

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
PROGRAMADOR DE SISTEMAS

T E M A

**WEB SITE DE LA PARROQUIA ECLESIASTICA
SAN JOSE DE ANCÓN**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

Gloria Angélica Rosales Carvajal
Daniel Iván Quirumbay Yagual

DIRECTOR

ANL. Freddy Gabriel Buendía Gallegos

A Ñ O

2.002

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

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

TEMA

**WEB SITE DE LA PARROQUIA ECLESIASTICA
SAN JOSÉ DE ANCÓN**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**Gloria Angélica Rosales Carvajal
Daniel Iván Quirumbay Yagual**

DIRECTOR

ANL. FREDDY GABRIEL BUENDÍA GALLEGOS

AÑO

2.002

AGRADECIMIENTO

A Dios por haber estado ahí cuando más lo hemos necesitado, por ser nuestra guía e iluminar nuestra mente en las situaciones más complejas presentadas a lo largo de nuestra carrera.

Uno muy especial a nuestros padres ya que con el apoyo de ellos hemos llegado a este momento de nuestras vidas, por todas esas desveladas junto a nosotros, siempre dándonos todo sin recibir nada a cambio, infinitas gracias. A nuestros hermanos por el apoyo y ayuda fraternal.

A aquellos compañeros que siempre estuvieron dispuestos a ayudarnos, no importa el horario ni la situación. A nuestros amigos Andrés, Alina, Cinthya, John, por la paciencia, y por apoyarnos cuando más lo necesitamos, gracias por enseñarnos que si existe la amistad, a nuestro Diseñador Gráfico Omar Rodríguez quien siempre estuvo dispuesto a ayudarnos y nos ha demostrado ser un verdadero amigo, a la Anl. Evelyn Del Pezo por su apoyo incondicional, a todos ellos por el simple hecho ser de nuestros amigos.

A la Parroquia Eclesiástica San José de Ancón, por la preocupación, apoyo y amabilidad con la que siempre nos trataron, gracias por recibirnos siempre con las puertas abiertas.

A nuestro Director de Tesis, Anl. Gabriel Buendía Gallegos, por habernos ayudado y apoyado incondicionalmente.

DEDICATORIA

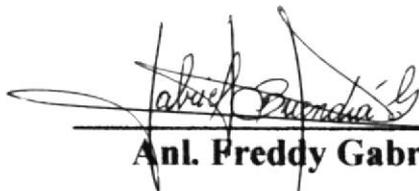
Dedicamos este trabajo a nuestros Padres quienes siempre estuvieron dispuestos a hacer realidad todas nuestras metas, y lucharon incansablemente para que terminemos con beneplácito nuestra carrera. Por apoyarnos en las buenas y en las malas situaciones, por el simple hecho de existir y de tenerlos a nuestro lado.

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.

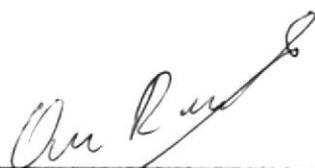
(Reglamentos de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL)

FIRMA DEL DIRECTOR DE TESIS

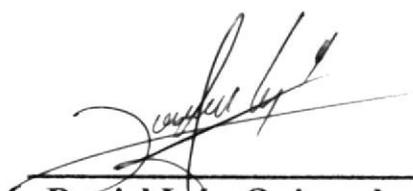
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Freddy Buendía Gallegos', is written over a horizontal line. The signature is stylized with loops and flourishes.

Anl. Freddy Gabriel Buendía Gallegos

FIRMA DE LOS AUTORES



Gloria Angélica Rosales Carvajal



Daniel Iván Quirumbay Yagual

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN AL MANUAL.....	1
1.1. GENERALIDADES.....	1
1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MANUAL.....	1
1.4. INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA.....	1
1.5. REQUERIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	1
1.5.1. REQUERIMIENTO DE HARDWARE.....	1
1.5.2. REQUERIMIENTO DE SOFTWARE	2
2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	1
2.1. FUNDAMENTOS DEL AMBIENTE WINDOWS	1
2.2. PUNTEROS DEL MOUSE	1
2.3. ESCRITORIO DE WINDOWS.....	2
2.4. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS.....	2
2.4.1. MENÚ INICIO.....	2
2.5. MI PC.....	3
2.6. ELEMENTOS DE UNA VENTANA WINDOWS	4
2.6.1. BARRA DE TÍTULO.....	4
2.6.2. CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA VENTANA.....	5
2.6.3. MOVER VENTANAS.....	5
2.6.4. BARRA DE MENÚ.....	5
2.6.5. BARRA DE HERRAMIENTAS.....	6
2.6.6. BARRA DE ESTADO.....	6
2.6.7. BARRA DE DESPLAZAMIENTO.....	6
2.7. INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA.....	6
2.8. CERRAR SU PC.....	7

3. WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN.....	1
3.1. CARACTERÍSTICAS DEL WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN.....	1
3.1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
3.1.2. BENEFICIOS.....	2
3.2. ARRANQUE DEL WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN.....	3
3.2.1. PRIMEROS PASOS.....	3
3.3. DESCRIPCIÓN DE OPCIONES.....	4
3.3.1. PÁGINA DE BIENVENIDA.....	4
3.3.2. MENÚ PRINCIPAL.....	5
3.3.3. MENÚ QUIÉNES SOMOS.....	5
3.3.3.1. MISIÓN.....	6
3.3.3.2. VISIÓN.....	6
3.3.3.3. OBJETIVOS.....	7
3.3.3.4. HISTORIA.....	7
3.3.3.5. MENSAJE.....	8
3.3.3.6. PERSONAL.....	8
3.3.4. LOGÍSTICA.....	9
3.3.5. MENÚ PARROQUIA ECLESIASTICA.....	9
3.3.5.1. INSTALACIONES.....	10
3.3.5.2. COMUNIDADES ADYACENTES.....	10
3.3.6. MENÚ LABOR COMUNITARIA.....	11
3.3.6.1. LABOR SOCIAL.....	11
3.3.6.2. LABOR ECLESIASTICA.....	12
3.3.7. CONTACTANDO.....	12
3.3.8. AUTORES.....	13
3.3.9. BOTONES.....	14

ANEXO A – CONOCIENDO INTERNET.....	1
A.1. TIPOS DE CONEXIÓN.....	1
A.1.1. CONEXIÓN PERMANENTE.....	1
A.1.2. CONEXIÓN POR VÍA TELEFÓNICA.....	1
A.2. QUÉ SE NECESITA PARA TENER INTERNET.....	1
A.3. WORL WIDE WEB.....	2
A.4. DIRECCIÓN URL(UNIFORM RESOURCE LOCATORS).....	2
A.4.1. CÓMO IDENTIFICAR UNA DIRECCIÓN URL.....	3
A.5. CORREO ELECTRÓNICO.....	3
A.6. NAVEGADOR O BROWSER.....	3
A.7. INTERNET EXPLORER.....	4
A.7.1. PANTALLA DE INTERNET EXPLORER.....	4
A.8. NETSCAPE NAVIGATOR.....	5
A.8.1. PANTALLA DE NETSCAPE NAVIGATOR.....	5
A.9. PASOS PARA ABRIR UNA PÁGINA WEB O UNA CARPETA Y EJECUTAR UN PROGRAMA.....	5
A.10. PASOS PARA ESTABLECER VÍNCULOS DE PÁGINAS VISITADAS RECIENTEMENTE.....	6
ANEXO B.....	1
NAVEGACIÓN DE PÁGINAS – WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN.....	1
B.1.1. PÁGINA INTRO.....	1
B.1.2. PÁGINAS EN ESPAÑOL.....	2
B.1.3. PÁGINAS EN INGLÉS.....	19
ANEXO C.....	1
GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS.....	1

CONTENIDO DE TABLA

1. INTRODUCCIÓN AL MANUAL

TABLA 1.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	2
TABLA 1.2. REQUERIMIENTO DE SOFTWARE.....	2

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

TABLA 2.1. PUNTEROS DEL MOUSE.....	1
TABLA 2.2. CONTENIDO DE MI PC.....	3

3. WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

TABLA 3.1. BOTONES ESPAÑOL – INGLÉS.....	14
--	----

ANEXO A – CONOCIENDO INTERNET

TABLA A.1. REQUERIMIENTOS PARA INTERNET.....	2
--	---

CONTENIDO DE FIGURAS

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

FIGURA 2.1. ESCRITORIO DE WINDOWS.....	2
FIGURA 2.2. BOTÓN INICIO Y BARRA DE TAREAS.....	2
FIGURA 2.3. MENÚ INICIO.....	3
FIGURA 2.4. ELEMENTOS DE UNA VENTANA WINDOWS.....	4
FIGURA 2.5. BARRA DE MENÚ.....	5
FIGURA 2.6. BARRA DE DESPLAZAMIENTO.....	6
FIGURA 2.7. CERRAR SU PC.....	7

3. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

FIGURA 3.1. ENCENDER LA CPU	3
FIGURA 3.2. ESCRITORIO DE WINDOWS	3
FIGURA 3.3. INGRESE AL NAVEGADOR DE INTERNET.....	3
FIGURA 3.4. VENTANA INICIAL DEL SITE.....	4
FIGURA 3.5. VENTANA DE BIENVENIDA.....	5
FIGURA 3.6. VENTANA DEL MENÚ PRINCIPAL.....	5
FIGURA 3.7. VENTANA DEL MENÚ QUIÉNES SOMOS.....	6
FIGURA 3.8. PÁGINA DE MISIÓN.....	6
FIGURA 3.9. PÁGINA DE VISIÓN.....	7
FIGURA 3.10. PÁGINA DE OBJETIVOS.....	7
FIGURA 3.11. PÁGINA DE HISTORIA.....	8
FIGURA 3.12. PÁGINA DE MENSAJE.....	8
FIGURA 3.13. PÁGINA DE PERSONAL.....	9
FIGURA 3.14. VENTANA DE LOGÍSTICA.....	9

FIGURA 3.15. VENTANA DE MENÚ PARROQUIA ECLESIASTICA.....	10
FIGURA 3.16. PÁGINA DE INSTALACIONES.....	10
FIGURA 3.17. PÁGINA DE COMUNIDADES ADYACENTES.....	11
FIGURA 3.18. VENTANA DEL MENÚ LABOR COMUNITARIA.....	11
FIGURA 3.19. PÁGINA DE LABOR SOCIAL.....	12
FIGURA 3.20. PÁGINA DE LABOR ECLESIASTICA.....	12
FIGURA 3.21. VENTANA DE CONTACTANDO.....	13
FIGURA 3.22. VENTANA DE AUTORES.....	13

ANEXO A – CONOCIENDO INTERNET

FIGURA A.1. DIRECCIÓN URL.....	3
FIGURA A.2. CORREO ELECTRÓNICO.....	3
FIGURA A.3. PANTALLA DE INTERNET EXPLORER.....	4
FIGURA A.4. PANTALLA DE NETSCAPE.....	5

ANEXO B – NAVEGACIÓN DE PÁGINAS – WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

FIGURA B.1. PÁGINA INTRO.....	1
FIGURA B.2. PÁGINA PRINCIPAL EN ESPAÑOL.....	2
FIGURA B.3. PÁGINA QUIÉNES SOMOS EN ESPAÑOL.....	3
FIGURA B.4. PÁGINA MISIÓN EN ESPAÑOL.....	4
FIGURA B.5. PÁGINA VISIÓN EN ESPAÑOL.....	5
FIGURA B.6. PÁGINA OBJETIVO EN ESPAÑOL.....	6
FIGURA B.7. PÁGINA HISTORIA EN ESPAÑOL.....	7
FIGURA B.8. PÁGINA MENSAJE EN ESPAÑOL.....	8
FIGURA B.9. PÁGINA PERSONAL EN ESPAÑOL.....	9

FIGURA B.10. PÁGINA LOGÍSTICA EN ESPAÑOL.....	10
FIGURA B.11. PÁGINA PARROQUIA ECLESIAÍSTICA EN ESPAÑOL.....	11
FIGURA B.12. PÁGINA INSTALACIONES EN ESPAÑOL.....	12
FIGURA B.13. PÁGINA COMUNIDADES ADYACENTES EN ESPAÑOL.	13
FIGURA B.14. PÁGINA LABOR COMUNITARIA EN ESPAÑOL.....	14
FIGURA B.15. PÁGINA LABOR SOCIAL EN ESPAÑOL.....	15
FIGURA B.16. PÁGINA LABOR ECLESIAÍSTICA EN ESPAÑOL.....	16
FIGURA B.17. PÁGINA CONTACTANDO EN ESPAÑOL.....	17
FIGURA B.18. PÁGINA AUTORES EN ESPAÑOL.....	18
FIGURA B.19. PÁGINA PRINCIPAL EN INGLÉS.....	19
FIGURA B.20. PÁGINA QUIÉNES SOMOS EN INGLÉS.....	20
FIGURA B.21. PÁGINA MISIÓN EN INGLÉS.....	21
FIGURA B.22. PÁGINA VISIÓN EN INGLÉS.....	22
FIGURA B.23. PÁGINA OBJETIVO EN INGLÉS.....	23
FIGURA B.24. PÁGINA HISTORIA EN INGLÉS.....	24
FIGURA B.25. PÁGINA MENSAJE EN INGLÉS.....	25
FIGURA B.26. PÁGINA PERSONAL EN INGLÉS.....	26
FIGURA B.27. PÁGINA LOGÍSTICA EN INGLÉS.....	27
FIGURA B.28. PÁGINA PARROQUIA ECLESIAÍSTICA EN INGLÉS.....	28
FIGURA B.29. PÁGINA INSTALACIONES EN INGLÉS.....	29
FIGURA B.30. PÁGINA COMUNIDADES ADYACENTES EN INGLÉS.....	30
FIGURA B.31. PÁGINA LABOR COMUNITARIA EN INGLÉS.....	31
FIGURA B.32. PÁGINA LABOR SOCIAL EN INGLÉS.....	32
FIGURA B.33. PÁGINA LABOR ECLESIAÍSTICA EN INGLÉS.....	33
FIGURA B.34. PÁGINA CONTACTANDO EN INGLÉS.....	34
FIGURA B.35. PÁGINA AUTORES EN INGLÉS.....	35



CAPÍTULO 1.

INTRODUCCIÓN AL MANUAL

1. INTRODUCCION AL MANUAL

1.1. GENERALIDADES

Este manual es hecho con la finalidad de lograr una identificación entre el usuario y la página Web, ya que contiene toda la información acerca de Web Site San José de Ancón.

La aplicación ha sido desarrollada en Macromedia Dreamweaver 4.0, las imágenes fueron retocadas y optimizadas en Adobe ImageReady 3.0, también encontrará animaciones, las cuales fueron desarrolladas en herramientas de Macromedia Flash 4.0, la cual brinda una interfaz gráfica agradable para el usuario.

Es recomendable leer este manual antes y/o durante la utilización del Sistema ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus funciones.

1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

Este manual se ha hecho con el fin de ayudar al usuario, para que, de una manera eficaz y clara comprenda:

- ✓ Cómo utilizar la Computadora.
- ✓ A tener una idea de qué es Internet.
- ✓ Cómo se puede navegar en las páginas que más adelante están en forma detallada.

1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MANUAL

Este manual va dirigido a los usuarios finales, quienes tendrán una idea más clara acerca del manejo del Web Site.

1.4. INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA

Para instalar este sistema en su computadora debe utilizar lo siguiente

- ✓ Tener una cuenta en Internet con su proveedor preferido.

1.5. REQUERIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE

Para asegurar la ejecución normal del módulo se recomienda a los usuarios las siguientes características mínimas en su computadora.

1.5.1. REQUERIMIENTO DE HARDWARE

Para conectarse a Internet es conveniente disponer de una computadora con las siguientes características:

EQUIPO	COMPONENTES	CARACTERÍSTICAS
	Procesador	Pentium III de 800 Mhz.
	Memoria RAM	256 Mb.
	Disco Duro	20Gb.
	Tarjeta de video	PCI SVGA de X Mb.
	Monitor	SVGA 14"
	Mouse	PS/2
	Kit Multimedia	
	Unidad de CD ROM	

Tabla 1.1. Requerimientos de Hardware

1.5.2. REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

SOFTWARE	OPCIONES
	En el ambiente PC se puede utilizar Windows 95 o superior como Sistema Operativo.
	Como Browser tenemos el Internet Explorer, que busca y muestra información de sitios Web en Internet.
	Netscape Navigator
	Encontramos aplicaciones Macromedia Flash 4.0

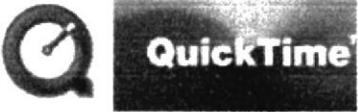
SOFTWARE	OPCIONES
	Quick Time Player para visualizar los videos.

Tabla 1.2. Requerimiento de Software



CAPÍTULO 2.

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1. FUNDAMENTOS DEL AMBIENTE WINDOWS



Ya que existen muchas maneras distintas de realizar tareas básicas en Windows, es importante conocer las opciones disponibles y elegir las que mejor se ajusten a sus necesidades. En este capítulo aprenderá acerca de las características básicas que le ayudarán a hacer su trabajo, y cómo explorar y personalizar Windows.

2.2. PUNTEROS DEL MOUSE



Antes de empezar Windows debe saber que el puntero del Mouse toma diferentes formas dependiendo la configuración de su PC.

FORMA	DESCRIPCIÓN
	Selección normal
	Selección de ayuda
	Trabajando en segundo plano
	Ocupado
	Selección de precisión
	Selección de texto
	Escritura manual
	No disponible
	Ajuste vertical
	Ajuste horizontal
	Ajuste diagonal 1
	Ajuste diagonal 2
	Mover
	Selección alternativa
	Selección de vínculo

Tabla 2.1. Punteros del mouse

2.3. ESCRITORIO DE WINDOWS

El escritorio es el área que primero aparece en la pantalla cuando inicia Windows; es el espacio de trabajo. En el lado izquierdo del escritorio hay íconos, pequeñas imágenes que representan archivos, como documentos, carpetas o programas. Cuando desee abrir un archivo, haga doble clic en su ícono.

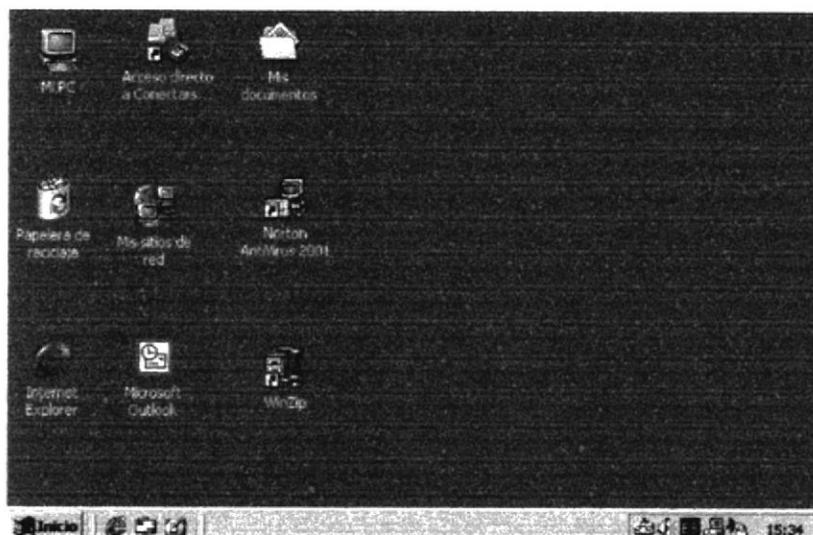


Figura 2.1. Escritorio de Windows

2.4. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

La barra de tareas es la barra del escritorio que incluye el botón Inicio. En esta barra aparecen los botones que representan los programas que actualmente están en ejecución y los que se utilizan con más frecuencia.

Puede utilizar la barra de tareas y el botón Inicio, que normalmente aparecen en la parte inferior de la pantalla, para explorar Windows 2000. Ambas características están siempre disponibles en el escritorio, sin importar el número de ventanas que tenga abiertas.

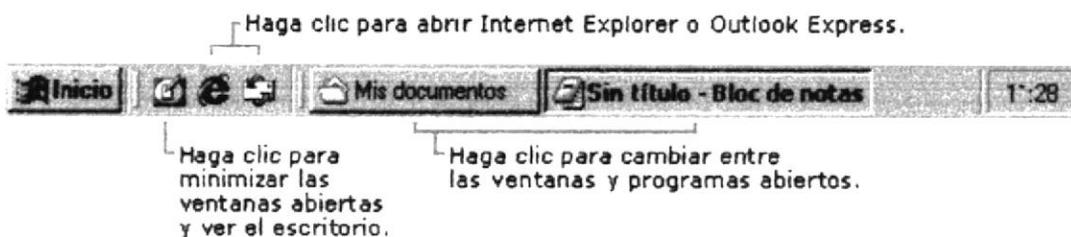


Figura 2.2. Botón Inicio y Barra de Tareas

2.4.1. MENÚ INICIO

El botón Inicio muestra una lista de comandos y accesos directos (punteros a archivos) que puede utilizar para realizar prácticamente cualquier tarea. Puede iniciar programas, abrir documentos, personalizar el sistema, obtener Ayuda, buscar elementos en el equipo, etc.

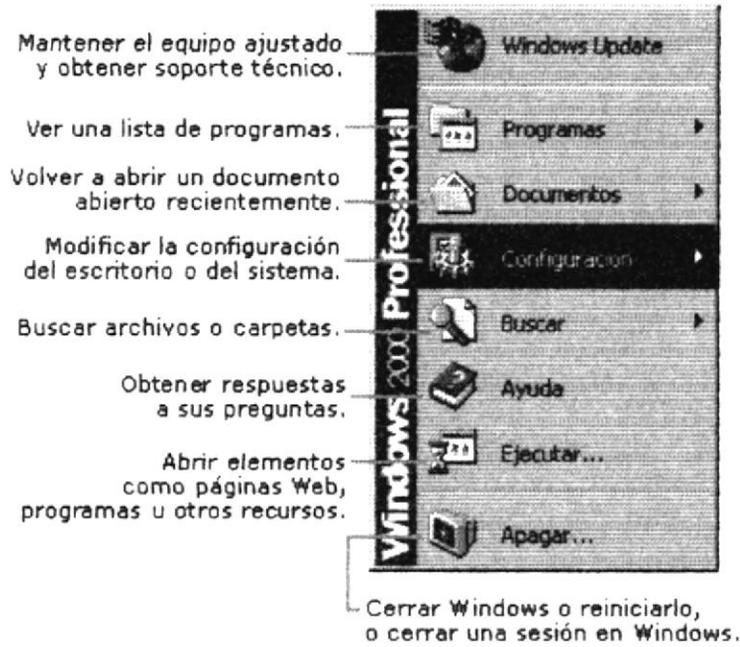


Figura 2.3. Menú Inicio

Algunos comandos del menú Inicio tienen una flecha hacia la derecha, lo que significa que existen opciones adicionales en un menú secundario, denominado submenú.

Si coloca el puntero sobre un elemento que tiene una flecha, aparecerá un submenú.

2.5. MI PC

Utilice Mi PC si desea ver el contenido de una sola carpeta o disco. Un *disco* es un dispositivo, como un disco duro o disco flexible, en el que puede almacenar archivos. Al hacer doble clic en Mi PC en el escritorio, los íconos que representan las unidades disponibles aparecerán en una ventana nueva. Cuando hace doble clic en el ícono de una unidad, aparece una ventana que muestra las carpetas contenidas en esa unidad. Puede hacer doble clic en un ícono para abrir la carpeta o el archivo.

Éstos son algunos de los íconos que pueden aparecer en la ventana Mi PC.

HAGA DOBLE CLIC	PARA
	Ver el contenido de la unidad de disquete, que normalmente se llama A.
	Ver el contenido del disco duro, que normalmente se llama C.
	Ver el contenido de una unidad de red si su PC está conectado a una.
	Ver el contenido de un CD que se encuentre en la unidad de CD-ROM si su PC tiene una.

HAGA DOBLE CLIC	PARA
	Ver las características que puede utilizar para modificar la configuración del equipo.
	Configurar una impresora y ver información acerca de las impresoras disponibles y el estado de los trabajos de impresión.
	Programar o ver tareas para el mantenimiento del equipo.
	Ver el contenido de una carpeta.

Tabla 2.2. Contenido de Mi PC.

2.6. ELEMENTOS DE UNA VENTANA WINDOWS

Dentro de una ventana Windows encontramos elementos que la conforman en ellas tenemos:

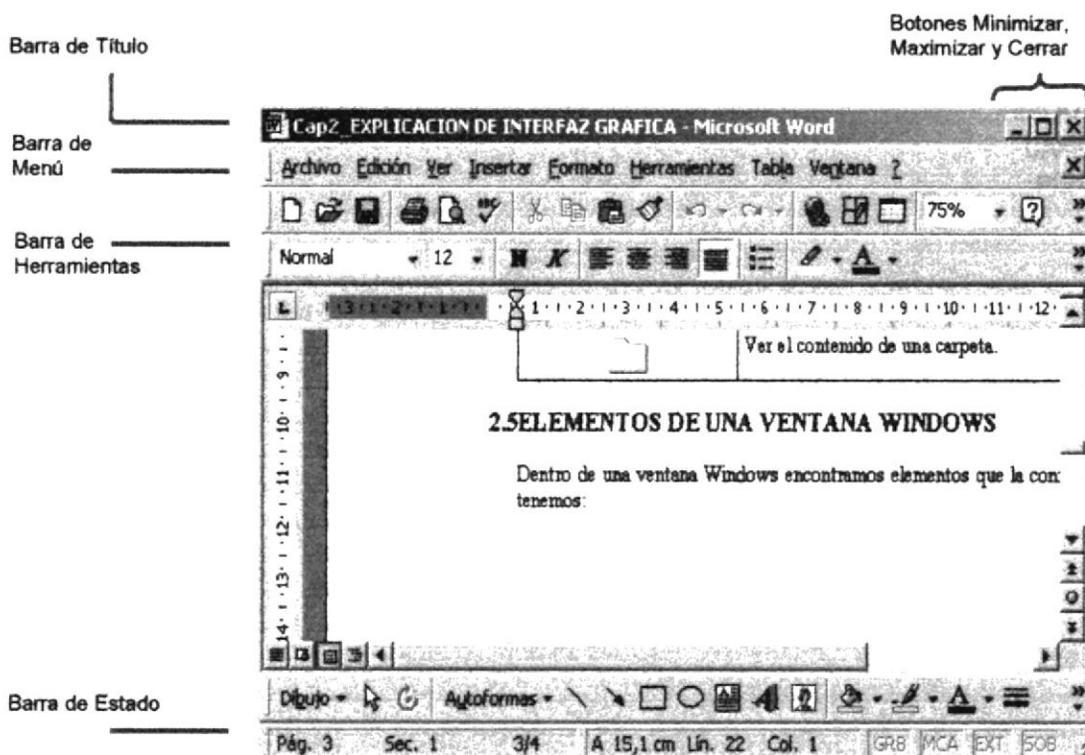


Figura 2.4. Elementos de una Ventana Windows.

2.6.1. BARRA DE TÍTULO

La barra de título se encuentra ubicada en la parte superior de la ventana. Arrastre la barra de título para mover una ventana o un cuadro de diálogo. Para maximizar una ventana o restaurarla a su tamaño y posición anterior, haga doble clic en la barra de título.

2.6.2. CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA VENTANA

Para cambiar el tamaño de una ventana se siguen los siguientes pasos:

- ✓ Para cambiar el ancho, señale al borde izquierdo o derecho de la ventana. Cuando el puntero cambie a una flecha horizontal de dos puntas, arrastre el borde hacia la derecha o hacia la izquierda.
- ✓ Para cambiar el alto, señale al borde superior o inferior de la ventana. Cuando el puntero cambie a una flecha vertical de dos puntas, arrastre el borde hacia arriba o hacia abajo.
- ✓ Para cambiar el alto y el ancho al mismo tiempo, señale a cualquier esquina de la ventana. Cuando el puntero cambie a una flecha diagonal de dos puntas, arrastre el borde en cualquier dirección.
- ✓ No puede cambiar el tamaño de una ventana cuando se muestra en pantalla completa, es decir, está maximizada.

2.6.3. MOVER VENTANAS

Existen dos formas de mover una ventana, por medio del mouse y por el teclado:

- ✓ Se hace clic sostenido sobre la barra de título de la ventana hacia otro lugar del escritorio.
- ✓ Dé un clic en el ícono de control que se encuentra en la esquina superior izquierda de la ventana restaurada. Escoja la opción mover, enseguida el puntero del mouse y deberá moverla con las flechas de direccionamiento seguido de la tecla enter.

2.6.4. BARRA DE MENÚ

La barra de menú es una opción para acceder a las diferentes funciones y comandos que se encuentran en los programas.

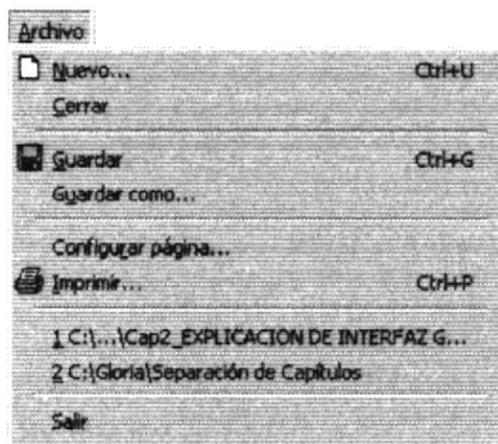


Figura 2.5. Barra de Menú

2.6.5. BARRA DE HERRAMIENTAS

La barra de herramientas contiene botones que facilitan el acceso a las funciones de uso más frecuente.

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.

Para mostrar una barra de herramientas del menú ver, active la casilla de verificación que se encuentra junto a su nombre. Para ocultar una barra de herramientas, desactive la casilla de verificación correspondiente.

2.6.6. BARRA DE ESTADO

Barra situada en la parte inferior de la ventana que muestra información acerca de un comando o un botón de una barra de herramientas, una operación en curso o la posición del punto de inserción. Para ver una Sugerencia sobre un elemento de la barra de estado, sitúe el puntero del Mouse (ratón) sobre el elemento. Haga doble clic en el nombre de una tecla o de un modo para activarlo o desactivarlo.

2.6.7. BARRA DE DESPLAZAMIENTO



Figura 2.6. Barra de Desplazamiento

Existen dos: Barra de Desplazamiento Horizontal y Barra de Desplazamiento Vertical. Son barras sombreadas que se encuentran en los lados derecho e inferior de la ventana del documento. Para desplazarse a otra parte del documento, arrastre el cuadro o haga clic en las flechas de la barra de desplazamiento.

2.7. INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA

Para iniciar un programa:

- ✓ Haga clic en Inicio y seleccione Programas.
- ✓ Si el programa que desea no aparece en el menú, seleccione la carpeta que lo contenga.
- ✓ Haga clic en el nombre del programa.

Para salir de un programa:

- ✓ Para cerrar una ventana, haga clic en  en la esquina superior derecha de la ventana.

- ✓ Para cerrar un botón de la barra de tareas, haga clic con el botón secundario del Mouse (ratón) en el botón de la barra de herramienta y, a continuación, haga clic en Cerrar.

Después de iniciar un programa, aparecerá un botón para él en la barra de tareas. Para cambiar de un programa en ejecución a otro, haga clic en su botón de la barra de tareas.

2.8. CERRAR SU PC

Para apagar el sistema haga clic en Inicio, en Apagar el sistema y, después, en Apagar el sistema en la lista.

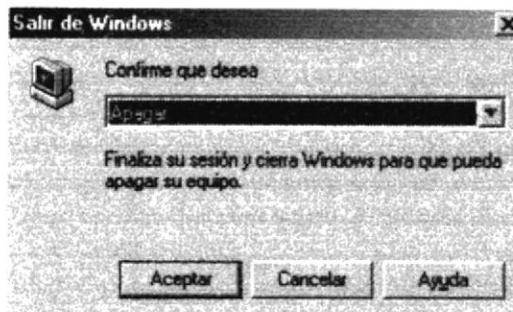


Figura 2.7. Cerrar su Pc.

No apague su PC hasta que no aparezca el mensaje que indica que puede apagar su equipo de manera segura.



CAPÍTULO 3.

WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

3. WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

3.1. CARACTERÍSTICAS DEL WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

3.1.1. INTRODUCCIÓN

Desde el año 1937 habían párrocos de la Iglesia de Ancón. Los libros de Bautismo empiezan desde el año 1938. Para los primeros cuarenta años los sacerdotes de Ancón eran Franciscanos.



Al cabo de poco tiempo, contaron con la primera iglesia, edificada totalmente de madera y pintada exterior e interiormente de color crema, con detalles café oscuro. El altar mayor y las bancas fueron confeccionados por los trabajadores de la carpintería. La primera campana que escuchó Ancón, fue fundida en la factoría. Y aunque se desconoce la fecha y nombre del sacerdote que ofició la misa inaugural (1934), por hechos posteriores, se estima que debe haber pertenecido a la comunidad de los padres franciscanos.

Esta iglesia estuvo localizada en la calle principal, a poca distancia de donde se levantó el segundo templo, que existe hasta la actualidad.

1938.- Constitución de la Parroquia

Empeñados en conseguir la constitución de su parroquia, los feligreses comenzaron a hacer trámites, dirigiéndose a las autoridades Eclesiásticas de la Diócesis de Guayaquil, que en atención a la persistencia de la comunidad anconense y a la cantidad de católicos residentes en el lugar, dieron su aprobación en el segundo mes del año 1938, encomendando la administración del culto a los padres franciscanos.

Elevada primero a categoría de Vice Parroquia, con el nombre de San José de Ancón, y luego a Parroquia, su jurisdicción eclesiástica se extendería a San Pablo, Morrillo, Cerro Alto, Santa Rosa, Atahualpa, Tambo, Prosperidad y Anconcito. Pasando a convertirse en el centro de prácticas religiosas de los pueblos vecinos, cuyos habitantes acudían hasta el campamento, en demanda de atención espiritual.

El libro de bautizos, registra como el primer cristiano inscrito al infante Víctor H. Arteta Carrasco, y está fechado a marzo 19 de 1938. Mientras que el primer matrimonio fue celebrado el 24 de abril del mismo año, uniendo por el rito católico a Nicanor Soriano y Rosa América Santos de la población de Engabao. Ambas ceremonias fueron oficiadas por el párroco fundador, Rvdo. Padre Pedro Oñate.

En 1948 se realizó la bendición del nuevo altar de la primera iglesia.

Celebraciones Tradicionales

La fiestas religiosas más tradicionales de la parroquia fueron, el 19 de marzo día San José, patrono del campamento; las procesiones de Semana Santa, que se realizaban con mucha concurrencia y fervor; los nacimientos vivos, con participación de niños y adultos de los diferentes barrios: la procesión de Jesús del Gran Poder y la fiesta de La Inmaculada.

Construcción del nuevo templo Párrocos de Ancón



El año 1956, cuando las dimensiones de la primera iglesia resultaron insuficientes para albergar la cantidad de creyentes de Ancón y recintos cercanos, la campaña atendió el pedido de edificar un nuevo templo, cuyo diseño fue obra de los ingenieros ingleses del Departamento de Construcciones.

Utilizando vigas de hierro importado y recios puntales de madera empernados, en corto tiempo levantaron la estructura general y la torre.

La fachada y paredes laterales fueron revestidas con una original mezcla de cemento, arena y conchilla que otorgó el acabado novedoso y muy agradable a la vista que tiene esta iglesia, inaugurada el año 1957. Aunque parte del embaldosado tardó un poco más en concluirse, debido a que el material llegó incompleto. Un reloj de fabricación inglesa marcaba la hora oficial de Ancón, desde la torre (actualmente se encuentra paralizado).

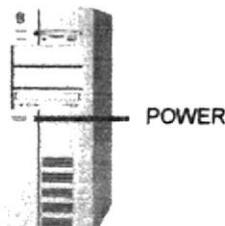
El Párroco de la Parroquia en la actualidad es el Monseñor John Moriarty quien brinda sus servicios en esta localidad desde 1992 hasta la actualidad.

3.1.2. BENEFICIOS

- ✓ Dar a conocer las diferentes labores tanto sociales como eclesiásticas que realizan en las diferentes comunidades que pertenecen a la Parroquia Eclesiástica San José de Ancón.
- ✓ Gracias a que la Web Site San José de Ancón cuenta con los idiomas inglés y español permite que más personas puedan acceder y conocer sobre esta página.
- ✓ Poner en conocimiento al mundo entero que existe mucha necesidad y que por medio del Menú Contactando, se pueden comunicar con Monseñor John Moriarty.

3.2. ARRANQUE DEL WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

3.2.1. PRIMEROS PASOS



1. Encender el swicht de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encender el swicht de potencia del monitor (Power ON).

Figura 3.1 Encender la CPU

3. El sistema operativo Windows 95 o Windows 98 dependiendo de cual tenga instalado empezará a cargarse. Aparecerá una pantalla como esta:

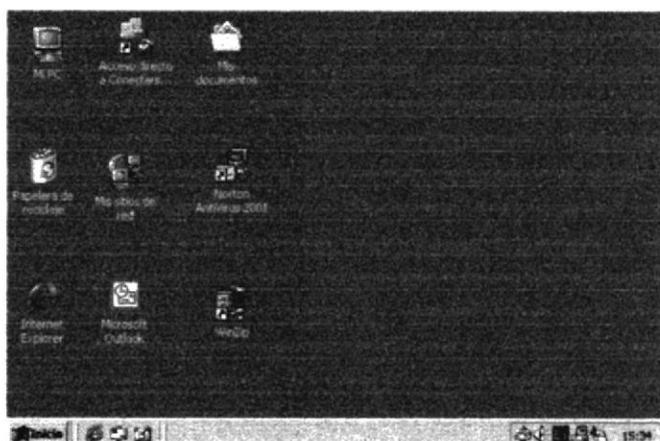


Figura 3.2. Escritorio de Windows

4. Si tiene instalado Internet Explorer o Netscape Navigator deberá escoger uno de ellos para tener acceso a las páginas web de los seminarios.

- ✓ Si en el escritorio encuentra el ícono de  o el de  solo tiene que dar doble clic sobre él.
- ✓ En el caso de no encontrarlo, debe ir al botón inicio, luego de un clic en Programas, y encoja Internet Explorer en el caso de estar instalado

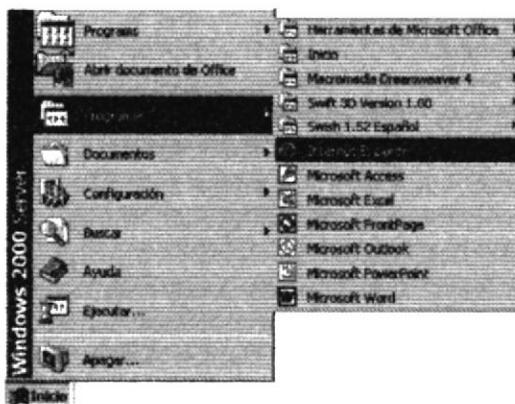


Figura 3.3. Ingrese al navegador de Internet

5. Una vez que haya ejecutado esta opción, encontrará la siguiente pantalla en donde se escribirá www.protcom.espol.edu.ec/santa_elenas/San_Jose.com sobre la barra de direcciones.

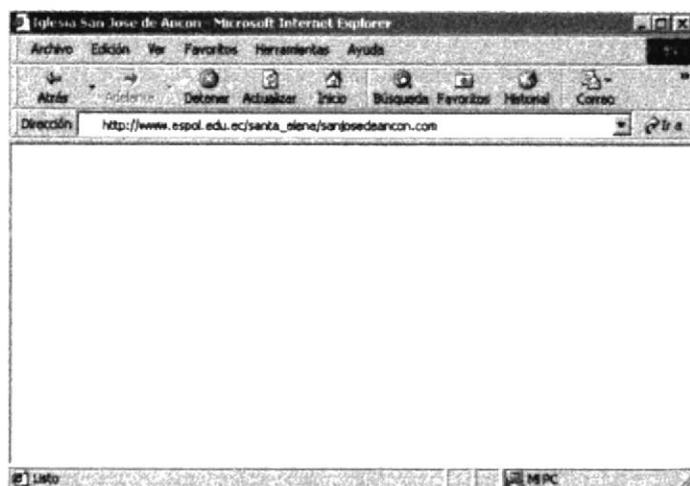


Figura 3.4. Ventana inicial del Site

3.3. DESCRIPCIÓN DE OPCIONES

3.3.1. PÁGINA DE BIENVENIDA

Esta pantalla es la de presentación, y es la que lo enlazará a la al menú principal. Por medio de esta podemos acceder tanto a la página en inglés como en español, si queremos visitarla en español simplemente damos clic sobre la palabra *Visítenos* caso contrario dé un clic sobre la palabra *Visit us* para la página en inglés.

También encontraremos el número de visitantes de la página. Así como un enlace a la página de Protcom – Espol en la parte inferior izquierda.

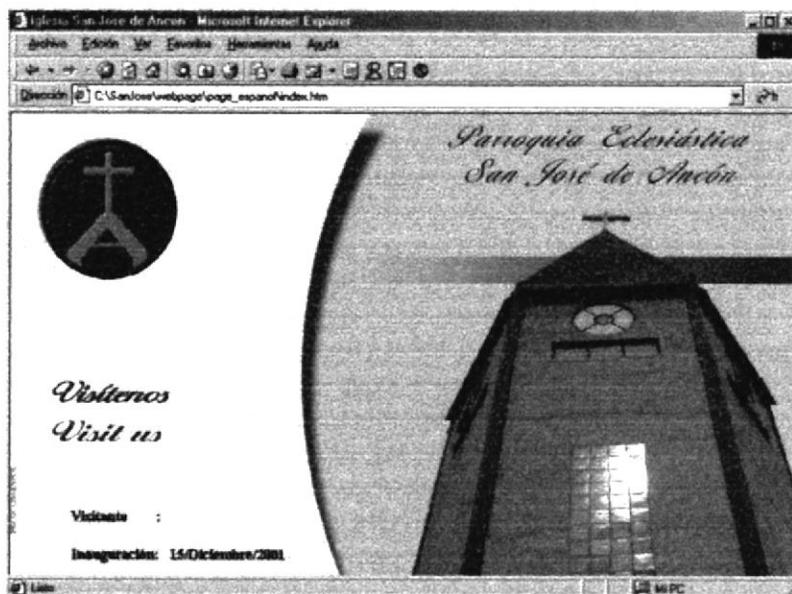


Figura 3.5. Ventana de Bienvenida

3.3.2. MENÚ PRINCIPAL

Esta pantalla nos muestra el menú principal.

Si damos clic sobre el título “Parroquia Eclesiástica San José de Ancón” nos regresará a la pantalla de Bienvenida.

Si pasamos el puntero de Mouse sobre el logo este empezará a hacer efectos.

Si damos clic sobre el icono en forma de casa, nos regresará al menú principal del sitio.



Figura 3.6. Ventana del Menú Principal

3.3.3. MENÚ QUIÉNES SOMOS

Presenta de una manera detallada, cuáles son las perspectivas para el futuro de la Parroquia, encontraremos la misión, visión, objetivos, mensaje del párroco actual, así mismo tenemos la historia y el personal que actualmente labora.

Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos. Dentro de esta encontraremos el siguiente submenú.



Figura 3.7. Ventana del Menú Quiénes Somos

3.3.3.1. MISIÓN

Detalla la misión de la Parroquia. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos, luego sobre la palabra misión.



Figura 3.8. Página de Misión

3.3.3.2. VISIÓN

Detalla la visión de la Parroquia. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos, luego sobre la palabra visión.



Figura 3.9. Página de Visión

3.3.3.3. OBJETIVOS

Detalla los objetivos de la Parroquia. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos, luego sobre la palabra objetivos.



Figura 3.10. Página de Objetivos

3.3.3.4. HISTORIA

Relata un resumen de la historia de la Parroquia. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos, luego sobre la palabra Historia.



Figura 3.11. Página de Historia

3.3.3.5. MENSAJE

Muestra un video en donde el párroco Monseñor John Moriarty brinda un mensaje a la comunidad. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos, luego sobre la palabra mensaje, damos un clic sobre ver video y nos aparece una ventana con el video.

Para salir simplemente da clic sobre el botón cerrar. Si quiere ver nuevamente el video dé clic sobre el botón play.



Figura 3.12. Página de Mensaje

3.3.3.6. PERSONAL

Muestra el personal que actualmente labora en la Parroquia. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Quiénes Somos, luego sobre la palabra personal.



Figura 3.13. Página del Personal

3.3.4. LOGÍSTICA

Dentro de la logística encontraremos un mapa de la península de Santa Elena, en donde muestra la ubicación de cada de las comunidades que pertenecen a la Parroquia. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Logística.

Para saber el patrono de cada una de las comunidades adyacentes, solo pasamos el puntero del Mouse sobre cada uno de los nombres de la lista que se encuentra del lado izquierdo.

Para ver la foto de la iglesia de cada una de las comunidades, damos clic sobre los puntos rojos del mapa.

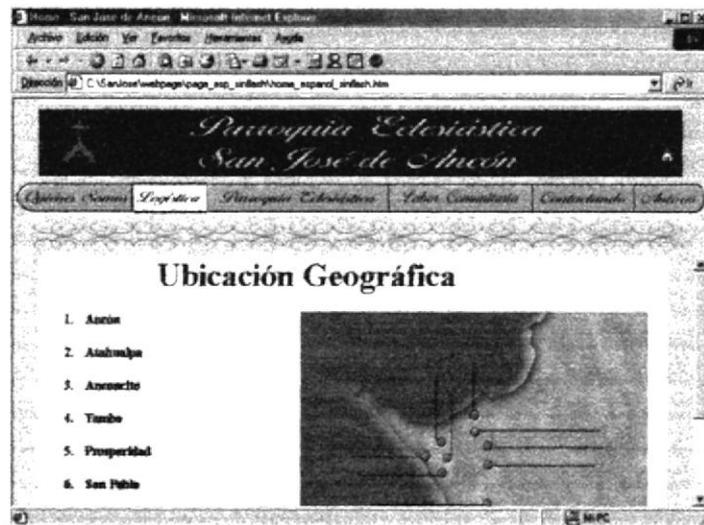


Figura 3.14. Ventana de Logística

3.3.5. MENÚ PARROQUIA ECLESIASTICA

Presenta una galería de fotos de la Parroquia Eclesiástica de Ancón y también de las comunidades adyacentes.

Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Parroquia Eclesiástica.



Figura 3.15. Ventana de Menú Parroquia Eclesiástica

3.3.5.1. INSTALACIONES

Muestra las instalaciones de la Iglesia de Ancón, dentro y fuera. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Parroquia Eclesiástica, luego sobre instalaciones.



Figura 3.16. Página de Instalaciones

3.3.5.2. COMUNIDADES ADYACENTES

Muestra las comunidades que pertenecen a la Parroquia Eclesiástica San José de Ancón, con su respectivo patrono. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Parroquia Eclesiástica, luego sobre comunidades adyacentes.



Figura 3.17. Página de Comunidades Adyacentes

3.3.6. MENÚ LABOR COMUNITARIA

Presenta una galería de fotos de la labor que realizan en la Parroquia Eclesiástica de Ancón, y esta se divide en labor social y labor eclesiástica.

Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Labor Comunitaria.



Figura 3.18. Ventana del Menú Labor Comunitaria

3.3.6.1. LABOR SOCIAL

Muestra la labor social que realiza la Parroquia Eclesiástica San José de Ancón. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Labor Comunitaria, luego sobre labor social.



Figura 3.19. Página de labor social

3.3.6.2. LABOR ECLESIASTICA

Muestra la labor eclesiástica que realiza la Parroquia Eclesiástica San José de Ancón. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Labor Comunitaria, luego sobre labor eclesiástica.



Figura 3.20. Página de Labor Eclesiástica

3.3.7. CONTACTANDO

Por medio de esta página podremos contactarnos con Monseñor John Moriarty. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Contactando.

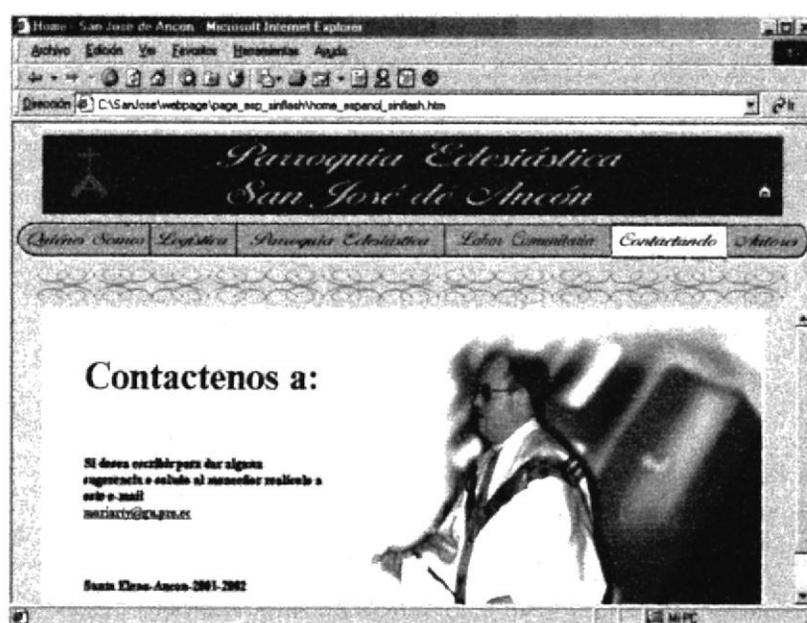


Figura 3.21. Ventana de Contactando

3.3.8. AUTORES

Presenta una foto de los autores del site. Para entrar a esta pantalla damos clic sobre el botón Autores.

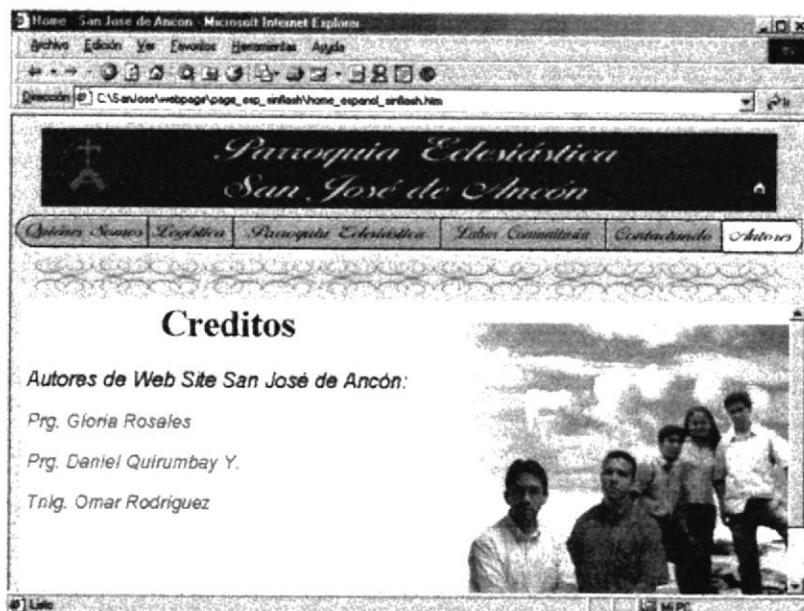


Figura 3.22. Ventana de Autores

3.4. BOTONES

A continuación tenemos el nombre de los botones y submenús del site tanto en español como en inglés:

ESPAÑOL 	INGLÉS 
Quiénes Somos	About As
Logística	Logistic
Parroquia Eclesiástica	Parish Church
Labor Comunitaria	Comunity Work
Contactando	Link As
Autores	Authors
Misión	Mission
Visión	Vission
Objetivos	Objetives
Historia	History
Mensaje	Message
Personal	Personal
Instalaciones	Installations
Comunidades Adyacentes	Communities adyacents
Labor Social	Social Work
Labor Eclesiástica	Ecclesiatic work
Parroquia Eclesiástica San José de Ancón	Parish Church Saint Joseph of Ancon

Tabla 3.1. Botones Español – Inglés



ANEXO A

CONOCIENDO INTERNET

ANEXO A

CONOCIENDO INTERNET

Internet en general, cuando dos o más computadoras se conectan entre sí, forman lo que se conoce como una red de computación (para compartir recursos e intercambiar información). Las computadoras en red, para realizar este intercambio utilizan programas y protocolos de comunicación especiales.

La más simple, es la “Red de Área Local” (Local Area Network), conocida como LAN en inglés. Generalmente, esta conecta las computadoras que se encuentran en un área pequeña, y permite que compartan la información (archivos) y periféricos.

A.1. TIPOS DE CONEXIÓN



El tipo de conexión determina los servicios que se pueden utilizar y el grado de comodidad. Esto significa que se puede estar conectado de una forma que no permite utilizar todos los recursos disponibles en la red.

Los Tipos de conexiones posibles a Internet, que ofrecen distintos niveles de servicio son los siguientes:

A.1.1. CONEXIÓN PERMANENTE

En esta conexión se utiliza una Unidad de redes para enlazar el backbone local con Internet.

Consiste en un enlace por medio de una línea telefónica digital hacia una estación terrena de Guantel, que recibe/envía la señal vía satélite. Una vez hecho este enlace, toda computadora conectada a la red local puede tener acceso a Internet. Es importante hacer notar que estas conexiones son ininterrumpidas, las 24 horas del día.

A.1.2. CONEXIÓN POR VÍA TELEFÓNICA

Esta conexión se lleva a cabo utilizando una línea telefónica normal y un “módem”. Al momento de realizarse la conexión, la computadora forma parte (temporalmente) de la red local; por lo que puede enviar y recibir información y hacer uso de todos los servicios disponibles en Internet.

A.2. QUÉ SE NECESITA PARA TENER INTERNET

HARDWARE	DESCRIPCIÓN
La velocidad y tipo de procesador	Puede utilizar una computadora de tipo mínimo 486 o en adelante, ya que la velocidad de la misma es importante a la hora de estar en el Internet.

HARDWARE	DESCRIPCIÓN
Disco Duro 	A más del espacio que ocupa sus programas, debe haber un espacio mínimo de 100 Mb. libres.
Monitor 	El Internet se encuentra en su mayor parte diseñado en interfase gráfica por lo que le recomendamos un monitor SVGA.
MODEM 	Dispositivo de comunicación mediante la línea telefónica. Se recomienda un MODEM mínimo de 14.400 bps. A mayor velocidad, más efectiva será la conexión con Internet, siempre y cuando el sistema soporte y ayude la velocidad. Recomendamos una línea telefónica digital.
SOFTWARE	DESCRIPCIÓN
Windows 98 	Si tiene Windows 98, en él viene incluido el programa Internet Explorer que es necesario o, si tiene una versión anterior de Windows 98 o no le agrada el navegador de Windows, puede instalar otro navegador como Netscape Navigator u otro browser.

Tabla 2.1. Requerimientos para Internet

A.3. WORL WIDE WEB

El origen de la World Wide Web, la telaraña de páginas interactivas de Internet, se remonta al año 1989. En esa fecha el físico inglés Tim Berners-Lee presentó un sistema de comunicación, basado en el uso de las redes de computadoras, que permitía a científicos que estuvieran trabajando sobre una misma materia, separados normalmente por miles de kilómetros de distancia, acceder de inmediato a la información generada por sus colegas, así como a bases de datos, documentación, etc.- sin necesidad de dar la vuelta al mundo.

A.4. DIRECCIÓN URL (UNIFORM RESOURCE LOCATORS)

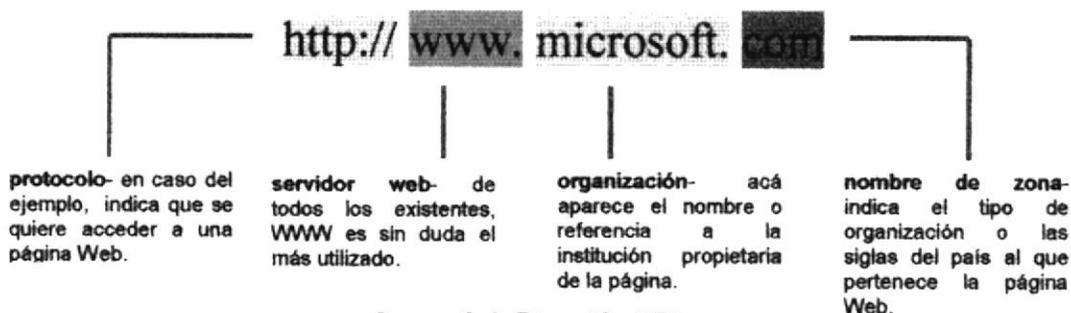
La dirección URL es un estándar para identificar a un elemento y su ubicación en Internet.



La URL es la forma de dirigirse a información en el Web de forma compacta y nada ambigua: describe exactamente donde se encuentra la información. Puede indicar una dirección URL a su vecino o a un amigo en Italia, y ellos podrán tener acceso a la misma información que usted obtiene con la misma dirección URL. Es como una dirección postal o un número de teléfono. Hay direcciones URL para describir recursos de hipermedia (<http://>), FTP y Gopher (<gopher://> y <ftp://>), grupos de debate (<news://>), etc.

A.4.1. CÓMO IDENTIFICAR UNA DIRECCIÓN URL

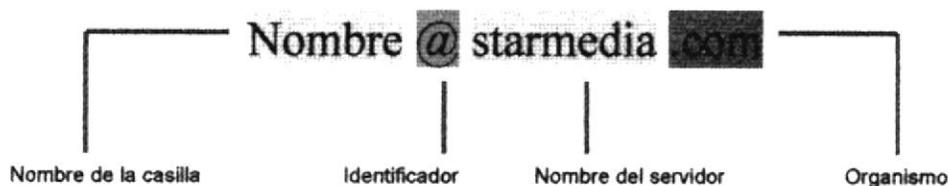
Cada elemento ubicado en la WWW tiene una dirección propia, en términos informáticos, una URL. De esta manera, para acceder, por ejemplo, a una página web deberá escribir su URL en el espacio habilitado para tal fin en el navegador.



Anexo A.1. Dirección URL

A.5. CORREO ELECTRÓNICO

El e-mail es la aplicación más sencilla y más usada en Internet. Y la traducción de su nombre lo dice todo; es un servidor de correo electrónico en la red. Cualquier usuario podrá recibir y enviar mensajes a través de la red. Las direcciones de correo electrónico son fáciles de identificar y están compuestas de cuatro partes:



Anexo A.2. Correo Electrónico

A.6. NAVEGADOR O BROWSER

Un navegador es una parte del software que actúa como una interfase entre el usuario y el trabajador interno de Internet, específicamente la World Wide Web. También se los conoce como clientes web, o clientes Universales, porque en el modelo cliente / servidor. El navegador funciona como el programa cliente actuando como intermediario del usuario.

El navegador contacta con un servidor web y envía un pedido de información y entonces la expone en el ordenador del usuario.

Internet Explorer, de la firma Microsoft, y Navigator, de Netscape, son actualmente los dos navegadores de uso más extendido. Ambos modelos acaparan prácticamente todo el mercado, y sus defensores y detractores se cuentan por millones. La rivalidad que se ha establecido entre ambos fabricantes ha provocado que continuamente estén apareciendo versiones revisadas de los programas. Para estar al día, puede

conseguir estas versiones y probarlas a través de la Web de cada uno de los fabricantes. Sus direcciones de Internet son “www.microsoft.com”, y “www.netscape.com”, respectivamente.

A.7. INTERNET EXPLORER

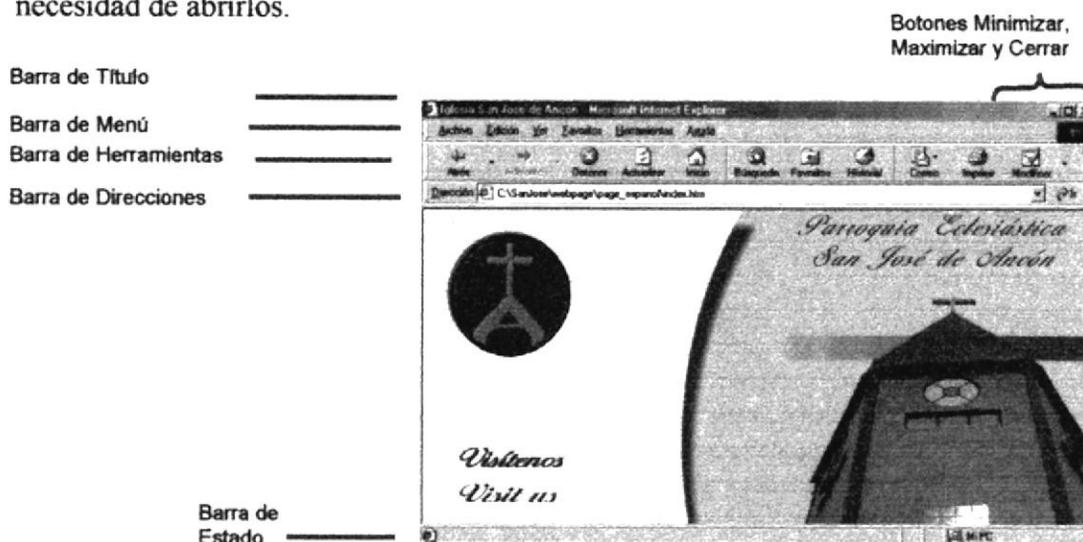


En franca competencia con el navegador de Netscape, Internet Explorer está ganando cada vez más adeptos. Apareció en 1995, intentando mejorar las prestaciones del navegador Mosaic de la Universidad de Illinois, y Microsoft lo ha integrado en las versiones más recientes de Windows 98. Sus recursos y funcionamiento son muy parecidos a los del Navigator, aunque su integración en el escritorio de Windows 98 y el resto del sistema operativo lo convierten en una herramienta imprescindible.

Internet Explorer viene integrado en el sistema operativo, junto con un cliente de correo electrónico y un lector de noticias. Todas las funciones del Internet Explorer pueden ser llamadas desde una ventana del Explorador de Windows 98. Simplemente hay que escribir una dirección URL en la barra de direcciones y la ventana se convertirá automáticamente en una ventana de Internet Explorer. También comparten algunos botones, como son los de Favoritos y las flechas de navegación de adelante y atrás. Realmente, nunca había sido tan fácil acceder a Internet como a través de Windows 98.

A.7.1. PANTALLA DE INTERNET EXPLORER

El aspecto de Internet Explorer puede ser configurado, al igual que se hace con las vistas de carpetas. Existe una opción para visualizar las páginas web a pantalla completa, algo muy útil cuando se dispone de un monitor pequeño o una resolución baja. Por su parte, las carpetas pueden ser vistas como una páginas web. En ese caso, cuando se seleccionan ciertos tipos de archivo, se muestra una representación reducida en un lado de la ventana, lo que permite previsualizar algunos archivos sin necesidad de abrirlos.



Anexo A.3. Pantalla de Internet Explorer

A.8. NETSCAPE NAVIGATOR

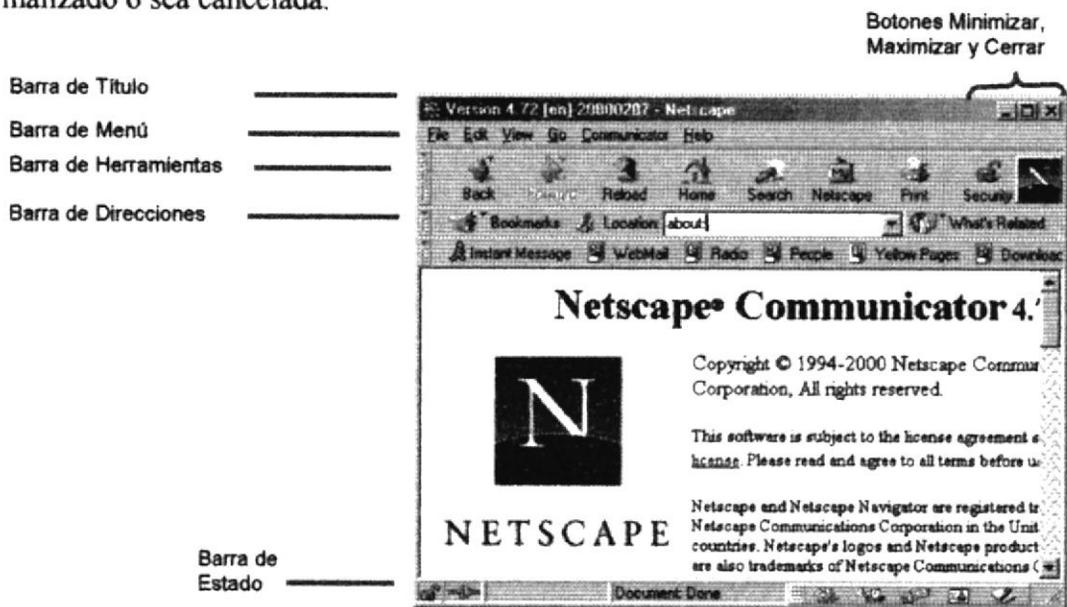


Netscape Navigator, cliente de los servidores WWW, es la herramienta que popularizó la telaraña mundial. Las principales funciones del navegador son transmitir las órdenes del usuario al servidor remoto y visualizar gráficamente en pantalla la información que se guarda en la World Wide Web.

Hasta la explosión del fenómeno Web, Netscape era una pequeña empresa en Texas prácticamente desconocida. En poco más de tres años, y gracias a la distribución de su navegador de Internet, ha conseguido colocarse entre los primeros puestos mundiales de software. Sus productos son, actualmente, de los más populares del mercado.

A.8.1. PANTALLA DE NETSCAPE NAVIGATOR

El logo de Netscape permite saber en todo momento si el navegador está cargando datos o está inactivo. Si hay algún proceso en marcha, en el recuadro con el logo se mostrará una lluvia de estrellas, que no se detendrá hasta que la operación haya finalizado o sea cancelada.



Anexo A.4. Pantalla de Netscape

A.9. PASOS PARA ABRIR UNA PÁGINA WEB O UNA CARPETA Y EJECUTAR UN PROGRAMA

- ✓ Para ir a una página Web, escriba la dirección de Internet (por ejemplo, www.microsoft.com) en la barra de direcciones y, a continuación, haga clic en el botón Ir.
- ✓ Para ejecutar un programa desde la barra de direcciones, escriba el nombre del programa y haga clic en el botón Ir.

- ✓ Si conoce la ruta completa y el nombre del archivo, puede escribirlos; por ejemplo:

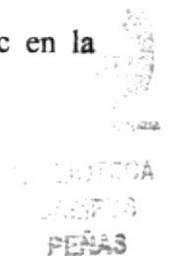
C:\MSOffice\Winword\Winword.exe.

- ✓ Para explorar las carpetas desde la barra de direcciones, escriba el nombre de la unidad y la carpeta y, a continuación, haga clic en el botón Ir; por ejemplo:

C: o C:\Mis Documentos

A.10. PASOS PARA ESTABLECER VÍNCULOS DE PÁGINAS VISITADAS RECIENTEMENTE

- ✓ Para regresar a la última página visitada, haga clic en el botón Atrás.
- ✓ Para ver una página vista antes de hacer clic en el botón Atrás, haga clic en el botón Adelante.
- ✓ Para ver una lista de las últimas páginas que ha visitado, haga clic en la pequeña flecha abajo que hay junto a los botones Atrás o Adelante.





ANEXO B

NAVEGACIÓN DE PÁGINAS – WEB SITE SAN JOSÉ DE ANCÓN

B.1. PÁGINA INTRO

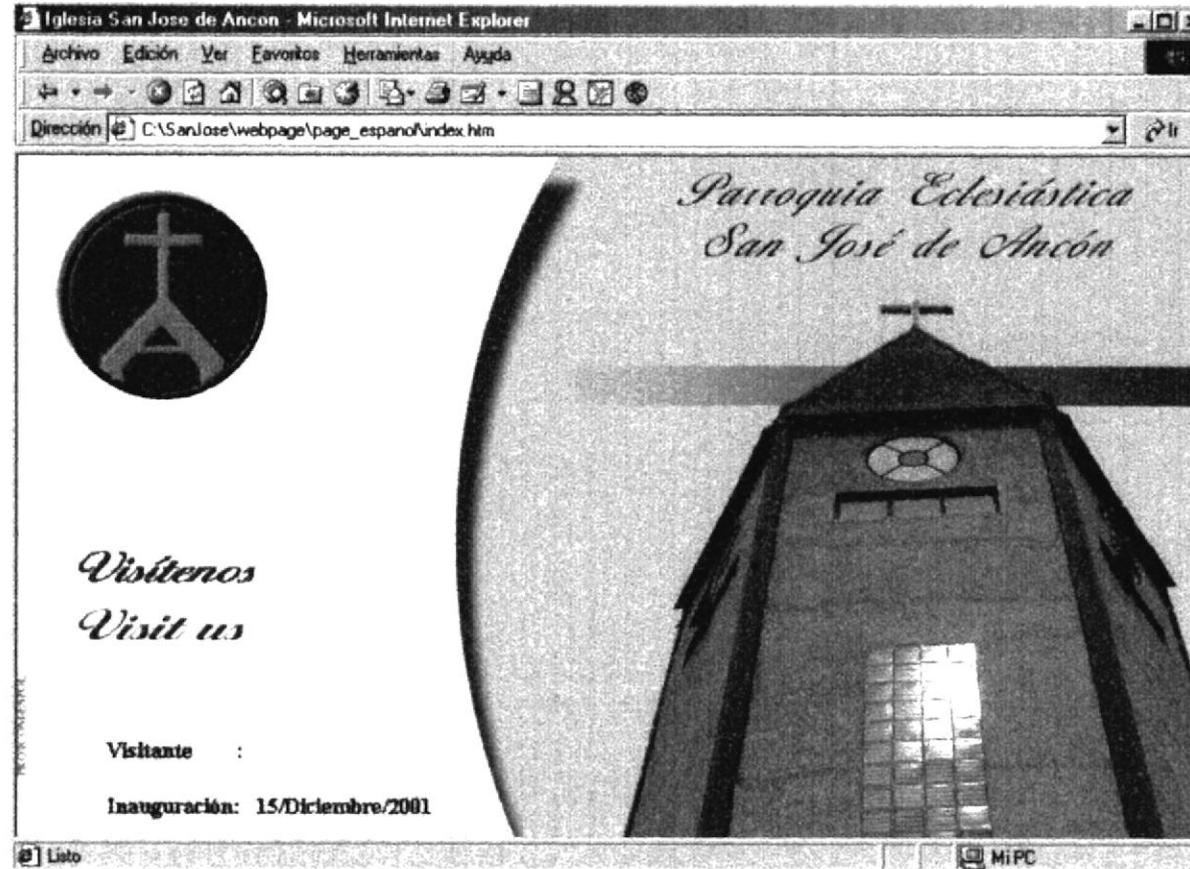


Figura B.1. Página Intro

B.2. PÁGINAS EN ESPAÑOL



Figura B.2. Página Principal en español



Figura B.3. Página Quiénes Somos en español



Figura B.4. Página Misión en español

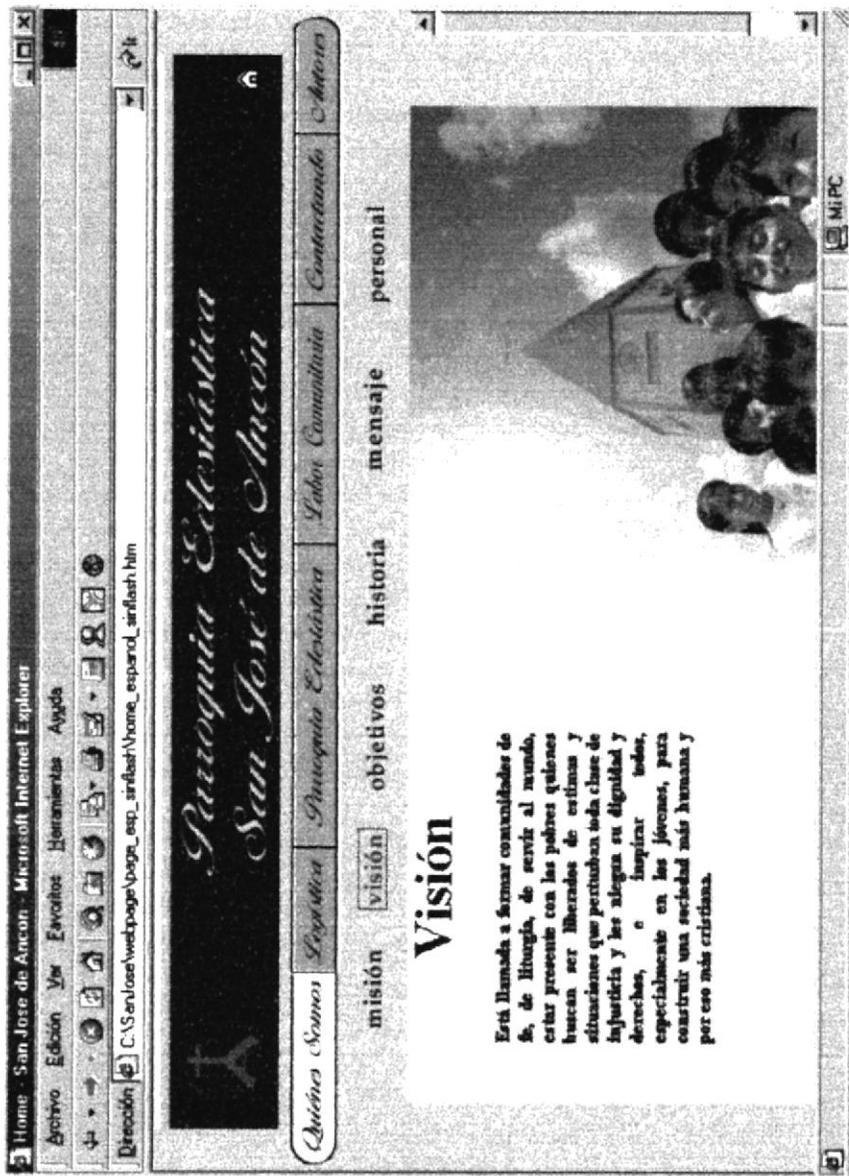


Figura B.5. Página Visión en español



Figura B.6. Página Objetivo en español



Figura B.7. Página Historia en español



Figura B.8. Página Mensaje en español

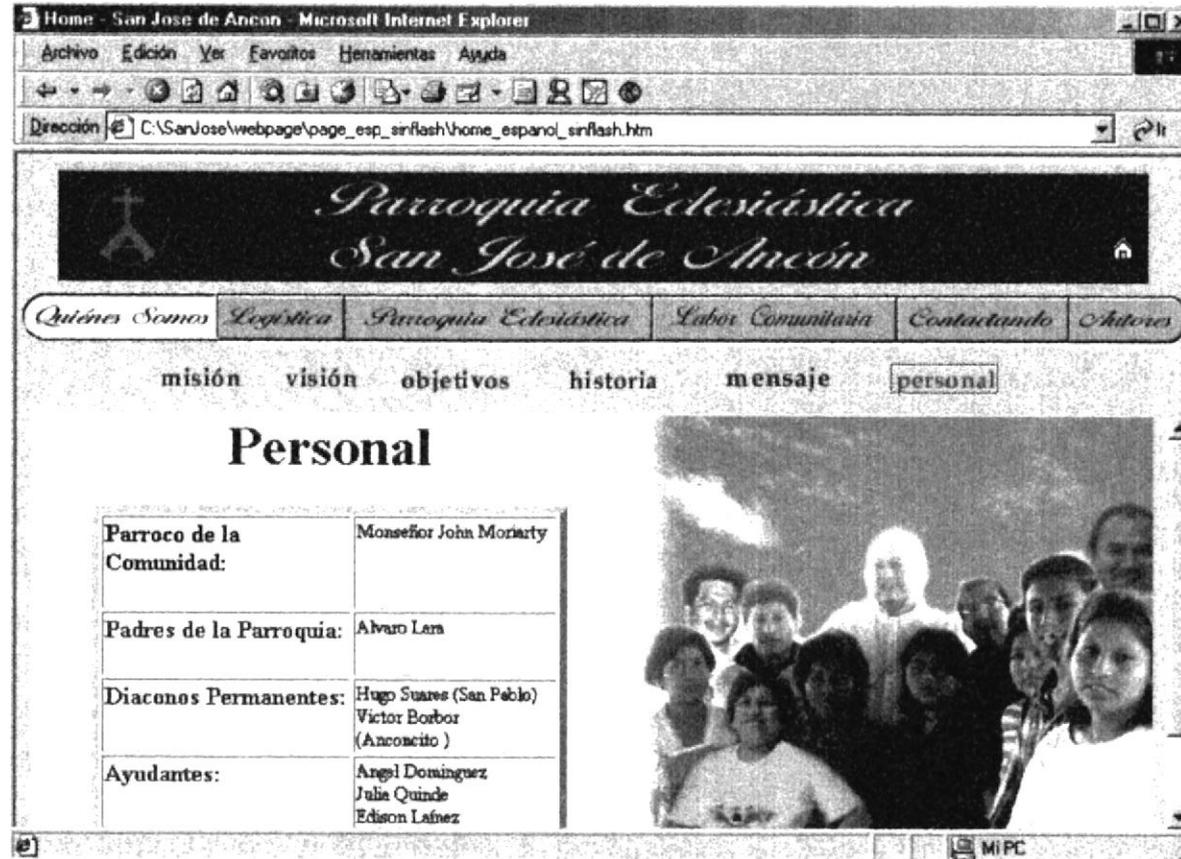


Figura B.9. Página Personal en español

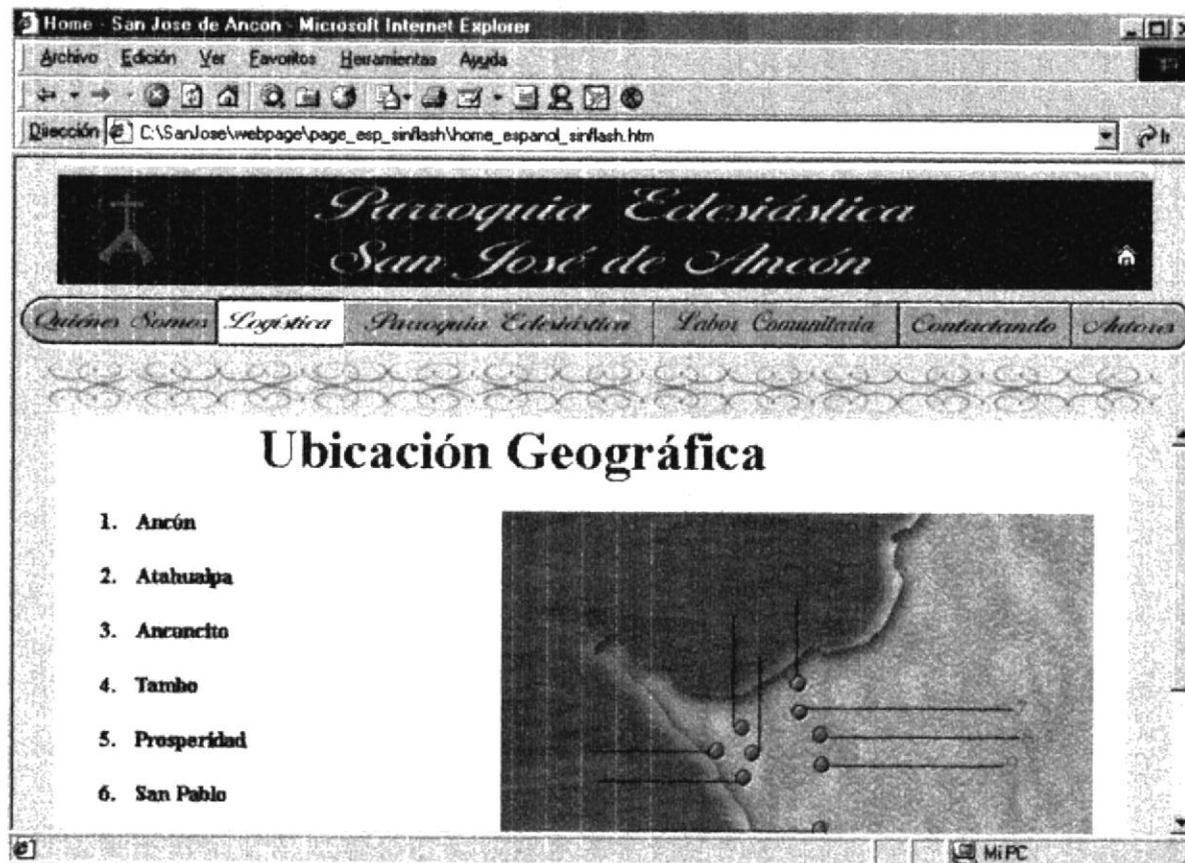


Figura B.10. Página Logística en español





Figura B.11. Página Parroquia Eclesiástica en español

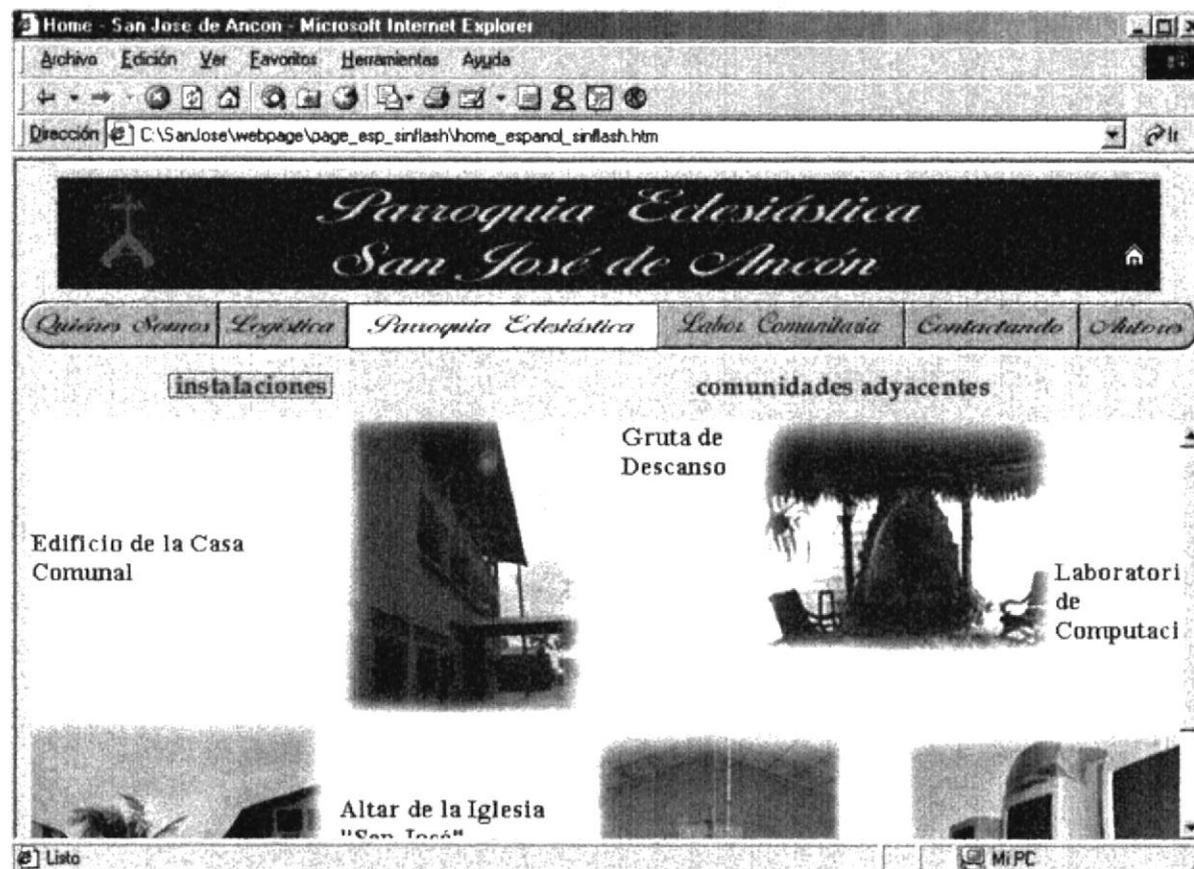


Figura B.12. Página Instalaciones en español

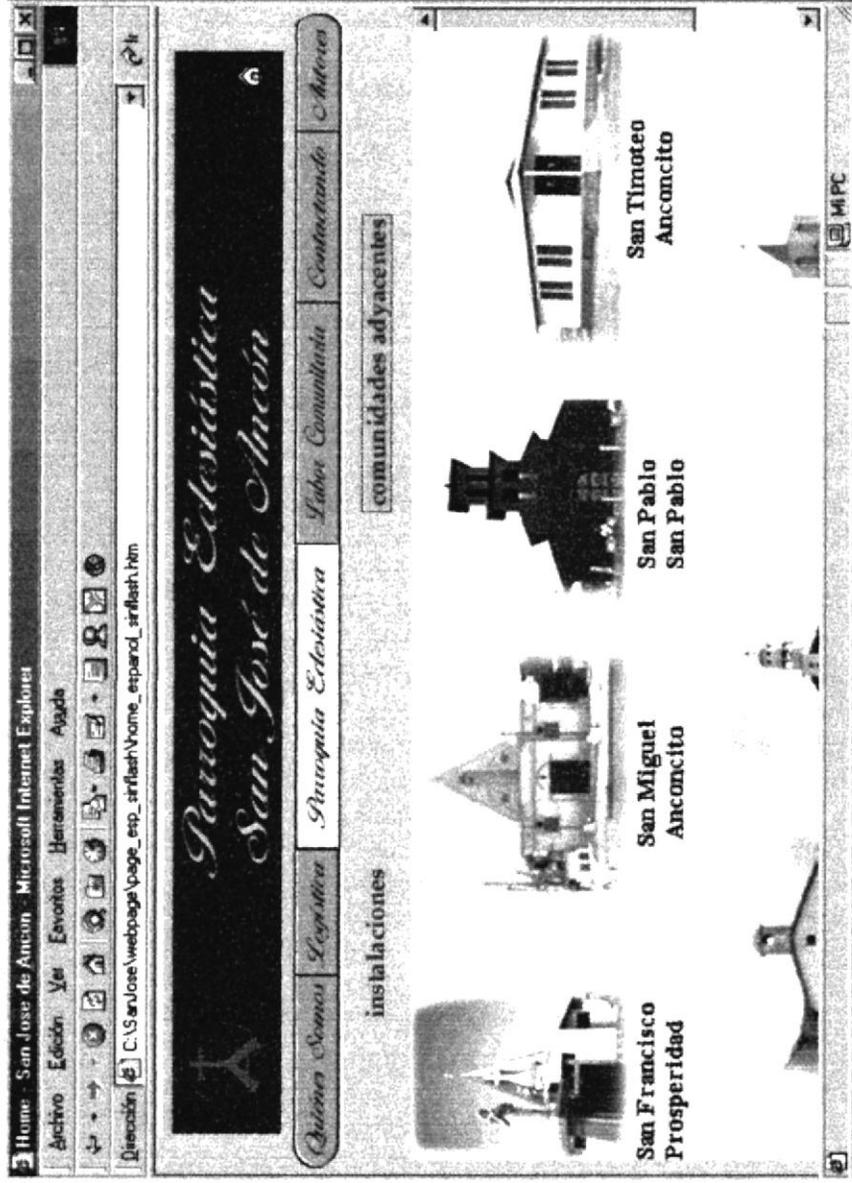


Figura B.13. Página Comunidades Adyacentes en español



Figura B.14. Página Labor Comunitaria en español



Figura B.15. Página Labor Social en español



Figura B.16. Página Labor Eclesiástica en español

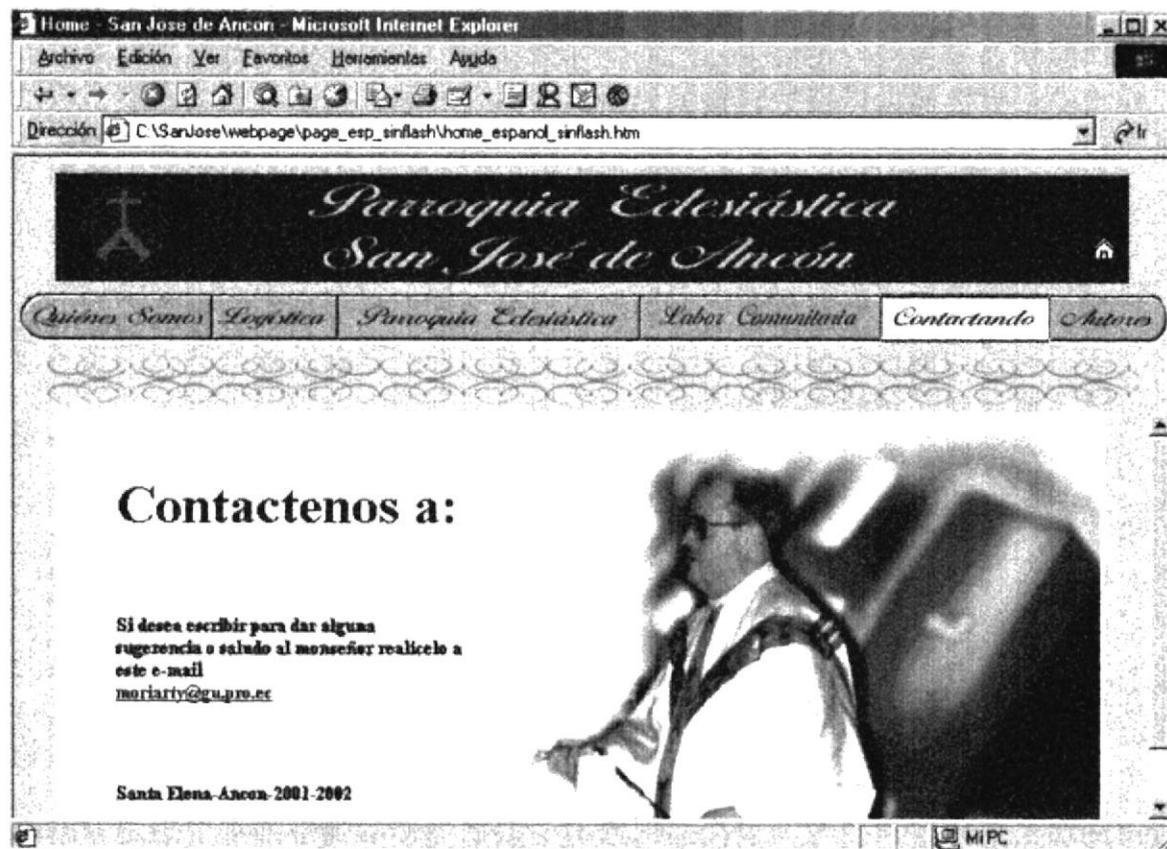


Figura B.17. Página Contactando en español

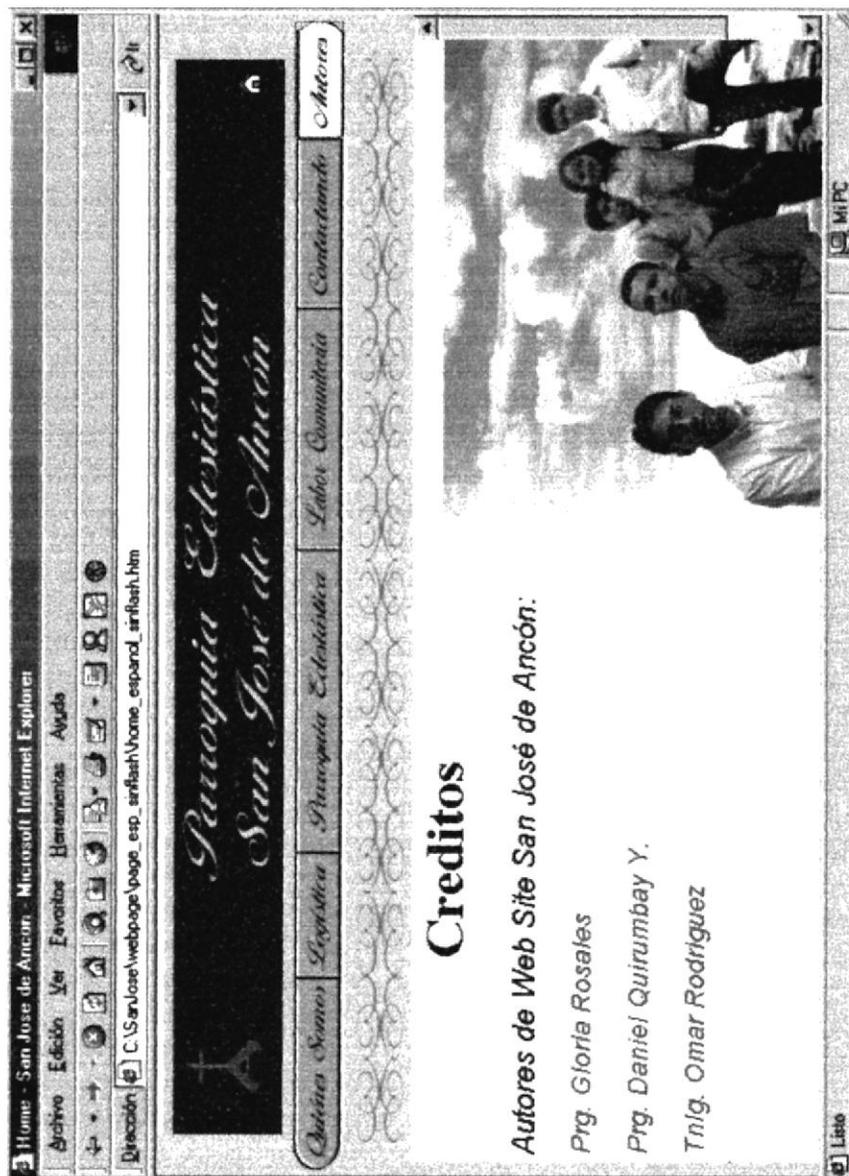


Figura B.18. Página Autores en español

B.3. PÁGINAS EN INGLÉS

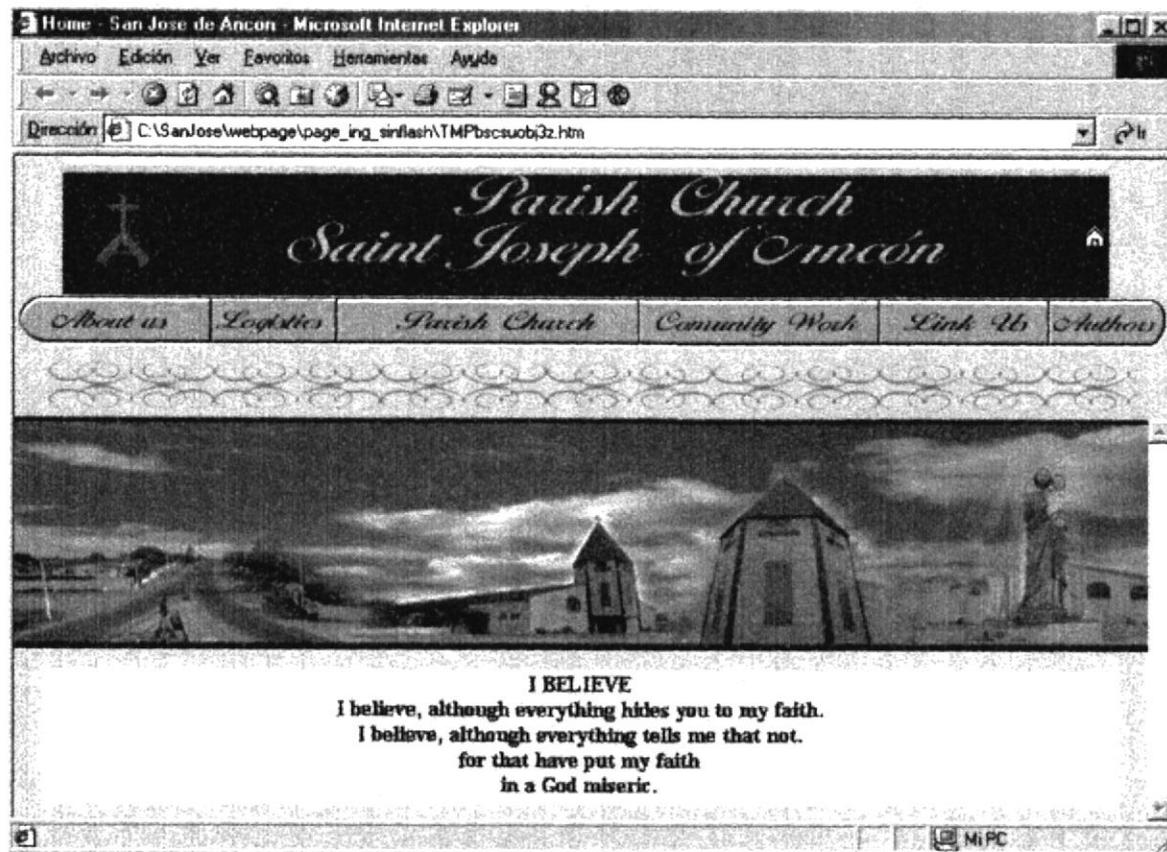
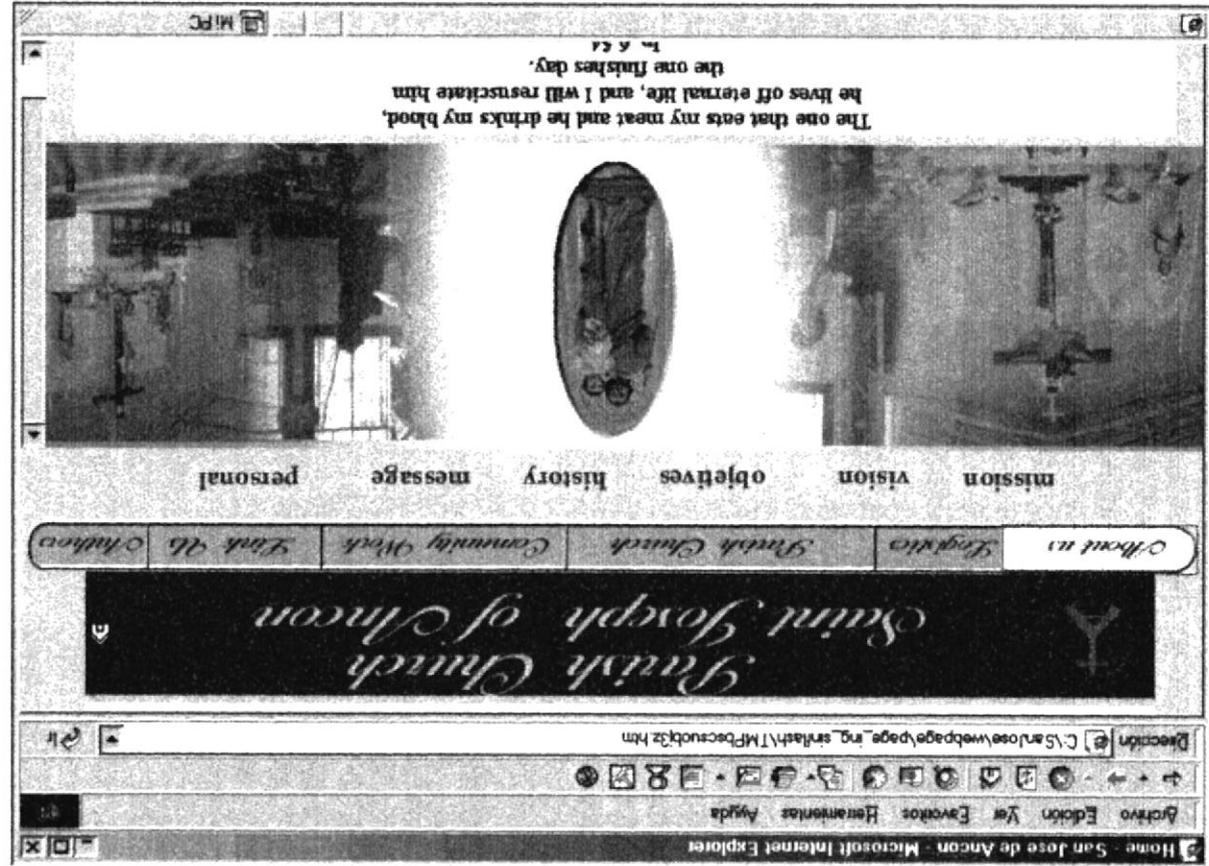


Figura B.19. Página Principal en inglés

Figura B.20. Página Quiénes Somos en inglés



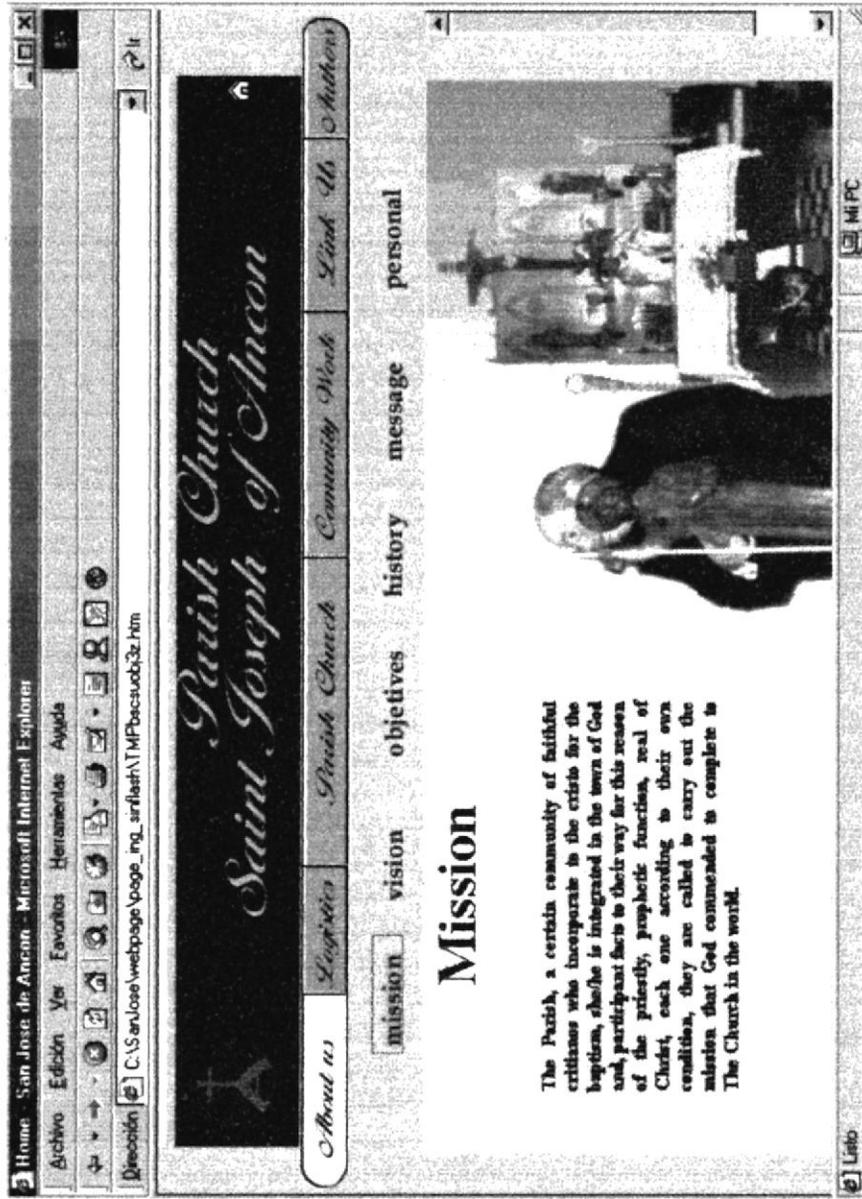


Figura B.21. Página Misión en inglés

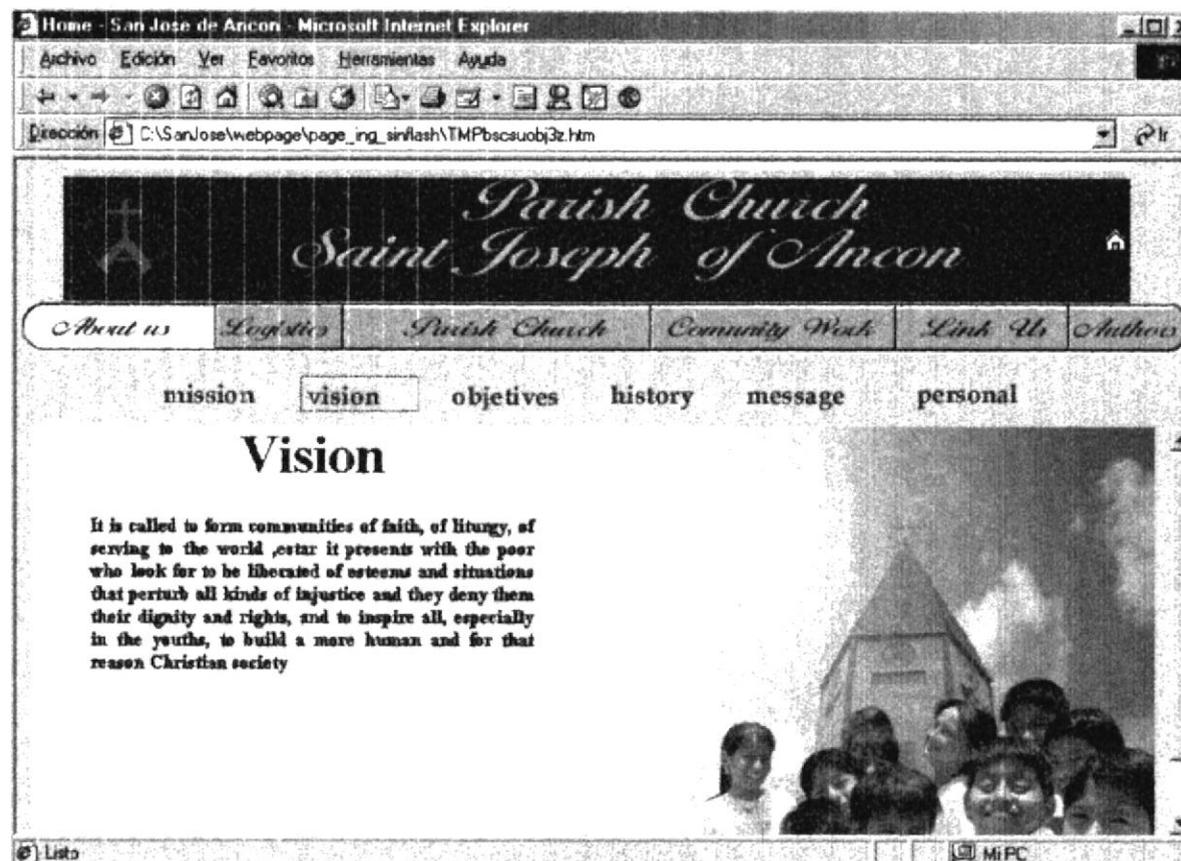


Figura B.22. Página Visión en inglés

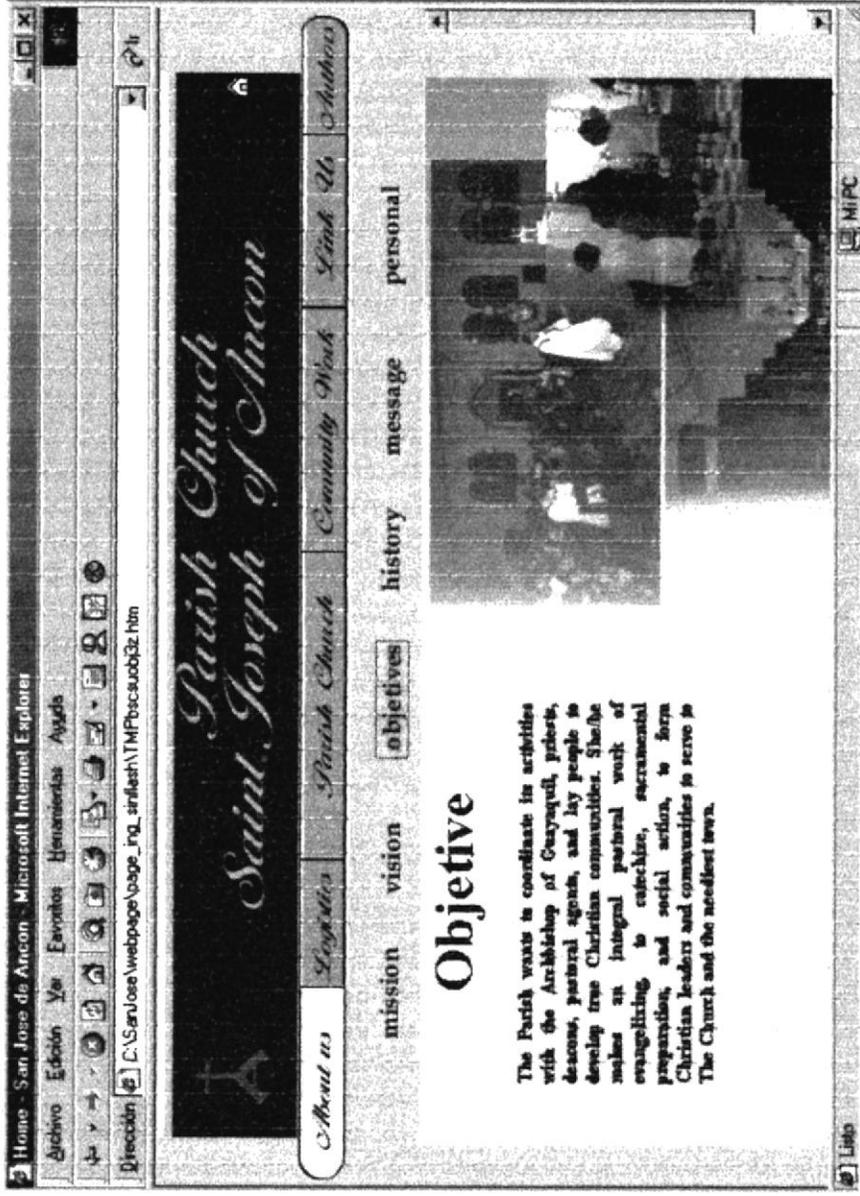


Figura B.23. Página Objetivo en inglés

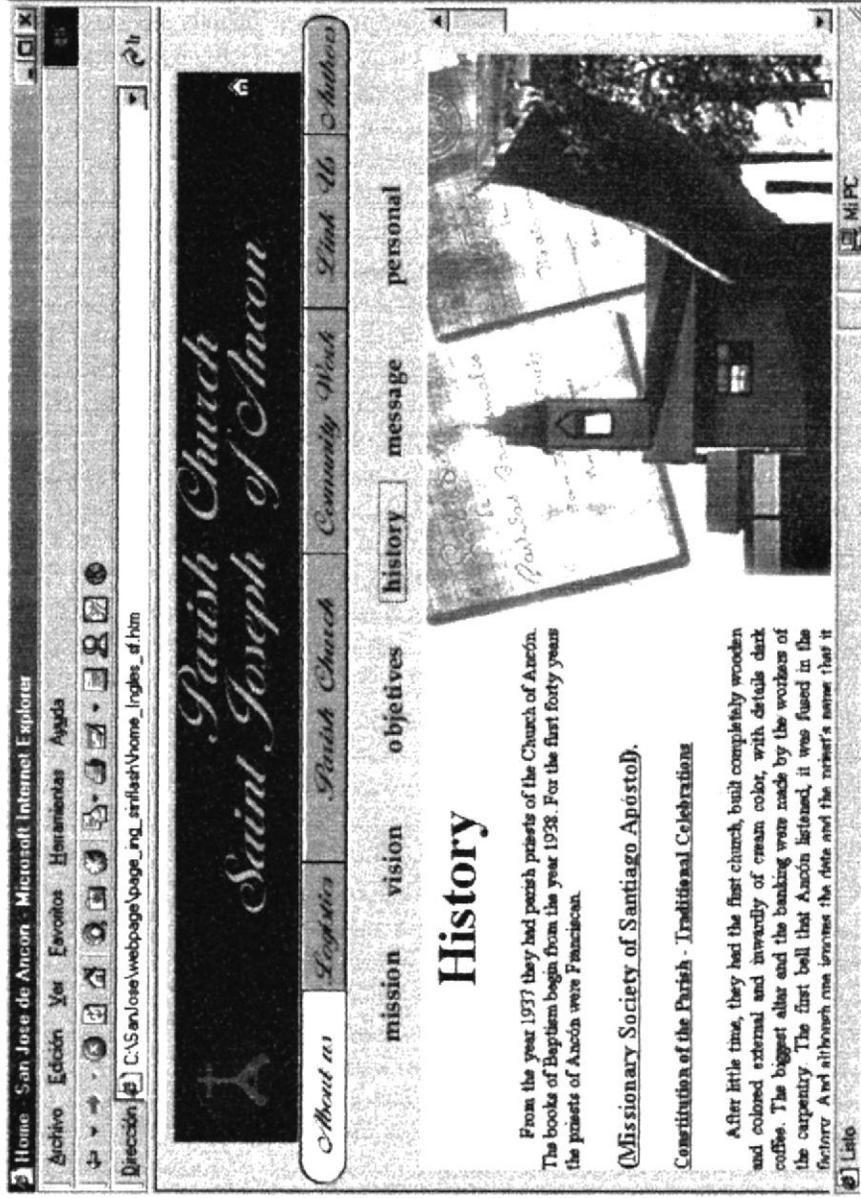


Figura B.24. Página Historia en inglés

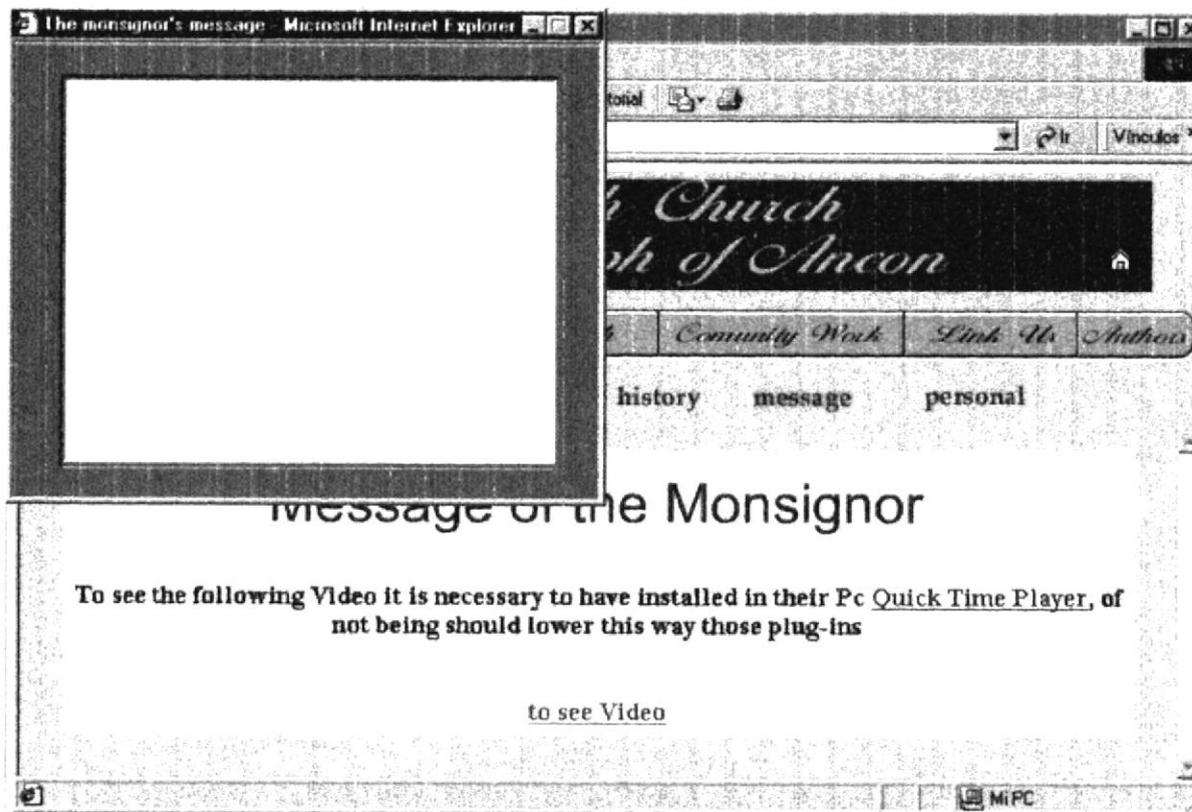


Figura B.25. Página Mensaje en inglés

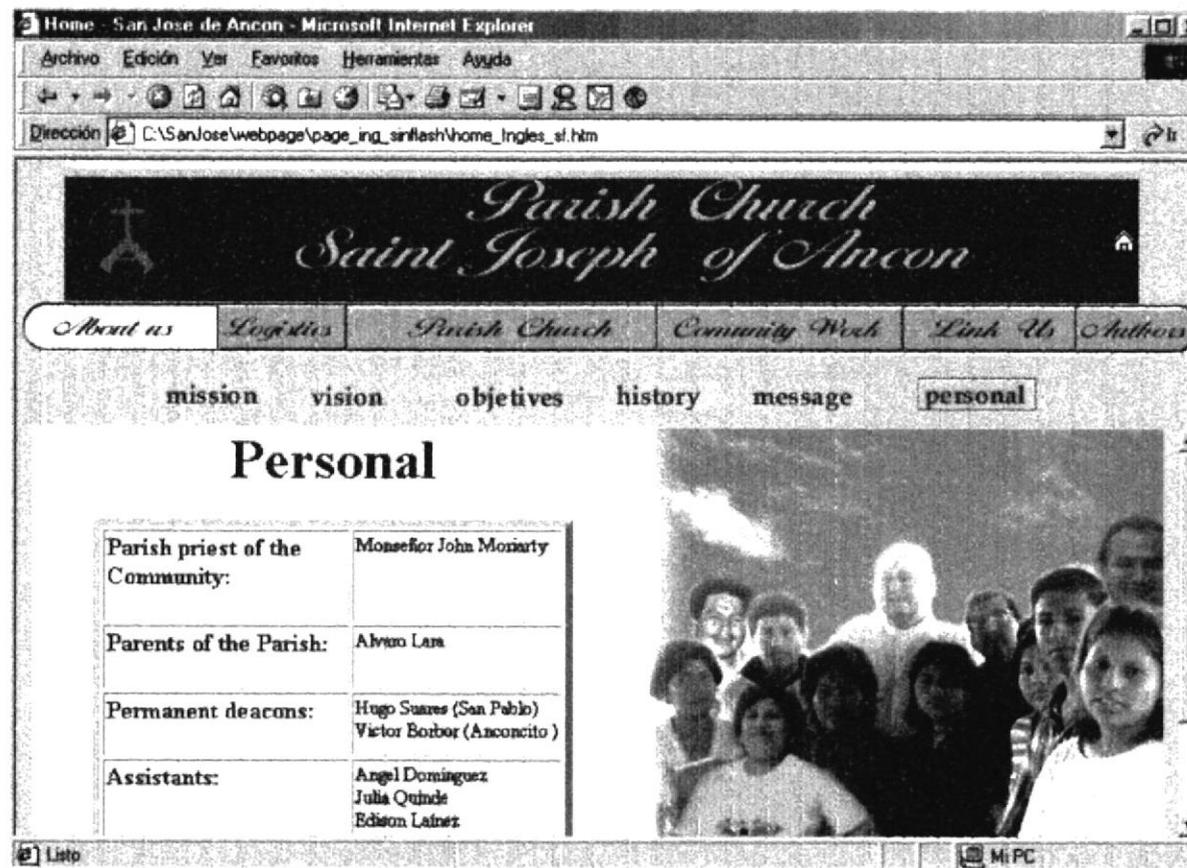


Figura B.26. Página Personal en inglés

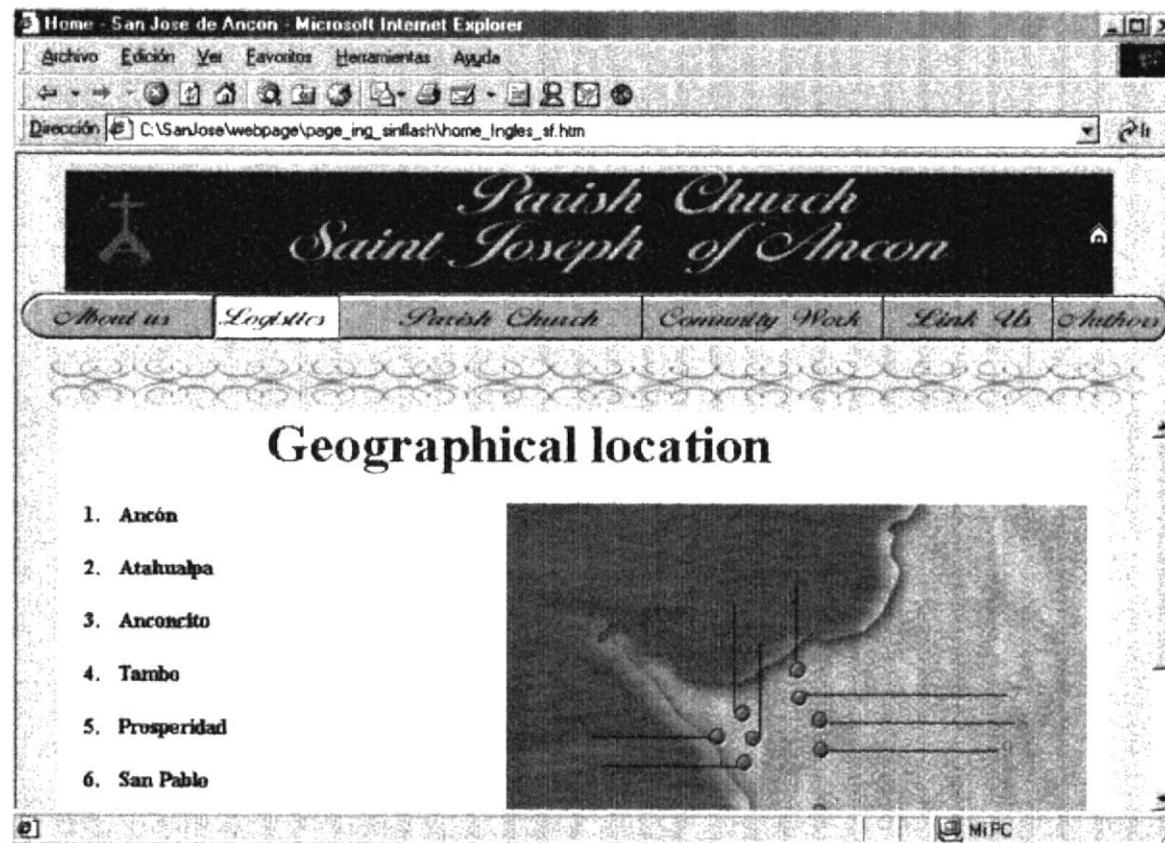


Figura B.27. Página Logística en inglés

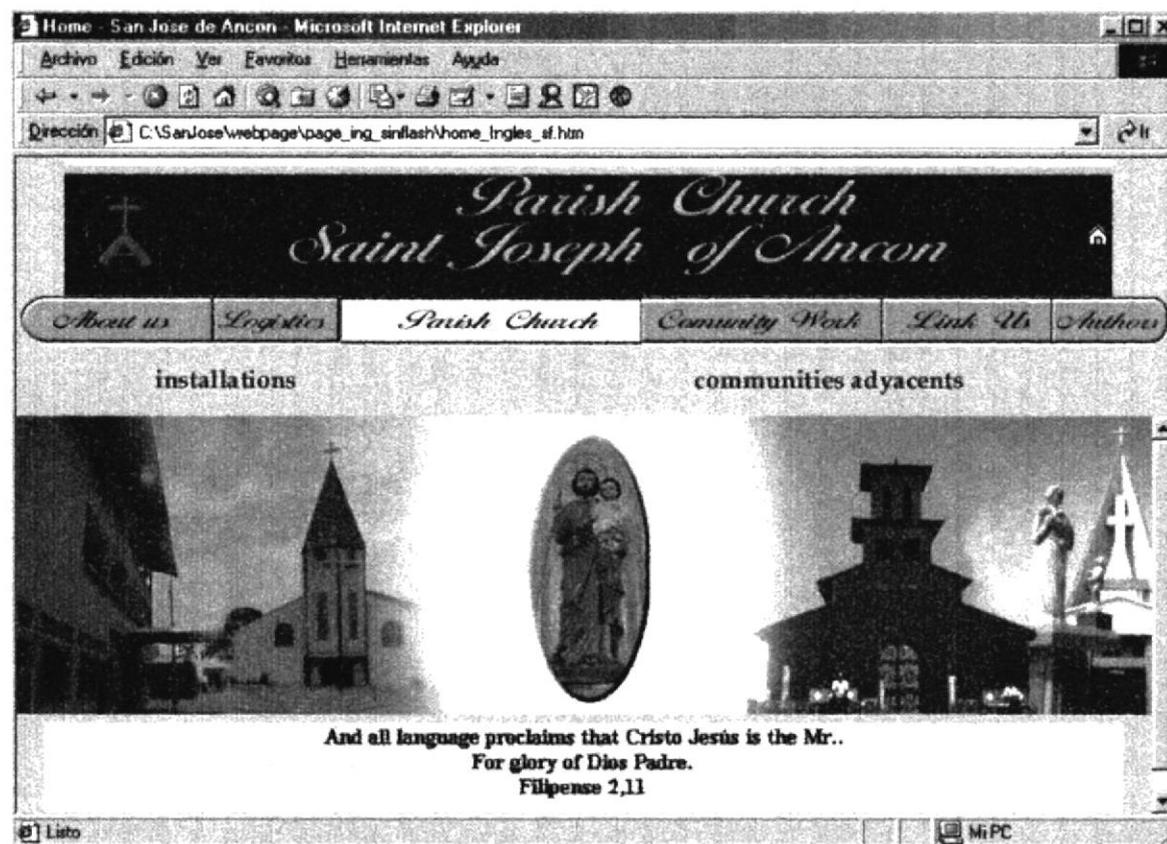


Figura B.28. Página Parroquia Eclesiástica en inglés

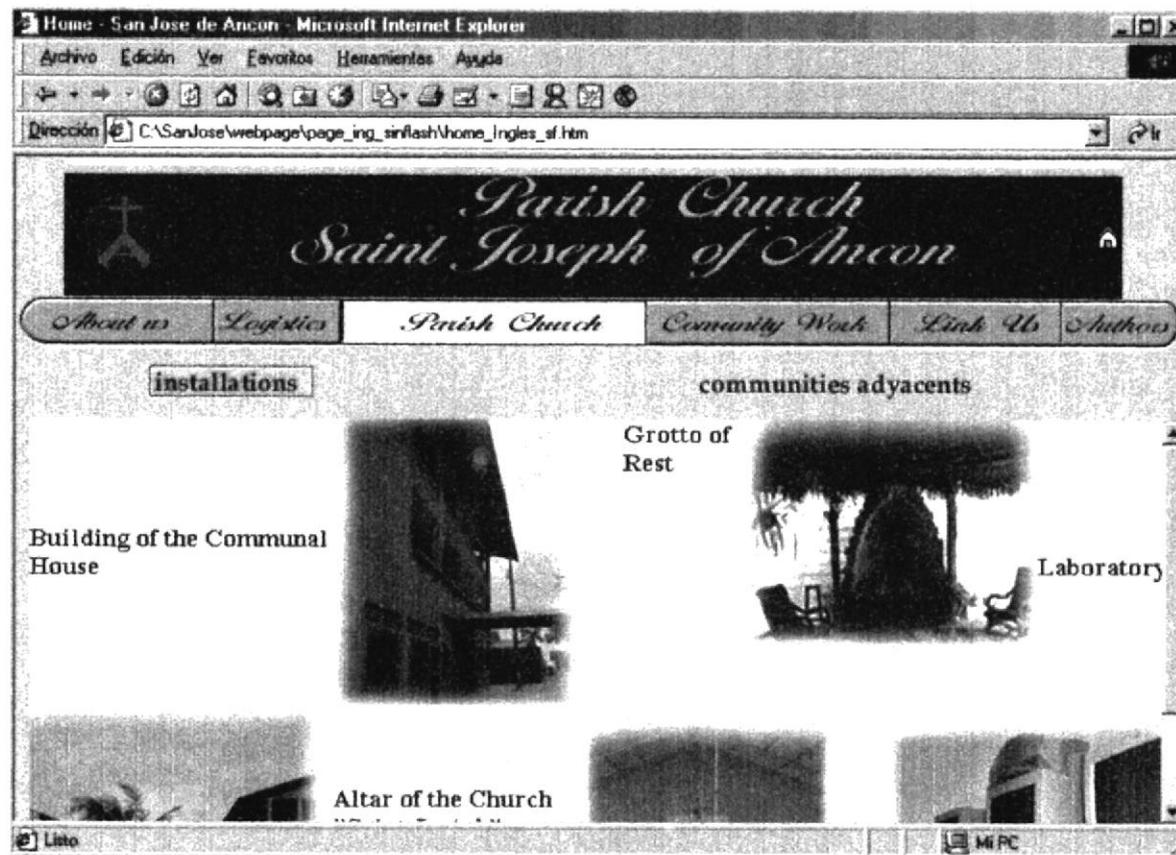


Figura B.29. Página Instalaciones en inglés

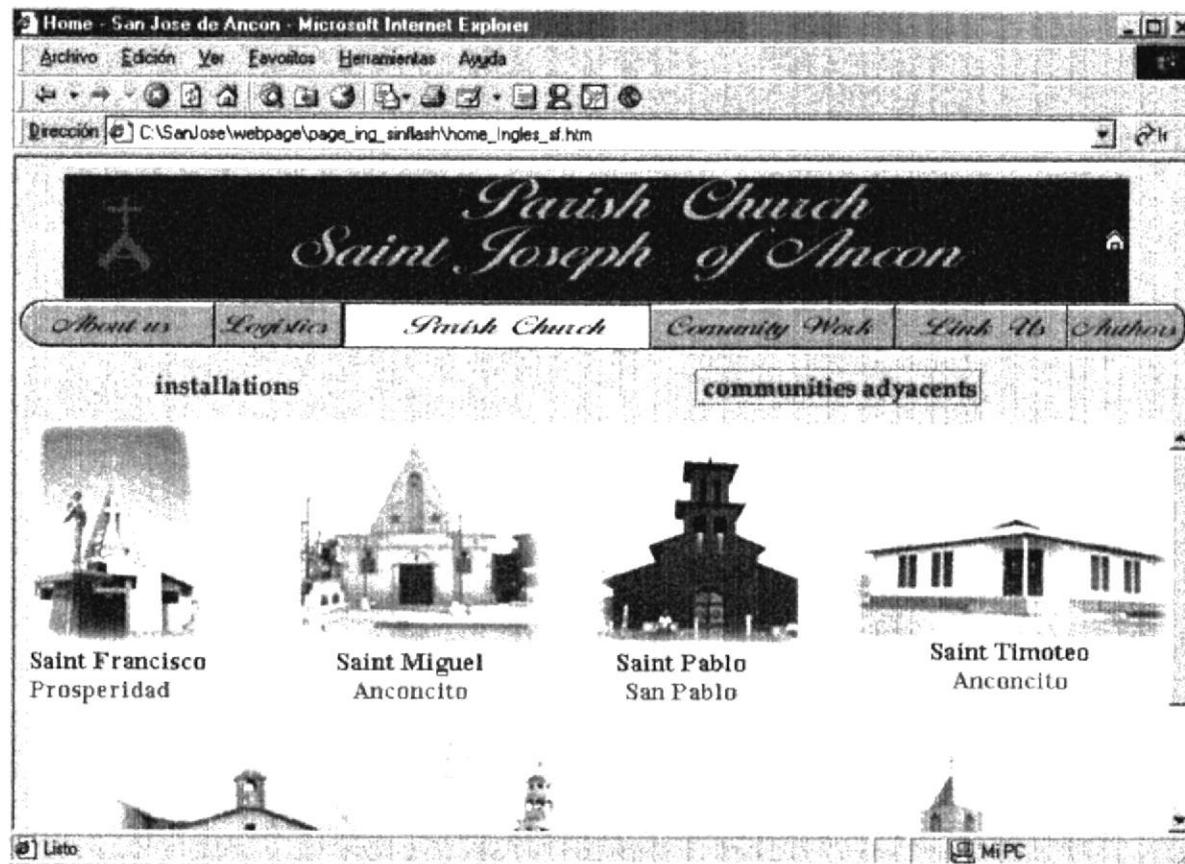


Figura B.30. Página Comunidades Adyacentes en inglés

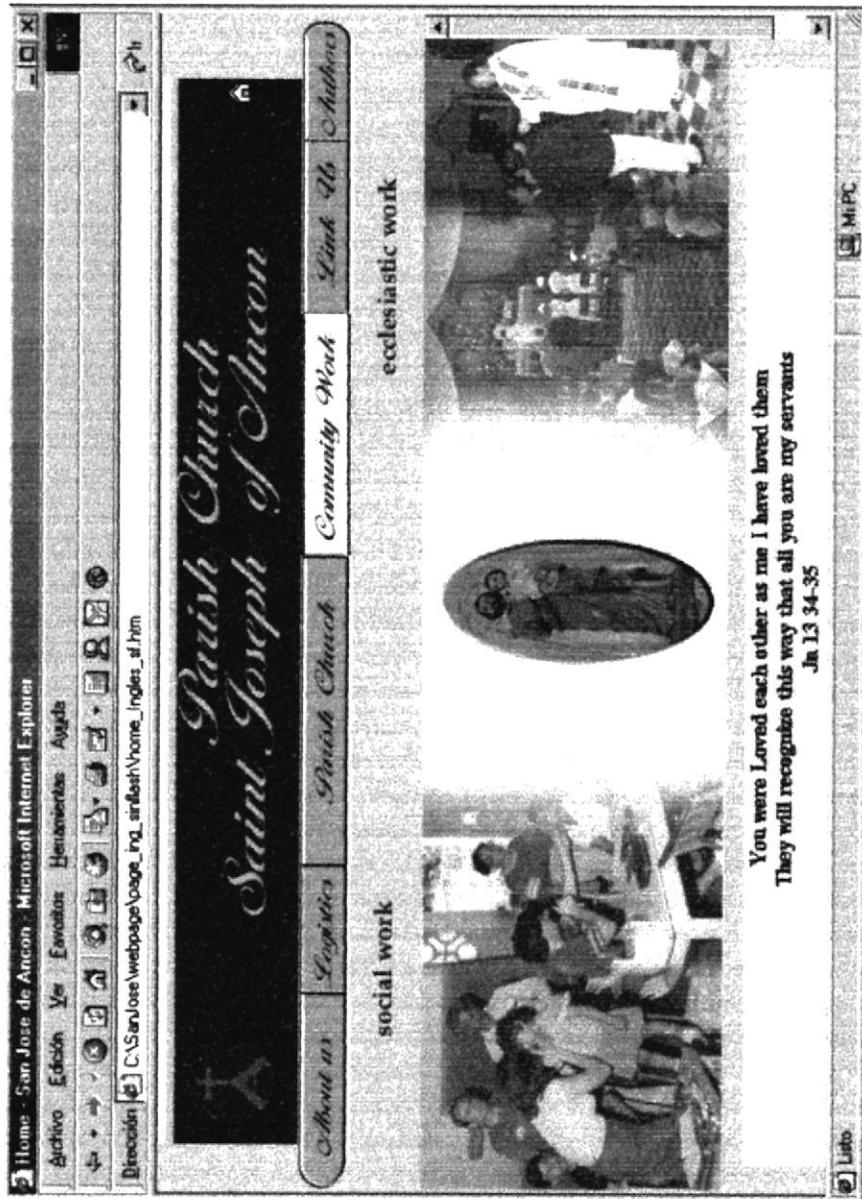


Figura B.31. Página Labor Comunitaria en inglés



Figura B.32. Página Labor Social en inglés

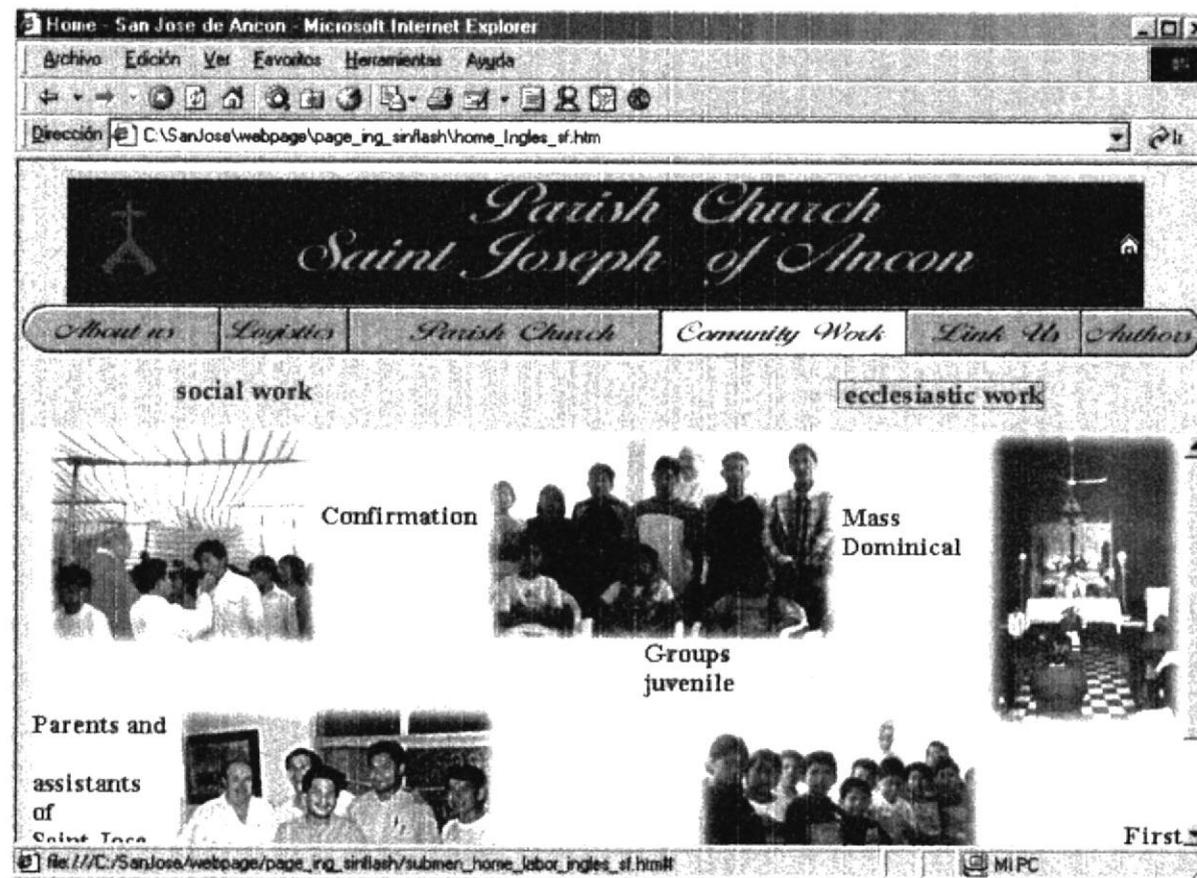


Figura B.33. Página Labor Eclesiástica en inglés



Figura B.34. Página Contactando en inglés

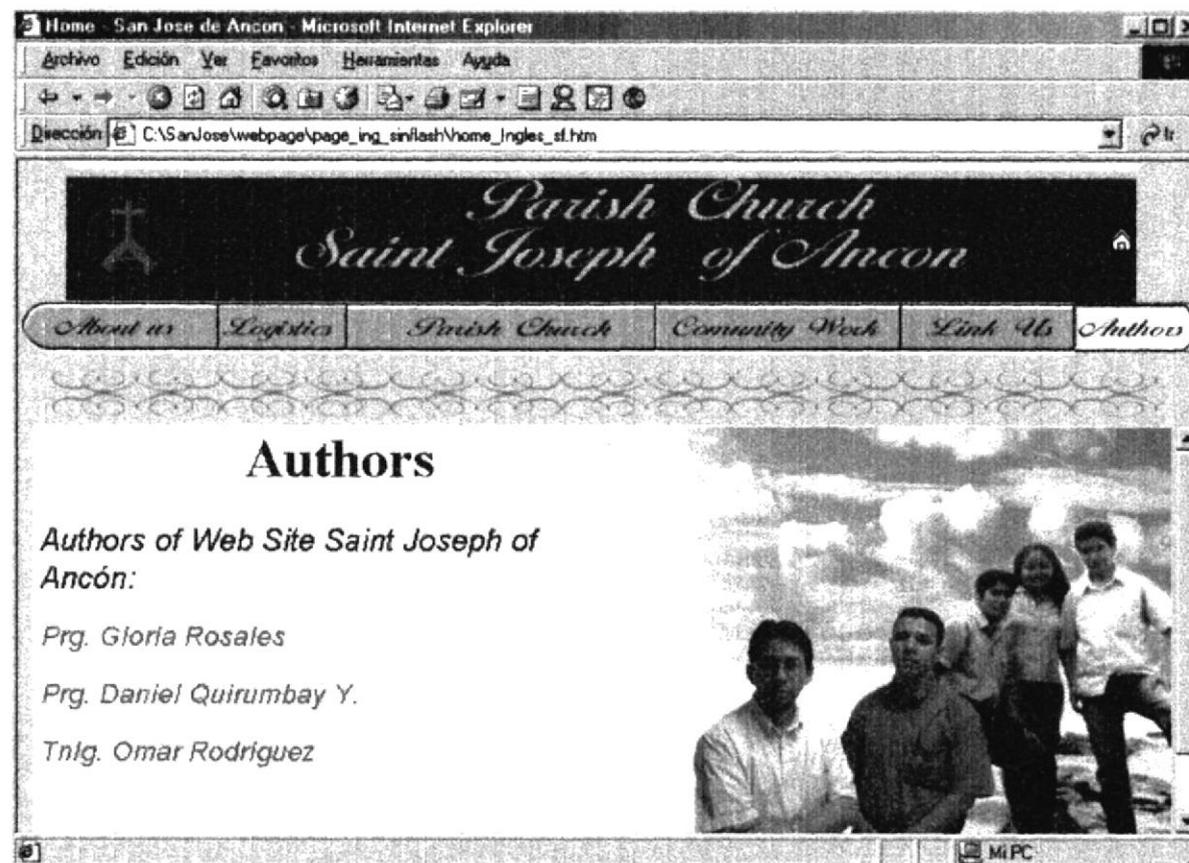


Figura B.35. Página Autores en inglés



ANEXO C

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

A

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

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".

APPLET: Pequeñas aplicaciones escritas en Java, que se pueden descargar o bajar de la Red, o bien visualizar a través de navegador.

ADMINISTRADOR DE UN WEB: Operador del sistema de un sitio Web.

ANCHO DE BANDA: Medida de capacidad de comunicación o velocidad de transmisión de datos de un circuito o canal.

ARRASTRAR Y COLOCAR: Concepto de GUI (Interfaz gráfica de usuario) que permite seleccionar un objeto de la pantalla y pasarlo como entrada a otro objeto (icono).

B

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

BARRA DE 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 emplear 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 esta 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.

BAUDIO (término antiguo que se está reemplazando por bps - bits por segundo): Número de elementos de señalización que pueden transmitirse por segundo en un circuito.

BIT : Cantidad de información más pequeña que puede transmitirse. Una combinación de bits puede indicar un carácter alfabético, un dígito, una señal, un modificador u otras funciones.

BYTE: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 bits.

BPS: Bits por segundo. Medida de velocidad de un módem



CIBERESPACIO : Término utilizado originalmente en la novela "Neuromante", de Willian Gibson, sobre redes de equipos informáticos en el cerebro. Se refiere al campo colectivo de la comunicación asistida mediante equipos informáticos.

CONEXIÓN: Ruta de comunicaciones dedicada punto a punto o conmutada.



DIGITAL: Dispositivo o método que utiliza variaciones discretas en voltaje, frecuencia, amplitud, ubicación, etc, para cifrar, procesar o transportar señales binarias (0 o 1) para datos informáticos, sonido, video u otra información.

DIRECCIÓN: Código exclusivo asignado a la ubicación de un archivo almacenado, un dispositivo en un sistema o red, o cualquier origen de datos de una red.

DIRECCIÓN IP: Dirección de 32 bits del protocolo Internet asignada a un host. La dirección IP tiene un componente del host y un componente de la red.

DIRECCIÓN URL (Uniform Resource Locator): Formato de las direcciones de sitios que muestra el nombre del servidor en el que se almacenan los archivos del sitio, la ruta de acceso al directorio del archivo y su nombre.



EXPLORADOR: Programa de aplicación que proporciona una interfaz gráfica interactiva para buscar localizar, ver y administrar la información a través de una red.

ENLACE(Link): Se llama así al texto en color y subrayado que, al poner el cursor sobre él, nos lleva a otra página del mismo sitio o de otro sitio.



FTP (Protocolo de transferencia de archivos): Protocolo utilizado para transferir archivos a través de una amplia variedad de sistemas.

FRAME: Página de Internet. Las cuales se encuentran divididas en segmentos.



GATEWAY: Conversor de protocolos. Nodo específico de la aplicación que conecta redes que de otra forma serían incompatibles. Convierte códigos de datos y protocolos de transmisión que permiten la interoperatividad.

GIF(Graphics Interchange Format): Formato de intercambio de gráficos. GIF es un formato estándar para archivos de imágenes en www. El formato de archivos GIF es muy común, ya que utiliza un método de compresión para reducir los archivos.

GUI: Interfaz gráfica de usuario.



HIPERMEDIO: Método para presentar información en unidades discretas, o nodos, que están conectados mediante vínculos. La información puede presentarse utilizando distintos medios, como documentación ejecutable, de texto, gráficos, audio, video, animación o imagen.

HIPERTEXTO: Describe un tipo de funcionalidad de exploración en línea interactiva. Los vínculos (direcciones URL) incrustados en palabras o frases permiten al usuario seleccionar texto (p. ej. Haciendo clic con el mouse) y mostrar inmediatamente información relacionada y material multimedia.

HIPERVÍNCULO: Conexiones entre una información y otra.

HTML (Hypertext Markup Language): Lenguaje de “etiquetas” en el que se asigna formato a las páginas de Web y se distribuye la información.

HTTP (Protocolo de transferencia de hipertexto): Método mediante el que se transfieren documentos desde el sistema host o servidor a los exploradores y usuarios individuales.



IP (Protocolo Internet): Define la unidad de información enviada entre sistemas, que proporciona un servicio de entrega de paquetes básico.

ISDN (Red digital de servicios integrados): (También llamada RDSI) Juego de normas de la transmisión a gran velocidad de información simultánea de voz, datos e información a través de menos canales de los que serían necesarios de otro modo, mediante el uso de la señalización filera de banda.

IMPRESORA INYECCIÓN TINTA: Impresora que dispara tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

INTRANET: Red privada de conexión entre computadoras que utiliza los protocolos estándar de Internet, pero protegido por un identificador de usuario.



JPEG: Joint Photographic Experts Group. Se trata de un conocido método para comprimir imágenes fotográficas. Muchos exploradores del Web aceptan imágenes JPEG como el formato de archivo estándar para la visualización.



KILOBYTE: Equivale a 1024 bytes.



LÍNEA DEDICADA: Línea privada alquilada a una empresa de telecomunicaciones.

LAN (Local Area Network): Red de datos de área local que funciona en un área de pocos metros cuadrados.



MÓDEM (Modulador - desmodulador): Conexión del equipo del usuario final que permite transmitir datos digitales a través de dispositivos de transmisión analógicos, como las líneas telefónicas.

MULTIMEDIA: Sistemas informáticos que integran audio, vídeo y datos.

MHZ: Medida de Velocidad.



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 seleccionando hipervínculos en cada página. Adicionalmente, puede navegar directamente especificando los lugares que desea visitar.

NOMBRE DE USUARIO: La secuencia de caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que usted esté autorizado para usar el sistema.

NOMBRE DE HOST: Nombre de un dispositivo de un conjunto de redes. En el caso de una red Windows, puede ser o no equivalente al nombre de computadora.

NOMBRE DE COMPUTADORA: Nombre exclusivo, con una longitud máxima de hasta 15 caracteres en mayúsculas, que identifica a una computadora en la red.



PÁGINA: Documento de hipermedia en el Web.

PORTADORA: Proveedor de telecomunicaciones que posee su propio equipo de conmutación de redes.

PRINCIPAL: Primera página de un sitio, que contiene información de identificación y un índice.

PUNTERO: Dirección URL incrustada en los datos que especifica su ubicación en otro registro o archivo. El hipervínculo es un ejemplo de puntero.

Q

QUICK TIME PLAYER: Es un visor de .mov que nos permite ver videos tanto PCs como Mac.

R

RED: Sistema de elementos interrelacionados que se conectan mediante un vínculo dedicado o conmutado para proporcionar una comunicación local o remota (de voz, video datos etc.) y facilitar el intercambio de información entre usuarios con intereses comunes.

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.TXT situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\windows\leame.txt.

S

SERVIDOR: En una red, estación host de datos que proporciona servicios a otras estaciones.

SOPORTE: Formato de distribución y almacenamiento de información (por ejemplo, cinta de video, disquete, disco óptico, impresora etc.).

SUPERAUTOPISTA DE LA INFORMACIÓN: Una palabra de moda. Hace referencia al plan de la administración de Clinton/Gore para liberalizar los servicios de comunicación, permitiendo la integración de todos los aspectos de Internet, CATV, teléfono, empresas, ocio proveedores de información educación, etc.

SITIO: Ubicación de la dirección de un servidor en Internet.

SOFTWARE: Especificación a los administradores de los equipos de computación lógica.

SVGA: Super Video Grapichs Adaptor, término usado para monitores de alta resolución.

T

TCP/IP: Protocolo de control de transmisiones / Protocolo Internet. Es el protocolo estándar de comunicaciones en red utilizado para conectar sistemas informáticos a través de Internet.

TELNET: Programa de red que ofrece una forma de conectarse y trabajar desde otro equipo. Al conectarse a otro sistema, los usuarios pueden tener acceso a servicios de Internet que quizás no tengan en sus propios equipos.

TIEMPO REAL: Rápida transmisión y proceso de datos orientados a eventos y transacciones a medida que se producen, en contraposición a almacenarse y retransmitirse o procesarse por lotes.

TRANSFERIR: Trasladar programas o datos de equipos informáticos a dispositivos conectados. normalmente de servidores a PCs.



UNZIP: Descomprimir o expandir un archivo que se había reducido mediante una utilidad de compresión.

USENET (User Network): Grupos de debate de Internet. Uno de los primeros formatos de "correo electrónico colectivo". Actualmente hay unos 10000 grupos de debate diferentes.



VÍNCULO: Véase Hipervínculo.

VÍNCULO DE COMUNICACIONES: Sistema de equipo y programas que conecta a dos usuarios finales.

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.



WAIS (Wide Area Information Server): Potente sistema para buscar grandes cantidades de información muy rápidamente en Internet.

WAV: "wav" es la extensión que utilizan algunos archivos de audio.

WWW (World Wide Web): Sistema de Internet para vincular mediante hipertexto en

todo el mundo documentos multimedia, permitiendo un fácil acceso, totalmente independiente de la ubicación física, a la información común entre documentos.



ZIP: Al comprimir (es decir hacer una copia de menor tamaño, pero igual) un archivo mediante “pkzip”, el archivo resultante se denomina un archivo “zip”. Suele terminar con la extensión “.zip”.