

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SOPORTE
DE MICROCOMPUTADORES

TEMA:
SITIO WEB DE FARÁNDULA "DFAMA"

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:
MARIA BELÉN BERMÚDEZ SANTOS
MICHELLE GRACIELA ROMÁN SORIANO
CARLOS ALBERTO ROSALES BORBOR

DIRECTOR:
LSI. JOSÉ LUÍS RAMÍREZ MEJÍA

AÑO
2007



AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a Dios, Autor y Creador de todos aquí en la tierra, y ayudador de todo problema, quién nos ha prestado salud y bienestar en todo momento.

A nuestros padres, que nos han brindado su apoyo y ayuda económica para poder culminar esta carrera.

A nuestros amigos y compañeros, que han sido participes de este evento, los cuales nos han animado a seguir adelante.

A nuestros profesores, los cuales se esforzaron en instruirnos y educarnos para poder algún día desenvolvemos con facilidad en nuestra carrera.

A nuestro Director, LSI José Luis Ramírez Mejía que nos enseñó y nos guió para que el Tópico de Graduación sea un éxito y poder pasar triunfantes a la meta esperada.

Y a todos aquellos que de alguna u otra forma se mostraron amigos, y nos ayudaron a culminar esta carrera con éxito.



DEDICATORIA

Este Tópico de Graduación va dedicado en primer lugar a Dios, porque sin él no hubiésemos logrado seguir adelante, con su divina misericordia nos ha dotado de dones y fuerza para seguir el camino del esfuerzo y trabajo.

Dedicamos este trabajo a personas importantes dentro de nuestro entorno tales como:

- Nuestros padres, creadores de la vida y forjadores para la consecución de nuestras metas.
- Nuestros familiares por la comprensión y la ayuda brindada.
 - Nuestros amigos por el apoyo incondicional.
- A todos quienes hicieron posible la culminación del tópico.



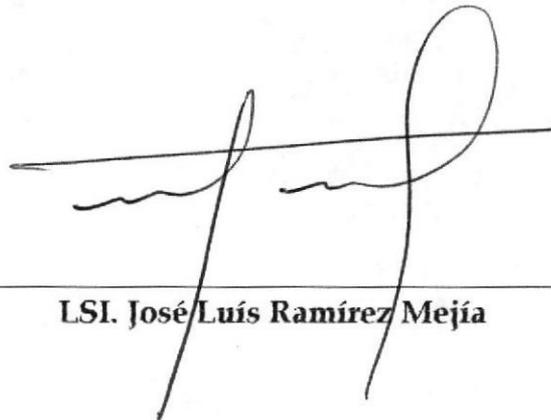
DECLARACIÓN EXPRESA

La Responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este tópico de graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la *Escuela Superior Politécnica del Litoral*.

Reglamentos de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL.



FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN:

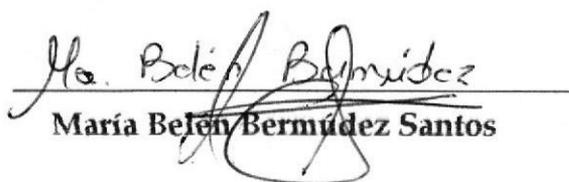


A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a horizontal line, positioned above a solid horizontal line.

LSI. José Luis Ramírez Mejía



FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN:


María Belén Bermúdez Santos


Michelle Graciela Román Soriano


Carlos Alberto Rosales Borbor



C A P Í T U L O 1



GENERALIDADES

**C
A
P
Í
T
U
L
O

2**



**CARACTERÍSTICAS DEL
SISTEMA**

**C
A
P
Í
T
U
L
O

3**



**AMBIENTE
OPERACIONAL DEL WEB
SITE**



C
A
P
Í
T
U
L
O

4



**INSTALACIÓN
DEL WEB SITE**

**C
A
P
Í
T
U
L
O

5**



**ARRANQUE DEL
SISTEMA**



C
A
P
Í
T
U
L
O

6



**OPERANDO EL
WEB SITE**



**A
N
E
X
O

A**



**RECONOCIMIENTO DE LAS
PARTES DEL HARDWARE**



**A
N
E
X
O

B**



**EXPLICACIÓN
INTERFAZ GRÁFICA**



**A
N
E
X
O
C**



ACERCA DE INTERNET



A N E X O D



GLOSARIO



BIBLIOTECA DEL OTAVALO

BIBLIOTECA
CAMPUS

OTAVALO

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES

Introducción	1
Objetivo de este Manual	1
A quién va dirigido este Manual.....	2
Conocimientos Previos.....	2
Acerca de este Manual.....	2

2. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA

Beneficios.....	1
-----------------	---

3. AMBIENTE OPERACIONAL DEL WEB SITE

Requerimientos del Cliente.....	1
Requerimientos del Usuario	3

4. INSTALACION DEL WEB SITE

Requerimientos Previos a la Instalación.....	1
--	---

5. ARRANQUE DEL SISTEMA

Como ingresar al web site.....	1
--------------------------------	---

6. OPERANDO EL WEB SITE

Ingreso al sitio web DFAMA	1
Página Intro.....	1
Área de Menús.....	3
Bares y Karaoques.....	4
Cine y Tv	4
Chismes.....	5
Eventos.....	5
Farándula.....	6
.....	7
Biografía.....	7
.....	8
Biografía.....	8
Galería.....	9
Horóscopo.....	10
Música.....	11
Letras de Canciones.....	12
Notas Curiosas.....	13



Categoría de Noticias.....	13
Noticias.....	14
Cinemanía.....	14
Búsquedas.....	15
Políticas del web site.....	15
Acceso Denegado.....	16
Regístrese.....	16
Beneficios de Usuarios	
Olvido Contraseña	17
Publicación de Eventos	17
Publicación de chismes.....	18
Publicación de Notas Curiosas.....	18
Petición de Usuarios.....	19

ANEXOS

A1 Reconocimiento de las partes del hardware.....	1
A1.1 Conociendo la Computadora.....	1
A1.2 Unidades de Entrada	2
A1.3 Unidad de Proceso	6
B1 Explicación de la Interfaz Gráfica.....	1
C1 Acerca de Internet.....	1
C1.1 Internet.....	1
C1.2 Qué se necesita para tener Internet.....	1
C1.3 Cómo conectarse a Internet.....	2
C1.4 Navegación con Internet Explorer.....	4
C1.5 Buscar en el Internet.....	8
D1 Glosario.....	1



TABLA DE CONTENIDO DE FIGURAS

CAPÍTULO 5		1
Figura 5.1	Pantalla inicial de windows.....	1
Figura 5.2	Icono de netscape navigator.....	2
Figura 5.3	Barra de Direcciones	2
Figura 5.4	Botón Actualizar.....	2
Figura 5.5	Intro del web site DFAMA	3
Figura 5.6	Página principal del web site	4
CAPÍTULO 6		1
Figura 6.1	Página Intro.....	1
Figura 6.2	Página Principal.....	2
Figura 6.3	Área de Menús.....	3
Figura 6.4	Bares y Karaoques	4
Figura 6.5	Cine y Tv	4
Figura 6.6	Chismes.....	5
Figura 6.7	Eventos.....	5
Figura 6.8	Farándula	6
Figura 6.9	Ejemplo de farándula.....	6
Figura 6.10	Filmografía.....	7
Figura 6.11	Ejemplo de Filmografía.....	7
Figura 6.12	Discografía	8
Figura 6.13	Ejemplo de Discografía	8
Figura 6.14	Farándula Galería.....	9
Figura 6.15	Galería	9
Figura 6.16	Horóscopo.....	10
Figura 6.17	Ejemplo Horóscopo.....	10
Figura 6.18	Música	11
Figura 6.19	Music Windows Media Player	11
Figura 6.20	Letras de Canciones	12
Figura 6.21	Ejemplo Letras de Canciones	12
Figura 6.22	Notas Curiosas.....	13
Figura 6.23	Categorías de Noticias	13
Figura 6.24	Noticias.....	14
Figura 6.25	Cinemanía	14
Figura 6.26	Filmografía.....	15
Figura 6.27	Acceso Denegado	16
Figura 6.28	Regístrese	16
Figura 6.29	Olvido Contraseña	17
Figura 6.30	Publicación de Eventos	17
Figura 6.31	Publicación de Chismes	18



Figura 6.32 Publicación de Notas Curiosas.....	18
Figura 6.33 Petición de Usuario.....	19

ANEXOS A

Figura A.1 Componentes de una computadora	1
Figura A.2 Teclado	2

ANEXOS B

Figura B1.2 Pantalla de Ayuda de Windows XP	2
Figura B1.3 Iconos principales del escritorio de Windows.....	3
Figura B1.3.1 Pantalla de Ayuda de Windows XP	4
Figura B1.3.2 Explorer (Explorador)	6
Figura B1.3.2.1 Jerarquía de carpetas.....	7
Figura B1.3.3 Creación de Carpetas.....	7
Figura B1.3.5 Copiar archivos mediante las técnicas drag and drop	9
Figura B1.3.6 Barra de herramientas de explorer.....	7
Figura B1.4 Botón inicio y barra de tareas.....	11
Figura B1.4.1 Menú inicio de Windows XP.....	11
Figura B1.4.1.1 Iniciar el trabajo con el menú inicio	12
Figura B1.4.2 Barra de tareas o Taskbar.....	12
Figura B1.5 Desfragmentador de Disco.....	13
Figura B1.6 Pantalla inicial del Backup.....	14
Figura B1.6.1 Incorporación de archivos al Backup.....	15
Figura B1.6.2 Destino y nombre del tipo de la copia de seguridad	15
Figura B1.6.2 Ventana de finalización para copia de seguridad.....	16
Figura B1.7 Apagar el equipo.....	14

ANEXOS C

Figura C.1 Acerca de Internet	1
Figura C.2 Modem	2
Figura C.3 Línea de Comunicaciones.....	2
Figura C.4 Software.....	3
Figura C.5 Proveedor de Servicios de Internet.....	3
Figura C.6 Navegación con Internet Explorer	4



CONTENIDO DE TABLAS

CAPÍTULO 3

Tabla 3.1	Requerimientos del Cliente.....	1
Tabla 3.3	Requerimientos del Usuario.....	3

ANEXO A.

Tabla A1.1	Unidades de la Computadora.....	1
Tabla A1.2	Teclas de Movimiento del Cursor.....	3
Tabla A1.3	Teclas de Usos Especiales Movimiento del Cursor.....	4
Tabla A1.3	Teclas de Usos Especiales Movimiento del Cursor.....	4
Tabla A1.4	Términos básicos asociados con el uso del mouse.....	5
Tabla A1.5	Tipos de punteros del mouse.....	5
Tabla A1.6	Unidad de memoria auxiliar.....	6

ANEXO B.

Tabla B1.1	Iconos Principales del Escritorio de Windows.....	3
Tabla B1.2	Iniciar el trabajo con el Menú Inicio.....	12

ANEXO C.

Tabla C1.1	Botones Estándar.....	6
Tabla C1.2	Continuación botones Estándar.....	6



1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de cómo operar el sitio DFAMA.

Es de mucha importancia consultar este manual ante y/o durante la utilización del sitio, ya que facilitará paso a paso el manejo de todas las funciones presentes en este.

La aplicación ha sido desarrollada en lenguaje de Programación Orientado a objetos, herramientas Php, Dreamweaver, y la base de datos Mysql Server.

Además, este manual brindará la ayuda necesaria a personas que no tengan conocimiento alguno de computación y podrá adquirir las herramientas básicas para el manejo de un computador, así también, capacitarse para aprovechar al máximo las bondades que le proporciona el sitio DFAMA.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo primordial de este manual es guiar a todos aquellos usuarios interesados como al personal encargado del manejo y administración del sistema obteniendo todo tipo de información deseada como poder despejar todas sus dudas:

Como ingresar al Web Site.

Ayudar al usuario a manejar Internet.

Guiar al usuario a manejar cada una de las opciones del Web Site.

Conocer el alcance de toda la información por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que lo conforman.



1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual esta orientado a los usuarios que manejaran de forma global el web site.

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

Usuario en general, persona encargada de interactuar con el Web Site.

1.4 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los conocimientos mínimos requeridos para que una persona pueda operar el sistema sin ninguna dificultad y utilizar este manual sin ningún inconveniente son detallados a continuación

Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.

- Conocimiento básico de Internet.
- Conocimiento básico de Windows.

1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual está diseñado con ilustraciones que ubican visualmente al usuario y las instrucciones que debe seguir, con pasos detallados para utilizar el sitio DFAMA . También incluye información que le ayudará en todo momento al uso adecuado de su computador y al uso diario del Internet.



2. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA.

INTRODUCCIÓN

El sitio web Dfama fue creado con la finalidad de brindarle a los usuarios información actualizada en cuanto a farándula internacional y nacional se refiere, además muestra los últimos acontecimientos a realizarse en los próximos días, mantendremos informados a los navegantes con las últimas noticias, letras de canciones, signos zodiacales y el famoso top 5, en el cual puede ayudarnos con su voto, a escoger la canción de la semana.

Además de ello encontrará la opción que le muestra lugares abiertos durante el transcurso de la semana e incluso acontecimientos que se efectuaran en las discotecas más concurridas del Ecuador para su sana distracción y diversión.

2.1 BENEFICIOS

El web site dfama se caracteriza de los otros sitios por brindar los siguientes beneficios:

- Mantener la información actualizada, con lo último en noticias a nivel nacional e internacional.
- El usuario registrado, si olvidó su contraseña el webmaster le enviará su clave al correo electrónico con previa solicitud.
- El usuario registrado podrá publicar sus comentarios y sugerencias en el sitio.
- El usuario registrado podrá publicar chismes.
- El usuario registrado podrá publicar notas curiosas.
- El usuario registrado podrá publicar eventos.
- El usuario registrado con previa solicitud, podrá recibir el signo zodiacal, las últimas noticias, los eventos a realizarse, y los chismes en su correo electrónico.



3. AMBIENTE OPERACIONAL DEL WEB SITE

Para la instalación del web site Dfama necesitamos:

3.1 REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE

Por parte del cliente existen dos alternativas que le permitan la implementación y le aseguren la funcionalidad del Web Site.

➤ Primera Alternativa

A nivel de hardware

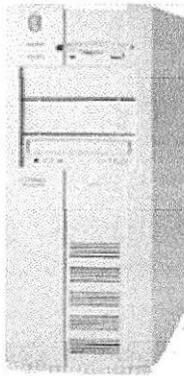
Computador	Características	Descripción
Servidor 	Microprocesador	PENTIUM IV
	Velocidad	2.5 GHZ
	Arquitectura del Bus	PCI 64 bits
	Memoria RAM	512 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	64 MB
	Disco Duro	80 GB
	Tipo de Monitor	SVGA 15'''
	Unidad de Disquete	De 1.44 MB
	Teclado	101 Teclas
	Tarjeta de Vídeo	PCI
	Tarjeta de Red	3 COM
	Tarjeta de Sonido	32 Bits
	CD ROM	52X
	CD RWRITE	

Tabla 3.1 Requerimientos del Cliente



A nivel de software

Sistema Operativo	Windows xp
Servidor WEB	 Apache 1.3.x - 2.x
Base de Datos	 MySQL V. 4.0.x
Aplicaciones	 MySql Front 1.22  Dreamweaver MX 2004
Lenguaje Programación	 PHP V. 4.3.X

Tabla 3.2 Requerimientos del Cliente



3.2 REQUERIMIENTOS DEL USUARIO

A nivel de hardware

<p>Estación de Trabajo</p> 	Microprocesador	PENTIUM IV
	Velocidad	2.5 MHZ
	Arquitectura del Bus	PCI 64 bits
	Memoria RAM	256 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	64 MB
	Disco Duro	40 GB
	Tipo de Monitor	SVGA 15'''
	Unidad de Disquete	De 1.44 MB
	Teclado	101 Teclas
	Tarjeta de Red	3 COM

Tabla 3.3 Requerimientos del Usuario

A nivel de software

Sistema Operativo		Windows 2000 6 XP
Browser		Internet Explorer 6.0
		Netscape Navigator

Tabla 3.4 Requerimientos del Usuario



4. INSTALACIÓN DEL WEB SITE DFAMA

El proceso de instalación consiste en almacenar en su disco duro los programas necesarios para que el sitio web DFAMA, pueda funcionar. Lo siguiente le ayudará a preparar e instruir la puesta en marcha del Sitio.

4.1 REQUERIMIENTOS PREVIOS A LA INSTALACIÓN

Antes de comenzar el proceso de instalación debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Debido a que el Sitio web DFAMA, es una aplicación Cliente - Servidor, en el lado del Servidor debe haberse realizado la instalación previa de la base de datos My Sql y todos sus componentes.
- Tener los discos o el Cd de instalación del Sitio dfama.
- Eliminar todos los archivos temporales de su computadora.
- El disco duro por lo menos debe tener 500 MB de espacio libre, para poder trabajar óptimamente.
- Verificar los archivos y carpetas de su disco duro, en busca de errores.
- En muchas ocasiones los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos pueden aparecer enteros pero al abrirlos tardan mucho en leerlos o escribir en ellos.
- Cerrar todas las aplicaciones que estén corriendo actualmente.



Nota: Es importante que se cumplan con los requisitos mencionados, para que el sitio web DFAMA, pueda instalarse y funcionar correctamente.



Nota: Es importante que se revise el manual de usuario del Sitio Web DFAMA, capítulo 6 para que pueda instalarse y funcionar correctamente.



5. ARRANQUE DEL SISTEMA

Para ingresar al Web Site DFAMA es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Encender el switch de potencia del CPU (Power a ON)
2. Encender el switch de potencia del monitor (Power a ON)
3. Luego aparecerá la pantalla principal de Windows XP o el sistema operativo que estén usando, en donde hará doble clic en el icono de Internet Explorer o en el Netscape Navigator (o del browser que esté utilizando).

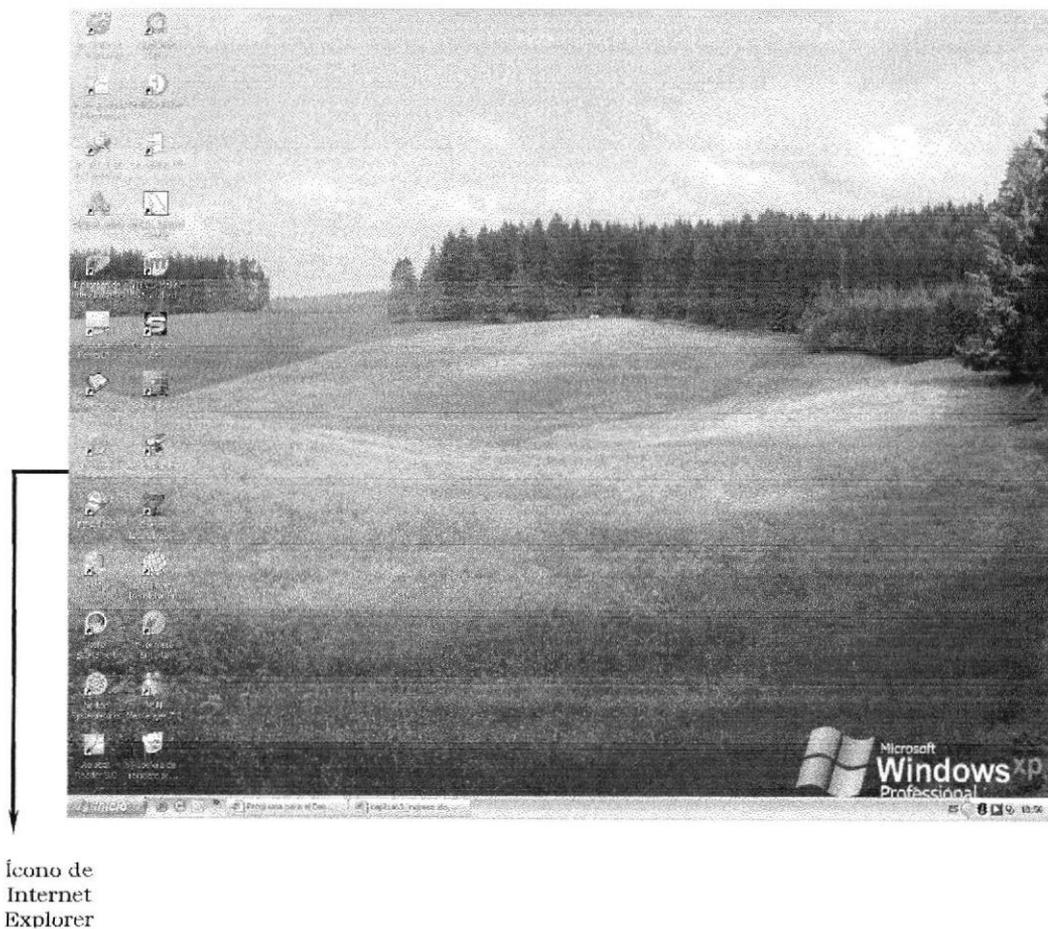


Figura 5.1. Pantalla inicial de Windows





Figura 5.2 Ícono de Netscape Navigator

4. A continuación aparece la pantalla de Internet Explorer o del browser que esté utilizando, usted se ubicará en las barras de direcciones donde escribirá la siguiente dirección web: www.dfama.com

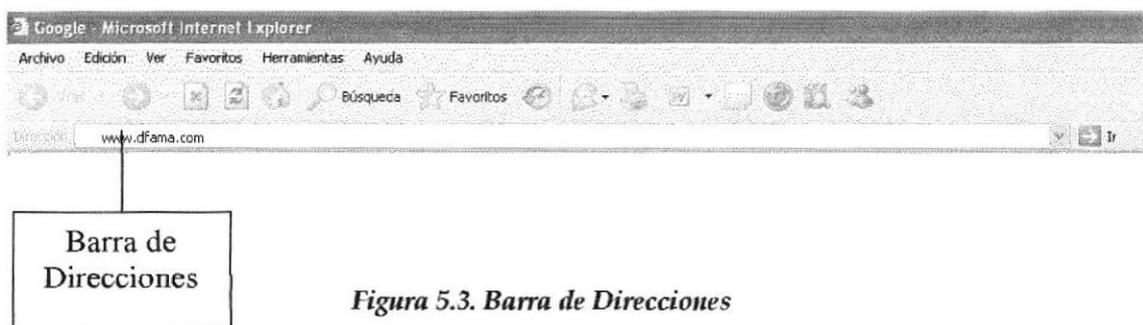


Figura 5.3. Barra de Direcciones

5. Luego presionar la tecla Enter o hacer clic en el botón actualizar

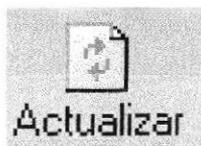


Figura 5.4. Botón actualizar



6. Entonces aparecerá la página Index del Web Site Dfama.

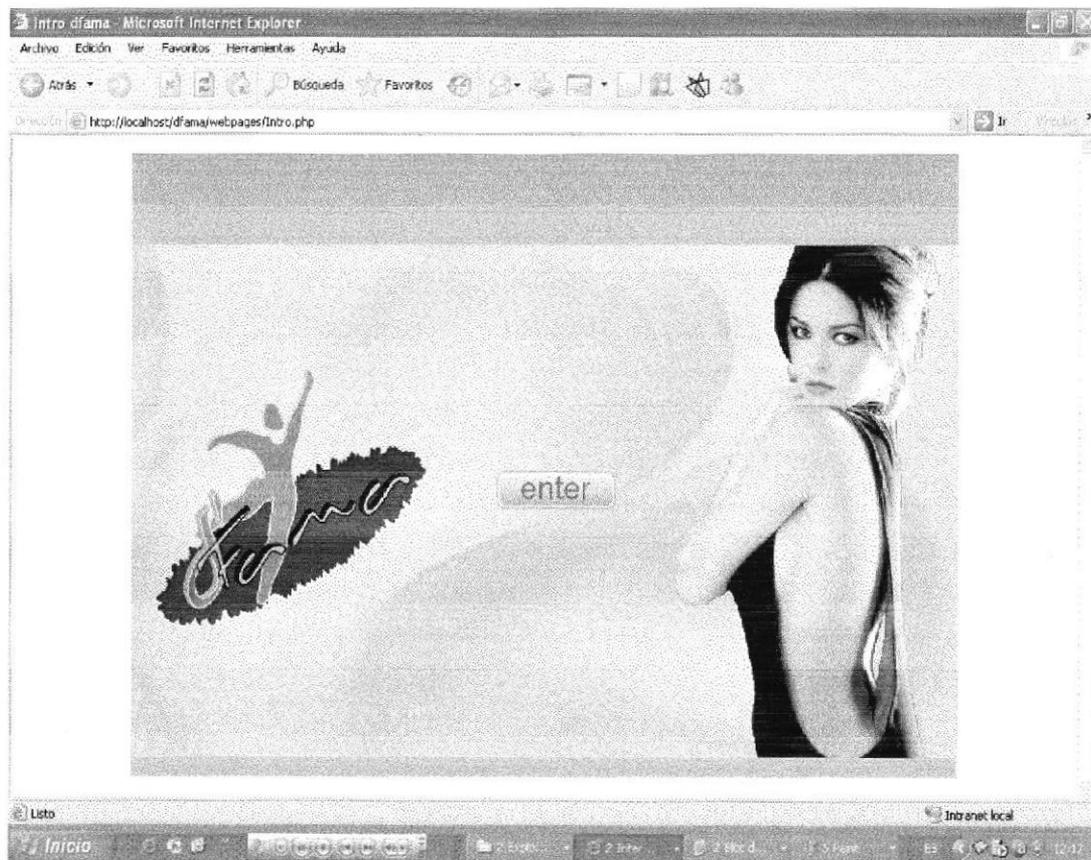


Figura 5.5. Intro del web site DFAMA



7. Presionar el botón enter de la página intro.

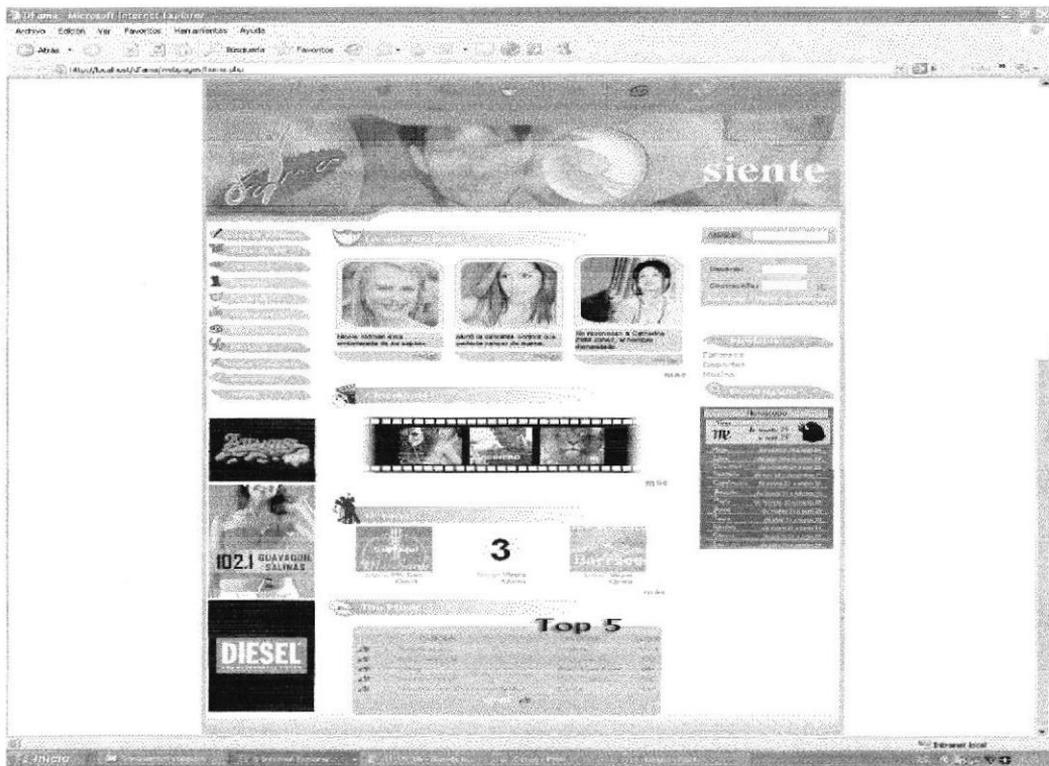


Figura 5.6. Página principal del web site DFAMA



6. INICIANDO OPERACIÓN DEL SITIO WEB DFAMA.

6.1 INGRESO AL SITIO WEB DFAMA

Revisar Manual de Usuario del Sitio Web DFAMA capítulo 5

6.2 PÁGINA INTRO

Inmediatamente aparecerá pantalla de Bienvenida (Intro).

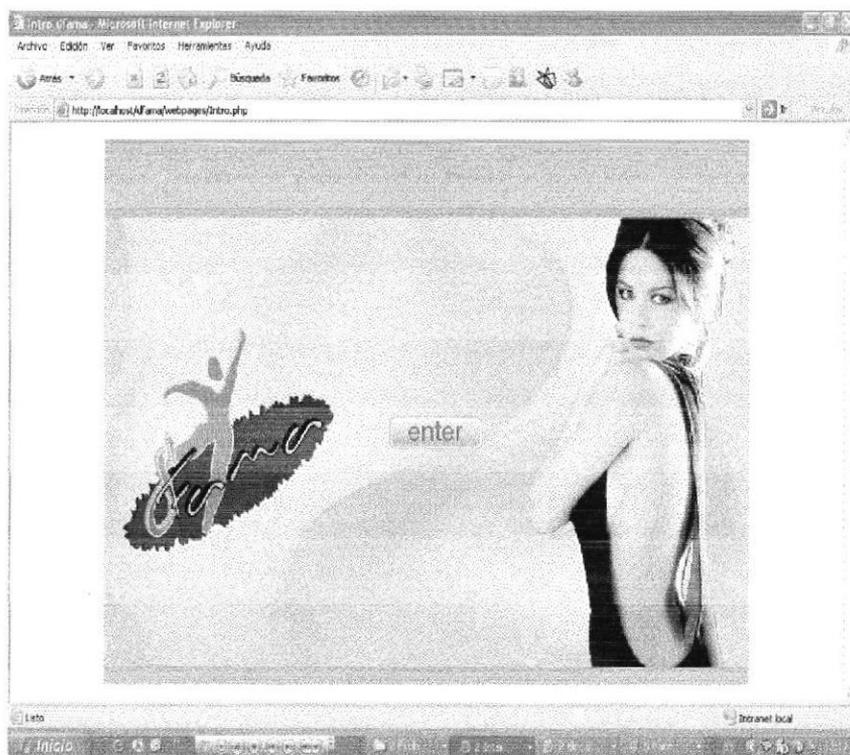


Figura 6.1 Intro

Luego de la introducción aparecerá la página principal index, ella contiene cada una de las opciones que brinda el Web Site para que el usuario empiece a interactuar, donde se va enterar de la vida de los famosos, podrá revisar su horóscopo y por supuesto escuchar las canciones mas destacadas de la actualidad, estos son algunas de las opciones que encontrarás en DFAMA.



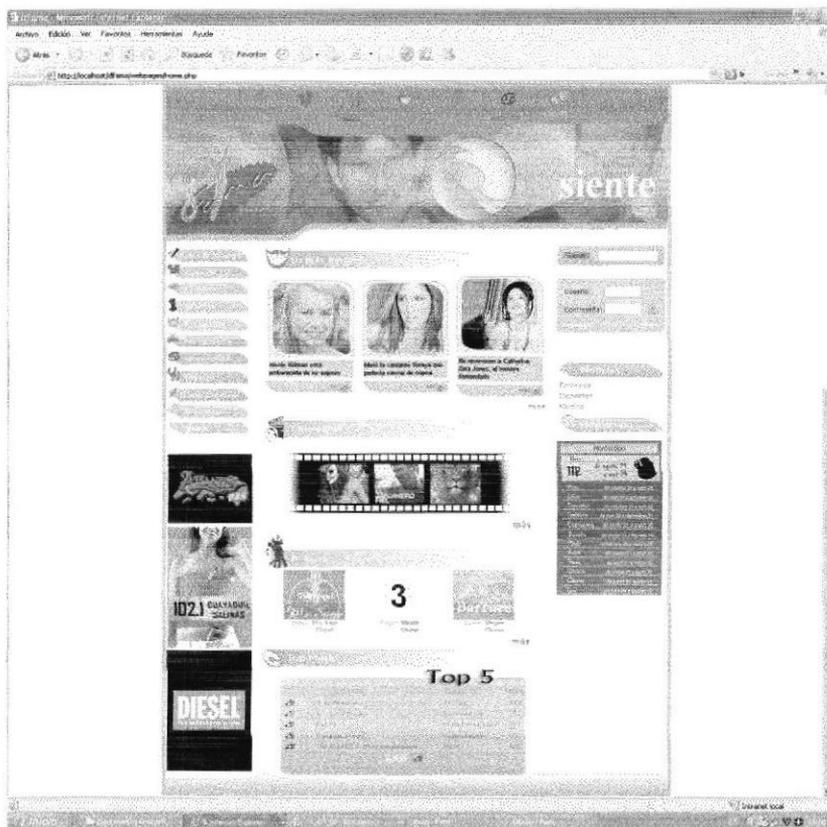


Figura 6.2 Página Principal

Bares y Karoques.

Cine y TV.

Chismes.

Eventos.

Farándula.

Foto galería.

Horóscopo.

Música.

Notas Curiosas.

Noticias.

Home.

Intro

Buscar Famoso.

Regístrate.



6.3 ÁREA DE MENÚS

Existen dos áreas de menús, en la sección horizontal encontrará parte de las páginas del web site.

El área de menú vertical posee el resto de páginas de enlaces por ello cada botón va a llevar a secciones diferentes.

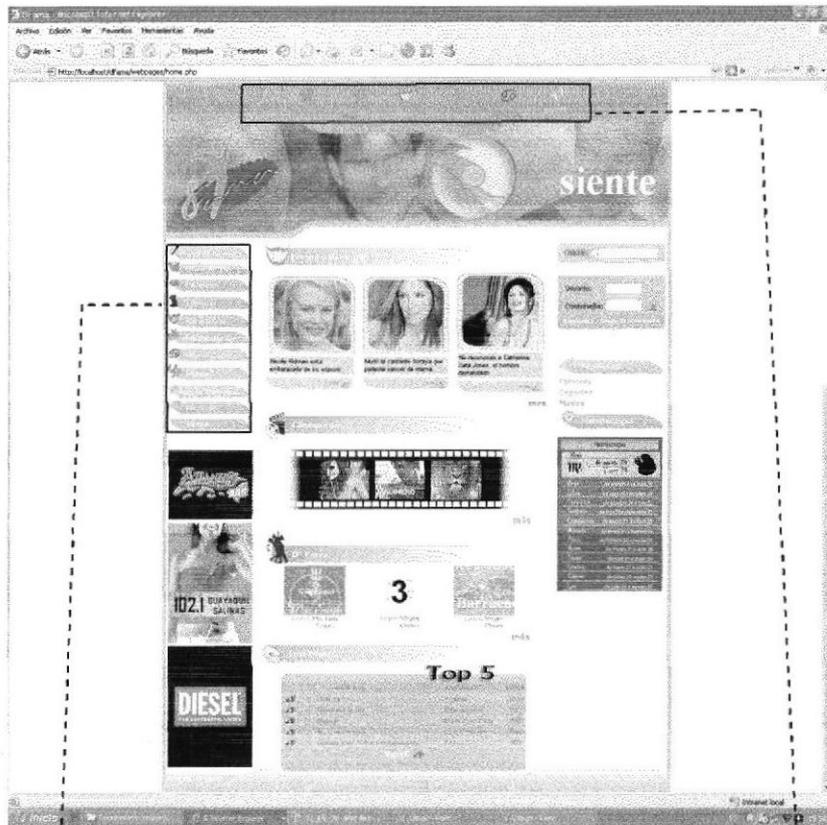


Figura 6.3 Áreas de Menús

Barra Vertical

Barra Horizontal



6.3.1 BARES Y KRAOQ'S

Presenta la información de las mejores discotecas y bares ya sean estos de Guayaquil, Quito y Salinas con su respectivo logo, dirección, horario de atención y un campo de observación para cada registro.

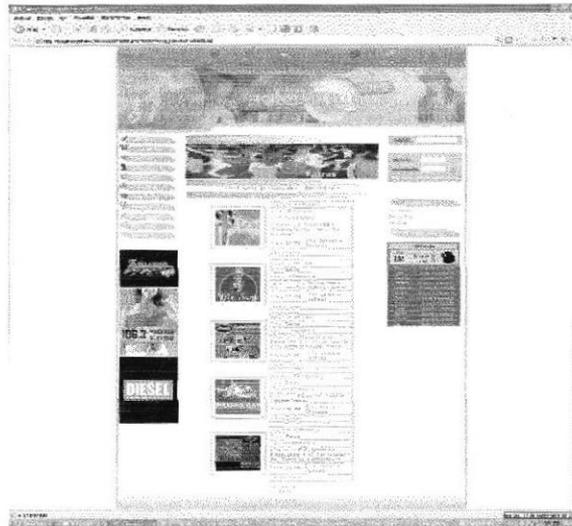


Figura 6.4 Bares y Kraoq's

6.3.2 CINE Y TV

En esta sección encontrará los próximos estrenos ya sean películas o algún programa de TV, presentará el nombre, la fecha inicio, censura, duración y una descripción de la misma.

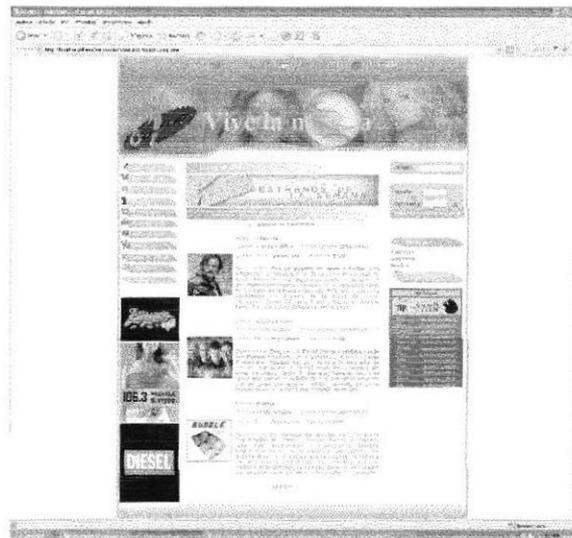


Figura 6.5 Cine y TV



6.3.3 CHISMES



Nos presentan los chismes mas reciente de la Farándula Nacional e Internacional referente a los Famosos.



Figura 6.6 Cine y TV

6.3.4 EVENTOS



Presenta un sin número de eventos a realizarse en diferentes sitios de la ciudad se visualiza la dirección, horario del evento y una descripción para cada evento.

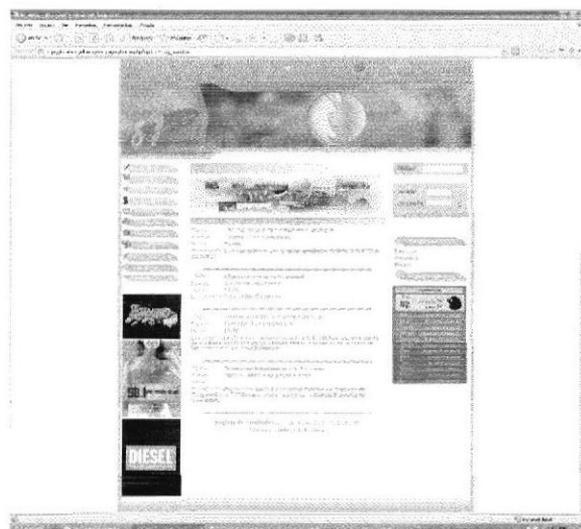


Figura 6.7 Eventos



6.3.5 FARÁNDULA



En esta página podrá elegir a su famoso favorito, esta clasificado por categorías (cine, música y deportes) donde aparecerán solo datos personales luego de escoger unos de ellos aparecerá otros enlaces como por ejemplo: En **Música** se visualizará **Biografía**, **Discografía** y **Galería de fotos**; en cambio si escoge la categoría de **Cine** aparecerá **Biografía**, **Filmografía** y **Galería de Fotos**.

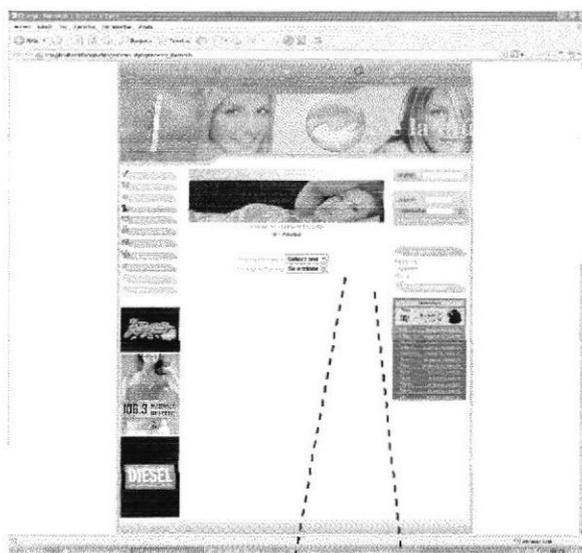


Figura 6.8 Farándula

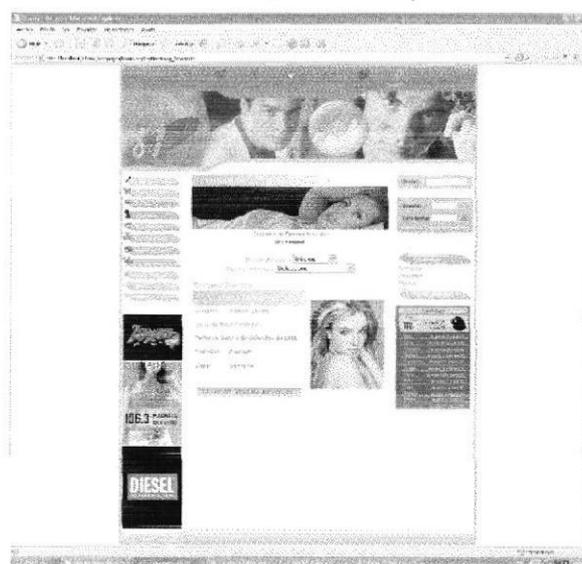


Figura 6.9 Ejemplo Farándula



6.3.5.1 FILMOGRAFÍA

Podrá elegir a su famoso desde la página de Farándula según la clasificación de categorías, por ej:

Categoría de **cine** encontrará un enlace hacia la página de **Filmografía** allí se visualizarán todas las películas realizadas por su actriz o actor preferido.

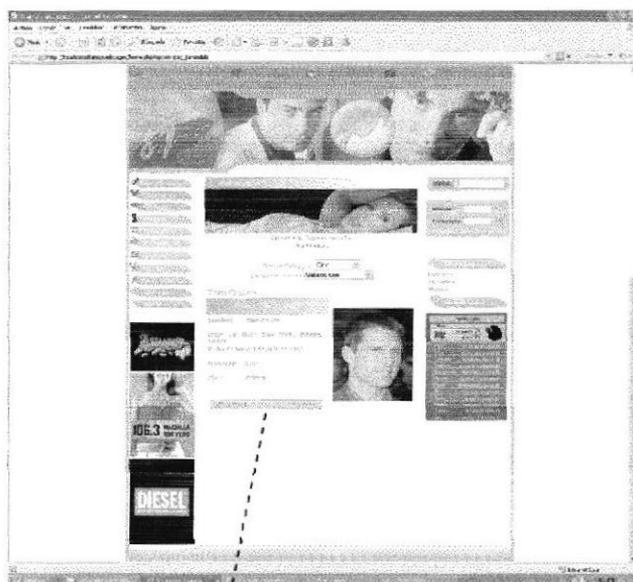


Figura 6.10 Farándula Filmografía



Figura 6.11 Filmografía



6.3.5.2 DISCOGRAFÍA

Podrá elegir a su famoso desde la página de Farándula según la clasificación de categorías, por ej:

Categoría de **Música** encontrará un enlace hacia la página de **Discografía** allí aparecerá toda la trayectoria del cantante, el nombre de la canción y el año en que fue editado el disco.

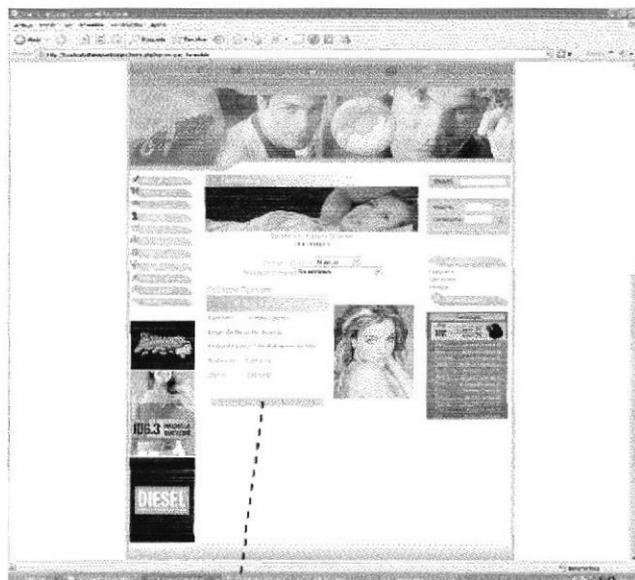


Figura 6.12 Farándula Discografía

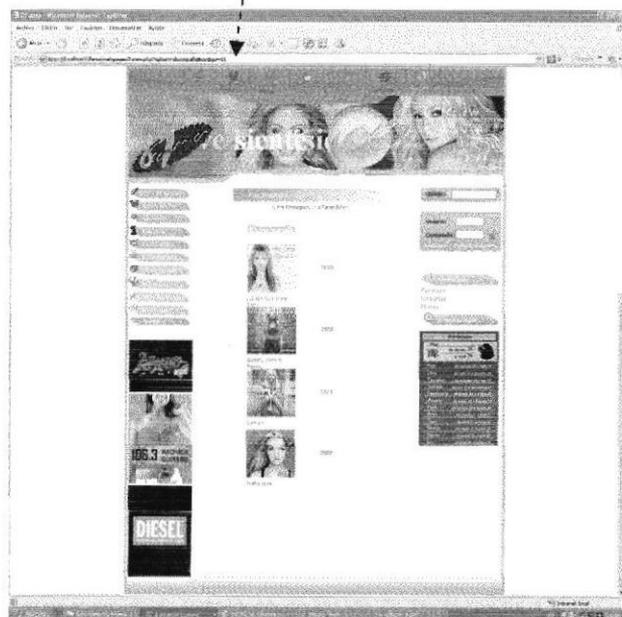


Figura 6.13 Discografía



6.3.6 GALERÍA



Para seleccionar Galería de Famosos ingresará a la página de Farándula y según las categorías, existe un enlace llamado Fotogalería donde podrá ver las mejores Fotos de su famoso favorito, existe un pagineo por cada foto seleccionada.

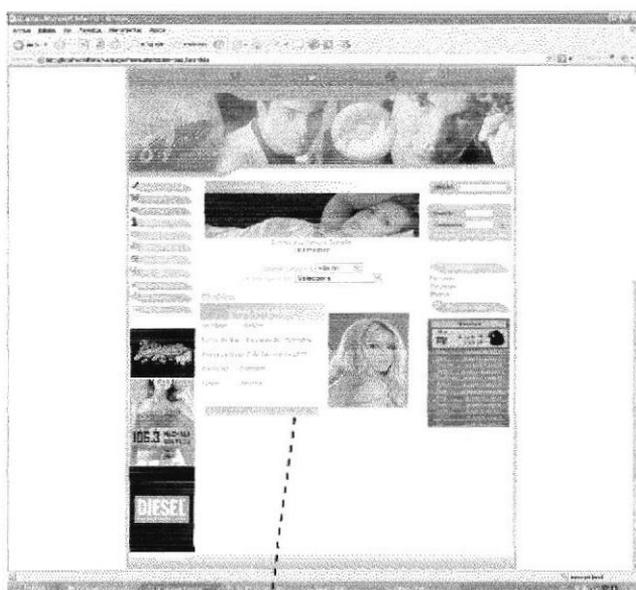


Figura 6.14 Farándula Galería

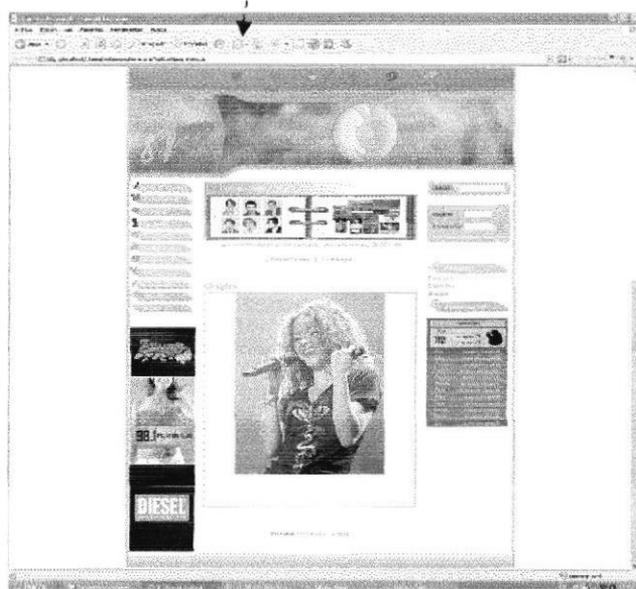


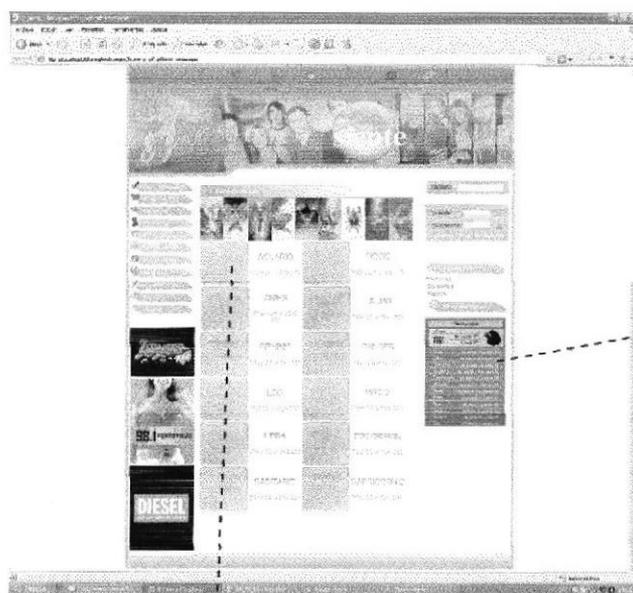
Figura 6.15 Galería



6.3.7 HORÓSCOPO



En esta página encontrará toda la información de su signo zodiacal, existe un enlace diferente para cada signo de su elección, en la página principal (home) también lo encontraremos de manera dinámica la cual cambia según la fecha de rango que existe en cada signo guiándose de la fecha del sistema.



Horóscopo Dinámico

Figura 6.16 Horóscopo

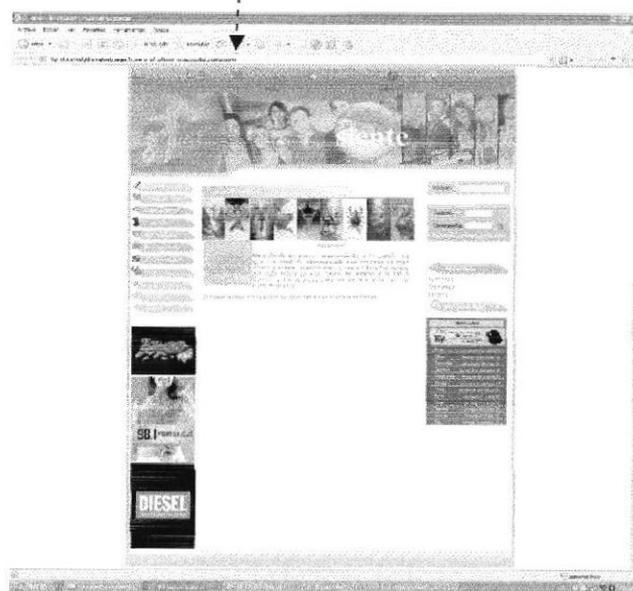


Figura 6.17 Horóscopo Acuario



6.3.8 MÚSICA



Aquí podrá escuchar las mejores canciones del momento seleccionando alguna de ellas donde se encuentra el dibujo (altavoz) aparecerá un enlace con el programa Windows Media Player.

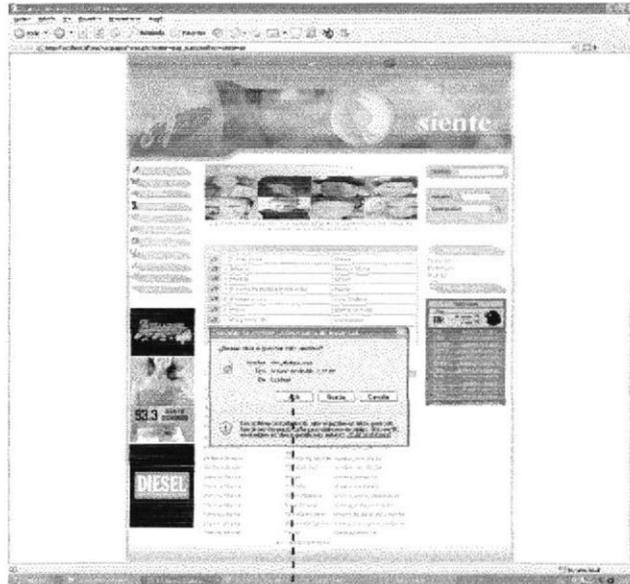


Figura 6.18 Música

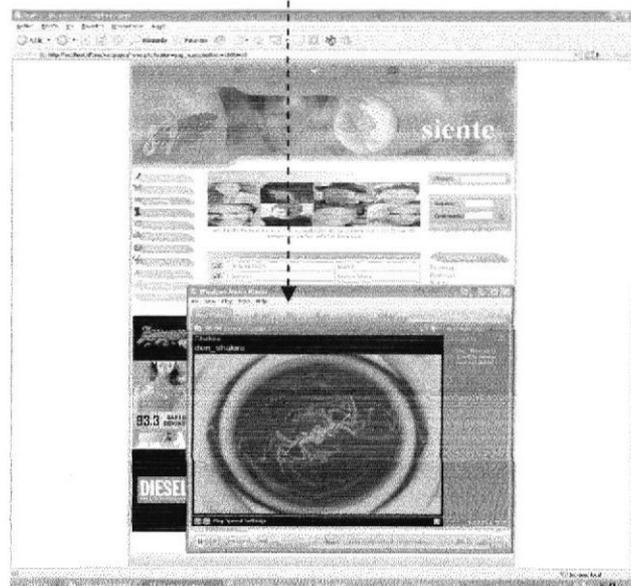


Figura 6.19 Música-Windows Media Player



6.3.12 NOTAS CURIOSAS



En esta página podrás encontrar las notas curiosas más insólitas que acontecen en el mundo.



Figura 6.22 Notas Curiosas

6.3.13 CATEGORÍA DE NOTICIAS



En esta página podrá enterarse de las últimas noticias, según la clasificación de categoría que escoja (famosos, música y deportes) donde encontrará un enlace para cada noticia.

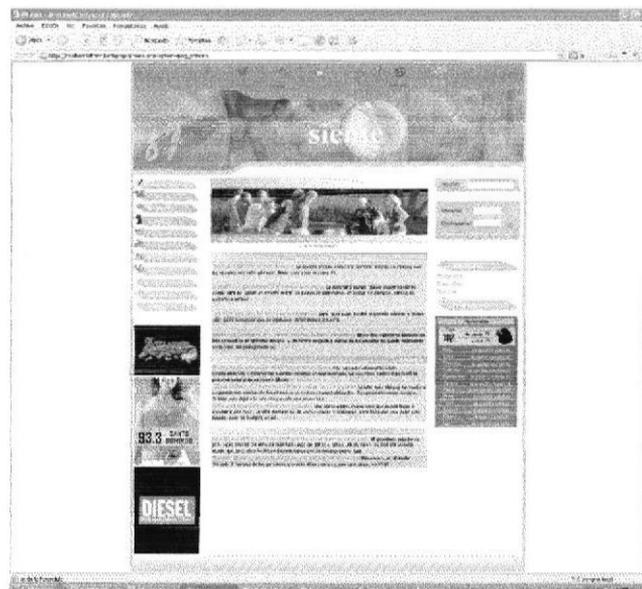


Figura 6.23 Categoría Noticias

6.3.14 PÁGINA NOTICIAS

En esta página encontrará la noticia seleccionada según las categorías de famosos, música y deportes.



Figura 6.24 Noticias

6.3.15 PÁGINA CINEMANÍA

En la página principal (home) existe un enlace para ir a Cinemania, cliquee en **más** donde esta situado el título de Cinemania, una vez que ingresa a la página podrá seleccionar su película donde aparecerá los actores principales, su crítica respectiva, género y la sinopsis de la misma.

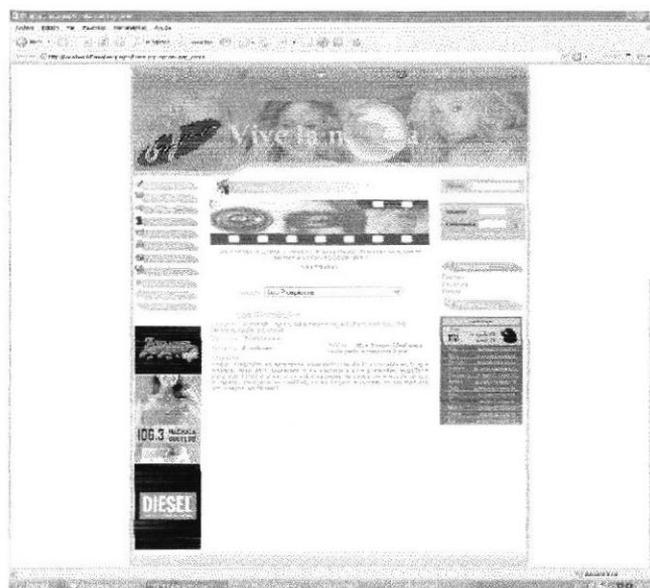


Figura 6.25 Cinemania



6.3.16 BÚSQUEDAS

Esta pantalla permite al usuario realizar una búsqueda rápida según la información que necesite, escribiendo en el casillero de búsquedas la interrogante.



Figura 6..26 Búsquedas

6.4 POLÍTICAS DEL WEB SITE

Las políticas dentro del web site son muy importantes para la seguridad de la administración solo ingresarán personas estrictamente autorizadas con su debido usuario y contraseña caso contrario saldrá un mensaje de error.

Si desea formar parte del web site entonces tendrá que registrarse y gozará de algunos beneficios:

Podrá publicar eventos, chismes, notas curiosas.

Con previa solicitud podrá recibir en su correo electrónico su contraseña en caso de olvido, su horóscopo, noticias y eventos.



6.5 ACCESO DENEGADO

Muestra las Políticas que rigen el uso de la información que se encuentran en la página.

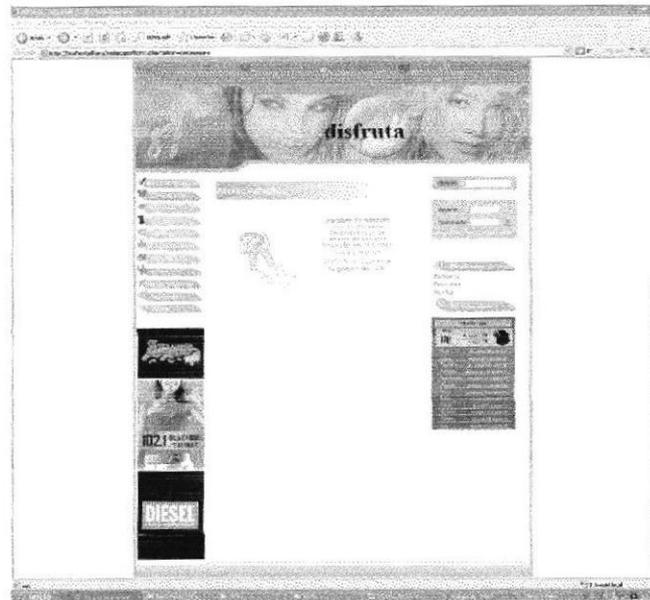


Figura 6.27 Acceso Denegado

6.6 REGÍSTRESE

Esta página le permite registrarse llenando un formulario con sus datos personales y obtener los beneficios de web site.

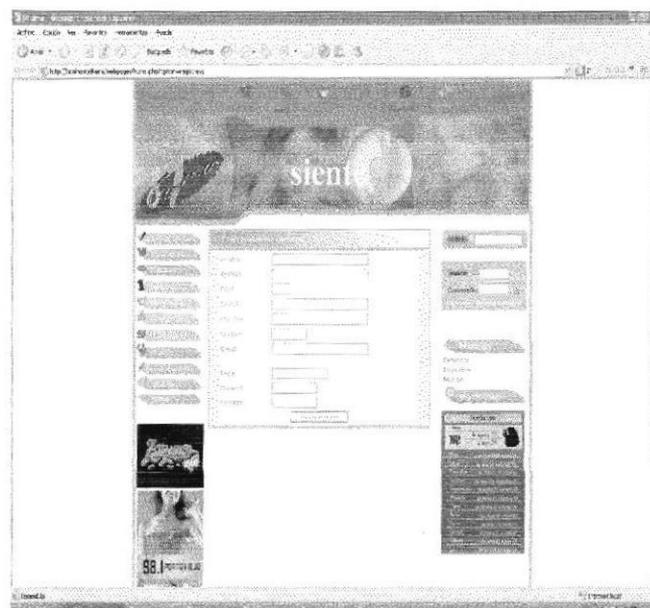


Figura 6.28 Regístrese



6.7 BENEFICIOS DE USUARIOS

6.7.1 OLVIDO CONTRASEÑA

Esta página le permitirá llenar datos y enviarla al administrador para que él le reenvíe contraseña y usuario respectivo a su correo electrónico (e-mail) en caso de olvido.

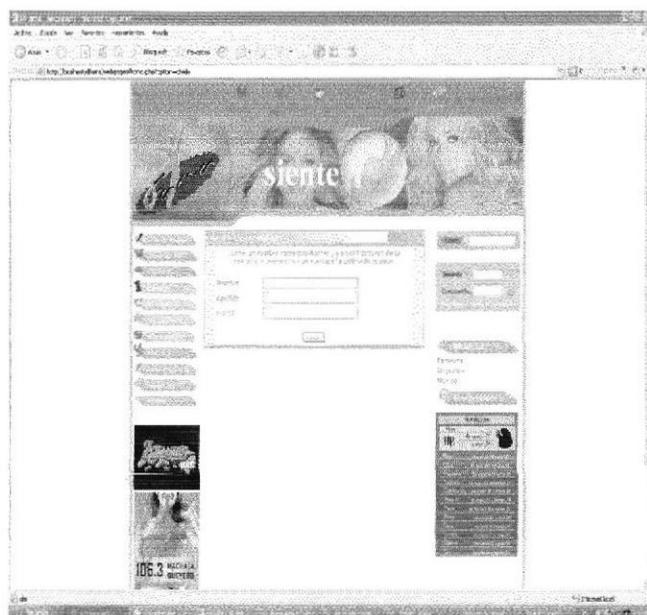


Figura 6.29 Olvido Contraseña

6.7.2 PUBLICACIÓN DE EVENTOS

Esta página permitirá a los usuarios registrados publicar eventos a realizarse los cuales serán visualizados por cualquier navegante que ingrese al sitio web.



Figura 6.30 Publicación de Eventos



6.7.3 PUBLICACIÓN DE CHISME

Esta página permitirá a los usuarios registrados publicar chismes recientes los cuales serán visualizados por cualquier navegante que ingrese al sitio web.

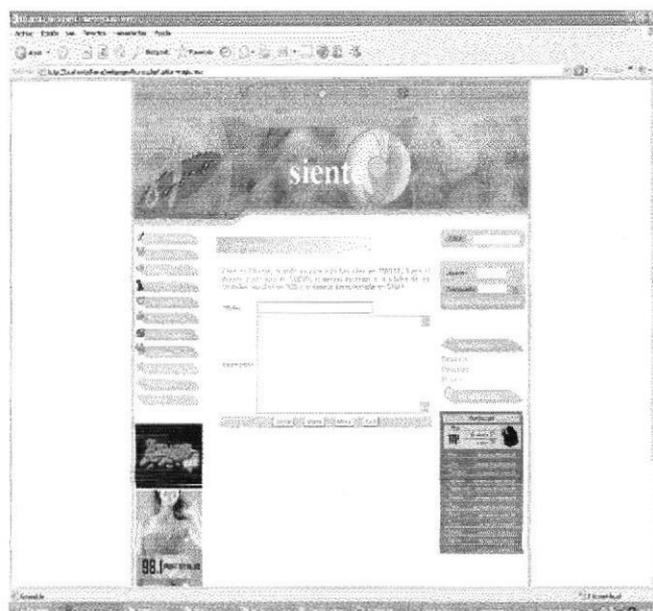


Figura 6.31 Publicación de Chismes

6.7.4 PUBLICACIÓN DE NOTAS CURIOSAS

Esta página permitirá a los usuarios registrados publicar curiosidades referentes a sus artistas preferidos los cuales serán visualizados por cualquier navegante que ingrese al sitio web.

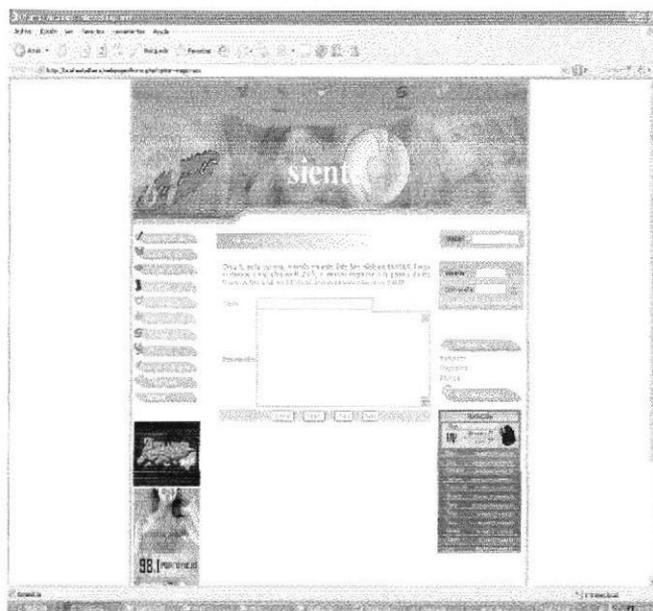


Figura 6.32 Publicación de Notas Curiosas



6.8 PETICIÓN DE USUARIOS

En esta página el usuario registrado puede enviar su petición, para que le envíen a su correo electrónico lo que más le guste de Dfama, Ej: Horóscopo, Chismes, etc.

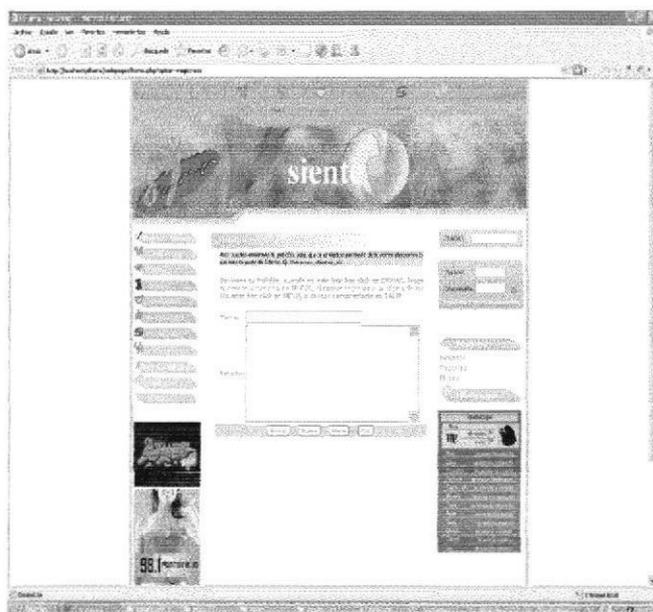


Figura 6.33 Petición de Usuarios



A1. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas-lógicas, de acuerdo con instrucciones internas, que se ejecutan sin intervención humana. El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales.

<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de Entrada 	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de Proceso 	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de Salida 	La computadora comunica sus resultados al usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de memoria auxiliar 	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

Tabla A1.1 Unidades de la Computadora

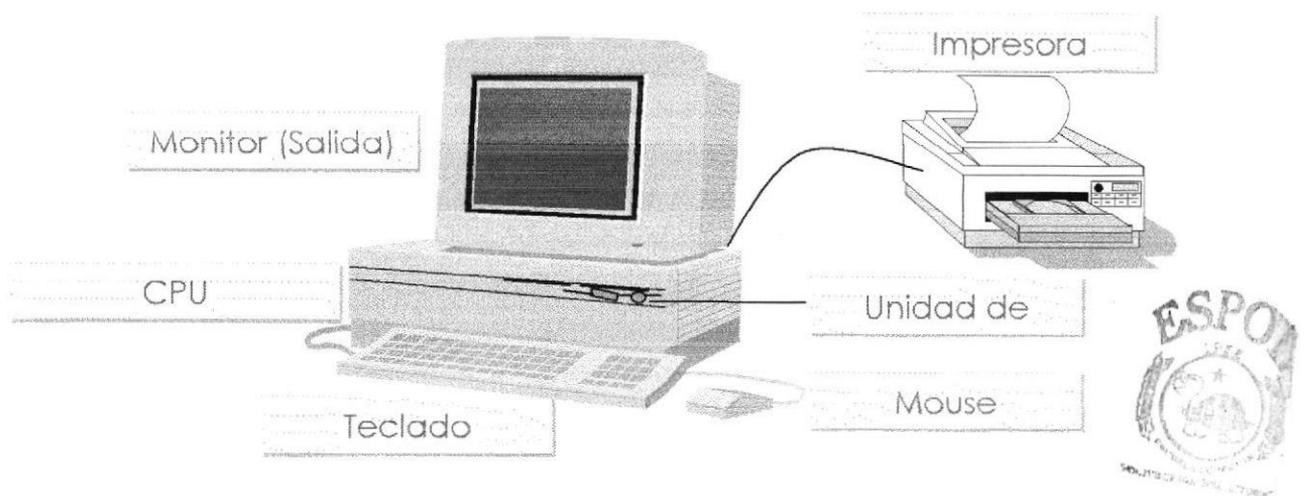


Figura A.1 Componentes de una computadora

A1.2 UNIDADES DE ENTRADA

EL TECLADO

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

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

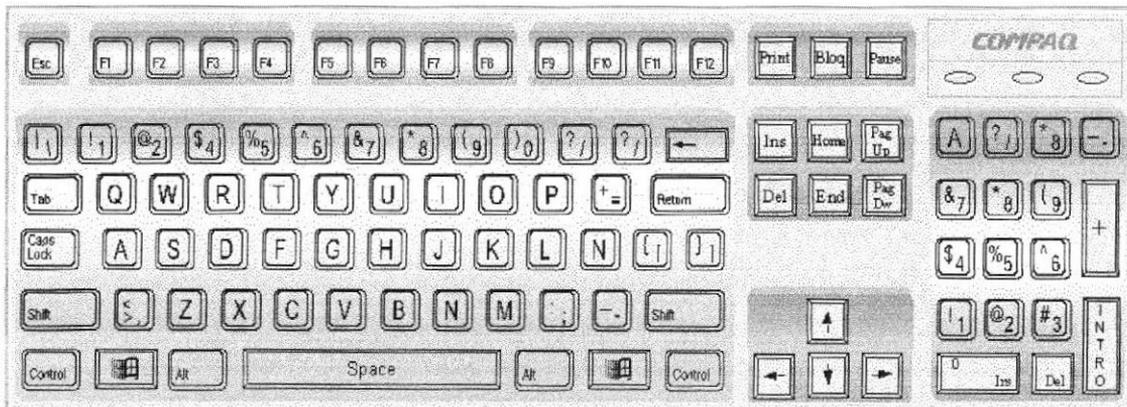


Figura A.2 Teclado

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

Teclas de Función

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales, como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa.

Teclas Alfanuméricas

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

Teclas de modo calculadora

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente



números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos, y mover el cursor.

Teclas de Movimiento del Cursor

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

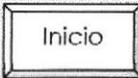
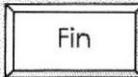
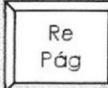
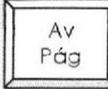
	Flecha Arriba		Movimiento cursor arriba
	Flecha Abajo		Movimiento cursor abajo
	Flecha Izquierda		Movimiento cursor izquierda
	Flecha Derecha		Movimiento cursor derecho
	Home	Inicio	Mueve el cursor al inicio de la línea
	End	Fin	Mueve el cursor al final de la línea.
	Page Up	Re Pag	Permite avanzar páginas anteriores a la actual
	Page Down	Av Pag	Permite avanzar páginas posteriores a la actual

Tabla A.1.2 Teclas de Movimiento del Cursor



Teclas de Uso Especiales

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

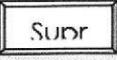
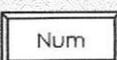
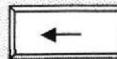
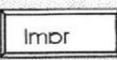
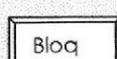
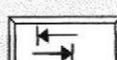
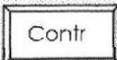
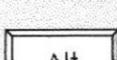
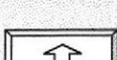
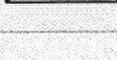
	Insert	Insert	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	Delete	Supr	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	Num Lock	Bloq Num	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	Backspace	Retroceso	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso
	Print Screen	Impr Pant	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	Scroll Lock	Bloq despl.	Retroceder Página.
	Tab	Tabulador	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	ctrl.	Control	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	Alt	Alt	Se emplea en combinación con otras teclas.
	Shift	Shift	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	Enter	Enter	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	Esc	Esc	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.

Tabla A1.3 Teclas de Usos Especiales



Uso del Mouse



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

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

TAREA	ACCIÓN
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre un elemento
Hacer clic	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse
Hacer doble clic	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del Mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

Tabla A1.4 Términos básicos asociados con el uso del Mouse

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

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
	Selección de Ayuda
	Indica que la computadora esta trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible
	Ajuste Vertical
	Ajuste Horizontal

	Ajuste diagonal 1
	Ajuste diagonal 2
	Mover un objeto

Tabla A1.5 Tipos de punteros del Mouse

A1.3 UNIDAD DE PROCESO

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

Unidad de Memoria Auxiliar

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

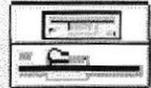
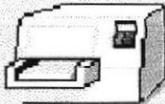
	Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.
	Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que los disquetes.
	A diferencia de los anteriores estos almacenan datos ópticamente, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD. Son utilizados en proyectos multimedia .

Tabla A1.6 Unidad de Memoria Auxiliar



Unidad de Salida

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

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



B1. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

B1.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS XP

En esta sección le presenta el Ambiente WINDOWS XP y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá como realizar las tareas más comunes incluidas en WINDOWS XP.

B1.2 INICIACIÓN A WINDOWS

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

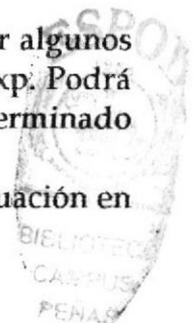
Windows es la versión sucesora oficial de Windows 3.1 y Windows for Workgroups 3.11 y destaca por cambios significativos en el entorno de usuario, en la forma de trabajo, así como por sus funciones y programas auxiliares. Las modificaciones son de tal magnitud que es posible que varias aplicaciones anteriores de Windows no se puedan ejecutar adecuadamente bajo Windows y tengan que ser reemplazadas por versiones actualizadas (a pesar de la publicidad de Microsoft en sentido contrario).

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

Como se verá en las páginas que siguen, Windows XP permite realizar una misma acción -copiar un fichero, arrancar una aplicación, etc.- de varias formas. El usuario puede decidir cuál de ellas le resulta más cómoda. Si tras la instalación se desea añadir uno o más componentes adicionales se deberá, en primer lugar, seleccionar la opción Control Panel (Panel de Control) del menú Start/Settings y hacer doble clic sobre el icono de Add/Remove Programs (Agregar o Quitar Componentes).

Si desea explorar WINDOWS XP con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la Ayuda de Windows xp. Podrá encontrar tareas comunes en Contenido e índice, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar.

Para iniciar la ayuda haga clic en el botón  y, a continuación en **Ayuda** 



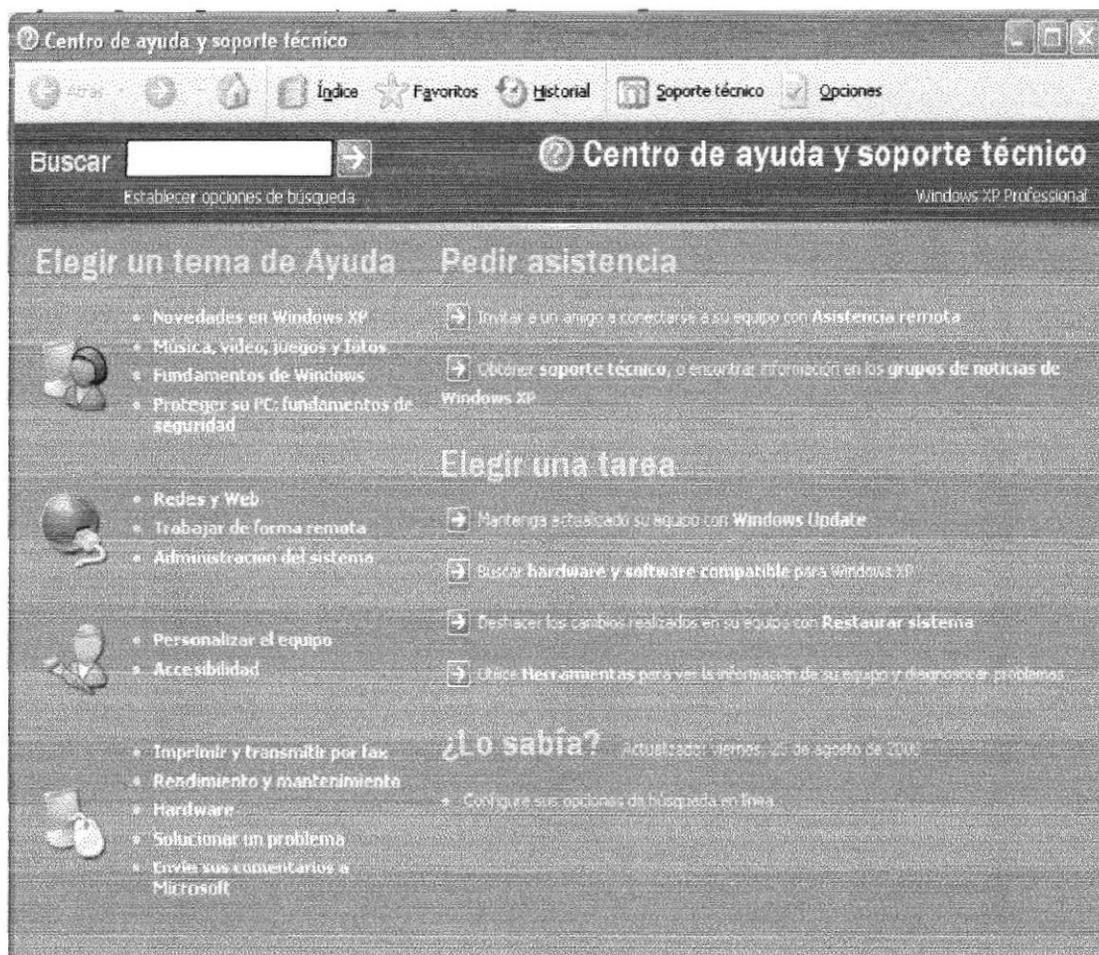


Figura B1.2 pantalla de ayuda de WINDOWS XP



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



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



B1.3 QUE ENCONTRAMOS EN LA PANTALLA DE WINDOWS

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

Icono	Descripción
	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su Pc y administrar sus archivos.
	Haga doble clic en este icono para ver los recursos disponibles en la red si su Pc tiene acceso a ésta, o puede conectarse.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Si hace clic sobre el que se encuentra en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y mucho más.

Tabla B1.1 Iconos principales del escritorio de Windows



B1.3.1 ELEMENTOS DE UNA VENTANA

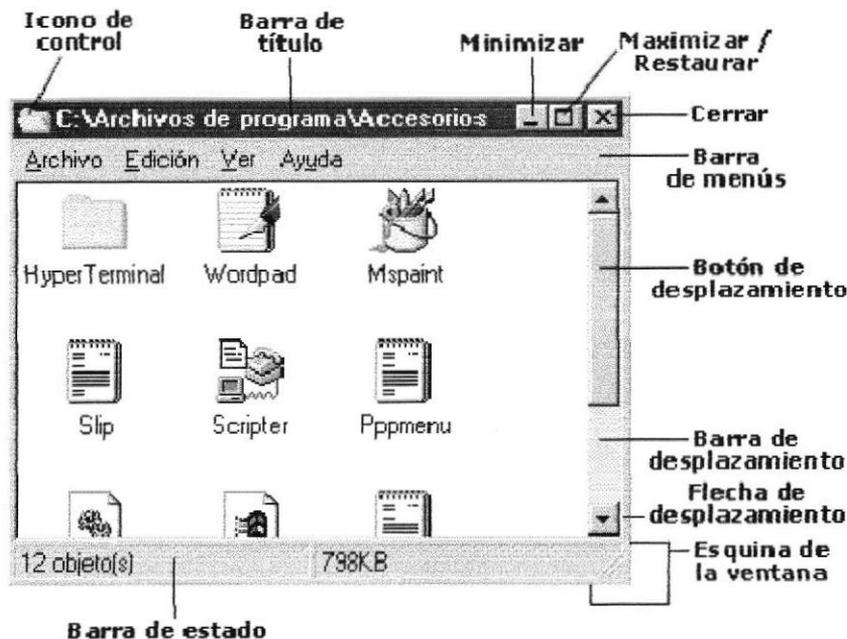


Figura B1.3.1 Iconos principales del escritorio de Windows

Icono de control: Accede a un menú relacionado a la ventana con un clic.

Barra de título: Muestra el título de la ventana y tres botones de control.

Botón minimizar: Esconde la ventana pero permanece abierta como botón en la barra de tareas. (Ver escritorio).

Botón maximizar/restaurar: Maximiza (agranda) una ventana para que cubra todo el escritorio y Restaura (devuelve) a su tamaño original una ventana maximizada.

Botón cerrar: Cierra la ventana.

Barra de menús: Desde los menús se accede a las instrucciones del Software. Al hacer un clic sobre una de las palabras de la barra de menús, se despliega el menú correspondiente. Luego se puede señalar la acción deseada y ejecutarla haciendo clic. En este gráfico se ve la barra de menús estándar del sistema operativo, mientras que en una ventana de un programa, se ven los menús que incluyen las instrucciones específicas del programa.

Barra de desplazamiento: Aparece cuando el contenido de la ventana no entra en la ventana. Se puede usar el botón para desplazar y visualizar el contenido así como las dos flechas. Puede aparecer una barra vertical y/o una horizontal.

Esquina de la ventana: Desde aquí se puede cambiar el tamaño de la ventana

haciendo clic y arrastrando hacia el lado deseado. La esquina no esta disponible si la ventana está maximizada.

Barra de estado: Esta barra nos provee de información sobre el contenido de la ventana o sobre la acción que estamos realizando. Es muy bueno acostumbrarse a leer lo que nos indica.



B1.3.2 EL EXPLORADOR (EXPLORER)

El programa Explorer (Explorador) es una herramienta muy potente para visualizar y moverse a través del árbol de directorios; sustituye con muchas ventajas al muy conocido File Manager (Administrador de Archivos) de Windows 3.1. Este programa se puede cargar desde Start/Programs/Explorer. Otra forma de hacerlo es a través del menú contextual que se abre clicando con el botón derecho del ratón sobre el icono My Computer. En la figura 18 se muestra el aspecto típico que presenta la ventana del Explorer. Esta ventana está dividida en dos partes. La parte situada a la izquierda, contiene a modo de estructura en árbol, las unidades y Folders (Carpetas) del entorno del ordenador. El ordenador y las unidades de disco son, metafóricamente, "las raíces y el tronco" de un árbol, las carpetas, "las ramas", las subcarpetas, las ramas más pequeñas y los archivos, las hojas.

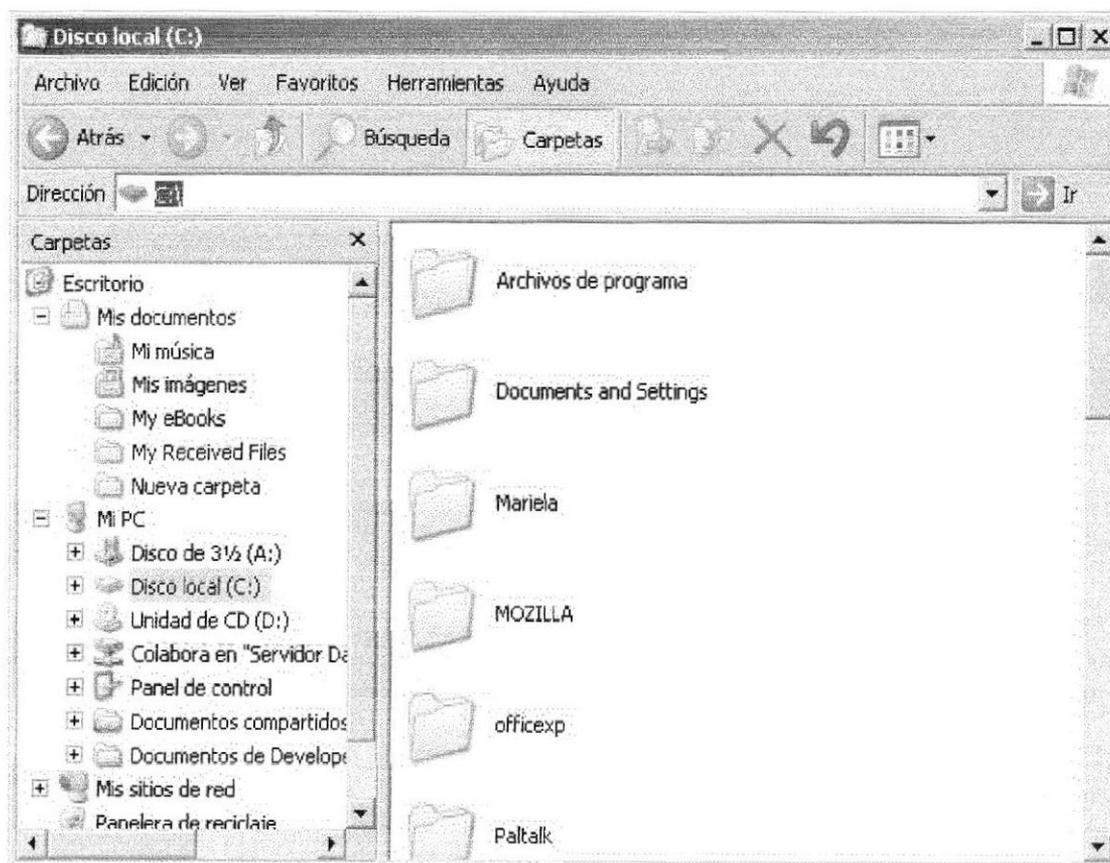


Figura B1.3.2 Explorer (Explorador).

En el panel localizado a la derecha de la ventana del Explorer, aparece el contenido de las diferentes carpetas. Si al lado del icono de una unidad o carpeta, aparece un signo más, significa que esta carpeta contiene a su vez una o varias subcarpetas que no se visualizan. Para expandir un nivel más y visualizar su contenido, debe presionarse sobre el signo más. Una vez expansionada al máximo la rama, el signo más cambia por un signo menos - al

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



Figura B1.3.2.1. Jerarquía de carpetas.

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

B1.3.3 CREAR ARCHIVOS O CARPETAS

Para crear una nueva carpeta o un archivo se selecciona primero el lugar en el árbol de directorios donde se quiere que aparezca el nuevo documento o carpeta. Posteriormente, en la barra de menús se elige la opción File/New y en el menú que aparece se decide si va a ser un nuevo documento o una carpeta, así como su nombre.

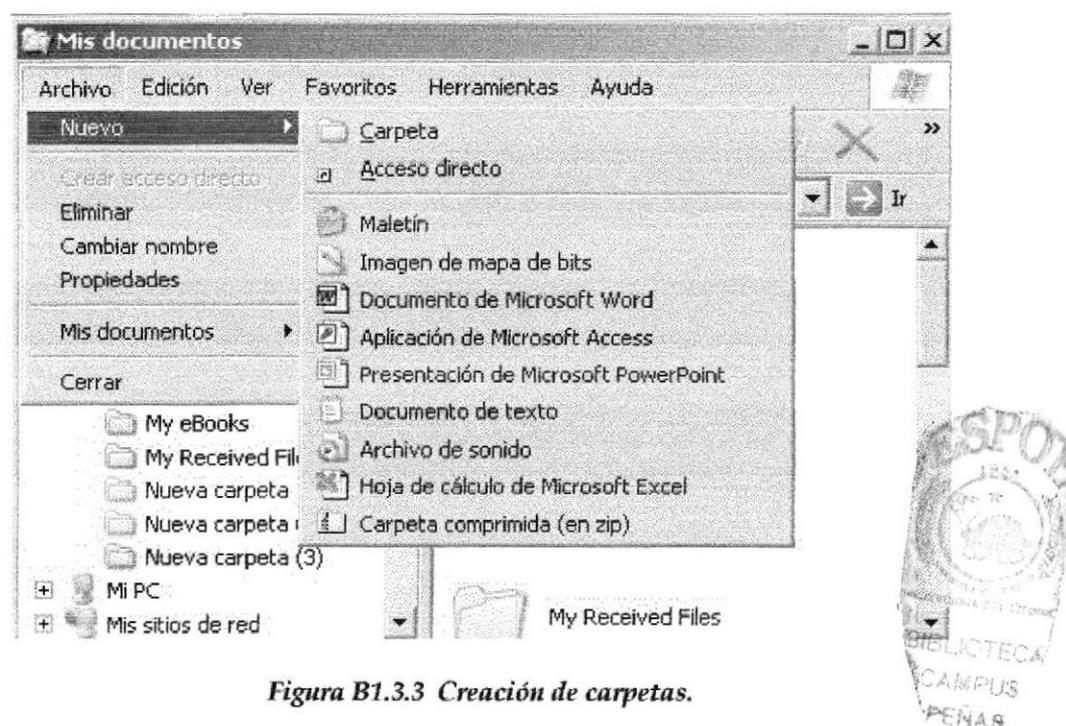


Figura B1.3.3 Creación de carpetas.

B1.3.4 ORDENAR ARCHIVOS

Con Windows XP, se pueden ordenar archivos según diferentes criterios, con una única pulsación de botón. Es importante elegir la acción correcta para la tarea que se desea realizar. Para ver toda la información de cada fichero o directorio, debe estar activado el comando View/Details (Ver/Detalles). En la parte derecha de la ventana se presentan los encabezados Name, Size, Type y Modified (Nombre, Tamaño, Tipo), en forma de botones que permiten ordenar cada uno de los archivos, según la opción pulsada.

Clicando en el botón Name (Nombre), opción activada por defecto - los nombres de los archivos se presentan ordenados alfabéticamente, de la A hasta la Z. Si se clic a una segunda vez sobre dicho botón, se invertirá el orden, presentándose esta vez ordenados los ficheros de la Z a la A

Si se clic sobre el botón Size,(Tamaño) los archivos se ordenarán por tamaño y el nombre no será tenido en cuenta. Se colocarán de menor a mayor y con otra pulsación del ratón se invertirá el orden.

Si se pulsa el botón Type (Tipo)se obtiene un orden por Tipo o extensión, consistente en las tres últimas letras detrás del punto. Tradicionalmente indicaba en MS-DOS y versiones anteriores de Windows el tipo de archivo de que se trataba. Dentro de los archivos del mismo tipo, se ordenarán alfabéticamente.

Al clic sobre Modified(Por espacio de tipo) los ficheros se presentarán ordenados según la fecha en la que fueron modificados por última vez. Esto permitirá localizar archivos por orden de antigüedad. Este criterio resulta conveniente cuando, por ejemplo, se quieren borrar todos los archivos anteriores a una determinada fecha.

B1.3.5 COPIAR Y MOVER ARCHIVOS O CARPETAS

Con el Explorer también es posible copiar y mover archivos. Para copiar o mover un archivo se utiliza la misma técnica de drag and drop (arrastrar y soltar). Esto quiere decir que el archivo seleccionado se arrastra con el ratón - manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón - desde su localización original, hasta el directorio de destino. Ahí se coloca soltando el botón del ratón. Si la carpeta o directorio de destino no se encuentra visible en la ventana de directorios del Explorer, se acerca el puntero del ratón, con el archivo colgante - botón izquierdo apretado -, hasta el borde superior o inferior de dicha ventana. El árbol de directorios se desplazará. Cuando esté a la vista el directorio de destino, se suelta el botón y se deposita allí el archivo seleccionado. Copiar y mover archivos son operaciones similares. Con la opción mover el archivo se traslada a la posición de destino, desapareciendo de su posición

original. Con copiar, el archivo permanece donde estaba y se crea una copia en la posición de destino. Dentro de una misma unidad o disco, la opción por defecto es mover (para copiar hay que mantener pulsada la tecla Ctrl mientras se utiliza la opción de arrastrar y soltar). Entre discos distintos la opción por defecto es copiar (para mover hay que mantener pulsada la tecla Shift o Mayúsculas). Se puede saber fácilmente qué operación se está realizando, pues al copiar aparece un signo más (+) junto al icono del fichero que se está arrastrando al lugar de destino.

Otra posibilidad es seleccionar un archivo, elegir Cut o Copy (Cortar/ Copiar) en el menú Edit, (Edición) ir al directorio destino, y elegir Edit/Paste(Editar/Pegar) La combinación de teclas Ctrl-X es equivalente a Cut, Ctrl-C es equivalente a Copy y Ctrl-V a Pegar.

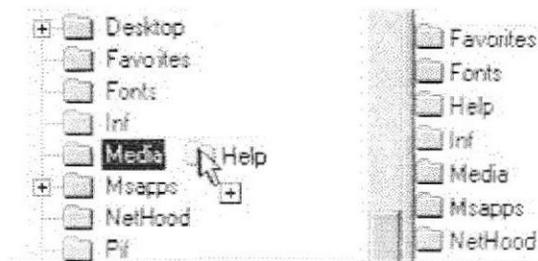


Figura B1.3.5 Copiar archivos mediante la técnicas drag and drop

B1.3.6 CAMBIAR EL NOMBRE O ELIMINAR ARCHIVOS

Se puede cambiar el nombre o borrar un fichero o directorio por medio del comando File/Rename(Archivo/Cambiar Nombre) o File/Delete (Archivo/Eliminar) respectivamente. Otra posibilidad de cambiar el nombre a una carpeta es hacer clic en el correspondiente icono y después de nuevo en su nombre. Aparecerá un cuadro alrededor del nombre resaltado y se verá un punto de inserción intermitente al final del nombre. Se debe escribir el nuevo nombre y pulsar Return (Entrar)..

Para eliminar un archivo o carpeta también se puede utilizar la barra de herramientas del Explorer clicando en el botón Delete (con forma de aspa) o pulsar la tecla Supr. Por supuesto, previamente hay que seleccionar los archivos correspondientes.

Para seleccionar varios archivos consecutivos se clic en el primero de ellos y luego en el último, pulsando a la vez la tecla Shift/Mayúscula. Para seleccionar varios archivos no consecutivos, se clic sobre cada uno de ellos manteniendo pulsada la tecla Ctrl. Si la barra de herramientas del Explorer no estuviera visible, se activa por medio del comando View/Taskbar.

Si en el momento de borrar se tiene pulsada la tecla Shift, los ficheros seleccionados se borran directamente, sin pasar por la Recycle Bin (Papelera).



Figura B1.3.6 Barra de herramientas de Explorer.

B1.3.7 LA OPCIÓN BUSCAR (FIND)

Para la opción Buscar del Windows Explorer utilice el mismo procedimiento que se explica en el punto 2.1.3 de este manual.

Cuando Windows termina con la búsqueda, muestra los archivos encontrados. En esta lista es posible ejecutar cualquiera de los archivos encontrados mediante un doble clic encima del archivo deseado.

B1.3.8 COPIAR Y FORMATEAR DISQUETES

A diferencia del File Manager de Windows 3.1, en el Explorer no existe ningún comando directo para realizar copias de disquetes. Una posible solución es hacerlo a través de la ventana My Computer, seleccionando la unidad de disquetes y eligiendo el comando Edit/Copy. También se pueden formatear disquetes desde esta misma ventana con File/Format.

B1.3.9 OPTIMIZAR EL TRABAJO CON DOS VENTANAS

Muchas operaciones, como por ejemplo el movimiento y la copia de archivos, o la reestructuración del árbol de directorios, pueden hacerse de forma óptima con dos ventanas del Explorer abiertas simultáneamente. Para ello basta con seleccionar en una ventana el fichero origen y arrastrarlo al directorio destino situado en la segunda ventana.

B1.3.10 INCORPORAR PROGRAMAS PARA USO INMEDIATO EN EL MENÚ START

Suponiendo que se ha instalado un programa y se encuentra en un directorio del disco duro, se puede añadir de diferentes formas al menú Start. La manera más rápida de incorporarlo es por medio de arrastrar y soltar. Para ello se abre el Explorer de Windows mediante Start/Programs/Explorer, o presionando sobre el icono de My Computer con el botón derecho del ratón para abrir el menú contextual, seleccionando Explorer entre las opciones que aparecen. Se selecciona el programa ejecutable y se arrastra el icono desde el Explorer hasta el botón de Start. Cuando se abra este menú, se encontrará encima de Programs el programa ejecutable incorporado.



B1.4 EL BOTON INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

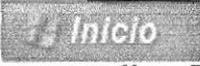
La primera vez que inicie WINDOWS XP encontrará el botón  en la barra de tareas ubicado en la parte inferior de la pantalla. Está predeterminado que siempre estén visibles cuando WINDOWS XP este en ejecución.



Figura B1.4 Botón inicio y barra de tareas

B1.4.1 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENU INICIO

Al hacer clic en el botón verá un menú que contiene todo lo necesario para comenzar a utilizar WINDOWS XP.

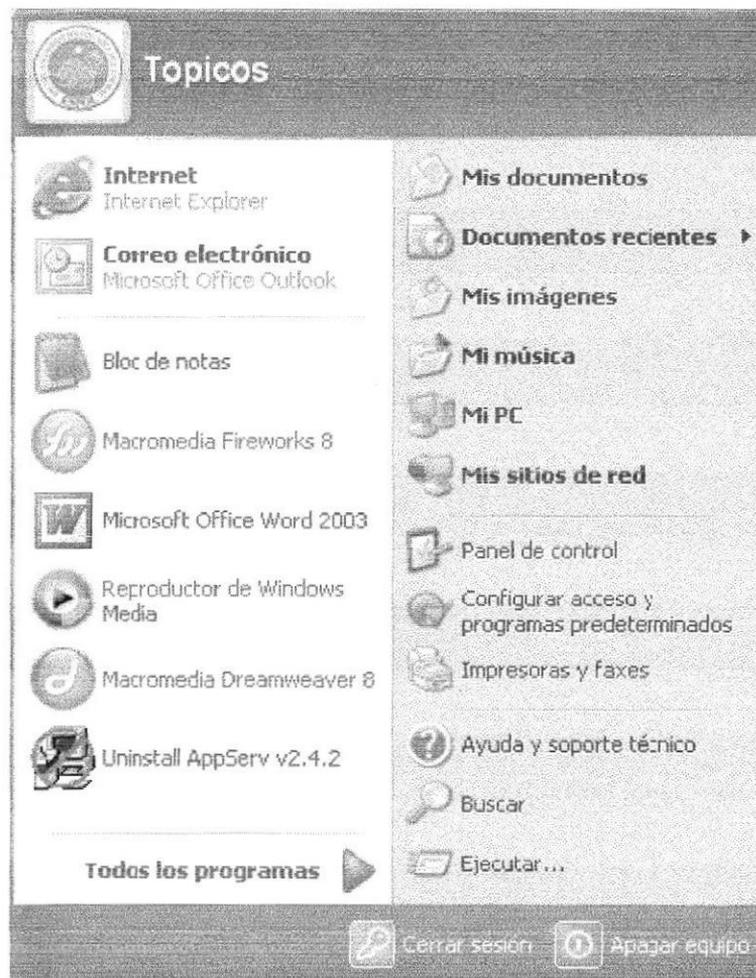


Figura B1.4.1 Menú Inicio de Windows XP



B1.4.2 LA BARRA DE TAREAS (TASKBAR)

Cada vez que se arranca una nueva aplicación o se abre una ventana, aparece un nuevo botón representando a la aplicación en una barra situada en la parte inferior de la pantalla, llamada Taskbar (Barra de Tareas). Así, si se tienen varias aplicaciones abiertas, existirá un botón por cada una de ellas. Aquella que esté activa en ese momento se reconocerá porque el botón correspondiente a la aplicación estará presionado y la ventana se mostrará abierta en el Desktop. Si se desea activar una nueva aplicación, basta con clicar en el botón correspondiente para que inmediatamente se active ésta en una ventana y la anterior pase a dejar de estar activa en la TaskBar.

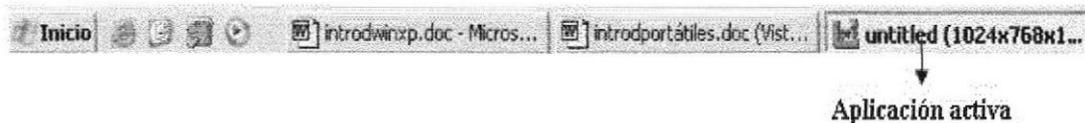


Figura B1.4.2 Barra de Tareas o Taskbar.

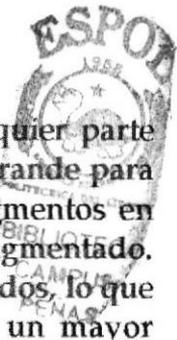
Es posible mover la TaskBar a otro lugar de la pantalla. Para ello se clicca con el botón izquierdo del ratón sobre la barra y se arrastra a alguno de los cuatro extremos de la pantalla. Si por otra parte se utiliza el botón derecho del ratón sobre una parte vacía de la TaskBar se pueden minimizar todas las ventanas a la vez, e incluso organizar las ventanas abiertas en forma de Tile Horizontally, Vertically y Cascade (Mosaico Horizontal, Vertical y en Cascada). Además, el menú contextual incluye la opción Properties, que permite acceder directamente al proceso de configuración de la barra de tareas.

Por defecto, la Taskbar está siempre visible cuando se ejecuta Windows XP aunque esto puede modificarse fácilmente. Para ello, se debe clicar con el botón derecho en la barra de herramientas y desactivar la opción Always on top.

Cuando hay muchas ventanas o programas abiertos, los botones en la Taskbar son demasiado pequeños para poder mostrar el nombre completo de todas las aplicaciones. Si se desea ver el nombre completo de un programa que aparece en forma de botón en la TaskBar, basta con mover el puntero del ratón sobre él y dejarlo quieto durante aproximadamente un segundo. Aparecerá una pequeña etiqueta en la que se mostrará el nombre completo.

B1.5 DESFRAGMENTADOR DE DISCO

Al almacenar un archivo en el disco duro, éste se guarda en cualquier parte donde haya sitio. Si no se puede encontrar uno lo suficientemente grande para almacenar todo el fichero de una sola vez, éste se guarda por fragmentos en diferentes áreas del disco. Se dice entonces que el archivo está fragmentado. Con el tiempo, el disco duro puede estar lleno de archivos fragmentados, lo que hace que los programas se ejecuten más despacio y se produzca un mayor



desgaste de la unidad del disco duro, puesto que los cabezales de lectura/escritura de la unidad deben trabajar más para acceder a los datos.

El desfragmentador de disco de Windows XP se encarga de comprobar el estado de fragmentación de los archivos del disco duro y posteriormente reordena todos los fragmentos en áreas consecutivas de disco. Para localizar esta utilidad seleccione:

Inicio | Programas | Accesorios | Herramientas del Sistema | Defragmentador de disco.

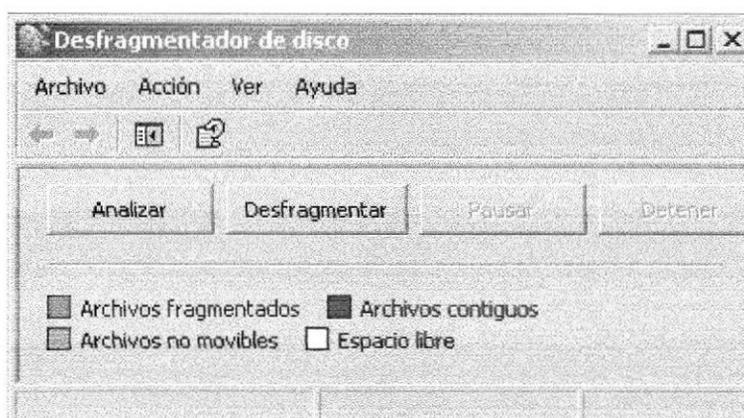


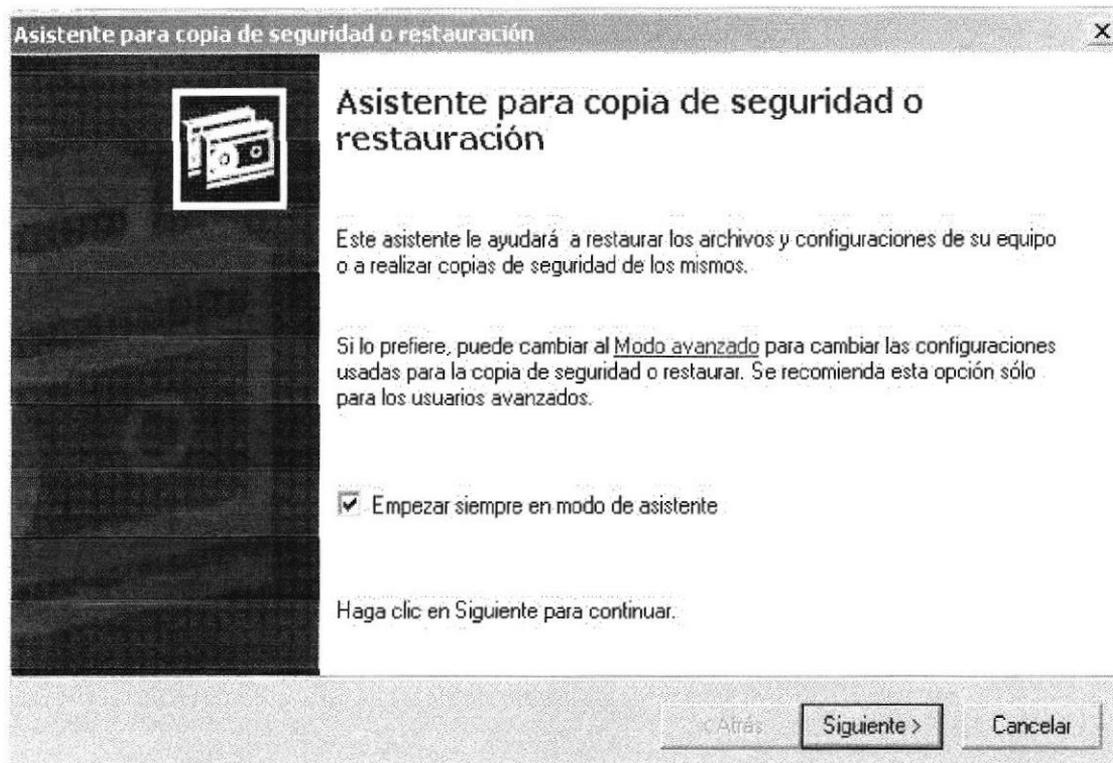
Figura B1.5 Desfragmentador de disco.

B1.6 COPIAS DE SEGURIDAD (BACKUP)

Una de las tareas más importantes es la realización de copias de seguridad de forma regular, de los archivos de datos más importantes. (Todo el mundo habrá sufrido alguna vez la pérdida de información y ya se sabe lo desagradable que resulta volver a realizar un trabajo). Windows XP no ha olvidado esta faceta y ha introducido la herramienta Backup que permite realizar copias de seguridad de una manera sencilla. Para localizar esta utilidad seleccione Inicio | Programas | Accesorios | Herramientas del sistema | Copia de seguridad.

La primera vez que se utiliza el Backup de Windows XP, éste da la bienvenida. En esta ventana se muestra un resumen de los tres pasos que será necesario seguir para realizar el Backup. Si no se desea que esta plantilla aparezca cada vez que se abre la aplicación, no debe seleccionarse la opción Empezar siempre en modo de asistente.





FiguraB1.6 Pantalla inicial del Backup.

Para crear una nueva copia de seguridad, active la opción Efectuar una copia de seguridad de archivos y configuración y haga clic sobre el botón Siguiente, después seleccione Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad. Una vez realizado esto, hay que indicar al programa los archivos y carpetas de los que se desee realizar la copia de seguridad. Para ello, clicar en la casilla que aparece a la izquierda del icono o carpeta. Aparecerá una marca de verificación y los archivos o carpetas se mostrarán en la parte derecha.



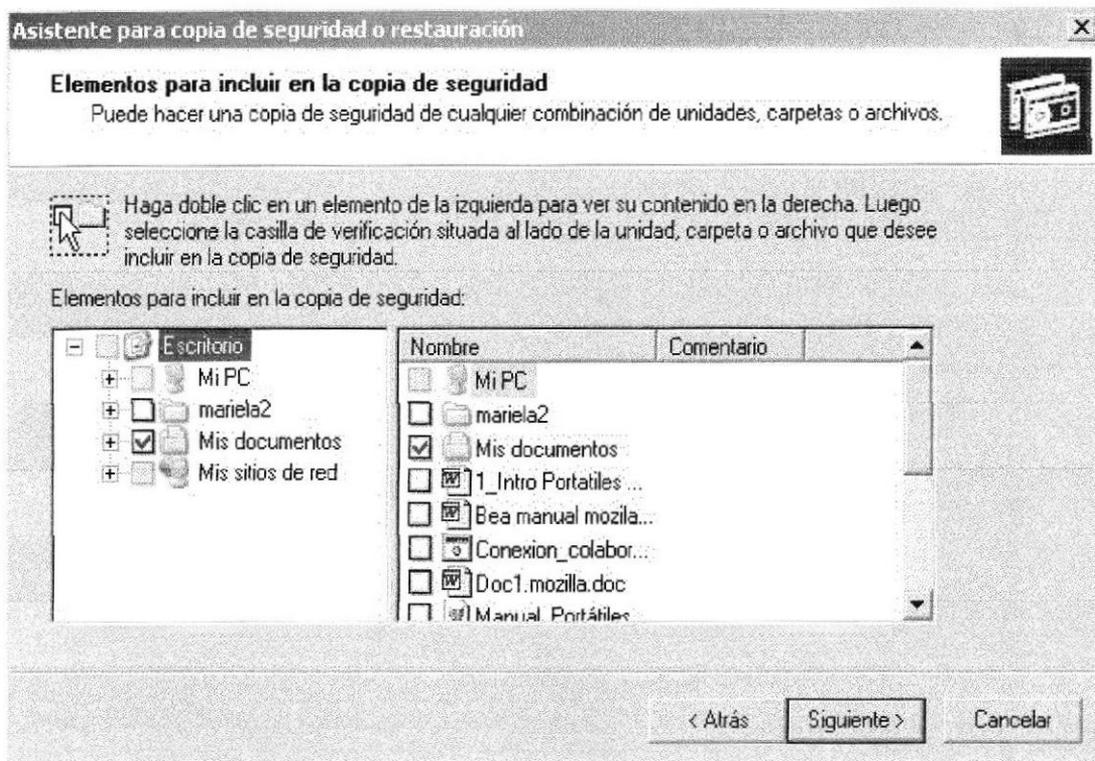


Figura B1.6.1. Incorporación de archivos al Backup.

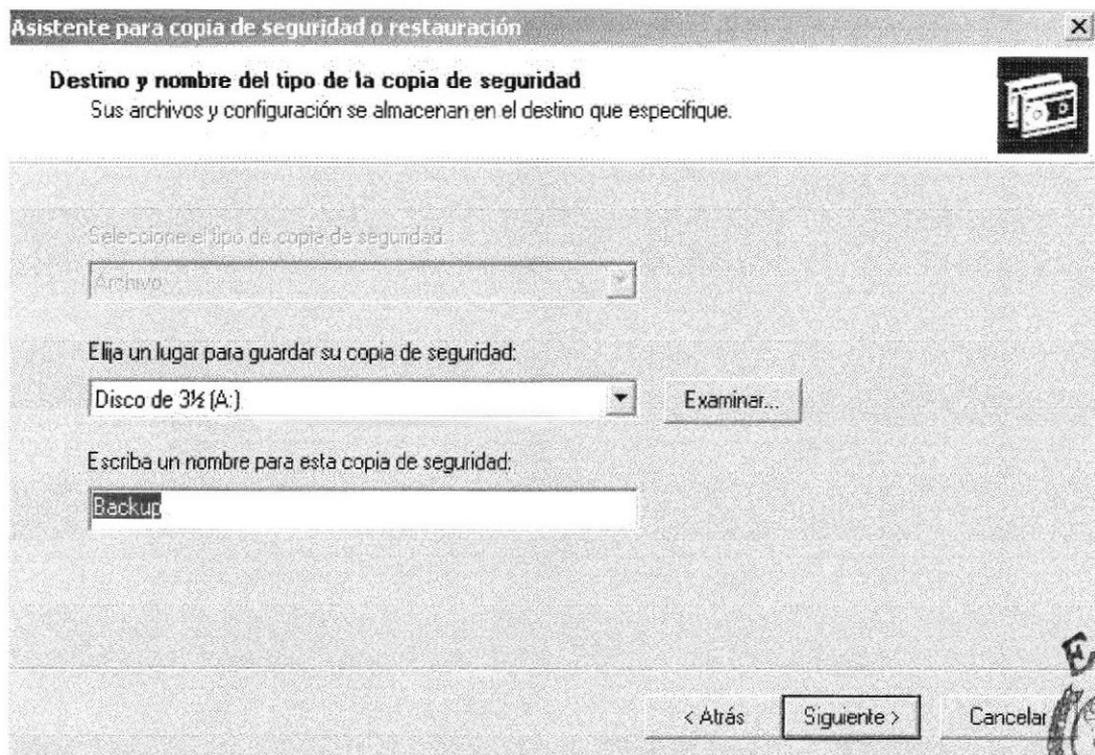


Figura B1.6.2. Destino y nombre del tipo de la copia de seguridad.

Posteriormente debe introducirse un disquete con formato y en blanco en la disquetera, y escribir el nombre para la copia de seguridad. Clicar en el icono de Disco 3 1/2 y haga doble clic en la pestaña Siguiete

Comenzará en ese momento el proceso de Backup. Windows irá pidiendo los discos que sean necesarios, en el caso en el que toda la información no cupiera en un único disquete. Al finalizar la copia presionar el botón Finalizar.

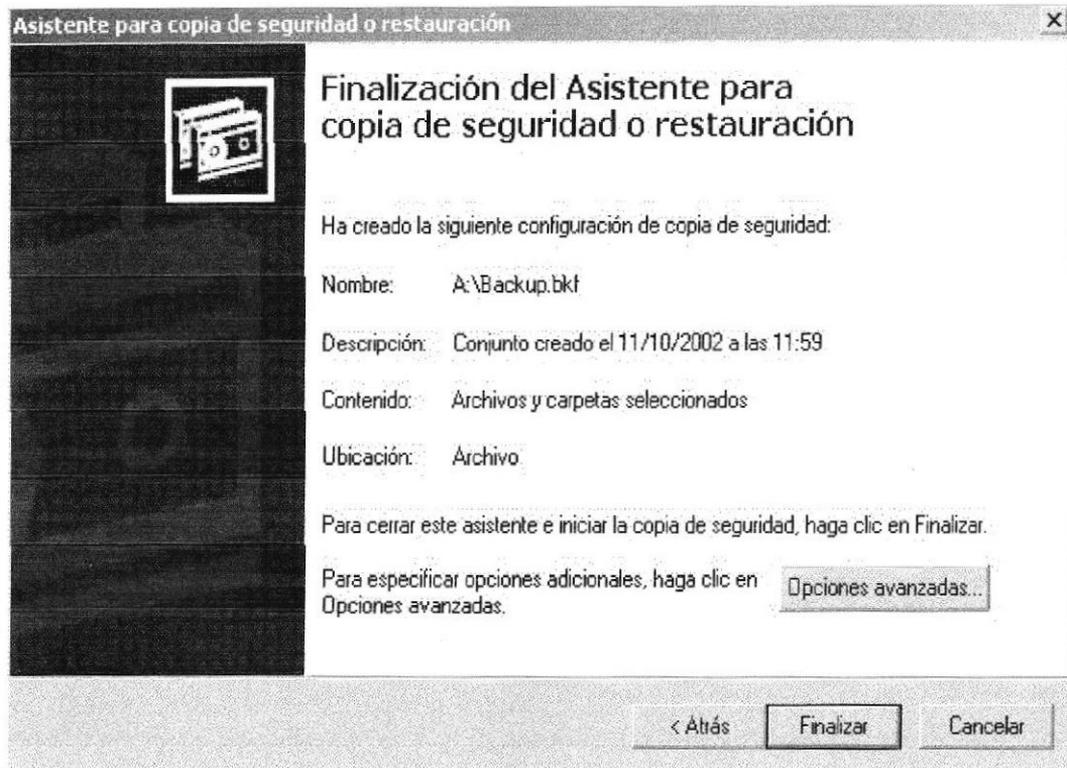


Figura B1.6.3. Ventana de finalización para copia de seguridad.

Si lo que se desea es realizar una copia de seguridad de todo el disco duro, debe elegirse en el grupo de copia de seguridad la opción Toda la información de este equipo. Este archivo incluye otros archivos que no se seleccionan cuando se elige todo el disco duro.

Para restaurar un grupo de copias de seguridad hay que invertir el proceso de crear copias o Backup.



B1.7 SALIR DE WINDOWS

Cuando se haya terminado de trabajar con el ordenador y se desea apagarlo, es necesario salir de Windows de una forma ordenada ya que, de lo contrario, se pueden dañar algunos archivos del programa necesarios en una nueva sesión, pudiéndose incluso perder información muy valiosa para el usuario.

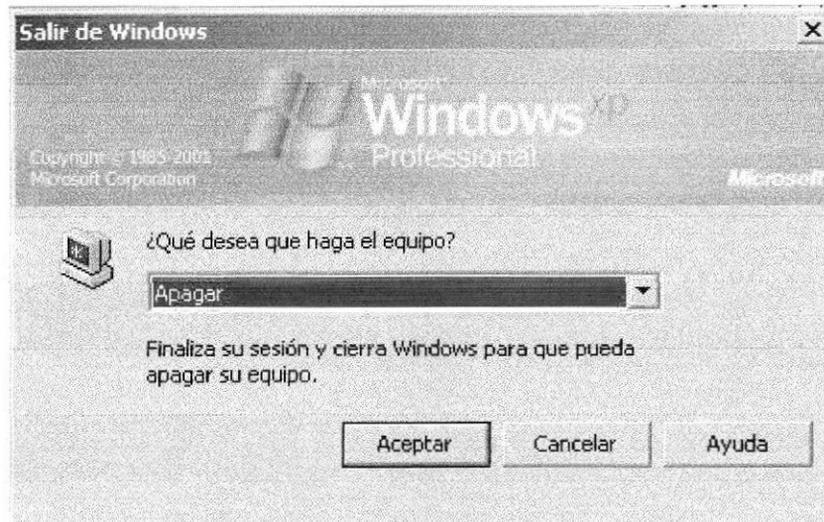


Figura B1.7. Apagar el equipo.

Para salir de Windows se debe elegir, tras presionar el botón Start, la opción Shut Down the Computer (Apagar). En el cuadro de diálogo que se muestra, seleccionar, bien la opción Shut Down the Computer (Apagar), o bien cualquiera de las que se sugiere según las necesidades de cada momento. Tras unos segundos de espera, Windows XP presentará un mensaje en pantalla advirtiendo al usuario que ya se está en condiciones de desconectar el ordenador.



C1. ACERCA DE INTERNET

C1.1 INTERNET

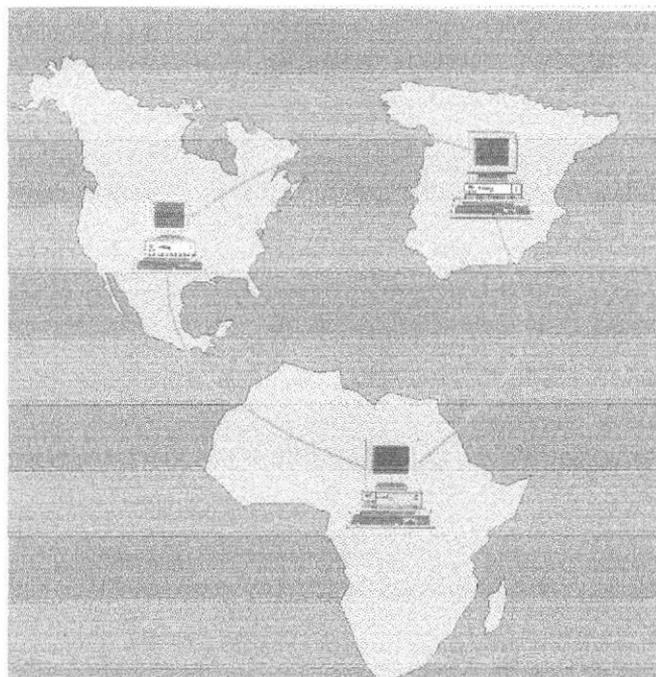


Figura C1.1 Internet

Al hablar de Internet nos estamos refiriendo al conjunto de ordenadores repartidos por todo el mundo interconectados entre si. Es decir, hablamos de la red mundial que engloba a todos estos ordenadores.

El Internet nació en 1970 con fines militares y nadie se imaginó que en pocas décadas se convertiría en un verdadero fenómeno tecnológico, cuyos alcances y efectos en el ser humano y en las sociedades, aún no podemos verlos en su plena magnitud y significación.

C1.2 ¿QUÉ SE NECESITA PARA TENER INTERNET?

HARDWARE

- La velocidad y tipo de procesador

Puede utilizar una computadora de tipo mínimo Pentium II o en adelante, ya que la velocidad de la misma es importante a la hora de estar en el Internet.

- Disco Duro



A más del espacio que ocupa sus programas, debe haber un espacio mínimo de 500Mb. Libres.

- **Monitor**

El Internet se encuentra en su mayor parte diseñado en interfase gráfica por lo que le recomendamos un monitor SVGA.

- **Módem**

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 telefónico soporte y ayude a la velocidad.

Recomendamos una línea telefónica digital.

SOFTWARE

- Si tiene Windows 98, en él viene incluido el programa Internet Explorer que es necesario, o no le agrada el navegador de Windows, puede instalar otro navegador como Netscape Navigator.

C1.3 ¿CÓMO CONECTARSE A INTERNET?

Para conectarse a Internet son necesarios cuatro elementos:

1. Un **módem** o una **tarjeta de comunicaciones**, será el hardware básico para poder conectarse con otros ordenadores de Internet.

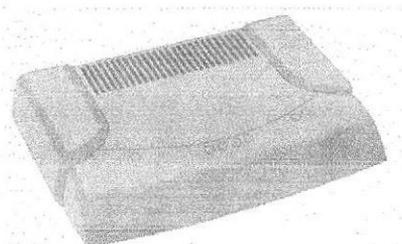


Figura C1.2 Modem

2. Una **línea de comunicaciones**, habitualmente una línea telefónica convencional



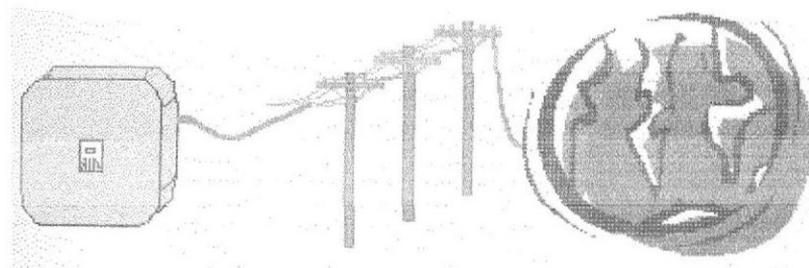


Figura C1.3 Línea de comunicaciones

3. El **software** para conectar el ordenador, el cual utilizaremos para comunicarnos con otros ordenadores y usar los servicios de Internet. Esta comunicación entre ordenadores se basa en un idioma común, un protocolo de comunicaciones, denominado TC/IP.

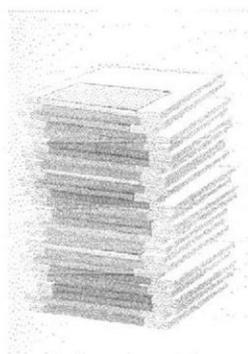


Figura C1.4 Software

4. Un **proveedor de servicios de Internet**. Generalmente es una empresa privada, y es quien realmente nos conecta a Internet a través de uno de sus ordenadores.



Figura C1.5 Proveedor de Servicios de Internet



C1.4 NAVEGACIÓN CON INTERNET EXPLORER

La herramienta o programa que vamos a utilizar para navegar por Internet es el navegador que forma parte de los diferentes sistemas operativos, llamado Internet Explorer.

Para abrir o poner en marcha nuestro navegador tenemos varias posibilidades. La primera consiste en hacer doble clic sobre el icono que lo hace referencia en el escritorio o también a través de la estructura de menús que se va desplegando a partir del botón **INICIO**

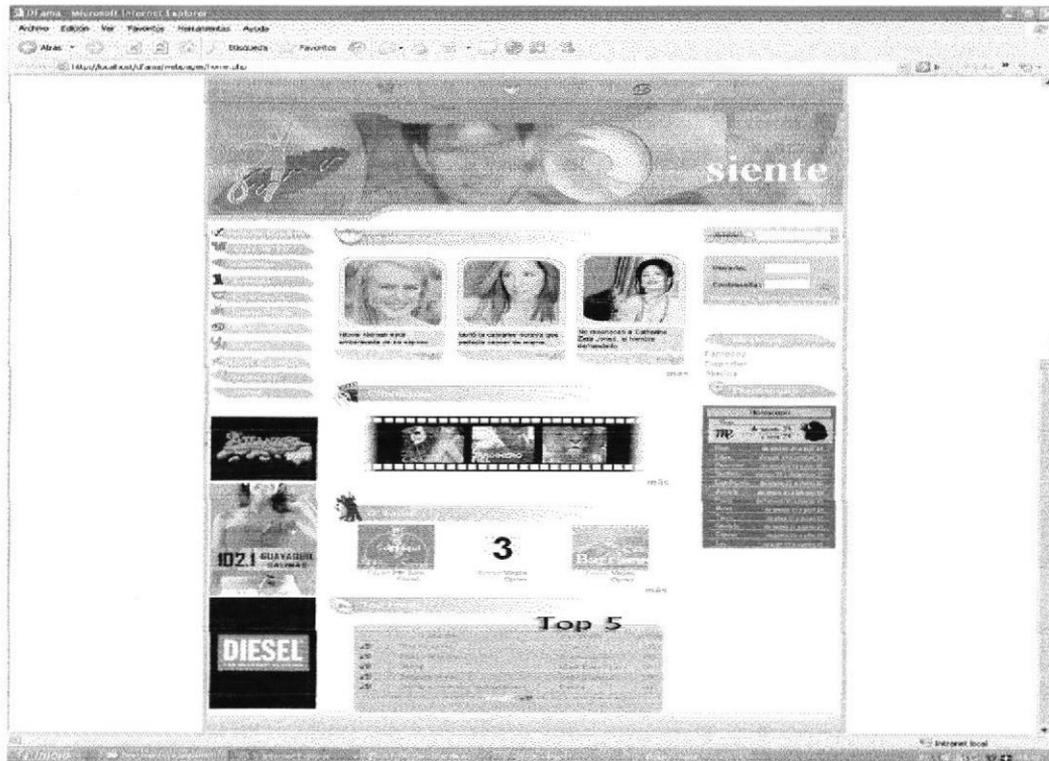
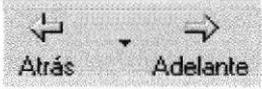
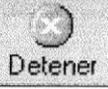
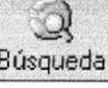


Figura C1.6 Navegación con Internet Explorer

Identifiquemos a continuación de que elementos disponemos en nuestro Navegador:



BOTONES ESTÁNDAR

BOTONES	DESCRIPCIÓN
<p>ATRÁS O ADELANTE</p>  <p>Los botones muestran una flecha hacia la izquierda con el texto 'Atrás' y una flecha hacia la derecha con el texto 'Adelante'.</p>	<p>Estos botones permiten ir de la página anterior a la posterior rápidamente. En la parte derecha de cada botón se encuentra la flecha de incremento para que en caso de tener varias páginas, y directo a la que le interesa sin pasar por las otras.</p>
<p>DETENER</p>  <p>El botón muestra un círculo con una línea diagonal y el texto 'Detener'.</p>	<p>Al presionar este botón se detiene el proceso de búsqueda de un web site de ingreso a una dirección.</p>
<p>ACTUALIZAR</p>  <p>El botón muestra un icono de una página con una flecha circular y el texto 'Actualizar'.</p>	<p>Con sólo el hecho de presionar este botón se vuelve a cargar o refrescar la página ilustrada en la pantalla.</p>
<p>INICIO</p>  <p>El botón muestra un icono de una casa y el texto 'Inicio'.</p>	<p>Llamado también Home. Este botón sirve para ir directamente desde cualquier página que se encuentre a la página de entrada o web site de inicio en el Internet Explorer.</p>
<p>BÚSQUEDA</p>  <p>El botón muestra un icono de una lupa y el texto 'Búsqueda'.</p>	<p>Al presionar este botón aparece un ventana para ingresar una palabra o frase relacionada con el tema que desea buscar en el Internet.</p>
<p>FAVORITOS</p>  <p>El botón muestra un icono de una carpeta con una estrella y el texto 'Favoritos'.</p>	<p>Guarda y ordena web site de Internet en las diversas carpetas que tiene esta opción, de tal manera que en otra ocasión al site galardonado como favorito.</p>
<p>HISTORIAL</p>  <p>El botón muestra un icono de un círculo con una flecha y el texto 'Historial'.</p>	<p>Con este botón se activa una columna en la parte izquierda de la ventana para ver todos los sites que ha visitado durante el día la semana o el mes.</p>

BOTONES	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="329 296 452 327">CORREO</p> 	<p data-bbox="579 300 1345 455">Activando este botón permite seleccionar de manera adicional, cinco opciones de trabajo, que son: Leer correos, nuevo mensaje, enviar un vínculo, enviar páginas, leer noticias.</p>
<p data-bbox="320 548 458 579">IMPRIMIR</p> 	<p data-bbox="579 555 1345 665">Este botón es conocido por ustedes, sirve para imprimir la página o web site en el que se encuentra usted en este momento.</p>

Tabla C1.1 Botones Estándar

BARRAS

BARRA DE DIRECCIONES

En el espacio en el cual se digita el identificativo de una pagina web o su URL directamente. En esta barra se va grabando todos los últimos sites visitados por usted y en el lado derecho de la misma se encuentra el botón *ir a*, el cual se activa luego de escoger o digitar una dirección.

BARRA DE ESTADO

Nos mantendrá informados de las tareas que esta realizando el Navegador. Así por ejemplo, tras indicar en la barra de direcciones la dirección de una página web, nos irá informando desde el intento de conexión inicial hasta el momento en que la página Web se haya visualizado completamente.

BARRA DE MENÚ

Nos ofrece toda la potencia del navegador. Es decir, desde ella podemos realizar tanto las tareas antes descritas, como otras muchas. Contiene las siguientes opciones:

1. *Archivo*

Sirve para ejecutar diversas operaciones con una página como abrirla en el navegador, ya sea que esté en el disco duro o que este en Internet, configurar una pagina para la impresión e imprimirla.



También es posible abrir archivos de otro tipo, como por ejemplo archivos gráficos que obtenemos de Internet. Además la página que en ese momento aparezca el navegador.

2. **Edición**

Sirve para seleccionar una página entera o porciones de esta, para copiar y pegar, o para cortar y pegar. Estas dos opciones son útiles si por ejemplo necesito la información que encontré dentro de una página, pero solo un párrafo o varias líneas del documento.

3. **Ver**

Tiene opciones de activar o desactivar barras de herramientas, y cambiar el tamaño de las fuentes.

4. **Favoritos**

Permite agregar las páginas de nuestra preferencia para que en otra ocasión poderlas ver solo dando clip en el nombre de la página que está en favoritos.

5. **Herramientas**

Posee un sin número de opciones que nos permite configurar el Internet Explorer.

6. **Ayuda**

Muestra la ayuda del navegador



C1.5 BUSCAR EN EL INTERNET

A menudo se nos presentará el problema de necesitar información sobre algún tema, pero no disponemos de ninguna dirección de página Web que contenga esa información. Para solucionarlo, existen en Internet organizaciones especializadas en ofrecernos esas URLs que necesitamos, tras habernos solicitado que identifiquemos el tema a tratar.

ORGANIZACIONES ESPECIALIZADAS

Son los sites más frecuentados por los Internautas. Su función principal es buscar, localizar e indicar la información solicitada, tomándola de la inmensa cantidad de páginas Web que existen.

Todos los buscadores tienen más o menos una similar forma de funcionamiento, pero debido a la masiva asistencia de Internautas los buscadores han ido añadiendo diferentes servicios que algunas veces pasan desapercibidos por los usuarios.

A continuación veremos algunas características de los buscadores más visitados en el Internet:

ALTAVISTA

La característica más importante en este buscador es traducir las páginas web a casi cualquier idioma, conservando el diseño original de la página o site. Esta característica ayuda poderosamente al Internauta que no sabe inglés, alemán u otro idioma. Así mismo el Internauta puede escribir textos en su idioma y convertirlos al idioma que desee.

YAHOO

Es uno de los buscadores más antiguos de la red. Tiene una serie de servicios adicionales, como: Página amarilla, búsqueda de personas, mapa, anuncios clasificación, chats, compras, noticias, correo electrónico gratuito, servicios destinados a los niños, guía de compras de la tarjeta VISA y páginas personalizadas para el área de noticias.

OLE

Es uno de los primeros buscadores en español, busca personas y empresas, páginas amarillas en español, correo electrónico gratuito, etc.



GOOGLE

Es uno de los más potentes y ha sido calificado como el mejor buscador de la Red, por su velocidad y acierto de la búsqueda.





ActiveX: Lenguaje desarrollado por Microsoft para la elaboración de aplicaciones exportables a la red y capaces de operar sobre cualquier plataforma a través, normalmente, de navegadores WWW.

Address: Dirección En Internet dicese de la serie de caracteres, numéricos o alfanuméricos, que identifican un determinado recurso de forma única y permiten acceder a él. En la red.

Adjunto: Attachment de fichero adjunto.

Administrador de un Web: Operador del sistema de un sitio Web.

ADSL: Asymmetrical Digital Subscriber Line

Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada: Advanced Research Projects Agency Nombre actual del organismo militar norteamericano anteriormente llamado DARPA, dedicado a desarrollar proyectos de investigación

Agente: Agent En Internet un agente (también llamado agente inteligente) es un programa que recoge información o realiza algún otro servicio de forma planificada.

Alias (alias, apodo): Nombre usualmente corto y fácil de recordar que se utiliza en lugar de otro nombre más largo y difícil de recordar.

Ancho de banda: Medida de capacidad de comunicación o velocidad de transmisión de datos de un circuito o canal.

Anexo: Attachment.

Anonymous FTP: FTP Anónimo El FTP anónimo permite a un usuario de Internet la captura de documentos, ficheros, programas y otros datos contenidos en archivos existentes

Anonymous mail: correo anónimo Envío de mensajes de correo electrónico en cuya cabecera no aparece la identificación del remitente del mensaje. Suele realizarse a través de servidores.

Antivirus: Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean.



Apache: Servidor HTTP de dominio público basado en el sistema operativo Linux. Apache fue desarrollado en 1995 y es actualmente uno de los servidores HTTP más utilizados en la red.

API: Application Program Interface See also: Application Program Interface

Aplicación: application Un programa informático que lleva a cabo una función con el objeto de ayudar a un usuario a realizar una determinada actividad. WWW, FTP, correo electrónico.

Application: Aplicación.

(Arroba):Este signo es uno de los componentes de las direcciones de correo electrónico y separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo: nombre@dominio.es).

Archie: Aplicación ya obsoleta, anterior al WWW, cuyo objetivo era recoger, indexar y servir información dentro de Internet automáticamente.

ARPANET: Advanced Research Projects Agency NETwork Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada.

Arrastrar y colocar: Drag drop Concepto de GUI (Interfaz gráfica de usuario) que permite seleccionar un objeto de la pantalla y pasarlo como entrada a otro objeto (icono).

Artificial Intelligence: AI Inteligencia Artificial Rama de la Informática que trata de construir programas que emulen métodos de razonamiento análogos a los de los humanos.

ASCII: American Standard Code for Information.

ASO: Address Supporting Organization. Organo de asesoramiento a la ICANN Board of Directors en cuestiones sobre las direcciones IP. Esta organización elige a tres miembros del ICANN Board.

Asociación de Usuarios de Internet – AUI (Association of Internet Users): Entidad creada en 1995 para agrupar a los usuarios de Internet en España y promover sus derechos.

ASP: Active Server Page Página de Servidor Activo ◊ Application Service Provider Proveedor de Servicio de Aplicaciones.

Authentication (autenticación): Verificación de la identidad de una persona o de un proceso para acceder a un recurso o poder realizar determinada



actividad. También se aplica a la verificación de identidad de origen de un mensaje.

B

B2B: Business-to-Business.

B2C: Business-to-Consumer.

Backbone: Una línea de alta velocidad o una serie de conexiones que forman un mayor ancho de banda en una red. El término es relativo de un Back-bone en una pequeña red.

Backbone (Eje central, columna vertebral, eje troncal): Línea de gran capacidad a la que se conectan otras líneas de menor capacidad a través de puntos de conexión llamados nodos. La traducción literal es "columna vertebral" o "espina dorsal".

Backup (copia de respaldo, copia de seguridad): Copia de ficheros o datos de forma que estén disponibles en caso de que un fallo produzca la pérdida de los originales. Esta sencilla acción evita numerosos, y a veces irremediables,

Banda amplia: Ruta/circuito de comunicaciones de capacidad media. Suele indicar una velocidad de 64000 bps a 1544 Mbps.

Banda ancha: Ruta/circuito de comunicaciones de gran capacidad. Normalmente implica una velocidad superior a 1544 Mbps.

Banner (anuncio, faldón, pancarta, viñ eta): Imagen, gráfico o texto de carácter publicitario, normalmente de pequeño tamaño, que aparece en una página web y que habitualmente enlaza con el sitio web del anunciante.

Base de datos: Conjunto de información para varios usuarios. Suele admitir la selección de acceso aleatorio y múltiples "vistas" o niveles de abstracción de los datos subyacentes.

Beeper (busca, zumbador): Pequeño dispositivo de comunicación, de tamaño algo menor que un paquete de cigarrillos, que permite la recepción de mensajes escritos, emitiendo un pitido (beep) cuando se recibe el mensaje.

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.



Bit (bitio, bit): Unidad mínima de información digital que puede ser tratada por un ordenador. Proviene de la contracción de la expresión binary digit(dígito binario).

Bluetooth: Estándar definido por la industria que se aplica al sistema de comunicación inalámbrica que permite la interacción entre dispositivos sin cables.

Bluetooth (Bluetooth): Sistema de comunicación inalámbrica que permite la interconexión de diferentes dispositivos electrónicos (PCs, teléfonos fijos o móviles, agendas electrónicas, auriculares, etc).

Broadcast (difusión amplia): Término utilizado originariamente en el mundo de la radio y de la televisión para indicar que sus emisiones las puede recibir cualquiera que sintonice una emisora.

Browser: Un software de cliente que es empleado para aprovechar diversos recursos de Internet. Es comúnmente llamado Navegador.

Browser (visor, visualizador, hojeador, navegador): Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el espacio Internet. En su forma más básica son aplicaciones hipertexto que facilitan la navegación por los servidores de información.



Cache: Copia de las páginas web recientemente visitadas por el usuario que el ordenador alberga en su disco duro y que permite visualizarlas de nuevo con un tiempo de respuesta rápido.

Canal: Vía (canalización) de telecomunicaciones con una determinada capacidad (velocidad) entre dos ubicaciones de una red.

Capacidad: La máxima velocidad de transmisión posible (fiable) que puede darse en un canal, un circuito o una pieza de equipo. La capacidad puede expresarse como la velocidad bruta o como el rendimiento neto.

CATV: Televisión por cable - Televisión por antena comunitaria. Un sistema de televisión comunitaria, servida por cable y conectada a una antena (o grupo de antenas) común.

Ciberespacio: Término utilizado originalmente en la novela "Neuromante" de William Gibson, sobre redes de equipos informáticos en el cerebro.



Compresión/Descompresión: Método para cifrar/descifrar señales que permite transmitir (o almacenar) más información de la que, de otro modo, podría aceptar el soporte.

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

Conversación: Término que se utiliza para describir una conferencia en tiempo real. Las salas de conversaciones IRC, "WebChat", prodigy y aol son ejemplos de "conversación".

Cookie: El significado más común de cookie en Internet se refiere a un pedazo de información enviada por un Servidor de Red a un Browser de red en donde el Browser espera almacenar y enviar de regreso al servidor.

Correo anónimo: Anonymous mail.

Correo basura: Propaganda masiva realizada a través del correo electrónico.

Cuello de botella: Límite en la capacidad del sistema que puede reducir el tráfico en condiciones de sobrecarga.

D

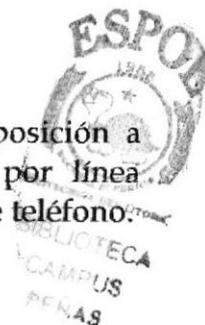
Data (datos): Plural de la palabra latina datum (dato). En inglés se suele utilizar erróneamente para referirse también a un solo dato.

Datagram (datagrama): Entidad de datos autocontenida e independiente que transporta información suficiente para ser encaminada desde su ordenador de origen a su ordenador de destino.

Datum (dato): Unidad mínima entre las que componen una información. Es una palabra latina que significa "lo que se da" y que apenas se utiliza en inglés, donde se suele utilizar "data" tanto para el singular como plural.

Dedicated line (línea dedicada): Leased line.

Dialup (conexión por línea conmutada): Conexión temporal, en oposición a conexión dedicada o permanente, establecida entre ordenadores por línea telefónica 'normal'. Dícese también del hecho de marcar un número de teléfono.



Digerati (entendidos): En la jerga internautica avanzada, dícese de las personas expertas en temas relacionados con la llamada Sociedad de la Información. Es un término construido a semejanza de la palabra latina ligerati.

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, videos.

Digital signature (firma digital): Información cifrada que identifica al autor de un documento electrónico y autentifica que es quien dice ser.

Dildonics (sexo electrónico): Dispositivos electrónicos y programas informáticos cuyo objetivo es estimular la sexualidad, llegando incluso a simulaciones de sexo virtual.

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.

Directory (directorio): Espacio lógico de una estructura jerárquica en forma de árbol que contiene la información almacenada en un ordenador, habitualmente contenida en ficheros. Un directorio se identifica mediante un nombre.

Disk Operating System – DOS (Sistema Operativo en Disco): DOS fue el primer sistema operativo para ordenadores personales. Se basa en mandatos que se escriben línea por línea y fue desarrollado por Bill Gates para IBM, si bien antes de la aparición de los ordenadores.

Domain (dominio): Conjunto de caracteres que identifica un sitio de la red accesible por un usuario. Así, por ejemplo, el nombre de dominio .es identifica a los usuarios dados de alta en el registro español de nombres.

Domain Name System – DNS (Sistema de Nombres de Dominio): El DNS un servicio de búsqueda de datos de uso general, distribuido y multiplicado. Su utilidad principal es la búsqueda de direcciones IP de sistemas anfitriones (hosts) de Internet.

Download (descargar, bajar, bajarse): En Internet proceso de transferir información desde un servidor de información al propio ordenador personal.

Dynamic HTML: HTML dinámico Extensiones del lenguaje HTML que permiten crear páginas web más animadas y expresivas.



E

E-(e-): Además de ser una letra del abecedario, en Internet la "e" se utiliza, seguida de un guión, como abreviatura de electronic.

Ebone (Ebony): Red troncal europea a la que se conectan las redes académicas y de investigación de muchos países del continente.

E-commerce: Electronic commerce.

Ethernet (Ethernet): Sistema de red de área local de alta velocidad. Se ha convertido en un estándar de red corporativa.[Fuente: RFCALVO].

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

Extranet (Extrarred, Extranet): Interconexión entre dos o más organizaciones a través de sistemas basados en la tecnología Internet.

F

FAQ:Preguntas más frecuentes.

FAQs: Frequently Asked Questions

FCC: Federal Communications Commission

Federal Communications Commission – FCC (Comisión Federal de Comunicaciones): Organismo gubernamental encargado del control y regulación del sector de las Telecomunicaciones en los Estados Unidos.

Fibra óptica: Tipo de cable que se basa en la transmisión de información por técnicas optoelectricas. Se caracteriza por un elevado ancho de banda, y por tanto una alta velocidad de transmisión.

File (archivo, fichero): Agrupación de información que puede ser manipulada de forma unitaria por el sistema operativo de un ordenador. Un fichero puede tener cualquier tipo de contenido (texto, ejecutables, gráficos, etc.).



File Transfer Protocol: FTP Protocolo de Transferencia de Ficheros Protocolo que permite a un usuario de un sistema acceder a, y transferir desde, otro sistema de una red.

Filter (filtro): Opción que suelen ofrecer las aplicaciones de correo electrónico en virtud de la cual se realizan de forma automática determinadas acciones de selección sobre los mensajes de entrada o de salida.

Firewall (cortafuegos): Dispositivo que se coloca entre una red local e Internet y cuyo objetivo es asegurar que todas las comunicaciones entre los usuarios de dicha red e Internet se realicen conforme a las normas de seguridad.

Flash: Es un programa que crea gráficos animados para ser mostrados en los navegadores Internet. Lo ha desarrollado la empresa Multimedia y es ampliamente utilizado.

Folder (carpeta): Espacio del disco duro de un ordenador destinado a almacenar ficheros de cualquier tipo (texto, ejecutables, etc.).

Frame (cuadro, marco): Posibilidad que ofrece el lenguaje HTML de dividir una página web en varias zonas, cada una de las cuales puede tener un contenido independiente de las demás.

Free Software (software libre): Programas desarrollados y distribuidos según la filosofía de dar al usuario la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar dichos programas (Linux es un ejemplo de esta filosofía).

Freenet (red libre): Sistema comunitario de comunicación Internet con sitios web, correo electrónico, servicios de información, comunicaciones interactivas y conferencias. Las "redes libres" son financiadas y gestionadas.

Freeware (programas de dominio público, programas de libre distribución, programas gratuitos): Programas informáticos que se distribuyen a través de la red de forma gratuita.

From (desde,de): Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y su finalidad es identificar al emisor del mensaje. La etiqueta de la red aconseja que se incluya una identificación.

FTP:File Transfer Protocol.

FTP Anónimo: Anonymous FTP.



G

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.

Gateway (pasarela): Punto de una red que actúa como punto de entrada a otra red.

GB: Gigabyte.

Gbps: Gigabits per second.

Geek (chiflado,pirado): Persona que siente un entusiasmo ilimitado por la tecnología en general y por la Informática e Internet en particular.

General Packet Radio Service – GPRS (Servicio General de Radio por Paquetes): Servicio de comunicación de telefonía móvil basado en la transmisión de paquetes. Puede transmitir a una velocidad de hasta 114 Kbps y permite la conexión a Internet.

GIF: 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.

Gigabits per second – Gbps (gigabits por segundo): Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación.

Gigabyte – GB (gigabyte, gigaocteto): Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un GB corresponde a 1.024 millones de bytes.

GII: Global Information Infrastructure.

Globalization (mundialización, globalización): Fenómeno de repercusión automática, instantánea y de alcance mundial que se da en el ámbito de las actividades sociales, económicas y financieras.

Gopher: Programa de búsqueda y exploración de bases de datos públicas en Internet.

Gopher (Gopher): Antiguo servicio de información distribuida, anterior a la aparición del WWW. Desarrollado por la Universidad de Minnesota, ofrecía colecciones jerarquizadas de información en Internet.



GPRS: General Packet Radio Service.

Graphical User Interface – GUI (Interfaz Gráfica de Usuario): Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

Graphics Interchange Format – GIF (Formato de Intercambio Gráfico): Formato gráfico utilizado para representar ficheros en la red, creado y patentado por la empresa norteamericana Unisys. Los gráficos GIF, que pueden ser incluidos en páginas HTML.

GSM: Anteriormente Groupe Spécial Mobile.

GUI: Interfaz gráfica de usuario.

Guru (guru ,gurú): Persona a la que se considera como el sumo manantial de sabiduría sobre un determinado tema. Así, por ejemplo, Manuel Castells, profesor en la Universidad de Stanford.

H

Hacker (pirata): Una persona que goza alcanzando un conocimiento profundo sobre el funcionamiento interno de un sistema, de un ordenador o de una red de ordenadores.

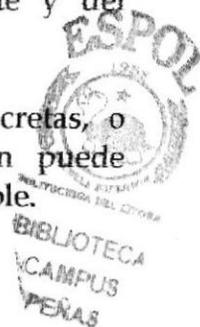
Hacking (pirateo): Acción de piratear sistemas informáticos y redes de telecomunicación.

HAN: Home Area Network.

Hardware (maquinaria, equipo físico, hardware): Componentes físicos de un ordenador o de una red, en contraposición con los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar. Syn: computer; software

Header (cabecera): Parte inicial de un paquete que precede a los datos propiamente dichos y que contiene las direcciones del remitente y del destinatario, control de errores y otros campos.

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.



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.

Hipervínculo: Conexiones entre una información y otra.

Hit (acceso, impacto): Término algo confuso porque puede referirse a distintos conceptos, si bien todos ellos referidos al acceso a una página web.

Home Area Network – HAN (Red de Área Doméstica): Conjunto de dispositivos de todo tipo, informáticos (PCs y sus periféricos) o no (electrodomésticos) instalados en un hogar y conectados entre sí. Todos ellos pueden incluso ser operados a distancia.

Home page (página raíz, portada, página inicial): Primera página de un servidor WWW.

Hop (salto): Término utilizado para denominar cada uno de los pasos que es preciso dar para llegar de un punto de origen a otro de destino a lo largo de una red a través de direccionadores (routers).

Horizontal portal (portal horizontal): Sitio web que provee información y servicios para el público en general.

Host (anfitrión/albergar,hospedar): Host system.

Host name (nombre de sistema anfitrión): Nombre dado a un sistema anfitrión. Por ejemplo ati.es.

Host number (número de sistema anfitrión): Identificación numérica dada a una máquina anfitriona. Por ejemplo 194.140.128.71.

Host system (sistema anfitrión, sistema principal): Ordenador que, mediante la utilización de los protocolos TCP/IP, permite a los usuarios comunicarse con otros sistemas anfitriones de una red. Los usuarios se comunican utilizando programas de aplicaciones.

HTML: HyperText Markup Language

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

HTTP: HyperText Transfer Protocol.



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.

HTTPS: Secure HyperText Transfer Protocol.

Hyperlink (hipervínculo, nexo, hiperenlace): Puntero existente en un documento hipertexto que apunta a (enlaza con) otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

Hypermedia (hipermedia): Acrónimo de los términos "hipertexto" y "multimedia", que se refiere a las páginas web que integran información en distintos tipos de formatos: texto, gráficos, sonidos y vídeo.

Hypertext (hipertexto): Aunque el concepto en sí es muy anterior al WWW (fue creado por el físico norteamericano Vannevar Bush en 1945), en Internet el término se aplica a los enlaces existentes en las páginas escritas en HTML.

HyperText Transfer Protocol – HTTP (Protocolo de Transferencia de Hipertexto): Protocolo usado para la transferencia de documentos WWW.



I2: Internet2.

IAB: Internet Architecture Board.

IANA: Internet Assigned Number Authority.

Infroaddict (Infroadicto): : Dícese de quien necesita desesperadamente dosis de información cada vez más altas y frecuentes. Referido a Internet dícese de quien navega de forma compulsiva por la red a la búsqueda de información.

Information (Información): Agregación de datos que tiene un significado específico más allá de cada uno de éstos. Un ejemplo: 2, 0, 0 y 1 son datos; 2001 es una información. La información ha sido siempre un recurso muy valioso.

Infovía (Infovía): Servicio creado por Telefónica en 1995 para facilitar el acceso de los ciudadanos españoles a las llamadas Autopistas de la Información. A pesar de sus defectos jugó un papel esencial en el desarrollo.

Inteligencia Artificial: AI Artificial Intelligence See also: Artificial Intelligence



Intelligent agent (agente inteligente) : Otra denominación de los programas llamados agentes que, en Internet, recogen información o realizan algún otro servicio de forma planificada y sin la presencia del usuario.

Interface(interfase,interfaz): Zona de contacto, conexión entre dos componentes de "hardware", entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación.[Fuente: WEB].También apariencia externa de una aplicación informática.

International Federation for Information Processing – IFIP (Federación Internacional para el Procesamiento de la Información): Organización creada en 1960, con sede en Austria, y que agrupa a asociaciones profesionales informáticas de más de cincuenta países.

Internaut (internauta): Dícese de quien navega por la red Internet.

Internerd (intergamberro,cibergamberro,interborde): Persona que utiliza la red para incordiar, e incluso insultar, al prójimo, preferentemente en foros de discusión y grupos de noticias.

Internet (La Red,Internet):Una internet (con "i" minúscula) es un conjunto de redes conectadas entre sí.

Internet Access Provider – IAP (Proveedor de Acceso a Internet): Internet Service Provider.

Internet address (dirección internet): Una dirección Internet identifica de forma inequívoca un nodo en Internet.

Internet Architecture Board – IAB (Comité de Arquitectura de Internet): La IAB ha sido muchas cosas a lo largo de los años. Desde 1992 pasó a ser una sección de la Internet Society. Es responsable de supervisar las actividades de otras secciones de la Internet Society com.

Internet Explorer (Explorador Internet,Internet Explorer): Navegador WWW creado por la empresa norteamericana Microsoft. Es uno de los navegadores Internet más difundidos.

Internet Law – I-Law (Derecho de Internet): Conjunto de normas legales de ámbito nacional o internacional que regulan directa o indirectamente la red.

Internet number (número Internet): Denominación que se da a veces a las direcciones IP (IP address).

Internet phone (teléfono por Internet): VoIP.



Internet Protocol – IP (Protocolo Internet): Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet.

Internet telephony (telefonía por Internet): VoIP.

Internet time – I-time (tiempo Internet): Denominación que se refiere a la velocidad con la que se han sucedido los acontecimientos en Internet durante los primeros años de su expansión comercial y social, que comenzó en 1995.

Internet2 (Internet2): El proyecto Internet2 trata de crear una nueva Internet de mayores y mejores prestaciones en el ámbito de las universidades norteamericanas.

Intranet(Intranet, Intranet): Red propia de una organización, diseñada y desarrollada siguiendo los protocolos propios de Internet, en particular el protocolo TCP/IP. Puede tratarse de una red aislada, es decir no conectada a Internet.

IP: Internet Protocol.

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

IP address (dirección IP): Número compuesto por 32 dígitos binarios que identifica a todo emisor o receptor de información en Internet.

ISDN: Integrated Services Digital Network Syn: Integrated Services Digital Network

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.

ISP: Internet Service Provider.

IT: Information Technologies.

Itime, I-time: Internet time.

ITU: International Telecommunications Union.

J



Java (Java): Lenguaje de programación desarrollado por la empresa Sun para la elaboración de pequeñas aplicaciones exportables a la red (applets) y capaces de operar sobre cualquier plataforma.

Java Server Page – JSP (Página de Servidor Java): Una página JSP es un tipo especial de página HTML que contiene unos pequeños programas (también llamados scripts) que son ejecutados en servidores Netscape antes de ser enviados al usuario.

JavaScript (JavaScript): Lenguaje de programación para WWW desarrollado por Netscape. Al igual que VBScript, pertenece a la familia Java pero se diferencia de este último en que los programas están incorporados en el fichero.

JPEG: Joint Photographic Experts Group. Se trata de un conocido método para comprimir imágenes fotográficas.

JSP: Java Server Page.

Junk mail (correo basura): Dícese de la propaganda indiscriminada y masiva llevada a cabo a través del correo electrónico. Es una de las peores plagas de Internet y concita un amplio rechazo hacia quien lo practica.

K

KB: Kilobyte.

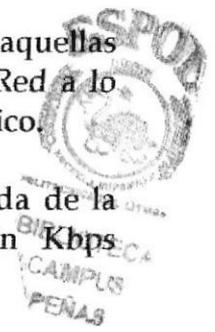
Kbps: kilobits per second.

key (clave): Código de signos convenidos para la transmisión de mensajes secretos o privados.

Keyword (palabra clave, clave de búsqueda): Conjunto de caracteres que puede utilizarse para buscar una información en un buscador o en un sitio web.

Killer app (aplicación asesina, aplicación rompedora): Son aquellas aplicaciones Internet que han producido los mayores avances de la Red a lo largo de su historia. A finales de los años ochenta fue el correo electrónico.

Kilobits per second – Kbps (kilobits por segundo): Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación. Un Kbps corresponde a 1.000 bits por segundo.



Kilobyte – KB (Kilobyte ,kiloocteto): Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un KB corresponde a 1.024 bytes.

knowbot (robot de conocimiento): Herramienta de recuperación, más o menos automatizada, de información existente en la red. Es una marca registrada de la CNRI (Corporation for National Research Initiatives).

L

LAN: Local Area Network.

Laptop (computador portátil,ordenador portátil): Ordenador de tama o peque o-medio, que se puede transportar como un maletín y apoyar en el regazo (lap).

Línea de Suscripción Asimétrica Digital: ADSL Asymmetrical Digital Subscriber Line Tecnología de transmisión de tipo xDSL.

Línea dedicada: Línea privada alquilada a una empresa de telecomunicaciones.

Link (liga, puntero, vínculo/vincular,enlace/enlazar): Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet o bien la acción de realizar dicho salto.

Linux, LINUX (LINUX,linux): Versión de libre distribución del sistema operativo UNIX; fue desarrollada por Linus Torvald.

Local Area Network – LAN (Red de Aacuterea Local): Red de datos para dar servicio a un área geográfica máxima de unos pocos kilómetros cuadrados, por lo cual pueden optimizarse los protocolos de señal de la red para llegar a velocidades de transmisión.

M

m- (m-): Además de ser una letra del abecedario, en el mundo de las telecomunicaciones y de Internet la "m" se utiliza, seguida de un guión, como abreviatura de mobile (móvil, en inglés).

MacOS (MacOS): Sistema operativo desarrollado por la empresa Apple Computer para el ordenador personal Macintosh, aparecido en 1984.

Mail (correo): e-mail , snail mail.



Mail server (servidor de correo): Dispositivo especializado en la gestión del tráfico de correo electrónico.

Mailbox (buzón de correo): Electronic mail box.

Mailing list (lista de correo, lista de distribución): Lista de direcciones electrónicas utilizada para distribuir mensajes a un grupo de personas. Generalmente, una lista de distribución se utiliza para discutir acerca de un determinado tema.

Majordomo (mayordomo): Aplicación que, en los servidores de listas, se encarga de realizar de forma automatizada funciones de gestión tales como altas y bajas de suscriptores a las mismas.

Malware (software maligno, malgrama(s), malware, programas malignos): Cualquier programa cuyo objetivo sea causar daños a ordenadores, sistemas o redes y, por extensión, a sus usuarios.

Mm-business mobile business: See also: mobile business

MB Megabyte: See also: Megabyte

Mbone Multicast backbone: See also: Multicast backbone

Mbps Megabits per second: See also: Megabits per second

Megabits per second – Mbps (megabits por segundo): Unidad de medida de la capacidad de transmisión por una línea de telecomunicación. Un Mbps corresponde a un millón de bits por segundo.

Megabyte – MB (megabyte ,megaocteto): Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un MB corresponde a 1.024.000 bytes.

Minitel (Minitel): Terminal interactivo de primera generación desarrollado por la administración francesa de las telecomunicaciones (PTT) y que se implantó en Francia con gran éxito en los años 80.

Mirror (espejo, duplicación, réplica): Servidor Internet cuyo contenido es una copia exacta de otro servidor o de parte de él. Normalmente este tipo de servidores cuentan con la aprobación del servidor original y sirven para reducir el tiempo.

Mirroring (duplicación, réplica): Acción de duplicar o replicar un sitio web.



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.

Modem (módem): Acrónimo de modulador/demodulador. Designa al aparato que convierte las señales digitales en analógicas, y viceversa, y que permite la comunicación entre dos ordenadores a través de una línea telefónica.

Moderator (moderador): Persona, o grupo o grupo de personas, que se dedica a moderar listas de correo y grupos de noticias (newsgroups) y son responsables de decidir qué mensajes de correo electrónico pueden incluirse.

Mosaic (Mosaic): Navegador WWW promovido por la NCSA en 1993 y desarrollado por Marc Andreessen, más tarde fundador de la empresa Netscape. Fue el primero que tuvo funcionalidades multimedia y sentó las bases del modo.

Mouse (mouse, ratón): Dispositivo electrónico de pequeño tamaño, dotado con teclas (y a veces una bola, llamada trackball).

MP3: MPEG-1 Audio Layer-3.

MPEG: Moving Pictures Expert Group. Se trata de un modo estándar de comprimir vídeo e imágenes en movimiento.

MPEG-1 Audio Layer-3 – MP3 (Estrato de Audio 3 de MPEG-1): Método de grabación y reproducción digital de audio que permite una buena calidad de sonido, teniendo los ficheros obtenidos un tamaño razonable.

Multi-User Dungeon / Multi-User Dimension – MUD (Mazmorras Multiusuario / Mazmorras Multidimensión): Juegos virtuales que pueden jugar varios usuarios a la vez a través de la red.

Multicast (multidifusión): Modo de difusión de información en vivo que permite que ésta pueda ser recibida por múltiples nodos de la red y por lo tanto por múltiples usuarios.

Multicast backbone – Mbone (red troncal de multidifusión): Red de banda ancha y alta velocidad que permite actualmente la realización de audio y videoconferencias entre centenares de usuarios remotos a través de varios canales de vídeo y de audio.

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

Multimedia (multimedia): Información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.



Multipurpose Internet Mail Extensions – MIME (Extensiones Multipropósito del Correo Internet): Conjunto de especificaciones Internet de libre distribución que permiten tanto el intercambio de texto escrito en lenguajes con diferentes juegos de caracteres.

N

Napster (Napster): Napster es un programa creado en 1999 por el estudiante Shawn Fanning, más tarde implementado en sitio web del mismo nombre.

NASA Research and Education Network – NREN (Red NASA de Investigación y Educación): Proyecto de la NASA (National Aeronautics and Space Administration, de los EE.UU.) cuyo objetivo es la realización de una red en el orden de los gigabits por segundo dedicada al programa HPCC.

Navigator (navegador): Browser.

8.NC: Network Computer.

NCSA: El National Center for Supercomputing Applications es una institución de formación. El explorador de Web Mosaic se creó aquí. <http://www.ncsa.uiuc.edu/>

Net: Red network.

Netscape Navigator (Navegador Netscape): Navegador WWW creado en 1995 por Marc Andreessen, de la empresa norteamericana Netscape. Es uno de los navegadores Internet más difundidos.

Network (red): Una red de ordenadores es un sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en lugares más o menos próximos.

Network Computer – NC (computador de red,ordenador de red): Máquina de computación cuyo objetivo exclusivo es el de conectarse a la red y que por tanto incorpora únicamente los recursos hardware y software necesarios para tal fin.

Networking (conexión mediante redes, redes): Término utilizado para referirse a las redes de telecomunicaciones en general y a las conexiones entre ellas.

Node (nodo): Punto de conexión de una red.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PERLAS

Notebook (computador portatil, ordenador portátil): Laptop.



Octet (octeto): Un octeto está formado por 8 unidades de información (llamadas bits). Este término se usa a veces en vez de byte en la terminología de redes porque algunos sistemas tienen bytes que no están formados.

Off line (off line, desconectado, fuera de línea): Condición de estar desconectado de una red.



Packet (paquete): La unidad de datos que se envía a través de una red. En Internet la información transmitida es dividida en paquetes que se reagrupan para ser recibidos en su destino.

Packet INternet Groper – PING (Buscador de Paquetes de Internet): Programa que se utiliza para comprobar si un destino está disponible. El término se utiliza también coloquialmente: "Haz un ping al host X a ver si funciona".

Password (palabra de paso, contraseña): Conjunto de caracteres alfanuméricos que permite a un usuario el acceso a un determinado recurso o la utilización de un servicio dado.

Página: Page Documento de hipermedia en el Web.

Plug and Play (Enchufe y Opere): Característica del sistema operativo de un PC para reconocer los dispositivos hardware a él conectados y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla.

Plug in (pluguín, conector, plug In): Pequeño programa que añade alguna función a otro programa, habitualmente de mayor tamaño. Un programa puede tener uno o más conectores.

Pocket computer (computador de bolsillo, ordenador de bolsillo).

Política de Uso Aceptable: AUP PUA Acceptable Use Policy Normas que establecen el uso que se puede hacer de un servidor de información o de una red en un ámbito dado.



POP: Punto de presencia Conexión de acceso telefónico de los proveedores de servicios de Internet para usuarios de módem, que se utiliza principalmente para describir conexiones locales.

Portable Document Format – PDF (Formato de Documento Portable): Formato gráfico creado por la empresa Adobe que reproduce cualquier tipo de documento en forma digital idéntica, facsímil, permitiendo así la distribución electrónica de los mismos a través de la red.

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

Portadora común: (Empresa de telecomunicaciones) Portadora que sirve al público (o a un segmento de él) de forma indiscriminada (es decir, sin tener en cuenta la identidad del cliente y sin discriminación indebida).

Portal (portal): Sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, compra electrónica.

Program (programa): Conjunto de instrucciones escritas en un determinado lenguaje (por ejemplo, COBOL, C+) que dirigen a un ordenador para la ejecución de una serie de operaciones, con el objetivo de resolver un problema.

Programa Estratégico Europeo para la Investigación en Tecnologías de la Información.

Protocol (protocolo): Descripción formal de formatos de mensaje y de reglas que dos ordenadores deben seguir para intercambiar dichos mensajes.

Protocolo de Transferencia de Ficheros: FTP

Proveedor de Servicio de Aplicaciones,ASP Application Service Provider
Proveedor de Servicios de Aplicaciones, es un servidor que aloja aplicaciones para comercio electrónico.

Q

3.Queue (cola): Conjunto de paquetes en espera de ser procesados.

R



RARE: Reseaux Associes pour la Recherche Europeenne

RDSI: Integrated Services Digital Network.

Read the F*cking Manual – RTFM (Lea el J*vido Manual) : Abreviatura scortés que se utiliza para responder a alguien que hace una pregunta simple o común que debe estar contestada en el correspondiente manual.

Real Audio (Real Audio): Programa desarrollado por la empresa norteamericana RealNetworks que permite a los usuarios de la WWW escuchar archivos multimedia (audio y video, o solamente audio) en tiempo real (o casi real)

Real Time Protocol – RTP (Protocolo de Tiempo Real): Protocolo utilizado para la transmisión de información en tiempo real, como por ejemplo audio y vídeo en una videoconferencia.

Rednet: Sistema de elementos interrelacionados que se conectan mediante un vínculo dedicado o conmutado para proporcionar una comunicación local o remota (de voz, vídeo).

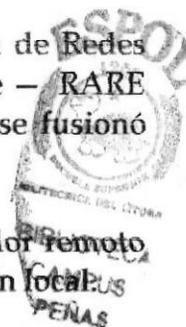
Red de Interconexión de Recursos InformáticoS – RedIRIS (Computer Resources Interconnection Network): Red pública dependiente del C.S.I.C. (Centro Superior de Investigaciones Científicas) que proporciona servicios Internet a la comunidad académica y científica española. Es también el NIC local.

Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada: Advanced Research Projects Agency NETwork Red pionera de larga distancia financiada por ARPA (antigua DARPA). Fue la base inicial de la investigación sobre redes, ARPANET.

Redes: Entidad Pública Empresarial Red.es, la actual encargada de la gestión de dominios (España).

Redes Asociadas para la Investigación Europea Asociación Europea de Redes de Investigación: Reseaux Associes pour la Recherche Europeenne – RARE Asociación de redes europeas de centros de investigación. En 1994 se fusionó con EARN para crear TERENA.

Remote login (conexión remota): Operación realizada en un ordenador remoto a través de una red de ordenadores, como si se tratase de una conexión local.



Roaming (conexión móvil internacional ,roaming): Tecnología que permite que el usuario de un teléfono móvil pueda utilizarlo en una red celular fuera de la cobertura de la red a la que pertenece, permitiendo así hacer y recibir llamadas, por ejemplo.

Robot: Los "Robots" suelen mencionarse en el contexto de WWW como programas que se mueven por el Web buscando información; por ejemplo, para crear índices en dispositivos de búsqueda o localizar errores.

Robot (robot): Palabra creada en 1920 por el escritor checo Karel Capek. Capek se basó en el checo *robota*, que significa "siervo, trabajador forzado", para referirse a cualquier máquina, de forma humana.

Router (encaminador, direccionador, enrutador): Dispositivo que distribuye tráfico entre redes. La decisión sobre a donde enviar los datos se realiza en base a información de nivel de red y tablas de direccionamiento.

S

SATAN: Security Analysis Tool for Auditing Networks.

Script (guión, script): Conjunto de caracteres formado por mandatos y secuencias de tecleo, que se utiliza muy a menudo en Internet para automatizar tareas muy habituales como, por ejemplo, la conexión a la red (login)

Señal: Cambio de estado orientado a eventos (p. ej. un tono, cambio de frecuencia, valor binario, alarma, mensaje, etc.).

Seguridad: Mecanismos de control que evitan el uso no autorizado de recursos.

Server (servidor): Sistema que proporciona recursos (por ejemplo, servidores de ficheros, servidores de nombres). En Internet este término se utiliza muy a menudo para designar a aquellos sistemas que proporcionan información

Servicios de Información sobre Investigación y Desarrollo de la Comunidad: COMmunity Research and Development Information Services Iniciativa de la Comisión Europea para reforzar la competitividad de las organizaciones europeas.

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



Servidor de archivos: Sistema informático que permite a usuarios remotos (clientes) tener acceso a archivos.

Shopbot (robot de compras): Herramienta de ayuda, más o menos automatizada, para la compra de productos y servicios a través de la red.

Shopping cart (carrito de compra): Zona virtual de un sitio web de compra electrónica donde el usuario va 'colocando' los objetos o servicios a medida que los va comprando, de la misma manera que haría en un supermercado.

Signature (firma): Mensaje de unas pocas líneas situado al final de un mensaje de correo electrónico o de un grupo de noticias que identifica a su autor.

Signature file (archivo de firma, fichero de firma): Fichero que contiene la firma de una persona y que ésta suele colocar al final de sus mensajes electrónicos.

Site (sitio): Punto de la red con una dirección única y al que pueden acceder los usuarios para obtener información.

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

SMS: Short Message System.

Software (programas, componentes lógicos, software): Programas o elementos lógicos que hacen funcionar un ordenador o una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición con los componentes físicos del ordenador o la red.

Software piracy (piratería de programas, piratería de software): Actividades de copia, distribución o uso de programas informáticos realizadas infringiendo las normas legales que protegen los derechos de propiedad intelectual de sus autores.

Soporte: Formato de distribución y almacenamiento de información (p. ej. cinta de vídeo, disquete, disco óptico, impresora, etc.). Una ampliación de la capacidad de comunicación de la humanidad.

Source code (código fuente): Conjunto de instrucciones que componen un programa informático. Estos programas se escriben en determinados lenguajes; el lenguaje que se utiliza para elaborar una página web

Spam: Término inglés utilizado para definir el envío indiscriminado de mensajes de correo electrónico no deseados. Normalmente se aplica a mensajes publicitarios que bombardean el correo electrónico del usuario



Spam (bombardeo publicitario, buzonfia): Envío masivo, indiscriminado y no solicitado de publicidad a través de correo electrónico. Literalmente quiere decir loncha de mortadela. See also: junk mail; mail bombing

Spider : robot

SSL: Nivel de socket de seguridad. Protocolo que utiliza Netscape para proporcionar transacciones seguras a través de la red.

Subject (asunto): Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y está destinada a describir en unas pocas palabras el contenido de dicho mensaje.

Superautopista de la información: Una palabra de moda (véase también media, hiper...). Hace referencia al plan de la administración de Clinton/Gore para liberalizar los servicios de comunicación.

T

T-1: Una línea arrendada o dedicada capaz de transferir datos a 1,544,000 bits por segundo. Teóricamente una T-1 a su máxima capacidad de transmisión transporta un megabyte en menos de 10 segundos.

T-3: Una línea dedicada capaz de transferir datos a 44,736,000 bits por segundo. Esto es más que suficiente para pantalla completas que requieran movimiento general.

Tag (marca, etiqueta, mandato): Instrucción que se escribe al elaborar una página HTML. Un ejemplo es, que indica el comienzo de un párrafo de texto. Cada uno de los mandatos que aparecen en una página es interpretado por el programa.

Talk (charla, conversación): Protocolo que permite a dos personas conectadas a ordenadores situados en dos lugares distintos comunicarse por escrito a través de la red en tiempo real.

TB Terabyte : Terabyte.

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.

Technologitis (tecnologitis): Enfermedad muy difundida en nuestras sociedades desarrolladas.



Telecommuter (teletrabajador): Persona que utiliza redes de telecomunicación para trabajar desde un lugar que no es la oficina de su empresa, accediendo a los sistemas de información de ésta. Commuter significa 'abonado a un transporte'.

Telnet: Programa de red que ofrece una forma de conectarse y trabajar desde otro equipo.

Terabyte – TB (terabyte, teraocteto): Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, etc.). Un TB corresponde a algo más de mil billones de bytes, concretamente.

TERENA: Trans-European Research and Education Networking Association

Thread (hilo, hebra, serie): Serie de mensajes relacionados entre sí en un grupo de noticias.

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.

Time out (desconexión por tiempo): Situación que se produce cuando un usuario es desconectado de la red por haber transcurrido un tiempo prefijado.

To: (a) Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y su finalidad es designar al destinatario o destinatarios principales de dicho mensaje.

Token ring (red en anillo): Una red en anillo es un tipo de LAN con nodos cableados en anillo.

U

UCY: Unión de Cibernautas.

UDP: User datagram protocol. Protocolo del nivel de transporte basado en el intercambio de datagramas. Permite el envío de datagramas a través de la red sin que se haya establecido previamente una conexión.

UMTS: Universal Mobile Telecommunications System.



Unión de CYbernautas – UCY (Cybernauts Union): Entidad creada en 1998 para agrupar a los usuarios de Internet en España y promover sus derechos.

Unicast (unidifusión): Por contraposición a broadcast y multicast, unicast es la comunicación establecida entre un solo emisor y un solo receptor en una red. See also: broadcast; multicast

Uniform Resource Name – URN (Nombre Uniforme de Recurso): Sistema de identificación de recursos cuyo objetivo es complementar el sistema URI/URL.

UNIX: Un sistema operativo diseñado para ser usado por un grupo de varias personal al mismo tiempo (multi-usuario) que maneja TCP/IP. Es el sistema operativo más común en los servidores Internet.

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

Unzip (deszipar, descomprimir): Acción de desempaquetar uno o más ficheros que anteriormente han sido empaquetados, y habitualmente también comprimidos, en un solo fichero, con objeto de que ocupen menos espacio en disco.

URI: Uniform Resource Locator/Universal Resource Identifier.

URL: La manera estándar de asignar direcciones de cualquier recurso en Internet que forma parte del WWW.

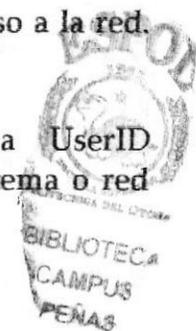
USB: Universal Serial Bus See also: Universal Serial Bus

Usenet (Usenet): Conjunto de miles de foros electrónicos de debate y discusión llamados "grupos de noticias" (newsgroups); así como los ordenadores que procesan sus protocolos.

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.

User ID (ID de usuario, identificación de usuario): Conjunto de caracteres alfanuméricos que sirven para identificar a un usuario para su acceso a la red. Ejemplo: rfc1alvo.

User name, Username (nombre de usuario): Por contraposición a UserID suele ser un nombre ininteligible que identifica al usuario de un sistema o red. Ver también: "User ID".



Uudecode (uudecodificación/uudecodificar): Programa que revierte a su forma original un fichero tratado con uuencode.



Vanity domain (dominio vanidoso): Direcciones de Internet compuestas por el nombre de una persona, como `www.menganito.com`, donde "menganito" sería el dominio vanidoso.

Vertical portal (portal vertical) Sitio web especializado en proveer información y servicios para un determinado sector productivo (construcción, industria del automóvil, etc.). Son los principales motores de las relaciones comerciales

Vínculo: Véase Hipervínculo.

Vínculo de comunicaciones: Sistema de equipo y programas que conecta a dos usuarios finales.

Video-on-demand (video a la carta, video por demanda): Servicio asíncrono que provee al usuario el acceso a material de vídeo almacenado de forma digital en servidores remotos.

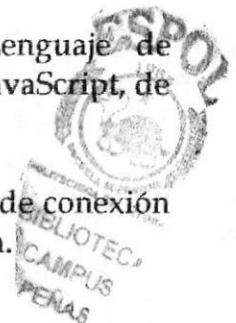
Videoconference (videoconferencia): Reunión a distancia entre dos o más personas que pueden verse y escucharse entre sí a través de la red mediante aplicaciones específicas. En Internet, la primera fue CU-SeeMe.

Videoconferencia: Sistema de comunicación mediante el cual dos o más personas situadas físicamente en distintos lugares pueden conversar y verse en vídeo a través de la Red.

Virtual (virtual): Según el DRAE es algo que tiene existencia aparente y no real. Es un término de frecuente utilización en el mundo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones para designar dispositivo.

Virtual Basic Script – VBScript (VBScript, Virtual Basic Script): Lenguaje de programación para WWW desarrollado por Microsoft. VBScript y JavaScript, de Netscape, son muy similares.

Virtual circuit (circuito virtual): Método que proporciona servicios de conexión a una red, independientemente de cuál sea la estructura de la misma.



Virus (virus): Programa cuyo objetivo es causar daños en un sistema informático y que a tal fin se oculta o disfraza para no ser detectado. Estos programas son de muy diversos tipos y pueden causar problemas.

Visit (visita): Recorrido que un usuario hace por un sitio web dado. El recorrido puede ser corto o largo en el tiempo, accediéndose a una o más páginas del sitio web visitado.



W3: World Wide Web.

W3 Consortium – W3C (Consortio W3): Organización apadrinada por el MIT y el CERN, entre otros, cuyo cometido es el establecimiento de los estándares relacionados con WWW. Fue promovida por el creador del WWW, Tim Berners-Lee.

WAIS (Wide Area Information Server): Un software comercial que permite asignar categorías a grandes cantidades de información, para después poder tener acceso con índices a información en Internet.

Warez (wares): Esta palabra se aplica en dos sentidos: uno como las copias piratas de los programas; el otro alude a las versiones de software protegido a las que se ha retirado fraudulentamente la protección.

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

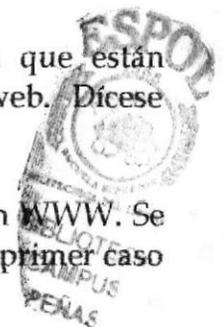
Web editor, web editor (editor de Web): Persona que se encarga de gestionar y organizar los contenidos de un servidor WWW.

Web Information Systems – WIS (Sistemas de Información basados en Web): Sistema de proceso de la información que tienen como base tecnologías WWW.

Web page (página web):

Web server (servidor web): Máquina conectada a la red en la que están almacenadas físicamente las páginas que componen un sitio web. Dicese también del programa que sirve dichas páginas.

Web web (telaraña, güeb, malla, web): Servidor de información WWW. Se utiliza también para definir el universo WWW en su conjunto. En el primer caso quizás debería ir en minúscula; en el segundo, en mayúscula.



Webcam (cámara web): Cámara de video cuyas imágenes, bien en directo bien en diferido, son difundidas por Internet desde un sitio web. Por este medio se difunden numerosas transmisiones de todo tipo.

Webmail, webmail (correo electrónico de sitio web, correo basado en web, correo web): Servicio que permite gestionar el correo electrónico desde un sitio web. Es de gran utilidad para personas que tienen que desplazarse con frecuencia y lo ofrecen habitualmente los proveedores.

Webmaster, webmaster (administrador de Web): Persona que se encarga de la gestión y mantenimiento de un servidor web, fundamentalmente desde el punto de vista técnico; no hay que confundirlo con el editor de web (webeditor).

Website (sitio web): Colección de páginas web dotada de una dirección web única.

Wetware (materia húmeda): En la jerga de los piratas informáticos significa cerebro.

Wide Area Network – WAN (Red de Área Amplia): Red de ordenadores conectados entre sí en un área geográfica relativamente extensa. Este tipo de redes suelen ser públicas, es decir, compartidas por muchos usuarios.

Windows (Windows): Sistema operativo desarrollado por la empresa Microsoft y cuyas diversas versiones (3.1, 95, 98, NT, 2000, Me) dominan de forma abrumadora el mercado de los ordenadores personales.

WINZIP: Winzip es una utilidad de compresión que permite a los usuarios de Windows 95, 3.1 y NT reducir el tamaño de sus archivos para transferirlos más rápidamente a través de Internet.

Worm (gusano): Programa informático que se autoduplica y autopropaga. En contraste con los virus, los gusanos suelen estar especialmente escritos para redes. Los gusanos de redes fueron definidos por primera vez, malware; Trojan Horse; virus.

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.



X Digital Subscriber Line – xDSL (Líneas de Subscripción Digital): Tecnología de transmisión que permite que los hilos telefónicos de cobre convencionales transporten hasta 16 Mbps (megabits por segundo) mediante técnicas de compresión.

X.400 (X.400): Estándares de CCITT e ISO para correo electrónico. Utilizados principalmente en Europa y Canadá, se han ido integrando progresivamente en Internet.

XDSL: x Digital Subscriber Line

XML: EXtensible Markup Language.

XML (eXtensive Markup Language): Metalenguaje destinado a la creación de lenguajes de definición de datos, capaz de crear estructuras más complejas con el fin de tratar información en un documento de la Red.

Y

Y2K (Efecto 2000): Es un acrónimo del inglés Year 2000, donde Y= year y 2K=2000.

Yellow Pages – YP (Páginas Amarillas): Servicio utilizado por administradores UNIX a fin de gestionar bases de datos distribuidas en una red. Ahora es llamado NIS (Network Information Service) por problemas legales.

YP: Yellow Pages.

Z

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".

Zip (zippear, comprimir): Acción de empaquetar en un solo fichero uno o más ficheros, que habitualmente son también objeto de compresión, con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos.

