

Escuela Superior Politécnica del Litoral



**PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION**

**TESIS DE GRADO**

**Previo a la obtención del Título de:**

**Analista de Soporte de Microcomputadores**

**TEMA:**

**Web Site del Grupo Arquitectónico R.E.D.**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORA:**

**Matilde Betzabé Bajaña Quinteros**

**DIRECTORA:**

**Anl. Marjorie Espinoza Izquierdo**

**AÑO  
2002**

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN**

**TESIS DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
ANALISTA DE SOPORTE DE  
MICROCOMPUTADORES**

**TEMA:  
WEB SITE DEL GRUPO ARQUITECTÓNICO R.E.D.**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORA**

Matilde Betzabé Bajaña Quinteros

**DIRECTORA**

Anl. Marjorie Espinoza Izquierdo

**AÑO  
2002**

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por guiarme durante todo este tiempo, a mis padres por ser los pilares fundamental para el desarrollo de todos mis proyectos, a Sonya Rendón, Patricia McTeague, Rodolfo Rendón y la Hna. Luan por brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente.



## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mis padres y a todas aquellas personas que durante el transcurso de mi desarrollo profesional me brindaron su ayuda.

## **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.



## **FIRMA DE LA DIRECTORA DE TESIS**

---

**Anl. Marjorie Espinoza**

## FIRMA DE LA AUTORA DE TESIS



---

**Matilde Betzabe Bajaña Quinteros**

# TABLA DE CONTENIDO

## **CAPÍTULO I**

---

1. GENERALIDADES	1
1.1 INTRODUCCIÓN	1
1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL	1
1.3 A QUIENES VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
1.4 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL	2
1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL.	2
1.6 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS	3
1.6.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO	3
1.6.2 CONVENCIONES DEL MOUSE	3
1.6.3 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN	4

## **CAPÍTULO II**

---

2. AMBIENTE OPERACIONAL	1
2.1 ENCENDER EL COMPUTADOR	1
2.2 INTRODUCCIÓN A WINDOWS	2
2.2.1 LA BARRA DE TAREAS Y EL BOTÓN INICIO.	2
2.2.2 OBTENIENDO AYUDA DE WINDOWS.	3
2.2.3 EL ESCRITORIO DE WINDOWS	4
2.3 EJECUTAR APLICACIONES O PROGRAMAS	5
2.3.1 EJECUCIÓN DESDE LA BARRA DE TAREAS.	5
2.3.2 EJECUTAR PROGRAMA	5
2.3.3 EJECUCIÓN DESDE EL ESCRITORIO.	5
2.4 NAVEGADORES WEB	6
2.4.1 LA BARRA DE HERRAMIENTAS	7
2.4.2 LA BARRA DE LOCALIZACIÓN	8
2.4.3 LA BARRA DE MENÚ	8
2.4.4 EL INDICADOR DE ACCESO	9
2.4.5 LA BARRA DE ESTADO	9
2.4.6 ALGUNOS TRUCOS DE LOS NAVEGADORES	9

## **CAPÍTULO III**

---

3. INSTALACIÓN DEL SITIO WEB.	1
3.1 REQUISITOS DEL SISTEMA	1
3.1.1 HARDWARE	1
3.1.2 SOFTWARE	1
3.2 ARRANQUE DEL SISTEMA	2

## **CAPÍTULO IV**

---

4. WEB SITE DEL GRUPO ARQUITECTÓNICO R.E.D.	1
---	---

## **ANEXO A**

---

A. NAVEGUE EN LA WEB	1
A.1. CÓMO FUNCIONA LA WEB.	1
A.2 CONÉCTESE	3

## **ANEXO B**

---

B. GLOSARIO	1
B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS	1

# Capítulo I

---

## Generalidades

En éste capítulo, se da una breve reseña de los objetivos del manual a quien está dirigido y la organización del mismo.

# **1. GENERALIDADES**

## **1.1 INTRODUCCIÓN**

Piense en su Sitio WEB como en una oficina adicional que funciona las 24 horas del día, los siete días de la semana, siempre abierta para hacer negocios con quien tenga acceso a la Red y un navegador.

¿Sus clientes llaman a su oficina para obtener respuestas a sus preguntas? Ahora podrán enviarle un correo electrónico también.

La Internet abarca todo el mundo, lo que le permite a su compañía ofrecer sus productos y servicios internacionalmente, una opción que en algún momento sólo las grandes corporaciones tenían.

Este manual lo guiará paso a paso en el manejo de cada una de las funciones del Sitio WEB del Grupo Arquitectónico R.E.D. Su aprendizaje no representará dificultades ya que posee una interfaz amigable.

## **1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL**

El objetivo de este manual es facilitar al usuario la instalación del sitio, así como también, detallar el funcionamiento y plantear recomendaciones a todo el personal que de una forma u otra se involucre en el uso del Sitio.

## **1.3 A QUIENES VA DIRIGIDO ESTE MANUAL**

Este manual está dirigido a los responsables, supervisores y usuarios finales relacionados con el manejo del Sitio WEB del Grupo Arquitectónico R.E.D.

En la elaboración del manual se ha procurado utilizar un lenguaje flexible, con el objetivo de que tanto usuarios expertos como novatos puedan involucrarse de manera simple en la comprensión del mismo.

Para entender este manual y operar el Sitio, usted solo necesitará tener conocimientos básicos de Windows y su entorno.

## 1.4 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este tomo está organizado en tres partes principales:

<b>Generalidades</b>	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Ambiente Operacional.
Capítulo 3	Instalación del Sitio WEB.
<b>Operación</b>	
Capítulo 4	Web Site del Grupo Arquitectónico R.E.D.
<b>Anexos</b>	
Anexo A	Cómo funciona la WEB.
Anexo B	Conéctese.
Anexo C	Glosario de términos.

Tabla 1.1 Organización de este Manual.

## 1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL.

Este manual contiene las instrucciones necesarias para instalar y utilizar el Sitio WEB de EL GRUPO R.E.D. También posee sugerencias acerca del navegador que podría utilizar y los pasos para conectarse a Internet.

## 1.6 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

### 1.6.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO

<b>Formato</b>	<b>Tipo de Información</b>
Viñeta numérica 1	Numeración de proceso paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que – Mayor que < >	Nombres de opciones que pueden elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del mouse o teclado.
Carácter mayúsculo + Caracteres minúscula	Nombres de teclas se inician con mayúsculas.
Carácter Subrayado _	Si está ubicado bajo las letras, significa que es un botón o enlace hacia otra página.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado ira la representación gráfica.

Tabla 1.2. Convenciones de Formatos de Texto.

### 1.6.2 CONVENCIONES DEL MOUSE

<b>Termino</b>	<b>Significado</b>
“Señalar”	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el Botón principal del mouse (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
“Arrastrar”	Señalar el elemento, luego mantener presionado el mouse mientras se mueve y se lo ubica en el lugar deseado.

Tabla 1.3. Convenciones del Mouse.

### 1.6.3 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN

Nota:



Posee información importante que debe ser revisada por el usuario.

Recomendación:



Muestra Sugerencias que facilitan la operación del Sitio Web.

# Capítulo **II**

---

## Ambiente Operacional

Este capítulo muestra como se debe operar el sitio Web, el sistema operativo y brinda también, algunas recomendaciones acerca de los Navegadores.

## 2. AMBIENTE OPERACIONAL

Para poder acceder al Sitio WEB de EL GRUPO RED es necesario tener una cuenta de Internet con un proveedor local.

En el presente capítulo le mostraremos una guía de cómo utilizar las herramientas básicas de Windows y obtener ayuda del Sistema Operativo. De esta forma usted podrá operar el Sitio WEB con mayor facilidad.

### 2.1 ENCENDER EL COMPUTADOR

Para ingresar al sistema solo tiene que seguir los siguientes pasos:

1. Encienda su computadora presionando los botones indicados en la figura.

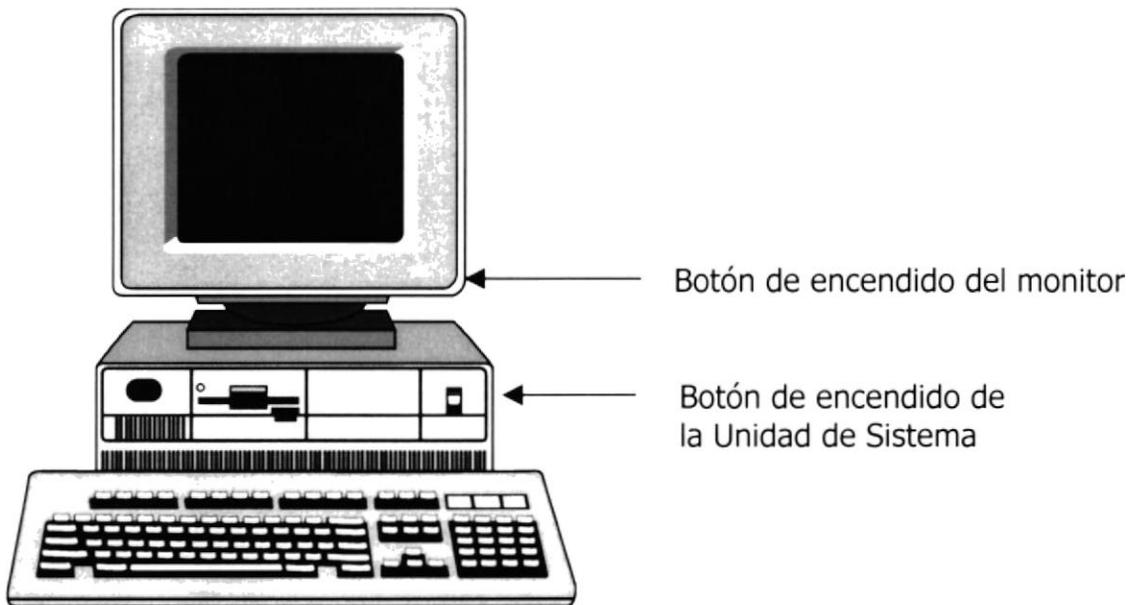


Figura 2.1 El Computador

2. Espere unos minutos para que la computadora cargue el sistema operativo y la plataforma de Windows.



Al hacer un clic sobre el botón Inicio se desplegará una lista de opciones, entre ellas iniciar Internet Explorer. (Figura 2.3)

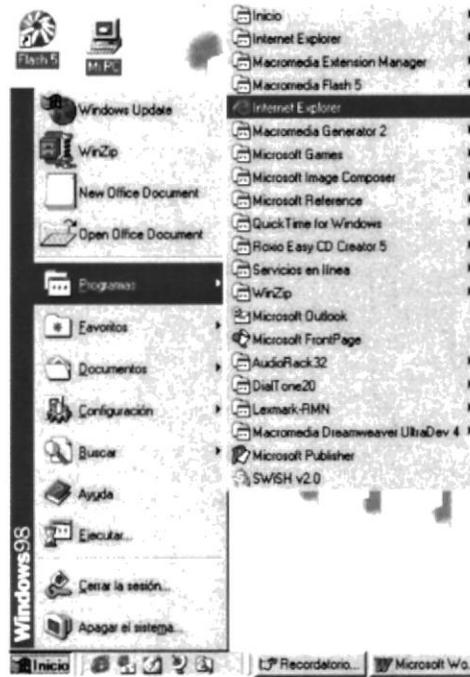


Figura 2.3 Botón Inicio

## 2.2.2 OBTENIENDO AYUDA DE WINDOWS.

El Escritorio de Windows tiene Ayuda disponible desde el menú Inicio; así como la mayoría de las aplicaciones.

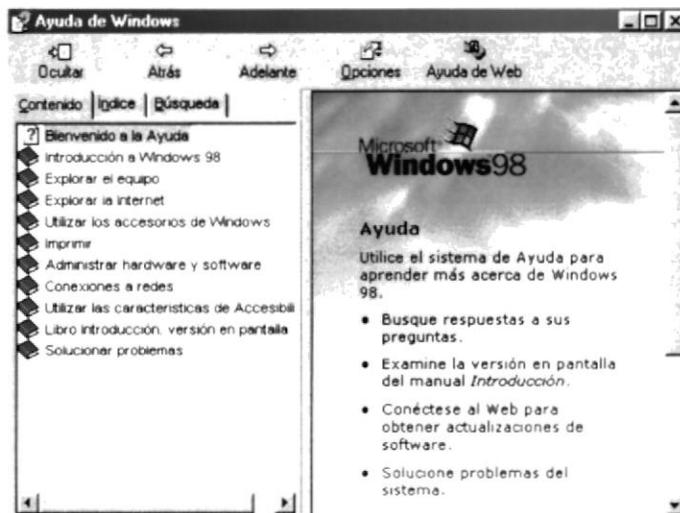


Figura 2.4 Ventana de Ayuda de Windows

## 2.2.3 EL ESCRITORIO DE WINDOWS

El Escritorio de Windows es una interfaz gráfica que muestra aplicaciones, cuadros de diálogo, ventanas y otros componentes de Windows. Las aplicaciones se activan haciendo doble clic sobre ellas.

ÍCONO	DESCRIPCIÓN
	Muestra el contenido del computador o PC y permite administrar los archivos.
	La Papelera de Reciclaje muestra los archivos eliminados y permite restaurarlos. También podemos vaciar y depurar la misma.
	Si se encuentra en Red este ícono le permite navegar por toda la red.
	Acceso Directo a Internet

Tabla 2.1 Íconos del Escritorio de Windows



## 2.3 EJECUTAR APLICACIONES O PROGRAMAS

Para ejecutar aplicaciones existen varias opciones, entre ellas:

### 2.3.1 EJECUCIÓN DESDE LA BARRA DE TAREAS.

Al hacer clic en el botón Inicio de la Barra de Tareas, se despliega un menú que permite ejecutar cada una de las aplicaciones instaladas en su PC con un simple clic.

### 2.3.2 EJECUTAR PROGRAMA

Al seleccionar Ejecutar desde el menú Inicio aparecerá la siguiente caja de diálogo:

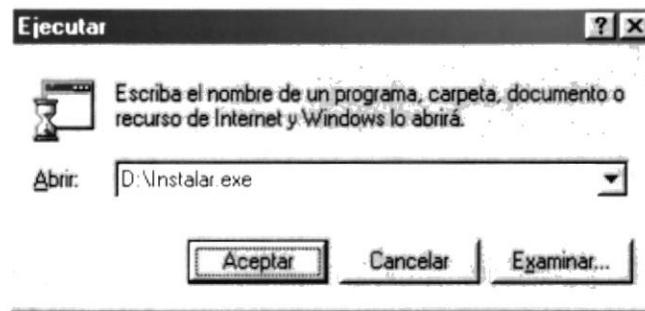


Figura 2.5 Ventana Ejecutar

En ésta caja de diálogo usted puede especificar que programa desea ejecutar. La lista desplegable con la etiqueta Abrir, muestra las aplicaciones recientemente ejecutadas. De clic en el botón Examinar para escoger el archivo que desea cargar.

### 2.3.3 EJECUCIÓN DESDE EL ESCRITORIO.

El Escritorio de Windows le permite crear Accesos Directos, de esta manera usted puede ejecutar programas, simplemente haciendo doble clic sobre ellos.



Figura 2.6 Acceso Directo

## 2.4 NAVEGADORES WEB

Un navegador WEB es el programa de computadora que se usa para acceder a la Red Mundial, la porción grafica de la Internet. El primer navegador, llamado NCSA Mosaic, fue creado en el National Center for Supercomputing Applications a principios de los noventas. La simple interfaz de apuntar y hacer clic contribuyó a hacer la Red más popular, aunque pocos podían imaginar entonces el crecimiento explosivo que pronto habría de tener.

Aunque hay muchos tipos diferentes de navegadores, **Internet Explorer de Microsoft** y **Netscape Navigator** son los dos mas populares. (A propósito, los dos están basados en NCSA Mosaic.)

Puede buscar el contenido de su preferencia, pero es fácil perderse en esta red electrónica. Ahí es donde el buscador puede realmente ayudar.



Puede cambiar la "página principal" que se carga al principio del lanzamiento del buscador. Con Navigator 4.0, vaya al menú **Editar**, luego seleccione **Preferencias**. En la sección "página principal", escriba la nueva dirección Web en el espacio.

Cada vez que quiera regresar a la "página inicial" desde cualquier sitio Web, sólo haga clic en el botón **Home** en la barra de herramientas.

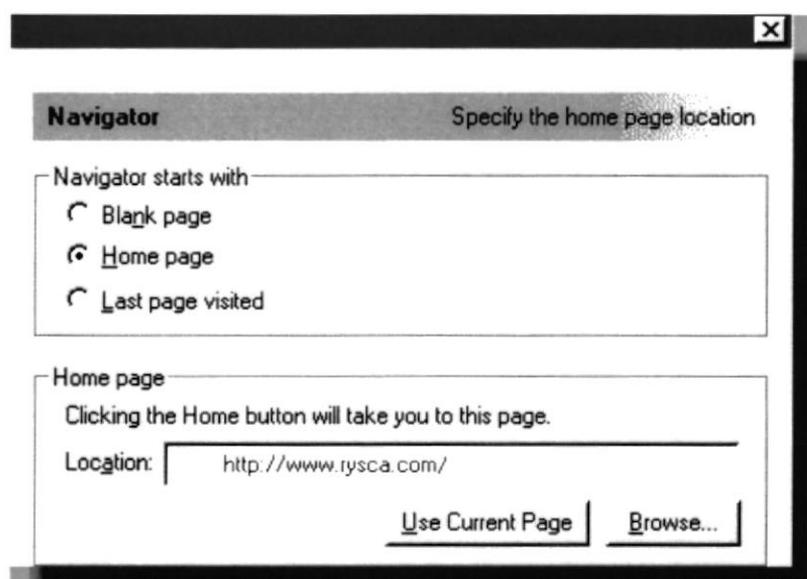


Figura 2.9 Caja de Diálogo – Netscape Communicator

## 2.4.1 LA BARRA DE HERRAMIENTAS

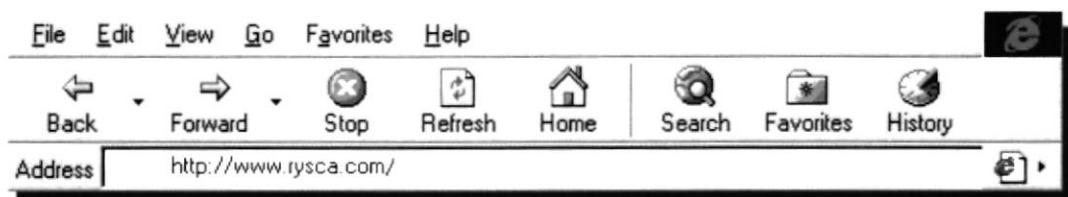


Figura 2.7 Barra de Herramientas – Internet Explorer

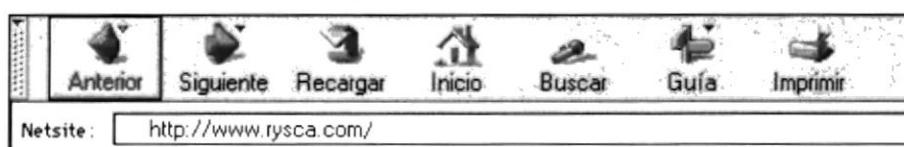


Figura 2.8 Barra de Herramientas – Netscape Communicator

La línea de botones en la parte superior de su navegador WEB , conocida como la Barra de Herramientas, le ayuda a viajar a través de toda una gama de posibilidades, incluso seguir el rastro de los sitios donde haya estado. Como la Barra de Herramientas de Navigator y Explorer difieren ligeramente, primero describiremos qué hacen los botones que ambas tienen:

- El botón **Atrás** regresa a la página que visitó antes.
- El botón **Adelante** regresa a la página de donde acaba de llegar.
- **Inicio** le lleva a la página inicial que usted escogió. (Si usted no escogió una, le regresará a la página de inicio por omisión, usualmente los sitios WEB de Microsoft o Netscape.)
- **Recargar** o **Actualizar** hacen precisamente eso, cargan otra vez la página. ¿Por qué puede uno querer hacer esto? Algunas veces no todos los elementos de una página WEB se han cargado, porque la transferencia de un archivo fue interrumpida. También, cuando descarga una página los datos son almacenados en la memoria **caché**, lo que significa que están guardados provisionalmente en su computadora. La próxima vez que usted quiera visitar esa página, en vez de pedir el archivo al servidor WEB, su navegador lo obtiene de la memoria Caché. Pero si una página se actualiza frecuentemente, como puede ser el caso de noticias, resultados deportivos o datos financieros, no va a obtener la información más actualizada. Al recargar la página, esta nueva información se actualiza.
- **Imprimir** le permite hacer una copia real del documento actualmente cargado en su navegador.

- El botón **Detener** detiene la descarga que esté teniendo lugar.
- **Buscar** le conecta a los sitios WEB de Microsoft o Netscape que ofrecen una lista de directorios de Internet y herramientas de búsqueda.
- **Favoritos** o **Bookmarks** (marcadores) es donde puede grabar las direcciones de sitios WEB que quiere volver a visitar. Una vez que agregue un URL a su lista, puede regresar a la página simplemente haciendo clic en la lista, en vez de volver a teclear la dirección entera.



### ¿Cuándo usar el botón de Detener?

Hay una buena razón por la que nos referimos a la Web como World Wide Wait (la espera mundial). Si no puede conectarse a un sitio, use el botón DETENER e inténtelo más tarde, especialmente si está tratando de acceder a un sitio muy frecuentado.

#### 2.4.2 LA BARRA DE LOCALIZACIÓN

Justo debajo de la barra de herramientas, verá un espacio llamado "Localización", "Ir a" o "Dirección". Es allí donde se teclea la dirección de un sitio WEB que se quiere visitar. Después de ingresarlo, presione el botón Enter o Retorno para acceder al sitio.

Al hacer clic en el pequeño triángulo a la derecha del espacio de Localización, obtendrá una lista de los sitios de red que ha visitado más recientemente. Para volver a un sitio visitado, simplemente haga clic en la dirección.

#### 2.4.3 LA BARRA DE MENÚ

Localizada en la parte superior de la ventana del navegador, la barra del menú ofrece una selección de cosas que se pueden hacer con la página WEB, como guardarla en el disco duro, o aumentar el tamaño del texto en una página. Muchas de las opciones son las mismas que están en la barra de herramientas de abajo, así que no intente aprender todo ahora. Haga clic una vez en una palabra para desplegar el menú, luego haga clic en la selección que quiera hacer.

#### 2.4.4 EL INDICADOR DE ACCESO



Figura 2.9 Indicadores de Acceso – Netscape y Explorer

Ambos, Navigator y Explorer, tienen una pequeña imagen en la esquina superior derecha del navegador. Cuando esta imagen está animada, significa que su programa navegador, conocido como **cliente**, está accediendo a datos de una computadora remota, llamada servidor. El servidor puede estar ubicado al otro lado de la ciudad o en otro continente. Su navegador baja estos archivos remotos a su computadora, luego los visualiza en su pantalla. La velocidad de este proceso depende de una serie de factores: la velocidad de su módem, la velocidad del módem de su proveedor de acceso a Internet, el tamaño de los archivos que se están bajando, qué tan ocupado esté el servidor, y el tráfico en la Internet.

#### 2.4.5 LA BARRA DE ESTADO



Figura 2.10 Barra de Estado –Explorer y Netscape

En la parte inferior del navegador, encontrará una ventana conocida como **barra de estado**. Puede ver el progreso de la transmisión de la página WEB, la dirección del sitio al que se está contactando, si la computadora anfitriona ha sido contactada y el tamaño de los archivos que se van a bajar.

#### 2.4.6 ALGUNOS TRUCOS DE LOS NAVEGADORES

Como con la mayoría de los programas, hay más de una manera para llevar a cabo una tarea. Hay algunas otras funciones para ayudarle a navegar:

Mientras salta de una página a otra, y de un sitio a otro, su navegador recuerda dónde ha estado. Con Navigator, seleccione Historia de la lista bajo el menú Communicator. Con Internet Explorer, haga clic en el botón de historia en la barra de herramientas. Allí encontrará la historia de todas las páginas WEB que ha visitado durante un periodo específico de tiempo. Para volver a visitar una página, sólo haga clic en la dirección.

Otra manera de moverse entre las páginas con Navigator es hacer clic en el botón derecho del ratón. Aparecerá un menú y podrá escoger moverse hacia adelante o hacia atrás.



### **Acelerar las descargas**

Mientras que el texto se baja velozmente, las imágenes pueden realmente hacer todo más lento. Hay dos maneras de acelerar las cosas.

- Como el texto aparece primero, después de que se haya cargado, haga clic en el botón DETENER. Las imágenes no aparecerán, pero si quisiera ver las imágenes, use el botón derecho del ratón en un ícono de imagen y luego seleccione Ver Imagen.
- Puede ver sitios Web en modalidad de sólo texto desactivando la función de descarga automática de imágenes en el menú Opciones.

# Capítulo

---

## Instalación del Sitio WEB.

En éste capítulo, se ofrece una explicación de como se realiza la instalación del sitio, el hardware y el software requeridos para su funcionamiento.

## 3. INSTALACIÓN DEL SITIO WEB.

### 3.1 REQUISITOS DEL SISTEMA

En este capítulo se describen los requerimientos necesarios de Hardware y Software para instalar el Sitio WEB en un PC.

#### 3.1.1 HARDWARE

Los requerimientos de hardware para la instalación del Sitio WEB de EL GRUPO RED son:

- PC compatible con procesador Pentium de 200 Mhz o superior.
- Una tarjeta gráfica VGA o superior.
- Un mouse u otro dispositivo señalador.
- Disco Duro mínimo de 10 a 15 Mb.

#### 3.1.2 SOFTWARE

Para poder utilizar el Sitio WEB, debe tener Microsoft Windows 95, Windows NT 4.0 o superior instalado en su PC. Requiere de un navegador puede utilizar uno de los más utilizados, Netscape o Internet Explorer (Se instalan junto al Sistema Operativo.)



Para que los enlaces funcionen, debe copiar los archivos del CD a la **Unidad C:\** (Disco Duro)



## 3.2 ARRANQUE DEL SISTEMA

Para navegar en Internet es necesario ingresar la dirección ..... dentro de la barra de direcciones y al presionar Enter o hacer clic en Ir a, se cargará el Sitio.

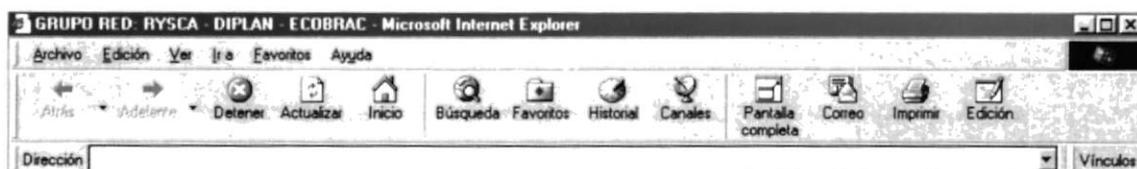


Figura 3.1 Barra de Direcciones –Internet Explorer

A continuación muestra la página inicial del Sitio WEB, donde se da la bienvenida al cibernauta, presenta los enlaces hacia las otras páginas, permite al usuario obtener el PlugIn de Flash, y brinda recomendaciones acerca del Navegador que debe usarse.



Figura 3.2 Página Principal – GRUPO R.E.D.

# Capítulo **IV**

---

## Web Site de EL GRUPO ARQUITECTÓNICO R.E.D.

Este capítulo ilustra paso a paso el  
funcionamiento del Sitio WEB de  
EL GRUPO R.E.D.



## 4. WEB SITE DEL GRUPO ARQUITECTÓNICO R.E.D.

Si usted está buscando una organización que se caracterice por el uso de tecnologías y métodos de punta y por su cobertura nacional no puede dejar de visitar el Sitio WEB de EL GRUPO R.E.D.

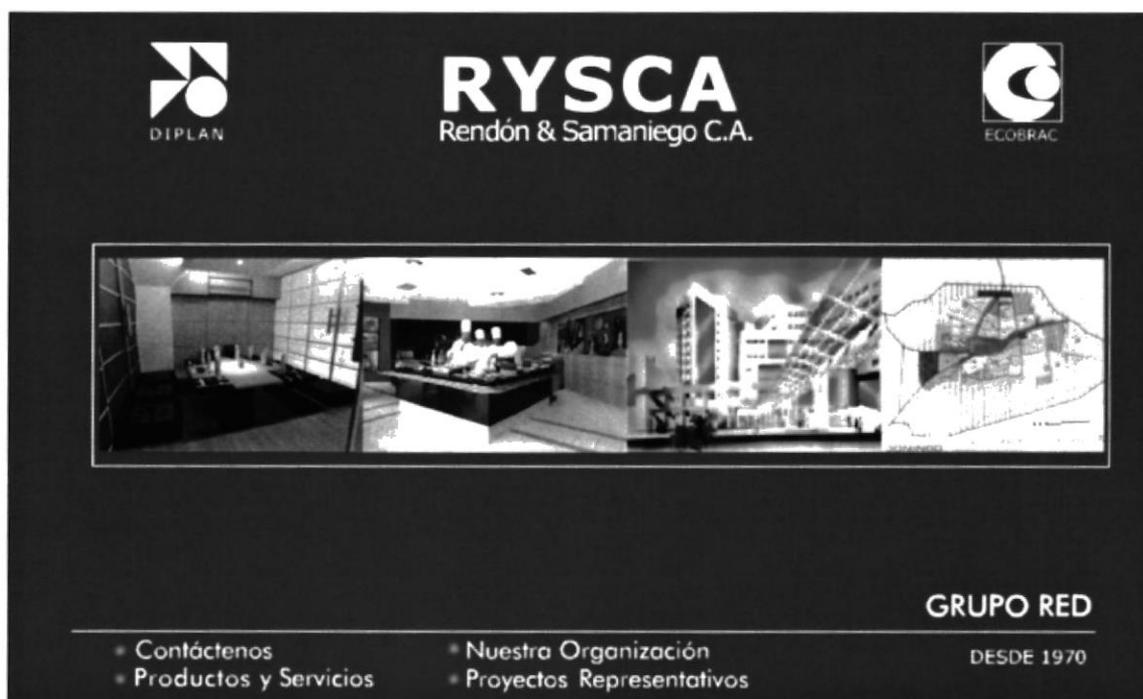


Figura 4.1 Página Principal – GRUPO R.E.D.

El índice que se encuentra en la parte inferior de la figura 4.1, aparece en todas las páginas del Sitio; para que de esta manera, el usuario tenga la facilidad de visitar cualquier página sin importar dónde se encuentre.

• **Principal** El botón Principal aparece en todas las páginas, excepto en la inicial, nos permite regresar a la pantalla principal.

• **Nuestra Organización** El Hyperlink [Nuestra Organización](#) nos muestra una página que contiene una breve historia de la compañía:



**DIPLAN**

**RYSCA**  
Rendón & Samaniego C.A.

**ECOBRAC**

En 1970 conformamos la compañía consultora DIPLAN CIA. LTDA.; en 1983 la compañía constructora ECOBRAC CIA. LTDA. y finalmente en 1997 la compañía de servicios inmobiliarios RYSCA que en conjunto forman un grupo de prestación de servicios profesionales R.E.D. con elementos altamente preparados, con instrucción y experiencia obtenida en centros educativos del país y del extranjero a lo que se suma un profundo conocimiento de nuestra realidad e idiosincrasia.

EL GRUPO RED es una organización caracterizada por sus concepciones de vanguardia por el uso de tecnologías y métodos de punta y por su cobertura nacional con oficinas en Quito y Guayaquil.

EL GRUPO RED tiene como objetivo fundamental el de participar en la solución de problemas inherentes del país, a través de la planificación sustentable regional o local y del diseño, construcción, fiscalización y gerencia de proyecto de obras de Arquitectura e Ingeniería.

**GRUPO RED**  
DESDE 1970

- Principal
- Productos y Servicios
- Contáctenos
- Proyectos Representativos

Figura 4.2 Nuestra Organización – GRUPO R.E.D.

• **Contáctenos** Al seleccionar el enlace Contáctenos usted tendrá acceso a un formulario donde puede especificar sus requerimientos o brindar sus sugerencias, para ello debe ingresar los datos que se encuentran en la siguiente ventana:

Escriba el detalle de su requerimiento y/o sugerencia:

Díganos cómo comunicarnos con usted:

Empresa:

Dirección:

Teléfono:

E-mail:

Ciudad:

Fax:

**GRUPO RED**  
DESDE 1970

• Principal      • Nuestra Organización  
• Productos y Servicios      • Proyectos Representativos

Figura 4.3 Página Contáctenos – GRUPO R.E.D.

Al hacer clic en el botón Restablecer los campos del formulario quedarán vacíos. El botón Enviar permite que la información ingresada sea enviada.

• **Productos y Servicios** El botón Productos y Servicios despliega información acerca de los servicios que ofrece EL GRUPO R.E.D.

The advertisement features a dark background with white text and logos. At the top left is the DIPLAN logo, in the center is the RYSCA logo with 'Rendón & Samaniego C.A.' below it, and at the top right is the ECOBRAC logo. A central image shows a modern building interior with a glass and steel structure. To the left of the image is a vertical list of services: Factibilidad, Diseño, Supervisión, Gerencia de proyectos, Construcción, Fiscalización, Promoción, and Asesoramiento. To the right is a list of fields: Planificación regional, Planificación urbana, Desarrollo sustentable y política ambiental, Proyectos urbanísticos, Proyectos edílicos, Proyectos turísticos, Diseño arquitectónico, and Arquitectura interior institucional. At the bottom right, it says 'GRUPO RED' and 'DESDE 1970'. At the bottom left, there are three bullet points: 'Principal', 'Contáctenos', 'Nuestra Organización', and 'Proyectos Representativos'.

Figura 4.4 Productos y Servicios – GRUPO R.E.D.

**Proyectos Representativos** Nos muestra los nombres de los proyectos representativos realizados por las compañías que forman EL GRUPO RED: RYSCA, DIPLAN Y ECOBRAC (Figura 4.5).

Por medio de ésta pantalla se dan a conocer los proyectos creados en los campos de Diseño y Planificación, Construcción, y Gerencia Técnica y Fiscalización mediante los siguientes enlaces:

A dark rectangular menu with white text. The categories listed are: CONSTRUCCIÓN, DISEÑO Y PLANIFICACIÓN, and GERENCIA TÉCNICA Y FISCALIZACIÓN. The text is slightly faded and overlaid on a background of faint, larger text.

**RYSCA**  
Rendón & Samaniego C.A.

**CONSTRUCCIÓN**  
EDIFICIO "CADIZ"  
TAME SALA V.I.P, QUITO  
COLEGIO " NUEVO MUNDO"  
EDIFICIO CENTRUM, GUAYAQUIL  
REMODELACIÓN BANCO DEL AZUAY  
COLEGIO REGIONAL "SECAP", CUENCA  
EJE "EL EJIDO, LA MARIN, MACHÁNGARA"  
GERENCIA DE PROYECTOS HOTEL HILTON COLON  
EDIFICIO MATRIZ "BANCO POPULAR DEL ECUADOR"  
GERENCIA DE PROYECTO HOTEL COLÓN MIRAMAR, SALINAS

**DISEÑO Y PLANIFICACIÓN**  
DISEÑO PARQUE ESTACIONAMIENTO "LA RECOLETA", QUITO  
FISCALIZACIÓN WORLD TRADE CENTER GUAYAQUIL  
ESTUDIO DE TRÁFICO "LA PLAZA CÍVICA", QUITO  
DISEÑO SISTEMA PRICENTRAL PARA QUITO  
CENTRO EMPRESARIAL "LAS CÁMARAS"  
PLANTA PROCESADORA "ENSEMILLAS"  
DISEÑO EDIFICIO "FINANZA", QUITO  
MERCADO MINORISTA, GUARANDA  
EDIFICIO BANCO CONTINENTAL  
DISEÑO EDIFICIO "BANCOMEX", MANTA  
DISEÑO "REFRESCOS S.A."  
DISEÑO BANCO AMAZONAS  
EDIFICIO "SAN JORGE"  
EDIFICIO "MUÑOZ"

**GERENCIA TÉCNICA Y FISCALIZACIÓN**  
EVALUACIÓN DE LOS AEROPUERTOS EN QUITO Y GUAYAQUIL  
FACTIBILIDAD DE UNIDAD VECINAL (290F), GUIL  
PLANTA FARMACÉUTICA "ABOTT LABORATORIES"  
CENTRO EMPRESARIAL LAS CÁMARAS, QUIL  
DISEÑO "ANDES"

**GRUPO RED**  
DESDE 1970

- \* Principal
- \* Nuestra Organización
- \* Contáctenos
- \* Productos y Servicios

Figura 4.5 Proyectos Página Principal – GRUPO R.E.D.

Al presionar el enlace Construcción se presentará la siguiente página:

**RYSCA**  
Rendón & Samaniego C.A.

**DISEÑO Y PLANIFICACIÓN**  
Plazas Urbanas  
Edificio "Banco Bolivariano"  
Evaluación de Aeropuertos, Guayaquil y Quito  
Centro Empresarial "Las Cámaras", Guayaquil

**CONSTRUCCIÓN**  
Edificio "Centrum", Guayaquil  
Hotel Hilton Colón, Guayaquil

**GERENCIA TÉCNICA Y FISCALIZACIÓN**  
Fiscalización World Trade Center, Guayaquil  
Fiscalización Hotel Sheraton Four Points, Guayaquil  
Gerencia de Proyecto Hotel Barceló Miramar, Salinas

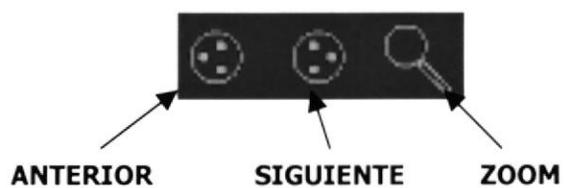
**Plaza Bolivar**

**GRUPO RED**  
DESDE 1970

- \* Principal
- \* Nuestra Organización
- \* Contáctenos
- \* Productos y Servicios

Figura 4.6 Proyectos– GRUPO R.E.D.

Usted puede hacer clic en los botones que se encuentran en la parte inferior de las fotos para observar los proyectos:



# ANEXO



---

## Navegue en la WEB

Este capítulo muestra información acerca de cómo funciona la Red Mundial y los pasos que usted debe considerar para conectarse a ella.



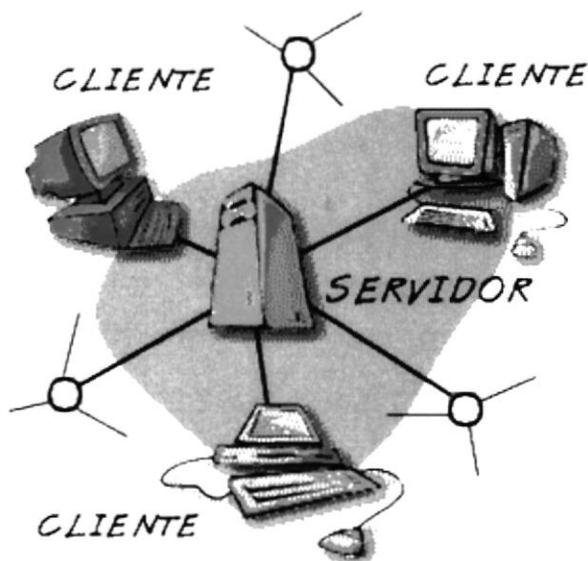
## A. NAVEGUE EN LA WEB.

### A.1. CÓMO FUNCIONA LA WEB.



La Red Mundial es, de lejos, la parte más popular de la Internet. Una vez que usted haya pasado tiempo en la WEB, la parte gráfica de la Internet, usted empezará a sentir que puede hacer cosas sin límites. La WEB permite una comunicación rica y diversa al presentar texto, gráficos, animación, fotos, sonido y vídeo.

¿Entonces en qué consiste esta milagrosa creación? Físicamente la WEB está compuesta por su computadora personal, una aplicación de **navegador de WEB** una conexión con un **proveedor de servicios de Internet**, computadoras llamadas **servidores** que albergan información digital, y enrutadores y conmutadores cuya función es dirigir el flujo de información.

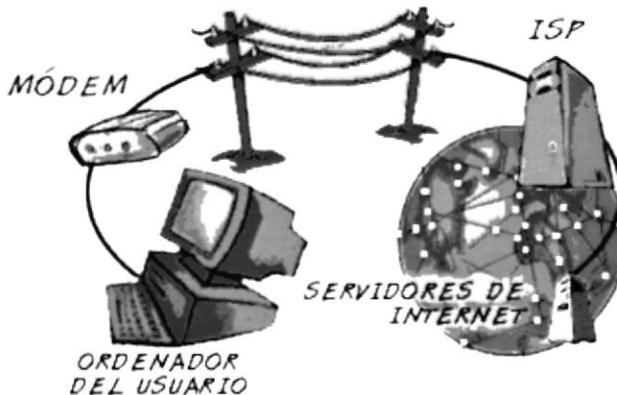


La WEB es conocida como un sistema cliente-servidor. Su computadora es el cliente y la computadora remota que alberga los archivos electrónicos es el servidor.

Funciona así:

Digamos que usted quiere hacer una visita al sitio WEB del museo de Louvre. Primero escribe la dirección o **URL** del sitio en su navegador WEB (todo esto en segundos). Entonces éste solicita la página WEB del servidor ubicado en París. El servidor de Louvre envía de vuelta los datos a su computadora a través de la Internet. Su navegador WEB interpreta los datos y los presenta en la pantalla de su computadora.

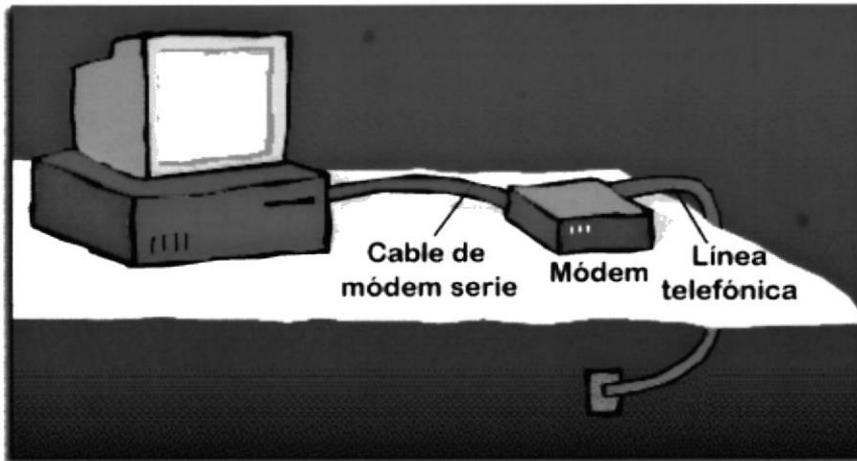
El sitio de Louvre también tiene enlaces a sitios WEB de otros museos, como el Museo de El Vaticano. Con un clic de su ratón sobre un enlace, usted puede acceder al sitio WEB en Roma.



El adhesivo que mantiene interenlazada la WEB es llamado **hipertexto** e **hiperenlaces**. Esta característica permite que los archivos electrónicos de la WEB sean interconectados de tal manera que usted pueda fácilmente saltar entre ellos. En la WEB, usted navega a través de las páginas de información conforme a lo que le interesa en un determinado momento. Esto es comúnmente conocido como **explorar** o **navegar** la WEB.

Para entrar a la WEB usted necesita de un software, como el Netscape Navigator o el Microsoft Internet Explorer, conocidos como **navegadores WEB**. ¿Cómo hace su navegador para distinguir entre páginas WEB y otros archivos en la Internet? Las páginas WEB están escritas en un lenguaje de computadoras llamado **HTML**, que significa **Lenguaje de Marcación de Hipertexto**.

## **A.2 CONÉCTESE**



Para conectarse a la Internet, su computadora debe estar equipada con un MODEM, un dispositivo que convierte las señales digitales de su computadora en señales análogas que pueden viajar por una línea telefónica tradicional.

Los módems tienen distintas velocidades y se miden en bps o bits por segundos. Un módem de 28.8 Kbps envía datos a 28,800 bits por segundos. Un módem de 56 Kbps es el doble de rápido, enviando y recibiendo datos a una velocidad de 56,000 bits por segundos. La mayoría de módems de hoy son de 56 Kbps.

¿Qué tan importante es la velocidad? En la Internet, se están constantemente intercambiando datos con otras computadoras. Algunos de estos archivos digitales pueden ser bien grandes. Como usted pronto sabrá, usted querrá que ese intercambio suceda lo más rápido posible. Si compra un módem, compre el más rápido disponible.

Los módems vienen de distintas velocidades y pueden ser instalados dentro de su computadora (internos) o ser conectados a su puerto serial (externos). En estos días, casi todas las computadoras vienen internamente equipadas con un módem. Pero si necesita comprar uno para una computadora más antigua, considere comprar un módem externo por dos razones. Primero, son mucho más fáciles de instalar. Segundo, su módem se congelará y necesitará ser reiniciado. Si su módem es externo, sólo necesita apagarlo y encenderlo otra vez. Si es interno, cada vez que necesite reiniciar su módem la única manera de hacerlo es apagando su computadora para que se recargue, lo cual puede tomar varios minutos.

Para conectar un módem externo a su computadora, necesitará un cable serial para módem. Los cables normalmente no están incluidos al comprar un módem

ya que hay distintos tipos de tamaños disponibles. Estos pueden ser comprados en cualquier tienda de computadoras donde se venden módems. Muy probablemente, su computadora tendrá un conector en la parte de atrás rotulado con un *serial*, o con el símbolo *IOIOIO*. Este conector viene en una variedad de formas: 9, 15 ó 25 pins. Si usted tiene sólo uno de estos puertos, probablemente sea el puerto COM. Si tiene dos, uno será el COM1 y el otro será el COM2. Después de conectar su módem, entonces puede suscribirse a un servicio de la Internet.

Normalmente el programa de configuración tratará de localizar su módem y su puerto COM de forma automática. Si no puede hallarlo, le preguntará a cuál puerto COM está conectado su módem. Si usted no sabe, lo más fácil de hacer sería verificarlos todos. Incluso si sólo tiene dos puertos seriales, tiene la opción de elegir uno de cuatros puertos seriales. Además, hay otros dispositivos que usan los puertos COM. En algunas computadoras, el ratón se conecta a un puerto serial. Y se conoce como un ratón serial. Si tiene un ratón serial conectado a su COM1, entonces conecte su módem al COM2. Si no posee un segundo puerto COM, puede comprar una tarjeta que se instala dentro de su computadora y que le proveerá un segundo puerto COM. Si esto es necesario, debería contactar al fabricante de su computadora.

Muy probablemente su módem también tendrá un conector en la parte posterior con un espacio para 25 patitas. Debe asegurarse de que el cable del módem que compre, tenga el número correcto de pins o patitas en ambos lados y sea del tipo correcto. Lo más aconsejable sería mirar la parte posterior de su computadora y enumerar los distintos conectores, el número de patitas y su tipo. Luego, cuando vaya a comprar su módem, busque el cable que encaje con su conector.

Por último, necesitará un cable telefónico tradicional para conectar el módem a su línea de teléfono. El conector tradicional de un cable telefónico es llamado RJ-11. En la parte de atrás de su módem, usted probablemente tendrá dos enchufes RJ-11. Uno para conectar el módem a un enchufe de pared y el otro es para conectar el módem a un teléfono. Y recuerde, si tiene el servicio de llamada en espera, tal vez desee desactivarlo, antes de conectarse. Si está conectado y entra una llamada, esto le desconectará al menos que la desactive. En la mayoría de los lugares usted puede digitar \*70 antes de marcar su número para el servicio de la Internet de tal modo que no le interrumpa otra llamada mientras esté en línea.

# **ANEXO** **B**

---

## Glosario

En esta parte nos presenta el significado de las principales palabras utilizadas en este manual.

## B. GLOSARIO

### B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

#### A

**Ancho de banda:**

El ancho de banda es la máxima cantidad de datos que pueden pasar por un camino de comunicación en un momento dado, normalmente medido en segundos. Cuanto mayor sea el ancho de banda, más datos podrán circular por ella al segundo.

**ASCII:**

Abreviación de American Standard Code for Information Interchange, un código de 7-bit que sustituye las letras del alfabeto romano por cifras y otros caracteres informáticos. Los caracteres ASCII permiten comunicar con ordenadores, que utilizan un lenguaje especial llamado binario formados por ceros y unos. Al escribir en el teclado, el ordenador interpreta cada letra escrita en lenguaje binario ASCII, para que puedan ser leídas, manipuladas, almacenadas o recuperadas. Los ficheros ASCII son denominados ficheros de texto.

#### B

**Bit:**

Abreviación de binary digit, un bit es la unidad más pequeña de datos que un ordenador puede manejar. Los bits se utilizan en distintas combinaciones para representar distintos tipos de datos. Cada bit tiene un valor 0 ó 1.

**Bps:**

Es una abreviación de *bits per second*, bits por segundo, una medida de la velocidad a la cual son transmitidos los datos. Bps se utiliza normalmente para describir la velocidad de los modems o la velocidad de una conexión digital.

**Buscador:**

Un buscador es un tipo de software que crea índices de bases de datos o de sitios web en función de los títulos de los ficheros, de palabras clave, o del texto completo de dichos ficheros. El usuario conecta con un buscador y especifica la palabra o las palabras clave del tema que desea buscar. El buscador devuelve una lista de resultados presentados en hipertexto, es decir que se pueden pulsar y acceder directamente al fichero correspondiente.

**Byte:**

Es una serie de 8 bits. La capacidad de almacenaje de un ordenador se mide en bytes. Un *Kilobyte* (o 1 K) representa 1024 bytes y un *Megabyte* (1 Mb) representa mil "K" bytes, o un millón de bytes.

**C****Ciberespacio:**

Ciberespacio es un término acuñado por el autor de ciencia ficción William Gibson para describir todos los recursos de información disponibles en las redes informáticas.

**D****Descargar/Download:**

En inglés: download. Descargar es el método mediante el cual los usuarios acceden y guardan programas u otros ficheros en sus ordenadores a partir de ordenadores remotos, normalmente por medio de un Módem.

**Dirección IP:**

Una dirección IP es un código numérico que identifica a un ordenador específico en Internet. Las direcciones de Internet son asignadas por un organismo llamado InterNIC. El registro incluye un nombre (whitehouse.gov), nombre de dominio, y un número (198.137.240.100), dirección o número IP.

**H****Herramientas de navegación:**

Las herramientas de navegación permiten al usuario encontrar su camino en un sitio web o en una presentación multimedia. Pueden ser enlaces hipertexto, imágenes interactivas o iconos, o imágenes gráficas. Las herramientas de navegación están normalmente presentes en la parte superior o inferior, o ambas, de cada página o pantalla y permiten al usuario volver a la página anterior, avanzar a la siguiente página, ir a la parte superior de la página en curso, o volver a la página principal.

**Hipertexto:**

Hipertexto se refiere a cualquier texto disponible en el World Wide Web que contenga enlaces con otros documentos. Utilizar el hipertexto es una manera de presentar información en la cual texto, sonido, imágenes y acciones están enlazadas entre sí de manera que se pueda pasar de una a otra en el orden que se desee.

**Host:**

Un host, literalmente anfitrión, es un ordenador directamente conectado a una red y que efectúa las funciones de un servidor, y alberga servicios, como correo electrónico, grupos de discusión Usenet, FTP, o World Wide Web accesibles por otros ordenadores de la red.

**HTML:**

Siglas de Hypertext Markup Language. El HTML es el lenguaje informático utilizado para crear documentos hipertexto. El HTML utiliza una lista finita de órdenes, o tags, que describe la estructura general de varios tipos de documentos enlazados entre sí en el World Wide Web.

**Http:**

Http son las siglas de HyperText Transfer Protocol, el método utilizado para transferir ficheros hipertexto por Internet. En el World Wide Web, las páginas escritas en HTML utilizan el hipertexto para enlazar con otros documentos. Al pulsar en un hipertexto, se salta a otra página web, fichero de sonido, o imagen.

La transferencia hipertexto es simplemente la transferencia de ficheros hipertexto de un ordenador a otro. El protocolo de transferencia hipertexto es el conjunto de reglas utilizadas por los ordenadores para transferir ficheros hipertexto, páginas web, por Internet.

**I**

**Icono:**

Un icono es una pequeña imagen, normalmente un símbolo, utilizado para representar gráficamente un programa, un fichero, o una función en la pantalla del ordenador, para facilitar su localización.

**M**

**Módem:**

Abreviación de Modulator/Demodulator, un módem es un dispositivo que permite que ordenadores remotos comuniquen entre sí, que transmitan y reciban datos utilizando las líneas telefónicas.

**P**

**Protocolo:**

Un protocolo es una serie de reglas que utilizan dos ordenadores para comunicar entre sí. Cualquier producto que utilice un protocolo dado debería poder funcionar con otros productos que utilicen el mismo protocolo.

## **S**

### **Servidor:**

Un servidor es un ordenador que trata las peticiones de datos, el correo electrónico, la transferencia de ficheros, y otros servicios de red realizados por otros ordenadores (clientes).

## **W**

### **World Wide Web:**

Literalmente "tela de araña mundial", más conocida como web.