

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de
PROGRAMADOR DE SISTEMAS

Tema :

SERVICIO DE NOMINAS EN INTERNET

MANUAL DE USUARIO



Autores :

Alejandro Solís Roberto Carlos

Game Macías Jim Félix

Pintado Cárdenas Marcelo Geovanny

DIRECTOR :

Ing. José Rodríguez Rojas

Año 2007

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

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

TEMA

SERVICIO DE NÓMINAS EN INTERNET

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

Alejandro Solís Roberto Carlos
Game Macías Jim Félix
Pintado Cárdenas Marcelo Geovanny

DIRECTOR

Ing. José Rodríguez Rojas

AÑO
2007



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a todos nuestros instructores, ayudantes, compañeros y a todas las personas que nos ayudaron a la culminación de esta carrera que nos abre camino hacia un mundo competitivo en nuestra sociedad en la especialidad de sistemas.



DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a nuestros padres porque ellos son la base de todo éxito profesional que nosotros realicemos y a Dios ante todas las cosas porque gracias a él contamos con la salud, perseverancia y la capacidad intelectual de realizar todo cuanto nos propongamos en la vida, esto es una muestra que en la vida tenemos que fijarnos metas muy altas para que nuestro esfuerzo sea muy valorado por los demás.



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma a EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

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



FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO



Ing. José Rodríguez Rojas



FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Alejandro Solís Roberto Carlos



Game Macías Jim Félix

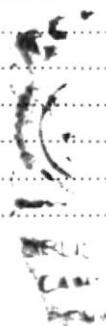


Pintado Cárdenas Marcelo Geovanny



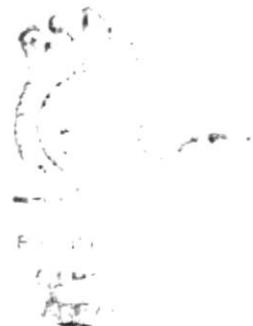
INDICE DE CONTENIDO

	Página
1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Generalidades.....	1
1.2 Objetivos del Manual.....	1
1.3 A quien va dirigido.....	2
1.4 Lo que debe conocer.....	2
1.5 Organización de este manual.....	3
2 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	1
2.1 Convenciones de Formato de Texto.....	1
2.2 Convenciones de uso del mouse.....	2
2.3 Convenciones de uso del Teclado.....	3
3 INTERFACES GRÁFICAS.....	1
3.1 El Entorno Windows.....	1
3.2 Introducción al ambiente Windows.....	2
3.3 Ver el contenido de su PC.....	3
3.4 El Explorador (Explorer).....	4
3.5 Fundamentos de Internet Explorer.....	5
3.6 Acerca de Internet.....	7
4 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	1
4.1 Requerimientos De Hardware.....	1
4.2 Requerimientos De Software.....	1
5 DESCRIPCIÓN DE ACCESO A MÓDULOS.....	1
5.1 Pantallas de Acceso.....	1
5.1.1 Pantalla de Login.....	1
5.1.2 Pantalla de Bienvenida al Sistema.....	2
5.2 Opción Maestros.....	3
5.2.1 Opción Clientes.....	4
5.2.2 Opción Empresa.....	6
5.2.3 Opción Recurso Humano.....	8
5.2.4 Opción Rubros Master.....	10
5.3 Opción Procesos.....	12
5.3.1 Opción Emisión Nómina.....	13
5.3.2 Opción Emisión Prenómina.....	14
5.3.3 Opción Plantilla Nómina.....	15
5.4 Opción Consultas.....	16
5.4.1 Opción por empleado.....	17
5.4.2 Opción por Cliente.....	18
5.4.3 Opción por Empresa.....	19
5.5 Opción Seguridad.....	20
5.5.1 Opción Usuarios.....	21
5.5.2 Opción Asigna Usuario Empresa.....	23



INDICE DE TABLAS

	Página
Tabla: 1-1 Principales Capítulos.....	3
Tabla: 2-1 Convenciones de formato de texto.....	1
Tabla: 2-2 Convenciones de uso del mouse	3
Tabla: 2-3 Convenciones de uso del teclado	4
Tabla: 5-1 Botones costo por empleado	17
Tabla: 5-2 Botones costo por cliente	18
Tabla: 5-3 Botones costo por empresa.....	19



INDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 3-1 Mi PC	3
Figura 3-2 Explorador de Windows	4
Figura 5-1 : Pantalla de Login	1
Figura 5-2 : Pantalla de Bienvenida de la Aplicación	2
Figura 5-3 : Área de Menús	2
Figura 5-4 : Área de Trabajo	3
Figura 5-5 : Opciones del Menú Maestro	3
Figura 5-6 : Opción Clientes.....	4
Figura 5-7 : Consulta mediante nombre de Clientes	4
Figura 5-8 : Malla de datos de Clientes	5
Figura 5-9 : Datos de los clientes	5
Figura 5-10 : Opción Empresas	6
Figura 5-11 : Consulta mediante nombre de Empresas.....	6
Figura 5-12 : Malla de datos de Empresas.....	7
Figura 5-13 : Datos de la Empresa	7
Figura 5-14 : Opción Recurso Humano.....	8
Figura 5-15 : Consulta mediante nombre de recurso humano.....	8
Figura 5-15 : Malla de datos de recurso humano	9
Figura 5-16 : Datos de Recurso humano	9
Figura 5-17 : Mantenimiento Rubros	10
Figura 5-18 : Consulta mediante descripción de rubros	10
Figura 5-19 : Datos de Rubros.....	11
Figura 5-20 : Opción de Menú Procesos	12
Figura 5-21 : Generación de la Nómina	13
Figura 5-22 : Generación de Pre-Nómina.....	14
Figura 5-23 : Opción Plantilla Nómina	15
Figura 5-24 : Opción de Menú Consultas.....	16
Figura 5-25 : Opción de costo por empleado.....	17
Figura 5-26: Opción de costo por cliente	18
Figura 5-27 Opción de costo por empresa	19
Figura 5-28 : Opciones de MENU Seguridad.....	20
Figura 5-29 : Consulta usuarios mediante nombre.....	21
Figura 5-30 : Consulta usuarios mediante nombre	21
Figura 5-31 : Datos de los usuarios	22
Figura 5-32 : Asignación de los usuarios	23





Capítulo 1
INTRODUCCIÓN

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Generalidades.

El Sistema NÓMINA, se encarga del manejo de pago de sus empleados y realizar todos los procesos adherentes.

El entorno en el cual se ha desarrollado este sistema, ha sido diseñado bajo un ambiente gráfico web; el cual además de poseer un entorno amigable, consta al inicio de pantallas de control de acceso para usuarios, las cuales garantizarán, el debido control de acceso a los diferentes módulos del aplicativo, dándole la exclusividad de acceso a cada uno de los usuarios de la empresa.

Cabe indicar que este sistema se encuentra creado sobre una base de datos con un correcto diseño, la cual gracias a su completa estructura, garantizará el correcto y adecuado manejo de datos, durante los diferentes procesos que se presenten y durante su ejecución tales como los implicados durante el ingreso, almacenamiento y salida de información, dando resultados acordes a las necesidades de la entidad y bajo un tiempo de respuesta inmediato.

Los diferentes módulos con que cuenta el sistema NÓMINA son: seguridad, mantenimientos de tablas maestras, consultas y procesos que mantendrían la misma estandarización en todas sus pantallas, tanto al momento de ingresar a este, así como durante su navegación; con la finalidad de que los diferentes usuarios se encuentren familiarizados con cada una de las diferentes opciones que forman parte de su entorno.

1.2 Objetivos del Manual

El presente manual ha sido creado con la finalidad de ayudar y guiar al usuario o grupo de usuarios implicados, en los diferentes procesos administrativos con que cuenta y que han sido automatizados por este sistema.

Este documento es una guía de ayuda; tanto para usuarios ya familiarizados con los procesos de la entidad, así como para nuevos usuarios, que posean un nivel de conocimientos básicos, intermedio y avanzados, tanto a nivel de términos informáticos, así como se encuentre familiarizados con los procesos de la entidad que han sido automatizados por el sistema y representados textualmente en este manual.

Dividiéndolos en una serie de capítulos o secciones, cuyas definiciones serán detalladas a continuación:



1.3 A quien va dirigido:

Este manual ha sido diseñado para todas aquellas personas, cuyas labores se encuentran implícitamente relacionadas con cada uno de los diferentes administrativos con que cuenta este sistema, con la finalidad de poder aprovechar todo el potencial del factor humano al interactuar con los procesos automatizados reflejados en este sistema.

Cabe recalcar que este documento servirá como una herramienta para la obtención de resultados y la toma de decisiones, siendo enfocado no solamente para el personal operativo financiero, sino para todo aquel usuario que se encuentre directa o indirectamente relacionado con las operaciones de la entidad, tanto a nivel operativo, administrativo y gerencial, y cuyos resultados sean reales e inmediatos y que beneficien a la entidad.

1.4 Lo que debe conocer

Es necesario que todos y cada uno de los usuarios que estén encargados del manejo del sistema aquí expuesto, tengan nociones o bases contables o financieras y cuenten con conocimiento básico en el manejo de programas vía web; con la finalidad de asimilar; de la manera óptima las técnicas en el manejo de este sistema y se pueda sacar el máximo provecho posible, con la finalidad de optimizar las diferentes labores que puedan tener a su cargo.



1.5 Organización de este manual.

Para que el usuario pueda tener facilidades de consulta acerca de determinados temas que se han redactado en este Manual, se lo ha dividido en cinco secciones o capítulos, los cuales se encuentran clasificados de la siguiente manera:

Los dos primeros capítulos servirán de ayuda en lo referente al uso del entorno Windows e Internet Explorer 7 y conocimiento de ciertos estándares en el manejo del mouse, teclado y tipografía, lo que permitirá dar una idea clara acerca del manejo de los periféricos mencionados, así de las pautas que el manual da en su narración al utilizar terminologías técnicas no tan conocidas por el usuario, así como un refrescamiento del significado y uso de las herramientas que forman parte del entorno gráfico donde ha sido desarrollado el sistema.

Los capítulos tercero y cuarto están relacionados directamente con el sistema aquí planteado dando al usuario una idea clara, del objetivo principal, por el cual ha sido creado este sistema y dando a conocer los requerimientos a nivel de Hardware y Software, que necesitaran para su instalación y funcionamiento.

En el siguiente capítulo, se encarga de narrar y describir cada uno de los diferentes menús y submenús con que cuentan cada uno los procesos que forman parte de este programa.

Y para finalizar en el último capítulo, se encarga de detallar todas las terminologías utilizadas en este manual, a manera de un Glosario, anexo a este documento.

A continuación, se detalla los principales capítulos con que cuenta este manual.

Capítulo 1	INTRODUCCIÓN
Capítulo 2	CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS
Capítulo 3	EXPLICACIÓN DE INTERFÁZ GRÁFICA
Capítulo 4	REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE
Capítulo 5	DESCRIPCIÓN DE ACCESO A MÓDULOS

Tabla: 1-1 Principales Capítulos



2011



Capítulo 2
CONVENCIONES
TIPOGRÁFICAS

2 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

2.1 Convenciones de Formato de Texto

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia o que pueden tener un nivel de importancia significativo
Cursiva	Utilizada para definiciones, que deben ser recordadas por el usuario
Subrayado	Utilizadas en palabras o frases que deben ser tomadas en cuenta
Menor que – Mayor que <>	Nombres de opciones que puede elegir el usuario, ya sea haciendo uso del Mouse o teclado
Gráfico No.1	Representación de una gráfica o imagen, la misma que formara parte de el índice de gráficos de este manual
Nota:	Observaciones o recomendaciones dadas al usuario, durante el uso de este manual o del sistema.
Gráfico del Botón	Palabra “Botón” a su lado irá la representación gráfica
Gráfico de la Opción	Palabra “Opción” a su lado irá la representación gráfica

Tabla: 2-1 Convenciones de formato de texto

2.2 Convenciones de uso del mouse

Windows XP ha sido diseñado para ser utilizado con el mouse. Al arrancar aparece en la pantalla un pequeño objeto móvil llamado **puntero** o **cursor**, cuya posición está relacionada con el movimiento del mouse. Aunque la mayoría de las operaciones se pueden realizar también desde el teclado, el mouse proporciona el modo más directo, cómodo e intuitivo de seleccionar y mover elementos en la pantalla.

El mouse de *Windows XP* utiliza los dos botones (también es posible encontrar en el mercado ratones con tres botones). A menos que se especifique lo contrario, cualquier referencia a un botón del mouse significará el *botón izquierdo*

El botón derecho del mouse se utiliza principalmente para activar el *menú contextual*. El menú contextual es un menú cuyo contenido depende del objeto sobre el que se haya dado clic con el botón derecho. Dicho menú contiene siempre los comandos correspondientes a las operaciones más probables o frecuentes con el tipo de objeto sobre el que se ha dado clic.

Las operaciones que se pueden realizar con el mouse implican una o varias de las combinaciones siguientes:

Término	Significado
"Señalar"	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que se desea señalar.
"Sombrear"	Cubrir una palabra, línea, párrafo, o todo aquello que este en un documento (tablas, gráficos, cuadros etc.), para luego proceder a editarlo (copiar, reemplazar, borrar, mover, cortar, pegar, personalizar)
"Arrastrar"	Mover o cambiar de posición todo aquello que se sombee o señale con el puntero del mouse

"Hacer Clic"	Presionar el botón principal del mouse(si es con el botón izquierdo para señalar un texto u objeto y si es con el derecho para ver un submenú de opciones), en ambos casos, soltar el botón de inmediato.
"Doble Clic"	Lo mismo que lo anterior, pero 2 veces y de manera seguida, por lo general se utiliza con el botón izquierdo para la ejecución de aplicaciones o programas representados por íconos.

Tabla: 2-2 Convenciones de uso del mouse

2.3 Convenciones de uso del Teclado

Tecla	Significado
Teclas de 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 utilizada para ejecutar un proceso.
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.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: Shift+Tecla es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de Tecla, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones.

Tabla: 2-3 Convenciones de uso del teclado



Capítulo 3
INTERFACES GRÁFICAS

3 INTERFACES GRÁFICAS

3.1 El Entorno Windows

Desde el lanzamiento de Windows 3.0, todos los fabricantes se percataron de que el camino de Microsoft era el correcto. Posteriormente apareció la versión 3.1 y 3.11, siempre bajo el sistema operativo MS-DOS.

Como evolución y confluencia del entorno MS-DOS y Windows 3.11, todo en un mismo sistema, surgió posteriormente el sistema operativo Windows 95 y su revisión posterior el Windows 98.

Tras la aparición de Windows Me Microsoft dio un salto cualitativo en las mejoras de las posibilidades de comunicación y multimedia de los ordenadores.

Windows XP amplía y mejora las posibilidades de Windows Me y recoge muchas de las posibilidades de sistemas operativos más avanzados como Windows 2000 Profesional.

Todo ello redundará en una mayor estabilidad del sistema, más rápido y confiable, y en el aumento de la productividad para aquellas personas que lo utilicen.

Todos los ordenadores necesitan un programa para poder funcionar y ejecutar aplicaciones. Este programa se denomina Sistema Operativo.

Windows XP es la última versión del conocido entorno **Windows** de **Microsoft**, que se caracteriza sobre todo por la facilidad de uso que lleva implícita, tanto para usuarios principiantes como para usuarios experimentados que procedan de alguna de las versiones anteriores de Windows.

La evolución de los entornos gráficos ha hecho que muchos usuarios vean el ordenador de una forma más amigable y, sin duda, la nueva versión de Windows hace más fácil todavía trabajar con el sistema.

Como evolución natural del conocido **Windows 95**, en sus diferentes versiones, la nueva versión llamada **Windows XP** también incorpora una serie de mejoras importantes:

- **Entorno mejorado:** Hace más fácil el aprendizaje y el trabajo diario. Windows XP presenta un entorno orientado a tareas que facilita el manejo del equipo y sus aplicaciones.

- **Asistentes y herramientas:** En Windows XP han aumentado notablemente los asistentes que nos ayudan en tareas engorrosas. Hay nuevas herramientas encaminadas a mejorar el rendimiento y la seguridad del sistema.

3.2 Introducción al ambiente Windows

Windows XP es un sistema operativo, es decir el encargado de controlar y dirigir el ordenador traduciendo las instrucciones a un lenguaje que el *hardware* - partes físicas del ordenador - puede comprender. La diferencia con el sistema operativo tradicional está en la manera intuitiva y mediante dibujos o *íconos* de comunicarse con el PC en vez de teclear comandos.

Windows XP es la versión sucesora oficial de *Windows 98*, *Windows 3.1* y *Windows for Workgroups 3.11* y destaca por cambios significativos en el entorno de usuario, en la forma de trabajo, así como por sus funciones y programas auxiliares.

Las modificaciones son de tal magnitud que es posible que varias aplicaciones anteriores de *Windows* no se puedan ejecutar adecuadamente bajo *Windows 95* y tengan que ser reemplazadas por versiones actualizadas (a pesar de la publicidad de *Microsoft* en sentido contrario).

Una de las características más esperadas por los usuarios de *Windows 3.1* es la de poder utilizar nombres de más 8 letras. En *Windows 95* un fichero se puede llamar "*Carta a Bill Gates*" sin ningún problema. Los nombres de ficheros y directorios en *Windows 95*, pueden contener hasta 255 caracteres, blancos incluidos.

Como se verá en las páginas que siguen, *Windows 95* permite realizar una misma acción -copiar un fichero, arrancar una aplicación, etc.- de varias formas. El usuario puede decidir cuál de ellas le resulta más cómoda.

El equipo mínimo necesario para trabajar con *Windows 95* es un procesador 386DX con un disco duro de al menos 60 MB, 4 MB de memoria RAM y una tarjeta gráfica VGA así como mouse *Microsoft* o compatible. Aunque para que el programa corra sin problemas se recomienda un 486 con 8 MB de RAM.

Respecto a la capacidad de disco, la experiencia dice que al menos son necesarios 41Mb de espacio en disco, a pesar de la estimación a la baja que hace *Microsoft*. Pero probablemente se necesite disponer de hasta 60 MB para hacer una instalación más o menos completa, debido a que *Windows 95* es un sistema operativo muy grande que utiliza ficheros temporales que requieren mucho espacio desde el mismo momento de la

instalación. Una instalación completa de todos los componentes de *Windows 95* requiere 75 MB de espacio en disco. Si tras la instalación se desea añadir uno o más componentes adicionales se deberá, en primer lugar, seleccionar la opción **Control Panel (Panel de Control)** del menú *Start/Settings* y hacer doble clic sobre el icono de *Add/Remove Programs (Agregar o Quitar Componentes)*

3.3 Ver el contenido de su PC

Todas las cartas, conferencias, bases de datos, hojas de cálculo, programas y aplicaciones que se instalan o almacenan como archivos se guardan por lo general en el disco duro del PC o en los disquetes. Además todo lo que está en el PC se encuentra ordenado dentro de un árbol jerárquico. La utilidad *My Computer (Mi PC)* permite moverse por este árbol de directorios del ordenador.



Figura 3-1 Mi PC

La ventana *My Computer*, que se abre al clicar sobre el icono correspondiente del *Desktop*, contiene todas las unidades de almacenamiento e impresión que se encuentran conectadas en el PC, así como el **Control Panel (Panel de Control)**. Al clicar dos veces sobre cualquiera de los iconos de la ventana, van apareciendo nuevas ventanas, en las que se muestra el contenido del nuevo subdirectorio activo.

3.4 El Explorador (Explorer)

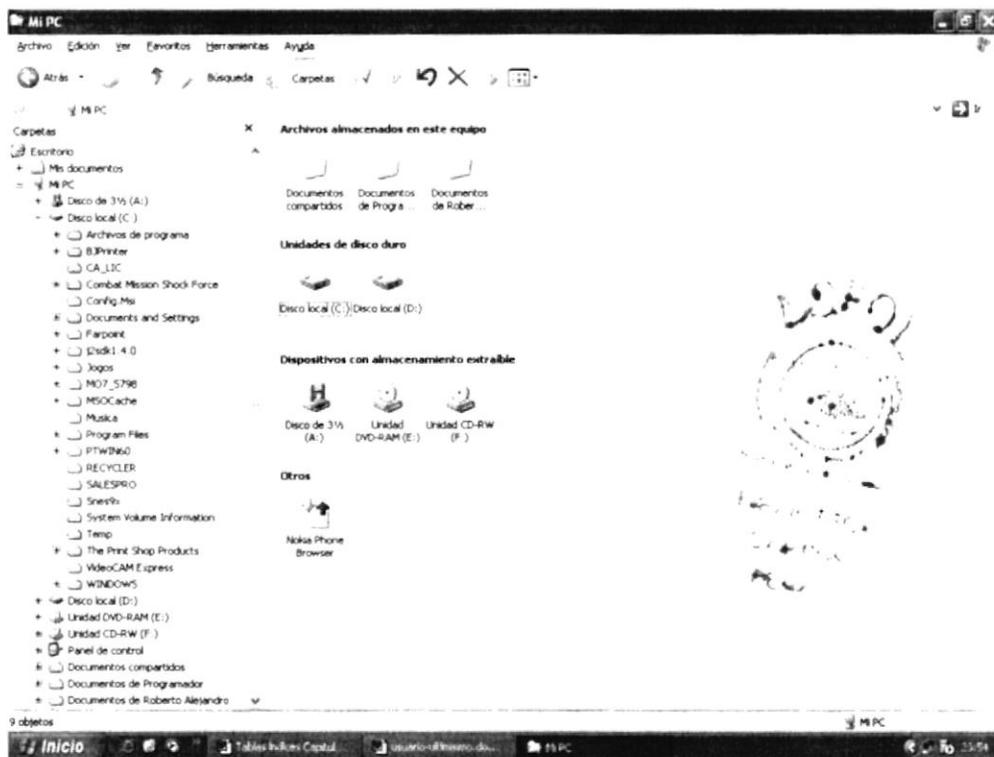


Figura 3-2 Explorador de Windows

El programa *Explorer (Explorador)* es una herramienta muy potente para visualizar y moverse a través del árbol de directorios; sustituye con muchas ventajas al muy conocido *File Manager (Administrador de Archivos)* de *Windows 3.1*. Este programa se puede cargar desde *Start/Programs/Explorer*. Otra forma de hacerlo es a través del menú contextual que se abre clicando con el botón derecho del mouse sobre el icono *My Computer*. En la **figura 3-2** se muestra el aspecto típico que presenta la ventana del *Explorer*. Esta ventana está dividida en dos partes. La parte situada a la izquierda, contiene a modo de estructura en árbol, las unidades y *Folders (Carpetas)* del entorno del ordenador.

El ordenador y las unidades de disco son, metafóricamente, las raíces y el tronco de un árbol, las carpetas las ramas, las subcarpetas las ramas más pequeñas y los archivos las hojas.

En el panel localizado a la derecha de la ventana del *Explorer*, aparece el contenido de las diferentes carpetas. Si al lado del icono de una unidad o carpeta, aparece un signo más significa que esta carpeta contiene a su vez una o varias subcarpetas que no se visualizan.

Para expandir un nivel más y visualizar su contenido, debe presionarse sobre el signo más.

Una vez expansionada al máximo la rama el signo más cambia por un signo menos – al presionar sobre éste se contrae toda la subrama-. En cada rama expansionada, se presenta la lista de su contenido con las subcarpetas sangradas para indicar su subordinación y unidas por líneas que indican cómo están relacionadas entre sí. Como ya se ha indicado, para contraer el conjunto de carpetas subordinadas de la principal, debe presionarse sobre el signo menos.

El *Explorer* ofrece muchas posibilidades de manejo de archivos y directorios, tales como mover, copiar, dar nombre o eliminar que se detallarán en los siguientes apartados.

3.5 Fundamentos de Internet Explorer

Internet Explorer es un navegador web producido por Microsoft para el sistema operativo Windows y más tarde para Apple Macintosh y Solaris Unix, estas dos últimas discontinuadas en el 2006 y 2002 respectivamente.

Fue creado en 1995 tras la adquisición por parte de Microsoft del código fuente de Mosaic, un navegador desarrollado por Spyglass, siendo rebautizado entonces como Internet Explorer. Actualmente es el navegador de Internet más popular y más utilizado en el mundo, rebasando en gran medida a las competencias existentes, aún cuando algunas de éstas han incrementado su popularidad en los últimos años. Su popularidad es debido a que Internet Explorer es el navegador oficial de Windows, y viene incluido de fábrica en dicho sistema operativo. Al estar relacionado con el Navegador de Archivos de Windows, no es posible desinstalar esta aplicación de forma estándar.

Las primeras versiones, basadas en Mosaic, no supusieron ninguna amenaza para el entonces dominante Netscape Navigator, ya que eran bastante simples y no eran compatibles con algunas de las extensiones más populares de Netscape que dominaban la web de la época (como los marcos o JavaScript).

En la actualidad compite con Mozilla Firefox, Safari y Opera.

Los botones principales del Internet Explorer son los siguientes:

Botón Atrás: haga clic aquí para volver a la página anterior.



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



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



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



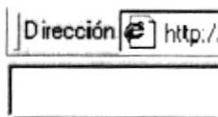
Botón Búsqueda: haga clic aquí para abrir la barra de Búsqueda, donde puede elegir un servicio de búsqueda y buscar en Internet.



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



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



Barra de estado: observe la parte izquierda de la barra para ver el proceso de carga de la página Web. La parte derecha le indica en qué zona de seguridad está la página actual y muestra un icono de candado si está en un sitio seguro.



3.6 Acerca de Internet

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE. UU..

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Algunos de los servicios disponibles en Internet, aparte de la Web, su versión evolucionada Web 2.0 y los sistemas operativos web (WebOS, EyeOS), son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), la transferencia de archivos (FTP), el correo electrónico (SMTP y POP), los boletines electrónicos (news o grupos de noticias), las conversaciones en línea (IRC y chats), la mensajería instantánea, compartir archivos (P2P, P2M, Descarga Directa), la radio a la carta (Podcast), el visionado de video a la carta (P2PTV, Miro, Joost, Videocast) y los juegos en línea.



Capítulo 4
**REQUERIMIENTOS DE
HARDWARE Y SOFTWARE**

4 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

4.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

El Sistema Web Nómina necesita para su correcto funcionamiento las siguientes características principales en Hardware:

Equipo Servidor:

- Tres discos duros SCSI de 72.6 GB
- Un procesador Xeón Pentium III recomendado Xeón Pentium IV
- Memoria RAM de 1 GB

Equipo Cliente:

- Un disco duro paralelo ATA de 4 GB con espacio disponible 15%
- Un procesador Pentium III o superior
- Memoria RAM de 512 MB recomendado 1 GB

4.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

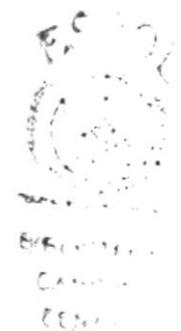
El Sistema Web Nómina necesita para su correcto funcionamiento las siguientes características principales en Software:

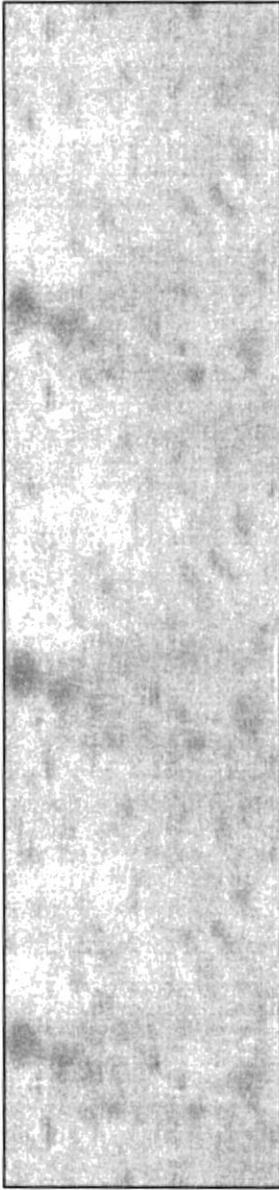
Equipo Servidor:

- Windows 2003 Server o Superior
- .Net Framework 2.0
- I.I.S.
- Conexión de Internet
- Licencia SQL SERVER 2000
- Licencia VISUAL STUDIO 2005

Equipo Cliente:

- Sistema operativo XP HOME o Superior
- Browser: Internet Explorer, Firefox, Safari





Capítulo 5
**DESCRIPCIÓN DE ACCESO
A MÓDULOS**

5 DESCRIPCIÓN DE ACCESO A MÓDULOS

5.1 Pantallas de Acceso

5.1.1 Pantalla de Logín

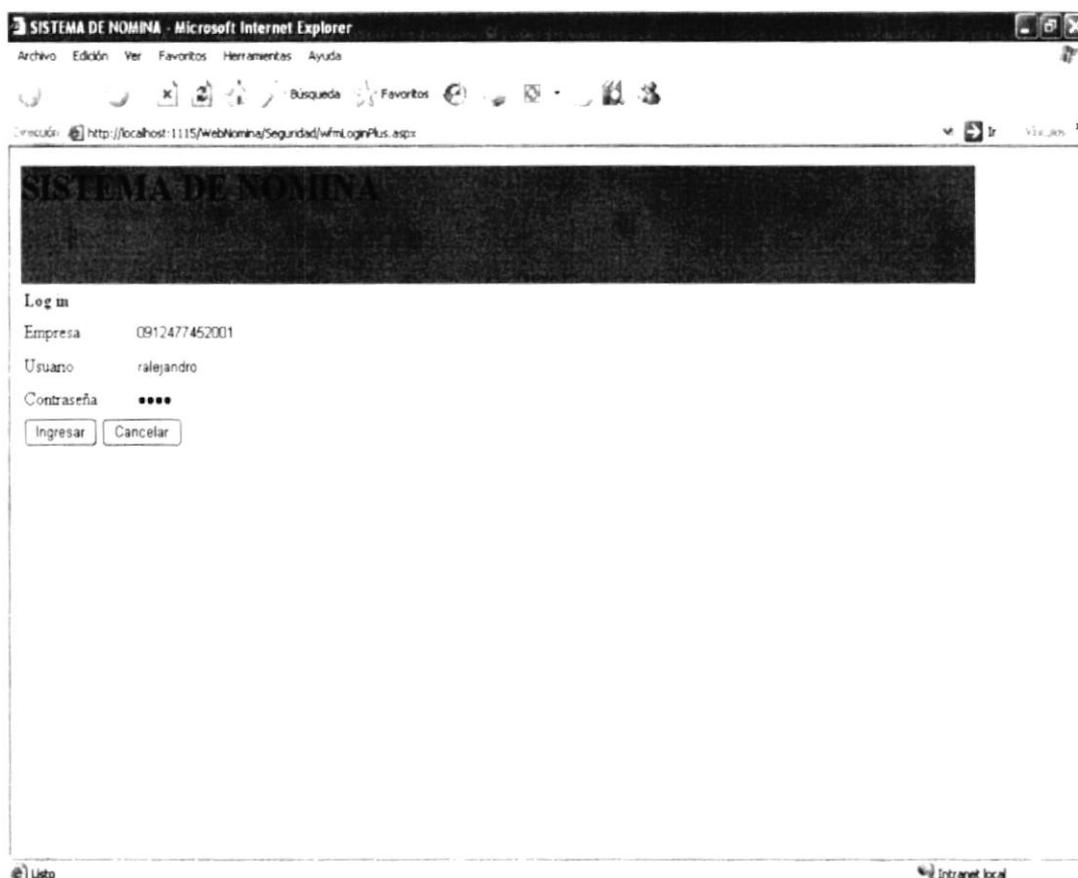


Figura 5-1 : Pantalla de Logín

Para acceder a los módulos principales del sistema Web Nómina se necesita seguir los siguientes pasos:

- Abrir el navegador de Internet en cualquiera de sus versiones: Internet Explorer, Mozilla Firefox
- En la barra de direcciones digitar:
http://localhost:1115/WebNómina/Seguridad/wfmLoginPlus.aspx
- Digitar el RUC o Código de la empresa que se quiere acceder
- Digitar el usuario asignado para cada operador
- Digitar la clave correcta para ese usuario
- Presionar enter o dar clic en el botón ingresar
- Si los campos ingresados en la pantalla son los correctos se ingresa a la pantalla de bienvenida, caso contrario se muestra los errores respectivos.



5.1.2 Pantalla de Bienvenida al Sistema

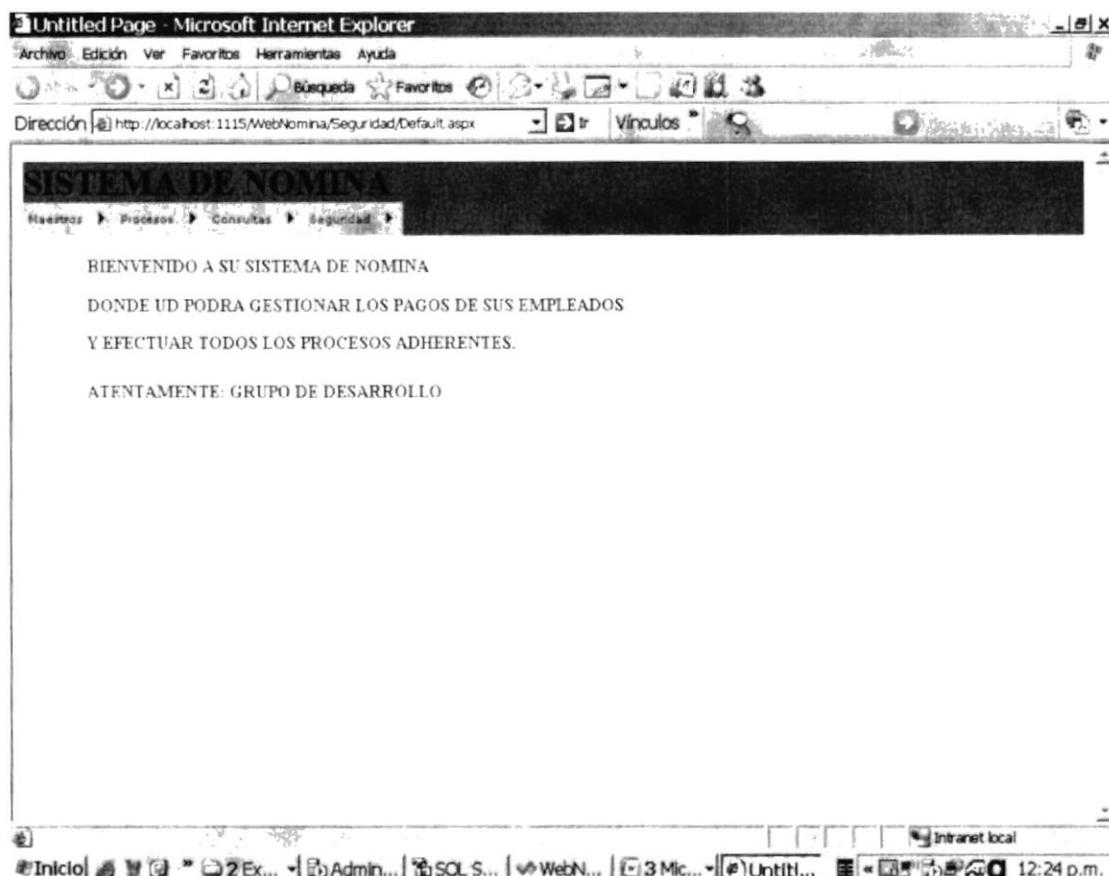


Figura 5-2 : Pantalla de Bienvenida de la Aplicación

En esta pantalla se pueden escoger los módulos que se necesiten en un determinado momento, es necesario indicar que el sistema se lo puede acceder desde cualquier parte del mundo ya que es un sistema abierto al Internet y por esto es importante que las claves de acceso sean unicamente para el usuario asignado al uso de la aplicación, a continuación se procede a detallar las partes del sistema:

Consta de dos Partes:

1.-Barra de Menus.

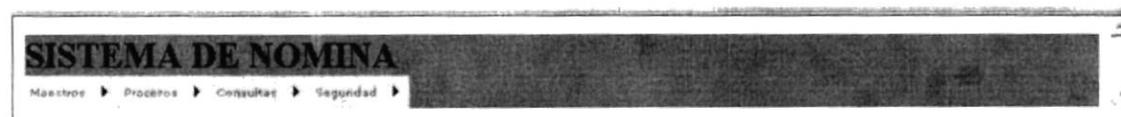


Figura 5-3 : Área de Menus

2.- Área de Trabajo.

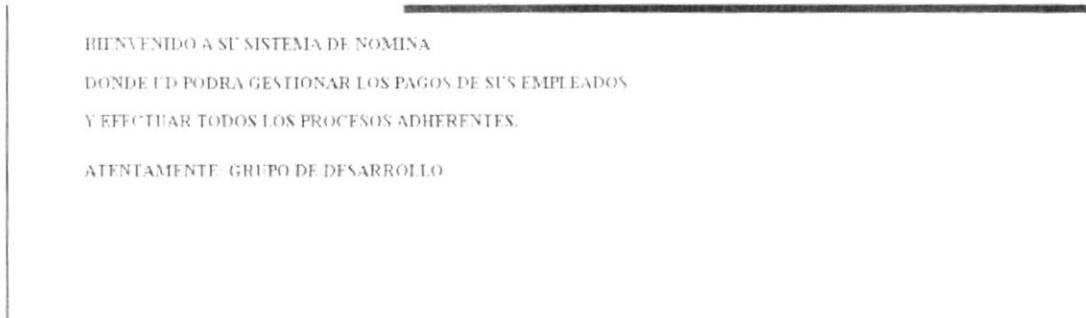


Figura 5-4 : Área de Trabajo

1.-Barra de Menus.

Esta área tiene forma de una barra, la cual contiene los diferentes menus y opciones que el sistema posee y a continuación se detalla:

5.2 Opción Maestros

Opción **Maestros** ▶ permite visualizar las opciones de tablas maestras

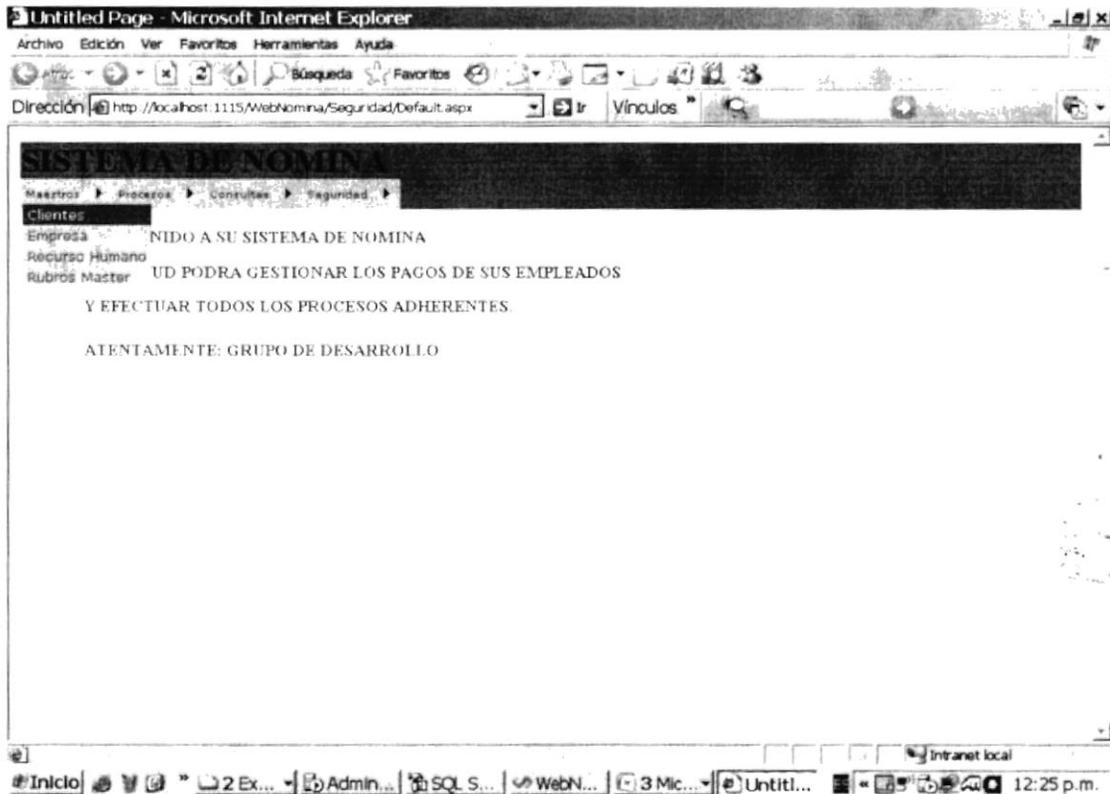


Figura 5-5 : Opciones del Menú Maestro

5.2.1 Opción Clientes

Opción **Clientes** permite visualizar los datos de Clientes, permitirá visualizar formulario o pantalla de mantenimiento de clientes.

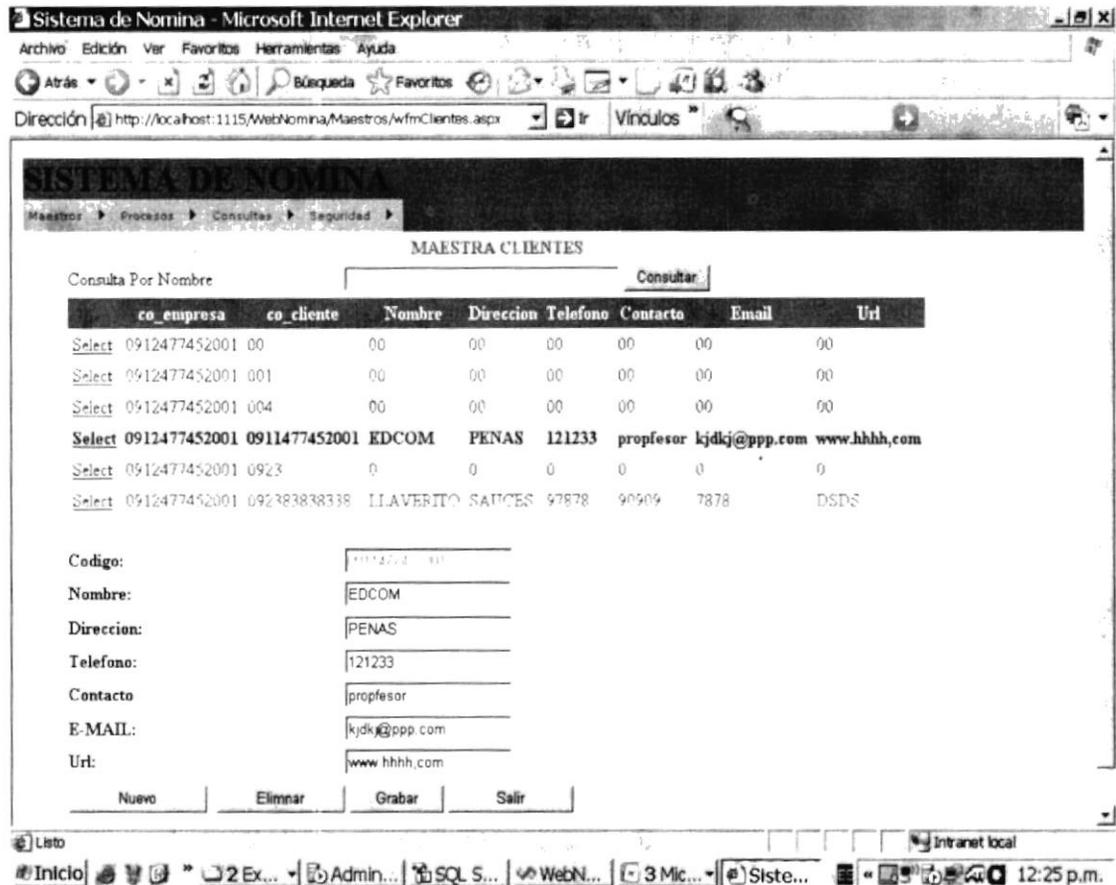


Figura 5-6 : Opción Clientes

Sección de Consulta de Clientes

Permite la consulta por medio del Nombre de los datos del Cliente

Consulta Por Nombre

Figura 5-7 : Consulta mediante nombre de Clientes

1. Coloca el nombre del cliente el cual desea consultar
2. Clic en el Botón
3. Muestra los datos en una malla (refiérase imagen **Figura 5-7 : Consulta de Clientes**)

	co_empresa	co_cliente	Nombre	Direccion	Telefono	Contacto	Email	Url
Select	0912477452001	00	00	00	00	00	00	00
Select	0912477452001	001	00	00	00	00	00	00
Select	0912477452001	004	00	00	00	00	00	00
Select	0912477452001	0911477452001	EDCOM	PENAS	121233	profesor	kjdkj@ppp.com	www.hhhh.com

Figura 5-8 : Malla de datos de Clientes

4. Seleccionará la información a revisar haciendo clic en la opción **Select** que estará como un Hipervínculo lo que hará que se puedan ver los datos en los casilleros correspondientes
5. La información se visualizará de la siguiente manera (refiérase imagen **Datos de los clientes**)

Código:	0911477452001
Nombre:	EDCOM
Dirección:	PENAS
Teléfono:	121233
Contacto	profesor
E-MAIL:	kjdkj@ppp.com
Url:	www.hhhh.com

Figura 5-9 : Datos de los clientes

6. Procederá a realizar la acción correspondiente:

Botón	Nuevo	Permite Ingresar los datos de un nuevo cliente
Botón	Eliminar	Elimina de la base de clientes el registro seleccionado
Botón	Grabar	Graba en la base de clientes los datos ingresados.
Botón	Salir	No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior

5.2.2 Opción Empresa.

Opción Empresa permite visualizar los datos de las Empresas, permitirá visualizar formulario o pantalla de mantenimiento de Empresas.

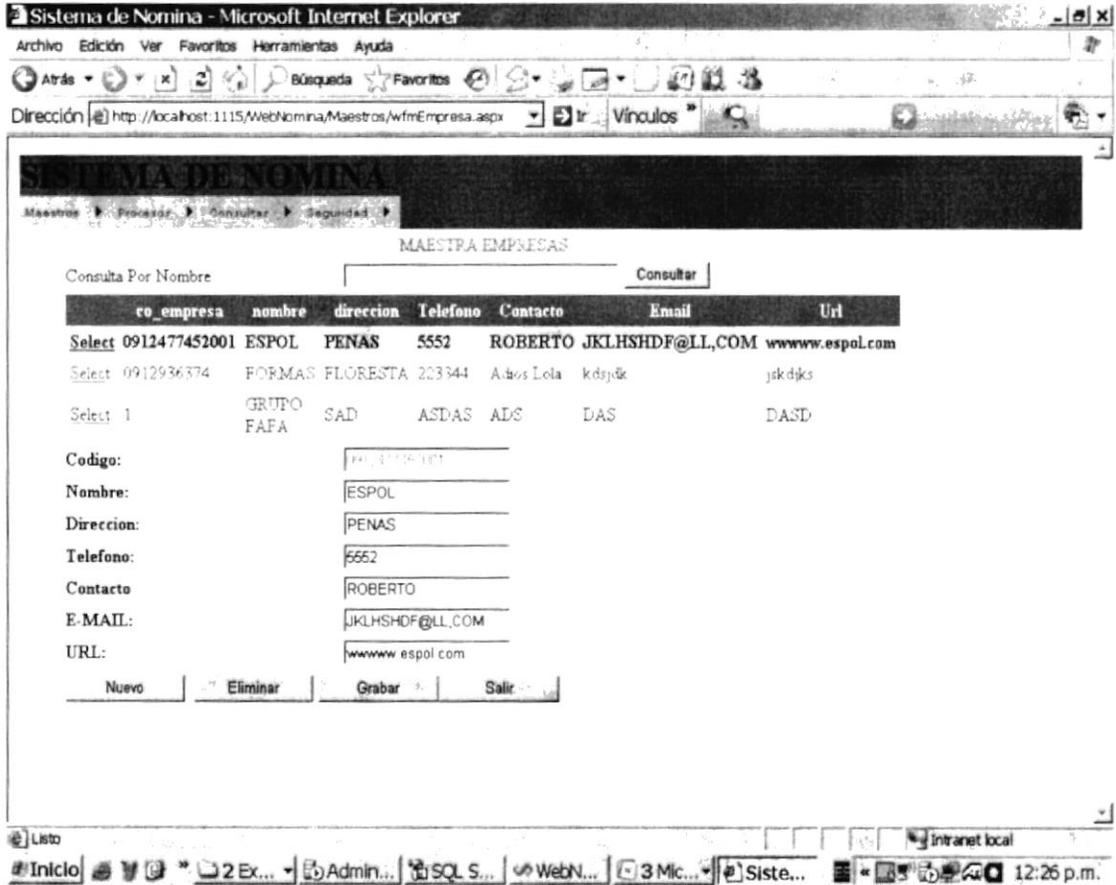


Figura 5-10 : Opción Empresas

Permite la consulta por medio del Nombre de los datos de Empresa



Figura 5-11 : Consulta mediante nombre de Empresas

1. Coloca el nombre de la Empresa el cual desea consultar
2. Clic en el Botón **Consultar**
3. Muestra los datos en una malla (refiérase imagen 5-12: **Malla de datos de Empresas**)



	co_empresa	nombre	direccion	Telefono	Contacto	Email	Url
Select	0912477452001	ESPOL	PENAS	5552	ROBERTO	JKLHSHDF@LL.COM	www.espol.com
Select	0912936374	FORMAS	FLORESTA	223344	Adios Lola	kdsjdk	jskdjks
Select	1	GRUPO FAFA	SAD	ASDAS	ADS	DAS	DASD

Figura 5-12 : Malla de datos de Empresas

4. Se seleccionará la información a revisar haciendo clic en la opción **Select** que estará como un hipervínculo lo que hará que se puedan ver los datos en los casilleros correspondientes.

Código:	0911477452001
Nombre:	EDCOM
Dirección:	PENAS
Teléfono:	121233
Contacto	profesor
E-MAIL:	kjdkj@ppp.com
Url:	www.hhhh.com

Figura 5-13 : Datos de la Empresa

5. Procederá a realizar la acción correspondiente:

Botón	Nuevo	Permite Ingresar los datos de una nueva empresa.
Botón	Eliminar	Elimina de la base de empresas el registro seleccionado.
Botón	Grabar	Graba en la base de empresas los datos ingresados.
Botón	Salir	No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior.

5.2.3 Opción Recurso Humano

Opción **Recurso Humano** permite visualizar los datos del recurso humano, permitirá visualizar formulario o pantalla de mantenimiento del Recurso Humano.

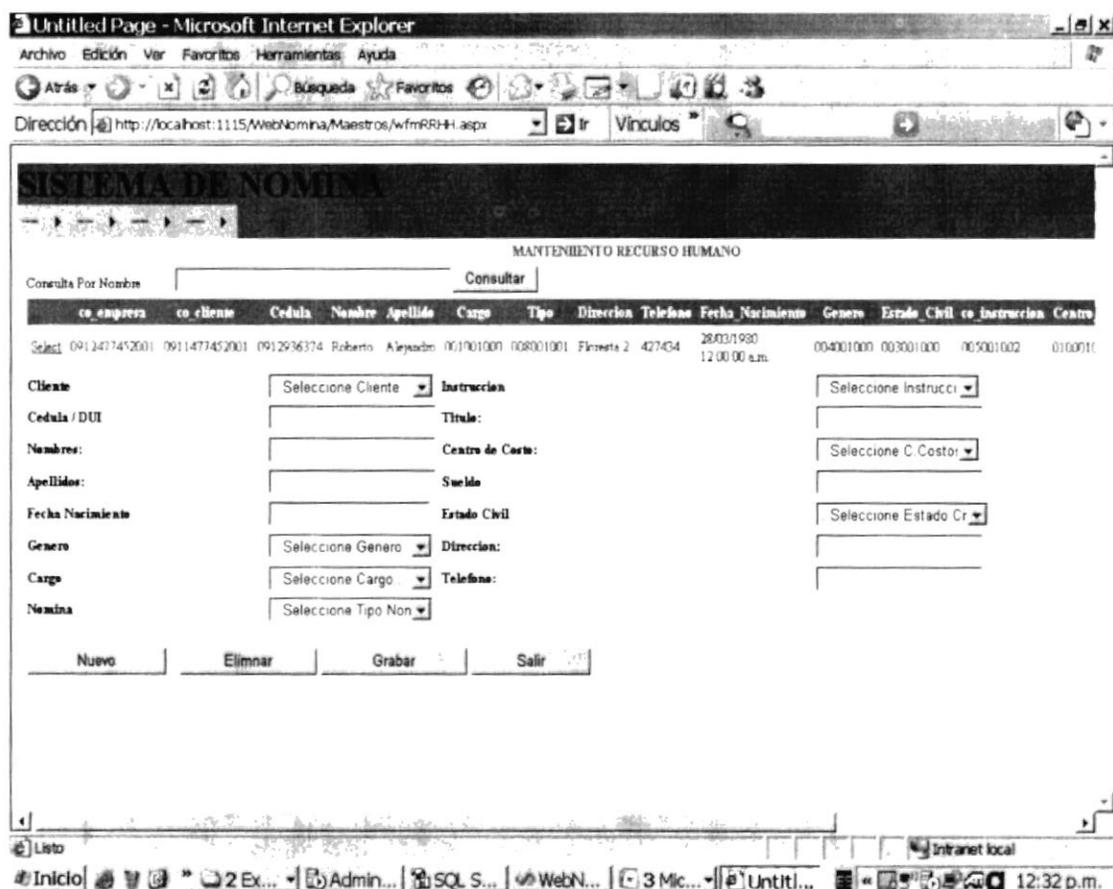


Figura 5-14 : Opción Recurso Humano

Sección de Consulta de recurso humano

Permite la consulta por medio del Nombre de los datos del recurso humano

Consulta Por Nombre

Figura 5-15 : Consulta mediante nombre de recurso humano

1. Coloca el nombre del recurso humano el cual desea consultar
2. Clic en el Botón
3. Muestra los datos en una malla (refiérase imagen **Figura 5-15 : Consulta de recurso humanos**)



co_empresa	co_cliente	Cedula	Nombre	Apellido	Cargo	Tipo	Direccion	Telefono	Fecha_Nacimiento	Genero	Estado_Civil	
Select	0912477452001	0911477452001	0912936374	Roberto	Alejandro	001001000	008001001	Floreste 2	427434	23/03/1980	00-4001000	003001000
									12:00:00 a.m.			

Figura 5-15 : Malla de datos de recurso humano

- Se seleccionará la información a revisar haciendo clic en la opción **Select** que estará como un Hipervínculo lo que hará que se puedan ver los datos en los casilleros correspondientes
- La información se visualizará de la siguiente manera (refiérase imagen **Datos del recurso humano**)

Cliente	Seleccione Cliente	Instruccion	Seleccione Instrucci
Cedula / DUI		Titulo:	
Nombres:		Centro de Costo:	Seleccione C Costor
Apellidos:		Sueldo	
Fecha Nacimiento		Estado Civil	Seleccione Estado Cr
Genero	Seleccione Genero	Direccion:	
Cargo	Seleccione Cargo	Telefono:	
Nomina	Seleccione Tipo Non		

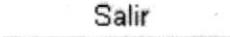
Figura 5-16 : Datos de Recurso humano

- Procederá a realizar la acción correspondiente:

Botón **Nuevo**  Permite Ingresar los datos de un nuevo Recurso Humano.

Botón **Eliminar**  Elimina de la base de recurso humano el registro seleccionado.

Botón **Grabar**  Graba en la base de recurso humano los datos ingresados.

Botón **Salir**  No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior



5.2.4 Opción Rubros Master.

Opción Rubros Master permite visualizar los datos de los rubros, permitirá visualizar formulario o pantalla de mantenimiento de rubros.

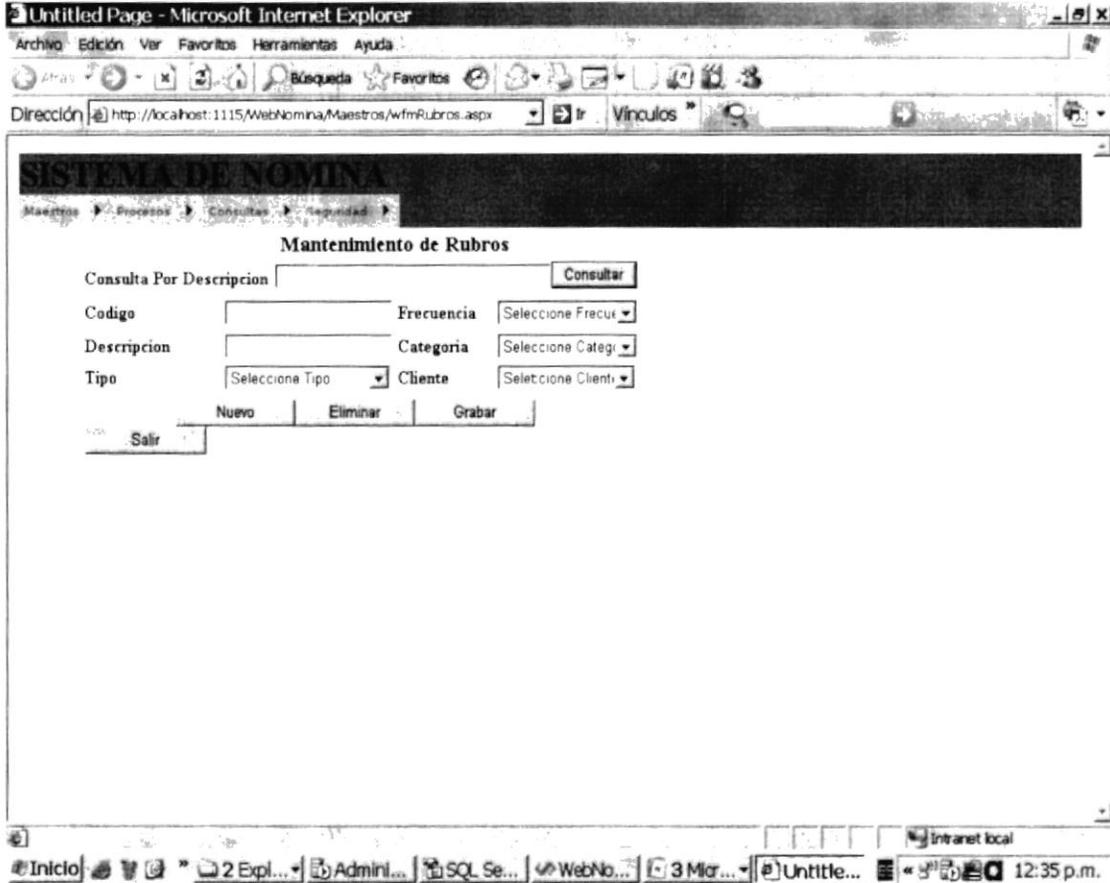


Figura 5-17 : Mantenimiento Rubros

Permite la consulta por medio de la descripción de los rubros

1. Coloca el nombre del rubros el cual desea consultar

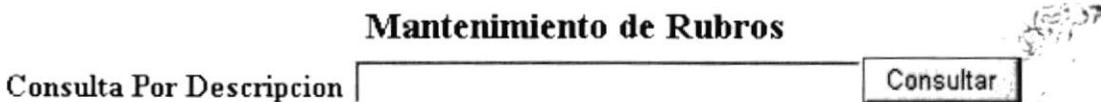


Figura 5-18 : Consulta mediante descripción de rubros

2. Clic en el Botón Consultar
3. Muestra los datos en una malla.

4. Seleccionará la información a revisar haciendo clic en la opción **Select** que estará como un Hipervínculo lo que hará que se puedan ver los datos en los casilleros correspondientes
5. La información se visualizará de la siguiente manera (refiérase imagen **Datos del rubro**)

Codigo	<input type="text"/>	Frecuencia	Seleccione Frecue ▾
Descripcion	<input type="text"/>	Categoria	Seleccione Categori ▾
Tipo	Seleccione Tipo.. ▾	Cliente	Seleccione Clienti ▾

Figura 5-19 : Datos de Rubros

6. Procederá a realizar la acción correspondiente:

Botón	Nuevo	Permite Ingresar los datos de un nuevo Rubro
Botón	Eliminar	Elimina de la base de Rubros el registro seleccionado.
Botón	Grabar	Graba en la base de rubros los datos ingresados.
Botón	Salir	No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior

5.3 Opción Procesos

Opción: **Procesos** ▶ Permite Visualizar las Opciones de Procesos de Sistema



Figura 5-20 : Opción de Menú Procesos

En este menú se realiza los procesos de la nómina tales como: la plantilla nómina que registra los rubros de ingresos y egresos que se le asignaron a los empleados durante el periodo a procesar, la pre-nómina se la utiliza para generar los registros a ser revisados de cada uno de los empleados para finalmente procesar la nómina general y la impresión de los roles de pago con su respectivo cierre del periodo vigente.



5.3.1 Opción Emisión Nómina.

Opción **EMISION NOMINA** permite el visualizar formulario para la emisión de los roles de las empresas.

1. Selecciona el cliente de la lista despegable (refiérase imagen generación de roles), adicional coloque el periodo indicando el año y mes.

The screenshot shows a web form titled "GENERACION DE ROLES". At the top, there is a dropdown menu labeled "Cliente:" with the text "Seleccione Cliente.." and a downward arrow. Below this are two input fields: "Año:" and "Mes:". At the bottom of the form, there are three buttons: "Imprimir", "Generar", and "Salir".

Figura 5-21 : Generación de la Nómina

Botón **Generar** Generará la información indicada al sistema, de no encontrar datos, presentara mensaje indicando al usuario que en el periodo indicado para este cliente no existen datos.

Botón **Imprimir** Permitirá la Generación física o impresa de los datos generados.

Botón **Salir** No realizará acción y volverá a la pantalla anterior.



5.3.2 Opción Emisión Prenómina.

Opción **EMISION PRENOMINA** permite el visualizar un formulario preliminar para la emisión de los roles de las empresas.

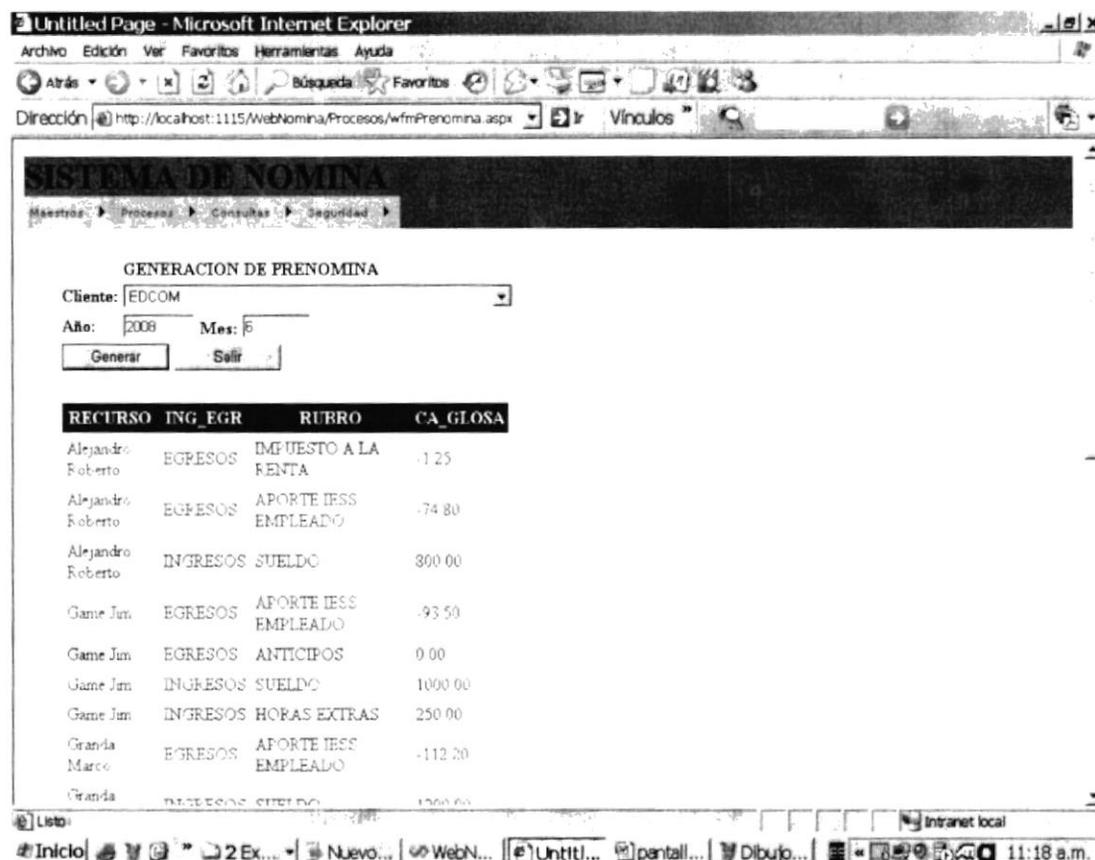


Figura 5-22 : Generación de Pre-Nómina

Seleccione el cliente de la lista despegable, adicional coloque el periodo indicando el año y mes.

Botón **Generar** Generará la información indicada al sistema, de no encontrar datos, presentara mensaje indicando al usuario que en el periodo indicado para este cliente no existen datos caso contrario mostrará "Proceso exitoso".

Botón **Salir** No realizará acción y volverá a la pantalla anterior.



5.3.3 Opción Plantilla Nómina.

Opción **Plantilla Nomina** permite visualizar formulario donde están las plantillas de las nóminas de las empresas.

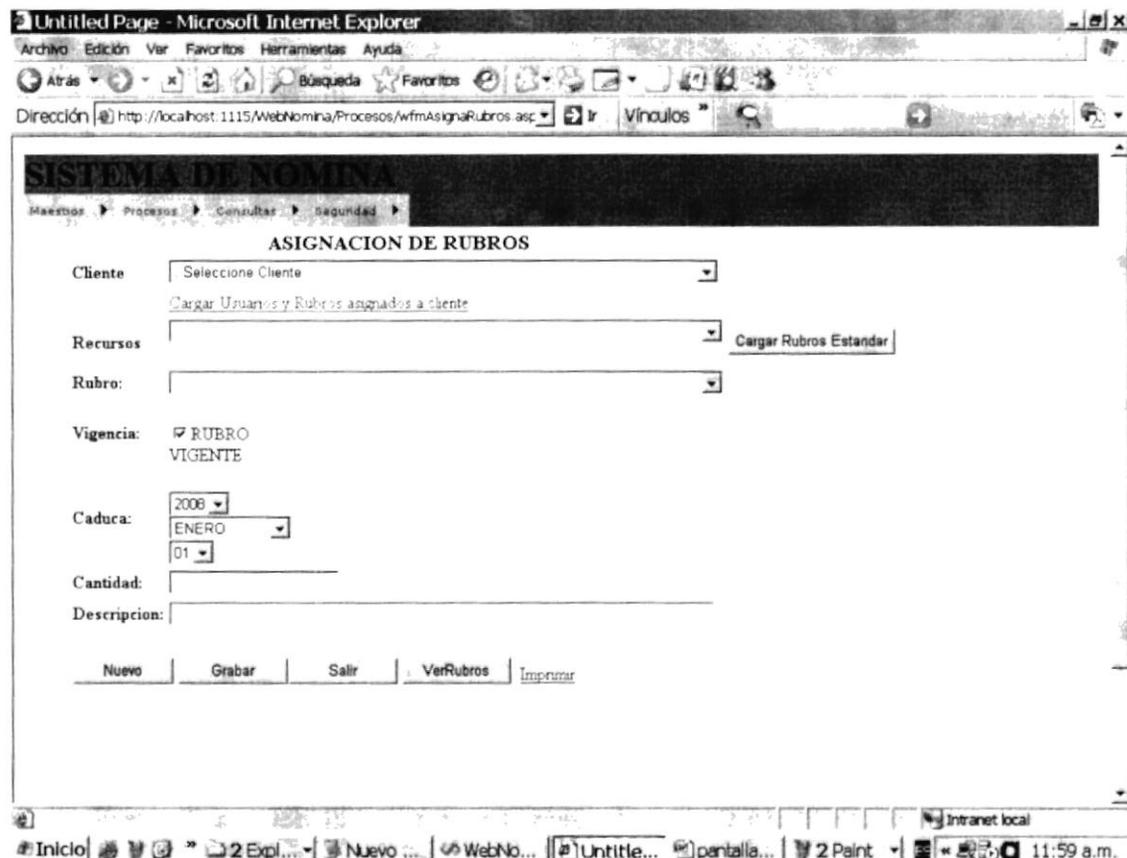


Figura 5-23 : Opción Plantilla Nómina

Cliente Seleccione el cliente de la lista desplegable y luego utilice la opción Cargar Usuarios y Rubros asignados a cliente para desplegar de la lista **Recursos** del empleado.

Botón Cargar Rubros Estandar cargará la lista de los rubros generales estándares o fijos de los empleados en **Rubro:** .

Vigencia: RUBRO VIGENTE Opción sirve para habilitar o deshabilitar el rubro seleccionado.



Caduca: para fijar un limite de vigencia del rubro seleccionado.

Cantidad: para ingresar la cantidad del rubro.

Descripcion: para ingresar la Descripción del rubro.

Botón Permite Ingresar los datos de un nuevo Rubro

Botón Graba en la base de rubros los datos ingresados.

Botón No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior.

Botón Lista los rubros asignados.

5.4 Opción Consultas.

Opción Permite realizar las consultas que el sistema Provee

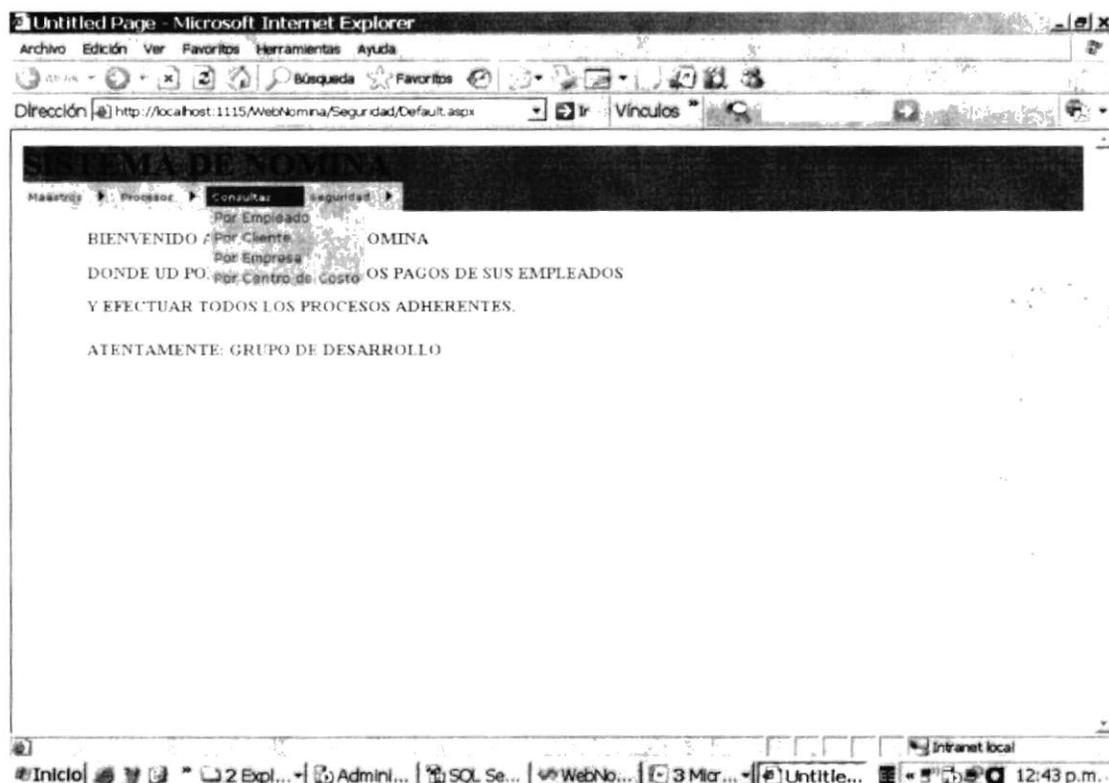


Figura 5-24 : Opción de Menú Consultas

5.4.1 Opción por empleado

Opción **Por Empleado** permite visualizar formulario para realizar consultas de costo por criterio RECURSO

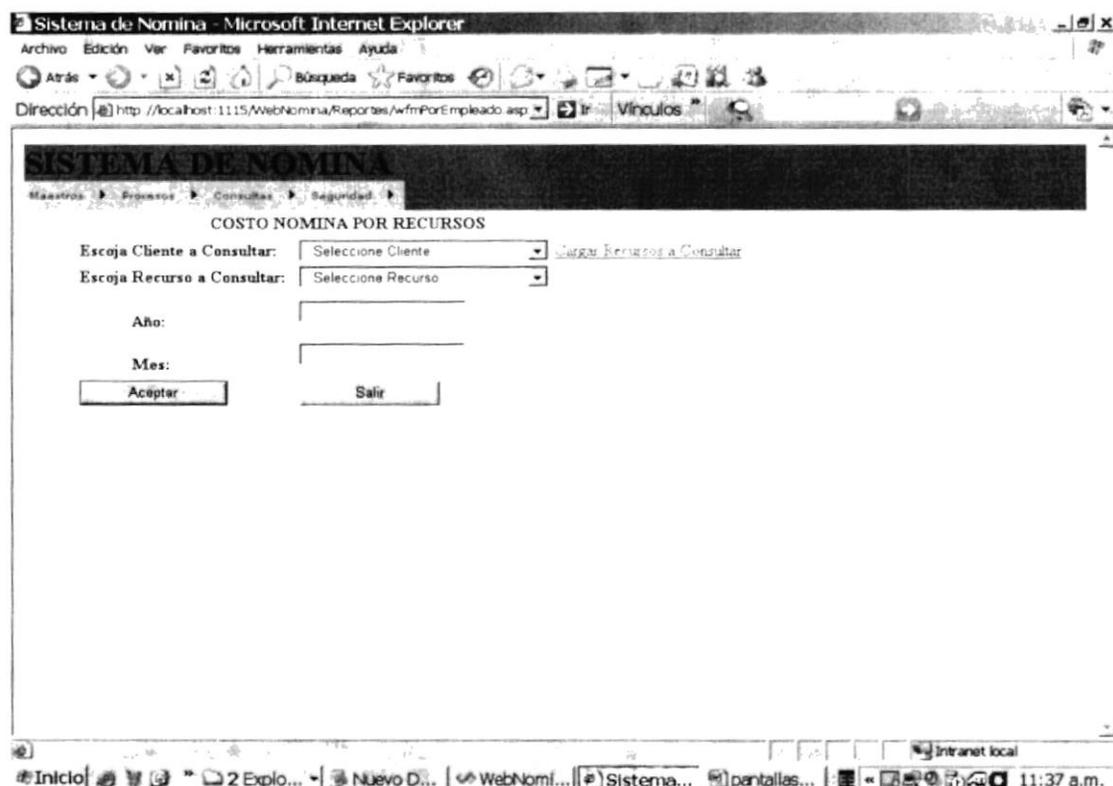


Figura 5-25 : Opción de costo por empleado

Escoja Cliente a Consultar: Seleccione el cliente de la lista desplegable y luego utilice la opción Cargar Recursos a Consultar para seleccionar de la lista desplegable

Escoja Recurso a Consultar: Del cliente. Adicional coloque el periodo indicando el año y mes.

<u>Botón</u>	<u>Nombre</u>	<u>Descripción</u>
<input type="button" value="Aceptar"/>	btn_aceptar	Obtiene la consulta por empleado.
<input type="button" value="Salir"/>	btn_salir	No realizará acción y volverá a la pantalla anterior

Tabla: 5-1 Botones costo por empleado

5.4.2 Opción por Cliente

Opción **Por Cliente** permite visualizar formulario para realizar consultas de costo por criterio CLIENTE

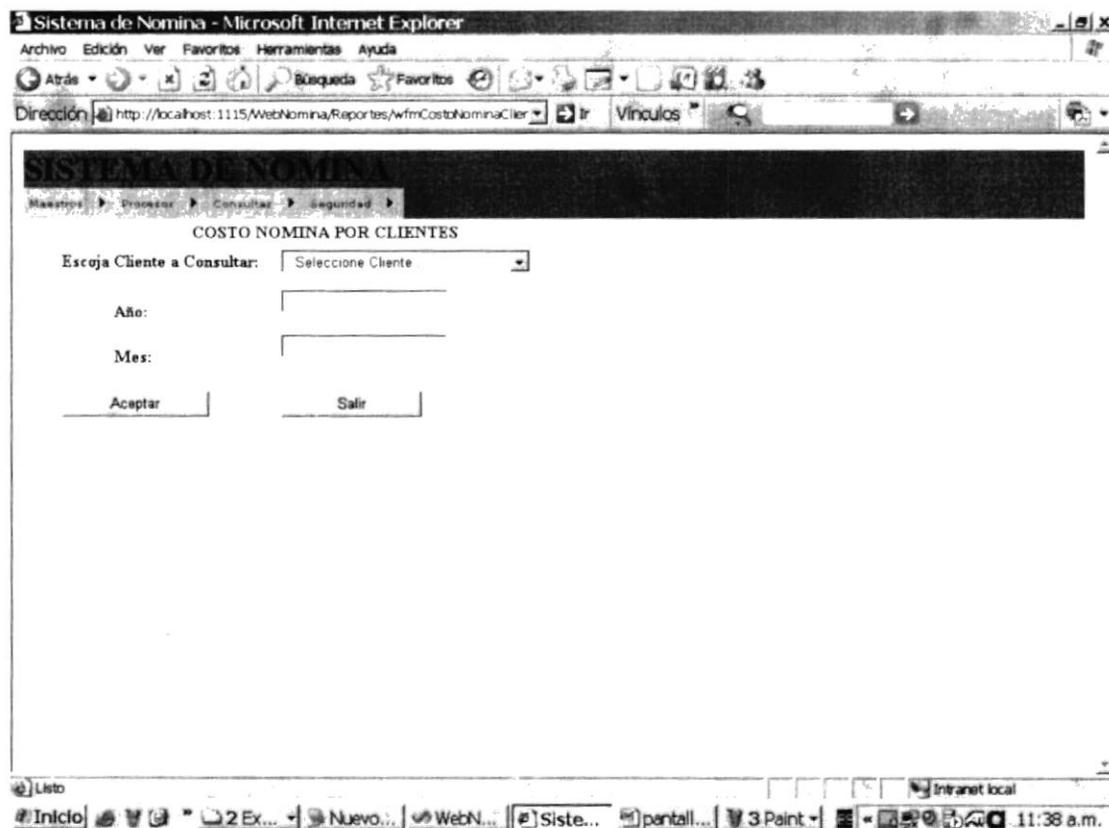


Figura 5-26: Opción de costo por cliente

Seleccione el cliente de la lista despegable, adicional coloque el periodo indicando el año y mes.

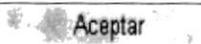
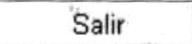
<u>Botón</u>	<u>Nombre</u>	<u>Descripción</u>
	btn_aceptar	Obtiene la consulta por cliente
	btn_salir	No realizará acción y volverá a la pantalla anterior

Tabla: 5-2 Botones costo por cliente

5.4.3 Opción por Empresa

Opción **Por Empresa** permite visualizar formulario para realizar consultas de costo por criterio EMPRESA

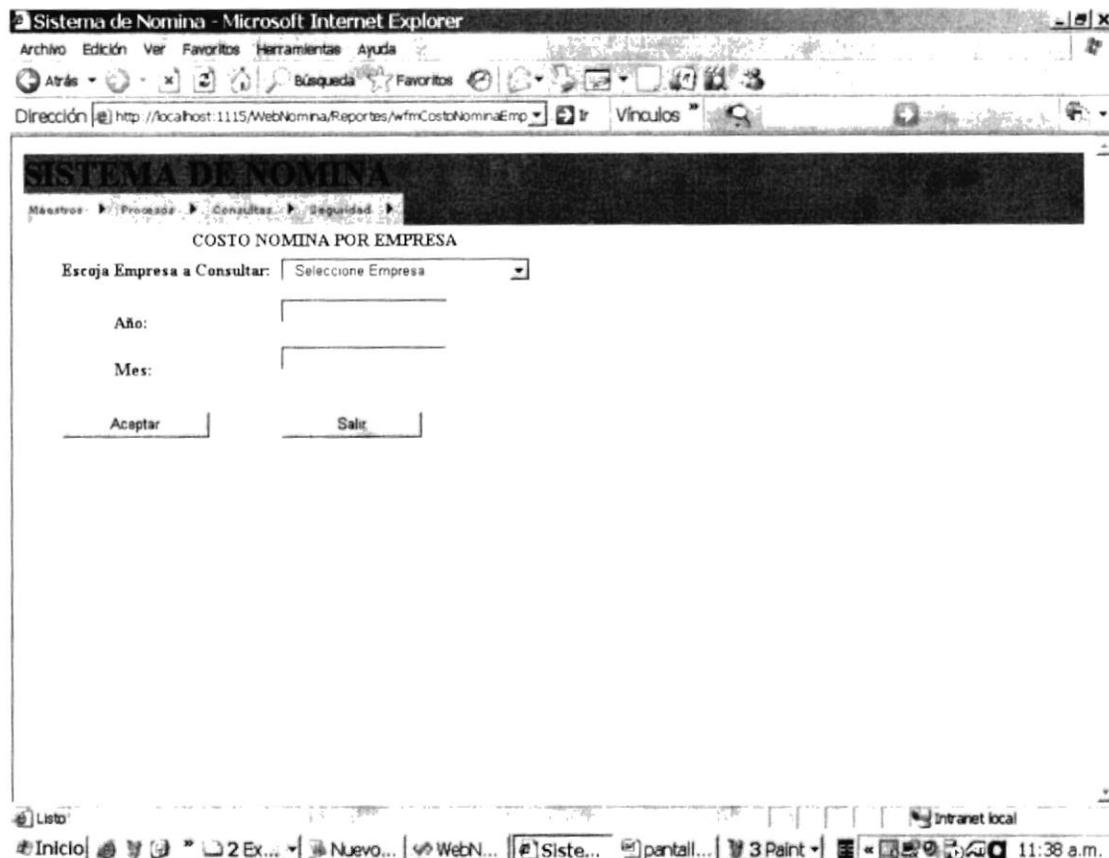


Figura 5-27 Opción de costo por empresa

Seleccione la empresa de la lista despegable, adicional coloque el periodo indicando el año y mes.

<u>Botón</u>	<u>Nombre</u>	<u>Descripción</u>
Aceptar	btn_aceptar	Obtiene la consulta por empresa
Salir	btn_salir	No realizará acción y volverá a la pantalla anterior

Tabla: 5-3 Botones costo por empresa

5.5 Opción Seguridad.

Opción **Seguridad** ▶ Permite Administrar el módulo de seguridad del Aplicativo.

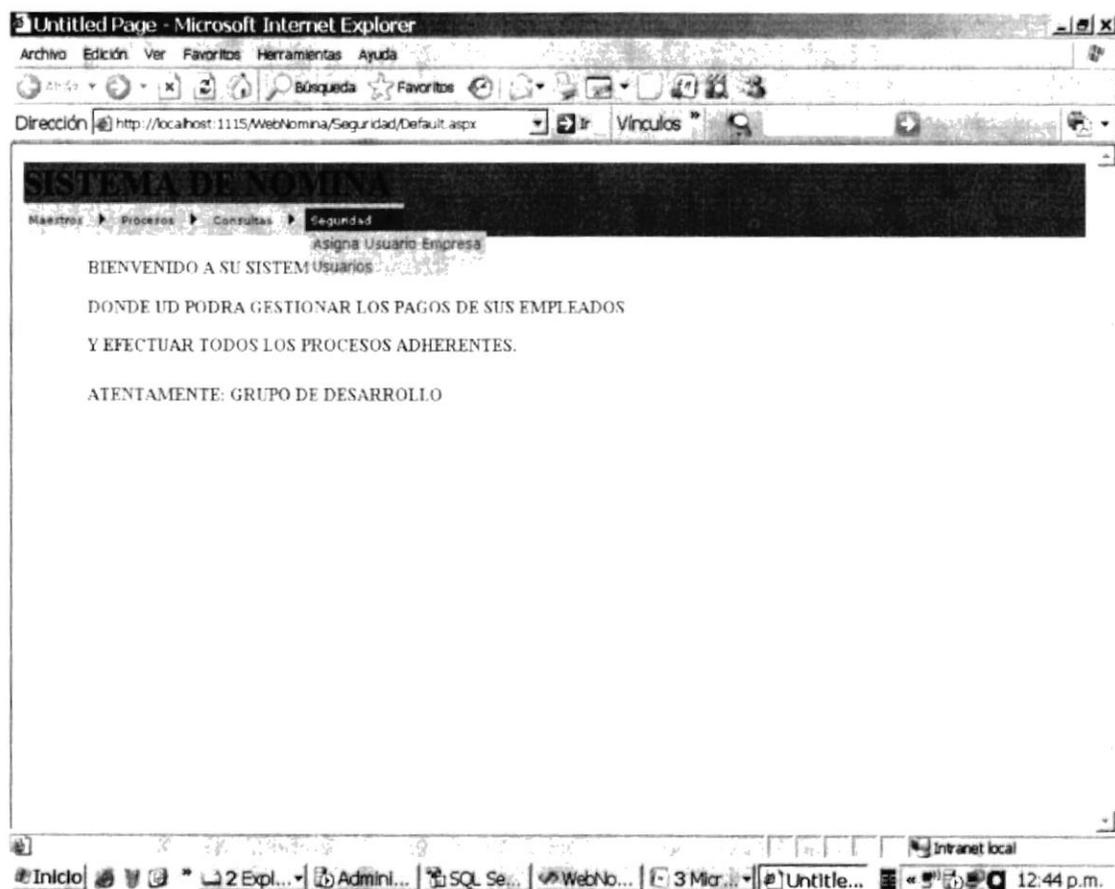


Figura 5-28 : Opciones de Menú Seguridad

Este módulo permite administrar los usuarios que pueden ingresar al sistema, también se puede asignar los usuarios a las empresas que se encuentran activas.



5.5.1 Opción Usuarios.

Opción **Usuarios** permite visualizar el formulario para realizar la administración de Usuarios del sistema

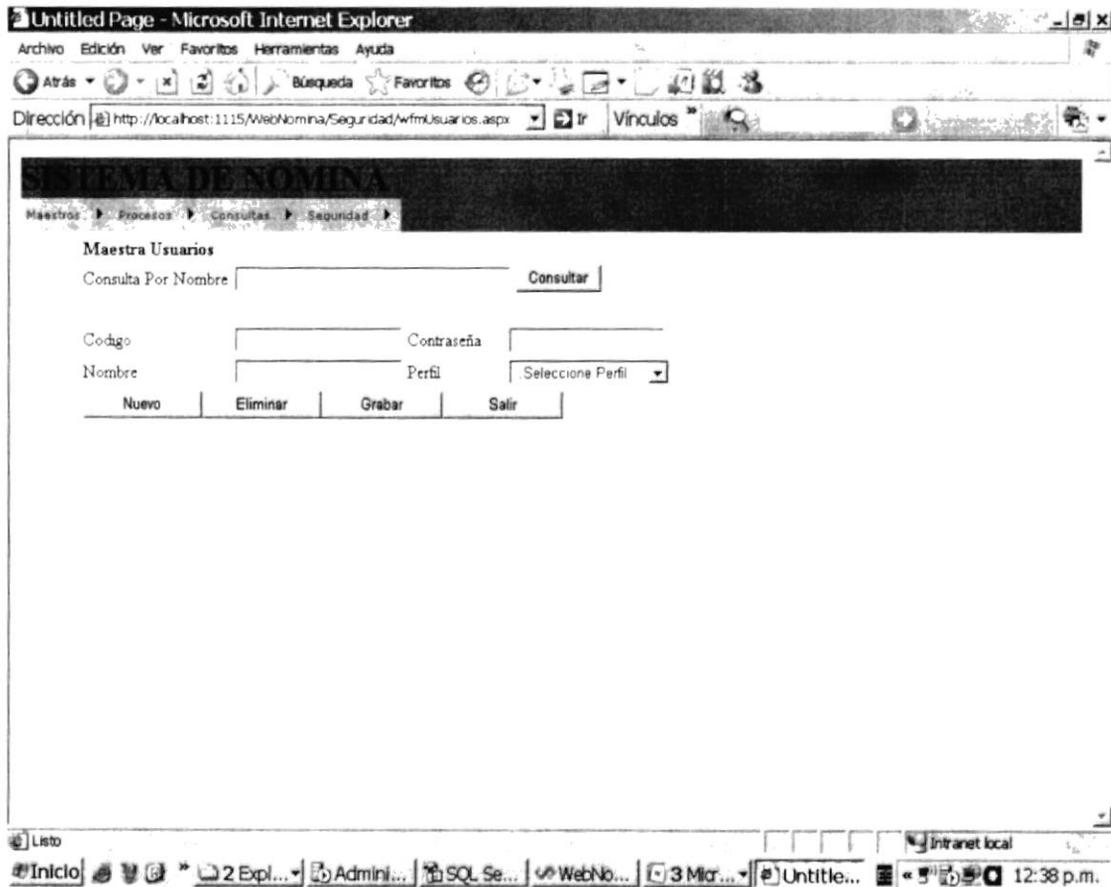


Figura 5-29 : Consulta usuarios mediante nombre

Sección de Consulta de usuarios

Permite la consulta por medio del nombre de los datos de usuarios

1. Coloca el nombre del usuario el cual desea consultar

Maestra Usuarios

Consulta Por Nombre

Figura 5-30 : Consulta usuarios mediante nombre

2. Clic en el Botón
3. Muestra los datos en una malla.

- 4. Seleccionará la información a revisar haciendo clic en la opción **Select** que estará como un Hipervínculo lo que hará que se puedan ver los datos en los casilleros correspondientes
- 5. La información se visualizará de la siguiente manera (refiérase imagen 5-31 **Datos de los usuarios**)

Código	<input type="text"/>	Contraseña	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>	Perfil	..Seleccione Perfil.. ▾

Figura 5-31 : Datos de los usuarios

- 6. Procederá a realizar la acción correspondiente:

- Botón **Nuevo** : Permite Ingresar los datos de un nuevo usuario
- Botón **Eliminar** : Elimina de la base de usuario el registro seleccionado
- Botón **Grabar** : Graba en la base de usuario los datos ingresados.
- Botón **Salir** : No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior



5.5.2 Opción Asigna Usuario Empresa.

Opción **Asigna Usuario Empresa** permite visualizar formulario para realizar la asignación de Usuarios a la empresa.

ASIGNACION DE USUARIOS CON EMPRESAS

Usuarios:	<input type="text" value="..Seleccione Usuario.."/>
Empresas	<input type="text" value="..Seleccione Empresa.."/>
<input type="button" value="Asignar"/> <input type="button" value="Consultar"/> <input type="button" value="Bloquear"/> <input type="button" value="Salir"/>	

Figura 5-32 : Àsignación de los usuarios

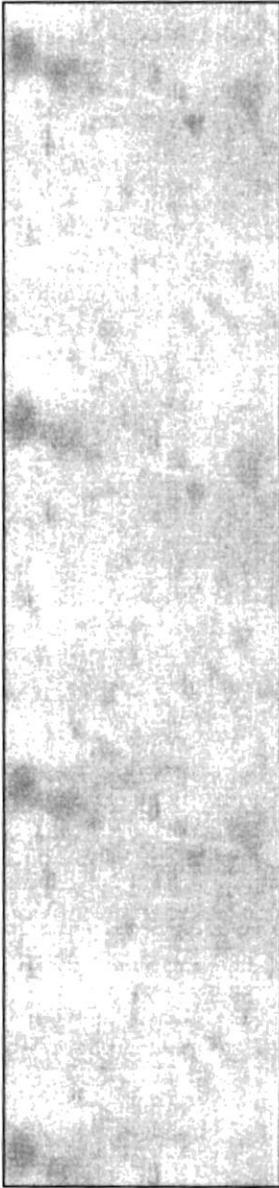
Botón **Asignar** Realiza la relación del usuario con la empresa.

Botón **Consultar** Consulta la relación entre el usuario y la empresa.

Botón **Bloquear** Bloquea la relación del usuario y la empresa.

Botón **Salir** No realiza acción sobre los datos y regresa a la pantalla anterior





GLOSARIO DE TÉRMINOS

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Web.-Servicio de Internet que permite obtener la información que ofrece esta red y que proporciona a sus usuarios una amplia gama de documentos conectados entre sí mediante enlaces de hipertexto: Los documentos o páginas que forman el web están escritos en HTML que es un lenguaje específico para Internet.

Tipografía.-Arte o técnica de reproducir textos o ilustraciones por medio de presión mecánica u otro procedimiento

Periféricos.-Cada uno de los dispositivos que permiten la entrada o la salida de datos: La impresora y la pantalla son los periféricos de salida, el teclado es un periférico de entrada

Hardware.-Conjunto de elementos físicos que constituyen un equipo informático: El monitor, la impresora y el teclado forman parte del hardware.

Software.-Conjunto de programas, instrucciones y elementos no físicos que constituyen un equipo informático

Puntero.-Indicador visual, generalmente en forma de flecha, que señala la posición del ratón.

Jerárquico.-Clasificación u organización en rangos de distinta categoría

Clicar.-Hacer clic con el ratón de un ordenador: Para abrir ese archivo, tienes que *clicar* dos veces con el botón derecho del ratón

TCP/IP.-Es la base de Internet, y sirve para enlazar computadoras que utilizan diferentes sistemas operativos, incluyendo PC, mini computadoras y computadoras centrales sobre redes de área local (LAN) y área extensa (WAN).

Login.-Enlazar, establecer relación o poner en comunicación entre el sistema Nomina y la base de datos

Hipervínculo.-En Internet enlace que permite ir de una página web a otras relacionadas con ella

Aplicativo.-Programa o conjunto de programas que realizan las funciones básicas y permiten el desarrollo de otros programas secundarios

Windows.- Es el nombre del popular entorno (no es un sistema operativo y no es una aplicación) software creado por Microsoft. Su novedad es el uso de diferentes pantallas que se superponen, denominadas ventanas, para mostrar distintos tipos de información

Folders.- Carpetas de archivos

File Manager.- Administrador de archivos

Start/Programs.- Ejecutar programas

Explorer.- Navegador diseñado por Microsoft para su uso con Windows95, actualmente está disponible para otros sistemas operativos.

Apple Macintosh.- Compañía de informática norteamericana creadora de los primeros ordenadores personales, los Macintosh.

Solaris Unix.- Variante del sistema operativo Unix desarrollada por Sun Microsystems. Solaris incluye OpenWindows, interfaz gráfica de usuario (GUI) basada en X- Windows.

Microsoft.- (Microsoft Corporation, Redmond, WA) Compañía de software más grande del mundo

Mosaic.- Programa navegador para Internet de la agencia norteamericana NCSA. Fue el primero en utilizarse en la World Wide Web.

JavaScript.- no es un lenguaje de programación propiamente dicho. Es un lenguaje script u orientado a documento, como pueden ser los lenguajes de macros que tienen muchos procesadores de texto. Nunca podrás hacer un programa con JavaScript, tan sólo podrás mejorar tu página Web con algunas cosas sencillas (revisión de formularios, efectos en la barra de estado, etc.) y, ahora, no tan sencillas (animaciones usando HTML dinámico, por ejemplo)

Mozilla Firefox.- es un navegador de Internet, con interfaz gráfica de usuario, desarrollado por la Corporación Mozilla y un gran número de voluntarios externos

Safari.- es un navegador web desarrollado por Apple Inc.. Es el navegador incluido en Mac OS X y recientemente se han desarrollado versiones ejecutables para Microsoft Windows.

Opera.- es un navegador web y suite de Internet creado por la empresa noruega Opera Software.

WebOS.- es un proyecto de investigación de computación que empezó en la Universidad de California, (Berkeley) para desarrollar un programa de desarrollo para aplicaciones abstractas usadas en Internet.

EyeOS.- es un escritorio virtual multiplataforma, libre y gratuito, basado sobre el estilo del escritorio de un sistema operativo.

SSH.- (Secure SHell) es el nombre de un protocolo y del programa que lo implementa, y sirve para acceder a máquinas remotas a través de una red.

Telnet.- (TELEcommunication NETwork) es el nombre de un protocolo de red (y del programa informático que implementa el cliente), que sirve para acceder mediante una red a otra máquina, para manejarla como si estuviéramos sentados delante de ella

FTP.- (File Transfer Protocol) Nombre del protocolo estándar de transferencia de ficheros. Su misión es permitir a los usuarios recibir y enviar ficheros de todas las máquinas que sean servidores FTP

IRC.- (Internet Relay Chat) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates en grupo o entre dos personas y que está clasificado dentro de la Mensajería instantánea.

Podcast.- El podcasting consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en formato mp3 o AAC, y en algunos casos ogg) y de video (llamados videocasts o vodcasts) y su distribución mediante un archivo RSS que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga de Internet para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

P2PTV,- es una técnica de transmisión y difusión de contenidos audiovisuales (vídeos, televisión, etc) a través de la red de Internet

Miro.- aplicación informática libre de televisión por Internet y reproducción de videos.

Joost.- es un sistema para la distribución de programas de televisión y otros tipos de vídeo sobre Internet

Chats.- Mensajería instantánea, es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto entre múltiples usuarios a la vez

I.I.S.- Internet Information Server es una serie de servicios para los ordenadores que funcionan con Windows. Este servicio convierte a un ordenador en un servidor de Internet o Intranet es decir que en las computadoras que tienen este servicio instalado se pueden publicar páginas web tanto local como remotamente (servidor web).

