

T004.68
CUS
V2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE :
ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

SITIO WEB

PAUL MITCHELL SYSTEM

VERSIÓN 1.0

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

ELIZABETH CUSME ARCOS

MARTHA SUÁREZ PAZMIÑO

VERÓNICA VILLAVICENCIO PEZO

DIRECTOR:

ANL. ALEX ESPINOZA C.

AÑO

2002

AGRADECIMIENTO

A Dios, por bendecirme en todo momento con salud, amor y con fuerzas para vencer cada obstáculo que se presentó en mi vida universitaria., conduciendo mis pasos por el camino del bien, protegiéndome y cuidándome en cada momento de mi vida.

A mis amados padres SGOP Juan Sebastián Cusme López y Haydee Mirella Arcos Alvarado quienes siempre se preocuparon de apoyarme y tuvieron la inmensa bondad de otorgarme la oportunidad de estudiar ya que ese es el mejor regalo que se le puede dar a un hijo: la Educación.

A mi querida tía Aracelly Arcos y al Ing Gene Alvarado R., por su amor infinito, paciencia y apoyo incondicional en mis estudios.

Al Anl. Carlos Figueroa y a Byron Fonseca ya que estuvieron dispuestos a ayudarme en todo momento.

Infinitas Gracias

Elizabeth Cusme Arcos

AGRADECIMIENTO



A Dios, por bendecirme en todo momento con salud, amor y con fuerzas para vencer cada obstáculo que se presentó en mi vida universitaria.

Agradezco en especial al Anl. Alex Espinoza por todo su apoyo incondicional para culminar este proyecto, también a Elizabeth Cusme por su ayuda en este manual.

Infinitas Gracias

Martha Suárez Pazmiño

AGRADECIMIENTO

Principalmente a Dios por siempre estar conmigo, porque a pesar de ponernos pruebas muy difíciles siempre nos da la mano para salir adelante con su luz que nos orienta para ser mejores cada día.

A mi familia por su apoyo incondicional, por sus sacrificios para darme siempre lo mejor, porque sin ellos nada fuera posible, en especial a mi hijo que me da fuerzas para salir adelante.

A mi director de tesis Anl. Alex Espinoza ya que sin su apoyo en este trabajo no hubiese concluido.

Y finalmente a mis amigos que siempre me han apoyado.

Infinitas Gracias

Verónica Villavicencio Pezo

DEDICATORIA

Dedico éste trabajo a mi madre, Mirella Arcos A., ya que me brindó su apoyo incondicional, guiando de esta manera mis pasos para convertirme en una persona culta, de bien y digna de sus arduos esfuerzos y sacrificios.

Elizabeth Cusme Arcos

DEDICATORIA

Dedico éste trabajo a mi mami Martha Pazmiño por haberme dado todo su amor y apoyo para que salga adelante.

A mi esposo Ledy Alvarez que siempre estuvo empujándome para que culminara con éxito mi carrera, a mi hija que es lo más hermoso que me ha dado Dios, a toda mi familia y amigos.

Este trabajo se lo dedico en especial a la memoria de mi primo Javierito el cual no pudo ver terminado su esfuerzo en vida, Gracias primo por darnos alegría y fuerza para seguir adelante.

Martha Suárez Pazmiño

DEDICATORIA

Dedico éste trabajo a Dios y a mi familia como forma de agradecimiento por brindarme siempre su apoyo y fortaleza en cada uno de mis objetivos

Verónica Villavicencio Pezo

Declaración Expresa

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

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL)

Firma del Director de Tesis

Anl. Alex Espinoza Cárdenas

Firma de los Autores de Tesis

A handwritten signature in black ink, reading "Elizabeth Cusme Arcos". The signature is written in a cursive style with a large, decorative flourish at the end.

Elizabeth Cusme Arcos

Martha Suárez Pazmiño

Verónica Villavicencio Pezo

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES.....	1
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 formato de texto.....	3
1.7.2 Convenciones del Mouse.....	3
1.7.3 Convenciones del Teclado.....	4
1.8. CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN.....	4
1.9. SOPORTE TÉCNICO.....	5

CAPÍTULO 2

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	1
2.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS.....	1
2.2. QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS 95.....	2
2.2.1 El botón Inicio y la barra de tareas.....	2
2.2.2 Iniciar el trabajo con el menú inicio.....	3
2.2.3 La barra de tareas.....	4
2.3. ELEMENTOS PRINCIPALES DE LA VENTANA WINDOWS.....	5
2.3.1 Título de la Ventana.....	5
2.3.2 Cambiar el tamaño de las ventanas.....	5
2.3.3 Barra de Herramientas.....	7
2.3.4 Barra de Estado.....	7
2.3.5 Barra de Menú.....	7
2.3.6 ¿Cómo acceder a los menús?.....	8
2.3.7 Mover Ventanas.....	8
2.3.8 Seleccionando Información.....	9
2.4. INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA.....	9
2.5. PASAR DE UN PROGRAMA A OTRO.....	10
2.6. USO DE CUADROS DE DIÁLOGO.....	10
2.7. MENSAJES DE WINDOWS.....	14
2.8. VER EL CONTENIDO DE SU PC.....	15
2.9. BUSCAR RAPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	16
2.10. EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	17
2.11. MANTENIMIENTO DE SU PC.....	18
2.11.1 Utilizar Backup para hacer copias de seguridad de los archivos.....	18
2.11.2 Detectando y Reportando errores de disco con ScanDisk.....	19
2.11.3 Utilizar el Defragmentador de discos para acelerar el disco duro.....	20
2.11.4 Vaciar la Papelera de reciclaje.....	20

CAPÍTULO 3

3. CARACTERÍSTICAS DEL SITIO WEB PAUL MITCHELL SYSTEM.....	1
3.1. INTRODUCCIÓN.....	1
3.2. BENEFICIOS.....	1
3.3. DESCRIPCIÓN DE PÁGINAS.....	1
3.3.1 <i>Menú Principal</i>	1
3.3.2 <i>Página de Producto</i>	2
3.3.3 <i>Requerimientos de hardware</i>	3
3.3.4 <i>Requerimientos de Software</i>	3

CAPÍTULO 4

4. INSTALACIÓN DEL SITIO WEB PAUL MITCHELL SYSTEM.....	1
---	----------

CAPÍTULO 5

5. ARRANQUE DEL SITIO WEB PAUL MITCHELL SYSTEM.....	1
5.1. ENCENDER LA COMPUTADORA.....	1

CAPÍTULO 6

6. NAVEGANDO EN LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL.....	1
6.1. PANTALLA PRINCIPAL DE LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL SYSTEM.....	1
6.1.1 <i>Título de la Ventana</i>	1
6.2. BOTONES DEL MENÚ PRINCIPAL DE LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL SYSTEM.....	2
6.3. MENSAJES GENERALES DE LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL SYSTEM.....	2
6.1.3 <i>Mensajes de Error</i>	2

CAPÍTULO 7

7. BOTONES DEL MENÚ PRINCIPAL.....	1
7.1. NOSOTROS.....	1

CAPÍTULO 8

8. SALONES.....	1
8.1. OPCIÓN ADMINIS.....	1
8.1.1 <i>PANTALLA DE ACCESOS AL SISTEMA</i>	2
8.1.2 <i>MENÚ DEL SISTEMA (ADMINISTRADOR)</i>	3
8.1.3 <i>MENÚ DE MANTENIMIENTOS</i>	3
8.1.4 <i>MANTENIMIENTO DE LÍNEA DE PRODUCTOS</i>	4
8.1.5 <i>MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS</i>	5
8.1.6 <i>MANTENIMIENTO DE INSTRUCTORES</i>	7
8.1.7 <i>MANTENIMIENTO DE PROMOCIONES</i>	9
8.1.8 <i>MANTENIMIENTO DE CURSOS A DICTAR</i>	11
8.1.9 <i>MENÚ DE PROCESOS</i>	12
8.1.10 <i>PROCESO ATENDER ORDENES DE COMPRA</i>	13
8.1.11 <i>PROCESO APROBACIÓN DE CLIENTES CONSUMIDORES</i>	14
8.1.12 <i>PROCESO APROBACIÓN DE CLIENTES DISTRIBUIDORES</i>	15
8.1.13 <i>PROCESO LIMPIAR IMPRESIÓN DE PROMOCIONES</i>	16
8.1.14 <i>PROCESO ASIGNACIÓN DE PROMOCIÓN A PRODUCTOS</i>	16
8.1.15 <i>PROCESO ELIMINA PRODUCTOS DE PROMOCIÓN</i>	17
8.1.16 <i>PROCESOS ACTUALIZA EL AÑO DE LOS PEDIDOS</i>	17
8.1.17 <i>MENÚ DE CONSULTAS</i>	18
8.1.18 <i>CONSULTA DE CLIENTES CONSUMIDORES POR APROBAR</i>	19

8.1.19	CONSULTA DE CLIENES DISTRIBUIDORES POR APROBAR.....	19
8.1.20	CONSULTA DE CLIENTES CONSUMIDORES APROBADOS.....	20
8.1.21	CONSULTA DE CLIENTES DISTRIBUIDORES APROBADO.....	21
8.1.22	CONSULTA DE ÓRDENES DE COMPRA CONFIRMADAS.....	22
8.1.23	OPCIÓN SALIR.....	23
8.1.24	MENÚ DE USUARIOS.....	24
8.1.25	MENÚ ENTRENAMIENTO.....	24
8.1.26	SEMINARIOS A CLIENTES.....	25
8.1.27	REGÍSTRESE COMO CLIENTE.....	25
8.1.28	AMBIAR SU CONTRASEÑA.....	27
8.1.29	MENÚ EVENTOS.....	29
8.1.30	ORDENES DE COMPRA.....	29
8.1.31	PROMOCIONES ESPECIALES.....	32
8.1.32	MENÚ ESCRÍBANOS.....	33
8.1.33	OPINIONES SOBRE NUESTRO PRODUCTO.....	33
8.1.34	CARTAS A [PAUL MITCHELL SYSTEM].....	33

CAPÍTULO 9

9. PRODUCTOS.....	1
9.1. CHAMPÚ.....	2
9.2. ACONDICIONADOR.....	3
9.3. PEINADO.....	4
9.4. ACABADO.....	5
9.5. SALÓN.....	6

CAPÍTULO 10

10. BOTÓN NOVEDADES.....	1
---------------------------------	----------

CAPÍTULO 11

11. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE.....	1
11.1. CONOCIENDO LA COMPUTADORA.....	1
11.2. UNIDADES DE ENTRADA.....	2
11.2.1 El teclado.....	2
11.2.2 Uso del Mouse.....	4
11.3. UNIDAD DE PROCESO.....	5
11.3.1 Unidad de Memoria Auxiliar.....	6
11.3.2 Unidad de Salida.....	6

ANEXOB

GLOSARIO TÉCNICO

Capítulo



Generalidades

Al terminar de leer este Capítulo el lector estará en capacidad de identificar los componentes básicos de una computadora

Aprenderá cuáles son las Unidades de Entrada, Unidades de Salida y la Unidad del Sistema..



1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información de cómo funciona la página Web Paul Mitchell. Ayuda a identificar cada una de las opciones que tiene la página, además que identifica cuáles son los conocimientos mínimos que debe tener el usuario para lograr una correcta comprensión de cada una de sus funciones.

Cabe recalcar que es de mucha importancia leer este manual antes y/o durante la visita a la página, 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 usuario administrador dar el respectivo mantenimiento a toda la información de los productos Paul Mitchell en una base de datos segura y confiable.

Proporcionar a los usuarios consumidores y distribuidores de Paul Mitchell Systems toda la información previamente ingresada por el administrador de la Base de Datos y esto comprende:

- Guía para utilizar la computadora.
- Como ingresar datos por parte del administrador.
- Conocer el alcance de la página por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que la conforman.

1.3. A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va orientado a la persona encargada de ingresar los datos al Sistema.

Administrador, es el responsable de ingresar los datos correctamente al sistema, el cual posee una base segura y confiable.

1.4. LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que debe tener el administrador de la Base de Datos es:

1. Conocimientos básicos de Internet.

1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual esta organizado en cuatro partes principales:

GENERALIDADES	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la interfaz gráfica
INSTALACIÓN	
Capítulo 3	Características del Sitio Web Paul Mitchell.
Capítulo 4	Instalación Sitio Web Paul Mitchell
Capítulo 5	Arranque del Sitio Web Paul Mitchell System
OPERACIÓN	
Capítulo 6	Iniciando la Operación del Sitio Web Paul Mitchell System.
Capítulo 7	Menú Principal.
Capítulo 8	Botón Salones.
Capítulo 9	Menú Sistema Paul Mitchell.
Capítulo 10	Botón Novedades
ANEXOS	
Anexo A	Reconocimiento de las Partes del Hardware.
Anexo B	Glosario de Términos Técnicos.

1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual contiene diversas ilustraciones y las instrucciones que debe seguir el usuario paso a paso para poder conocer completamente la página Web Paul Mitchell en Español. Además incluye información que lo ayudará en el diario uso de su *computadora*.

1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar la página Web Paul Mitchell en Español, es importante que entienda las convenciones tipográfica 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.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Corchetes []	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del <i>Mouse</i> o teclado.
Carácter Mayúscula + Caracteres Minúscula	Nombres de Teclas se inician con Mayúsculas.
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 clic”	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 desea.

1.7.3 Convenciones del Teclado

TECLA	SIGNIFICADO
Tecla ENTER (ENTRAR-RETORNO)	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presionar ENTER”
Teclas direccionales ←, →, ↑, ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un <i>control</i> de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de Avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG., RE. PÁG.	Las Teclas de Avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un <i>control</i> de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes <i>controles</i> de la forma. Con la tecla TAB, se da el <i>enfoque</i> al primer <i>control</i> ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el <i>foco</i> al primer control de la izquierda.
Otras Teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

1.8. CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN



Notas: contiene información importante acerca del Sistema, las cuales deben ser revisadas por el Usuario.

1.9. SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento de la página Web Paul Mitchell, revise cada uno de los temas de este manual.

Si desea una consulta más exhaustiva sobre el Sistema, puede ponerse en contacto con la oficina del Programa de Tecnología en Computación (PROTCOM), empresa desarrolladora del mismo.

Capítulo

2

Explicación de la Interfaz Gráfica

Al terminar de leer este Capítulo el lector estará más familiarizado con el Ambiente Windows y sus utilidades.

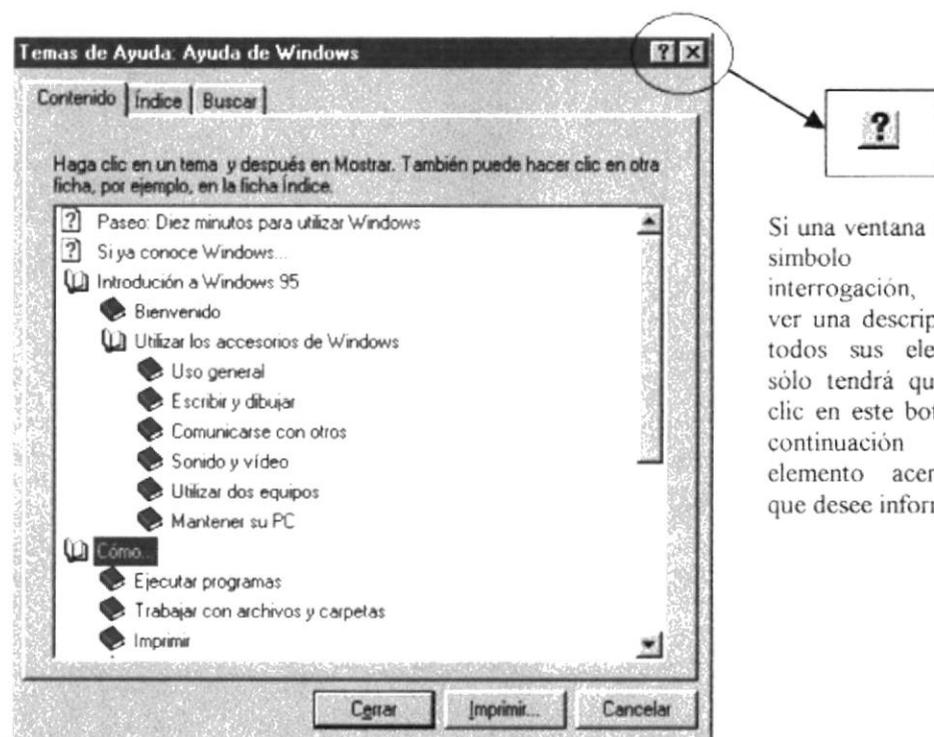
2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1. 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**. 



Si una ventana tiene un símbolo de interrogación, podrá ver una descripción de todos sus elementos, sólo tendrá que hacer clic en este botón, y a continuación en el elemento acerca del que desee información.

Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows



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



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

2.2. QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS 95

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

ÍCONO	DESCRIPCIÓN
	Haga doble clic en este ícono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Haga doble clic en este ícono para ver los recursos disponibles en la red si su PC tiene acceso a ésta, o puede conectarse.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Este es un acceso directo que no forma parte de Windows 95, sirve para ejecutar el Sistema de Administración de Sitios Web, haciendo doble clic o seleccionándolo y presionando ENTER.
	Si hace clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y mucho más.

Tabla 2.1 Íconos principales del escritorio de Windows

2.2.1 El botón Inicio y la barra de tareas

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

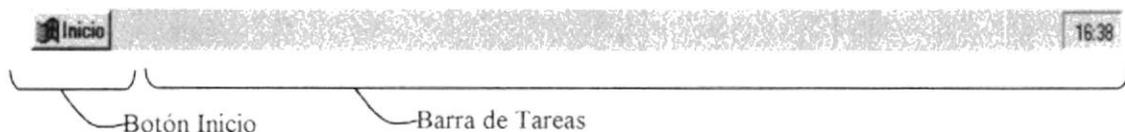


Figura 2.2 Botón Inicio y barra de tareas

2.2.2 Iniciar el trabajo con el menú inicio

Al hacer clic en el botón inicio, verá un menú que contiene todo lo necesario para comenzar a utilizar Windows.

ÍCONO	HACE ESTO
 Abrir documento de Office	Presenta una lista de <i>programas</i> que podrá iniciar.
 Nuevo documento de Office	Presenta una lista de <i>documentos</i> que abrió previamente.
 Programas	Presenta una lista de la <i>configuración</i> del sistema que podrá cambiar.
 Documentos	Permite <i>buscar</i> una carpeta, un archivo, un equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
 Configuración	Inicia la <i>Ayuda</i> . Podrá utilizar entonces el Contenido , el Índice y otras fichas para saber como realizar una tarea en Windows.
 Buscar	Inicia o <i>Ejecuta</i> un programa o abre una carpeta al escribir un comando en MS-DOS
 Ayuda	<i>Cierra o reinicia</i> su PC.
 Ejecutar...	Dependiendo de su equipo y de las opciones que tenga instalada, es posible que encuentre elementos adicionales en el menú.
 Apagar el sistema	
	

Tabla 2.2 Iniciar el trabajo con el menú Inicio

2.2.3 La barra de tareas

Cada vez que inicie un programa o abra una ventana, en la barra de tareas aparecerá un botón que representa a dicha ventana. Para cambiar entre ventanas haga clic en el botón de la ventana que desee. Al cerrar una ventana, su botón desaparecerá de la barra de tareas.

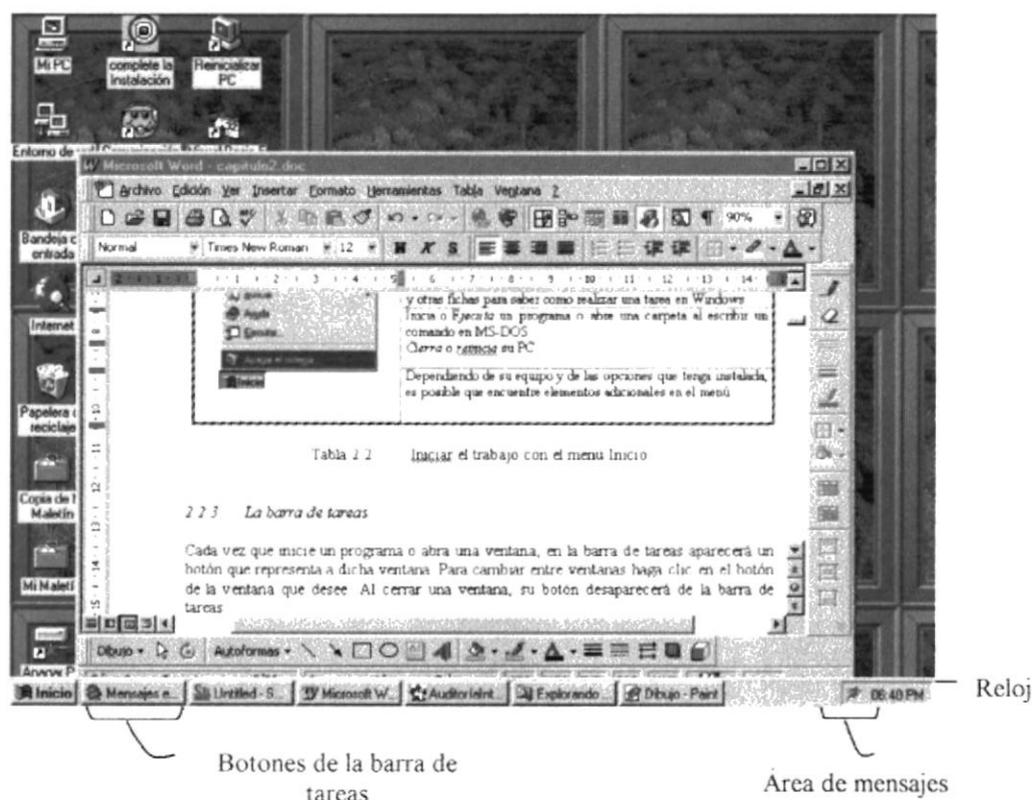


Figura 2.3 Botones de la barra de tareas

Según la tarea que esté realizando, es posible que aparezcan otros indicadores en el área de notificación de la barra de tareas, como por ejemplo una impresora para representar un trabajo de impresión o una batería que representa la energía de su PC portátil. En un extremo de la barra de tareas se verá el reloj. Para ver o cambiar una configuración no tendrá que hacer doble clic en el reloj o en cualquiera de los indicadores.

2.3. ELEMENTOS PRINCIPALES DE UNA VENTANA WINDOWS

Una ventana Windows esta formada por varios elementos que facilitarán tareas como abrir y cerrar un archivo, mover una ventana, cerrar una ventana, cambiar el tamaño de una ventana, etc.

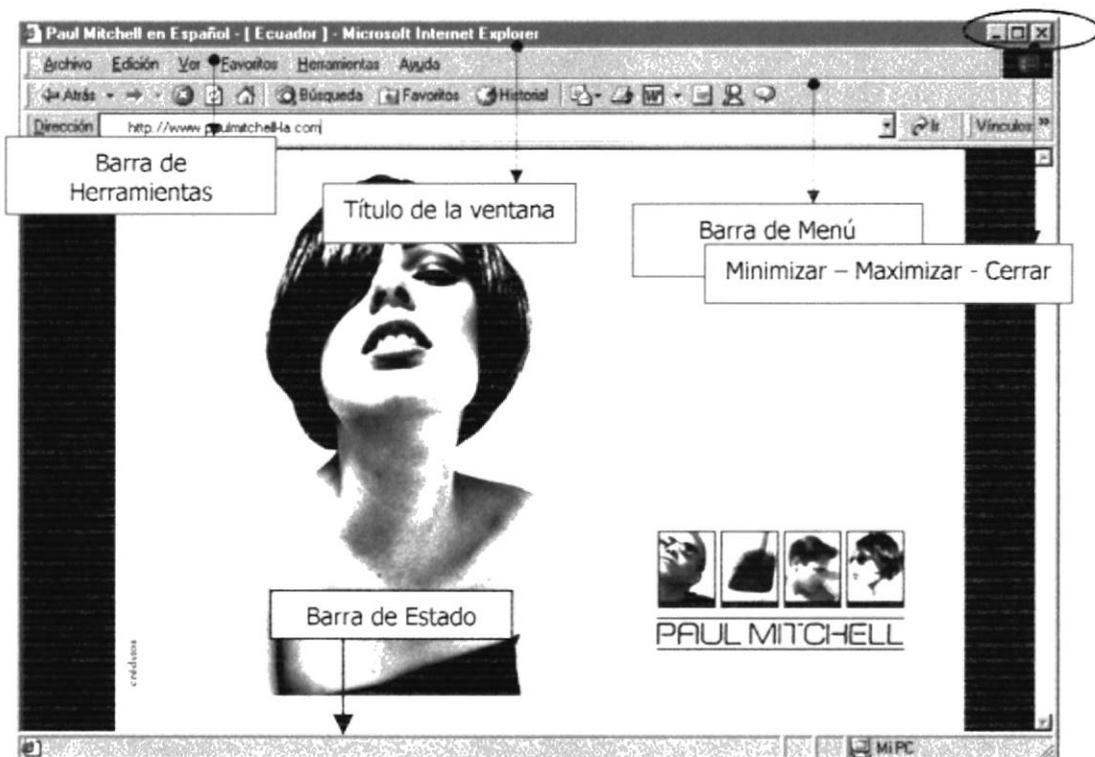


Figura 2.4 Elementos principales de una ventana Windows

2.3.1 Título de la ventana

El título de la ventana es una breve descripción de lo que hace esa pantalla, este título tendrá cada ventana o pantalla del Sitio Web Paul Mitchell System

2.3.2 Cambiar el tamaño de las ventanas

Es posible cambiar el tamaño o la forma de una ventana para ver más de una cada vez o para ajustar el contenido que puede verse desde una ventana. A continuación presentamos dos métodos para cambiar el tamaño de las ventanas:

1. Utilice los botones situados en la esquina superior derecha de la ventana.

Haga clic en	Para hacer esto
	Reducir (minimizar) la ventana al tamaño de un botón de la barra de tareas.
	Ampliar (maximizar) la ventana, es decir que ocupe toda la pantalla.
	Volver al tamaño anterior de la ventana. Este botón aparecerá cuando se maximice la ventana.
	Cerrar la ventana y salir del programa.



Figura 2.5 Cambiar el tamaño de una ventana

Desplace el puntero hasta el borde de la ventana. Cuando cambie la forma del puntero, arrastre el borde para ampliar o reducir la ventana, así como para cambiar su forma.



Figura 2.6 Cambiar el tamaño de una ventana. Otra Forma

2.3.3 Barra de Herramientas

Las barras de herramientas permiten organizar los comandos de una aplicación de forma que se puedan encontrar y utilizar rápidamente. Las barras de herramientas se pueden personalizar fácilmente, por ejemplo, se pueden agregar y quitar menús y botones, crear barras de herramientas personalizadas, ocultarlas o mostrarlas y moverlas.

La mayoría de los botones de las barras de herramientas corresponden a un comando menú. Podrá averiguar cuál es la función de cada botón apoyando el puntero sobre el mismo. Aparecerá un cuadro que mostrará el nombre del botón.

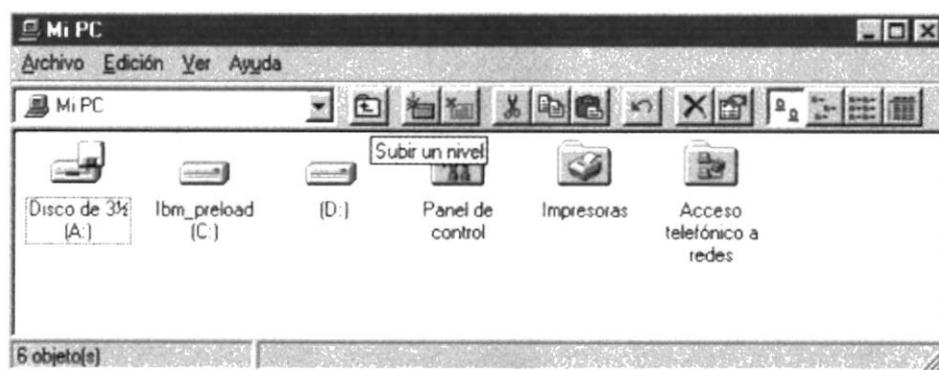


Figura 2.7 Barra de herramientas

2.3.4 Barra de Estado

La barra de estado, un área situada debajo de una ventana, proporciona información acerca del estado de lo que se está viendo en la ventana y cualquier otra información relativa al contexto.



2.3.5 Barra de Menú

Los menús son una forma cómoda y sencilla de agrupar coherentemente las funciones de una aplicación. Con los menús Usted estará en capacidad de realizar una serie de operaciones de acuerdo a sus necesidades.



2.3.6 ¿Cómo acceder a los menús?

- **Usando el teclado.** Nótese en la figura anterior que en cada uno de los nombres de los módulos u opciones de cada módulo del menú hay una letra que se encuentra subrayada. En el caso de nombres de Módulos si presiona ALT + [letra subrayada] tendrá acceso rápido a dicho módulo. En caso de nombres de opciones basta con presionar la letra que se encuentra subrayada y se ejecutará la opción deseada o desplácese con las flechas de movimiento hasta la opción deseada y presione ENTER.
- **Usando el Mouse.** Con el puntero del Mouse ubíquese en el módulo u opción deseada y haga un solo clic en esta.

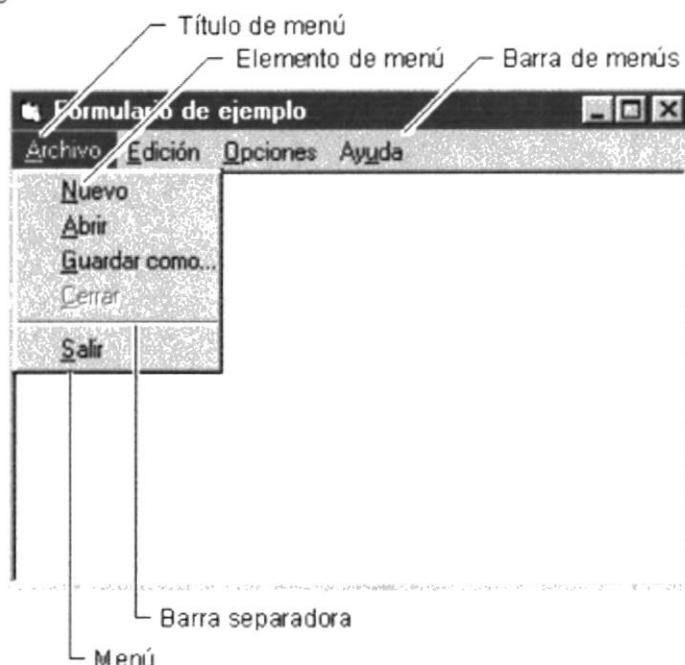


Figura 2.8 Elementos de un menú bajo ambiente Windows

2.3.7 Mover Ventanas

Mover una ventana a una posición diferente de la pantalla puede facilitar ver simultáneamente más de una ventana, así como algún elemento que esté tapado por la ventana de una ubicación a otra hay dos formas de hacerlo.

1. Mueva una ventana a otra ubicación utilizando el Mouse, solo tiene que arrastrar la barra de título de la ventana a otro lugar del escritorio, sin soltar el clic del Mouse hasta donde desee ubicar la ventana.
2. En el Ícono principal de la aplicación ubicado en la esquina superior izquierda de un clic en la opción mover, enseguida cambiará el puntero del Mouse y deberá moverlo sin soltarlo hacia la posición que desee.

2.3.8 Seleccionando información

Se selecciona (resalta) texto, u otra información, antes de hacer algo con él, como presentarlo en negrita o copiarlo en otra parte del documento. Para seleccionar, sitúe el puntero del Mouse en la posición en la que desee comenzar la selección. A continuación, arrastre el puntero hacia la posición en la que desee que termine la selección.

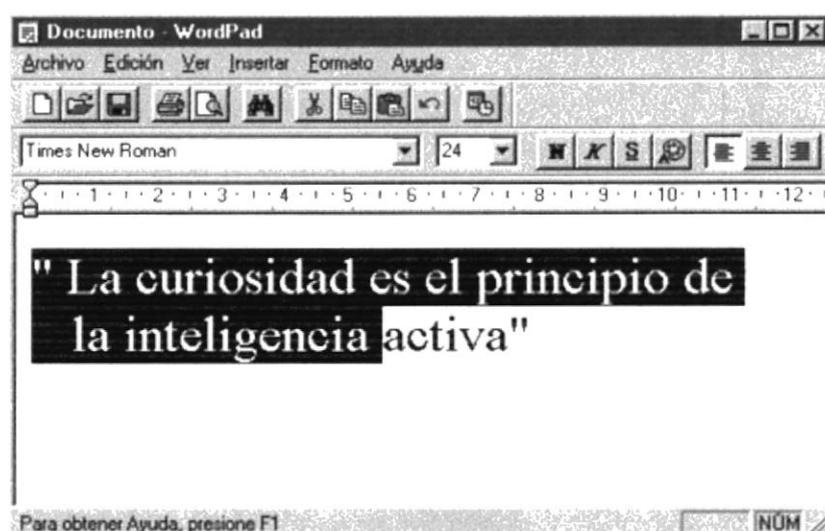


Figura 2.9 Seleccionando Información

2.4. INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA

Podrá utilizar el botón "Inicio" para iniciar cualquier programa que desee usar, como por ejemplo, el procesador de textos o su juego favorito.

1. Haga clic en el botón "Inicio" y a continuación, en **Programas**.
2. Señale la carpeta (por ejemplo Accesorios), que contenga el programa que este buscando y después haga clic en el programa.



Sugerencia: Podrá agregar un programa a la parte superior del menú inicio arrastrando su ícono hasta el botón "Inicio".

Para salir de un programa existen varias formas, a continuación se describe alguna de ellas.

1. Haga clic en el botón "Cerrar"  de la esquina superior derecha de la ventana.
2. Presionado ALT+F4 desde el teclado.
3. En el menú archivo de cada programa si es que lo tiene.
4. En el ícono de la aplicación, que aparece en la esquina superior izquierda.

Podrá ejecutar simultáneamente todos los programas que la capacidad de su PC lo permita. Windows facilita el cambio entre programas o entre ventanas.

2.5. PASAR DE UN PROGRAMA A OTRO

Para pasar de un programa a otro existen varios métodos que se mencionan a continuación:

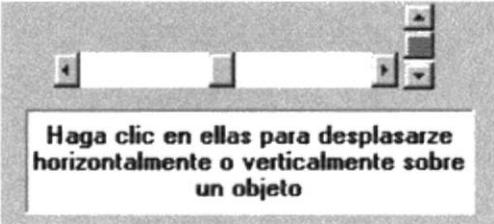
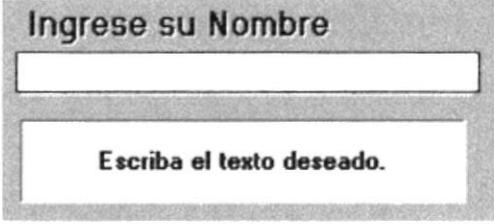
1. Haga clic en el botón de la barra de tareas correspondiente al programa que desee ejecutar.
2. Si las ventanas no ocupan toda la pantalla es decir no están maximizadas solo haga clic en la venta que desee activar.

En ambos casos dicho programa aparecerá delante de las demás ventanas. El cambio no cierra la ventana con la que estaba trabajando, sólo cambia la presentación en pantalla.

2.6. USO DE CUADROS DE DIÁLOGO

Los cuadros de dialogo son objetos que permiten ingresar o visualizar los datos de una aplicación. El conjunto de estos objetos mas las ventanas forman la interface o medio de comunicación entre el usuario y la computadora.

A continuación se describen los cuadros de diálogos más común en una aplicación Windows, como es el caso del Sistema de Administración de Sitios Web. Es de mucha importancia el entendimiento de estos cuadros de diálogos por cuanto forman la base para el entendimiento de este manual y la operación del sistema.

CUADRO DE DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="266 1173 654 1211">Barras de desplazamiento.</p>  <p data-bbox="243 1368 681 1451">Haga clic en ellas para desplazarse horizontalmente o verticalmente sobre un objeto</p> <p data-bbox="470 1543 1059 1574">Figura 2.10 Barra de desplazamiento (SCROLL BAR)</p>	<p data-bbox="734 1162 1323 1525">Las barras de desplazamiento permiten explorar fácilmente una larga lista de elementos o una gran cantidad de información. Además, proporcionan una representación análoga de la posición actual. La barra de desplazamiento horizontal permite desplazar la información a la izquierda o a la derecha. La barra de desplazamiento vertical permite desplazar información hacia arriba o hacia abajo.</p>
<p data-bbox="273 1632 647 1671">Cuadro de Texto normal.</p>  <p data-bbox="238 1715 541 1753">Ingrese su Nombre</p> <p data-bbox="311 1854 598 1883">Escriba el texto deseado.</p> <p data-bbox="606 2002 919 2033">Figura 2.11 Cuadro de texto</p>	<p data-bbox="734 1655 1323 1944">Es el más común y el más usado, sirve para escribir o visualizar texto, dependiendo de la aplicación que se este usando. De forma predeterminada, un cuadro de texto presenta una única línea de texto y no presenta barras de desplazamiento. Si el texto es más largo que el espacio disponible, sólo será visible parte del texto.</p>

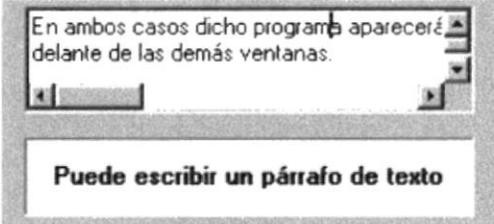
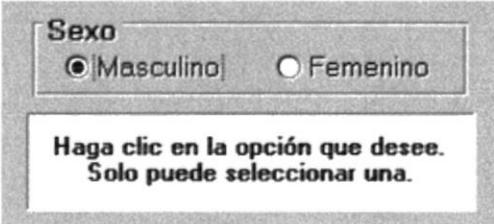
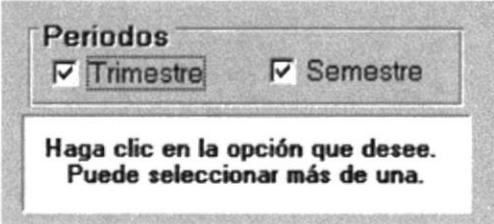
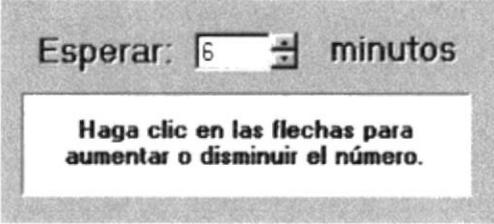
CUADRO DE DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="223 264 701 297">Cuadro de texto múltiples líneas</p> 	<p data-bbox="737 304 1301 517">A diferencia del anterior este cuadro de texto acepta o muestra múltiples líneas de texto. Un cuadro de texto con múltiples líneas administra automáticamente el ajuste de texto siempre y cuando no haya una barra de desplazamiento horizontal.</p>
<p data-bbox="319 656 601 689">Cuadro de Opción.</p> 	<p data-bbox="737 696 1301 842">En Inglés OPTION BUTTON. Se utiliza para seleccionar una opción entre varias. De esta forma solo se puede seleccionar una opción de un grupo de ellas.</p> <p data-bbox="737 875 1301 954">Por ejemplo en la Figura solo puedo escoger masculino o femenino.</p>
<p data-bbox="281 1066 639 1099">Cuadro de Verificación.</p> 	<p data-bbox="737 1111 1301 1245">En Inglés CHECK BOX. Se utiliza para marcar o señalar una opción. De esta manera se pueden seleccionar varias opciones de un grupo.</p> <p data-bbox="737 1256 1301 1357">Se suele utilizar solo para opciones en la que Usted tenga que decidir por SÍ (marcado) o NO(desmarcado).</p>
<p data-bbox="266 1491 659 1525">Incrementar, Decrementar</p> 	<p data-bbox="737 1570 1301 1749">En Inglés UPDOWN. Contiene un par de botones con flechas en los que el usuario puede hacer clic para incrementar o disminuir un valor, como una posición de desplazamiento o un número.</p>

Figura 2.12 Cuadro de texto, múltiples líneas

Figura 2.13 Cuadro de Opción

Figura 2.14 Cuadro de verificación

Figura 2.15 Cuadro incrementar, decrementar

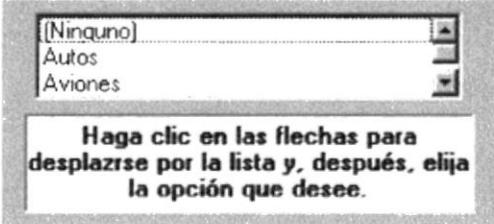
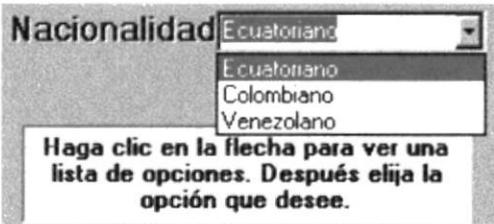
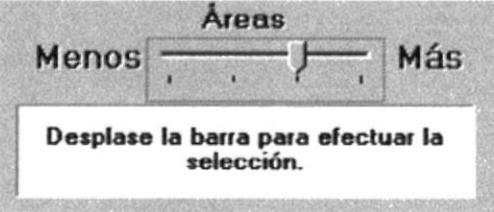
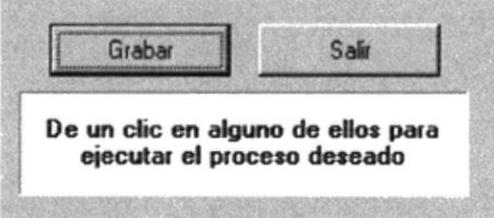
CUADRO DE DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="338 259 586 293">Cuadro de Lista.</p> 	<p data-bbox="737 322 1321 539">En Inglés LISTBOX. Muestra una lista de elementos entre los cuales puede seleccionar uno o más. Si el número de elementos supera el número que puede mostrarse, se agregará automáticamente una barra de desplazamiento.</p>
<p data-bbox="311 696 613 730">Cuadro Combinado.</p> 	<p data-bbox="737 741 1321 999">En Inglés COMBO BOX. Permite introducir información en la parte del cuadro de texto o seleccionar un elemento en la parte de cuadro de lista. Puede abrir la lista dando un clic en  para cerrarla solo tiene que dar un clic en el elemento seleccionado.</p>
<p data-bbox="323 1126 601 1160">Cuadro deslizable.</p> 	<p data-bbox="737 1111 1321 1402">En Inglés SLIDER. Es una ventana que contiene un control deslizable y unas marcas opcionales. Puede mover el objeto deslizable si lo arrastra, hace clic con el Mouse (ratón) en uno de sus lados o a través del teclado. Es útil cuando desea seleccionar un valor discreto o un conjunto de valores consecutivos de un intervalo.</p>
<p data-bbox="414 1525 511 1559">Botón</p> 	<p data-bbox="737 1626 1321 1727">Este objeto siempre tiene asociada una orden con él. Esta orden se ejecutará cuando haga clic sobre el botón.</p>

Figura 2.16 Cuadro de Lista (LIST BOX)

Figura 2.17 Cuadro Combinado (COMBO BOX)

Figura 2.18 Cuadro deslizable

Figura 2.19 Botón

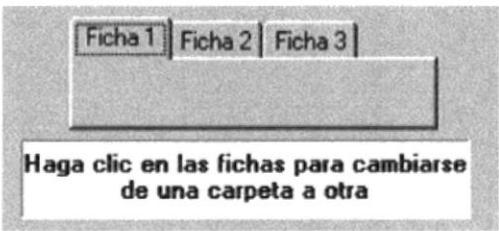
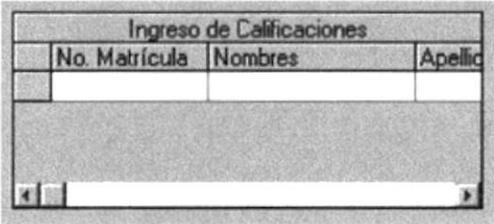
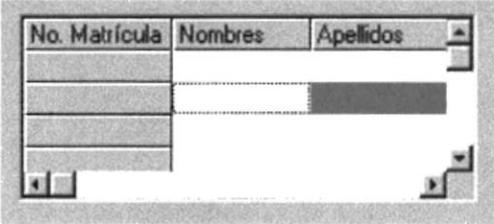
CUADRO DE DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="325 257 597 291">Cuadro de Fichas.</p> 	<p data-bbox="734 315 1316 533">Es Ingles TABSTRIP. Este objeto es como los separadores de un cuaderno o las etiquetas de un grupo de carpetas de archivo. Es muy útil porque permite definir varias páginas para la misma área de una ventana o cuadro de diálogo en la aplicación.</p>
<p data-bbox="606 629 926 658">Figura 2.20 Cuadro de fichas</p>	
<p data-bbox="238 701 684 734">Cuadro de Celdas (DBGRID)</p> 	<p data-bbox="734 689 1316 835">El objeto DBGRID es parecido a una hoja de cálculo que muestra una serie de filas y columnas en donde se puede ingresar o visualizar gran cantidad de información.</p> <p data-bbox="734 857 1316 1070">Se usa mucho en las pantallas de ingresos masivos, por ejemplo las Calificaciones de un grupo a paralelo, en donde las filas serán todos los estudiantes del paralelo y las columnas serán el número de matrícula, nombres, apellidos, y la nota.</p>
<p data-bbox="538 1093 994 1122">Figura 2.21 DBGRID (Cuadro de Celdas)</p>	
<p data-bbox="261 1144 659 1178">Cuadro de Celdas FLEXGRID</p> 	<p data-bbox="734 1178 1316 1435">El objeto MSFLEXGRID es muy parecido al anterior, pues también es un conjunto de filas y columnas. A diferencia del objeto DBGRID el FLEXGRID es de solo lectura, es decir que no permite ingresar información, pero es más flexible debido a que permite agrupar y ordenar la información.</p>
<p data-bbox="526 1496 1006 1525">Figura 2.22 FLEXGRID (Cuadro de celdas)</p>	

Tabla 2.3 Cuadros de Diálogos

2.7. MENSAJES DE WINDOWS

En una aplicación Windows es muy común emitir mensajes ya sea para notificar que hubo un error, para informar acerca un evento, para advertir o para confirmar algo. A continuación se presentan los mensajes más comunes junto con su significado.

MENSAJES DE WINDOWS

La figura  indica que se trata de un error crítico. Por ejemplo el siguiente mensaje se presentará si no se puede leer un archivo.

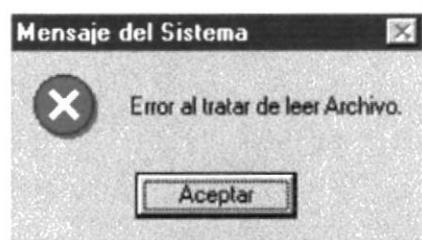


Figura 2.23 Mensaje de Error

La figura  indicar que se trata de una pregunta, que Usted tendrá que responder. Por ejemplo este mensaje de confirmación se emitirá cuando se desee ingresar una carrera.

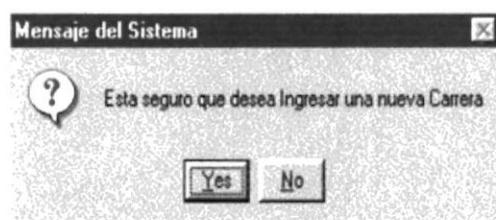


Figura 2.24 Mensaje de Confirmación

La figura  indica que se trata de una advertencia de acuerdo a la acción que se esté ejecutando. Por ejemplo.

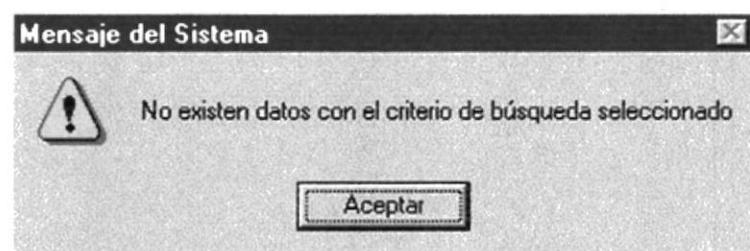


Figura 2.25 Mensaje de Advertencia

MENSAJES DE WINDOWS

La figura  indica que se trata de un mensaje informativo. Por ejemplo este mensaje notifica que la carrera se ha ingresado correctamente:

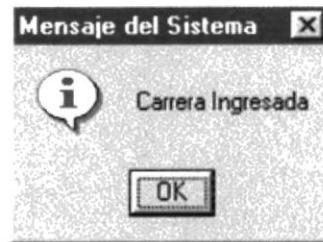


Figura 2.26 Mensaje de Información

2.8. VER EL CONTENIDO DE SU PC

En Windows, el trabajo se almacena en carpetas, tal como lo haría en su oficina o en casa. Puede examinar sus archivos y carpetas haciendo clic en Mi PC. Dentro de Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo.

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

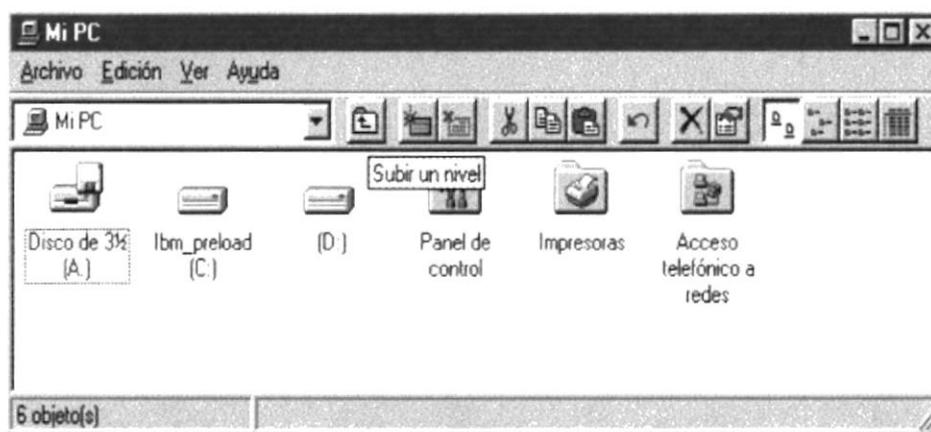


Figura 2.27 Viendo el contenido de su PC.



Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga clic en  de la barra de herramientas, o bien presione la tecla RETROCESO. Si la barra de herramientas no está visible, haga clic en el menú Ver y, a continuación, en Barra de herramientas.

PRESIONAR	PARA
CTRL + A	Seleccionar todo
F5	Actualizar una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

Tabla 2.4 Teclas de acceso directo para Mi PC y el Explorador.



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

2.9. BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

En el cuadro de diálogo Buscar, sólo tiene que escribir el nombre del archivo o de la carpeta que esté buscando y, después, hacer clic en "**Buscar ahora**".

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

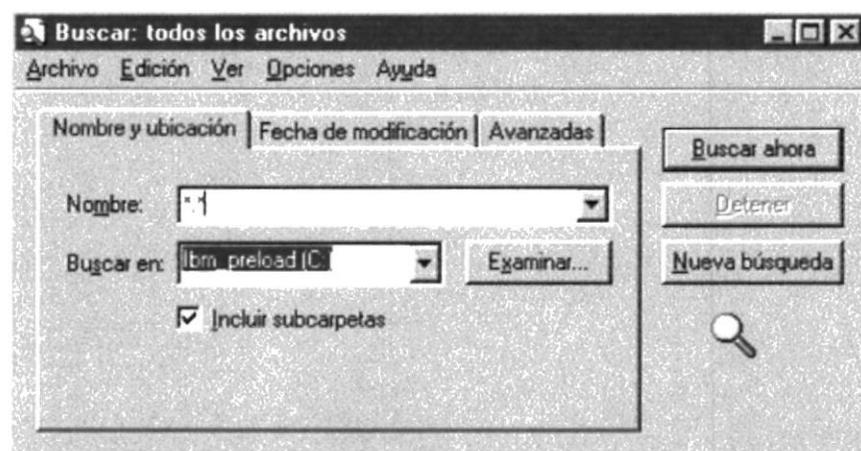


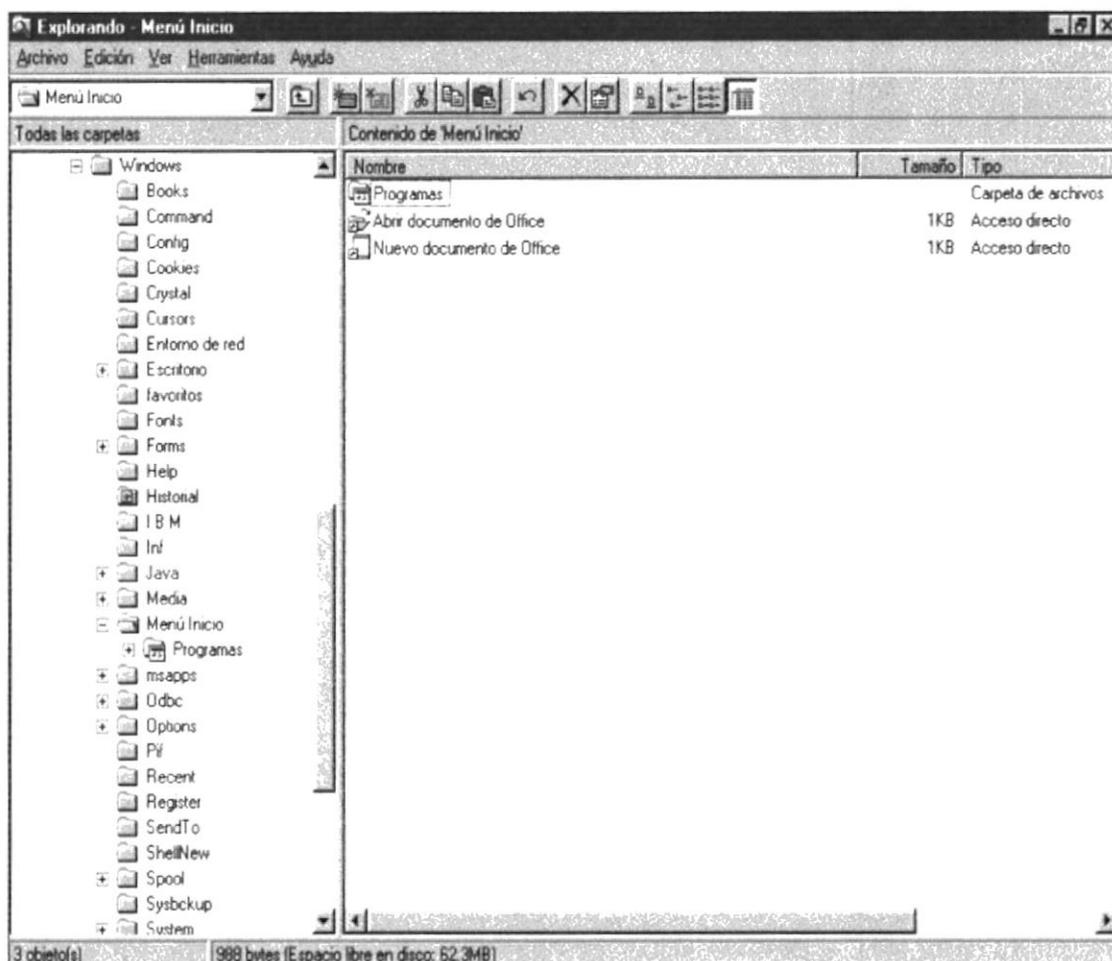
Figura 2.28 Buscando archivos o carpetas.



Sugerencia: Una vez que haya hecho doble clic en el ícono de resultados de la búsqueda, podrá reiniciar la búsqueda o actualizar los resultados de la búsqueda haciendo clic en "Buscar ahora".

2.10.EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

Puede utilizar el Explorador de Windows para ver todas las carpetas y archivos existentes en su PC. En el menú Inicio elija Programas y, a continuación, haga clic en Explorador de Windows. En la parte derecha del Explorador de Windows aparece el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija en la izquierda.



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

Tabla 2.5 Teclas de acceso directo del explorador de Windows.

2.11.MANTENIMIENTO DE SU PC

2.11.1 Utilizar Backup para hacer copias de seguridad de los archivos

Puede utilizar Backup para hacer copias de seguridad de archivos en su disco duro, para proteger sus archivos contra pérdidas en caso del fallo de su disco duro o de sobrescritura o eliminación accidental de datos. Puede hacer copias de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales, cuando éstos se dañen o se pierdan.

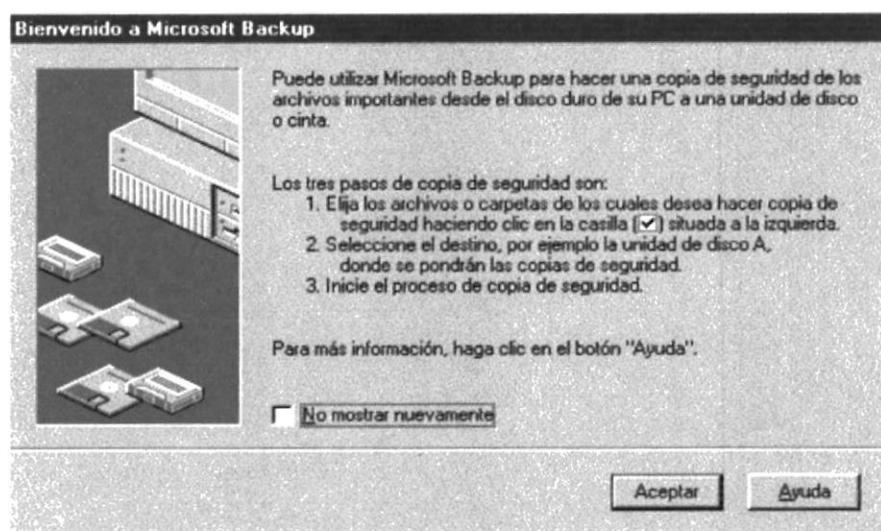


Figura 2.30 Pasos para realizar un respaldo en Windows.

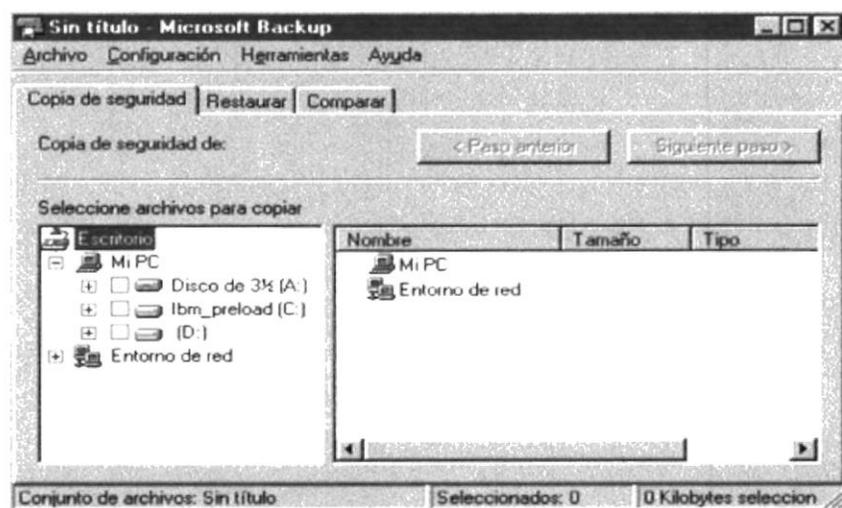


Figura 2.31 Respaldo de archivos.

2.11.2 Detectando y Reparando errores de disco con ScanDisk

Puede utilizar ScanDisk para detectar errores lógicos y físicos en su disco duro, y para reparar las áreas dañadas.



Sugerencia: Si desea especificar cómo debe reparar ScanDisk cualquier error que detecte, asegúrese de que la casilla de verificación "Reparar errores automáticamente" no esté activada.

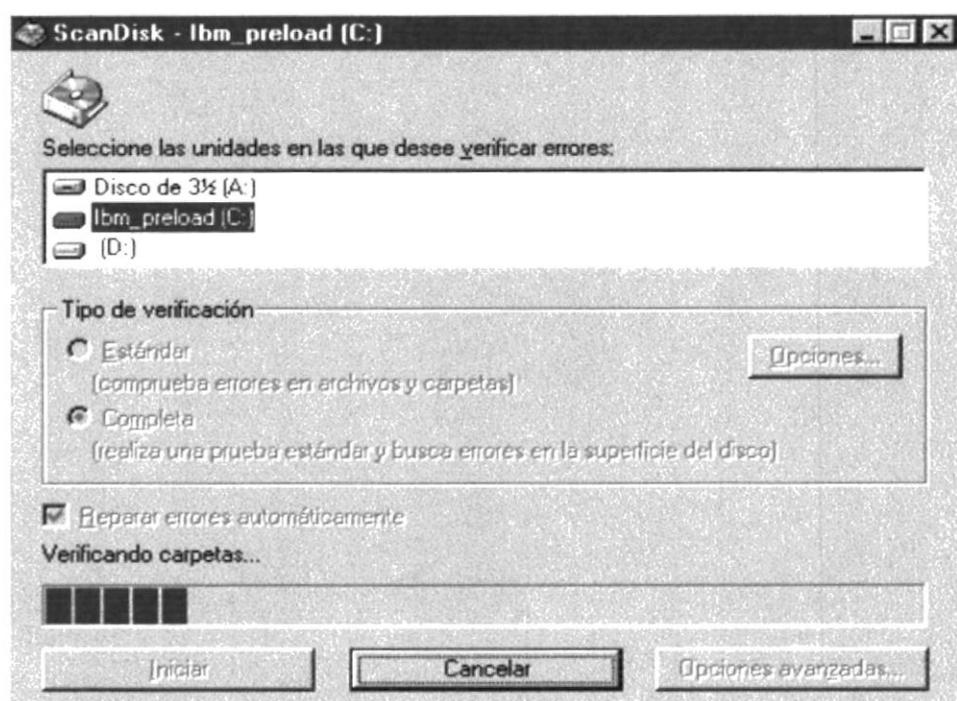


Figura 2.32 Verificando errores del disco con Scandisk.



Sugerencia: Para obtener Ayuda acerca de un elemento de la pantalla principal de ScanDisk, con el botón secundario del Mouse haga clic en dicho elemento y, a continuación, haga clic en el comando ¿Qué es esto?.

2.11.3 Utilizar el Defragmentador de disco para acelerar el disco duro

Con el paso del tiempo, los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirlos pero su PC tarda más tiempo en leerlos y escribir en ellos.

Puede utilizar el Defragmentador de disco para reorganizar archivos y espacio no usado de su disco duro, con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente.

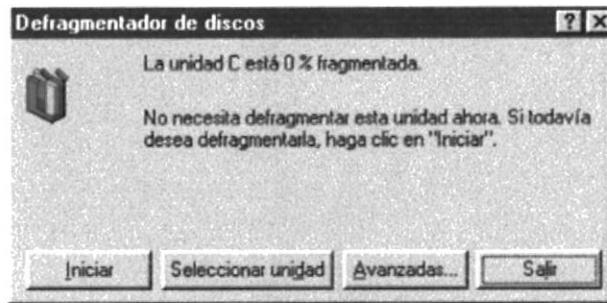


Figura 2.33 Defragmentando el disco duro. Paso 1.

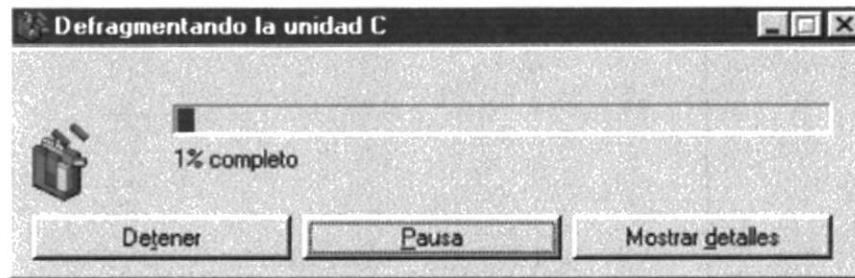


Figura 2.34 Defragmentando el disco duro. Paso 2.

2.11.4 Vaciar la Papelera de reciclaje

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio en su disco duro.

Para vaciar la papelera de reciclaje siga los siguientes pasos:

1. Haga doble clic en el ícono Papelera de reciclaje 
2. En el menú Archivo, haga clic en Vaciar Papelera de reciclaje.

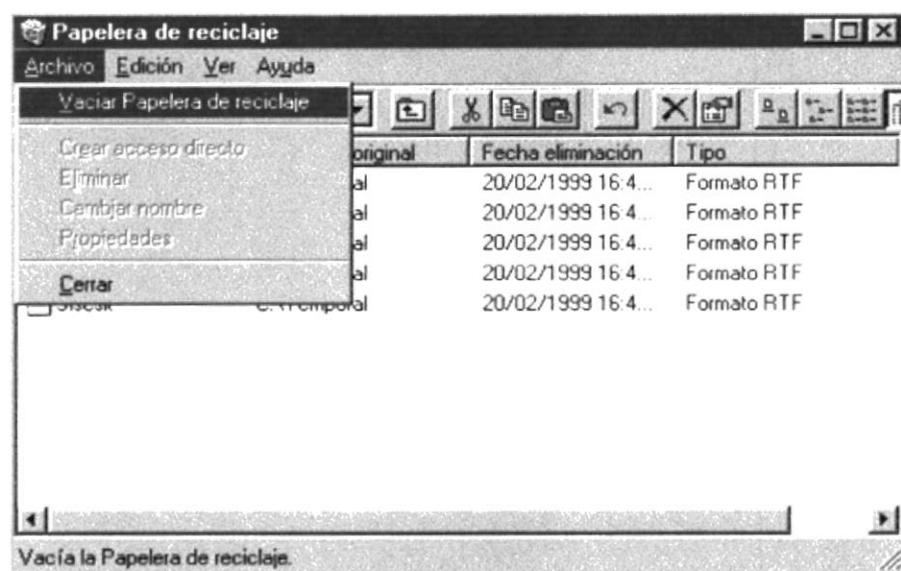


Figura 2.35 Vacinando la papelera de reciclaje



Sugerencia: Si desea quitar sólo algunos elementos de la Papelera de reciclaje, mantenga presionada la tecla CTRL mientras hace clic en cada elemento. Haga clic en el menú Archivo y, a continuación, en Eliminar.

Capítulo



Características del Sitio Web

Paul Mitchell System

En este capítulo, se detallan los beneficios del Sitio Web y además contiene un breve resumen de todo lo que contiene el sitio web

3. CARACTERÍSTICAS DEL SITIO WEB PAUL MITCHELL EN ESPAÑOL

3.1. INTRODUCCIÓN

Hace más de 20 años, dos amigos tenían una visión “fundar una compañía para los estilistas” que mantendría herramientas de éxito, los estilistas, sus salones, y la industria de belleza entera.

Hoy, su visión se ha vuelto realidad.

En 1979, John Paul DeJoria y Paul Mitchell decidieron lanzar un sistema para el cuidado profesional del cabello. Ellos previeron una compañía establecida por peluqueros, en 1980, establecieron una sociedad con un préstamo de \$750.00 que en el futuro se conoció como John Paul Mitchell Systems. Los dos compañeros empezaron comercializando sus productos bajo la marca de fábrica Paul Mitchell. Inicialmente, Paul Mitchell Systems enfrentó muchos desafíos. Según Sr. De Joria, “Nosotros debemos de haber quebrado quizás 50 veces durante el primer año. Hoy, Paul Mitchell Systems tienen ventas al menudo anuales de aproximadamente \$600 millones. La compañía produce más de 90 productos actualmente (incluso las marcas Paul Mitchell, Moderno, Elixirs™, y JPMS el color™).

3.2. BENEFICIOS

- Saber cuales son los productos que posee Paul Mitchell System.
- Ofrecer un producto para cada necesidad.
- Poder adquirir el producto de manera confiable en locales autorizados.
- Mantener informado al cliente sobre nuevos productos.

3.3. DESCRIPCIÓN DE PÁGINAS

3.3.1. Menú Principal

Se describen cada una de las opciones que conforman la Página Web Paul Mitchell.

Está formada por las siguientes opciones:

1. Nosotros.

Esta página contiene la historia de cómo se formó Paul Mitchell System.

2. Salones.

Esta página nos da a conocer los locales donde se puede adquirir los productos Paul Mitchell de manera confiable en Ecuador.

3. *Productos.*

Nos permite conocer cada uno de los productos que conforman el Sistema Paul Mitchell de acuerdo a las necesidades de cada cliente.

4. *Novedades.*

Esta página permite conocer nuevos productos que saldrán al mercado.

3.3.2. Página de Productos

Aquí encontramos el Menú de cada uno de los pasos que forman el Sistema Paul Mitchell.

Tiene las siguientes opciones:

1. *Champú.*

Contiene información detallada de todos los champús.

2 *Acondicionador.*

Permite consultar todos los acondicionadores de acuerdo a cada tipo de cabello y necesidad.

3. *Peinado.*

Permite consultar todos los productos utilizados en el tercer paso del sistema que es el peinado.

4. *Acabado.*

Permite consultar todos los productos que se pueden utilizar en el paso 4 del Sistema Paul Mitchell.

4. *Salón.*

En esta página se puede observar todos los productos que son utilizados en salones de belleza.

3.3.3. Requerimientos de Hardware

EQUIPO	CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
PC 	Procesador Pentium II de 300 Mhz Disco de 2 Gigas 32 en Ram Monitor SVGA de 14'	

Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware.



Nota: el sistema puede correr con 16 MB de memoria RAM, pero el rendimiento no sería el mismo.

3.3.4. Requerimientos de Software

LOGOTIPO	DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA
	Netscape o Internet Explorer
	Macro media Flash 4.0

Tabla 3.2 Requerimientos de Software.

Capítulo

4

Instalación del Sitio Web

Paul Mitchell System

En este Capítulo se explica como va a funcionar el Sitio y el software que se requiere para visitar la página

4. INSTALACIÓN DEL SITIO WEB PAUL MITCHELL SYSTEM

Debido a que el Sitio Web Paul Mitchell System trabaja en internet no es necesario que se instale ningún software adicional ya que la página estará alojada en el servidor del proveedor de internet que sea elegido por el cliente.

El único software que se necesitaría para poder visitar la página es el Internet Explorer o el Netscape Communicator como ya se ha explicado en el Capítulo anterior.

Capítulo



Arranque del Sitio Web Paul Mitchell System

En este capítulo, se detallan los pasos a seguir para poder visitar el sitio Web Paul Mitchell System en Internet

5. ARRANQUE DEL SITIO WEB PAUL MITCHELL SYSTEM

5.1 ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encienda el switch de potencia del CPU (Power ON).
2. Encienda el switch de potencia del monitor (Power ON).
3. El Sistema Operativo Win 95 o Win 98, dependiendo de cual tenga instalado, empezará a cargarse y mostrará finalmente una pantalla como esta.



Figura 5.2 Escritorio de Windows.

4. A continuación debe conectarse a Internet haciendo doble clic en el icono  de conexión a Internet y le va a salir una ventana como se muestra a continuación.

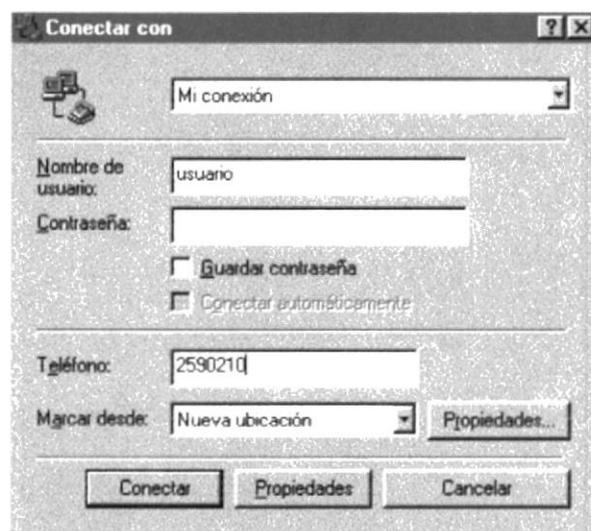


Figura 5.2 Conexión a Internet

5. Luego de estar conectado debe buscar el ícono del Internet Explorer  o Netscape Communicator  que son navegadores de Internet.
- Si Usted encuentra cualquiera de los dos íconos sobre el escritorio solo tiene que dar doble clic sobre él.
 - Si no lo encuentra debe buscarlo en el botón Inicio luego de un clic en Programas, busque cualquiera de los dos navegadores, como se muestra en la siguiente figura:



Figura 5.4 Buscando navegador de internet

6. Luego que ejecute el navegador mostrará una ventana como la siguiente



Figura 5.5 Ingresando al navegador

7. A continuación en dirección escribimos el nombre de la página que es: www.paulmitchell-la.com y luego presiona la tecla Enter



Figura 5.6 Nombre de la página

De esta manera se va a cargar el Sitio Web Paul Mitchell System.

Capítulo

6

Iniciando la Operación del Sitio Web Paul Mitchell System

Este Capítulo explica muy detalladamente las opciones que posee el Sitio Web Paul Mitchell System al explorarla

6. NAVEGANDO EN LA PAGINA WEB PAUL MITCHELL EN ESPAÑOL

La página Web Paul Mitchell en Español es completamente amigable, muy fácil de explorar, está orientado a todas aquellas personas que desean saber más acerca de los Paul Mitchell, sean estos estilistas profesionales o personas interesadas en el producto.

6.2 PANTALLA PRINCIPAL DE LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL EN ESPAÑOL

En el menú principal de la página Web Paul Mitchell en Español nos indica claramente las opciones que el usuario tiene para escoger.

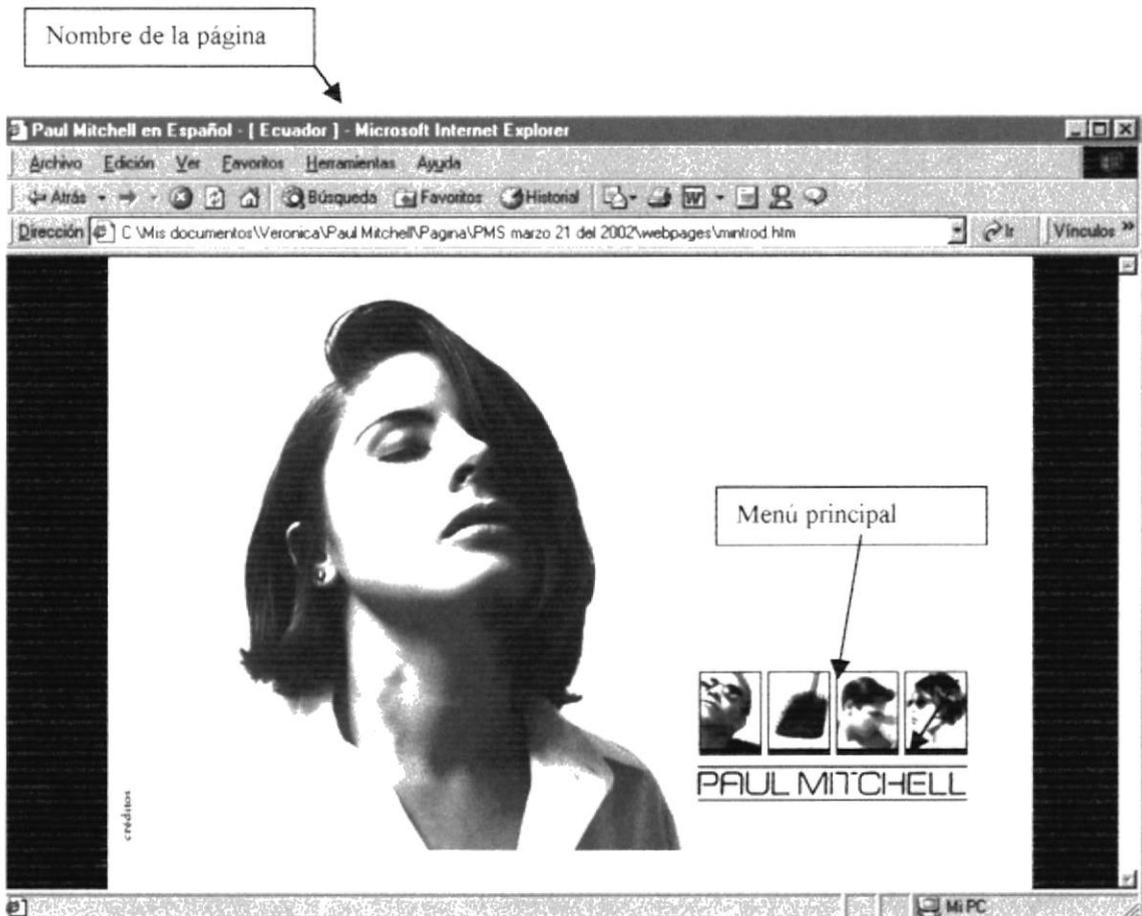


Figura 6.1 Pantalla Principal de la página web Paul Mitchell

6.1.1. Título de la Ventana

Indica el nombre de la página web "Paul Mitchell en Español – [Ecuador]".

6.2 BOTONES DEL MENÚ PRINCIPAL DE LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL EN ESPAÑOL

DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES DEL MENÚ PRINCIPAL	
	Botón Nosotros, permite visualizar una breve historia de cómo se formó Paul Mitchell System.
	Botón Salones, tiene información de los centros de belleza autorizados en Ecuador
	Botón Productos, contiene la información de todos los productos que conforman el Sistema Paul Mitchell .
	Botón Novedades, nos permite conocer todos aquellos productos que Paul Mitchell lanzará al mercado.

6.2 MENSAJES GENERALES DE LA PÁGINA WEB PAUL MITCHELL EN ESPAÑOL

A continuación se muestran los mensajes que pueden aparecer en el Sistema por diferentes motivos.

6.1.2. Mensajes de Error

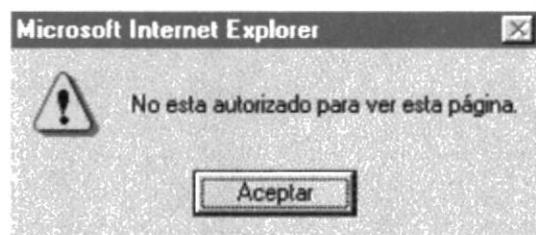


Figura 6.2 Se produjo un error al intentar conectarse con la Base de Datos

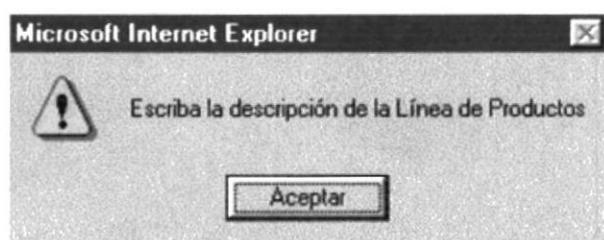


Figura 6.3 Mensaje de Ingreso de datos completos

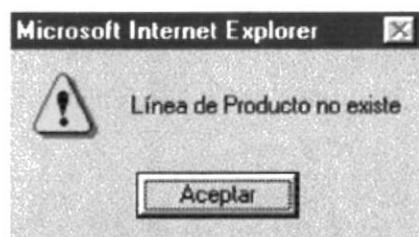


Figura 6.4 Mensaje de Línea no Existe

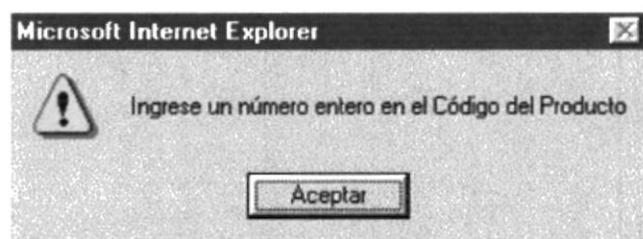


Figura 6.5 Ingreso de datos incompletos

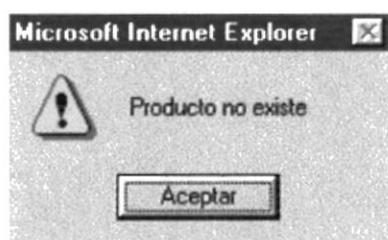


Figura 6.6 Producto no existe

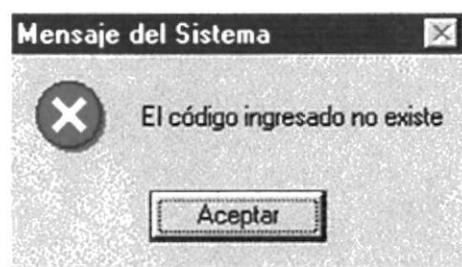


Figura 6.7 Código no existe

Capítulo



Menú Principal

En este capítulo se explica cada una de las opciones del Menú Principal del Sitio

7. BOTONES DEL MENÚ PRINCIPAL

Dentro de este Menú podemos ir a todas las opciones que nos ofrece la página.

7.1. NOSOTROS

Luego de darle un clic en el botón nosotros  aparece la siguiente pantalla.



Figura 7.1 Página Historia del Sistema Paul Mitchell

Para regresar al Menú Principal le damos un clic en 

Capítulo



Estandarizaciones y Formatos

En este capítulo, se da a conocer los salones autorizados por Paul Mitchell y además la opción de poder adquirir el producto en Internet y de manera confiable

8. SALONES

Aquí podemos obtener información de los centros de belleza autorizados en Ecuador para poder adquirir el producto.

Luego de darle un clic en el botón nosotros  aparece la siguiente pantalla.



Figura 8.1 Salones Autorizados

Para seleccionar entre los diferentes salones le damos un clic en el rectángulo señalado en el gráfico.

8.1.1 OPCIÓN ADMINIS.

Para ingresar datos en la Base se debe hacer clic sobre el Botón de **Adminis** ubicado en la página de Salones Paul Mitchell Systems e inmediatamente aparecerá la siguiente pantalla de acceso:



Figura 8.2 Opción Adminis

8.1.2 PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA



Figura 8.3 Pantalla de Acceso al Sistema

- Esta pantalla le permite a los usuarios administrador y consumidor / distribuidor, acceder a sus respectivos menús.
- Además le permite a los nuevos visitantes de la página su respectivo **Registro**.
- En primer lugar, vamos a explicar la funcionalidad del Menú del Sistema (Administrador de la Base de Datos).

8.1.3 MENÚ DEL SISTEMA (ADMINISTRADOR)



Figura 8.4 Menú del Sistema (Administrador)

- Como podemos observar en la Figura anterior, este menú cuenta con cuatro opciones que le permitirán al Administrador de la Sistema manipular toda la información concerniente a toda la línea de Paul Mitchell Systems.

8.1.4 MENÚ DE MANTENIMIENTOS

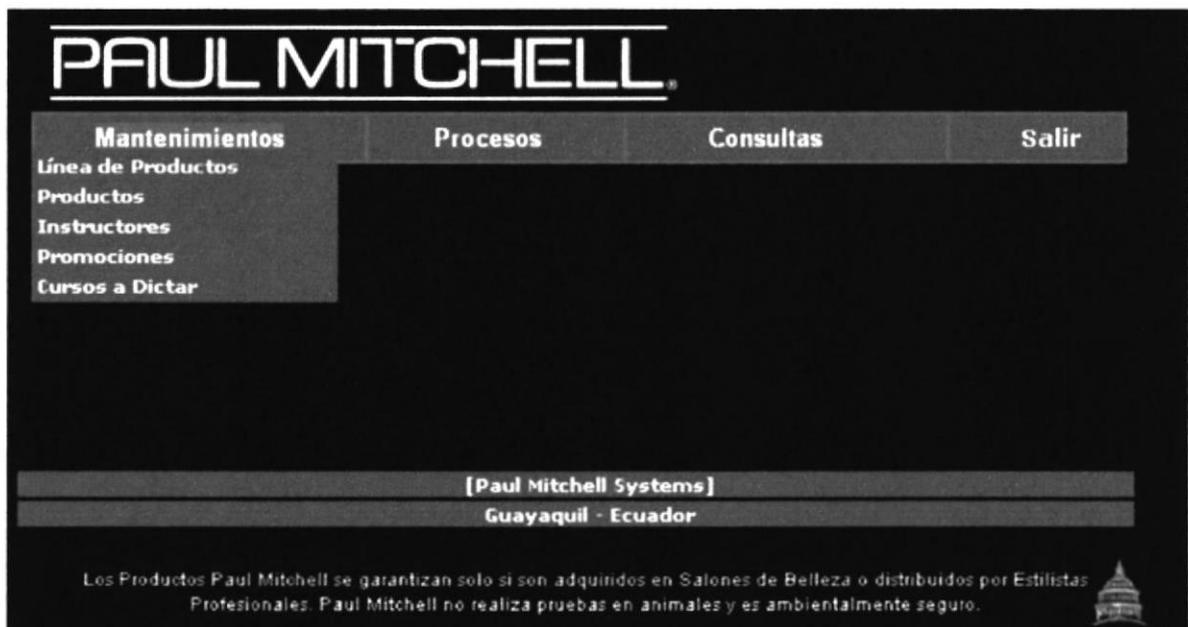


Figura 8.5 Menú Mantenimientos

8.1.5 MANTENIMIENTO DE LÍNEA DE PRODUCTOS

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



The screenshot shows a web interface for Paul Mitchell. At the top is the Paul Mitchell logo. Below it is the title "Mantenimiento de Linea de Productos". There are three input fields: "Código" with the value "1", "Titulo" with the value "Tea Tree", and "Descripción" with the value "Champú para cabellos finos". To the right of the "Código" field are buttons for "Consultar" and "Todos". Below the input fields are buttons for "Grabar", "Eliminar", and "Menu Principal". At the bottom, there is a disclaimer: "Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro." and a small logo of the Paul Mitchell building.

Figura 8.6 Mantenimiento de Líneas de Productos

- Esta pantalla permite dar mantenimiento a todas la línea Paul Mitchell; es decir, le permitirá ingresar, Consultar, Modificar y Eliminar.
- Si desea grabar, es necesario que ingrese los datos completos, de lo contrario aparecerán varios mensajes de error, por ejemplo:

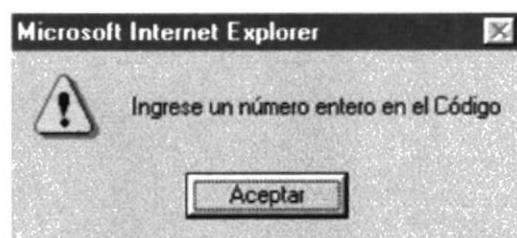


Figura 8.7 Mensaje de Ingreso de datos completos

Una vez que ingrese todos los datos se procede a grabar y se lo realiza haciendo clic sobre el botón **Grabar**.

Si desea eliminar se deben seguir los siguientes pasos:

1. Ingresar el código de la Línea del Producto.
2. Presionar el botón **Consultar**.
3. Si la línea existe, los datos serán presentados y se procede a eliminar el registro a través del botón Eliminar, caso contrario aparecerá el siguiente mensaje de error.



Figura 8.8 Mensaje de Línea no Existe

En caso de haber olvidado la información de alguna(s) línea(s) en especial se puede presionar el botón **Todos** y a continuación serán presentadas.

Línea de Productos		
Código	Nombre	Descripción
1	Tea Tree	Champú para cabellos finos
2	Acondition	Acondicionadores
3	Rinse	Para todo tipo de cabello
4	Spray	Fijadores de cabello
5	Abrillantador	Para todo tipo de cabello

Figura 8.9 Todas las Líneas de Productos

Para regresar al menú del sistema se presiona el botón **Menú Principal**.

8.1.6 MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

Figura 8.10 Mantenimiento de Productos

Esta pantalla permite dar mantenimiento a todos los productos Paul Mitchell; es decir, le permitirá ingresar, Consultar, Modificar y Eliminar.

Si desea grabar, es necesario que ingrese los datos completos, de lo contrario aparecerán varios mensajes de error, por ejemplo:

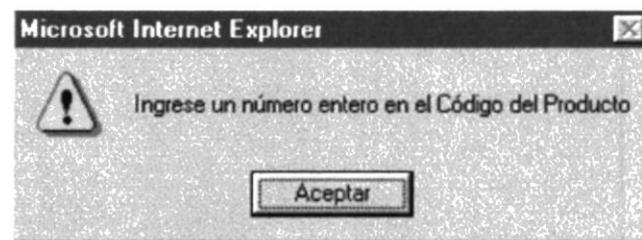


Figura 8.11 Mensaje de Ingreso de datos completos

Una vez que ingrese todos los datos se procede a grabar y se lo realiza haciendo clic sobre el botón **Grabar**.

Si desea eliminar se deben seguir los siguientes pasos:

1. Ingresar el código del Producto.
2. Presionar el botón **Consultar**.
3. Si el código existe, los datos serán presentados y se procede a eliminar el registro a través del botón Eliminar, caso contrario aparecerá el siguiente mensaje de error.

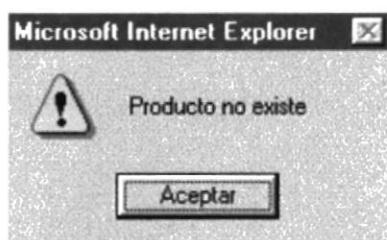


Figura 8.12 Producto no Existe

En caso de haber olvidado la información de los productos se puede presionar el botón **Todos** y a continuación serán presentados.

Línea	Producto	Descripción
1	Tea Tree 3 The Conditioner	The Conditioner one
1	Tea Tree 4 El Abrillantador	The Shine
1	Tea Tree 5 Spray Super Limpiador con "Awapuhi"	Super Clean Spray with Awapuhi
1	Tea Tree 6 Suave Spray	Soft Spray

Figura 8.13 Todos los Productos

Para regresar al menú del sistema se presiona el botón **Menú Principal**.

8.1.7 MANTENIMIENTO DE INSTRUCTORES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

Mantenimiento de Instructores

Código Consultar Todos

Nombres

Apellidos

Dirección

Teléfono

Correo Electrónico

Nacionalidad

Referencia Profesional

Grabar Eliminar Menú Principal

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.14 Mantenimiento de Instructores

Esta pantalla permite dar mantenimiento a toda la información concerniente a los instructores de los cursos a dictar; es decir, le permitirá ingresar, Consultar, Modificar y Eliminar.

Si desea grabar, es necesario que ingrese los datos completos, de lo contrario aparecerán varios mensajes de error, por ejemplo:

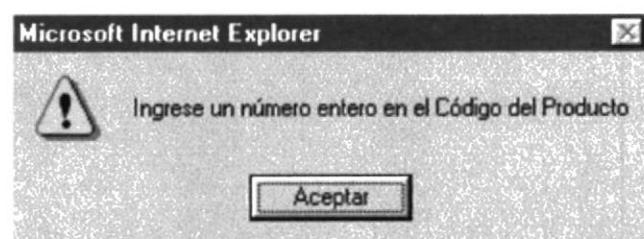


Figura 8.15 Mensaje de Ingreso de datos completos

Una vez que ingrese todos los datos se procede a grabar y se lo realiza haciendo clic sobre el botón **Grabar**.

1. Si desea eliminar se deben seguir los siguientes pasos:
 1. Ingresar el código del Instructor.
 2. Presionar el botón **Consultar**.
 3. Si el código existe, los datos serán presentados y se procede a eliminar el registro a través del botón Eliminar, caso contrario aparecerá el siguiente mensaje de error.

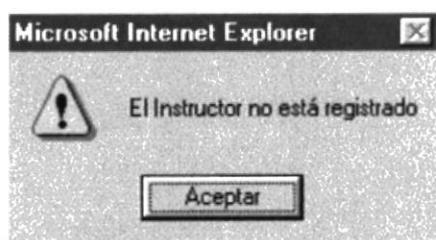


Figura 8.16 Mensaje de Instructor no Existe

En caso de haber olvidado la información de los instructores se puede presionar el botón **Todos** y a continuación serán presentados.

Código	Nombre	Apellido
1	Reginaldo	Henríquez
2	Jimmy	Pareja
3	Luis	Alejandro

Figura 8.17 Todos los Instructores

Para regresar al menú del sistema se presiona el botón **Menú Principal**.

8.1.8 MANTENIMIENTO DE PROMOCIONES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

Registro de Promociones

Código Consultar Todos

Fecha Inicial 13 de Abril de 2000

Fecha Final

Descripción

Descuento

Grabar Eliminar Menú Principal

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.18 Mantenimiento de Promociones de Productos

Esta pantalla permite dar mantenimiento a todas las promociones de los productos o líneas Paul Mitchell; es decir, le permitirá ingresar, Consultar, Modificar y Eliminar.

Si desea grabar, es necesario que ingrese los datos completos, de lo contrario aparecerán varios mensajes de error, por ejemplo:

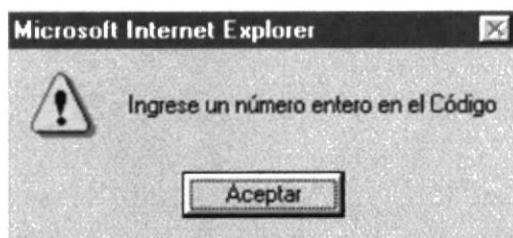


Figura 8.19 Mensaje de Ingreso de datos completos

Una vez que ingrese todos los datos se procede a grabar y se lo realiza haciendo clic sobre el botón **Grabar**.

- Si desea eliminar se deben seguir los siguientes pasos:
 1. Ingresar el código de la Promoción.
 2. Presionar el botón **Consultar**.
 3. Si la promoción existe, los datos serán presentados y se procede a eliminar el registro a través del botón Eliminar, caso contrario aparecerá el siguiente mensaje de error.

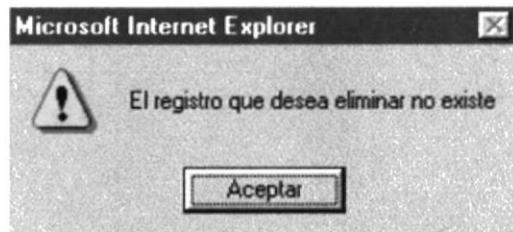


Figura 8.20 Mensaje de Promoción



En caso de haber olvidado la información de alguna promoción en especial se puede presionar el botón **Todos** y a continuación serán presentadas.

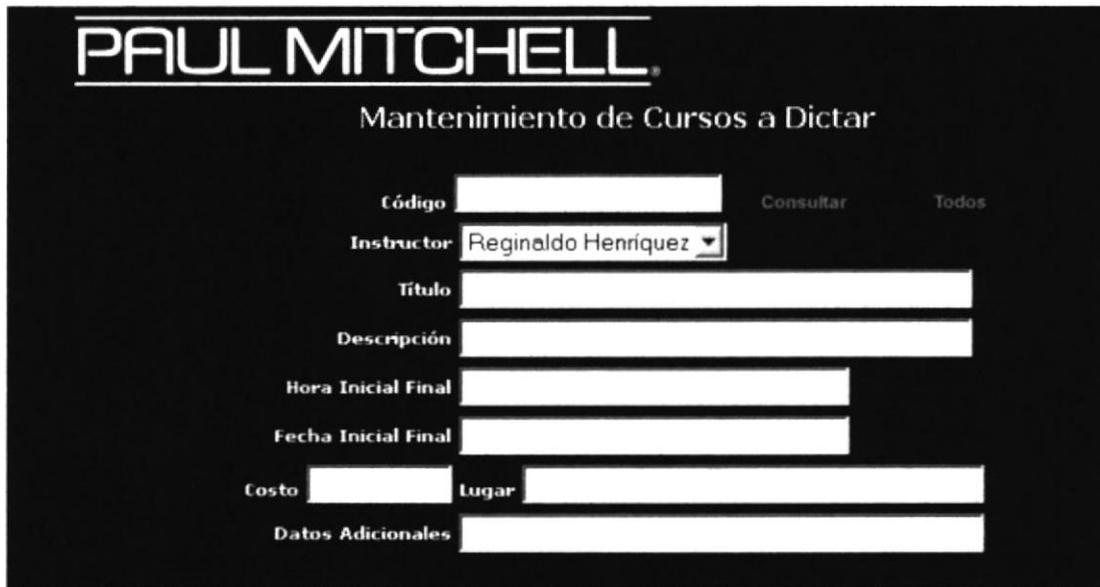
Promociones		
Código	Fecha Caducidad	Descripción
1	11/01/01	Descuento del 5%
2222	11/01/01	Gratis Tea Tree

Figura 8.21 Todas las Promociones de Productos

Para regresar al menú del sistema se presiona el botón **Menú Principal**.

8.1.9 MANTENIMIENTO DE CURSOS A DICTAR

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



PAUL MITCHELL

Mantenimiento de Cursos a Dictar

Código Consultar Todos

Instructor

Título

Descripción

Hora Inicial Final

Fecha Inicial Final

Costo Lugar

Datos Adicionales

Figura 8.22 Mantenimiento de Cursos a Dictar

Esta pantalla permite dar mantenimiento a todos los cursos a dictar a los clientes de Paul Mitchell; es decir, le permitirá ingresar, Consultar, Modificar y Eliminar.

Si desea grabar, es necesario que ingrese los datos completos, de lo contrario aparecerán varios mensajes de error, por ejemplo:

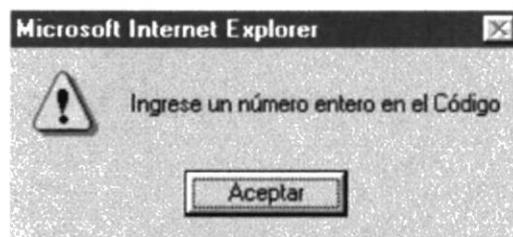


Figura 8.23 Mensaje de Ingreso de datos completos

Una vez que ingrese todos los datos se procede a grabar y se lo realiza haciendo clic sobre el botón **Grabar**.

- Si desea eliminar se deben seguir los siguientes pasos:
 1. Ingresar el código del curso a dictar.
 2. Presionar el botón **Consultar**.
 3. Si el curso existe, los datos serán presentados y se procede a eliminar el registro a través del botón Eliminar, caso contrario aparecerá el siguiente mensaje de error.

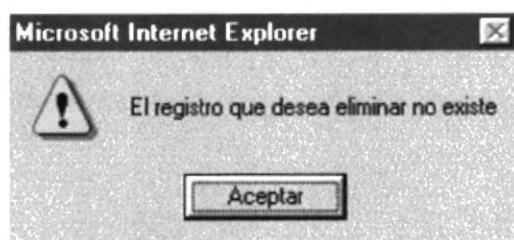


Figura 8.24 Mensaje de Curso no existe

En caso de haber olvidado la información de los cursos a dictar se puede presionar el botón **Todos** y a continuación serán presentadas.

Código	Título	Descripción
10	Cortes Escalonados	Para todo los cabellos
20	Rizos	En todos los tamaños

Figura 8.25 Todas los Cursos a Dictar

Para regresar al menú del sistema se presiona el botón **Menú**



8.1.10 MENÚ DE PROCESOS



Figura 8.26 Menú Procesos

8.1.11 PROCESO ATENDER ORDENES DE COMPRA

Esta opción presentará todas las órdenes de compra que han realizado los clientes, pero en caso de que los clientes no hayan realizado pedidos aparecerá el siguiente mensaje de error.

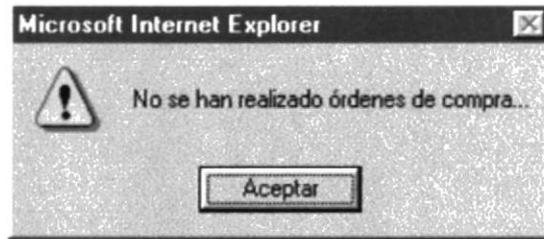


Figura 8.27 Mensaje Ordenes de Compra

En caso de que los clientes hayan ordenado aparecerá la siguiente pantalla:



Figura 8.28 Proceso Atender Ordenes de Compra

El Número de la orden de compra le permitirá revisarla al detalle, apareciendo la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

ORDEN DE COMPRA

Orden No.: 2
 Fecha : 11/3/2002
 Cliente : a a
 La Orden de Compra es: Confirmada

Línea	Producto	Unidades
1 Tea Tree	4 El Abrillantador	2
1 Tea Tree	3 The Conditioner	2

Regresar Grabar Menú Principal

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.29 Ordenes de Compra detalladas

El administrador tiene la opción de Confirmar, Reprobar o dejar Pendiente de Aprobación a la orden de compra, luego debe presionar el botón **Grabar**.

8.1.12 PROCESO APROBACIÓN DE CLIENTES CONSUMIDORES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

APROBACION DE CLIENTES

Seleccione del siguiente listado los clientes que desee aprobar:

	Nombre	Dirección	Profesión	Teléfono	Ciudad	Tipo Cliente	Datos Adicionales
<input type="checkbox"/>	Carlos Figueroa	Los Ceibos	Analista	256699	Guayaquil	3	Ustedes distribuyen excelentes productos
<input type="checkbox"/>	Geovanna Thaili	Pradera	Licenciada	433666	Quito	3	Me encantan sus productos

Aprobar Menú Principal

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.30 Proceso Aprobación de Clientes Consumidores

Esta pantalla permitirá aprobar los clientes Consumidores, únicamente debe marcar el casillero de la izquierda y hacer clic sobre el botón Aprobar.

En caso de no haber clientes consumidores registrados aparecerá el siguiente mensaje:



Figura 8.31 Clientes no existe

8.1.13 PROCESO APROBACIÓN DE CLIENTES DISTRIBUIDORES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

APROBACION DE CLIENTES

Seleccione del siguiente listado los clientes que desee aprobar

	Nombre	Dirección	Profesión	Peluquería	Dirección Peluq.	Teléfono	email	Ciudad
<input type="checkbox"/>	Luis Vásquez	Puerto Azul	Estilista	Stulos	Almendros	2495566	la@yahoo.com	Guayaquil
<input type="checkbox"/>	Michael Cascante	Alborada	Estilista	Náutica	Almendros	2633655	mck@latinmail.com	Guayaquil

Aprobar Menú Principal

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.32 Proceso Aprobación de Clientes Distribuidores

Esta pantalla permitirá aprobar los clientes Distribuidores, únicamente debe marcar el casillero de la izquierda y hacer clic sobre el botón Aprobar.

En caso de no haber clientes consumidores registrados aparecerá el siguiente mensaje:

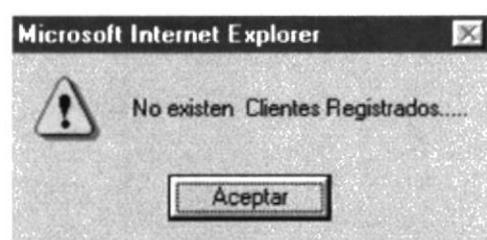


Figura 8.33 Clientes no existe

8.1.14 PROCESO LIMPIAR IMPRESIÓN DE PROMOCIONES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



PAUL MITCHELL

Los siguientes clientes imprimieron promociones:

Cliente	Promoción	Impresa el día
EE	2222 Gratis Tea Tree	13/03/2000

Este proceso le permitirá limpiar todos los registros de Impresiones realizadas por los Clientes:

Limpiar Menú Principal

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.34 Proceso Limpiar impresión de Promociones

Esta pantalla permitirá eliminar todos los registros de las promociones que han sido impresas por los clientes, lo cual se realiza presionando el botón **Limpiar**.

En caso de no haber promociones impresas aparecerá el siguiente mensaje:

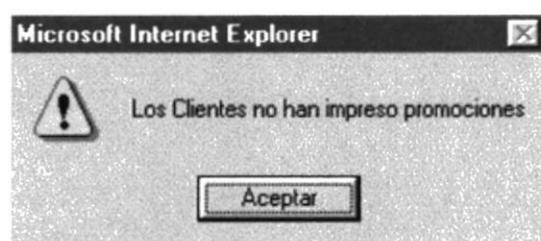


Figura 8.35 No hay promociones Impresas

8.1.15 PROCESO ASIGNACIÓN DE PROMOCIÓN A PRODUCTOS

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



Figura 8.36 Proceso Asignación de Promoción a Productos

Esta pantalla permitirá asignar una promoción específica a uno o varios productos, marcando los productos que desee.

8.1.16 PROCESO ELIMINA PRODUCTOS DE PROMOCIÓN

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



Figura 8.37 Proceso Elimina Productos de Promoción

En caso de que el Administrador haya asignado por error un producto a una promoción, esta pantalla permitirá corregir ese pequeño percance, solo debe marcar los productos que desee eliminar de la promoción y presionar la palabra

8.1.17 PROCESO ACTUALIZA EL AÑO DE LOS PEDIDOS

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



Figura 8.38 Proceso Actualización del año de los pedidos

Esta pantalla permite actualizar el año con el que se grabarán las órdenes de pedido. Este proceso debe realizarse al final del año.

En caso de querer modificar el año sólo deber ingresarlos y hacer clic sobre el botón **Grabar**.

8.1.18 MENÚ DE CONSULTAS

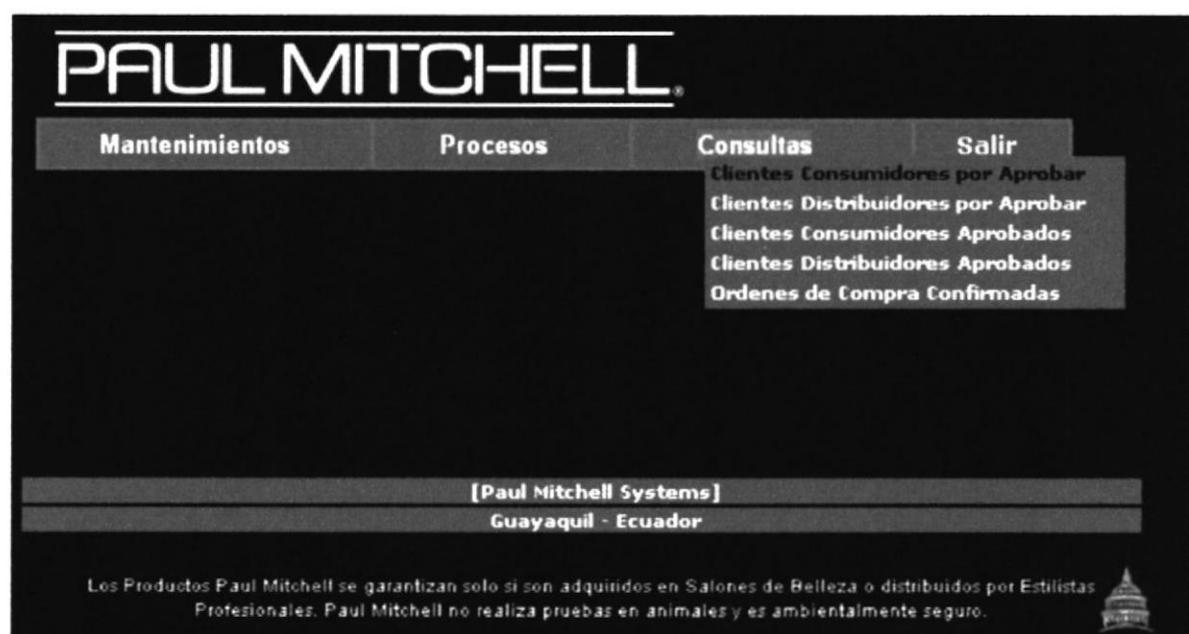


Figura 8.39 Menú Consultas

8.1.19 CONSULTA DE CLIENTES CONSUMIDORES POR APROBAR

Esta opción le permitirá consultar los clientes de tipo Consumidor que se han registrado y están pendientes de autorización de acceso al sistema.

Si no se ha registrado ningún cliente, aparecerá el siguiente mensaje de error:

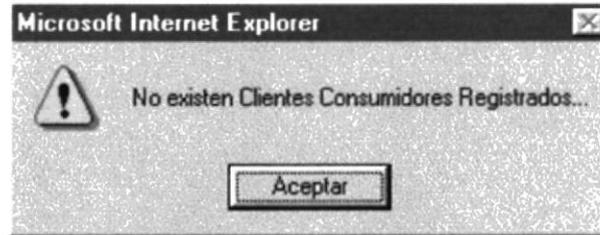


Figura 8.40 No hay Clientes Registrados

Caso contrario, la pantalla de consulta es la siguiente:

PAUL MITCHELL						
Consulta de Clientes Finales						
Nombres	Apellidos	Dirección	Profesión	Ciudad	Teléfono	Datos Adicionales
Carlos	Figueroa	Los Ceibos	Analista	Guayaquil	256699	Ustedes distribuy excelentes productos
Geovanna	Thali	Pradera	Licenciada	Quito	433666	Me encantan sus productos

[Anterior](#) [Siguiente](#)
[Menu Principal](#)
 Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.41 Consulta de Clientes Consumidores

8.1.20 CONSULTA DE CLIENTES DISTRIBUIDORES POR APROBAR

Esta opción le permitirá consultar los clientes de tipo Distribuidor que se han registrado y están pendientes de autorización de acceso al sistema.

Si no se ha registrado ningún cliente, aparecerá el siguiente mensaje de error:

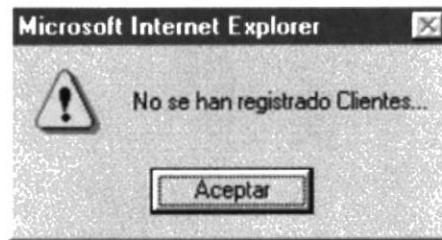


Figura 8.42 No hay Clientes Registrados

Caso contrario, la pantalla de consulta es la siguiente:

 A screenshot of the Paul Mitchell website. At the top, the 'PAUL MITCHELL' logo is displayed in a stylized font. Below the logo, the text 'Consulta de Clientes Distribuidores' and 'Estilistas y Peluquerías' is centered. A table with 8 columns is shown: 'Nombres', 'Apellidos', 'Dirección', 'Profesión', 'Peluquería', 'Dir. Peluq.', 'Ciudad', and 'Teléfono'. The table contains two rows of data. Below the table are navigation links: 'Anterior', 'Siguiente', and 'Menu Principal'. At the bottom, there is a disclaimer in Spanish: 'Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.' and a small logo of a building.

Nombres	Apellidos	Dirección	Profesión	Peluquería	Dir. Peluq.	Ciudad	Teléfono
Luis	Vásconez	Puerto Azul	Estilista	Stulos	Almendros	Guayaquil	2495566
Michael	Cascante	Alborada	Estilista	Náutica	Almendros	Guayaquil	2633655

Figura 8.43 Consulta de Clientes Distribuidores

8.1.21 CONSULTA DE CLIENTES CONSUMIDORES APROBADOS

Esta opción le permitirá consultar los clientes de tipo Consumidor que se han aprobado por el usuario administrador.

Si no se ha aprobado ningún cliente, aparecerá el siguiente mensaje de error:

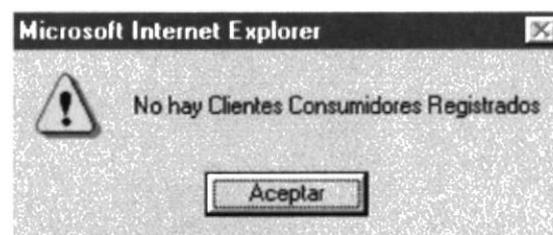


Figura 8.44 No hay Clientes Registrados

Caso contrario, la pantalla de consulta es la siguiente:

PAUL MITCHELL

Consulta de Clientes Consumidores

Nombres	Dirección	Profesión	Ciudad	Teléfono	Datos Adicionales
Carlos Figueroa	Los Ceibos	Analista	Guayaquil	256699	Ustedes distribuyen excelentes productos
Geovanna Thaili	Pradera	Licenciada	Quito	433666	Me encantan sus productos

[Anterior](#) [Siguiete](#)

[Menu Principal](#)

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.45 Consulta de Clientes Consumidores

8.1.22 CONSULTA DE CLIENTES DISTRIBUIDORES APROBADOS

Esta opción le permitirá consultar los clientes de tipo Distribuidor que se han aprobado por el usuario administrador.

Si no se ha aprobado ningún cliente, aparecerá el siguiente mensaje de error:

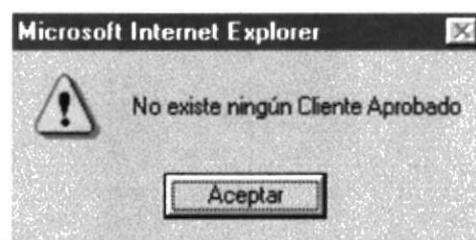


Figura 8.46 No hay Clientes Aprobados

Caso contrario, la pantalla de consulta es la siguiente:

PAUL MITCHELL

Consulta de Clientes Distribuidores: Estilistas y Peluquerías

Nombres	Dirección	Profesión	Peluquería	Dir. Peluq.	Ciudad	e Mail	Web Site
Luis Vásconez	Puerto Azul	Estilista	Stulos	Almendros	Guayaquil	la@yahoo.com	www.luis.com
Michael Cascante	Alborada	Estilista	Náutica	Almendros	Guayaquil	mck@latinmail.com	www.nautica.com

[Anterior](#) [Siguiete](#)

[Menu Principal](#)

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.



Figura 8.47 Consulta de Clientes Distribuidores

8.1.23 CONSULTA DE ÓRDENES DE COMPRA CONFIRMADAS

Esta opción le permitirá consultar las órdenes de compra que han sido confirmadas por el usuario administrador.

Si no se ha confirmado ninguna orden de compra, aparecerá el siguiente mensaje de error:

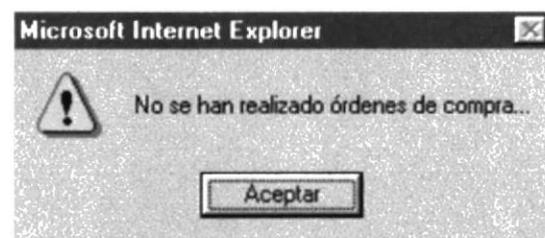


Figura 8.48 No hay órdenes de compra aprobadas

Caso contrario, la pantalla de consulta es la siguiente:

PAUL MITCHELL

ORDENES DE COMPRA CONFIRMADAS

Número	Fecha	Cliente
<u>2</u>	11/3/2002	a a
<u>5</u>	11/3/2002	a a

[Anterior](#) [Siguiete](#)

[Menu Principal](#)

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.49 Consulta de Órdenes de Compra Confirmadas

Para consultar un orden especifica solo debe hacer clic sobre el número de la orden y automáticamente se presenta la consulta detallada de órdenes de compra, y es la siguiente:

PAUL MITCHELL

ORDEN DE COMPRA CONFIRMADA

Orden No.: 2
 Fecha : 11/3/2002
 Cliente : a a

Línea	Producto	Unidades
1 Tea Tree	4 El Abrilantador	1
1 Tea Tree	4 El Abrilantador	2

[Regresar](#) [Menu Principal](#)

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.50 Consulta específica de Órdenes de Compra Confirmadas

8.1.24 OPCIÓN SALIR.

Esta opción del menú del sistema le permitirá abandonar el mismo.

Ahora vamos a explicar la funcionalidad del Menú de los Usuarios Finales: Consumidores y/o Distribuidores.

8.1.25 MENÚ DE USUARIOS



Figura 8.51 Menú de Usuarios

Como podemos observar en la Figura anterior, este menú cuenta con cuatro opciones que le permitirán al usuario final consultar ponerse al día con lo último en productos Paul Mitchell lanzados al mercado.

8.1.26 MENÚ ENTRENAMIENTO



Figura 8.52 Menú Entrenamiento

8.1.27 SEMINARIOS A CLIENTES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

Consulta de Seminarios a Dictar

El Tema del Curso es:	Rizos
será dictado por:	Reginaldo Henríquez
tiene como objetivo:	En todos los tamaños
en la siguiente dirección:	Cdla.Los Ceibos
el día	asdf
a las:	6: 30 pm
El costo del Curso es de:	23
Materiales gratis	

[Anterior](#) [Siguiente](#)

[Regístrese](#) [Menú Principal](#)

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.53 Consulta de Cursos a Dictar

Esta pantalla permite a los usuarios registrarse en un curso a la vez, para esto es necesario presionar el botón **Regístrese**.

En caso de que el cliente ya esté registrado aparecerá el siguiente mensaje de advertencia:

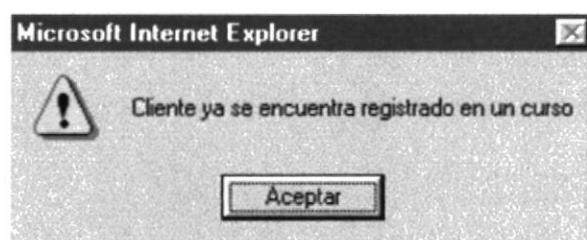


Figura 8.54 Mensaje de Cliente ya registrado



Para regresar al menú de usuarios se presiona el botón **Menú Principal**.

8.1.28 REGÍSTRESE COMO CLIENTE

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a registration form titled "Ingreso de Clientes" for Paul Mitchell. The form includes the following fields and elements:

- UserName**: Text input field.
- Password**: Text input field.
- Confirm. Password**: Text input field.
- Recordatorio**: Text input field.
- Nombres**: Text input field.
- Apellidos**: Text input field.
- Profesión**: Text input field.
- Dirección**: Text input field.
- Teléfono**: Text input field.
- Ciudad**: Text input field.
- Tipo de Cliente**: A dropdown menu with "Peluquería" selected.
- Datos Adicionales**: Text input field.
- Grabar**: Button.
- Menu Principal**: Button.
- Footer text**: "Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro." with a small logo on the right.

Figura 8.55 Registro de Clientes

Esta pantalla permite a los usuarios registrarse como clientes de los productos Paul Mitchell, para lo cual será necesario ingresar los datos completos.

En vista de que el Username debe ser único, el sistema lo verifica y en caso de ya existir aparecerá el siguiente mensaje de advertencia:

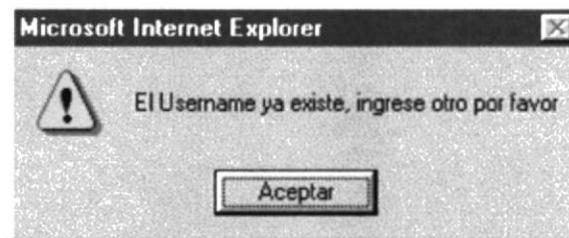


Figura 8.56 Mensaje Username ya existe

Para regresar al menú de usuarios se presiona el botón **Menú Principal**.

Si el Tipo de Cliente escogido es Distribuidor será necesario ingresar datos adicionales tal como se presenta en la siguiente pantalla:

PAUL MITCHELL

Datos de la Peluqueria

Peluquería

Dirección

Correo Electrónico

Web Site

Foto

Los Productos Paul Mitchell se garantizan solo si son adquiridos en Salones de Belleza o distribuidos por Estilistas Profesionales. Paul Mitchell no realiza pruebas en animales y es ambientalmente seguro.

Figura 8.57 Pantalla adicional de Distribuidores

En caso de ingresar los datos incorrectamente aparecerán mensajes de error como por ejemplo:

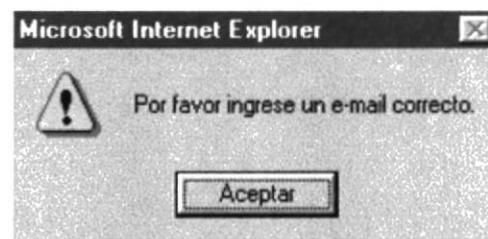


Figura 8.58 Mensaje error Email

Una vez ingresados los datos correctamente, se procede a grabar el nuevo usuario haciendo uso del botón **Grabar**.

8.1.29 CAMBIAR SU CONTRASEÑA

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



The screenshot shows a web page with a black background and white text. At the top, the 'PAUL MITCHELL' logo is displayed in a stylized, outlined font. Below the logo, the title 'Cambio de Contraseña' is centered. The form consists of three input fields: 'New Password' and 'Confirm Password', both containing masked characters (A's), and 'Recordatorio' containing the word 'Cumple'. Below the fields are two buttons: 'Grabar' and 'Menú Principal'. At the bottom, a small disclaimer in Spanish states that Paul Mitchell products are guaranteed only if purchased from professional salons or stylists, and that the brand is environmentally safe. A small Paul Mitchell logo is also present in the bottom right corner.

Figura 8.59 Cambiar Contraseña

Esta pantalla permite a los usuarios cambiar su contraseña haciendo uso del botón **Grabar**.

En caso de que el usuario desee abandonar esta pantalla debe presionar el botón **Menú Principal**.

Si el usuario ingresa algún dato incorrectamente, por ejemplo, la confirmación de la clave aparecerá el siguiente mensaje de error:

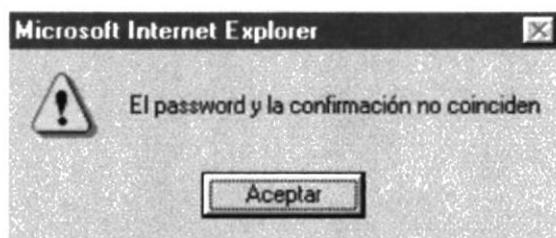


Figura 8.60 Mensaje de confirmación de password

8.1.30 MENÚ EVENTOS



Figura 8.61 Menú Eventos

8.1.31 ORDENES DE COMPRA

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



Figura 8.62 Ordenes de Compra

Esta pantalla permite a los usuarios realizar un pedido a Paul Mitchell Systems. Para esto debe hacer clic sobre la línea de productos deseada, y aparecerá la siguiente pantalla:



Figura 8.63 Ordenes de Compra

En esta pantalla se escogen los productos que el usuario desee ordenar, solo debe marcar en el casillero **Elija**.

Entre los mensajes de error tenemos:

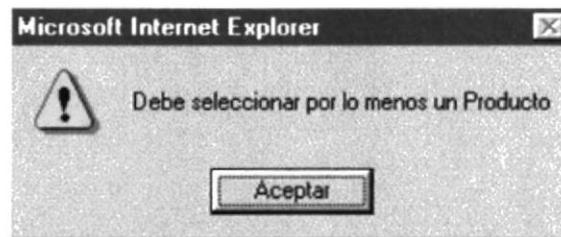


Figura 8.64 Mensaje de producto seleccionado

Una vez escogidos los productos se presiona el botón Ordenar, en la siguiente pantalla usted podrá visualizar el pedido a través de la siguiente pantalla.



Figura 8.65 Pantalla de Pedido

Como usted puede observar, debe especificar las unidades a ordenar, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje de error:



Figura 8.66 Mensaje de cantidad ingresada

Para regresar al menú de usuarios se presiona el botón **Menú Principal**, o regresar para volver a la pantalla de selección de productos.

Finalmente, se grabará su orden para lo cual debe aparecer el siguiente mensaje de confirmación:

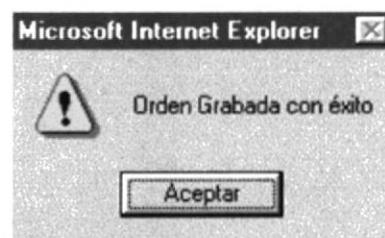


Figura 8.67 Mensaje de confirmación de orden



8.1.32 PROMOCIONES ESPECIALES

Esta opción le presentará la siguiente pantalla:



Figura 8.68 Pantalla Promociones Especiales

Esta pantalla permite a los usuarios visualizar las promociones de los productos Paul Mitchell, también podrá imprimir una promoción a la vez haciendo uso de el botón **Imprimir**, y de inmediato aparecerá la siguiente pantalla de impresión:



Figura 8.69 Impresión de Producto en Promoción

Una vez que el usuario imprimió la promoción no podrá imprimir nuevamente, debido a que es una impresión de la promoción por cada cliente, y si éste intenta imprimir en una segunda ocasión aparecerá el siguiente mensaje:

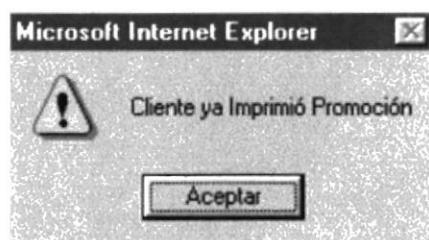


Figura 8.70 Pantalla Promoción ya fue Impresa

8.1.33 MENÚ ESCRÍBANOS



Figura 8.71 Menú Escribanos

8.1.34 OPINIONES SOBRE NUESTROS PRODUCTOS

Esta opción le permitirá a los usuarios opinar sobre nuestros productos, solicitarlos, etc.

8.1.35 CARTAS A [PAUL MITCHELL SYSTEMS]

Esta opción le permitirá a los usuarios escribir al correo electrónico de los administradores de Paul Mitchell System.

Para regresar al Menú Principal le damos un clic en



Capítulo

9

Productos

Este capítulo nos permite conocer los
pasos que forman el Sistema Paul
Mitchell

9. PRODUCTOS

Aquí podemos obtener información de todos los productos que Paul Mitchell tiene actualmente en el mercado.

Luego de darle un clic en el botón productos  observamos la siguiente pantalla.

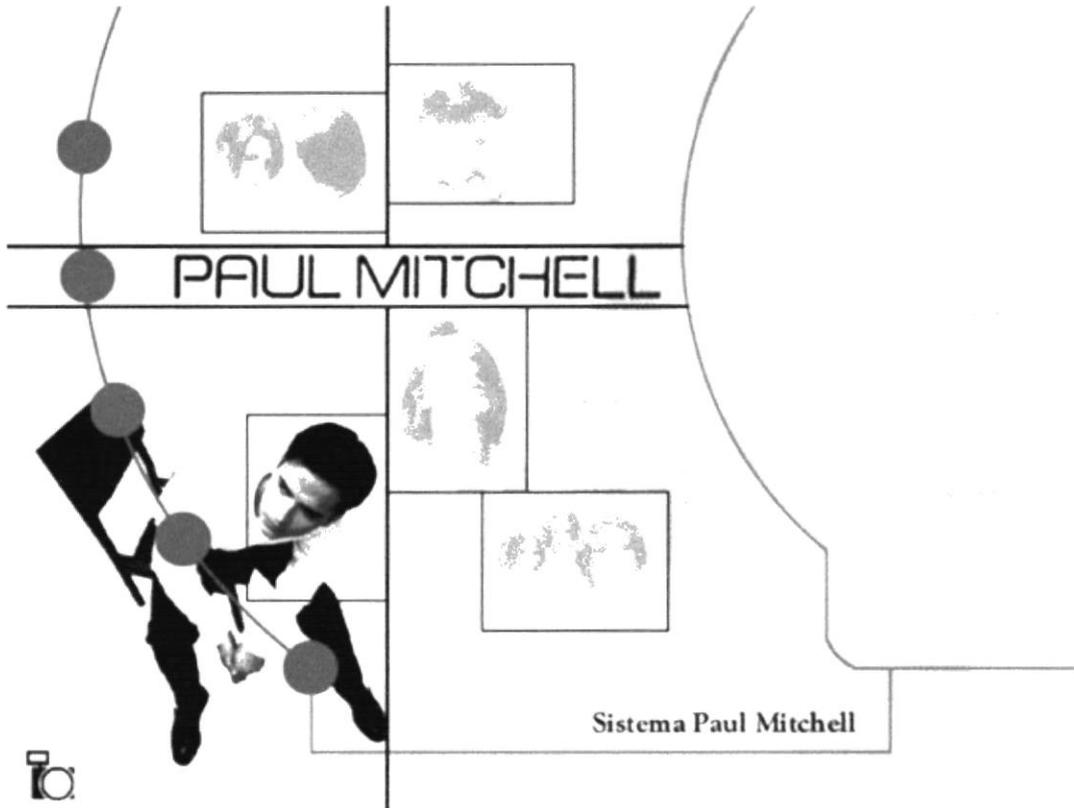


Figura 9.1 Sistema Paul Mitchell

En esta página obtendremos un menú del Sistema Paul Mitchell el cual está dividido por etapas, con un clic en cada uno de los círculos azules escogemos entre champú, acondicionador, peinado, acabado y salón en su respectivo orden, la descripción de cada una de las opciones que se escojan está indicada en la figura de la parte central de la página y en el puntero del ratón.

1. Si le damos un clic en **Sistema Paul Mitchell** se podrá descargar varios papel tapiz de Paul Mitchell
2. Si le damos un clic en  podremos observar una presentación en flash de Paul Mitchell.

Para volver al Menú Principal de la página Web Paul Mitchell en Ecuador le damos un clic en:



9.1. CHAMPÚ

Luego de darle un clic en botón champú obtendremos la siguiente página, en la cual encontramos las características en general de los champús que conforman el Sistema Paul Mitchell.

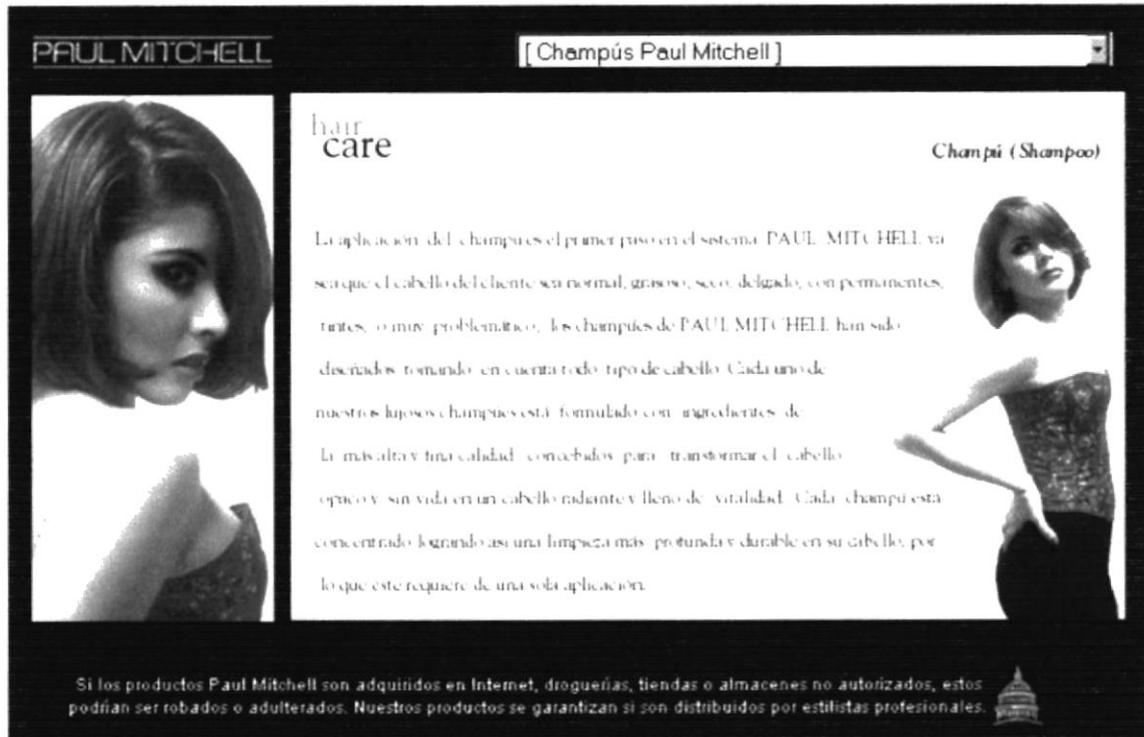


Figura 9.2 Página Champú

Para escoger entre los diferentes champús que nos ofrece el Sistema Paul Mitchell le damos un clic en el rectángulo [Champús Paul Mitchell] que situado en la parte superior derecha y obtendremos el siguiente listado de champús.

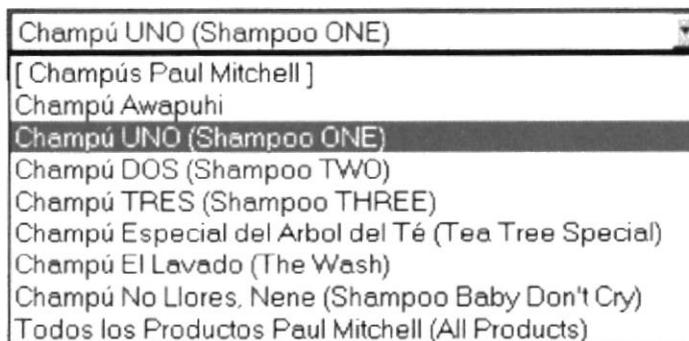


Figura 9.3 Listado Champú

Si le damos un clic en cualquiera de estos items encontraremos la característica de cada champú y sus componentes.

Para regresar al Menú Sistema Paul Mitchell le damos un clic en .

9.2. ACONDICIONADOR

Luego de darle un clic en botón acondicionador obtendremos la siguiente página, en la cual encontramos las características generales de los diferentes acondicionadores que conforman el Sistema Paul Mitchell.



Figura 9.4 Página Acondicionador

Para escoger entre los diferentes champúes que nos ofrece el Sistema Paul Mitchell le damos un clic en el rectángulo, situado en la parte superior derecha y obtendremos el siguiente listado de acondicionadores.



Figura 9.5 Listado Acondicionador

Si le damos un clic en cualquiera de estos items encontraremos la característica de cada acondicionador y sus componentes.

Para regresar al Menú Sistema Paul Mitchell le damos un clic en 

9.3. PEINADO

Luego de darle un clic en botón peinado obtendremos la siguiente página, en la cual encontramos las características generales de los productos para el peinado que conforman el tercer paso del Sistema Paul Mitchell.



Figura 9.6 Productos para Peinado

Para escoger entre los diferentes productos para el peinado que nos ofrece el Sistema Paul Mitchell le damos un clic en el rectángulo [Peinados - Paul Mitchell] que está situado en la parte superior derecha y obtendremos el siguiente listado de productos.

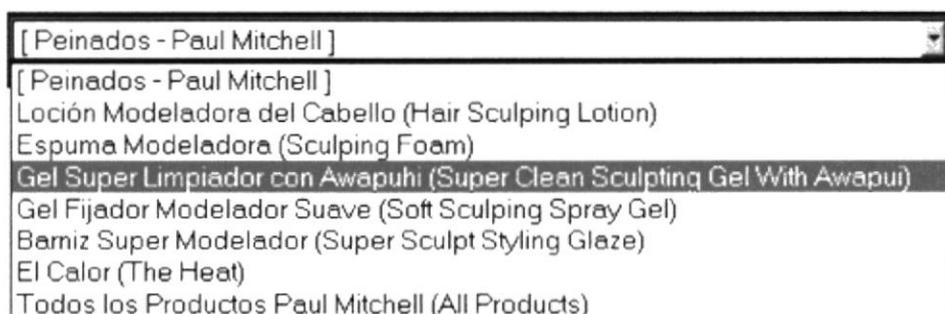


Figura 9.7 Listado Productos Peinado

Si le damos un clic en cualquiera de estos ítems encontraremos la característica de cada producto para las diferentes necesidades.

Para regresar al Menú Sistema Paul Mitchell le damos un clic en 

9.4. ACABADO

Luego de darle un clic en botón acabado obtendremos la siguiente página, en la cual encontramos las características generales de los diferentes acondicionadores que conforman el Sistema Paul Mitchell.

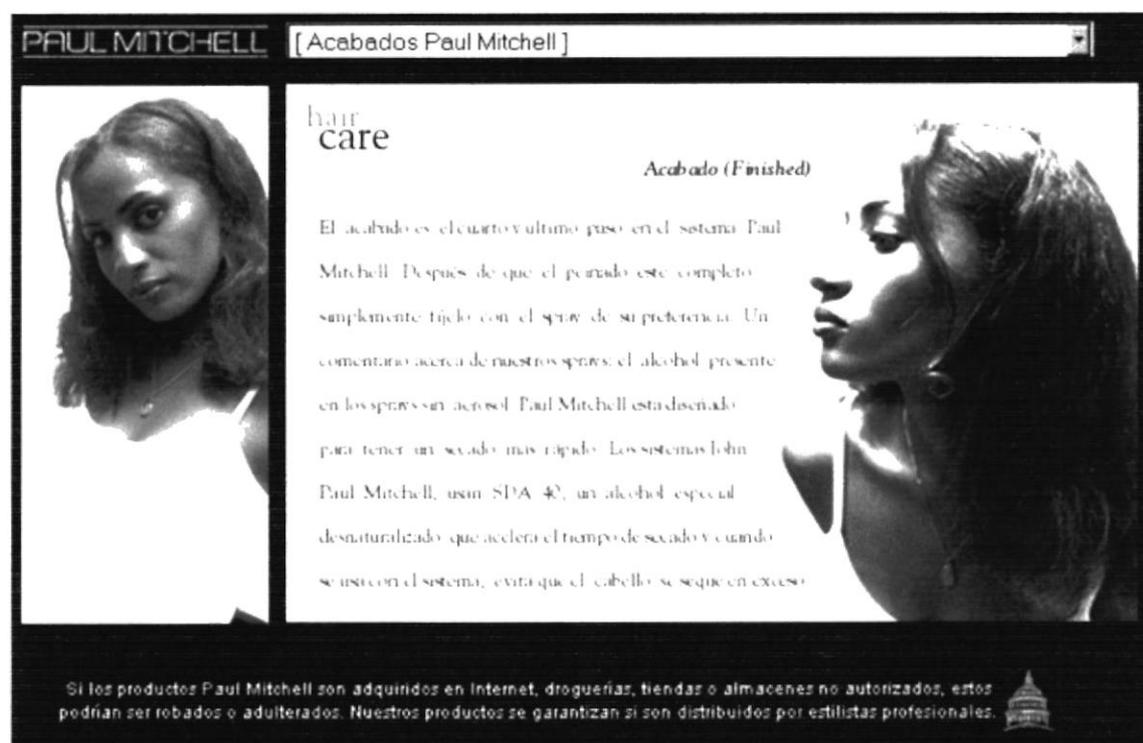


Figura 9.8 Página Acabado

Para escoger entre los diferentes productos para el acabado que nos ofrece el cuarto paso del Sistema Paul Mitchell le damos un clic en el rectángulo, situado en la parte superior derecha y obtendremos el siguiente listado de productos para el acabado del peinado.

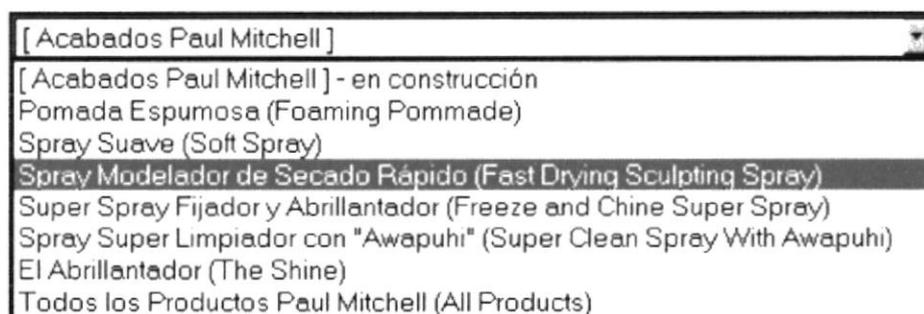


Figura 9.9 Listado Acabado

Si le damos un clic en cualquiera de estos items encontraremos la característica de cada producto para un correcto acabado en el peinado y sus componentes.

Para regresar al Menú Sistema Paul Mitchell le damos un clic en 

9.5. SALÓN

Luego de darle un clic en botón salón obtendremos la siguiente página, en la cual encontramos los productos que son para uso exclusivo de salones.



Figura 9.10 Productos de salón

Para regresar al Menú Sistema Paul Mitchell le damos un clip en 

Capítulo



Novedades

En este Capítulo Permite estar al día en cuanto a productos nuevos que saldrán al mercado .

10. BOTÓN PRODUCTOS

Aquí podemos obtener información de todos los productos que Paul Mitchell tiene actualmente en el mercado.

1. Luego de darle un clic en el botón productos  observamos la siguiente pantalla.



Figura 10.1 Novedades

Para poder observar todas las novedades tenemos que darle un clic en  y se desplegará el siguiente menú

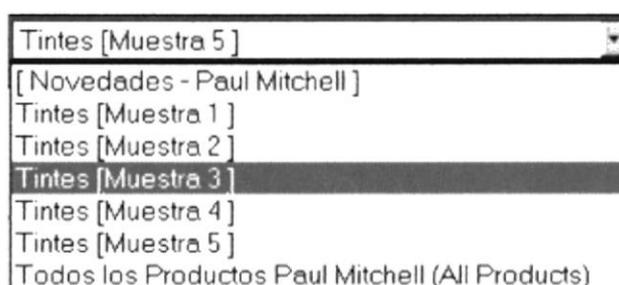


Figura 10.2 Listado Novedades

Para regresar al Menú Principal Paul Mitchell en Ecuador le damos un clic en 

Anexo



Reconocimiento de las Partes del Hardware

En este Capítulo podrá encontrar información referente a las partes que conforman el computador. Este Capítulo le proporciona una pequeña introducción que le servirá de ayuda para ir conociendo su computador.

11. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

11.1. 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 computo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales (Fig. 13.1).

• 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.

Tabla 11.1 Componentes de una computadora.

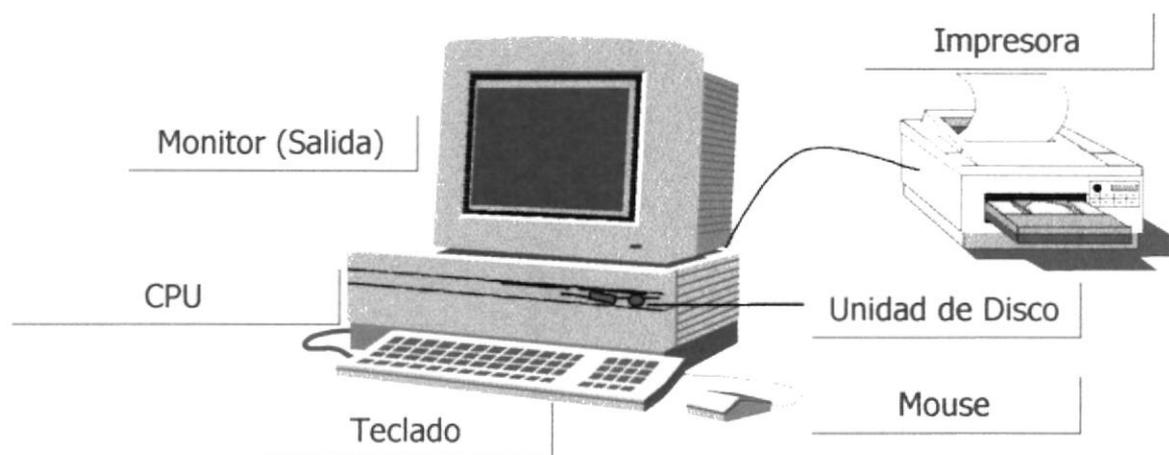


Figura 11.1 Componentes de una computadora

11.2. UNIDADES DE ENTRADA

11.2.1. 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).

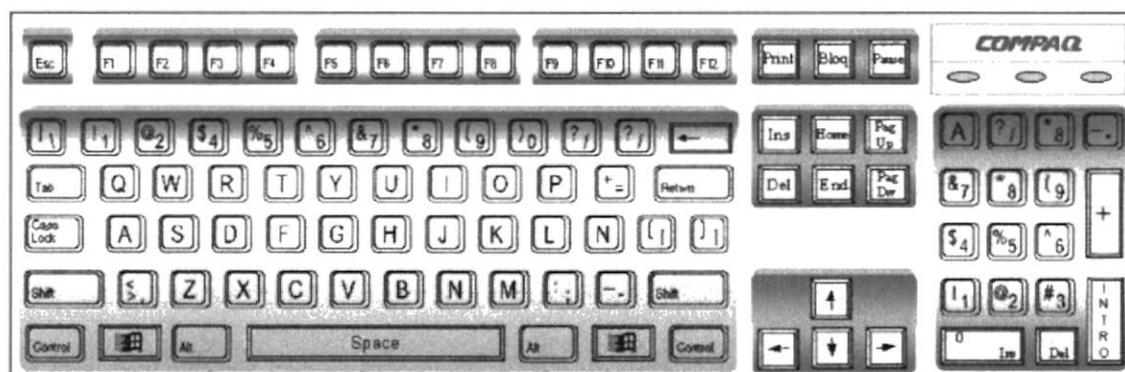


Figura 11.2 Teclado

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:

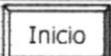
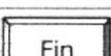
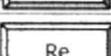
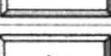
	FLECHA ARRIBA	Movimiento cursor arriba	
	FLECHA ABAJO	Movimiento cursor abajo	
	FLECHA IZQUIERDA	Movimiento cursor izquierda	
	FLECHA DERECHA	Movimiento cursor derecho	
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas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

Tabla 11.2 Teclas de Movimiento

• Teclas de Uso Especiales

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

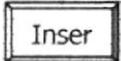
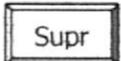
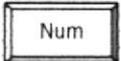
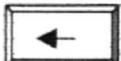
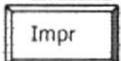
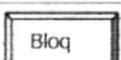
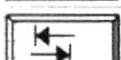
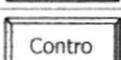
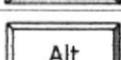
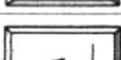
	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando 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.

Tabla 11.3 Teclas Especiales

11.2.2. 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.

Tabla 11.4 Acciones del Mouse

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.
	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

Tabla 11.5 Punteros del Mouse

11.3. 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.

11.3.1. 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 protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que los disquetes.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores esto almacenan datos ópticamente, con la misma tecnología de la grabaciones musicales en CD. Son utilizados en proyectos multimedia.</p>

Tabla 11.6 Unidades de Almacenamiento

11.3.2. 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:

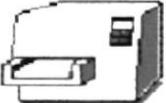
	<p>Es el dispositivo de salida más corriente. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.</p>
	<p>Este dispositivo de salida a diferencia de los monitores genera una copia en papel.</p>

Tabla 11.7 Unidades de Salida

Anexo



Glosario Técnico

En este Capítulo podrá encontrar un pequeño glosario técnico de las palabras utilizadas en este manual y otras que le servirán de ayuda durante la operación del Sitio.

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.

Administrador Base de Datos: Persona designada por el Consejo Directivo, que trabaja con los usuarios para crear, mantener, y salvaguardar los datos que se encuentran en una Base de Datos.

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

Archivo (File): Colección de Datos o programas que sirve para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

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

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

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

Área de información: Área del texto, situada debajo de la línea de índice en la que se escribe la información.

Arquitectura: Diseño interno de la computadora.

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.

Asociar: Identificar una extensión del nombre de archivo como "perteneciente" a una determinada aplicación, con el fin de que al abrir cualquier archivo que posea esa extensión, se inicie automáticamente dicha aplicación.

Auditoría de Sistemas: Un paso que verifica que el Sistema cumpla adecuadamente con las expectativas de procesamiento de datos.

Auditoría: Seguimiento de las actividades de los usuarios, mediante el registro de tipos de sucesos seleccionados en el registro de seguridad de un servidor o estación de trabajo.

Autenticación: Validación de la información de inicio de sesión de un usuario. Cuando un usuario inicia una sesión con una cuenta en un dominio de Windows NT Server, la autenticación puede ser realizada por cualquier servidor de dicho dominio.



Base de Datos: Conjunto de Datos relacionados con un tipo de aplicación específico.

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

Barra de título: Barra horizontal (en la parte superior de una ventana) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

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.

Botón de comando: Botón en un cuadro de diálogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones de comando habituales son "Aceptar" y "Cancelar". Cuando se elige un botón de comando en el que aparecen puntos suspensivos (por ejemplo, "Examinar...") aparece otro cuadro de diálogo.

Botón predeterminado: En algunos cuadros de diálogo, es el botón de comando que Windows preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tiene un borde más oscuro, que indica que quedará seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto un botón predeterminado, eligiendo el botón "Cancelar" u otro botón de comando.

Byte: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 Bits.

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.

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).

Comando: Palabra o frase que suele aparecer en un menú y debe elegirse para ejecutar una acción determinada. Los comandos pueden elegirse de un menú o escribirse en el símbolo de sistema de Windows NT. También se puede escribir un comando en el cuadro de diálogo Ejecutar del Administrador de archivos o del Administrador de programas.

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 pueda ejecutar un comando.

Cuadro de lista: En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio). Si en el cuadro de lista no caben todas las opciones disponibles, aparecerá también una barra de desplazamiento.

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

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.

Disco Duro: Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

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

Documentación: El texto o manual escrito que detalla la forma de uso de un Sistema o pieza de hardware.

Dirección de 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.



Flujo de Datos: Dirección acerca de como se mueven o fluyen los datos dentro de una organización.

Formato rápido: Elimina la tabla de asignación de archivos y el directorio raíz de un disco, pero no busca áreas defectuosas en el mismo.

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

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

Fuentes TrueType: Fuentes escalables, que a veces se generan en forma de mapas de bits o como fuentes transferibles, dependiendo de las posibilidades de la impresora. Las fuentes TrueType pueden adquirir cualquier tamaño y tienen el mismo aspecto impresas, que en pantalla. □



GigaByte: Término que representa cerca mil millones de bytes datos.

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

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



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



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.

Impresora Inyección Tinta: Impresora que dispara chorros tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

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.

Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.



Manejador de Base de Datos: Software para trabajo en grupo. Administración de la información en línea.

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 virtual: Espacio del disco duro que Windows utiliza como si se tratase de memoria físicamente disponible. Windows consigue este efecto mediante el uso de archivos de intercambio. La ventaja de usar memoria virtual es que permite ejecutar simultáneamente más aplicaciones de las que permitiría, de otro modo, la memoria disponible físicamente en el sistema. Los inconvenientes son, el espacio necesario en el disco para el archivo de intercambio de memoria virtual y la reducción de la velocidad de ejecución cuando se necesite realizar operaciones de intercambio de memoria.

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información 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.

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



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.



Papel tapiz: Imagen o gráfico almacenado como archivo de mapa de bits (archivo con la extensión .BMP). Los mapas de bits pueden ser gráficos sencillos o fotografías digitalizadas complejas.

Permiso: Regla asociada a un objeto (generalmente un directorio, archivo o impresora) para regular los usuarios que pueden acceder al objeto y el modo en que se realiza este acceso. Vea también derecho.

Pie de página: Texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento cuando se imprime.

Portapapeles: Área de almacenamiento temporal en memoria, que se utiliza para transferir información. Es posible cortar o copiar información en el Portapapeles y posteriormente pegarla en otro documento o aplicación.

Procesador: Parte principal de la computadora.

Procesamiento por Lotes: Datos recopilados y procesados en masa, es decir, su manipulación se realiza pasado un tiempo específico.

Proceso en Línea: Los Datos son capturados y procesados automáticamente, para la obtención de información. Tales resultados dan información Importante.

Protector de pantalla: Diseño o imagen móvil que aparece en la pantalla cuando transcurre un determinado intervalo de tiempo sin que se utilice el Mouse (ratón) o el teclado.



RAM: Siglas en inglés de “memoria de acceso aleatorio”, la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en RAM se pierde cuando se apaga la computadora.

RED: Es un enlace de computadoras, que van a estar interconectadas a través de un cableado.

Ruta de acceso: Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo llamado LEAME.WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir `c:\windows\leame.txt`.

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 de archivos: En los sistemas operativos se denomina así la estructura global en la que se asignan nombres, y se guardan y organizan los archivos.

Sistema Integrado: Grupo de módulos principales, que pueden actuar como sistemas independientes. Cumpliendo el funcionamiento de integración.

Sistema local: Es el sistema que usted emplea. Las interacciones entre su computadora y otra computadora de la Internet se describen usando los términos sistema local y remoto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra computadora.

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.

Slots: Cavidad donde se colocan las diferentes tarjetas de la computadora

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

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.



Tape Backup: Respaldo para la información de la base de datos del servidor.

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.

Unidad física: Unidad accesible a través de la red, que proporciona los servicios necesarios para la utilización y administración de un dispositivo concreto, como por ejemplo un dispositivo de enlace de comunicaciones. Las unidades físicas se implementan mediante una combinación de hardware, software y microcódigo.



Ventana :Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un ícono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de aplicación: Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

Ventana de directorio: Ventana del Administrador de archivos que muestra el contenido de un disco. En esta ventana aparece tanto el árbol de directorios como el contenido del directorio actual. Una ventana de directorio es una ventana de documento que se puede mover, cambiar de tamaño, reducir o ampliar.

Ventana de grupo: En el Administrador de programas, una ventana que contiene los íconos de elemento de programa de un grupo.

Ventana de impresora: Muestra la información de una de las impresoras que se ha instalado o la que se ha conectado. Para cada impresora podrá ver los documentos que están esperando ser impresos, los usuarios a quienes pertenecen, su tamaño e información adicional.

Vinculación e incrustación de objetos: Método para transferir y compartir información entre aplicaciones.



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

World Wide Web (WWW): La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermedios 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.

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 2

Figura 2.1	Pantalla de Ayuda de Windows.....	1
Figura 2.2	Botón Inicio y barra de tareas.....	2
Figura 2.3	Botones de la barra de tareas.....	4
Figura 2.4	Elementos principales de la ventana Windows.....	5
Figura 2.5	Cambiar el tamaño de la ventana.....	6
Figura 2.6	Cambiar el tamaño de la ventana. Otra forma.....	6
Figura 2.7	Barra de herramientas.....	7
Figura 2.8	Elementos de un menú bajo ambiente Windows.....	8
Figura 2.9	Seleccionando Información.....	9
Figura 2.10	Barra de desplazamiento (SCROLL BAR).....	10
Figura 2.11	Cuadro de texto.....	10
Figura 2.12	Cuadro de texto, múltiples líneas.....	11
Figura 2.13	Cuadro de Opción.....	11
Figura 2.14	Cuadro de verificación.....	11
Figura 2.15	Cuadro incrementar y decrementar.....	11
Figura 2.16	Cuadro de Lista (LIST BOX).....	12
Figura 2.17	Cuadro Combinado (COMBO BOX).....	12
Figura 2.18	Cuadro deslizante.....	12
Figura 2.19	Botón.....	12
Figura 2.20	Cuadro de fichas.....	13
Figura 2.21	DBGRID (Cuadro de Celdas).....	13
Figura 2.22	FLEXGRID (Cuadro de Celdas).....	13
Figura 2.23	Mensaje de Error.....	14
Figura 2.24	Mensaje de Confirmación.....	14
Figura 2.25	Mensaje de Advertencia.....	14
Figura 2.26	Mensaje de Información.....	15
Figura 2.27	Viendo el contenido de su PC.....	15
Figura 2.28	Buscando Archivos o Carpetas.....	16
Figura 2.29	Explorando su PC.....	17
Figura 2.30	Pasos para realizar un respaldo en Windows.....	18
Figura 2.31	Respaldo de Archivos.....	18
Figura 2.32	Verificando errores del disco con Scandisk.....	19
Figura 2.33	Defragmentando el Disco Duro. Paso 1.....	20
Figura 2.34	Defragmentando el Disco Duro. Paso 2.....	20
Figura 2.35	Vaciando la papelera de reciclaje.....	21

CAPÍTULO 5

Figura 5.1	Escritorio de Windows.....	1
Figura 5.2	Buscando navegador de Internet.....	2
Figura 5.3	Ingresando al navegador.....	3
Figura 5.4	Nombre de la página.....	4

CAPÍTULO 6

Figura 6.1	Pantalla Principal de la página web Paul Mitchell	1
Figura 6.2	Se produjo un error al intentar conectarse con la Base de Datos	2
Figura 6.3	Mensaje de Ingreso de datos completos	3
Figura 6.4	Mensaje de Línea no Existe	3
Figura 6.5	Ingreso de datos incompletos	3
Figura 6.6	Producto no existe	3
Figura 6.7	Código no existe	3

CAPÍTULO 7

Figura 7.1	Página Historia del Sistema Paul Mitchell	1
------------	---	---

CAPÍTULO 8

Figura 8.1	Salones Autorizados	1
Figura 8.2	Opción Adminis	2
Figura 8.3	Pantalla de Acceso al Sistema	2
Figura 8.4	Menú del Sistema (Administrador)	3
Figura 8.5	Menú Mantenimientos	3
Figura 8.6	Mantenimientos de Líneas de Productos	4
Figura 8.7	Mensaje de Ingreso de datos completos	4
Figura 8.8	Mensaje de Línea no Existe	5
Figura 8.9	Toda la línea de Productos	5
Figura 8.10	Mantenimiento de Productos	6
Figura 8.11	Mensaje de Ingreso de datos completos	6
Figura 8.12	Producto no Existe	7
Figura 8.13	Todos los Productos	7
Figura 8.14	Mantenimiento de Instructores	8
Figura 8.15	Mensaje de Ingreso de datos completos	8
Figura 8.16	Mensaje de Instructor no Existe	9
Figura 8.17	Todos los Instructores	9
Figura 8.18	Mantenimiento de Promociones de Productos	9
Figura 8.19	Mensaje de Ingreso de datos completos	10
Figura 8.20	Mensaje de Promoción	10
Figura 8.21	Todas las Promociones de Productos	10
Figura 8.22	Mantenimiento de Cursos a Dictar	11
Figura 8.23	Mensaje de Ingreso de datos completos	11
Figura 8.24	Mensaje de Curso no existe	12
Figura 8.25	Todas los Cursos a Dictar	12
Figura 8.26	Menú Procesos	12
Figura 8.27	Mensaje Ordenes de Compra	13
Figura 8.28	Proceso Atender Ordenes de Compra	13
Figura 8.29	Ordenes de Compra detalladas	14
Figura 8.30	Proceso Aprobación de Clientes Consumidores	14
Figura 8.31	Clientes no existe	15
Figura 8.32	Proceso Aprobación de Clientes	15
Figura 8.33	Cliente no existe	15
Figura 8.34	Proceso Limpiar impresión de Promociones	16

Figura 8.35	No hay promociones Impresas.....	16
Figura 8.36	Proceso Asignación de Promoción a Productos.....	17
Figura 8.37	Proceso Elimina Productos de Promoción.....	17
Figura 8.38	Proceso Actualización del año de los pedidos.....	18
Figura 8.39	Menú Consultas.....	18
Figura 8.40	No hay Clientes Registrados.....	19
Figura 8.41	Consulta de Clientes Consumidores.....	19
Figura 8.42	No hay Clientes Registrados.....	20
Figura 8.43	Consulta de Clientes Distribuidores.....	20
Figura 8.44	No hay Clientes Registrados.....	20
Figura 8.45	Consulta de Clientes Consumidores.....	21
Figura 8.46	No hay Clientes Aprobados.....	21
Figura 8.47	Consulta de Clientes Distribuidores.....	22
Figura 8.48	No hay órdenes de compra aprobadas.....	22
Figura 8.49	Consulta de Órdenes de Compra Confirmadas.....	23
Figura 8.50	Consulta específica de Órdenes de Compra Confirmadas.....	23
Figura 8.51	Menú de Usuarios.....	24
Figura 8.52	Menú Entrenamiento.....	24
Figura 8.53	Consulta de Cursos a Dictar.....	25
Figura 8.54	Mensaje de Cliente ya registrado.....	25
Figura 8.55	Registro de Clientes.....	26
Figura 8.56	Mensaje Username ya existe.....	26
Figura 8.57	Pantalla adicional de Distribuidores.....	27
Figura 8.58	Mensaje error Email.....	27
Figura 8.59	Cambiar Contraseña.....	28
Figura 8.60	Mensaje de confirmación de password.....	28
Figura 8.61	Menú Eventos.....	29
Figura 8.62	Ordenes de Compra.....	29
Figura 8.63	Ordenes de Compra.....	30
Figura 8.64	Mensaje de producto seleccionado.....	30
Figura 8.65	Pantalla de Pedido.....	31
Figura 8.66	Mensaje de cantidad ingresada.....	31
Figura 8.67	Mensaje de confirmación de orden.....	31
Figura 8.68	Pantalla Promociones Especiales.....	32
Figura 8.69	Impresión de Producto en Promoción.....	32
Figura 8.70	Pantalla Promoción ya fue Impresa.....	33
Figura 8.71	Menú Escribanos.....	33

CAPÍTULO 9

Figura 9.1	Menú Sistema Paul Mitchell.....	1
Figura 9.2	Página Champú.....	2
Figura 9.3	Listado Champú.....	2
Figura 9.4	Página Acondicionador.....	3
Figura 9.5	Listado Acondicionador.....	3
Figura 9.6	Productos para Peinado.....	4
Figura 9.7	Listado Productos para Peinado.....	4
Figura 9.8	Página Acabado.....	5
Figura 9.9	Menú Acabado.....	5
Figura 9.10	Productos de Salón.....	6

CAPÍTULO 10

Figura 10.1	Novedades.....	1
Figura 10.2	Listado Novedades.....	1