

# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

## Proyecto de Graduación

Previo a la Obtención del Título de:  
Tecnólogo en Diseño Gráfico y Publicitario

*T e m a :*

Desarrollo Re-Diseño de Página Web Edcom

**Manual de Usuario**

*A u t o r e s :*

**Natasha Villacís Jurado**

**Bruno Vásquez Murillo**

**Luis Mendieta Infante**

**DIRECTORA :**

**M.B.A. Nayeth Solórzano**

**A ñ o 2 0 0 6**



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

**TEMA  
DESARROLLO RE-DISEÑO DE PÁGINA WEB EDCOM**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES**

**NATASHA VILLACÍS JURADO  
BRUNO VÁSQUEZ MURILLO  
LUIS MENDIETA INFANTE**

**DIRECTORA**

**M.B.A. NAYETH SOLÓRZANO**

**AÑO**

**2006**



PERPUSTAKAAN  
NASIONAL  
REPUBLIK INDONESIA

## **DEDICATORIA**

A Dios sobre todas las cosas por haberme brindado sabiduría, entendimiento y salud en el transcurso de toda mi vida.

A mis padres: mi papito Amador Villacís M. y mi mamita Birmania Jurado C.; por ser mi fuente de apoyo incondicional económico, físico y espiritualmente. Por ser mis amigos, guías, gracias a su experiencia superé errores que iba a cometer.

A mis queridas hermanas mayores Katerina y Ninozka; por estar siempre apoyándome en mi vida.

**NATASHA BIRMANIA VILLACÍS JURADO.**



Faint text below the stamp, possibly a date or location, including the word "BIRMANIA" and "CUBA".



## **DEDICATORIA**

Se lo dedico a Dios por darme la vida, salud, bienestar y de tener a toda mi familia unida.

A mi familia; mi padres José Vásquez, y mi madre Antonia Murillo por el apoyo económico, y moral, y por tenerlos juntos en todo momento, sen estos duros y otros no tanto, y que fueron un puntal fuerte en mi camino de mi carrera, mi hermano Ibsen y Vanessa, que siempre creyeron en mi.

**BRUNO ESTUARDO VÁSQUEZ MURILLO.**



## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de manera muy especial a mis PADRES GALO MENDIETA y CARMEN INFANTE por todo ese apoyo incondicional que me han brindado a lo largo de mi vida, a mis hermanos JULIE, GALO y LORENA, en sí a toda mi familia.

De manera muy especial a Sarita Saldaña por estar allí junto a mi cuando necesité de todo ese apoyo y cariño que solo ella puede brindar.

También dedico este trabajo a todas esas personas que me brindaron su ayuda incondicional, colaboradores del desarrollo de este proyecto de graduación, MBA. Nayeth Solórzano, Tnlg. Ronald Villafuerte, Tnlg. Hugo Robles, Tnlg. Mónica Robles, Web Master. José Luis Ramírez, a mis compañeros Bruno Vásquez y Natasha Villacís, a mis amigos que me supieron apoyar cuando los necesite, Dalia Mina, Luis Gallo, Yulín Zambrano, Adriana Silva, Karina Tomalá, Crithian Molina, Kathia Morales, Diana Bonilla, Adriana Sancán, entre otros...

Y a los que no fueron nombrados de todo corazón muchas gracias.

**LUIS ENRIQUE MENDIETA INFANTE**



## AGRADECIMIENTO

Le agradezco especialmente a Dios por haberme dado la oportunidad de vivir y tener conmigo a mi familia unida.

A mis padres, hermanas y a mis profesores:

M.B.A. Nayeth Solórzano; le agradezco de todo corazón por ser nuestra fuente de apoyo incondicional en este proyecto de graduación.

Miss Mónica Robles; muchísimas gracias por estar siempre pendiente de nosotros y nuestros diseños.

Dg. Rubén Rodríguez; gracias por brindarme su apoyo.

Y agradezco a todas las personas que me han ayudado a poder culminar este proyecto de tesis que con mucho sacrificio y esfuerzo lo pude lograr.

**NATASHA BIRMANIA VILLACÍS JURADO.**



## AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de vivir y tener conmigo a mi familia unida.

A mis padres, hermanos, profesores, a mis compañeros y a todos que hicieron posible este proyecto.

Un especial agradecimiento a la M.B.A. Nayeth Solórzano; por contar con nosotros para este Proyecto de Graduación, y darnos siempre su apoyo.

A los profesores que en algún momento estuvieron guiándonos en este camino, como es Miss Mónica Robles; Hugo Robles, Ronald Villfuerte.

Y agradezco a todas las personas que me han ayudado a poder culminar este proyecto de Graduación.

**BRUNO ESTUARDO VÁSQUEZ MURILLO**



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS

## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco primeramente a Dios por guiarnos en el buen camino durante el transcurso de nuestra vida universitaria y cotidiana.

De la misma manera agradezco a mis padres por su paciencia y por el apoyo brindado durante toda mi vida y ayudarme de esta manera a alcanzar mis metas.

Así mismo a los profesores y a todos quienes han sido partícipes de nuestra formación para llevar a cabo este proyecto de graduación, gracias a todos los que estuvieron allí junto a mí en esos momentos de gran satisfacción en mi vida.



**LUIS ENRIQUE MENDIETA INFANTE**

BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS



## **DECLARACIÓN EXPRESA**

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto de graduación, nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al *EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual)*, de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL.

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL)





**FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO DE GRADUACIÓN**

---

**M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan**





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

---

**NATASHA BIRMANIA VILLACÍS JURADO**

---

**BRUNO ESTUARDO VÁSQUEZ MURILLO**

---

**LUIS ENRIQUE MENDIETA INFANTE**





POLITECNICA DEL LITORAL  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

# TABLA DE CONTENIDO

## Capítulo 1

<b>1.Generalidades.....</b>	<b>1</b>
1.1 Introducción.....	1
1.2 Objetivo de este manual.....	1
1.3 A quien va dirigido este manual.....	1
1.4 Lo que debe conocer.....	1
1.5 Organización de este manual.....	2
1.6 Acerca de este manual.....	2
1.7 Convenciones tipográficas.....	2
1.7.1 Convenciones de formatos de texto.....	2
1.7.2 Convenciones del mouse.....	3

## Capítulo 2

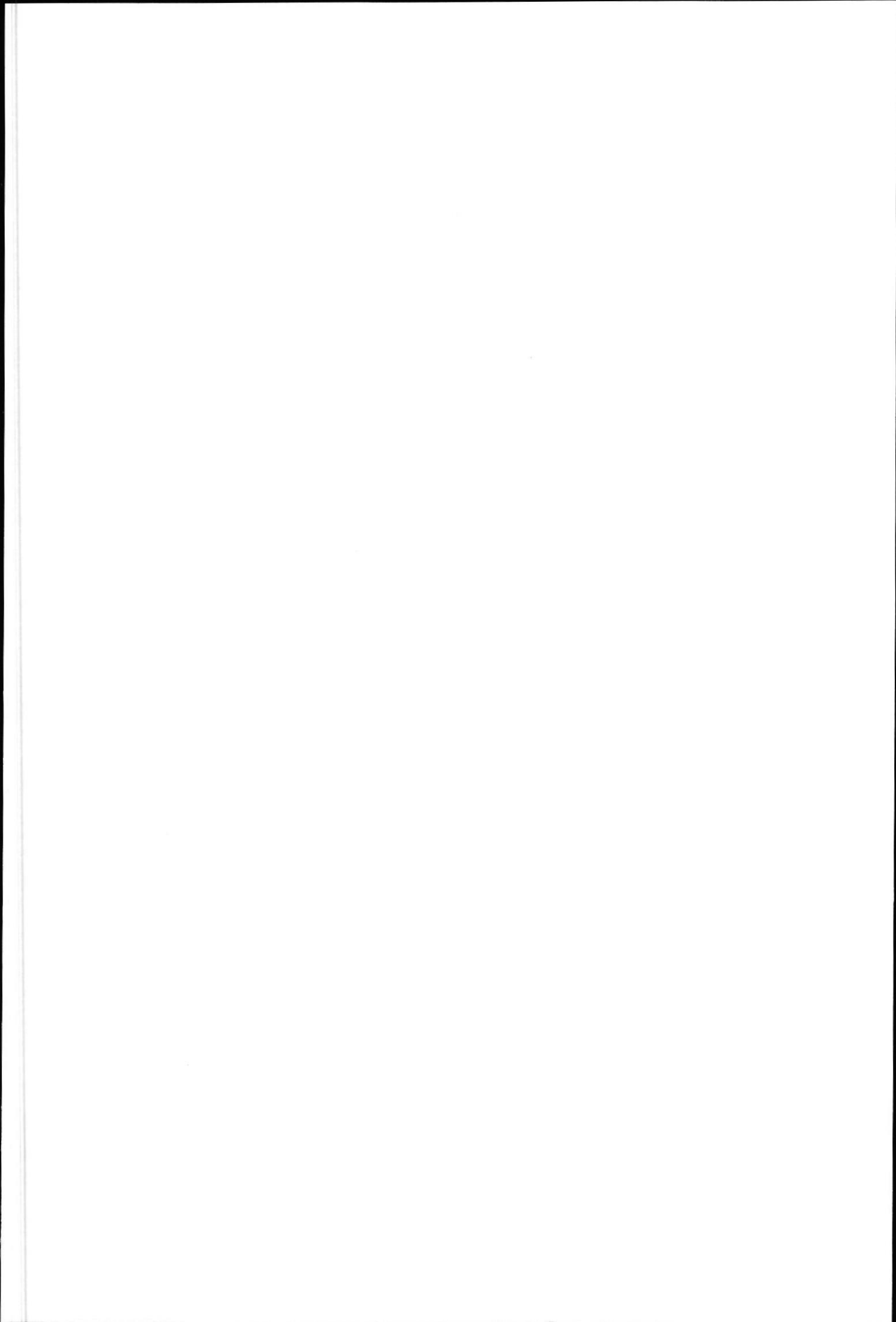
<b>2. Instalación.....</b>	<b>1</b>
2.1. Requerimientos del Hardware.....	1
2.2. Requerimientos del Software.....	1
2.3. Instalación del Sistema.....	1
2.4 Arranque del Sistema de la Página Web.....	2
2.4.1. Encender la computadora.....	2

## Capítulo 3

<b>3. Operación.....</b>	<b>1</b>
3.1. Explicación de la Interfaz Gráfica.....	1
3.1.1 Introducción al Ambiente Windows.....	1
3.1.2 Explicación del Manejo del Sistema de la Página Web de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM.....	2
3.1.3 Página Index.....	2
3.1.4 Página Home.....	3
3.1.5 Página Principal Escuela.....	5
3.1.6 Página Carreras.....	10
3.1.7 Página de Pregrados.....	11
3.1.8 Página Alumnos.....	19
3.1.9 Página Varios.....	23
3.1.10 Página Contáctenos.....	26
3.2. Pantalla para modificación de Parámetros.....	27

## Anexos

Reconocimiento de las partes del Hardware.....	A
Glosario de Técnico.....	B



## TABLA DE FIGURAS

### Capítulo 2

Figura 2.1 Escritorio de Windows .....	2
--	---

### Capítulo 3

Figura 3.1 Pantalla de Ayuda de Windows .....	1
Figura 3.2 Pantalla Index de EDCOM.....	2
Figura 3.3 Pantalla Home de EDCOM.....	3
Figura 3.4 Banner Principal.....	3
Figura 3.5 Menú de Pre-grado y Pos-grado.....	4
Figura 3.6 Botón Escuela.....	5
Figura 3.7 Pantalla Quiénes Somos? .....	6
Figura 3.8 Pantalla Plana Docente.....	7
Figura 3.9 Pantalla Portafolio de Servicios Educativos .....	8
Figura 3.10 Pantalla Directivos de la ESPOL .....	9
Figura 3.11 Botón Carreras .....	10
Figura 3.12 Página Licenciado Web y Aplicaciones Multimedia.....	11
Figura 3.13 Flujo Licenciado Web y Aplicaciones Multimedia .....	11
Figura 3.14 Página Licenciado Diseño Gráfico y Publicitario.....	12
Figura 3.15 Flujo Licenciado Diseño Gráfico y Publicitario .....	12
Figura 3.16 Página Licenciado Diseño y Producción Audiovisual .....	13
Figura 3.17 Flujo Licenciado Diseño y Producción Audiovisual .....	13
Figura 3.18 Página Licenciado Administración Tecnológica .....	14
Figura 3.19 Flujo Página Licenciado Administración Tecnológica .....	14
Figura 3.20 Página Secretariado Bilingüe en Sistemas de Información.....	15
Figura 3.21 Flujo Secretariado Bilingüe en Sistemas de Información .....	15
Figura 3.22 Página Análisis de Sistemas.....	16
Figura 3.23 Flujo Análisis de Sistemas .....	16
Figura 3.24 Página Análisis de Soportes de Microcomputadoras .....	17
Figura 3.25 Flujo Análisis de Soportes de Microcomputadoras .....	17
Figura 3.26 Página Programador de Sistemas .....	18
Figura 3.27 Flujo Programador de Sistemas .....	18
Figura 3.28 Botón Alumnos .....	19
Figura 3.29 Página Portafolio de Servicios Educativos .....	20
Figura 3.30 Página Programoteca.....	21
Figura 3.31 Página Foro de Discusión.....	22
Figura 3.32 Botón Varios .....	23
Figura 3.33 Página EDCOM en la historia.....	24
Figura 3.34 Página Cyber Links.....	25
Figura 3.35 Botón Contáctenos .....	26
Figura 3.36 Página Contáctenos .....	26
Figura 3.37 Página Home Variación 1. ....	27





## Capítulo 3

<b>Figura 3.38</b> Página Home Variación 2 .....	27
<b>Figura 3.39</b> Página Home Variación 3 .....	28
<b>Figura 3.40</b> Página Home Variación 4 .....	28

## Anexo A

<b>Figura A.1.</b> Teclado .....	2
<b>Figura A.2.</b> Pantalla de Panel de Control .....	5
<b>Figura A.3.</b> Propiedades de Agregar o quitar programas .....	5





BIBLIOTECA  
CARPUS  
PENAS



## **CAPÍTULO 1** **GENERALIDADES**

# 1 GENERALIDADES

## 1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual contiene toda la información respecto a como operar el Web site de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM; la cual ha sido rediseñada por nosotros, además de que indica su funcionamiento. Ayuda a identificar los usuarios que pueden utilizarla y a su vez indica cuáles son los conocimientos mínimos que deben tener para lograr una comprensión exitosa de cada una de las funciones del mismo.

Cabe recalcar que es de mucha importancia leer este manual antes y/o durante la utilización de esta página web, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus funciones.

## 1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es ayudar al personal encargado del mantenimiento y funcionamiento del Web site de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM. Acerca del funcionamiento del mismo y comprende:

- Guía para utilizar la computadora.
- Conocer por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo conforman.

## 1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual esta orientado a los usuarios finales involucrados en el diseño de la página web de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM

**Directores y Sub-Directores**, son los responsables del buen funcionamiento de la Institución en todas las áreas y en todos los niveles.

**Diseñadores**, serán los encargados de rediseñar el sitio cuando los directores lo crean necesario.

**Webmaster**, es la persona encargada de administrar toda la información que se almacenará.

## 1.4 LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas para poder utilizar este manual son:

1. Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.

## 1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual esta organizado en tres partes principales:

CAPÍTULOS	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Instalación
Capítulo 3	Operación
ANEXOS	
Anexo A	Reconocimiento de las Partes del Hardware
Anexo B	Reportes Reales
Anexo C	Glosario de Términos

## 1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual de Usuario contiene diversas ilustraciones y las instrucciones que debe seguir el Usuario paso a paso para poder utilizar la página web de la Escuela de diseño y comunicación visual EDCOM.

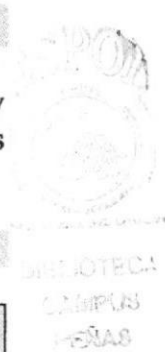
Además incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

## 1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar este manual de usuario de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM, es importante que entienda las convenciones tipográficas y los términos utilizados en el mismo.

### 1.7.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñeta numérica 1.	Numeración de Procedimientos paso a paso.
<b>Negrita</b>	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que–Mayor que <>	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del <i>Mouse</i> o teclado.
Caracter Mayúscula + Caracteres Minúscula	Nombres de Teclas se inician con Mayúsculas.
Caracter subrayado _	Si está ubicado bajo las letras, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas: ALT + letra subrayada, o presionar la opción de



	Menú o Botón con el <i>Mouse</i>
Nombre + Gráfico del Botón	Nombres de Botones a su lado irá su representación gráfica.

### 1.7.2 CONVENCIONES DEL MOUSE

TÉRMINO	SIGNIFICADO
“Señalar”	Colocar el extremo superior del <i>mouse</i> sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer click”	Presionar el botón principal del <i>mouse</i> (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
“Arrastrar”	Señalar el elemento y luego mantener presionado el <i>mouse</i> mientras se mueve, lo ubica al lugar donde lo desea.





BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

## **CAPÍTULO 2** **INSTALACIÓN**

## 2. INSTALACIÓN

### 2.1. REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE

<i>Cant.</i>	<i>Hardware</i>	<i>Detalles</i>
2	MAC	Realización de ilustraciones, vectorización y diagramación de páginas
2	CD Writer	Respaldo de archivos y trabajos.
1	Impresora	Para impresiones de pruebas y machotes
1	Scanner	Para digitalizar ilustraciones.
1	Pen Drive	Para almacenar y transportar información.

### 2.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

<i>Cant.</i>	<i>Software</i>	<i>Detalles</i>
1	Adobe Photoshop CS	Para editar imágenes.
1	Adobe Illustrator CS	Para diagramar e ilustrar.

### 2.3 INSTALACIÓN DEL SISTEMA

El proceso de instalación consiste en almacenar en el disco duro los programas necesarios para que la Páginas Web pueda funcionar correctamente.







BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

## **CAPÍTULO 3** **OPERACIÓN**

## 3. OPERACIÓN

### 3.1 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

#### 3.1.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS

En esta sección le presenta el ambiente Windows y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá como 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 clic en el botón  y a continuación en **Ayuda**. 

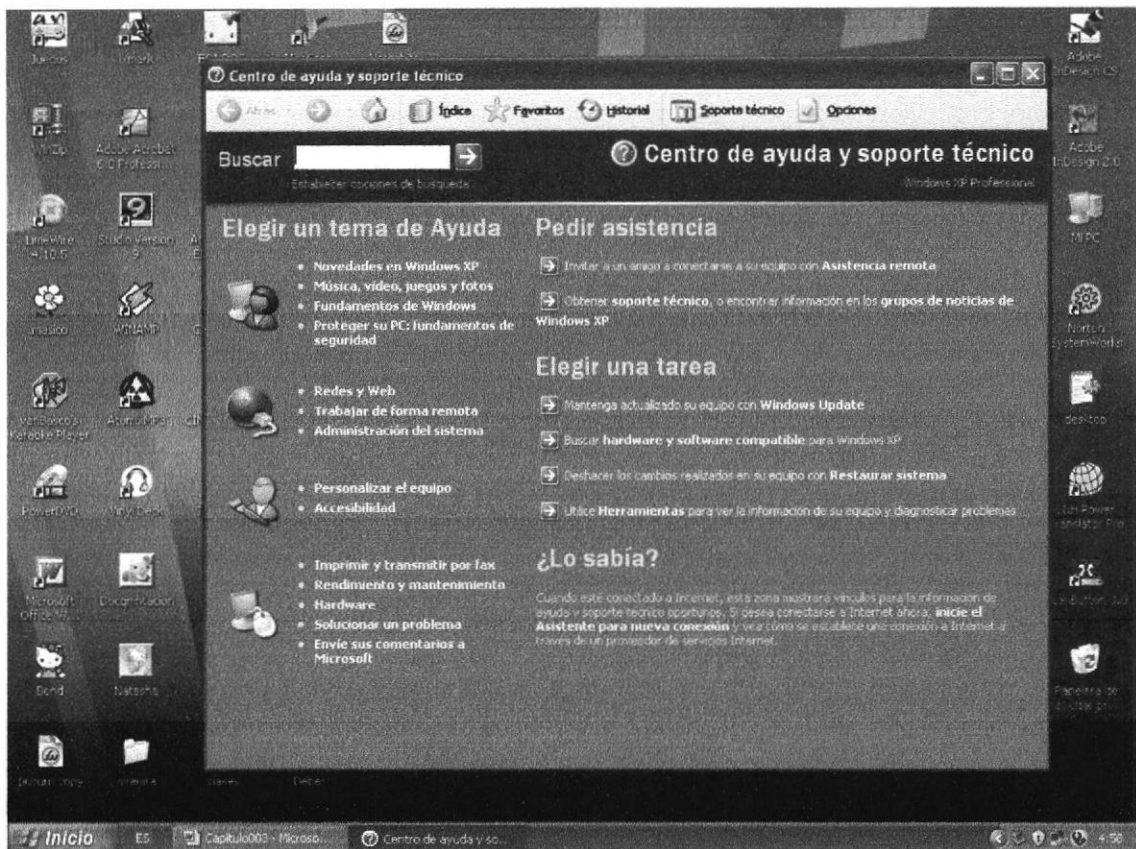


Figura 3.1 Pantalla de Ayuda de Windows



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

### 3.1.2 EXPLICACIÓN DEL MANEJO DEL SISTEMA DE LA PÁGINA WEB DE LA ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL (EDCOM)

#### 3.1.2.1 PÁGINA INDEX:



Figura 3.2 Pantalla Index de EDCOM

Al ingresar en Internet la dirección [www.protcom.espol.edu.ec](http://www.protcom.espol.edu.ec) Usted verá esta página. Está hecha especialmente para linkearla a la nueva página [www.edcom.espol.edu.ec](http://www.edcom.espol.edu.ec)

- Haciendo clic sobre el isotipo de la ESPOL ubicado en la parte superior derecha Usted tendrá acceso directo con la página de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.
- Haciendo clic sobre la dirección [www.edcom.espol.edu.ec](http://www.edcom.espol.edu.ec) Usted tendrá acceso a la página de EDCOM.

## 3.1.2.2 PÁGINA HOME:

EDCOM: escuela de diseño + comunicación visual  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:

Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos :

EDCOM:  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Pre-grado

Post-grado

Diplomado en Contaduría P...

Lic. Diseño Gráfico y Pub...  
Lic. Administración Tecno...  
Lic. Sistemas de Informac...  
Lic. Diseño Web y Multime...  
Lic. Producción AudioVisu...  
Análisis de Soporte en Mi...  
Programación de Sistemas...  
Secretariado Ejecutivo en...  
Análisis de Sistemas...  
Diseño Gráfico y Publicit...  
Secretariado Bilingue en ...

China pidió ante la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) medidas contra la productora de chips...

El ministro de Cultura de Brasil, Gilberto Gil, defendió hoy la cultura hacker en la apertura del Congreso Global d...

La Escuela de Diseño y Comunicación Visual - EDCOM inició su proceso de certificación ISO 9001:2000, cuya reunión d...

EDCOM: Base de Datos EDCOM

EDCOM - ESPOL / Campus "Las Peñas" / Malecón 100 y Loja / Telfs: 2530377 - 372 - 565 / Fax: 2530829 / Derechos Registrados ©

Figura 3.3 Pantalla Home de EDCOM

Cuando Usted ingresa la dirección en Internet [www.edcom.espol.edu.ec](http://www.edcom.espol.edu.ec) podrá tener acceso al **home**.

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos :

Botones del menú de la Cabecera

Barra de Búsqueda

Figura 3.4 Banner Principal

Este se encuentra compuesto de una cabecera que contiene un menú con los siguientes links:

- Escuela.
- Carreras.
- Capacitación.
- Alumnos.
- Galería.
- Varios.

- Museo Informático.
- Contáctenos.

\* *Este menú contienen a su vez submenús que serán detallados más adelante*

La cabecera también tiene una barra llamada buscar; de ayuda de búsqueda de información que Usted necesite encontrar.

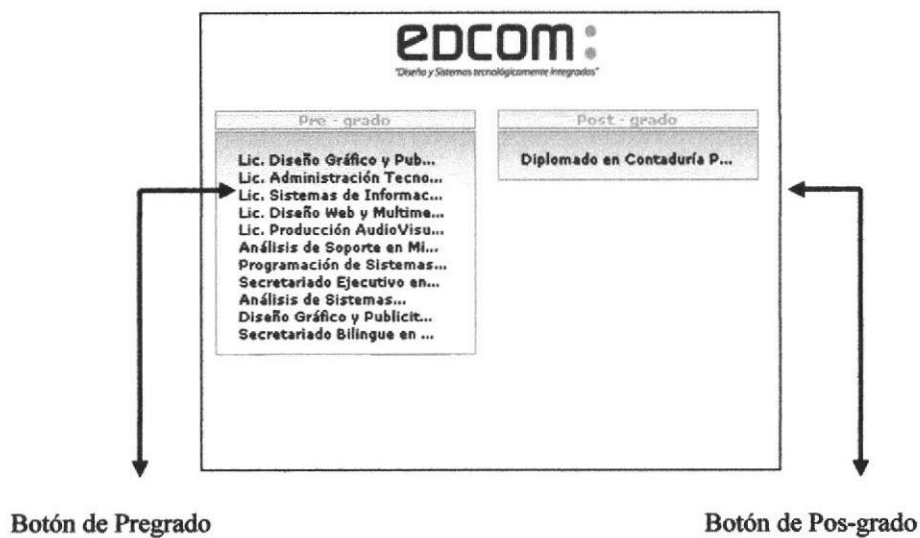
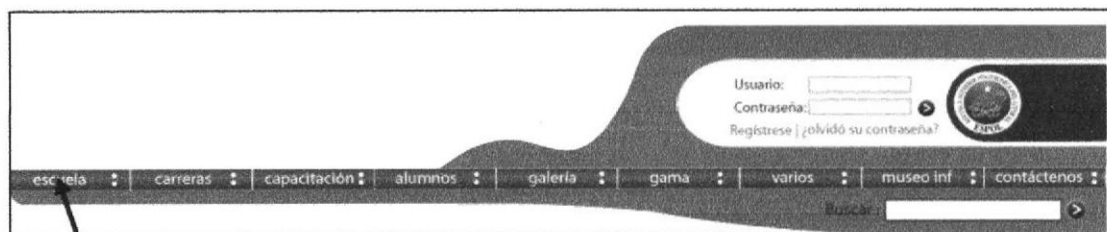


Figura 3.5 Menú de Pre-grado y Pos-grado

- Haciendo clic sobre el botón **pre-grado** Usted podrá elegir cualquier carrera.
- Haciendo clic sobre el botón **pos-grado** Usted podrá elegir la carrera que desee ver.



### 3.1.2.3 PÁGINA PRINCIPAL ESCUELA:



Botón Escuela

Figura 3.6 Botón Escuela

Al dar clic sobre el botón escuela que se encuentra en el banner aparecerá la página principal de esta misma.

Haciendo clic sobre el botón Escuela Usted encontrará la Misión de la EDCOM.

Dentro de esta página se encuentra un menú izquierdo que contiene los siguientes links:

- Quiénes somos?
- Plana Docente
- Portafolio de Servicios Educativos
- Directivos de la ESPOL







**Página Escuela:**  
**- Plana Docente**

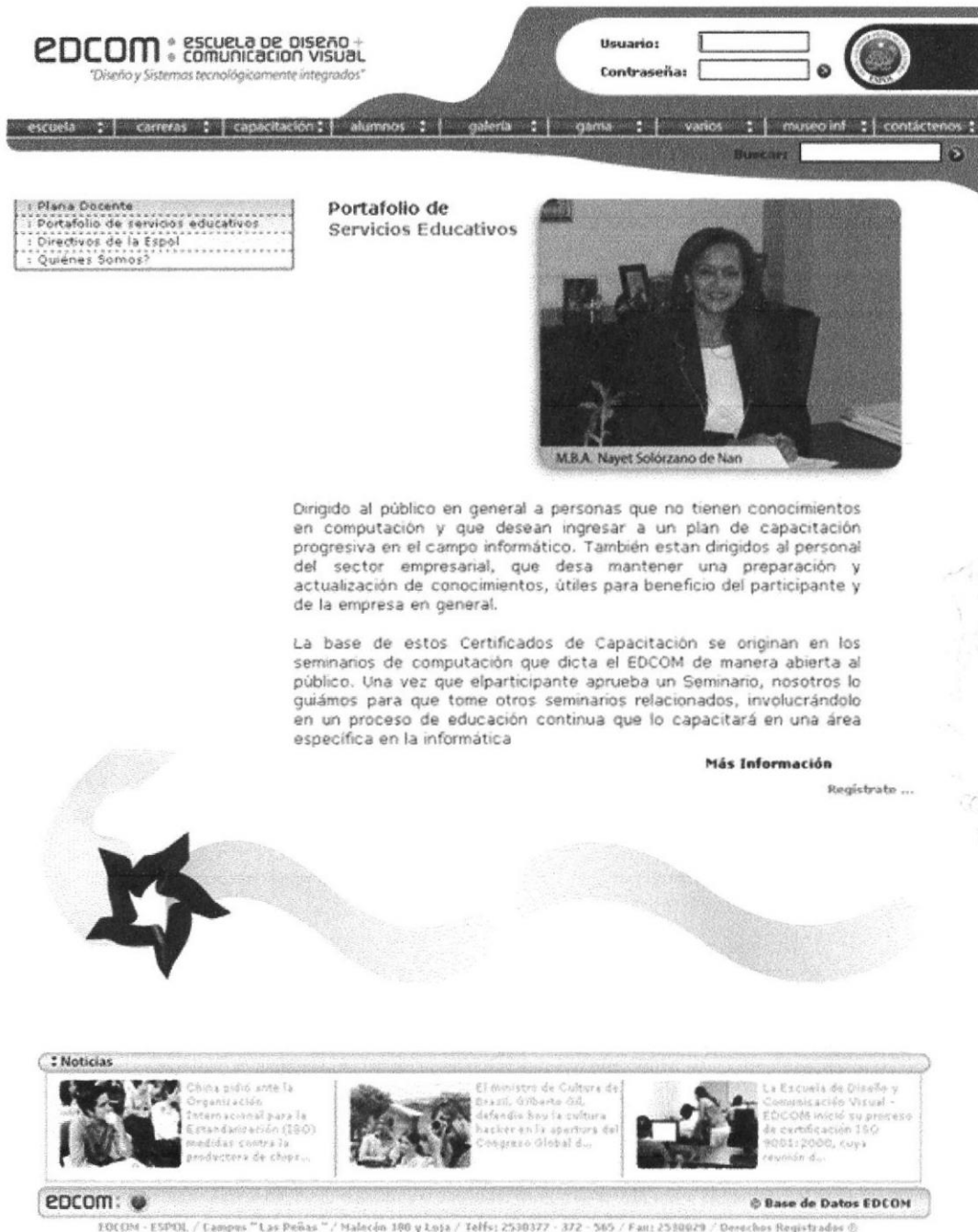


**Figura 3.8 Pantalla Plana Docente**

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link Plana Docente.

En esta página Usted podrá ver el listado de los docentes por carrera de la Escuela en Diseño y Comunicación Visual (EDCOM).

**Página Escuela:**  
**- Portafolio de Servicios Educativos**



**Figura 3.9** Pantalla Portafolio de Servicios Educativos

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link Portafolio de Servicios Educativos.

Página Escuela:

- Directivos de la ESPOL

The screenshot shows the EDCOM website interface. At the top left is the logo for EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) with the tagline "Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados". To the right are login fields for "Usuario:" and "Contraseña:" with a circular logo. Below the header is a navigation menu with links: escuela, carreras, capacitación, alumnos, galería, gama, varios, museo inf, and contáctenos. A search bar is located on the right side of the menu.

The main content area is titled "Nuestros Directivos Son:" and lists several divisions:

- DIVISIÓN PRINCIPAL**: [ División responsable de todo la Espol y las áreas de tecnologías. ]
- DIVISIÓN GESTIÓN Y CONTROL DE PROYECTOS**: [ División encargada de la administración de proyectos internos y externos manejados por Protcom. ]
- DIVISIÓN ACADEMICA Y CAPACITACION**: [ Encargada de brindar todo tipo de soporte al público en general, mediante Cursos y Seminarios. ]
- DIVISIÓN DE ADMINISTRACIÓN Y CONTROL**: [ Encargada de brindar todo tipo de soporte al público en general, mediante Cursos y Seminarios. ]

Below these divisions, the "DIVISIÓN PRINCIPAL" is expanded to show a list of directors with their photos and names:

- Rector de la Espol**: Dr. Malsés Tacle
- Vice-Rector General de la Espol**: Ing. Armando Altamirano
- Vice-Rector de Asuntos Estudiantiles y Bienestar**: Ing. Miguel Fierro
- Vice-Rector Administrativo Financiero**: Ing. Jorge Faytang
- Directora de EDCOM (E)**: MBA. Nayeth Solorzano
- Coordinadora Académica de Protcom**: MAE. Ruth Genovaeva Matovella

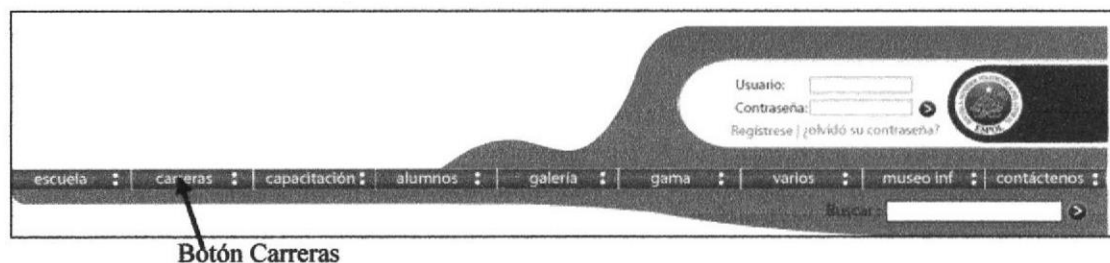
At the bottom of the page, there is a "Páginas: 1" indicator, a "Noticias" section with three news items, and a footer containing the EDCOM logo, contact information (EDCOM - ESPOL / Campus "Los Peñas" / Naleón 100 y Loja / Telfs: 2538377 - 372 - 505 / Fax: 2538028 / Derechos Registrados ©), and a "Base de Datos EDCOM" link.



Figura 3.10 Pantalla Directivos de la ESPOL

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link Directivos de la ESPOL.

### 3.1.2.4 PÁGINA CARRERAS:



**Figura 3.11** Botón Carreras

Usted al darle clic sobre el botón Pregrado le aparecerá un listado de todas las carreras que tiene actualmente la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM. Este es el listado de Carreras que aparecerán:

- Lic. Diseño Gráfico y Publicitario
- Lic. Administración Tecnológica (Edcom-Iche)
- Lic. Sistemas de Información
- Lic. Diseño y Producción Audiovisual
- Lic. Diseño Web y Aplicaciones Multimedia
- Análisis de Soporte en Microcomputadoras
- Programación de Sistemas
- Secretariado Ejecutivo en Sistemas de Información
- Análisis de Sistemas

#### **Página Posgrados Carreras:**

Usted al darle clic sobre el botón Posgrado le aparecerá un listado de todas las carreras que tiene actualmente la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM). Diplomado en Contaduría Pública.



3.1.2.5 Páginas de Pregados:

- Lic. Diseño Web y Aplicaciones Multimedia

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escuela | carreras | capacitación | alumnos | galería | gama | varios | museo inf | contactos

Buscar:

**Licenciatura en**  
**Diseño Web y Aplicaciones Multimedia**

El Licenciado en Diseño Web y Aplicaciones Multimedia, podrá desempeñarse como:

- Diseñador y Desarrollador de Sitios Web
- Desarrollador de Multimedia
- Jefe de Desarrollos en productos Web y Multimedia
- Asesor de proyectos Web y multimedia
- Director de Multimedia
- Jefe de departamentos de Dirección en áreas afines
- Web Master
- Docente en áreas afines

Un Licenciado en Diseño Web y Aplicaciones Multimedia podrá:

- Desarrollar sus intereses individuales y profesionales en función de las necesidades y normas de la sociedad apuntando hacia su desarrollo permanente teniendo como referencia la difusión de nuestros valores y tradiciones culturales.
- Mantener una actitud constante de investigación que le permita desarrollar su formación intelectual y una mirada crítica sobre las tendencias del diseño en Internet y Productos Multimedia, la comunicación y los entornos operativos de vanguardia.
- Manejar y dominar el Diseño Web mediante el conocimiento de las diferentes metodologías del diseño gráfico y estándares, tanto bidimensional como tridimensional, para lograr una adecuada interacción profesional con clientes internos y externos.
- Manejar y dominar el Diseño de Aplicativos multimediales mediante el conocimiento de las diferentes metodologías de aplicación y desarrollo de medios interactivos 2D y 3D, así como la producción de guiones que acompañan el desarrollo de este tipo de productos de carácter profesional o educativos. Flujo de la Carrera >>

EDCOM: Base de Datos EDCOM

Figura 3.12 Página Licenciado Web y Aplicaciones Multimedia

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:   
Regístrate | ¿olvidó su contraseña?

escuela | carreras | capacitación | alumnos | galería | gama | varios | museo inf | contactos

Buscar:

**LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO WEB Y APLICACIONES MULTIMEDIA**  
**TÍTULO DE TECNÓLOGO**  
en DISEÑO GRÁFICO, ANÁLISIS DE SISTEMA o AFINES

ESTRUCTURA	FORMACIÓN	FUNDACION	OPCIÓN	OPCIÓN	OPCIÓN
300-I	Guías Audiovisual	Animación (Diseño Multimedia)	Diseño de Sonido	Diseño Web	E-Marketing
300-II	Optativa	Inglés Avanzado A			
400-I	Análisis de Web	Programación Multimedia	Data Server	E-Commerce	Investigación y Desarrollo
400-II	Libre Opción	Inglés Avanzado B			

Título Final: Licenciado en Diseño Web y Aplicaciones Multimedia

**MATERIAS OPCIONALES**

**Nivel 400-I**

- Teoría del Mito
- Teoría de la Narración
- Teoría de los Procesos de Diseño

**LIBRE OPCION**

**Nivel 400-II**

- Teoría de la Narración
- Teoría y Control de la Percepción
- Teoría de los Cambios
- Análisis del Diseño

EDCOM: Base de Datos

Figura 3.13 Flujo Licenciado Web y Aplicaciones Multimedia

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Licenciado Web y Aplicaciones Multimedia.

Páginas de Pregados:

- Lic. Diseño Gráfico y Publicitario



Figura 3.14 Página Licenciado Diseño Gráfico y Publicitario

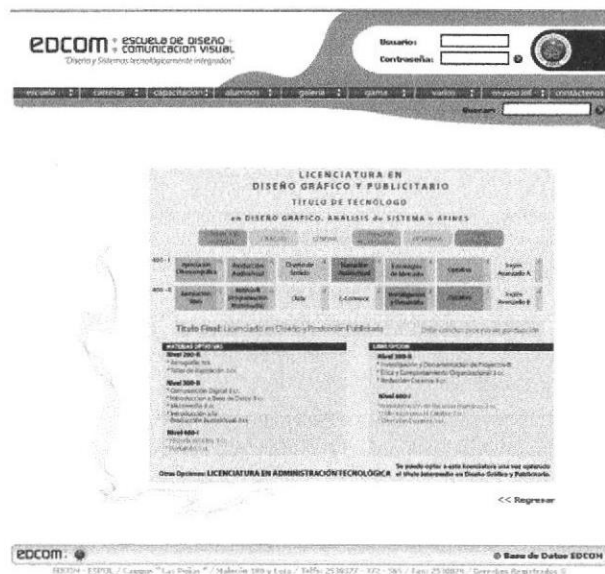


Figura 3.15 Flujo Licenciado Diseño Gráfico y Publicitario

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Licenciado Diseño Gráfico y Publicitario. En esta página Usted podrá ver toda la información sobre esta carrera.



Páginas de Pregados:

- **Lcdo. Diseño y Producción Audiovisual**

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO - COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escuela | carreras | capacitación | alumnos | galería | gama | varios | museo inf | contactos

Buscador:

**Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual**

- Medios masivos de comunicación
- Agencia de publicidad
- Productoras comerciales, CD-ROMS y animaciones
- Departamentos creativos de empresas asesoras en comunicación
- Organismo de relaciones públicas
- Empresas consultoras de imagen
- Instituciones Educativas
- Estudios de Diseño
- Industria Cinematográfica

Un Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual podrá:

- Director de campañas de comunicación persuasiva.
- Productor Audiovisual
- Quemista de mensajes Publicitarios
- Analista y planificador de proyectos publicitarios
- Analista y planificador de medios
- Jefe de Departamento de Arte
- Asesor de producciones digitales
- Asesor de publicidad y comunicación visual
- Jefe de Impresión de Artes Gráficas

Flujo de la Carrera >>

EDCOM Base de Datos EDCOM  
EDCOM- ESPOL / Campus "Las Peñas" / Maldonado 188 y Laja / Teléfono: 2530377 - 372 - 565 / Fax: 2530029 / Derechos Reservados ©

Figura 3.16 Página Licenciado Diseño y Producción Audiovisual

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO - COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:   
Regístrate | ¿olvidó su contraseña?

escuela | carreras | capacitación | alumnos | galería | gama | varios | museo inf | contactos

Buscador:

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
TÍTULO DE TECNÓLOGO  
en DISEÑO GRÁFICO, ANÁLISIS de SISTEMA o AFINES

400-I Aplicación Creativa Gráfica | Producción Audiovisual | Diseño de Sonido | Narración Audiovisual | Estrategias de Marketing | Optativa | Inglés Avanzado A

400-II Videografía | Edición y Diseño Especializado | Entendimiento e Innovación Tecnológica | Comprensión de Sistemas | Aplicación | Optativa | Inglés Avanzado B

Título Final: Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual. Debe concluir proceso de graduación.

**MATERIAS Opcionales**

<b>Nivel 200-0</b> * Antropología I (10) * Taller de Escritura I (10)	<b>Nivel 400-0</b> * Cultura de Música y Audio (10) * Dirección Técnica I (10)	<b>Nivel 400-0</b> * Taller de Gestión I (10) * Administración y Recursos Humanos I (10)
<b>Nivel 200-0</b> * Investigación y Documentación de Proyectos I (10) * Ética y Comportamiento Organizacional I (10) * Introducción a la Gestión I (10)	<b>Nivel 400-0</b> * Taller de Gestión II (10) * Administración y Recursos Humanos II (10)	<b>Nivel 400-0</b> * Taller de Gestión III (10) * Administración y Recursos Humanos III (10)

Se puede optar a esta Licenciatura una vez optado  
Otras Opciones LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN TECNOLÓGICA al título intermedio en Diseño Gráfico y Publicitario.

EDCOM Base de Datos  
EDCOM-ESPOL, Campus Peñas / Maldonado 100 y Laja / Tel: 2530377 / 372 / 565 / Fax: 2530029 / Derechos Reservados / Actualizado: Viernes 20 de Mayo 2006

Figura 3.17 Flujo Licenciado Diseño y Producción Audiovisual

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual. En esta página Usted podrá ver toda la información sobre esta carrera.





Páginas de Pregados:

- Lic. Administración Tecnológica

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos : Buscar

**Licenciatura en Administración Tecnológica**

El Licenciado en Administración Tecnológica podrá desempeñarse como:

- Planificar, dirigir y promover proyectos relacionados con las áreas de producción y servicios inherentes a las tecnologías de Alimentos, Mecánica Industrial, Medicina Automotriz, Eléctrica, Electrónica, Sistemas de Telecomunicaciones, Pesquería, Administración Pesquera, Madera y Agrícola.
- Evaluar y diagnosticar las necesidades en cuanto a las diferentes tecnologías y herramientas a utilizarse para la solución efectiva de problemas.
- Seleccionar acertadamente los recursos técnico-intelectuales para cubrir las necesidades del entorno, así como, presentar propuestas de alternativas que modifiquen las estructuras convencionales del sector productivo.
- Fundamentar de manera sistematizada y coherente, propuestas para asumir, adaptar y optimizar el uso de las nuevas tecnologías en las procesos productivos y de servicios.
- Presentar propuestas con sólidas bases financieras, estableciendo presupuestos factibles en base a los recursos técnicos, intelectuales y de infraestructura requeridos.
- Promover la integración, uso y transferencia de nuevas tecnologías en la industria y demás sectores productivos.

Un Licenciado en Administración Tecnológica podrá:

- Jefe de producción.
- Jefe de control de calidad.
- Jefe de Servicios al cliente.
- Jefe de recursos humanos en plantas tecnológicas.
- Supervisor de procesos.
- Consultor tecnológico según su especialidad.
- Supervisor de personal.
- Analista de organización y métodos.
- Analista de investigación y desarrollo.

Flujo de la Carrera >>

Figura 3.18 Página Licenciado Administración Tecnológica

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos : Buscar

**LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN TECNOLÓGICA**

TÍTULO DE TECNÓLOGO

FORMACIÓN PROFESIONAL	FORMACIÓN BÁSICA	OPATIVAS	LIBRE OPCIÓN
400-I Contabilidad Financiera	Matemáticas Financieras	Análisis de Procesos	Estadísticas
400-II Finanzas	Tipografía	Técnicas Pictóricas	Matemáticas Aplicada
		Control de Calidad	Libre Opción
			Inglés Avanzado A
			Inglés Avanzado B

Título Final: Licenciado en Administración Tecnológica

\* Debe concluir proceso de Graduación

MATERIAS OPTATIVAS

- \* Costeo por Proceso
- \* Administración por Proceso
- \* Marketing

MATERIAS LIBRE OPCIÓN

- \* Marketing Industrial
- \* Administración Táctica de Operaciones
- \* Dirección de Proyectos

EDCOM Base de Datos

EDCOM-ESPOL /Campus Peñas / Malecón 100 y Loja /Telf. 2533077 / 372 / fax. 2533029 / Derechos Reservados / Actualizado: Viernes 26 de Mayo 2006

Figura 3.19 Flujo Licenciado Administración Tecnológica

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Licenciado Administración Tecnológica.

En esta página Usted podrá ver toda la información sobre esta carrera.

Páginas de Pregados:

- Secretariado Bilingüe en Sistemas de Información



Figura 3.20 Página Secretariado Bilingüe en Sistemas de Información

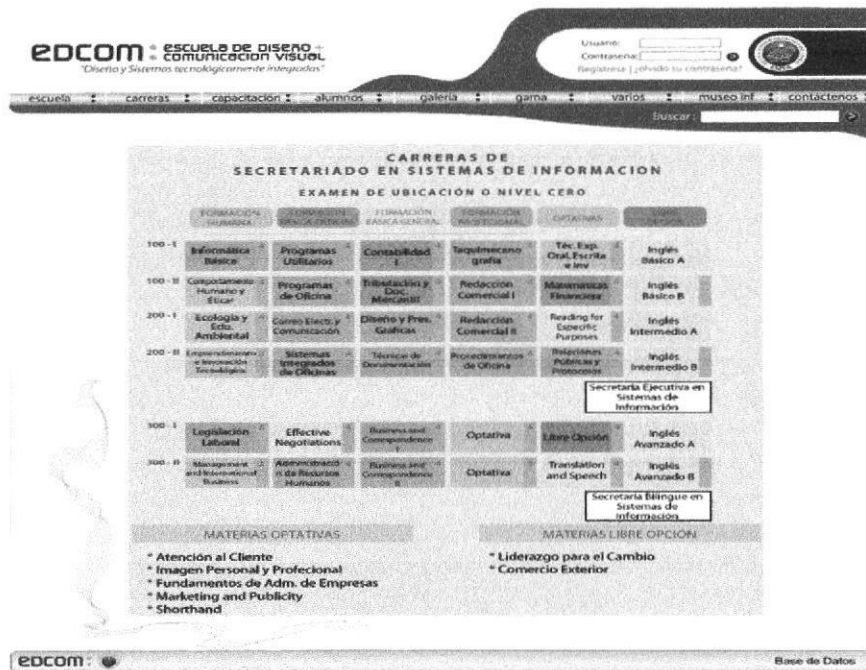


Figura 3.21 Flujo Secretariado Bilingüe en Sistemas de Información

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Secretariado Bilingüe en Sistemas de Información.

Páginas de Pregados:

- Análisis de Sistemas



Figura 3.22 Página Análisis de Sistemas

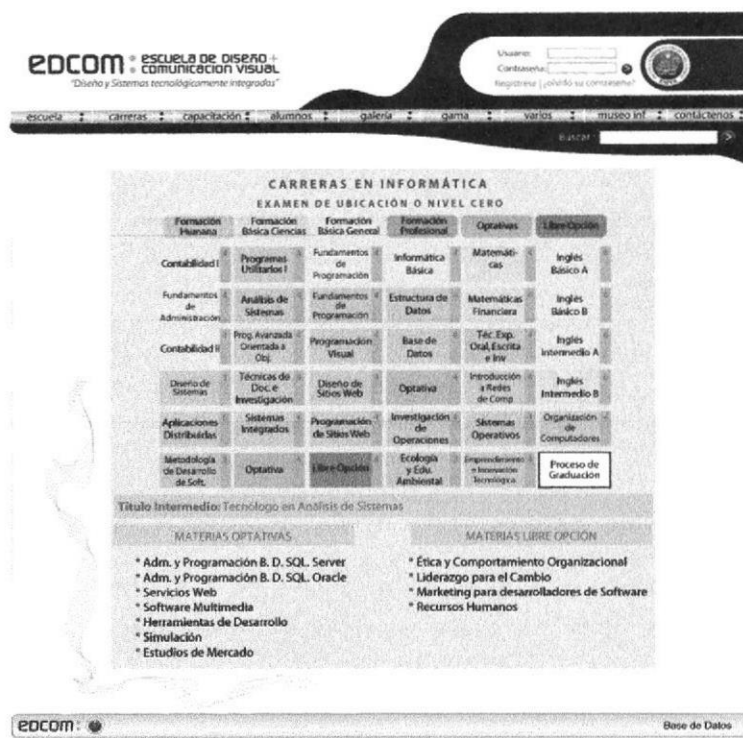


Figura 3.23 Flujo Análisis de Sistemas

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Análisis de Sistemas. En esta página Usted podrá ver toda la información sobre esta carrera.

Páginas de Pregados:

- Análisis de Soportes de Microcomputadoras

EDCOM ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escola | carreras | capacitación | alumnos | galería | gama | varios | museo inf | contactos

Buscar:

**Análisis de Soporte de Microcomputadoras**

El Analista en Soporte de Microcomputadoras podrá desempeñarse como:

- Jefe de Computación.
- Jefe de Sistemas.
- Analista de Sistemas Analistas.
- Analista de Sistemas Junior.
- Analista de Sistemas de Oficina.
- Asistente de Oficina en Aplicaciones Computacionales.

Un Analista en Soporte de Microcomputadoras podrá:

- Documentar un sistema, escribir manuales de referencia, manuales de procedimientos y manuales de usuarios.
- Demostrar habilidades en el manejo de los principales software de desarrollo.
- Preparar documentos y transcribirlos al computador.
- Realizar presentaciones visuales y utilizar el software disponible.
- Realizar investigación preliminar de un problema que se presenta en un área; definir el problema en detalle y describirlo de una manera entendible.
- Identificar las restricciones generales con las que debe operar un sistema.
- Identificar las especificaciones, diseños y objetivos.
- Describir las pantallas, listados y demás salidas de los sistemas.
- Evaluar los requerimientos de hardware, software y paquetes de aplicaciones utilizados en un sistema propuesto.
- Utilizar herramientas de diseño y desarrollo orientadas al Web: Dreamweaver, Flash, Fireworks y lenguajes de programación HTML y JAVA.

Pre - grado

Lic. Diseño Gráfico y Pub...  
Lic. Administración Tecno...  
Lic. Sistemas de Informac...  
Lic. Diseño Web y Multime...  
Lic. Producción Audiovisu...  
Análisis de Soporte en In...  
Programación de Sistemas...  
Secretariado Ejecutivo en...  
Análisis de Sistemas...  
Diseño Gráfico y Public...  
Secretariado Bilingüe en ...

Post - grado

Diplomado en Contaduría P...

Flujo de la Carrera >>

EDCOM Base de Datos EDCOM

EDCOM - ESPOL / Campus "Las Pañas" / Malecón 100 y Loja / Tel: 2532277 / 372 / 165 / Fax: 2530029 / Derechos Reservados ©

Figura 3.24 Página Análisis de Soportes de Microcomputadoras

EDCOM ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escola | carreras | capacitación | alumnos | galería | gama | varios | museo inf | contactos

Buscar:

**CARRERAS EN ANÁLISIS DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORAS**

EXAMEN DE UBICACIÓN O NIVEL CERO

	Formación Humana	Formación Básica Científica	Formación Básica General	Formación Profesional	Optativas	Libre Opción
100-I	Téc. Exp. Oral, Escrita e Inv.	Informática Básica	Contabilidad I	Teoría de Prob. Estadística y Objeto	Programas Utilitarios	Inglés Básico A
100-II	Introducción a Redes de Computadores	Análisis de Sistemas	Matemáticas Financieras	Estadística de Datos	Aplicaciones de Soporte	Inglés Básico B
200-I	Sistemas Operativos	Administración de Redes	Evaluación de Hardware y Software	Diseño de Base de Datos	Correo Electrónico y Comunicación	Libre Opción
200-II	Administración de Servidores	Técnicas de Doc. e Investigación	Ecología y Edu. Ambiental	Optativa	Programación Visual	Independencia e Innovación Tecnológica

Proceso de Graduación

Título Intermedio: Analista de Soporte de Microcomputadoras

MATERIAS OPTATIVAS

- \* Adm. y Programación B. D. SQL Server
- \* Adm. y Programación B. D. Oracle
- \* Programación Avanzada Orientada a Objeto
- \* Programación Aplicada

MATERIAS LIBRE OPCIÓN

- \* Ética y Comportamiento Organizacional
- \* Liderazgo para el Cambio
- \* Atención al Cliente

EDCOM Base de Datos

EDCOM-ESPOL / Campus Pañas / Malecón 100 y Loja / Tel: 2532277 / 372 / 165 / Fax: 2530029 / Derechos Reservados / Actualizado: Viernes 26 de Mayo 2006

Figura 3.25 Flujo Análisis de Soportes de Microcomputadoras

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Análisis de Soportes de Microcomputadoras.

Páginas de Pregados:

- Programador de Sistemas

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:    
 Contraseña:  

escuela : cámaras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contactenos :  
 Buscar:

**Programación de Sistemas**

El Programador de Sistemas podrá desempeñarse como:

- Programador en Automatización de Oficinas.
- Programador de Aplicaciones.
- Programador de Sistemas.
- Supervisor de Programación.
- Líder de Grupos de Programación.
- Analista-Programador

Un Programador de Sistemas podrá:

- Manejar los principales softwares de computación, preparar documentos y transcribirlos al computador, realizar presentaciones visuales y conocer el uso de los demás software relacionados.
- Operar efectivamente una variedad de paquetes de programas tales como procesadores de palabras, hojas de cálculo, bases de datos y graficadores.
- Desarrollar algoritmos que resuelven problemas de programación comunes en tres áreas: Programación Comercial, Programación Matemática y Programación Científica.
- Diseñar e implementar una aplicación típica comercial utilizando las herramientas y lenguajes de programación disponibles.
- Programar en lenguajes C++, Java, Visual Basic .Net, Aplicaciones Oracle y Assembler.
- Utilizar aplicaciones y lenguajes orientador al web como Dreamweaver, Flash, HTML, ASP .Net y PHP.
- Realizar mantenimiento a programas existentes.
- Trabajar en diferentes ambientes de sistemas operativos incluyendo Windows XP, Windows ME, Windows 2003 Server, Linux.

**Pre - grado**

Lic. Diseño Gráfico y Pub...  
 Lic. Administración Tecno...  
 Lic. Sistemas de Informac...  
 Lic. Diseño Web y Multime...  
 Lic. Producción Audio/Visu...  
 Análisis de Soporte en Mi...  
 Programación de Sistemas...  
 Secretariado Ejecutivo en...  
 Análisis de Sistemas...  
 Diseño Gráfico y Publicit...  
 Secretariado Bilingüe en ...

**Post - grado**



Diplomado en Contaduría P...

Flujo de la Carrera >>

EDCOM: Base de Datos EDCOM  
 EDCOM - ESPOL / Campus "Las Peñas" / Malecón 100 y Loja / Telfs: 2530377 - 372 - 565 / Fax: 2530829 / Derechos Reservados ©

Figura 3.26 Página Programador de Sistemas

**EDCOM** ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:    
 Contraseña:    
 Regístrate | ¿olvidó su contraseña?

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contactenos :  
 Buscar:

**CARRERAS EN PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS**

**EXAMEN DE UBICACION O NIVEL CERO**

	FORMACIÓN HUMANA	FORMACIÓN BÁSICA GENERAL	ASIGNATURAS OBLIGATORIAS	FORMACIÓN PROFESIONAL	FORMACIÓN ESPECIALIZADA	LIBRE OPCION
100 - I	Téc. Exp. Oral, Escrita y Inv.	Fundamentos de Programación	Programas Unitarios	Contabilidad I	Informática Básica	Inglés Básico A
100 - II	Fundamentos de Prog. Orientada a Objeto	Estructuras de Datos	Matemática Financiera	Análisis de Sistemas	Sistemas Operativos	Inglés Básico B
200 - I	Programación Comercial	Herramientas Web	Organización de Computadores	Técnicas de Documentación e Investigación	Diseño de Base de Datos	Ecología y Edu. Ambiental
200 - II	Optativa	Programación de Sitios Web	Emprendimiento e Innovación Tecnológica	Libre Opción	Programación en Base de Datos	Programación Visual

Título Intermedio: Tecnólogo en Programación de Sistemas LIBRE OPCIÓN:

**MATERIAS OPTATIVAS**

- \* Programación Multimedia
- \* Programación Avanzada Orientada a Objeto
- \* Programación Aplicada
- \* Adm. Programación B. D. SQL-Server
- \* Adm. Programación B. D. Oracle

**MATERIAS LIBRE OPCION**

- \* Ética y Comportamiento Organizacional
- \* Liderazgo para el Cambio
- \* Atención al Cliente

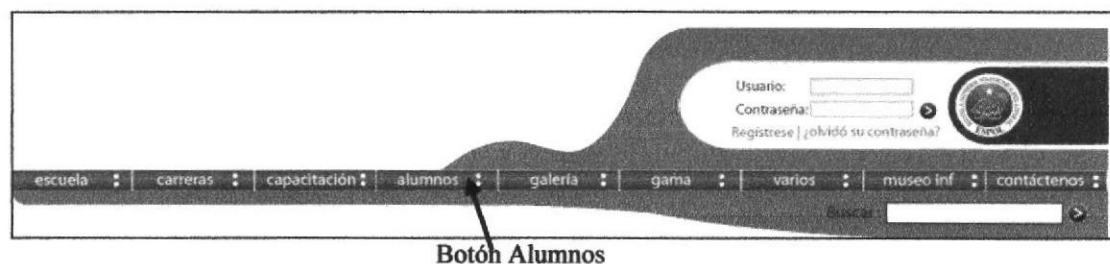
EDCOM: Base de Datos  
 EDCOM-ESPOL / Campus Peñas / Malecón 100 y Loja / Telf: 2530377 / 372 / 565 / fax: 2530829 / Derechos Reservados / Actualizado: Viernes 26 de Mayo 2006

Figura 3.27 Flujo Programador de Sistemas

Puede acceder a esta página haciendo un clic sobre el link Programador de Sistemas. En esta página Usted podrá ver toda la información sobre esta carrera.



### 3.1.2.6 PÁGINA ALUMNOS:



Botón Alumnos

Figura 3.28 Botón Alumnos

Al dar clic sobre el botón alumnos que se encuentra en el banner aparecerá la página principal de esta misma.

Haciendo clic sobre el botón Escuela Usted encontrará dentro de esta página un menú izquierdo que contiene los siguientes links:

- Programoteca
- Portafolio de Servicios Educativos
- Foro de Discusión



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

## Páginas Alumnos:

## - Portafolio de Servicios Educativos

EDCOM ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos :

Buscar:

Plana Docente  
Portafolio de servicios educativos  
Directivos de la Espol  
Quiénes Somos?

### Portafolio de Servicios Educativos

M.B.A. Nayet Solórzano de Nan

Dirigido al público en general a personas que no tienen conocimientos en computación y que desean ingresar a un plan de capacitación progresiva en el campo informático. También están dirigidos al personal del sector empresarial, que desea mantener una preparación y actualización de conocimientos, útiles para beneficio del participante y de la empresa en general.

La base de estos Certificados de Capacitación se originan en los seminarios de computación que dicta el EDCOM de manera abierta al público. Una vez que el participante aprueba un Seminario, nosotros lo guiamos para que tome otros seminarios relacionados, involucrándolo en un proceso de educación continua que lo capacitará en una área específica en la informática

Más Información  
Regístrate ...

Noticias

China pidió ante la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) medidas contra la producción de chips...

El ministro de Cultura de Brasil, Gilberto Gil, defendió hoy la cultura Nacional en la apertura del Congreso Global d...

La Escuela de Diseño y Comunicación Visual - EDCOM inició su proceso de certificación ISO 9001:2000, cuya reunión d...

EDCOM: Base de Datos EDCOM

EDCOM - ESPOL / Campos "Las Peñas" / Malecón 100 y Loja / Telés: 2530377 - 372 - 565 / Fax: 2530679 / Derechos Registrados ©

Figura 3.29 Página Portafolio de Servicios Educativos

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link **Portafolio de Servicios Educativos**


En esta página Usted podrá ver la información sobre el Portafolio de servicios Educativos que tiene la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM.



## Páginas Alumnos:

## - Programoteca

**EDCOM** • escuela de diseño • comunicación visual  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:    
Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos :

Programoteca  
Portafolio de servicios educativos  
Foro de Discusión

:: Códigos de Programoteca ::

**Título:** Instalador de PHP 5, APACHE 2 y MySQL 5  
**Autor:** José Luis Ramírez Mejía  
**Tipo Manual:** Programación para el Internet  
El Instalador del AppServ no necesita ninguna configuración extra, simplemente lo instalan y listo... Prueben en su navegador con <http://localhost>

**Ranking** Rendimiento ✓ 95% ✗ 4%

**Título:** Aprende Java  
**Autor:** José Luis Ramírez Mejía  
**Tipo Manual:** Java  
Problemas con Java? No hay Manuales que te ayuden? Bueno, este puede ser tu guía...

**Ranking** Rendimiento ✓ 96% ✗ 3%

**Título:** Manual de Oracle  
**Autor:** José Luis Ramírez Mejía  
**Tipo Manual:** Oracle PL/Sql, Reports  
Documento en word sobre Oracle para aquellos que quieren tener ideas del entorno, es una guía básica pero ayuda...

**Ranking** Rendimiento ✓ 98% ✗ 1%

**Título:** Diapositivas de Programación Comercial  
**Autor:** Victor Hugo Moreno Díaz  
**Tipo Manual:** Programación Comercial - PDD  
Diapositivas con la Introducción a la Programación Orientada a Objetos

**Ranking** Rendimiento ✓ 90% ✗ 9%

Páginas: 1 2 3 4 5

**Noticias**

China giró ante la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) medidas sobre la producción de chips.

El ministro de Cultura del Brasil, Gilberto Gil, defendió hoy la cultura hacker en la apertura del Congreso Global d...

La Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM inició su proceso de certificación ISO 9001:2000, cuya reunión d...

**EDCOM** © Base de Datos EDCOM  
EDCOM - ESPOL / Campos "Las Peñas" / Malecón 100 y Loja / Telfs: 2570127 - 372 - 565 / Fax: 2530029 / Derechos Registrados ©

Figura 3.30 Página Programoteca

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link **Programoteca**.



## Páginas Alumnos:

## - Foro de Discusión

**EDCOM** + ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"



Usuario:    
Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos :  
Buscar:


: Forum

Este Link esta validado para interactuar con temas de interés comunitario entre estudiantes, padres de familia, particulares, empresarios, y demás que vean la necesidad de aprender e intercambiar ideas.


Bienvenidos ...

Foro	Temas	Respuestas	Último Mensaje
<b>Programación en el Web</b>			
 Programación en PHP Brindar Recursos, Código, Solución a Problemas...	5	7	2
<b>Programación Científica</b>			
 Lenguaje C++ Lenguaje C, unos de los programas de codificación más completos...	3	3	2
<b>Programación Visual</b>			
 Visual Basic El entorno de programación visual, es muy extenso. Tienes dudas, entonces ven y animate a preguntar, conoces el ámbito de la programación visual, entonces ayudanos a resolver problemas...	1	0	<< Ninguno >>


**Noticias**




China pidió ante la Organización Internacional para la Estándarización (ISO) medidas contra la productora de chips...



El ministro de Cultura de Brasil, Gilberto Gil, defendió hoy la cultura hacker en la apertura del Congreso Global d...



La Escuela de Diseño y Comunicación Visual - EDCOM inició su proceso de certificación ISO 9001:2000, con reunión d...

**EDCOM**  Base de Datos EDCOM

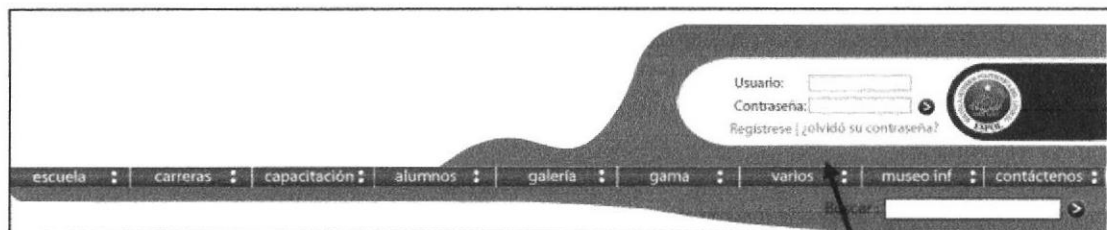
EDCOM - ESPOL / Caseros "Las Peñas" / Malecón 189 e 1 eta / Telf: 2530-177 - 372 - 585 / Fax: 2530029 / Derechos Reservados ®

Figura 3.31 Página Foro de Discusión

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link **Foro de Discusión**

En esta página Usted podrá hacer uso de los Foros de Discusión que ofrece la página de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM).

### 3.1.2.7 PÁGINA VARIOS:



Botón Varios

Figura 3.32 Botón Varios

Al dar clic sobre el botón varios que se encuentra en el banner aparecerá la página principal de esta misma.

Haciendo clic sobre el botón varios Usted encontrará dentro de esta página un menú izquierdo que contiene los siguientes links:

- EDCOM en la historia
- Cyber Links
- Programoteca



Páginas Varios:

- EDCOM en la historia

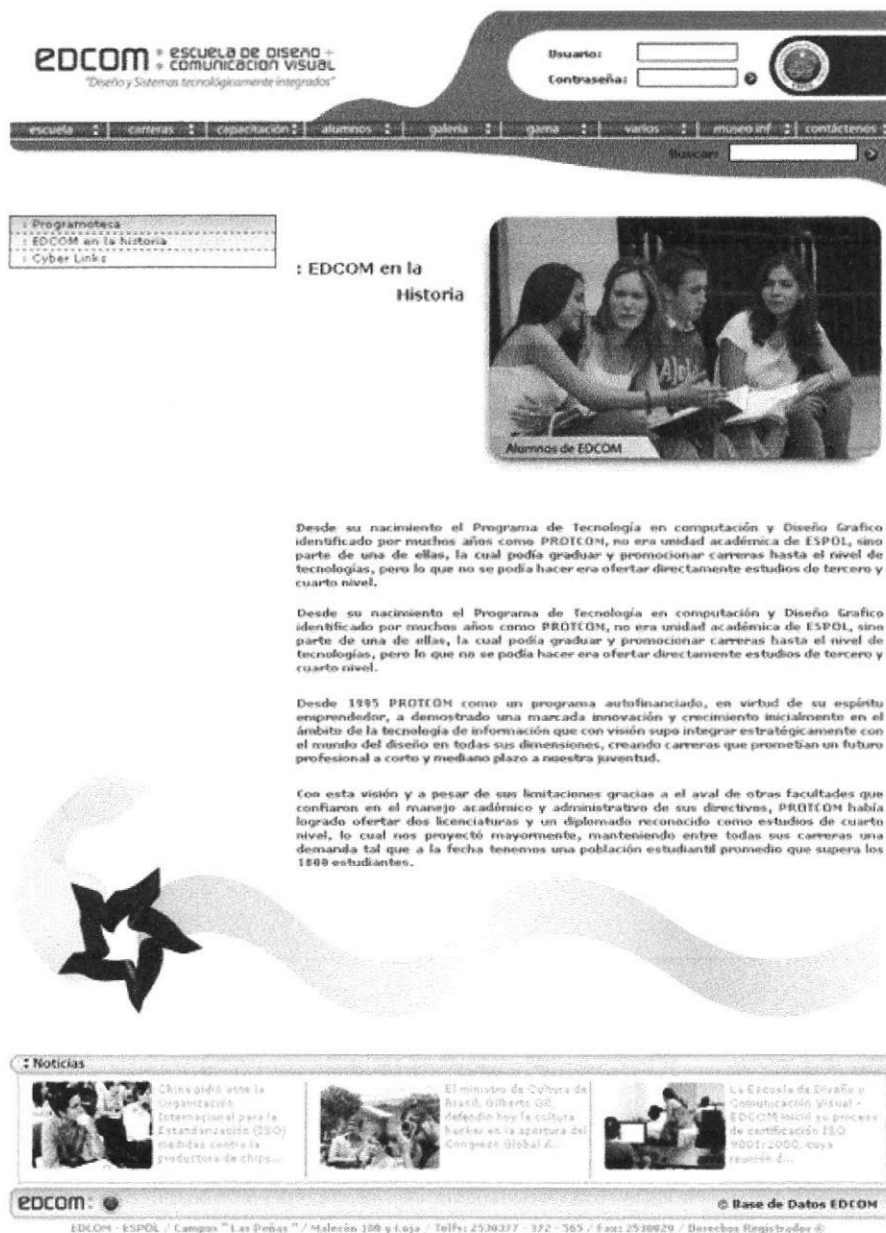


Figura 3.33 Página EDCOM en la historia

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link **EDCOM en la historia**.

En esta página Usted podrá leer sobre la historia de la actual Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM).

## Páginas Varios:

## - Cyber Links

**EDCOM** \* ESCUELA DE DISEÑO + COMUNICACIÓN VISUAL  
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Usuario:   
Contraseña:

escuela : carreras : capacitación : alumnos : galería : gama : varios : museo inf : contáctenos :  
Buscar:

Programoteca  
EDCOM en la historia  
Cyber Links

**Cyber Links**

En esta Opción usted verá los mejores sitios y portales del Internet, se mostrará el listado a continuación:

- > Portal de SQL  
Sitio web sobre tecnologías Microsoft de desarrollo en general y sobre Sql-Server, Visual Basic y V:Studio .NET en particular.  
<http://www.portalsql.com/>
- > Mantenimiento del PC  
El Objetivo de esta Web, es el de intentar ayudar a solucionar problemas Informáticos. Ponemos al servicio de todos, Manuales de configuración, Trucos para sacarle más partido a tu PC, Documentos ilustrativos, montaje de componentes del PC para que aprendas a montar tu mismo tu propio ordenador y mucho más...  
<http://www.configurarequipos.com/>
- > Tutoriales sobre HTML JavaScript y DHTML  
Si quieres saber más sobre JavaScript, HTML o WAP, esta es tu sección. Cientos de scripts y ejemplos para copiar y pegar.  
<http://www.elcsdigo.net>
- > Documentación de Espacio Linux  
Aquí encontraras COMOS, tutoriales, manuales y otros contenidos con información muy útil para trabajar con Linux...  
<http://www.espaciolinux.com/modules.php?name=Sections>
- > El Centro de Recursos Educativos más amplio de la Red  
Monografías tesis biografías cursos tutoriales material educativo Administración y Finanzas Contabilidad Marketing Recursos Humanos Arte y Cultura Música...  
<http://www.monografias.com/>

**Noticias**

China pide ante la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) medidas contra la productora de chips...

El ministro de Cultura de Brasil, Gilberto Gil, defendió hoy la cultura hacler en la apertura del Congreso Global d...

La Escuela de Diseño y Comunicación Visual - EDCOM inició su proceso de certificación ISO 9001:2000, cuya reunión d...

**EDCOM** © Base de Datos EDCOM

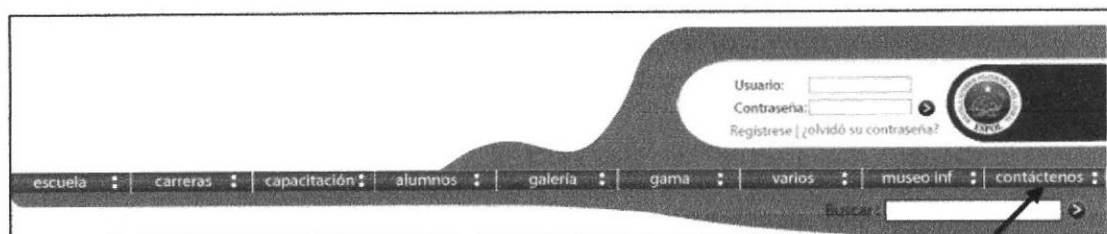
EDCOM - ESPOL / Campus "Las Peñas" / Malecón 100 y Loja / Telfs: 2510377 - 372 565 / Fax: 2510029 / Derechos Reservados ©

Figura 3.34 Página Cyber Links

Puede acceder a esta página por medio de un clic en el menú izquierdo sobre el link **Cyber Links**.

En esta página Usted podrá hacer uso de los diferentes Cyber Links que ofrece la página de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM).

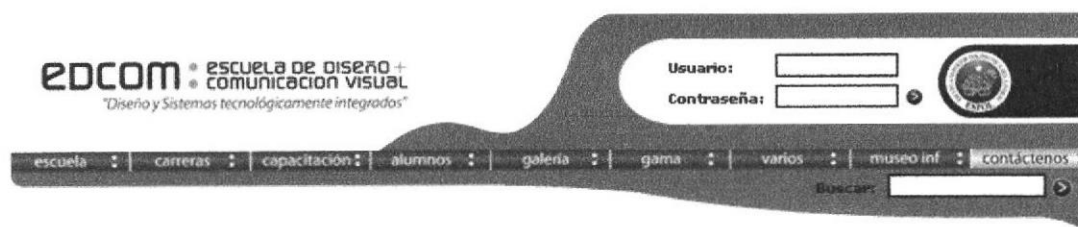
### 3.1.2.8 PÁGINA CONTACTENOS:



Botón Contáctenos

Figura 3.35 Botón Contáctenos

Al dar clic sobre el botón contáctenos que se encuentra en el banner aparecerá la página principal de esta misma.



#### Comentarios & Sugerencias

Envíenos sus Comentarios o Sugerencias.

A contact form with a mail icon at the top left. The form fields are: '\* Nombre:', '\* E-mail:', '\* Asunto:', and '\* Mensaje:'. The '\* Mensaje:' field is a large text area. At the bottom right of the form is a mail icon. Below the form are two buttons: 'Cancelar' and 'Enviar'.

Los campos marcados con (\*) son obligatorios ingresarlos.

**Noticias**

 <p>China pidió ante la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) medidas contra la productora de chips...</p>	 <p>El ministro de Cultura de Brasil, Gilberto Gil, defendió hoy la cultura hacker en la apertura del Congreso Global d...</p>	 <p>La Escuela de Diseño y Comunicación Visual - EDCOM inició su proceso de certificación ISO 9001:2000, cuya reunión d...</p>
--	---	--

**EDCOM:**  **Base de Datos EDCOM**

EDCOM - ESPOL / Campus Las Peñas / Malecón 100 y Loja / Telfs: 2530377 / 372 / 565 / Fax: 2530029 / Derechos Registrados

Figura 3.36 Página Contáctenos

En esta página Usted podrá llenar un formulario donde va a especificar sus datos personales y podrá enviarnos un e-mail a cualquiera de nuestras carreras respectivamente.

### 3.2 PANTALLAS PARA MODIFICACIÓN DE PARÁMETROS

En la Página de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual lo único que se cambia constantemente son las fotos de la página home; en esta podremos observar diferentes fotos que serán cambiadas.



Figura 3.37 Página Home Variación 1



Figura 3.38 Página Home Variación 2





Figura 3.39 Página Home Variación 3



Figura 3.40 Página Home Variación 4

En cada carrera el color del banner sólo variará, según el color de la misma.



MUNICIPIO DE CÁDIZ

BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS





**ANEXO A**  
**RECONOCIMIENTO DE LAS**  
**PARTES DEL HARDWARE**

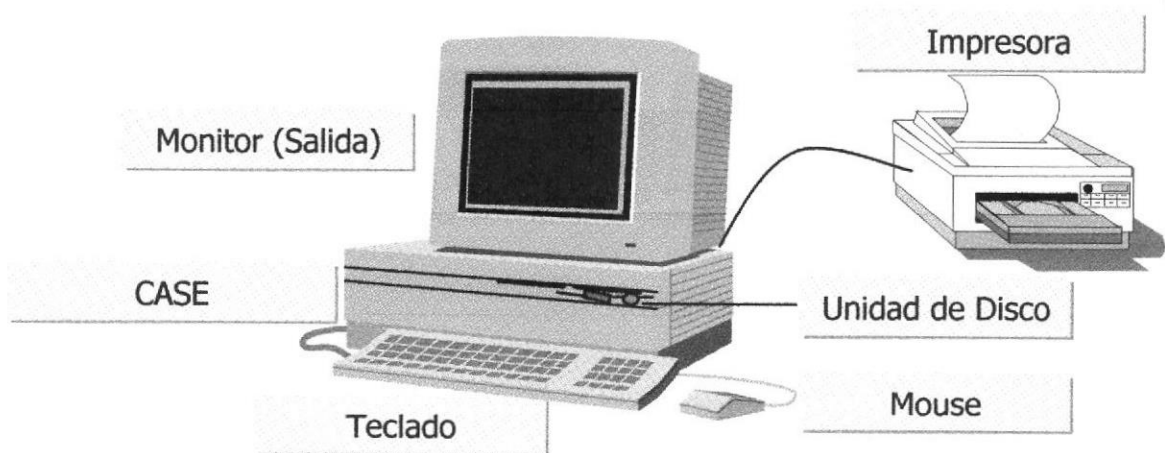
## A. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

### A.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 la computadora debe realizar cuatro tareas vitales.

• Unidad de Entrada	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
• Unidad de Proceso	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
• Unidad de Salida	La computadora comunica sus resultados al usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
• Unidad de memoria auxiliar	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.



## A.2. UNIDADES DE ENTRADA

### A.2.1. EL TECLADO

Existen diversas formas de introducir información en la computadora pero el más común es el teclado. Cuando se ingresa información en la computadora, ésta aparece en la pantalla.

Un teclado típico consta de tres partes: teclas de función (en su parte izquierda a lo largo de la parte superior), teclas alfanuméricas (en la parte media) y el subteclado numérico (en el área derecha).

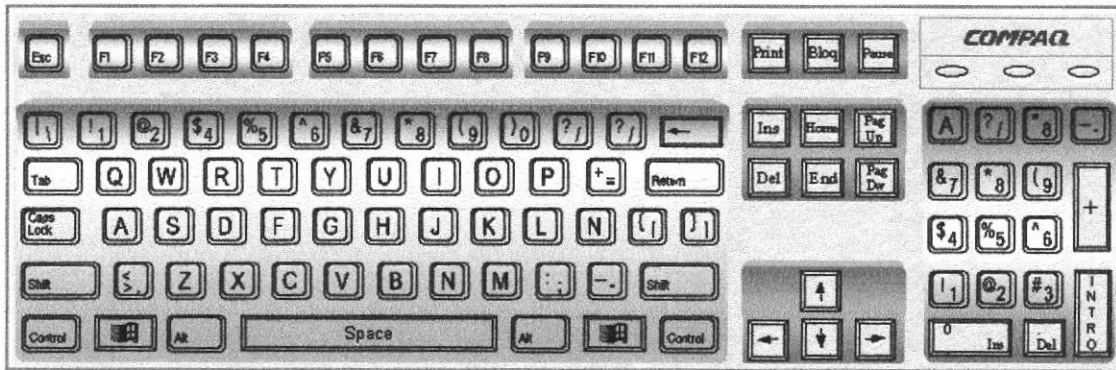


Figura A.1. Teclado

De este gráfico podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir electrónica en el cual podemos identificar los siguientes componentes:

- **Teclas de Función**

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.

- **Teclas Alfanuméricas**





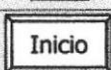
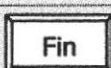
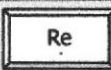
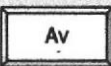
Sirven para teclear caracteres alfabéticos, numéricos, y de puntuación.

- **Las teclas de modo calculadora**

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos, y mover el cursor.

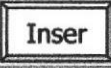
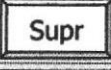
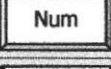
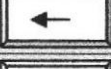
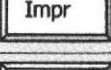
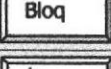
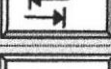
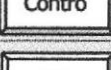

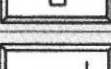
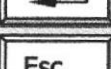

### • Teclas de Movimiento del Cursor

Permite a los usuarios moverse a través de la pantalla, entre las cuales tenemos:


	FLECHA ARRIBA	Movimiento cursor arriba	
	FLECHA ABAJO	Movimiento cursor abajo	
	FLECHA IZQUIERDA	Movimiento cursor izquierda	
	FLECHA DERECHA	Movimiento cursor derecho	
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas anteriores a la actual
	PAGE DOWN	AV PAG	Permite avanzar páginas posteriores a la actual

### • Teclas de Uso Especiales

Estas teclas emiten órdenes especiales a la computadora, entre las cuales tenemos:

	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder Página.
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	CTRL	CONTROL	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	ALT	ALT	Se emplea en combinación con otras teclas.
	SHIFT	SHIFT	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	ESC	ESC	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.









**A.2.2. USO DEL MOUSE**

 Es una unidad física externa a la computadora que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa es básicamente comandos y posiciones en pantalla. Los programas de Windows permiten ejecutar muchas tareas, tanto simples como complejas, apuntando con el ratón y oprimiendo sobre los menús, cuadros de diálogo y otros objetos gráficos.

Una vez que el ratón esté trabajando en el Sistema de Administración de Páginas Web, podrá ver en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre del puntero del ratón. En la siguiente tabla se explican los términos básicos asociados con el uso del Mouse.

TAREA	ACCIÓN
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre un 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
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del Mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

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

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
I	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
	Selección de Ayuda
	Indica que la computadora esta trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible
↕	Ajuste Vertical
↔	Ajuste Horizontal
	Ajuste diagonal 1
	Ajuste diagonal 2
	Mover un objeto



### A.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en la computadora. Entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar: el microprocesador que varía de acuerdo al modelo de la computadora, las memorias ROM (Read Only Memory) y RAM (Random Access Memory), y la Unidad aritmética/lógica que realiza las operaciones lógicas y matemáticas.

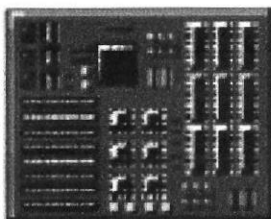


Figura A.2 Procesador

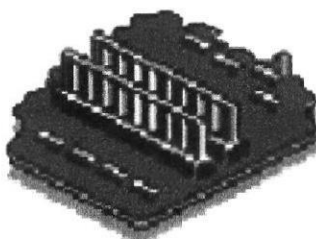

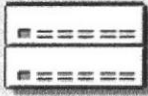



Figura A.3 Memoria


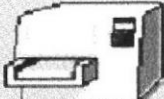
#### A.3.1. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

Es un componente más de la Unidad de Proceso. Está conformada por las unidades de disco flexible, unidad de disco duro, cintas magnéticas, discos ópticos o CD ROM. Son utilizadas para almacenar grandes cantidades de información.

	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una <b>protección contra escritura</b> 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 la información es mucho más rápida que los disquetes.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores esto almacena datos ópticamente, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD. Son utilizados en <b>proyectos multimedia</b>.</p>

### A.3.2. UNIDAD DE SALIDA

La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Los tipos de unidades de salida más común son:

	<p>Es el dispositivo de salida más corriente. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.</p>
	<p>Este dispositivo de salida a diferencia de los monitores genera una copia en papel.</p>

### A.4. CONOCIENDO INTERNET

#### ¿Qué es Internet y Cómo funciona?

Internet es una red integrada por cientos de miles de computadores. Estos computadores pueden ser de dos tipos: servidores o clientes. Un servidor es un computador que contiene información que puede ser consultada por usuarios. Por el contrario, un cliente es un computador que no está presentando información, sino que la va buscando; es decir, los ordenadores cliente se conectan a los servidores para obtener información. Advierta que los servidores han de estar conectados permanentemente a Internet, pues en caso contrario, alguien intentaría acceder a ellos y no los encontraría. Existen muchos tipos de servidores, cada uno dedicado a funciones diferentes y cada uno de los cuales es capaz de proporcionar un determinado servicio. Los más importantes son:

**Servidor de correo:** Un ordenador donde se guardan todos los mensajes de correo, en espera de que se conecte el usuario al que van dirigidos y que los recoja.

**Servidor de news:** Un ordenador que contiene las news, es decir, los mensajes de los grupos de noticias, para que usted pueda conectarse y leerlos. Se suele denominar servidor NNTP.

**Servidor Web:** Un ordenador que presenta información según el estándar Web (WWW). Usted ejecuta un programa cliente Web, se conecta a un servidor Web y lee su contenido en forma de páginas con colores, texto, fotografías y otros objetos.

**Servidor FTP:** Un ordenador que contiene ficheros que usted puede recoger.

**Servidor DNS:** Un servidor de nombres de dominio.

Todas las acciones que realiza usted sobre Internet se reducen siempre a una sola, conectarse a un servidor y examinar la información que contiene. Internet se puede definir como un conjunto de servidores que ofrecen información a ordenadores clientes de todo el mundo.

### **Direcciones IP y Nombres de Dominio**

Todos los ordenadores de Internet, ya sean servidores o clientes, tienen que estar identificados de alguna forma. Y para ello se utiliza la dirección IP: cuatro números del 0 al 225 separados entre sí por un punto; por ejemplo, 195.57.214.1. Las direcciones IP siempre tienen ese formato especial. Todos los ordenadores de Internet, ya sean servidores o clientes, tienen una dirección IP que es única y exclusiva para ellos, es decir, no puede haber un ordenador en Internet sin dirección IP y no puede haber dos ordenadores con la misma dirección IP. En el caso de los servidores, la dirección IP permite a los usuarios (clientes) identificar un determinado servidor y conectarse a él para consultar información. Y en el caso de los clientes, la dirección IP permite identificar el ordenador que pide los recursos y al cual el servidor entrega la información solicitada.

### **¿Qué significa WWW ?**

World Wide Web significa, en términos simples, "La telaraña mundial". Porque esta hecha de pequeños "hilos de seda" que se unen para formar una red compleja.

Es, simplemente, un gran conjunto de documentos que contienen una gran variedad de información presentada en forma de textos, gráficos, gráficos animados, sonidos y videos.

En la WWW, como comúnmente se la conoce, se encuentran representadas la mayoría de las instituciones, organizaciones, empresas y una gran cantidad de personas del mundo.



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS

### **¿Qué es la web?**

Significa el conjunto de archivos bajo un dominio común que se materializan en la presentación gráfica en la pantalla del Usuario de información, servicios u otros contenidos disponibles para su acceso en Internet por usuarios en general.

### **¿Qué es HTTP?**

Es una sigla que significa Hypertext Transfer Protocol en español sería o protocolo de transferencia de hipertexto y que tiene casi la misma función que el de WWW.





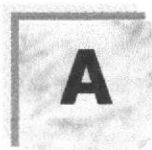
UNIVERSITY OF CALIFORNIA  
CALIFORNIA  
TEXAS



**ANEXO B**  
**GLOSARIO TÉCNICO**



# GLOSARIO TÉCNICO



**Actividad de entrada/salida:** Operaciones de lectura o escritura que ejecuta la computadora. La computadora efectuará una "lectura" cuando se escriba información con el teclado, o se seleccionen y elijan elementos utilizando el Mouse (ratón). Por otro lado, cuando se abra un archivo, la computadora leerá el disco en el cual está situado dicho archivo y lo abrirá.

La computadora ejecutará una operación de "escritura" cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, la computadora realiza una escritura cuando se guarda información en el disco, se muestra información en pantalla, o se envía información a una impresora o a través de un módem.

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

**Arrastrar:** Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del Mouse (ratón) y desplazándolo. Por ejemplo, una ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.



**Botón "Maximizar":** Pequeño botón que contiene una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el comando Maximizar del menú Control.

**Botón "Minimizar":** Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un ícono. Si está utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú Control.

**Botón "Restaurar":** Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si está empleando el teclado, puede usar el comando Restaurar del menú Control.





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

**Cerrar:** Eliminar una ventana o cuadro de diálogo, o abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando Cerrar del menú Control. Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonará dicha aplicación.

**Ciberespacio:** Un término usado para referirse al universo digital de información disponible a través de Internet.

**Ciclo de vida de un sistema:** Etapas que intervienen al desarrollar un Sistema. Técnicamente son 4 Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación.

**Clave predeterminada:** Clave representada por una ventana del Registro, cuyo nombre aparece en la barra de título de la ventana.

**Clave:** Carpeta de archivos que aparece en el panel izquierdo de una ventana del Editor de Registros.

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

**Cliente/servidor:** Es una forma de computación que implica interacciones entre programas cliente y programas servidor. Los clientes solicitan servicios y los servidores los proporcionan.

**Conectar:** Asignar una letra de unidad, puerto o nombre de computadora a un recurso compartido, de forma que pueda ser utilizado en Windows NT.

**Contraseña:** 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. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un sistema. En Windows NT, las contraseñas de las cuentas de usuario pueden tener hasta 14 caracteres, y en ellas se distingue entre mayúsculas y minúsculas. Vea también plan de cuentas.

**Correo Electrónico:** Un método usado para enviar y recibir mensajes a través de una red. Se utiliza un programa de correo electrónico para redactar y enviar los mensajes, mismos que se envían a un buzón remoto, en donde el destinatario lo puede recuperar (o sea, extraer) y leer.

**Cuadro de diálogo:** Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows NT pueda ejecutar un comando.



**Cuadro del menú Control:** Ícono situado a la izquierda de la barra de título. Este ícono abre el menú Control de una ventana.

**Cuadro flexible:** Recuadro que cambia de forma al desplazar el mouse. Un cuadro flexible puede utilizarse para definir un área de la imagen que se desea modificar, cortar, copiar o mover.

**Cursor de selección:** Elemento señalador que indica el lugar en el que se encuentra, dentro de una ventana, menú o cuadro de diálogo. El cursor de selección puede aparecer como una barra resaltada o como un rectángulo de puntos alrededor de un texto.

**Correo electrónico:** Es el lugar al cual se pueden enviar los mensajes de correo electrónico para un usuario. Una dirección de correo electrónico consta de un nombre de usuario y una dirección de Internet separados por el símbolo @. Por ejemplo: una dirección de correo electrónico podría ser lucy@narnia.com, en donde lucy es el nombre de usuario y narnia.com es la dirección en la Internet.



**Elemento de pantalla:** Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo, como la barra de título, los botones "Minimizar" y "Maximizar", los bordes de la ventana y las barras de desplazamiento.

**Escritorio:** Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, íconos y cuadros de diálogo.

**Estación de trabajo:** En general, computadora de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Se denominan estaciones de trabajo, para distinguirlas de aquéllas en las que se ejecuta Windows NT Server y que se conocen como servidores.

**Estudio de factibilidad:** Define un problema y determina si una solución puede implementarse dentro de las restricciones de presupuesto.

**Examinar:** Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de usuario, grupos, dominios o computadoras.

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

**Extensión:** Un punto y un máximo de tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.



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



**Hardware:** Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.

**Home:** Página Principal de un Sitio Web

**HUB:** Permite la conexión de las computadoras personales a un servidor.



**Ícono:** Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un ícono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

**ID de computadora:** Nombre que identifica una computadora dentro de un ID de red determinado.

**Impresora:** Local Impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

**Interfaz:** Es la manera de como se comunica la computadora con la persona, por medio de diferentes modos como, ventanas o gráfica.

**Internet:** Es la agrupación de redes interconectadas más grande del mundo. Incluye redes universitarias, corporativas, gubernamentales y de investigación alrededor del mundo. Millones de sistemas y personas se encuentran conectadas a Internet a través de estas redes. Usted se puede conectar a Internet por medio de un proveedor de servicios de Internet.





**Link:** Botón por el cual se puede ir de una página a otra.



**Maximizar:** Ampliar una ventana a su tamaño máximo, utilizando el botón "Maximizar" (situado a la derecha de la barra de título) o el comando Maximizar del menú Control.

**Memoria:** Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

**Memoria:** Un área temporaria de guardado de información para archivos y aplicaciones.

**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. El menú Control, representado por el cuadro del menú Control que se encuentra a la izquierda de la barra de título, es común a todas las aplicaciones para Windows. Para abrir un menú basta con seleccionar el nombre del mismo.

**Minimizar:** Reducir una ventana a un icono por medio del botón "Minimizar" (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando Minimizar del menú Control.

**Módem:** Es un dispositivo de comunicaciones que convierte datos entre el formato digital usado por computadoras y el formato digital usado para transmisiones en las líneas telefónicas. Puede usar un módem para conectar su computadora a otra computadora, una línea de servicio y más.





**Navegar:** Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet. Puede navegar a través de Internet en una variedad de formas. Puede trasladarse a través de una serie de menús seleccionando opciones en cada menú. También puede navegar a través de páginas de la World Wide Web (WWW) seleccionando hipervínculos en cada página. Adicionalmente, puede navegar directamente especificando los lugares que desea visitar.

**Nombre de usuario:** La secuencia 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 usted esté autorizado para usar el sistema.



**Servidor:** En general, un servidor es una computadora que proporciona recursos compartidos a los usuarios de la red, como archivos e impresoras compartidos.

**Seleccionar:** Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente, se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el Mouse (ratón) o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

**Sistema Operativo:** Software dependiente de un equipo de computación. El equipo debe mantener un Sistema operativo el cual administra procesos de espacio y uso de memoria.

**Software:** Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica.

**Subdirectorío:** Directorío contenido en otro directorío.



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS





**Tecla de método abreviado:** Tecla o combinación de teclas, disponible para determinados comandos, que puede presionarse para ejecutar un comando sin necesidad de seleccionar previamente el menú correspondiente. En los menús, las teclas de método abreviado aparecen a la derecha del comando correspondiente.

**Teclas de dirección:** En el teclado de la computadora, las teclas de dirección son las que se utilizan para moverse por la pantalla. Cada una de estas teclas tiene el nombre de la dirección hacia la cual apunta la flecha. Estas teclas son FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO, FLECHA IZQUIERDA y FLECHA DERECHA.



**UPS:** Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica.

**Utilitarios:** Software que sirve para realizar trabajos específicos.



**Windows:** Interfaz gráfica de usuario desarrollada por Microsoft para uso de computadoras IBM y compatibles.

**Windows NT:** Sistema operativo de 32 bits, portable, seguro y con multitarea, de la familia Microsoft Windows.

**Windows NT Server:** Windows NT Server es un súper conjunto de Windows NT Workstation y proporciona funciones de administración y seguridad centralizada, tolerancia a fallos avanzada y funciones de conectividad adicionales.

**World Wide Web (WWW):** La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermédios que facilita examinar cuando se busca información en Internet. La información disponible en la World Wide Web es presentada en páginas Web. Una página de la Web puede contener texto y gráficas que pueden ser vinculadas a otras páginas. Estos hipervínculos le permiten navegar en una forma no-secuencial a través de la información.

