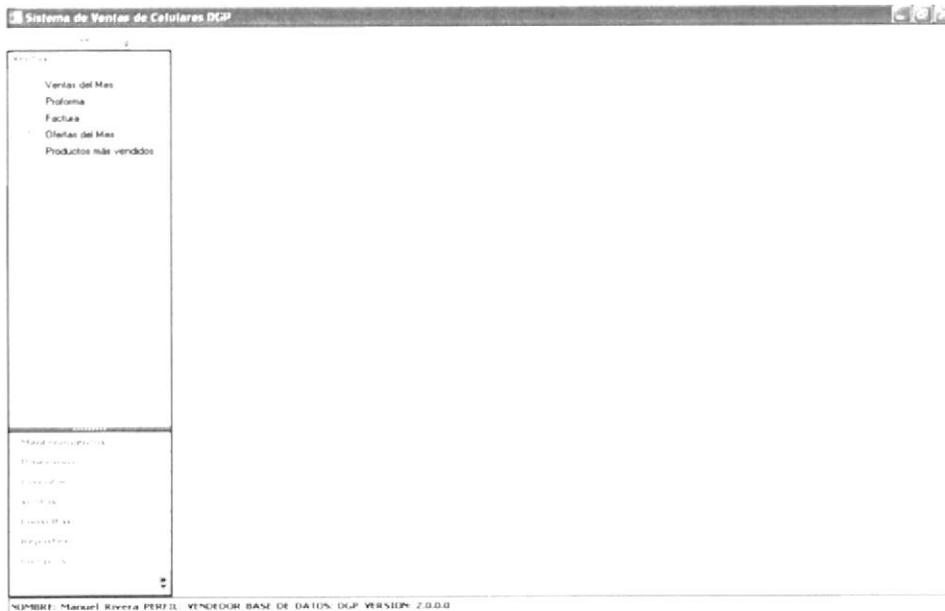


Figura 4.19: Pantalla de Opciones de Ventas

4.1.6.1 Proforma

En la opción PROFORMA se presenta la siguiente pantalla donde se llena la información requerida para más tarde será usada para la generación de la factura.

Posee la siguiente barra de herramientas con las opciones:



Figura 4.20: Barra de Herramientas Pantalla de Proforma

- **NUEVO:** Permite realizar una nueva proforma.
- **GRABAR:** Permite grabar la proforma que actualmente se está realizando ya sea una nueva o una existente.
- **CONSULTAR:** Permite realizar una consulta de proformas ya generadas anteriormente.
- **ANULAR:** Permite anular la proforma que actualmente se esta realizando o consultando.
- **SALIR:** Permite salir de la pantalla de Proforma, preguntado antes de la certeza de abandonar la pantalla actual.

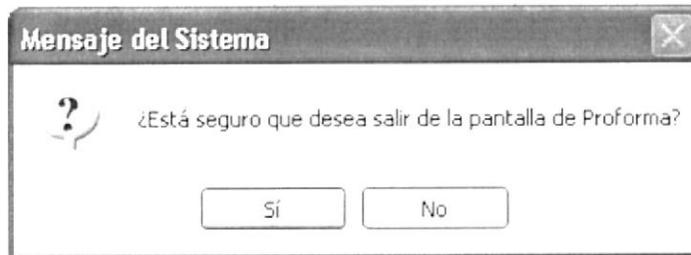


Figura 4.21: Mensaje de Confirmación de Salida de Pantalla de Proforma

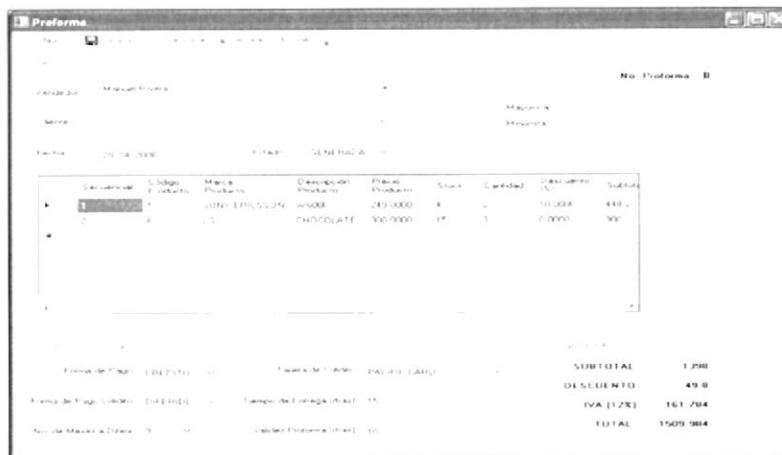


Figura 4.22: Pantalla de Proforma



Los datos a llenar en la proforma son los siguientes:

- Vendedor
- Cliente
- Fecha
- Estado
- Precio: Mayorista o Minorista
- Código del producto
- Forma de Pago
- Forma de Pago Crédito
- Numero de Meses a Diferir
- Tipo de Crédito
- Tiempo de Entrega
- Validez Proforma

4.1.6.1.1 Vendedor

En esta opción entre un listado de vendedores escoges el vendedor que realiza la proforma.

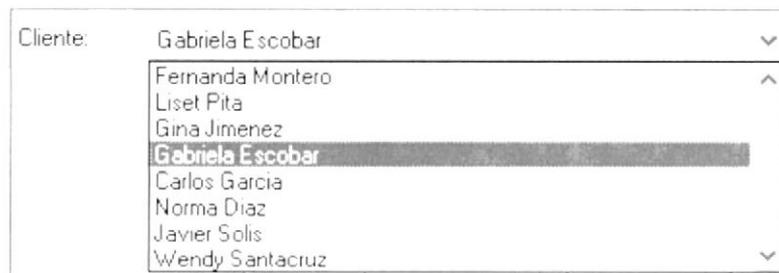


Vendedor: Manuel Rivera

Figura 4.23: Opción Vendedor en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.2 Cliente

En esta opción entre un listado de clientes escoger al cliente al que se le esta realizando la proforma.



Cliente: Gabriela Escobar

- Fernanda Montero
- Liset Pita
- Gina Jimenez
- Gabriela Escobar**
- Carlos Garcia
- Norma Diaz
- Javier Solis
- Wendy Santacruz

Figura 4.24: Opción Cliente en Pantalla de Proforma



4.1.6.1.3 Fecha

En esta opción escogemos la fecha en la cual se está realizando al proforma.



Figura 4.25: Opción Fecha en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.4 Estado

En esta opción escogemos el estado en la que se encuentra la proforma tales como:

- Generada
- Procesada
- Anulada

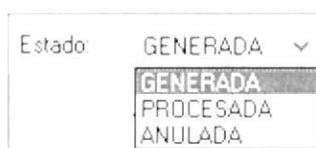


Figura 4.26: Opción Estado en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.5 Precio

En esta opción escogemos a qué precio se va a vender precio de mayorista o precio de minorista, según el cliente al cual se va a proformar.

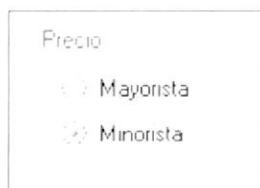


Figura 4.27: Opción Precio en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.6 Detalle de la Proforma

En el detalle de la proforma lo único que haremos es colocar el código del producto que se desea cotizar, los demás campos se llenan automáticamente a excepción de cantidad que tiene que ser digitada por el usuario.

Secuencial	Código Producto	Marca Producto	Descripción Producto	Precio Producto	Stock	Cantidad	Descuento (%)	Subtotal
1	01	SONY ERICSSON	W600I	249.0000	4		10.0000	
2	05	LG	CHOCOLATE	300.0000	15		0.0000	
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; background-color: #cccccc; margin: 5px 0;"></div>								

Figura 4.28: Opción Detalle en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.7 Forma de Pago

En esta opción escogemos la forma de pago en que el cliente desea cancelar en caso de hacer la compra ya sea Crédito o Contado.

Forma de Pago: CREDITO ▼

CONTADO

CREDITO

Figura 4.29: Opción Forma de Pago en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.8 Forma de Pago Crédito

En esta opción escogemos la forma de pago Diferido o Contado en caso de que esta sea a crédito.

Forma de Pago Crédito: DIFERIDO ▼

CONTADO

DIFERIDO

Figura 4.30: Opción Forma de Pago Crédito en Pantalla de Proforma



4.1.6.1.9 Número de Meses a Diferir

En esta opción escogemos a qué numero de meses de desea diferir el pago a crédito.



Figura 4.31: Opción No de Meses a Diferir en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.10 Tarjeta De Crédito

Esta opción permite escoger entre un listado de Tarjetas de Créditos afiliadas con cual se realizará el pago a crédito.



Figura 4.32: Opción Tarjeta de Crédito en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.11 Tiempo de Entrega en Días

Esta opción permite ingresar el número aproximado de días en que se le hará la entrega al cliente de la compra que realiza.



Figura 4.33: Opción Tiempo de Entrega en Pantalla de Proforma

4.1.6.1.12 Validez Proforma

Esta opción permite ingresar el número de días que tendrán vigencia los costos de los productos cotizados.



Figura 4.34: Opción Validez Proforma en Pantalla de Proforma

4.1.6.2 Factura

La opción FACTURA permite realizar la venta de los productos en base a una proforma ya realizada, se presenta la siguiente pantalla donde se llena la información requerida como son:

- No. Proforma
- Cliente
- Estado Proforma
- Fecha Proforma
- Estado Factura
- Fecha Factura
- Detalle de Factura
- Desglose de Valores

Posee la barra de herramientas con las siguientes opciones:



Figura 4.35: Barra de Herramientas en Pantalla de Factura

- LIMPIAR: Esta opción limpia la pantalla de factura en caso de contener los datos.
- PROCESAR: Esta opción permite realizar el proceso de facturación, guardando los datos requeridos.
Al inicializar el proceso nos aparece un mensaje confirmando la generación de la factura en base al número de proforma escogido.

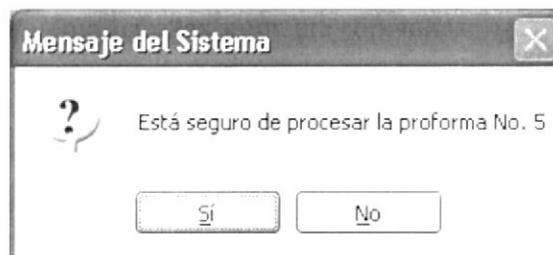


Figura 4.36: Mensaje de Confirmación de Proceso de Factura



Secuencia	Código Producto	Marca Producto	Descripción Producto	Precio Producto	Cantidad	Descuento (%)	Subtotal
1	1	SONY-ERICSSON	w600	20.0000	2	0.0000	40
2	2	SONY-ERICSSON	w580	10.0000	4	1.0000	35.6

SUBTOTAL	80.0000
DESCUENTO	0.4000
IVA (12%)	9.5520
TOTAL	89.1520

Figura 4.37: Pantalla de Factura

4.1.6.2.1 No. Proforma

Esta opción permite el ingreso del número de proforma en cual se basará la factura.

No. Proforma: 12

Figura 4.38: Opción de No. Proforma en Pantalla de Factura

4.1.6.2.2 Cliente

Esta opción permite escoger entre un listado de clientes a la persona a la cual se le va a facturar.

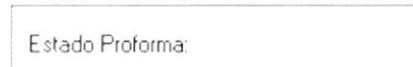
Cliente: Gina Jimenez

- Fernanda Montero
- Liset Pita
- Gina Jimenez**
- Gabriela Escobar
- Carlos Garcia
- Norma Diaz
- Javier Solis
- Wendy Santacruz

Figura 4.39: Opción de Cliente

4.1.6.2.3 Estado Proforma

Esta opción muestra el estado en que se encuentra la proforma anteriormente generada.



Estado Proforma:

Figura 4.40: Opción de Estado Proforma

4.1.6.2.4 Fecha Proforma

Esta opción muestra la fecha en que se generó la proforma.



Fecha Proforma:

Figura 4.41: Opción de Fecha Proforma

4.1.6.2.5 Fecha Factura

Esta opción permite establecer la fecha en la cual se va a generar la factura.



Fecha Factura: 20/05/2008

Mayo de 2008						
Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Wie	Sab
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Hoy: 27/06/2008

Figura 4.42: Opción de Fecha Factura

4.1.6.2.6 Estado Factura

Esta opción permite escoger el estado en que se encontrará la factura ya sea Procesada o Anulada.



Estado Factura: PROCESADA

PROCESADA
ANULADA

Figura 4.43: Opción de Estado de Factura

4.1.6.2.7 Detalle de Factura

En este detalle se presentará el código del producto, marca, descripción, precio, cantidad, descuento y subtotal de lo anteriormente pedido por el cliente al generar la proforma.

Secuencia	Código Producto	Marca Producto	Descripción Producto	Precio Producto	Cantidad	Descuento (%)	Subtotal
▶ 1	1	SONY ERICSSON	W600I	20.0000	2	0.0000	40
2	2	SONY ERICSSON	W580	10.0000	4	1.0000	39.6
*							

Figura 4.44: Opción Detalle de Factura

4.1.6.2.8 Desglose de Valores

En este desglose de valores se presentará el subtotal de la factura, total de descuento si existiera, cálculo del impuesto al valor agregado (IVA) y el Total Final o Total a Cancelar.

Desglose Valores	
SUBTOTAL:	80.0000
DESCUENTO:	0.4000
IVA (12%):	9.5520
TOTAL:	89.1520

Figura 4.45: Opción Desglose de Valores



4.1.6.3 Ofertas del Mes

La opción **OFERTA DEL MES** permite consultar las ofertas que existen durante todo un mes. Es decir, con qué porcentaje de descuento está un determinado producto.

Imagen	Código	Marca	Modelo	PrecioUnidad	PrecioOferta	Stock	Descuento (%)
	1	SONY-ERICSSON	W600	249.0000	235.0000	4	10.0000
	5	NOKIA	2300	449.0000	420.0000	9	20.0000
	12	MOTOROLA	Q	415.0000	401.0000	33	15.0000
	16	KYOCERA	K-D	100.0000	80.0000	99	15.0000
	17	KYOCERA	K-D	100.0000	80.0000	67	15.0000

Nombre: Manuel Rivera Perfil: VENDEDOR BASE DE DATOS: DGP VERSION: 2.0.0.0

Figura 4.46: Opción de Ofertas del Mes

4.1.6.4 Productos más Vendidos

Esta opción **PRODUCTO MÁS VENDIDO** permite consultar los tres productos más vendidos que tiene actualmente la empresa.

Imagen	Código	Marca	Modelo	PrecioUnidad	PrecioOferta	Stock	Cantidad/Ventas	Descuento (%)
	19	MOTOROLA	Z5	299.0000	279.0000	89	31	0.0000
	6	LG	CHOCOLATE	300.0000	290.0000	15	19	0.0000
	20	BLACK BERRY	CURVE	415.0000	399.0000	290	17	0.0000

Nombre: Manuel Rivera Perfil: VENDEDOR BASE DE DATOS: DGP VERSION: 2.0.0.0

Figura 4.47: Opción de Productos más Vendidos

4.1.7 Consultas

Esta opción **CONSULTAS** permite visualizar las Ventas por Vendedor, Ventas por Producto y Facturas por Vendedor, según el requerimiento del usuario.

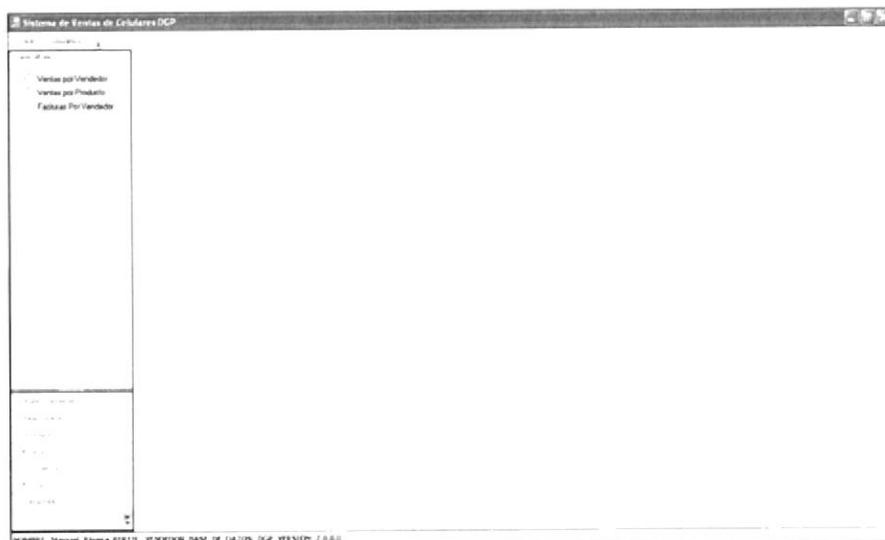


Figura 4.48: Pantalla de Consultas

4.1.7.1 Ventas por Vendedor

En esta opción se presentara un gráfico estadístico de las ventas realizadas por los vendedores según sea el rango de fecha de inicio y fecha final de las ventas y el monto de las mismas por cada vendedor.

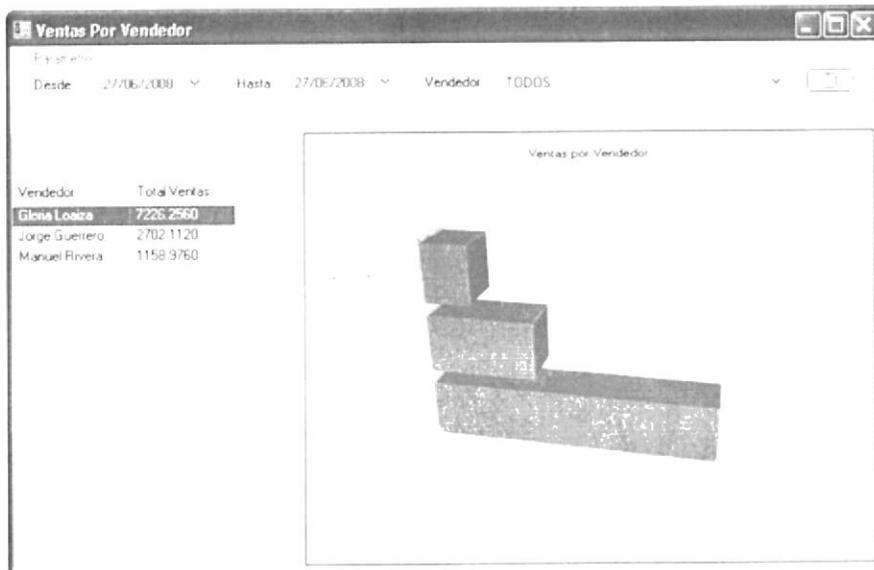


Figura 4.49: Pantalla de Consulta por Vendedor



4.1.7.2 Ventas por Producto

En esta opción se presentara un gráfico estadístico de las ventas realizadas por cada producto según sea el rango de fecha de inicio y fecha final de las ventas y un detalle por cada producto de las unidades vendidas y el monto recaudado por cada uno de ellos.

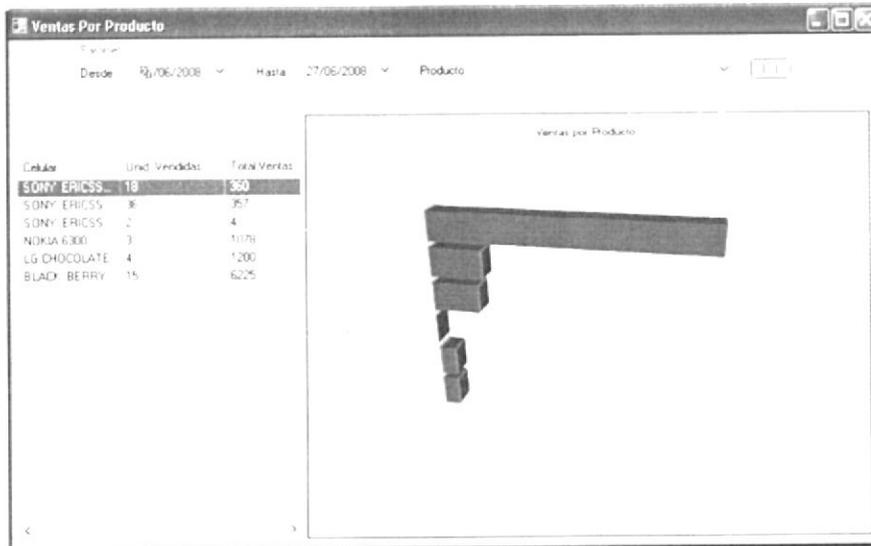


Figura 4.50: Pantalla de Consulta por Producto

4.1.7.3 Facturas por Vendedor

En esta opción se presentará de forma detallada cada una de las facturas emitidas por las ventas realizadas según corresponda el vendedor.

System de Ventas de Celulares DGP

Vendedor: [Seleccionar] Estado: [Seleccionar]

Vendedor	Codigo/Vendedor	Codigo/Factura	Fecha	Salud	Debito	Saldo	Total
1	1	1	03/06/2008	3476,700	8,000	0,000	1,920

Codigo/Factura	No. Detalle	Producto	Cantidad	Precio	Debito	Saldo
1	1	SONY ERICSS...	10	35,000	350,000	315,000
1	2	SONY ERICSS	8	4,462,500	35,700	319,262,500

Vendedor	Codigo/Vendedor	Codigo/Factura	Fecha	Salud	Debito	Saldo	Total
2	2	2	03/06/2008	1258,228	14,000	0,000	11,000

Codigo/Factura	No. Detalle	Producto	Cantidad	Precio	Debito	Saldo
2	1	SONY ERICSS...	10	12,582,280	125,822,800	113,237,520
2	2	NOKIA 6300	3	39,200	117,600	113,430,120
2	3	NOKIA 6300	4	29,000	116,000	113,546,120

Vendedor	Codigo/Vendedor	Codigo/Factura	Fecha	Salud	Debito	Saldo	Total
3	3	3	03/06/2008	2076,000	4,000	0,000	1,000

Codigo/Factura	No. Detalle	Producto	Cantidad	Precio	Debito	Saldo
3	1	SONY ERICSS...	10	20,760,000	207,600,000	186,840,000
3	2	SONY ERICSS	2	500,000	1,000,000	187,840,000

Vendedor	Codigo/Vendedor	Codigo/Factura	Fecha	Salud	Debito	Saldo	Total
4	4	4	03/06/2008	1258,228	62,000	0,000	4,000

Codigo/Factura	No. Detalle	Producto	Cantidad	Precio	Debito	Saldo
4	1	SONY ERICSS...	10	12,582,280	125,822,800	113,237,520
4	2	SONY ERICSS	15	61,333,333	920,000	113,145,520

Figura 4.51: Pantalla de Consulta de Facturas por Vendedor

4.1.8 Compras

Esta opción **COMPRAS** permite generar al cliente comprar los diferentes productos existentes en el stock, permitiendo a éste adquirir más de un producto a la vez.



Figura 4.52: Pantalla de Compras

La opción **CELULAR** se divide en tres categorías:

- Con stock: Muestra los celulares que si se posee en stock.
- Sin stock: Muestra los celulares que no se posee en stock.
- Descuento: Muestra los celulares que poseen descuento según sea el caso.

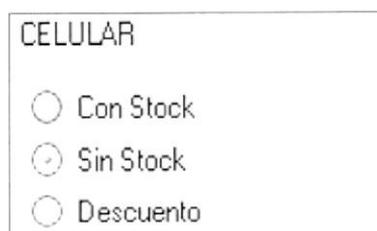


Figura 4.53: Menú de Opción de Celular

Como segunda opción tenemos **MARCA** la cual permite escoger de un listado el tipo de marca que se desea hacer la consulta del inventario.

Marca

MOTOROLA

mar_codigo	mar_descripcion
1	TODAS
2	SONY ERICSSO
3	MOTOROLA
4	LG
5	SAMSUNG
6	KYOCERA
7	NOKIA
8	HTC

Figura 4.54: Menú de Opción de Marca

Por último la opción **COLOR** la cual permite escoger de un listado el color por el cual se desea hacer la consulta del inventario.

Color

TODOS

col_codigo	col_descripcion
1	TODOS
2	ROJO
3	AZUL
4	NEGRO
5	ROSADO
6	NARANJA
7	BLANCO
8	GRIS

Figura 4.55: Menú de Opción de Color

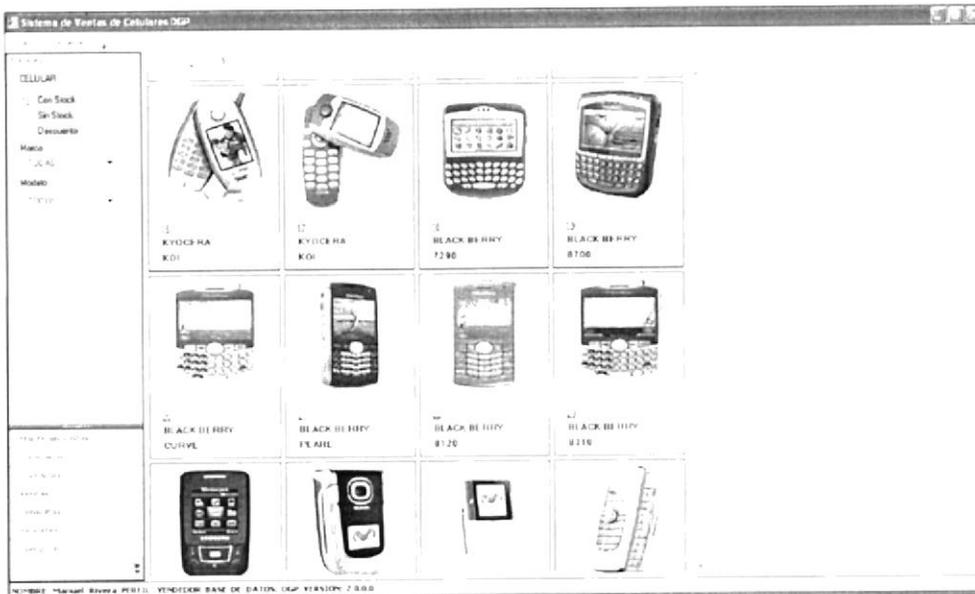


Figura 4.56: Pantalla selección de compra de más de un producto

4.1.8.1 Consulta de Compras

Mediante esta opción, el cliente podrá consultar todas aquellas compras que haya realizado en el transcurso de un periodo de tiempo determinado.

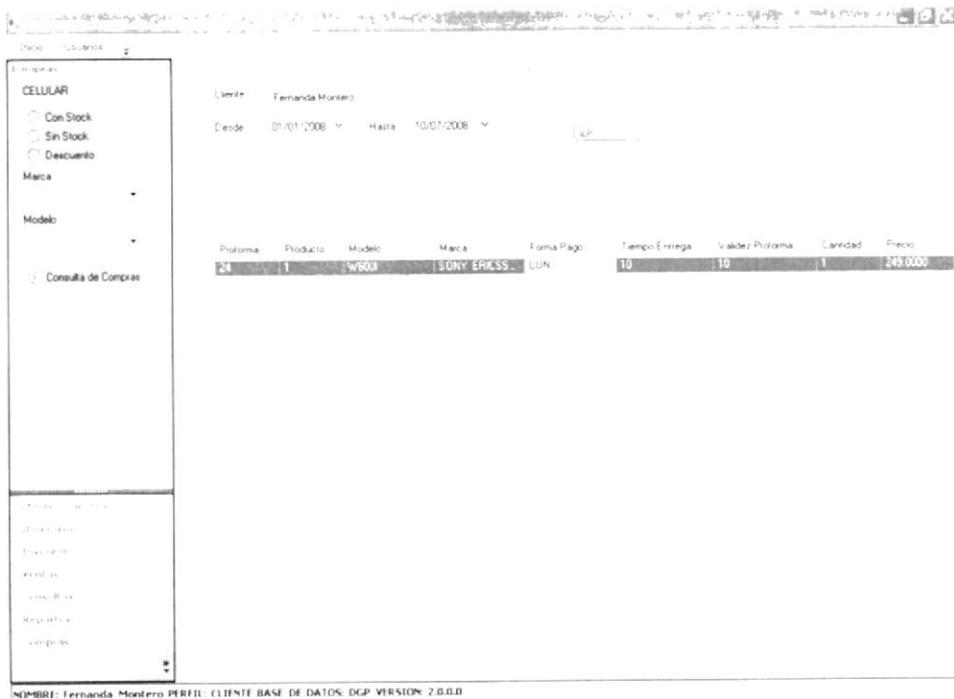


Figura 4.57: Pantalla de consulta de compras





CAPÍTULO 5

CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA VERSIÓN MÓVIL

5. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE VENTA DE CELULARES VERSIÓN MOVIL

En esta sección se podrá obtener una presentación gráfica y detallada del funcionamiento del sistema de ventas de celulares versión móvil.

5.1 LOGIN

En el **LOGIN** de Venta de Celulares Móvil, se deberá llenar los datos de usuario y password y dar click sobre el botón **Ingresar**.

Figura 5.1: Pantalla del Login del Sistema de Venta de Celulares Móvil

5.2 MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal de Venta de Celulares Móvil, encontrará las diferentes opciones que ofrece el sistema, las cuales son:

- Clientes/Pedidos
 - Pedidos

Figura 5.2: Pantalla del Menú Principal del Sistema de Venta de Celulares Móvil

5.3 CLIENTES / PEDIDOS

La opción **CLIENTE/PEDIDO** permite generar una proforma grabando en las tablas de la base los datos ingresados.

- Primero se debe escoger el cliente del listado que aparece en pantalla al cual se le quiere generar la proforma.

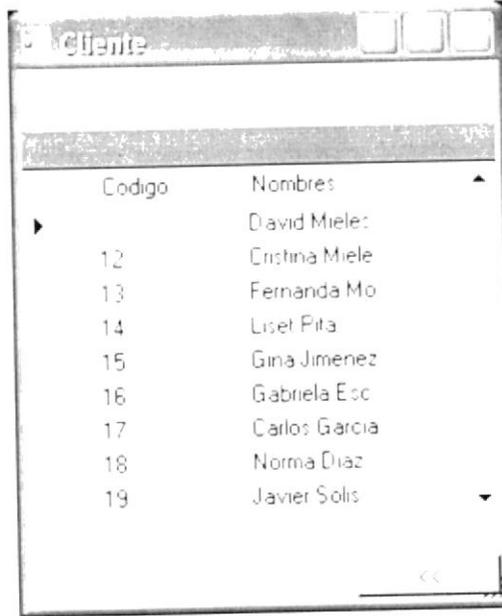


Figura 5.3: Pantalla de Clientes en opción Cliente/Pedido

- Escogido el cliente aparecerá la pantalla con sus respectivos datos y se hace clic en el botón Pedido para comenzar a generar la proforma.

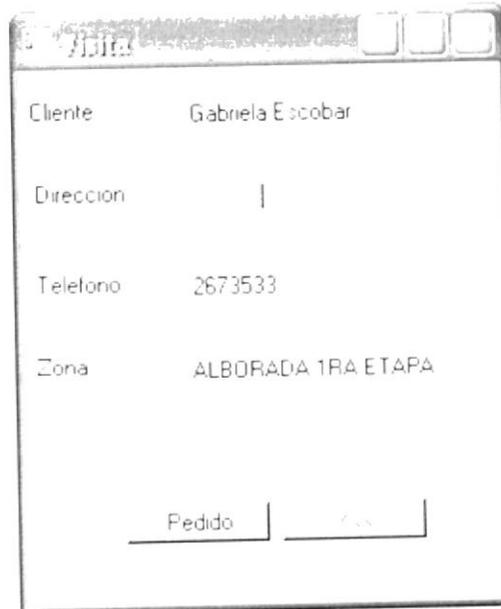


Figura 5.4: Pantalla de Visita en opción Cliente/Pedido

- En esta pantalla comenzaremos a llenar los detalles de la proforma.

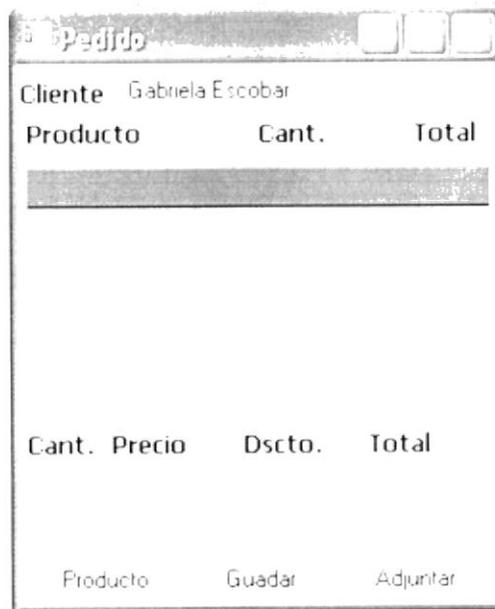


Figura 5.5: Pantalla de Visita en opción Cliente/Pedido

- Haciendo click en el botón producto aparecerá la siguiente pantalla en donde se los escogerá haciendo doble click en la columna clic, al finalizar con todos los productos deseados se hace click en aceptar.

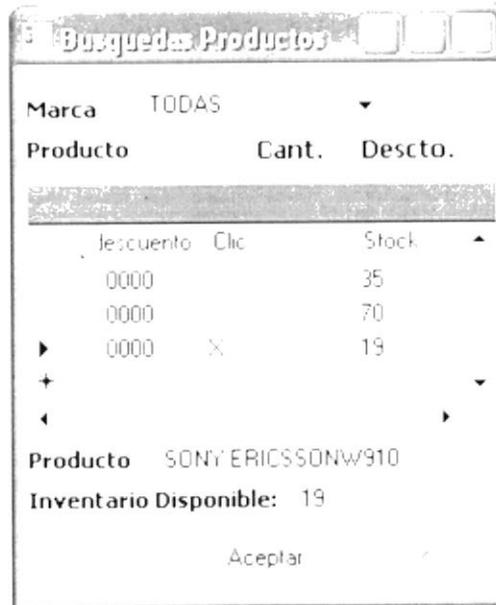


Figura 5.6: Pantalla de Búsqueda de Productos en opción Cliente/Pedido

- Luego de esto aparecerá la pantalla con todos los productos escogidos y al colocar la cantidad se hace doble click en el producto al cual se quiere asignar esa cantidad y se hace clic en el botón Adjuntar y ese procedimiento se sigue por cada uno de los productos a proformar.

Pedido

Cliente Gabriela Escobar

Producto	Cant.	Total

Codigo	Cantidad	Desc
	10	

Cant.	Precio	Dscto.	Total
1	249	10	239

Producto Guardar Adjuntar

Figura 5.7: Pantalla de Pedido de Productos en opción Cliente/Pedido

- Al terminar de asignarle al cantidad a con el listado de los productos escogidos se hace click en Guardar, apareciendo un mensaje que indica que el pedido se generó exitosamente.

Pedido

Cliente Gabriela Escobar

Producto	Cant.	Total

Codigo	Cantidad	Desc
	0	

Cant.	Precio	Dscto.	Total
1	349	0	349

Producto Guardar Adjuntar

Mensaje del Sistema

Se Genero el Pedido 53

Aceptar

Figura 5.8: Pantalla de Pedido generado exitosamente



ANEXO A
CONOCIMIENTOS
DE COMPUTACIÓN

A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 Conociendo la Computadora

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

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

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

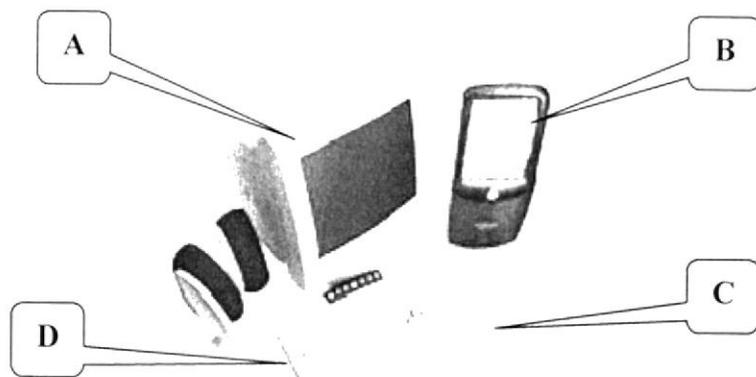


Figura 1.1 Componentes del Computador

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

A.2. UNIDAD DE ENTRADA

A.2.1 El Teclado

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

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

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

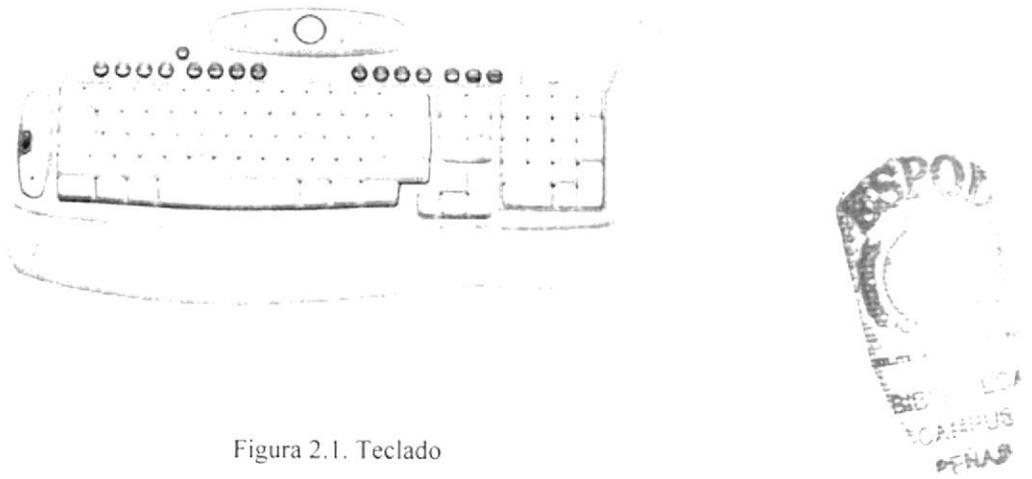


Figura 2.1. Teclado

- **Teclas Alfanuméricas o alfabéticas**

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

()
8 [

Figura 2.2. Teclas Alfanuméricas

Las teclas alfanuméricas las describimos a continuación:

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

• Teclas de Función o fila de teclas F

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

Figura 2.3. Teclas de Función

Figura 2.3. Teclas de Función

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

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

• Teclado Numérico

Compuesto por teclas de números y los signos de operaciones matemáticas /, *, - y +. Están ubicadas en el extremo derecho del teclado. Permiten ingresar números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos básicos y mover el cursor. Cada tecla tiene una función secundaria (indicada en la parte inferior) que se activa

pulsando la tecla Bloqueo Numérico (BLOCK NUM), situada en la esquina superior izquierda de este teclado. Para utilizar las teclas numéricas debe estar activado este modo. Si está desactivado, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.

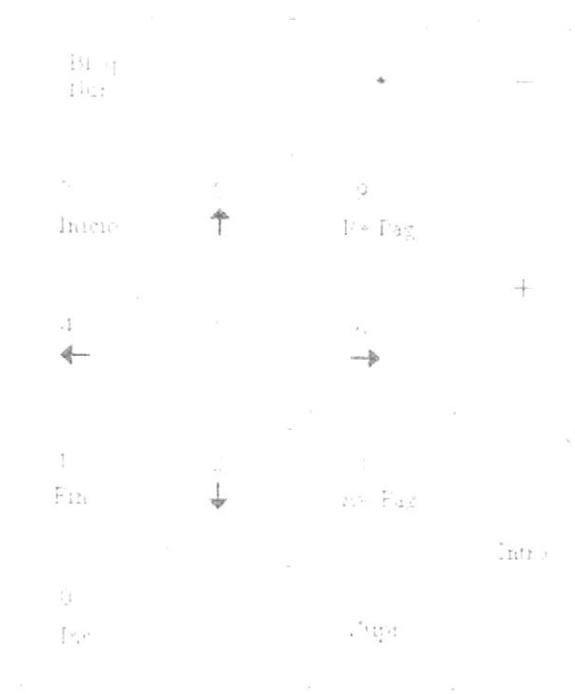


Figura 2.4. Teclado Numérico

• Teclado de Navegación o edición

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

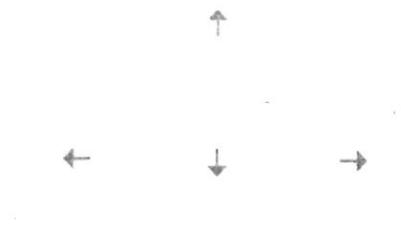


Figura 2.5. Teclado de Navegación

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

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

A.2.2 El Mouse

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

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

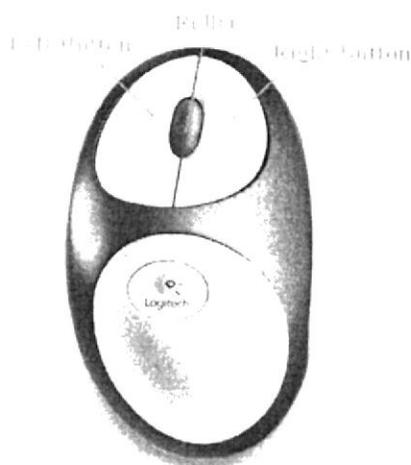


Figura 2.6. Mouse

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

derecho e izquierdo permite ascender o descender por una página, hoja de cálculo, imagen, etc.

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

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

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

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



A.3. UNIDAD DE PROCESO

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

A.4. UNIDAD DE SALIDA

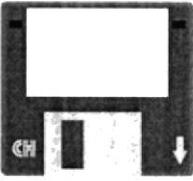
La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Entre los tipos de unidades de salidas más comunes tenemos:

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

A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

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

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

	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de información es mucho más rápida que los disquetes. El precio de los discos duros depende de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores, éstos almacenan los datos ópticamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD.</p>



ANEXO B
GLOSARIO DE TÉRMINOS

B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ASCII: (American Standard Code For Information Interchange ó Código numérico estándar). Utilizado por las computadoras para representar todas las letras mayúsculas y

minúsculas del alfabeto, así como también números y signos de puntuación. Existen 128 códigos ASCII, los cuales pueden ser representados mediante números binarios del 0000000 al 11111111.

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

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

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

B

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

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

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

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

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

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

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

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

C



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

D

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E

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

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

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

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

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

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

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



F

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

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

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

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

G

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

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

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

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

H

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

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

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

I

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

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

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

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

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

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

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



J

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

K

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

Kilobyte: Es el equivalente a 1024 bytes.

L

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

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

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

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

M

Megabyte (MB): 1.048.576 bytes; 1.024 Kilobytes.

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

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

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

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

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

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

N

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

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

P

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

Periféricos: Cualquier dispositivo de hardware conectado a una computadora.

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

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

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

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

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

R

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

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

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

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



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

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

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

S

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

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

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

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

T

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

U



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

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

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

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

V

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

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

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

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

