

# **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 DELICIAS DEL MAR**

**MANUAL DE USUARIO**

#### **AUTORES:**

**CHRISTIAN BOLÍVAR RAMOS PADILLA  
JOHN MICHAEL LANCHE REYES**

#### **DIRECTOR**

**ANL. DANIEL QUIRUMBAY Y.**

**AÑO  
2007**



**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 DELICIAS DEL MAR**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES:**

**CHRISTIAN BOLÍVAR RAMOS PADILLA**

**JOHN MICHAEL LANCHE REYES**

**DIRECTOR:**

**ANL. DANIEL QUIRUMBAY Y.**

**AÑO:**

**2007**





## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a todas aquellas personas que de diversos lugares me incentivaron me brindaron palabras de aliento cuando creí desmayar en mi carrera, aquellos que alimentado mi alma y mi espíritu fortaleciendo mi voluntad, primeramente agradezco a DIOS, por que siempre a estado presente aun cuando he carecido de fe y he creído estar solo, el ha estado presente en todo momento.

Agradezco a mis padres y hermanos a mi madre que ha sido mis pasos, la luz que ilumino mi camino, a mi padre, hombre sabio, predispuesto siempre cuando lo necesitado, por su apoyo económico, que con gran esfuerzo logro que pertenezca a esta prestigiosa universidad.

No puedo dejar pasar por alto agradecer a mis profesores, otorgándonos los conocimientos suficientes para culminar con éxito el arduo camino al éxito, porque con esa misma vocación se convirtieron no sólo en maestros sino en solidarios compañeros y amigos.

A mis compañeros y amigos, porque hemos construido una sólida fraternidad que el paso del tiempo no podrá derrumbar fácilmente debido a que en el transcurso de nuestra carrera hemos forjado un tesoro más valioso que todo el oro del mundo: la Amistad.

**CHRISTIAN BOLÍVAR RAMOS PADILLA.**



## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme vida para poder disfrutar de este logro en mi existencia, por las bendiciones que me ha regalado como son mi familia y mis amigos.

A mi mamá Sara Reyes Rodríguez por haberme enseñado a ser un buen emprendedor, por haberme dedicado su valioso cuidado y por haberme mostrado que el fracaso solo se alcanza cuando no se lucha.

A mis hermanos por haber sido un apoyo incondicional en la culminación de esta etapa de mis estudios.

Al sacerdote Reverendo Padre David Dávila que se ha portado como un papá verdadero entregándome sus consejos, su paciencia; por haberme enseñado a corregir muchos defectos, por su defensa ante la autoridad imponente y errada de muchas personas y sobre todo por haberme regalado su amistad sincera.

**JOHN MICHAEL LANCHE REYES**

## DEDICATORIA

De manera especial quiero dedicar este proyecto a alguien que siempre a estado presente en mi vida a alguien que me ha brindado su apoyo incondicional, alguien que cada día me alimentaba de vigor, alguien que creyó en mi, alguien que es una mujer de respeto y de bien, alguien que a estado presente en mis momentos difíciles, alegrías, temores y demás, en fin este proyecto lo dedico hermana Betty.

A mi padre, voz de experiencia, su espíritu emprendedor a la codicia de la superación, supo orientarme, a mi madre que con su apoyo moral también fue un pilar importante para haber logrado mis objetivos doy gracias a Dios por las oportunidades que me ha dado y principalmente a estos seres importantes mi familia, a ellos, le dedico esta tesis.

A mi compañero de tesis, por su admirable fuerza de empuje y carácter, por que junto hemos salido adelante, pese a cualquier obstáculo presentado, no fué fácil el camino pero logramos nuestros objetivos apoyándonos uno a otro en las buenas y en los malos momentos que tuvimos que pasar para llegar a nuestras metas propuestas.

**CHRISTIAN BOLÍVAR RAMOS PADILLA.**



## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia de manera especial a mi mamá y hermanos Sara, Francisco, Daysi y Andrés, a un buen amigo David y a mi fraterno amigo Cristhian Rodríguez a quien considero parte de mi familia, a ellos que representan a las personas mas importantes en mi vida, quienes me han inspirado para luchar fuerte y alcanzar esta nueva meta.

A la familia Quiroz Asencio, que a más de ser personas que quiero mucho son un muy buen ejemplo del bien y son mi segunda familia.

A los bellos frutos del trabajo pastoral que realizo como son los jóvenes de los grupos Luz y Vida y Seguidores de Cristo y Mysec, al grupo de niños Valientes de Infancia Misionera y en especial a Bryan y mis sobrinos Adrián, Axel y Dayana, porque todos ellos son muestra de que Dios recompensa siempre cada uno de mis esfuerzos.

**JOHN MICHAEL LANCHE REYES**



## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación, nos corresponden exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma a EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL).



**FIRMA DEL DIRECTOR DE TÓPICO  
DE GRADUACIÓN**



**f. Anl. Daniel Quirumbay Y.**



**FIRMA DE LOS AUTORES DE TÓPICO DE  
GRADUACIÓN**

  
f. Christian Ramos Padilla

  
f. John Lanche Reyes



# INDICE DE CONTENIDO

## CAPÍTULO 1

	PÁG.
<b>1. GENERALIDADES.....</b>	<b>1</b>
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.4. CONOCIMIENTOS REQUERIDOS.....	1
1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.....	2
1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL.....	2
1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	2
1.7.1 CONVENCIONES DEL FORMATOS DE TEXTO.....	3
1.7.2 CONVENCIONES DEL MOUSE.....	3
1.7.3 CONVENCIONES DEL TECLADO.....	4
1.8. CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN.....	5
1.9. SOPORTE TÉCNICO.....	5

## CAPÍTULO 2

<b>2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....</b>	<b>1</b>
2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS.....	1
2.2 QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS.....	2
2.3 EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS.....	2
2.4 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO.....	3
2.5 VER EL CONTENIDO DE SU PC.....	4
2.6 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	5
2.7 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	6
2.8 MANTENIMIENTO DE SU PC.....	7
2.8.1 UTILIZAR BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS.....	7
2.8.2 DETECTANDO Y REPARANDO ERRORES DE DISCO CON SCANDISK.....	8
2.8.3 UTILIZAR EL DEFRAGMENTADOR DE DISCO PARA ACELERAR EL DISCO DURO.....	10
2.8.4 VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE.....	11
2.9 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER.....	12
2.9.1 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER.....	12
2.9.2 BUSCAR INFORMACIÓN.....	13
2.9.3 VOLVER FÁCILMENTE A LOS SITIOS ÚTILES.....	14
2.9.4 CONOCER EL HISTORIAL DE EXPLORACIÓN.....	15
2.9.5 COMUNICARSE.....	16
2.9.6 CONFIGURAR LA PÁGINA DE INICIO.....	17

## CAPÍTULO 3

<b>3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....</b>	
---	--





## CAPÍTULO 4

PÁG.

<b>4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....</b>	<b>1</b>
4.1 INSTALACIÓN DEL APACHE WEB SERVER.....	2
4.1.1 INICIAR LA INSTALACIÓN.....	7
4.2 INSTALACIÓN DE APPSERV 2.5.7 EN WINDOWS XP.....	7
4.3 COMO INSTALAR EL SITIO WEB EN EL SERVIDOR.....	12

## CAPÍTULO 5

<b>5. ¿CÓMO INGRESAR AL SITIO WEB?.....</b>	<b>1</b>
5.1 ENCENDER LA COMPUTADORA.....	1

## CAPÍTULO 6

<b>6. COMO NAVEGAR EN EL WEB SITE.....</b>	<b>1</b>
6.1 CABECERA.....	1
6.2 PIE DE PÁGINA.....	1
6.3 MENU PRINCIPAL.....	2
6.4 SUB. OPCIONES.....	2
6.5 OPCIONES DEL SITIO WEB.....	3
6.5.1 BÚSQUEDA.....	3
6.5.2 REGÍSTRESE.....	3
6.5.3 OLVIDÓ CLAVE.....	3
6.5.4 PUBLICIDAD.....	3
6.5.5 INTRO.....	3
6.5.6 HOME.....	3
6.5.7 RECETAS.....	3
6.5.8 VER RECETAS.....	3
6.5.9 PRODUCTOS.....	4
6.5.10 PESCADOS.....	4
6.5.11 MARISCOS.....	4
6.5.12 ARTESANÍAS.....	4
6.5.13 HACER PEDIDO.....	4
6.5.14 NOSOTROS.....	4
6.5.15 MISIÓN.....	4
6.5.16 VISIÓN.....	4
6.5.17 NOTICIAS.....	4
6.5.18 VER MÁS.....	4
6.5.19 PARA LEER.....	5
6.5.20 SUGERENCIAS.....	5
6.5.21 CONTÁCTENOS.....	5
6.6 OPCIONES Y MENSAJES.....	6
6.7 SEGURIDAD.....	7
6.8 DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.....	8
6.8.1 PÁGINAS INTRO.....	8
6.9 PÁGINAS PRINCIPAL.....	9
6.9.1 NOSOTROS.....	10
6.9.2.1 MISIÓN.....	11
6.9.2.2 VISIÓN.....	12
6.9.3 PRODUCTOS.....	13
6.9.3.1 NUESTROS PRODUCTOS.....	13
6.9.3.2 PESCADOS.....	14



6.9.2.2 VISIÓN.....	12
6.9.3 PRODUCTOS.....	13
6.9.3.1 NUESTROS PRODUCTOS.....	13
6.9.3.2 PESCADOS.....	14
6.9.3.3 MARISCOS.....	15
6.9.3.4 ARTESANÍAS.....	16
6.9.4 PUBLICIDAD.....	17
6.9.5 RECETAS.....	18
6.9.6 PRODUCTOS DE CALIDAD.....	19
6.9.6.1 PESCADOS SELECTOS.....	19
6.9.6.2 MARISCOS SELECTOS.....	20
6.9.6.3 ARTESANÍAS SELECTAS.....	21
6.9.7 PEDIDOS.....	22
6.9.7.1 SOLICITUD DE PEDIDOS.....	22
6.9.8 RECETAS EN LÍNEA.....	23
6.9.9 REGISTROS.....	24
6.9.9.1 REGÍSTRATE.....	24
6.9.10 CLAVE OLVIDADA.....	25
6.9.11 SUGERENCIAS.....	26
6.9.12 CONTACTENOS.....	27
6.9.13 GALERÍAS.....	28
6.9.14 MAPA DEL SITIO.....	29

## CAPÍTULO 7

	<b>PÁG.</b>
<b>7. DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.....</b>	<b>1</b>
7.1. PÁGINA ADMINISTRATIVA.....	1
7.1.1. MANTENIMIENTO TIPO PRODUCTO.....	2
7.1.2. MANTENIMIENTO PRODUCTO.....	3
7.1.3. MANTENIMIENTO TIPO PROVEEDOR.....	4
7.1.4. MANTENIMIENTO AL PROVEEDOR.....	5
7.1.5. MANTENIMIENTO PARÁMETRO.....	6
7.1.6. MANTENIMIENTO GALERÍA.....	7
7.1.7. MANTENIMIENTO NOTICIAS.....	8
7.1.8. LA RECETA.....	9
7.1.9. LA PUBLICIDAD.....	10
7.1.10. CONSULTAS.....	11
7.1.10.1. CONSULTA BUSCADOR.....	11
7.1.10.2. CONSULTA CONTACTENOS.....	12
7.1.10.3. CONSULTA SUGERENCIAS.....	13
7.1.10.4. CONSULTA PEDIDOS.....	14
7.1.10.5. CONSULTA OLVIDO CONTRASEÑA.....	15



## ANEXO - A

<b>A.1 RECONOCIMIENTOS DEL HARDWARE.....</b>	<b>1</b>
A.1.1 COMPONENTES DE LA COMPUTADORA.....	1
A.1.2 UNIDADES DE ENTRADA.....	2
A.1.3 UNIDAD DE PROCESO.....	6
A.1.3.1 UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR.....	6
A.1.4 UNIDAD DE SALIDA.....	6

## ANEXO – B

<b>B. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN E INTERNET....</b>	<b>1</b>
B.1. INTRODUCCIÓN.....	1
B.1.2 ACERCA DE INTERNET.....	2
B.1.2. 1 ¿QUÉ ES INTERNET?.....	2
B.1.2 .2 VENTAJAS.....	2
B.1.2.3 DIRECCIONES ALFANUMÉRICAS.....	3
B.1.2.4 ¿CÓMO PUEDO ENCONTRAR LA DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO DE ALGUIEN? .....	4
B.1.3 SERVICIOS DE INTERNET.....	5
B.1.4 PROTOCOLO TCP/IP.....	7
B.1.5 CONEXIÓN A LA RED.....	8
B.2 NAVEGADORES.....	9
B.2.1 NAVEGADORES QUE SE UTILIZAN.....	9
B.3 FUNCIONAMIENTO DE LA WEB.....	10
B.3.1 ¿COMO ENCUENTRA LA GENTE UNA PÁGINA WEB?.....	11
B.3.1.1 SISTEMA DE BÚSQUEDA.....	11
B.3.2 ¿QUÉ PUEDE CONTENER UNA PAGINA WEB?.....	11
B.3.3 FACTORES A CONSIDERAR EN EL DESEMPEÑO DE UNA CONEXIÓN.....	12

## ANEXO – C

<b>C. GLOSARIO DE TÉRMINOS.....</b>	<b>1</b>
-------------------------------------	----------



# INDICE DE FIGURAS

## CAPÍTULO 2: AMBIENTE OPERACIONAL.

	PÁG.
FIGURA 2.1 PANTALLA DE AYUDA DE WINDOWS.....	1
FIGURA 2.2 BOTÓN INICIO Y BARRA DE TAREA.....	2
FIGURA 2.3 CONTENIDO DE MI PC.....	4
FIGURA 2.4 BUSCANDO UN ARCHIVO O CARPETAS.....	5
FIGURA 2.5 EXPLORANDO SU PC.....	6
FIGURA 2.6 PASOS PARA REALIZAR UNA COPIA DE SEGURIDAD.....	7
FIGURA 2.7 SELECCIONAR EL ARCHIVO O CARPETA QUE DESEA SACARLE UNA COPIA.....	8 8
FIGURA 2.8 CARGANDO EL LIBERADOR DE ESPACIO DEL DISCO.....	8
FIGURA 2.9 LIBERADOR DE ESPACIO EN EL DISCO.....	9
FIGURA 2.10 MÁS OPCIONES DEL LIBERADOR DE ESPACIO EN DISCO.....	9
FIGURA 2.11 DESFRAGMENTADOR DE DISCO DURO. PASO 1.....	10
FIGURA 2.12 DESFRAGMENTADOR DISCO DURO. PASO 2.....	11
FIGURA 2.13 BUSCAR INFORMACIÓN.....	13
FIGURA 2.14 FAVORITOS.....	14
FIGURA 2.15 HISTORIAL.....	15
FIGURA 2.16 CORREO.....	16
FIGURA 2.17 CONFIGURACIÓN PÁGINA DE INICIO.....	17

## CAPÍTULO 4: REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.

FIGURA 4.1 VENTANA DE BIENVENIDA DEL APACHE.....	2
FIGURA 4.2 VENTANA DE INFORMACIÓN DE LICENCIA.....	3
FIGURA 4.3 VENTANA DE VERSIÓN DE APACHE.....	3
FIGURA 4.4 VENTANA DE SERVICIO DE INFORMACIÓN.....	4
FIGURA 4.5 VENTANA DE LA INSTALACIÓN.....	4
FIGURA 4.6 VENTANA INSTALACIÓN DE LOS ARCHIVOS A LA CARPETA DE DESTINO.....	5 5
FIGURA 4.7 VENTANA DE INICIACIÓN DE INSTALACIÓN.....	6
FIGURA 4.8 VENTANA DE PROGRESO DE INSTALACIÓN.....	6
FIGURA 4.9 VENTANA DE FINALIZACIÓN DE INSTALACIÓN.....	6
FIGURA 4.10 VENTANA DE COMPROBACIÓN DE LEVANTAMIENTO DEL SERVICIO APACHE.....	7 7
FIGURA 4.11 INSTALACIÓN DEL APPSERV EN WINDOWS XP.....	7
FIGURA 4.12 VENTANA DE TÉRMINOS Y CONDICIONES.....	8
FIGURA 4.13 VENTANA DE UBICACIÓN DE RUTA.....	8
FIGURA 4.14 VENTANA DE SELECCIÓN DE COMPONENTES.....	9
FIGURA 4.15 VENTANA APACHE HTTP DE SERVIDOR DE INFORMACIÓN.....	9
FIGURA 4.16 VENTANA DE MYSQL SERVIDOR DE CONFIGURACIÓN.....	10
FIGURA 4.17 VENTANA DE INSTALACIÓN DEL APPSERV 2.5.7.....	11
FIGURA 4.18 VENTANA DE FINALIZACIÓN DEL APPSERV 2.5.7.....	11

## CAPÍTULO 5: INGRESAR AL WEB SITE.

FIGURA 5.1 PANTALLA INICIAL DE WINDOWS.....	1
FIGURA 5.2 ÍCONO DE INTERNET EXPLORER.....	1
FIGURA 5.3 ÍCONO NETSCAPE NAVIGATOR.....	2
FIGURA 5.4 INGRESANDO AL NAVEGADOR DE INTERNET.....	2
FIGURA 5.5 BARRA DE DIRECCIONES.....	2
FIGURA 5.6 BOTÓN ACTUALIZAR.....	3
FIGURA 5.7 PÁGINA INTRO.....	3



## CAPÍTULO 6: CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE.

PÁG.

FIGURA 6.1	CABECERA.....	1
FIGURA 6.2	PIE DE PÁGINA.....	1
FIGURA 6.3	MENÚ PRINCIPAL.....	2
FIGURA 6.4	SUB OPCIONES.....	2
FIGURA 6.5	MENSAJE DE NUEVO REGISTRO.....	5
FIGURA 6.6	MENSAJE DE MODIFICADO.....	6
FIGURA 6.7	MENSAJE DE ELIMINACIÓN.....	6
FIGURA 6.8	MENSAJE DE CORREO.....	6
FIGURA 6.9	MENSAJE DE INGRESO DE CAMPO.....	6
FIGURA 6.10	REGISTROS DE USUARIOS.....	7
FIGURA 6.11	DESCRIPCIÓN PÁGINA INTRO.....	8
FIGURA 6.12	DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA PRINCIPAL.....	9
FIGURA 6.13	DESCRIPCIÓN DE NOSOTROS.....	10
FIGURA 6.14	DESCRIPCIÓN DE MISIÓN.....	11
FIGURA 6.15	DESCRIPCIÓN DE VISIÓN.....	12
FIGURA 6.16	DESCRIPCIÓN DE NUESTROS PRODUCTOS.....	13
FIGURA 6.17	DESCRIPCIÓN DE PESCADOS.....	14
FIGURA 6.18	DESCRIPCIÓN DE MARISCOS.....	15
FIGURA 6.19	DESCRIPCIÓN DE ARTESANÍAS.....	16
FIGURA 6.20	DESCRIPCIÓN DE PUBLICIDAD.....	17
FIGURA 6.21	DESCRIPCIÓN DE RECETAS.....	18
FIGURA 6.22	DESCRIPCIÓN DE PESCADOS SELECTOS.....	19
FIGURA 6.23	DESCRIPCIÓN DE MARISCOS SELECTOS.....	20
FIGURA 6.24	DESCRIPCIÓN DE ARTESANÍAS SELECTAS.....	21
FIGURA 6.25	DESCRIPCIÓN DE PEDIDOS.....	22
FIGURA 6.26	DESCRIPCIÓN DE RECETAS EN LÍNEA.....	23
FIGURA 6.27	DESCRIPCIÓN DE REGISTROS.....	24
FIGURA 6.28	DESCRIPCIÓN DE LA CLAVE.....	25
FIGURA 6.29	DESCRIPCIÓN DE SUGERENCIAS.....	26
FIGURA 6.30	DESCRIPCIÓN DE CONTACTOS.....	27
FIGURA 6.31	DESCRIPCIÓN DE GALERÍAS.....	28
FIGURA 6.32	DESCRIPCIÓN DEL MAPA DE SITIO .....	29

## CAPÍTULO 7: ADMINISTRACIÓN EL WEB SITE.

FIGURA 7.1	DESCRIPCIÓN DE PÁGINAS ADMINISTRATIVA.....	1
FIGURA 7.2	DESCRIPCIÓN DE MANTENIMIENTO TIPO PRODUCTO.....	2
FIGURA 7.3	DESCRIPCIÓN DE MANTENIMIENTO DEL PRODUCTO.....	3
FIGURA 7.4	DESCRIPCIÓN DE MANTENIMIENTO TIPO PROVEEDOR.....	4
FIGURA 7.5	DESCRIPCIÓN DE MANTENIMIENTO PROVEEDOR.....	5
FIGURA 7.6	DESCRIPCIÓN MANTENIMIENTO PARÁMETRO.....	6
FIGURA 7.7	DESCRIPCIÓN DE MANTENIMIENTO GALERÍA.....	7
FIGURA 7.8	DESCRIPCIÓN MANTENIMIENTO NOTICIA.....	8
FIGURA 7.9	DESCRIPCIÓN DE PROCESOS RECETAS.....	9
FIGURA 7.10	DESCRIPCIÓN DE PROCESOS PUBLICIDAD.....	10
FIGURA 7.11	DESCRIPCIÓN DE CONSULTA BUSCADOR.....	11
FIGURA 7.12	DESCRIPCIÓN DE CONSULTA CONTÁCTANOS.....	12
FIGURA 7.13	DESCRIPCIÓN DE CONSULTA SUGERENCIAS.....	13
FIGURA 7.14	DESCRIPCIÓN DE CONSULTA PEDIDO.....	14
FIGURA 7.15	DESCRIPCIÓN DE CONSULTA CONTRASEÑA.....	15





# INDICE DE TABLAS

## 1. CAPITULO: GENERALIDADES.

TABLA 1.1	ORGANIZACIÓN DEL MANUAL.....	2
TABLA 1.2	CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.....	3
TABLA 1.3	CONVENCIONES DEL MOUSE.....	3
TABLA 1.4	CONVENCIONES DEL TECLADO.....	4

## 2. CAPITULO: AMBIENTE OPERACIONAL.

TABLA 2.1	ICONOS PRINCIPALES DE WINDOWS.....	2
TABLA 2.2	INICIAR TRABAJO CON EL MENÚ ICONO.....	3
TABLA 2.3	TECLAS DE ACCESO DIRECTO A MI PC Y AL EXPLORADOR..	4
TABLA 2.4	TECLAS DE ACCESO DIRECTO AL EXPLORADOR DE WINDOWS	6

## 3. CAPITULO: REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.

TABLA 3.1	REQUERIMIENTOS HARDWARE.....	1
-----------	------------------------------	---

## 4. CAPITULO: REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.

TABLA 4.1	REQUERIMIENTOS SOFTWARE.....	1
-----------	------------------------------	---

## 6. CAPITULO: CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE.

TABLA 6.1	SEGURIDAD.....	7
TABLA 6.2	PÁGINA INTRO.....	8
TABLA 6.3	PÁGINA PRINCIPAL.....	9
TABLA 6.4	NOSOTROS.....	10
TABLA 6.5	MISIÓN.....	11
TABLA 6.6	VISIÓN.....	12
TABLA 6.7	NUESTROS PRODUCTOS.....	13
TABLA 6.8	PESCADOS.....	14
TABLA 6.9	MARISCOS.....	15
TABLA 6.10	ARTESANÍAS.....	16
TABLA 6.11	PUBLICIDAD.....	17
TABLA 6.12	RECETAS.....	18
TABLA 6.13	PESCADOS SELECTOS.....	19
TABLA 6.14	MARISCOS SELECTOS.....	20
TABLA 6.15	ARTESANÍAS SELECTAS.....	21
TABLA 6.16	PEDIDOS.....	22
TABLA 6.17	RECETAS EN LÍNEA.....	23
TABLA 6.18	REGISTROS.....	24
TABLA 6.19	CLAVE OLVIDADA.....	25
TABLA 6.20	SUGERENCIAS.....	26
TABLA 6.21	CONTÁCTENOS.....	27
TABLA 6.22	GALERÍAS.....	28
TABLA 6.23	MAPA DEL SITIO.....	29

## 7. CAPITULO: ADMINISTRACIÓN DE WEB SITE.

TABLA 7.1	PÁGINA ADMINISTRATIVA.....	1
TABLA 7.2	MANTENIMIENTOS TIPO PRODUCTO.....	2
TABLA 7.3	MANTENIMIENTOS PRODUCTO.....	3
TABLA 7.4	MANTENIMIENTOS TIPO PROVEEDOR.....	4
TABLA 7.5	MANTENIMIENTOS AL PROVEEDOR.....	5
TABLA 7.6	MANTENIMIENTOS PARÁMETRO.....	6

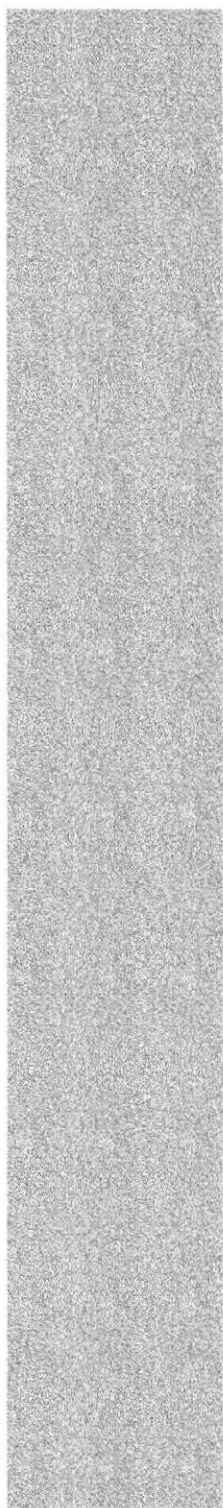


<b>TABLA 7.7</b>	<b>MANTENIMIENTOS GALERÍA.....</b>	<b>7</b>
<b>TABLA 7.8</b>	<b>MANTENIMIENTOS NOTICIAS.....</b>	<b>8</b>
<b>TABLA 7.9</b>	<b>RECETA.....</b>	<b>9</b>
<b>TABLA 7.10</b>	<b>LA PUBLICIDAD.....</b>	<b>10</b>
<b>TABLA 7.11</b>	<b>CONSULTA BUSCADOR.....</b>	<b>11</b>
<b>TABLA 7.12</b>	<b>CONSULTA CONTÁCTENOS.....</b>	<b>12</b>
<b>TABLA 7.13</b>	<b>CONSULTA SUGERENCIAS.....</b>	<b>13</b>
<b>TABLA 7.14</b>	<b>CONSULTA PEDIDOS.....</b>	<b>14</b>
<b>TABLA 7.15</b>	<b>CONSULTA OLVIDO CONTRASEÑA.....</b>	<b>15</b>

**ANEXOS A: RECONOCIMIENTOS DEL HARDWARE.**

<b>TABLA A.1</b>	<b>TECLAS DE MOVIMIENTO DEL CURSOR.....</b>	<b>1</b>
<b>TABLA A.2</b>	<b>TECLAS DE USOS ESPECIALES.....</b>	<b>3</b>
<b>TABLA A.3</b>	<b>TIPOS DE PUNTEROS DEL MOUSE.....</b>	<b>4</b>
<b>TABLA A.4</b>	<b>UNIDAS DE MEMORIAS AUXILIAR.....</b>	<b>5</b>
<b>TABLA A.5</b>	<b>UNIDAD DE SALIDA.....</b>	<b>6</b>





# CAPÍTULO 1 GENERALIDADES





## **1. GENERALIDADES**

### **1.1 INTRODUCCIÓN**

Este manual presenta toda la información necesaria para navegar dentro del Sitio Web, así como también, es de gran utilidad para los usuarios, ya que les sirve de guía para tener acceso a las páginas que puedan utilizar dentro del sitio y los conocimientos que se requieren para poder acceder de una manera exitosa a cada página del mismo.

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

### **1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL**

El objetivo de este manual es proporcionar información detallada, eficaz y consistente de todos los servicios que ofrece el sitio web delicias del mar, para que así pueda existir comunicación rápida entre las personas, por ejemplo:

- ⇒ Guía para conocer el entorno de Windows.
- ⇒ Como ingresar al Sitio Web de delicias del mar.
- ⇒ Guía para la visualización de las páginas.
- ⇒ 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**

El presente manual va dirigido al responsable del mantenimiento del sitio web.

Entre las personas comprometidas en realizar estas tareas podemos mencionar al personal encargado de la administración del sitio.

Todo profesional o no del área de la computación que desee conocer como se encuentra estructurado visualmente el sitio Delicias del Mar.

### **1.4 CONOCIMIENTOS REQUERIDOS**

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que visualizarán las páginas y utilizarán este manual son:

- ⇒ Conocimientos Básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.
- ⇒ Navegadores de Internet.



## 1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado en cuatro partes principales:

<b>Generalidades</b>	
Capítulo 1	Generalidades
Capítulo 2	Explicación de la Interface Gráfica
<b>Ambiente Operacional</b>	
Capítulo 3	Requerimientos de Hardware
Capítulo 4	Requerimiento de Software
<b>Operación</b>	
Capítulo 5	Ingresar al Web Site
Capítulo 6	Como navegar en el Web Site
<b>Anexos</b>	
Anexo A	Conocimientos de Computación e Internet
Anexo B	Glosario de Términos

**Tabla 1.1** Organización del Manual.

## 1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

El Manual de Usuario, contiene diversas instrucciones que debe seguir el usuario paso a paso para poder navegar en el Sitio Web. Además contiene información que ayudará en el diario uso del Internet.

## 1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

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

### 1.7.1 Convenciones de Formatos de Texto

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos pasó a paso.
<b>Negrita</b>	Términos a resaltar por su importancia
Menor que - Mayor que <>	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del Mouse o teclado
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica

**Tabla 1.2** Convenciones de Formatos de Texto.

### 1.7.2 Convenciones del Mouse

Término	Significado
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presione el botón principal del Mouse (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

**Tabla 1.3** Convenciones del Mouse.



### 1.7.3 Convenciones del Teclado

Tecla	Significado
Teclas de método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Teclas direccionales ↓, ↑, ←, →	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice "Presione ENTER"
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV, PÁG, RE. PÁG.	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	<p>Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que está cumpla mínimo dos funciones.</li> <li>➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA</li> </ul>

**Tabla 1.4** Convenciones del Teclado.

## **1.8 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN**

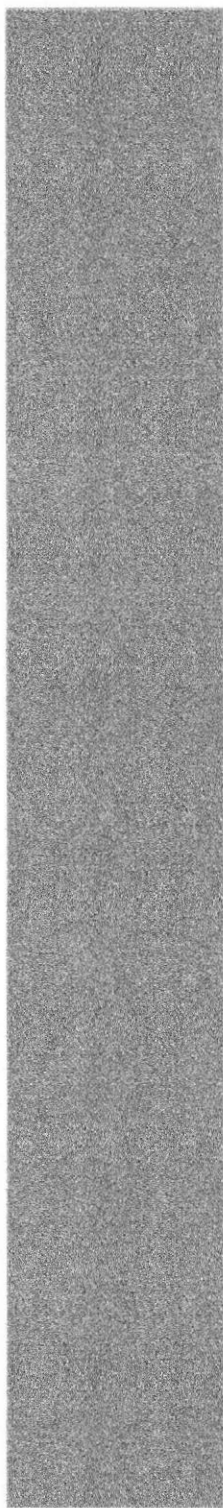
**Mensajes:** Muestra información acerca de errores, notificaciones y avisos.

## **1.9 SOPORTE TÉCNICO**

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del Web Site, revise el Manual de Usuario.

Si no encuentra respuesta a su interrogante, desea más información al respecto o desea una consulta más exhaustiva sobre el Sitio, contáctese con el Departamento de Sistemas de EDCOM Espol.





# CAPÍTULO 2

## AMBIENTE OPERACIONAL




## 2 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

### 2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

Esta sección presenta el Ambiente de Windows y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá como realizar las tareas más comunes incluidas en Windows.

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar a la ayuda de Windows. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **Índice**, y buscar texto determinado mediante la ficha buscar.

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

 Soporte técnico.

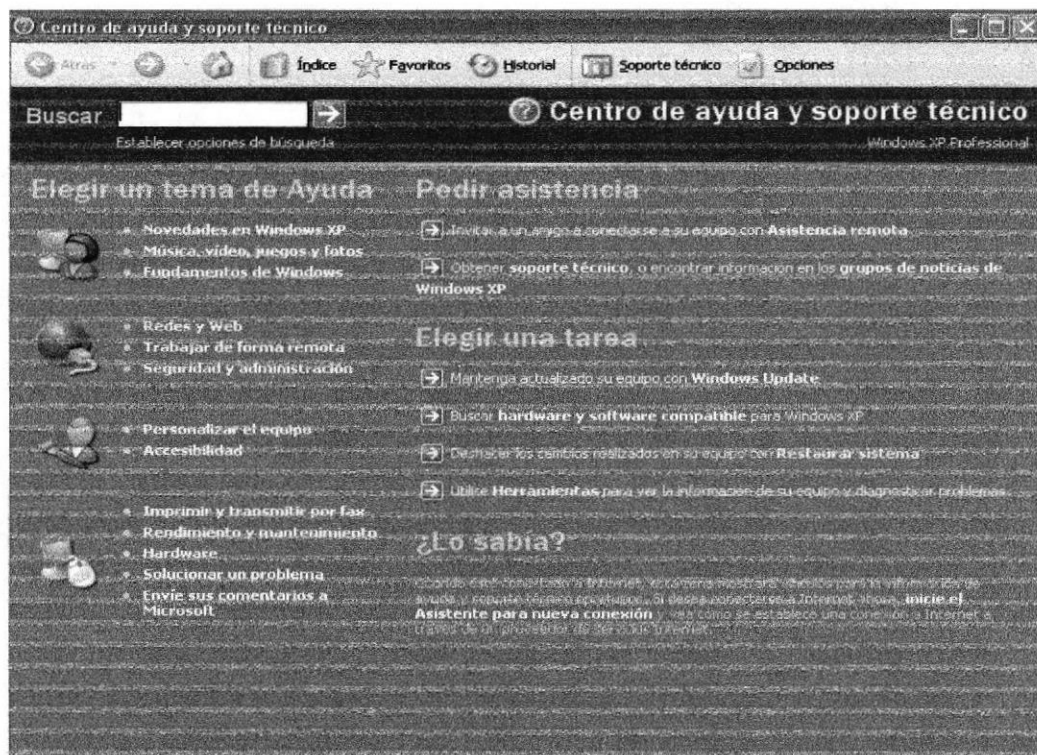


Figura. 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows



**Nota:** Algunos Temas de Ayuda contienen un texto verde subrayado. Al hacer clic en el texto verde conocerá 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.





## 2.2 QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

Dependiendo de la instalación de su PC, al iniciar Windows aparecerán determinados íconos en su escritorio; en el presente cuadro podrá apreciar los más importantes.







Icono	Descripción
	Este es el acceso directo a Internet Explorer, haciendo doble clic o seleccionando el icono y pulsar la tecla ENTER
	Haga doble clic en este icono para ver los recursos disponibles en la red, podrá darse cuenta si su PC tiene acceso a esta o puede conectarse.
	Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y administración de los archivos.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error
	Al hacer clic sobre este botón que se encuentra ubicado en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y muchas opciones más.

Tabla 2.1 Iconos Principales de Windows.

## 2.3 EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

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

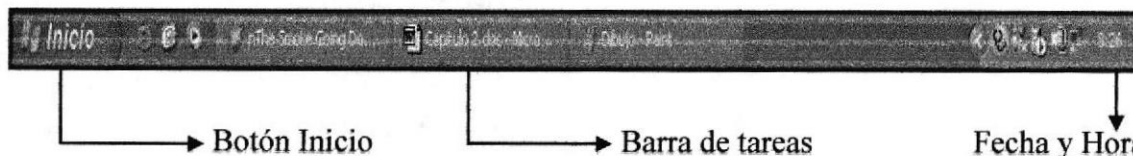



Figura 2.2 Botón Inicio y Barra de Tarea



## 2.4 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO

Al hacer clic en el botón  aparecerá un menú que contiene todo lo necesario para empezar a trabajar en Windows.

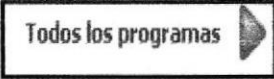
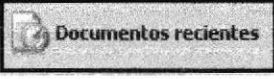
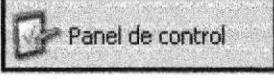
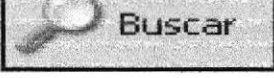
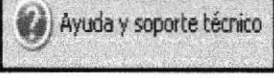
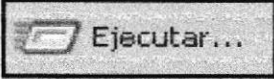

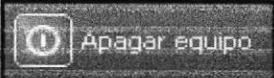

ICONO	DESCRIPCIÓN
	Presenta un listado de los programas que se han instalado.
	Muestra una lista de archivos utilizados últimamente.
	Esta opción permite cambiar la configuración del sistema
	A través de esta opción podemos buscar una carpeta, archivo, equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
	Inicia la Ayuda, por medio del <b>Índice</b> y otras opciones para saber como realizar una tarea específica de Windows
	Permite abrir un programa, carpeta, documento o recurso de Internet al colocar el nombre.
	Con esta opción se puede cambiar de sesión o cambiar de usuario.
	Cierra su PC.
	Dependiendo de su equipo y de las opciones instaladas, es posible encontrar elementos adicionales en el Menú.

Tabla 2.2 Iniciar Trabajo con el Menú Icono.

## 2.5 VER EL CONTENIDO DE MI PC

Windows organiza la información a través de carpetas; tal como se lo haría en su oficina o en casa. Puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas haciendo clic en MI PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo.

Sólo tiene que hacer doble clic en cualquier icono que desee para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contienen. Las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras carpetas.

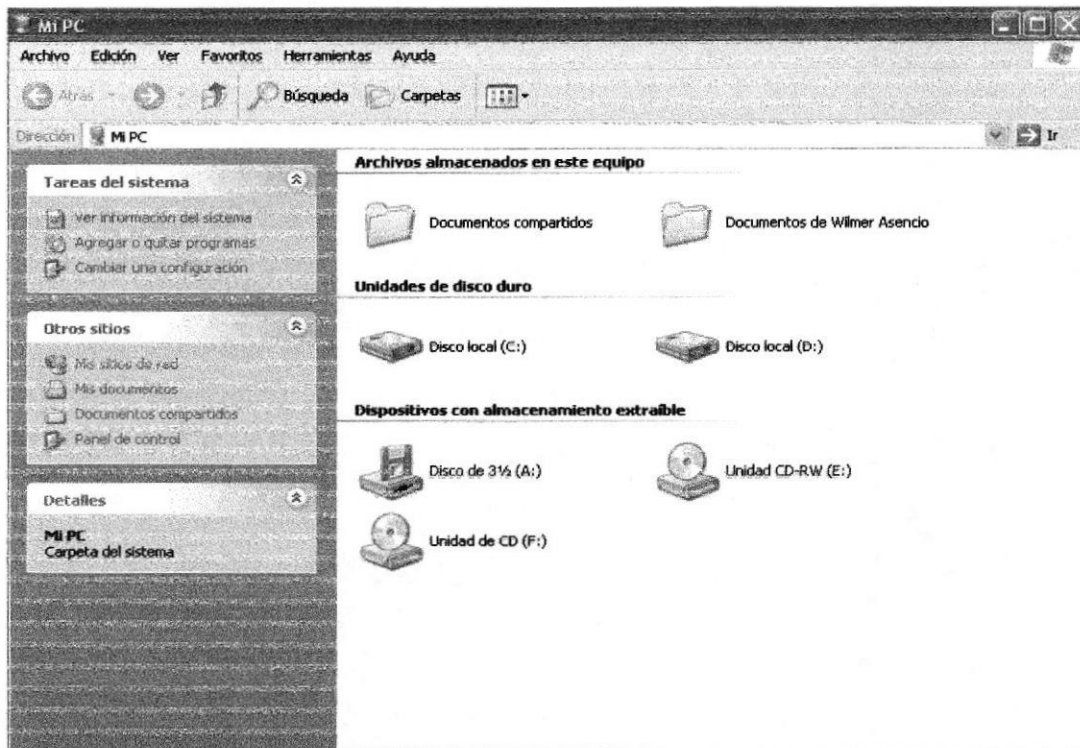




Figura 2.3 Contenido de MI PC


**Sugerencia:** Para volver a la carpeta anterior, haga clic en  de la barra de herramientas, o bien presione la tecla . Si la barra de herramientas no está visible, haga clic en el Menú ver y a continuación en la barra de herramientas.

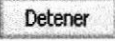
PRESIONAR	PARA
CTRL + A	Selecciona todo
F5	Actualizar una ventana
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta

Tabla 2.3 Teclas de acceso directo a MI PC y al Explorador.

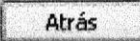
## 2.6 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

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

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipo o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al dar clic en “buscar todo los archivos o carpetas” deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda, luego debe dar clic en el botón  y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsqueda más específica que puede utilizar las operaciones avanzadas.

Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón .

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

**Sugerencia:** Para realizar una búsqueda lo puede hacer dando clic en el link “Iniciar una nueva búsqueda” o presionar el botón  y después colocar información referente a la nueva búsqueda.

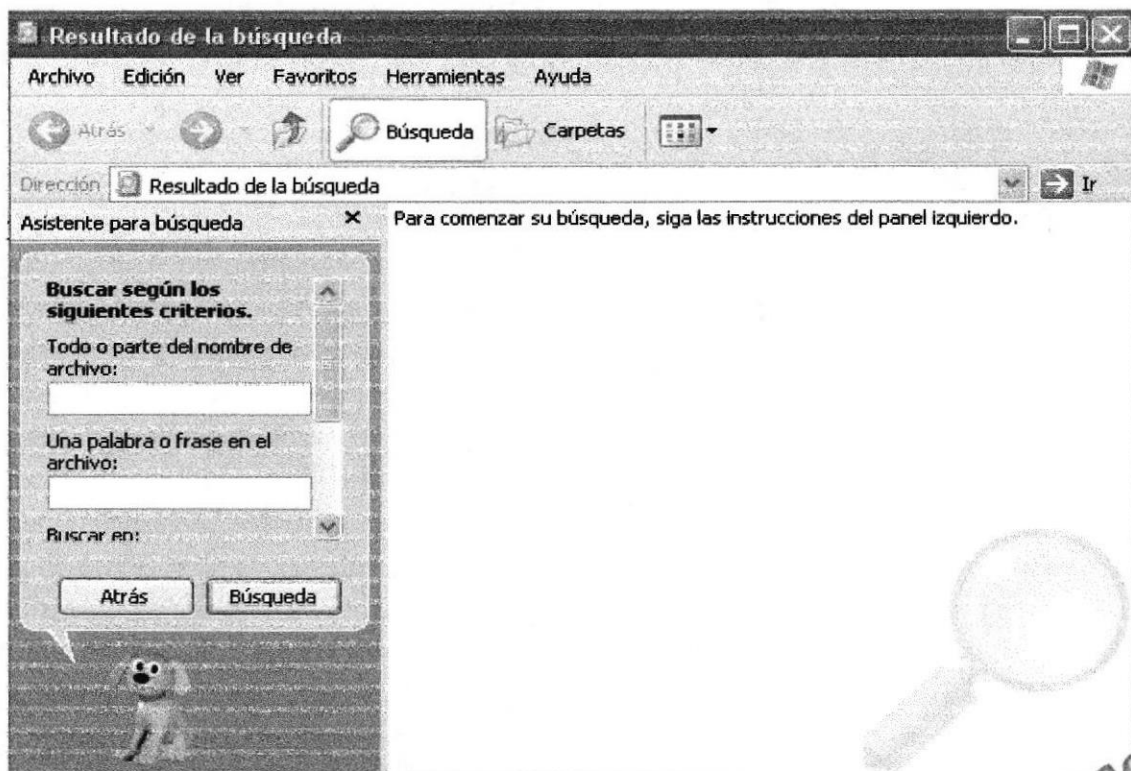


Figura 2.4 Buscando un Archivo o Carpetas

## 2.6 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

El Explorador de Windows permite visualizar todos los archivos y carpetas existentes en su PC. En el Menú Inicio elija programas y, a continuación de Explorador de Windows, en la parte derecha del Explorador de Windows aparecerá el contenido de la unidad o carpeta que se elija.

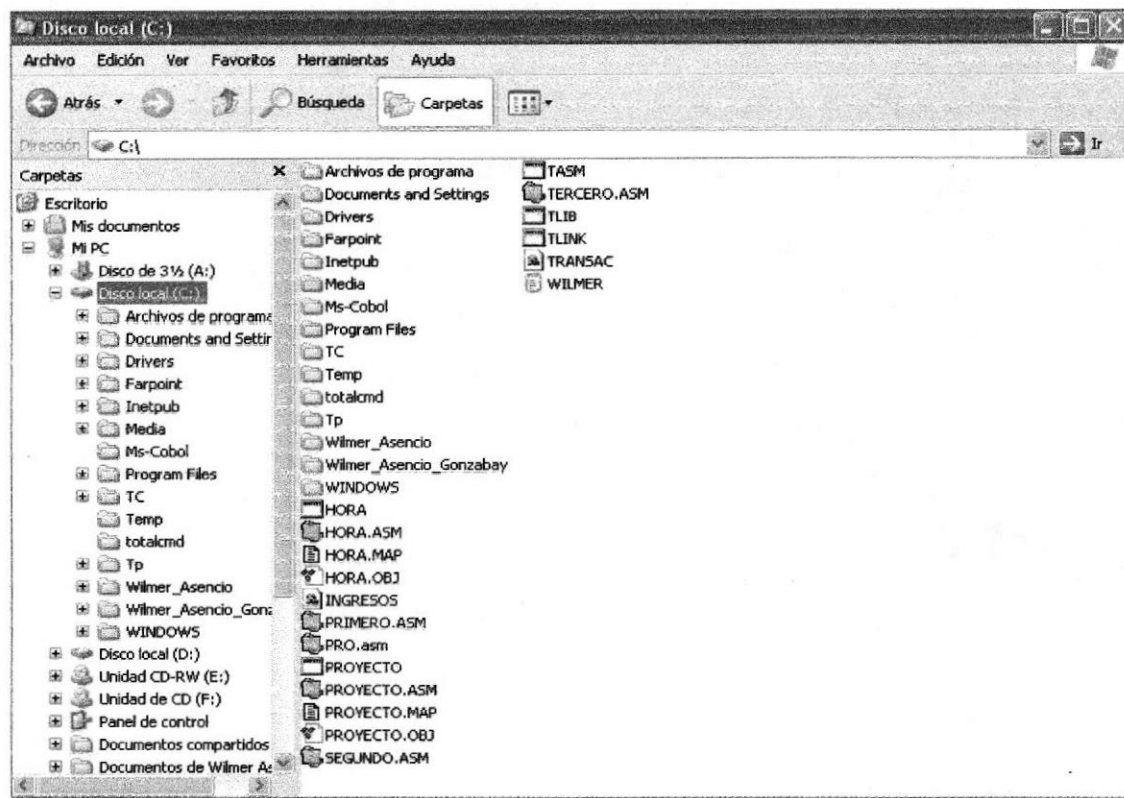


Figura 2.5 Explorando su PC

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

Tabla 2.4 Teclas de acceso directo al explorador de Windows.



## 2.7 MANTENIMIENTO DE SU PC

### 2.8.1 Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos

Puede utilizar el Backup para realizar copias de seguridad de archivos en su disco duro, protegerlos en el caso de que falle el disco duro y se produzcan pérdidas por una acción accidental de los datos.

Para acceder a esta opción debe dar doble clic en Inicio, Programas, Accesorio, Herramientas de Sistema, Copias de Seguridad, a continuación aparecerá la pantalla de Asistente para Copia de Seguridad y restauración.



Figura 2.6 Pasos para Realizar una Copia de Seguridad

Luego de dar clic en el botón siguiente, aparecerá la pantalla donde podrá elegir si desea realizar una copia de seguridad o restaurar archivos, marque la opción **“Efectuar una Copia de Seguridad de Archivos y Configuración”**, luego de clic en siguiente y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que desea copiar.

Si el usuario desea escoger cada uno de los archivos o carpetas, marque la opción **“Elegir lo que deseo incluir en la Copia de Seguridad”**, luego presione el botón siguiente y aparecerá la siguiente ventana.





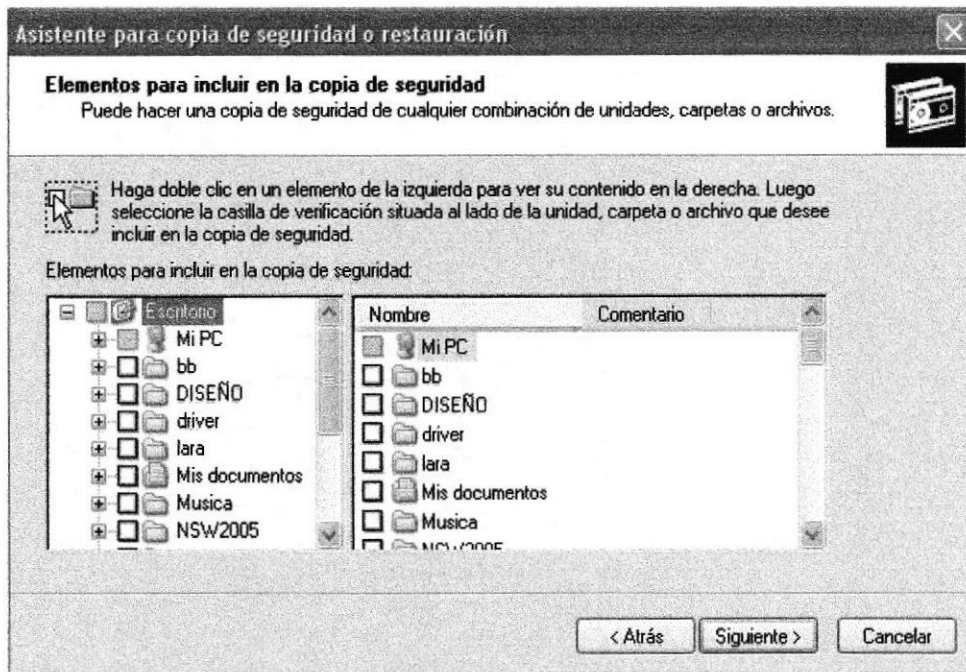


Figura 2.7 Seleccionar el Archivo o Carpeta que desea sacarle una Copia

### 2.8.2. liberador de espacio en disco

A veces Windows utiliza archivos para una operación concreta y las conserva en una carpeta de archivos de temporales, también es posible que haya instalado anteriormente componentes de Windows que ya no utilice. Por varios motivos, incluida la falta de espacio en el disco duro, talvez desee reducir el número de archivos del disco o crear más espacio libre. Para acceder a está opción debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorio, Herramientas del Sistema, al dar doble clic en el icono liberador de espacio en disco le aparecerá la siguiente pantalla.

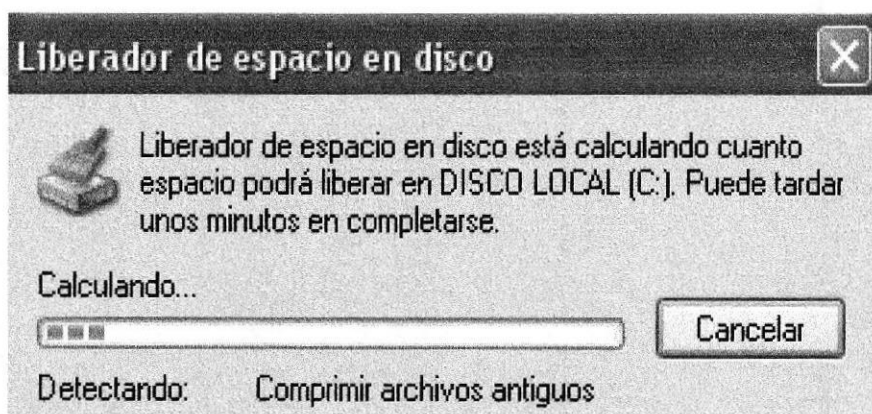


Figura 2.8 Cargando el Liberador de Espacio del Disco

A continuación, le aparecerá la pantalla que le mostrará los archivos temporales que pueden eliminarse de forma segura.

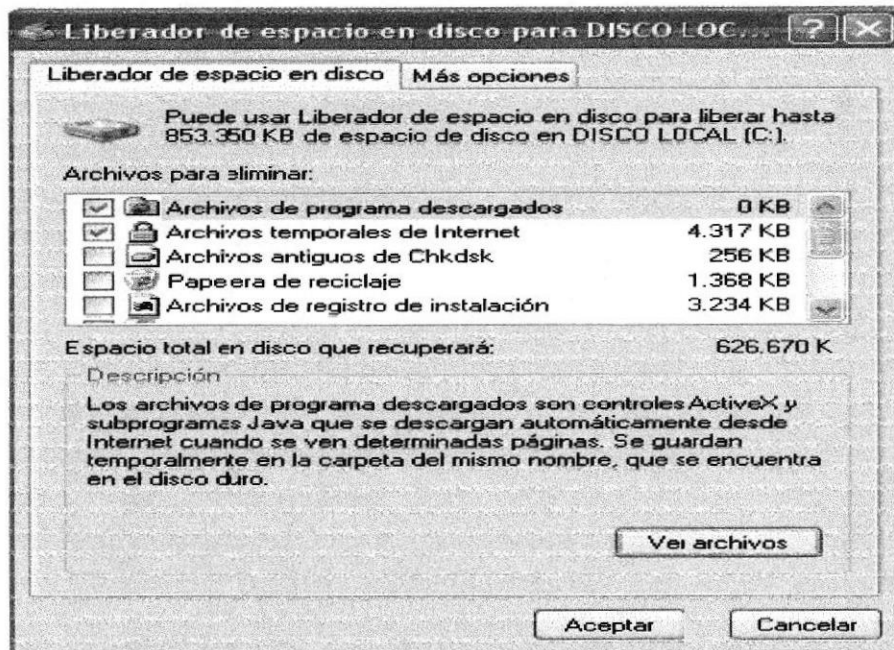


Figura 2.9 Liberador de Espacio en el Disco

Entre otras opciones que presenta el liberador de espacio en disco tenemos la siguiente Pantalla.

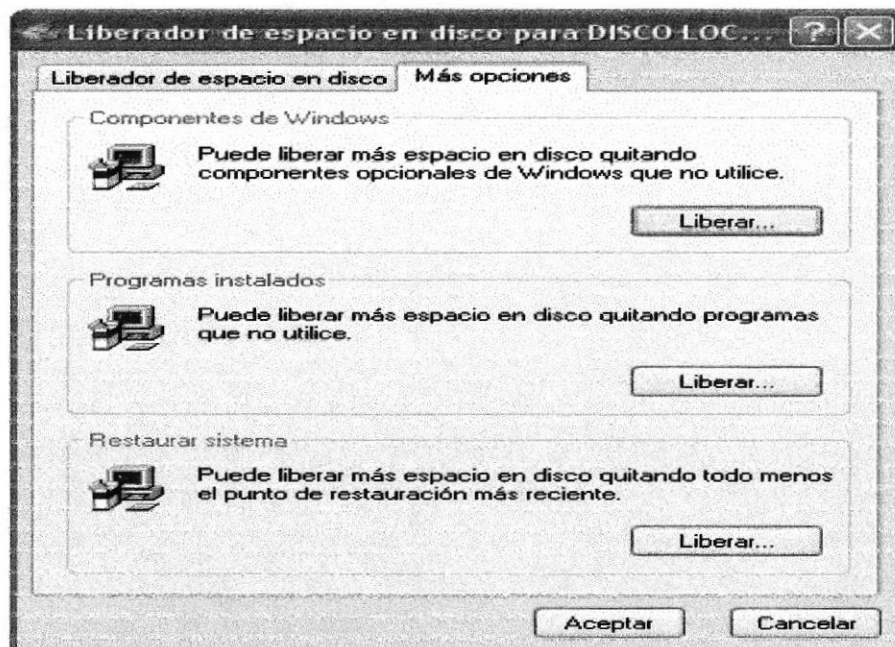


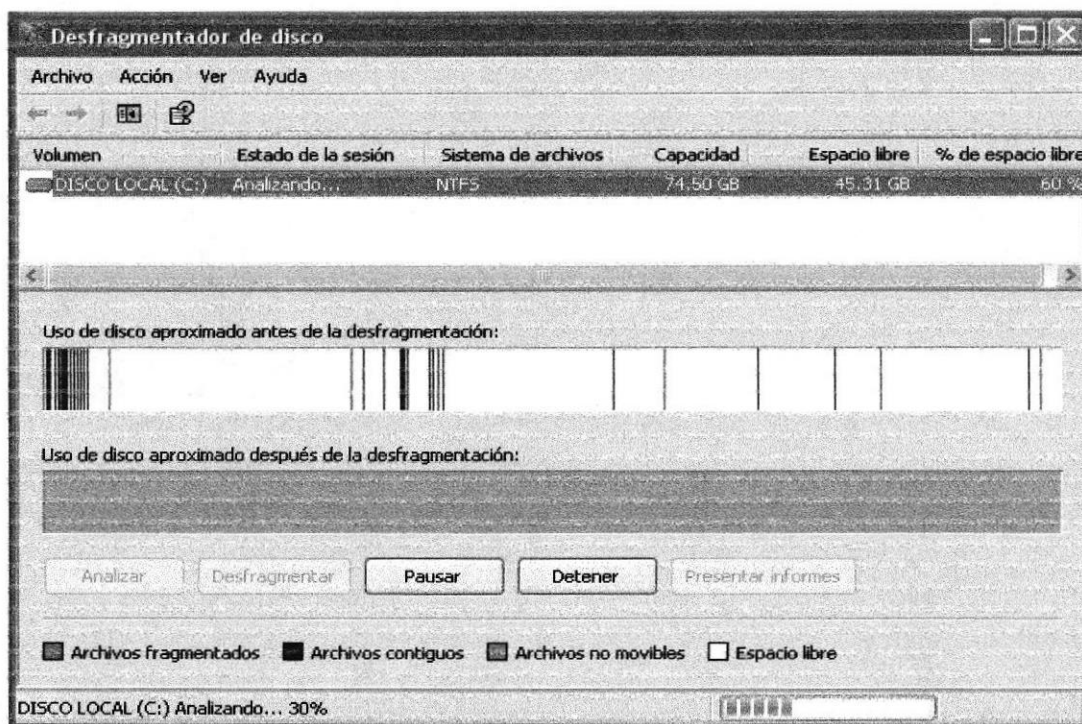
Figura 2.10 Más opciones del Liberador de Espacio en Disco



### 2.8.3. Utilizar Desfragmentador de Disco para Acelerar el Disco Duro

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

Puede utilizar el desfragmentador de disco para reorganizar archivos y espacio no utilizado en disco duro, con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente, para acceder a esta opción debe dar clic en Inicio, Programas, Accesorio, Herramientas de Sistema, Desfragmentador de Disco y aparecerá la siguiente ventana de opciones.



**Figura 2.11** Desfragmentador de Disco Duro. Paso 1

Se recomienda al usuario analizar los volúmenes antes de desfragmentarlos; ya que al analizar le indicará el porcentaje de carpetas y archivos fragmentados de volumen y le recomendará que los fragmente o no.

Si desea desfragmentar, debe elegir la unidad de disco y luego dar clic en el botón desfragmentar, a continuación se mostrará en la inferior de la pantalla el porcentaje de avance de la desfragmentación.

Al finalizar se presentará un detalle de los cambios realizados en la Unidad de Disco.





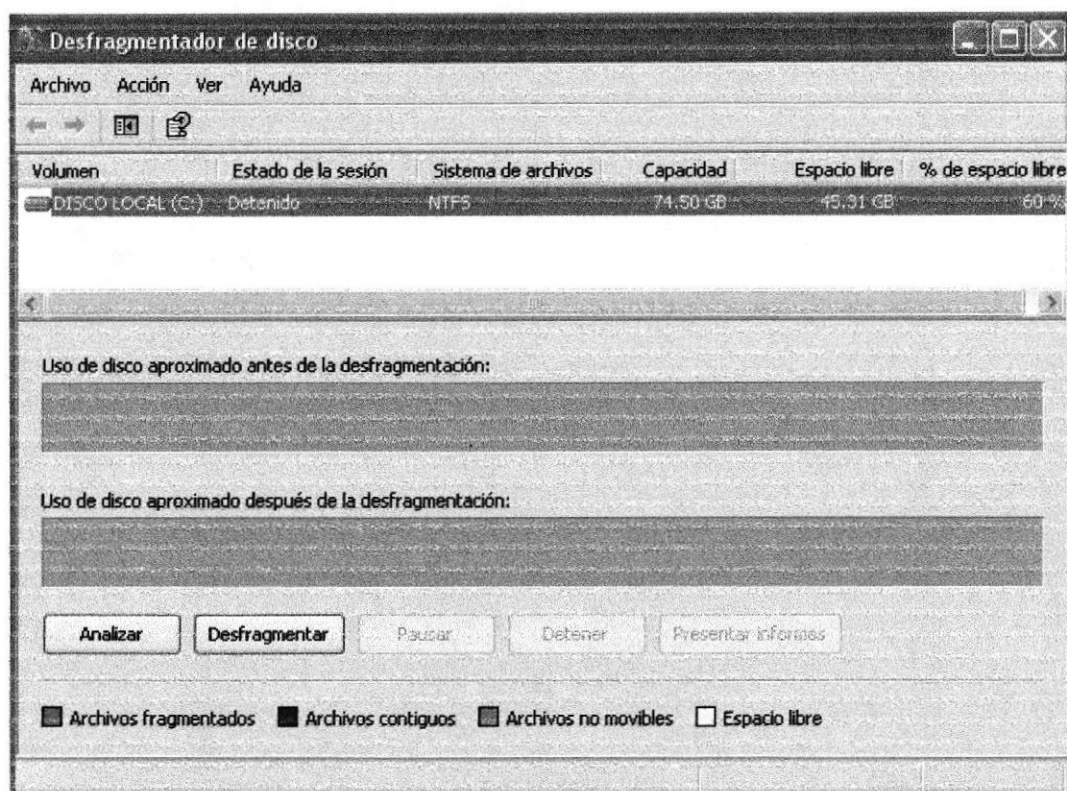


Figura 2.12 Desfragmentador Disco Duro. Paso 2

## 2.8.4 Vaciar la Papelera de Reciclaje

Cada cierto tiempo se debe depurar los archivos eliminados, que se almacenan en la papelera de reciclaje, para liberar espacio ocupado por los archivos y aumentar el espacio libre en el Disco Duro.

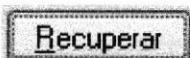
Los elementos eliminados de un disquete o de una unidad de red se eliminan pero no se almacenan en la Papelera de reciclaje.

Windows asigna una Papelera de Reciclaje para cada partición de Disco Duro y libera automáticamente espacio en la papelera para dar cabida a los últimos archivos eliminados.

Para vaciar la Papelera de reciclaje debe seguir los siguientes pasos:



En el escritorio, haga doble clic en el Icono, Papelera de reciclaje




En el menú archivo, seleccione los archivos que desea eliminar selecciónelo con un clic y si desea recuperarlos de clic en el botón recuperar.


## 2.7 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

### 2.9.1 Fundamentos de Internet Explorer


#### Botón Atrás

 Haga clic aquí para volver a la página anterior


#### Botón Adelante

 Haga clic aquí para ir a la página siguiente de una serie de páginas que ya ha visitado.


#### Botón Actualizar

 Haga clic para actualizar la página actual si no aparece la información última o la que esperaba. Esto es útil si ve información antigua en una página que se actualiza con frecuencia o si los gráficos no aparecen correctamente.


#### Botón Inicio

 Haga clic aquí para ir a su página de inicio (la primera que ve cuando abre el explorador).

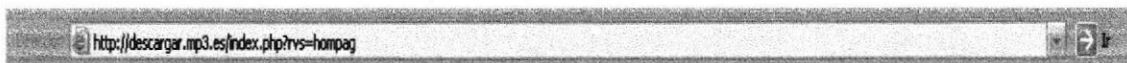
#### Botón Búsqueda

 Haga clic para abrir la barra de Búsqueda, donde puede elegir un servicio de búsqueda y buscar en Internet.

#### Botón Favorito

 Haga clic aquí para abrir la barra de Favoritos, donde puede almacenar vínculos (accesos directos) a los sitios Web o documentos que visita con más frecuencia.

#### Barra de Direcciones



Escriba aquí las direcciones de las páginas Web (direcciones URL), o rutas de acceso a documentos en su PC.

#### Barra de Estado



Observe la parte izquierda de la barra para ver el proceso de carga de la página Web. La parte derecha le indica en qué zona de seguridad está la página actual y muestra un icono de candado si está en un sitio seguro.

## 2.9.2 Buscar Información

Con la característica **Búsqueda**, la búsqueda de información en Internet resulta extremadamente sencilla.

Si hace en el botón **Búsqueda** de la barra de herramientas del explorador, se abrirá la barra de búsqueda, un panel independiente ubicado a la izquierda de la ventana. (Nota: en Mi PC, haga clic en el Menú **Ver**, seleccione **Barra del explorador** y haga clic en **Búsqueda**).

El Ayudante de búsqueda le ayudará a definir la búsqueda. Elija el tipo de información que desea encontrar (como una página Web, una empresa o la dirección electrónica de una persona) y el Ayudante de búsqueda elegirá el servicio de búsqueda especializado en esa área.

Cuando escribe la solicitud de búsqueda aparece en la barra de búsqueda una lista con los resultados obtenidos. Conforme haga clic en los elementos de esta lista, las páginas actuales aparecerán a la derecha de la ventana del explorador. Haga clic en X en la parte superior de la barra de búsqueda para cerrarla.

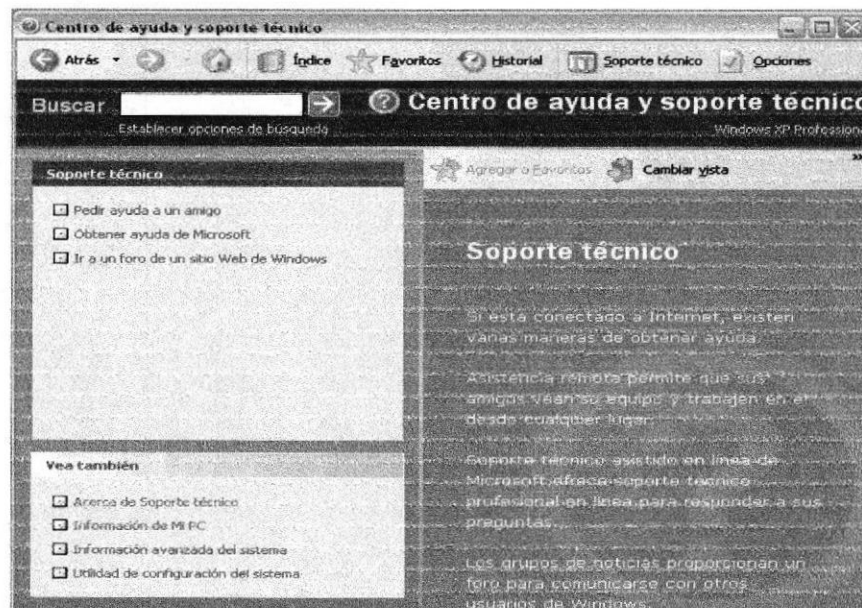


Figura 2.13 Buscar Información

### 2.9.3 Volver fácilmente a los sitios útiles

Agregue sus sitios o documentos favoritos a la lista de Favoritos para acceder a ellos con un simple clic del *mouse* (ratón). Puede agregar elementos fácilmente a la lista mediante el menú **Favoritos**.

Para facilitar el acceso a sus páginas Web favoritas, haga clic en el botón **Favoritos** de la barra de herramientas del explorador. Se abrirá la barra de Favoritos que contiene los accesos directos a todos sus elementos favoritos. ¿Nota: en Mi PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione **Barra del Explorador** y haga clic en Favoritos).

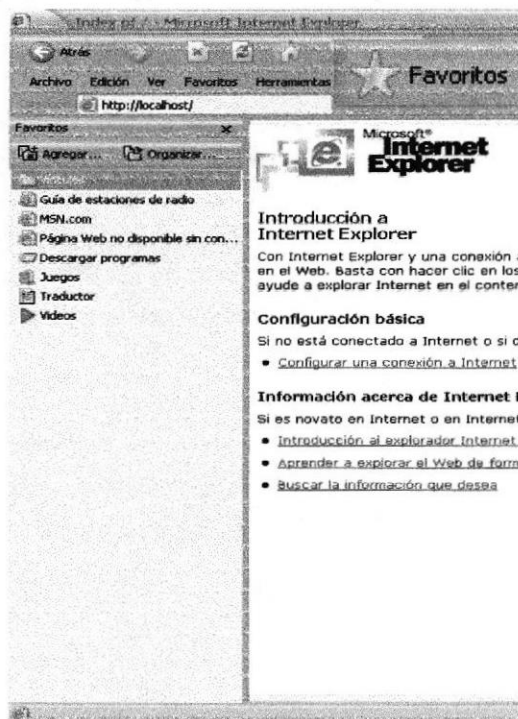


Figura 2.14 Favoritos

### 2.9.4 Conocer el Historial de Exploración

¿Desea volver a una página Web que encontró hace dos semanas? El historial puede ayudarle. Si hace clic en el botón **Historial** de la barra de herramientas del explorador, se abre la barra de Historial, que muestra un registro de todos los sitios visitados en los últimos 20 días, incluidas páginas HTML contenidas en su PC, haga clic en el menú **Ver**, seleccione la **Barra del Explorador**, y haga clic en **Historial**).

Puede ordenar la lista de varias formas para hacer más fácil la búsqueda del sitio, por el nombre, la frecuencia con que lo visita o el orden de visita.



Figura 2.15 Historial



### 2.9.5 Comunicarse

Outlook Express es un programa de correo electrónico que se puede utilizar para enviar y recibir mensajes, participar en grupos de noticias de Internet e incluso enviar páginas HTML como correo electrónico. Resulta sencillo importar contactos y libretas de direcciones de otros programas de correo.

Para comprobar el correo electrónico, no es necesario abrir Outlook Express, basta con hacer clic en el botón **Correo** de la barra de herramientas de Internet Explorer. También puede comprobar su cuenta de Hotmail desde Outlook Express.

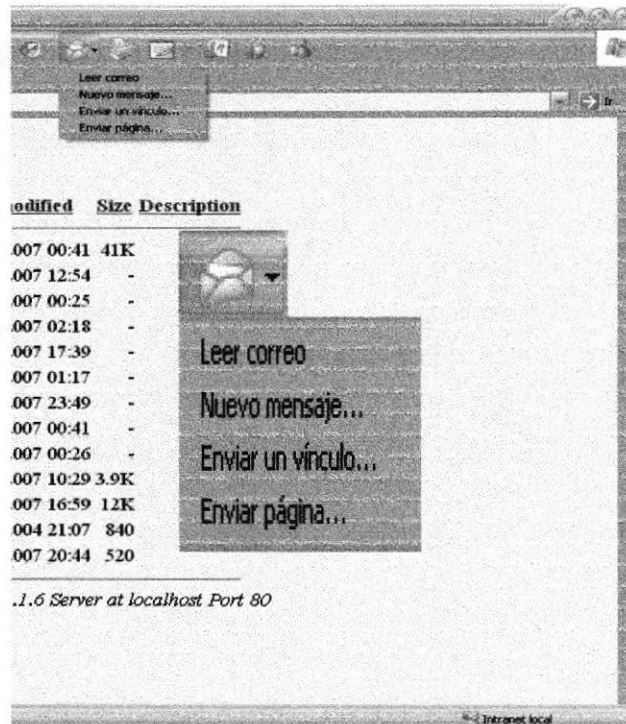


Figura 2.16 Correo





## 2.9.6 Configurar la Página de Inicio

Puede elegir cualquier página para que sea la primera que aparece al abrir Internet Explorer. En la mayoría de los casos, la primera vez que se lo utiliza Internet Explorer la página de inicio ya está elegida de manera predeterminada.

Una página de inicio utilizada con frecuencia es la página de inicio msn.com (<http://www.msn.com/>). Además de promocionar correo electrónico fácilmente disponible y gratuito, la página de inicio msn.com le ofrece una ubicación central y organizada, desde la que puede tener acceso a información útil. La página de inicio msn.com también contiene un vínculo a sitios internacionales de MSN.

Para cambiar a una página de inicio frecuente, vaya a la página que desee, haga clic en el menú **Herramienta** y, a continuación en **Opciones de Internet**. En la ficha página **General**, haga clic en **Usar actual**. Muchas páginas de inicio habituales (incluida la página principal de msn.com) facilitan esta operación al incluir un botón o un vínculo que convierte esa página en su página de inicio de manera automática.

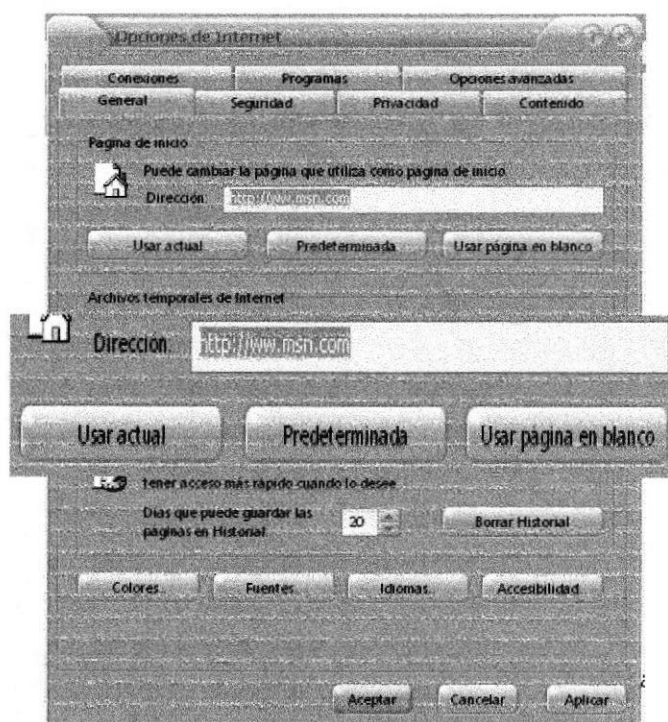
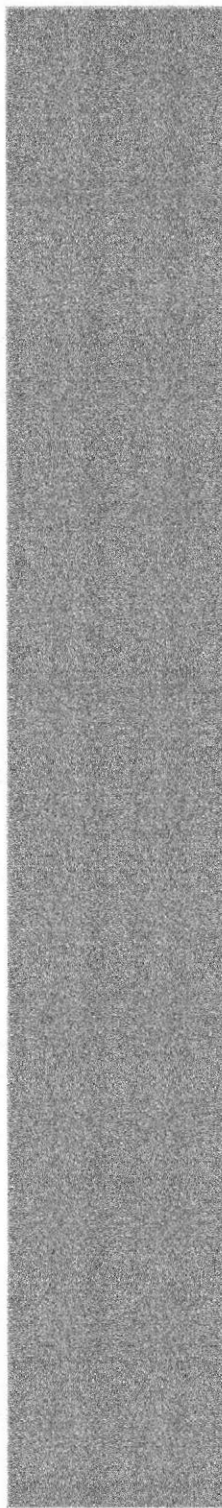


Figura 2.17 Configuración Página de Inicio



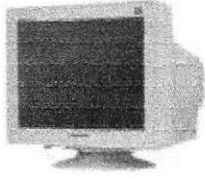
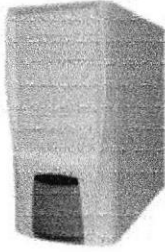
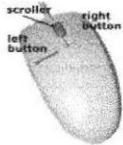
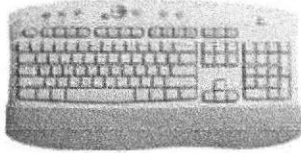


# CAPÍTULO 3 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

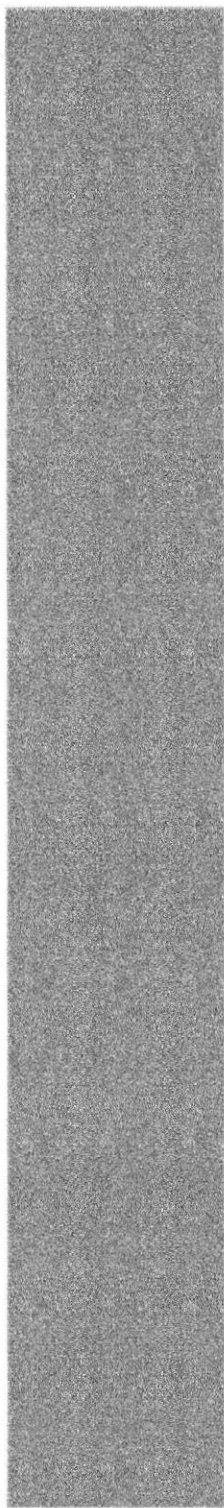


### 3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Los requerimientos necesarios de los equipos (Hardware), se detallan las características a continuación:

HARDWARE	CARACTERÍSTICAS	
 Monitor	<b>Monitor:</b> Tipo SVGA Pulgadas: 14	
 CPU	IBM x serie 226 Xeon dual procesador	Pentium 4, Iq775, 3.2 Ghz, 2 Mb. 800 Mhz
	Tarjeta de video	56000 Kbps
	Fax Modem	10/100/1000 1 Gb
	Red Ethernet	Ethernet
	6 puertos	Usb
	Memoria Ram	Ddr 1 Gb
	Disco Duro	120 Gb
	Case	Interplus 400
	Floppy	3 ½
	Dvd Rw	52x24x52
 Mouse	<b>Mouse:</b> 2 Botones	
 Teclado	<b>Teclado:</b> 101 Teclas	

**Tabla 3.1** Requerimientos hardware.



# CAPÍTULO 4

## REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE



## 4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

El software requerido para la instalación y la navegación de sitio web es el siguiente:

SOFTWARE	CARACTERÍSTICAS
 <p>Sistemas Operativos</p>	<p>SISTEMAS OPERATIVOS</p> <p>Windows XP o Superior</p> <p>Linux 6.1</p>
 <p>Navegador de Internet</p>	<p>EXPLORADORES DE INTERNET</p> <p>Internet Explorer</p> <p>Netscape</p> <p>Mozilla Fire Fox</p>
 <p>Diseño de Páginas Web</p>	<p>DISEÑO DE PÁGINAS WEB</p> <p>Macromedio DreamWeaver</p> <p>Flash Slider</p> <p>Animagic Gif</p> <p>Sothink Glanda</p> <p><b>Herramientas Flash como:</b> Xara, Swift3D, Swish2.0, Font FX, Flax, Wilform SWFX, entre otros para obtener un diseño de calidad.</p>
 <p>Tecnologías</p>	<p>TECNOLOGÍA PARA LA PROGRAMACIÓN DE LAS PAGINAS WEB</p> <p>Sistema Operativo Linux – Windows XP</p> <p>Servidor Apache</p> <p>Base de Datos MySQL 5.0</p> <p>Lenguaje PHP</p>

Tabla 4.1 Requerimientos Software

## 4.1 INSTALACIÓN DEL APACHE WEB SERVER V1.3 EN WINDOWS XP

Apache es un software para servidor Web, el cual se utilizó para el desarrollo del sitio Web. A continuación los pasos a seguir para la instalación de éste software.

### 4.1.1 Iniciar la Instalación

La instalación, es muy fácil de hacer, basta con un doble clic en el instalador que lo podrá encontrar en el CD de instalación del Sitio “Delicias Del Mar” en la carpeta INSTALADORES, el archivo se llama Apache\_1.3. Al dar clic en el este icono aparecerá la ventana de bienvenida a la instalación de Apache. Debemos dar, siguiente (Next).



Figura 4.1 Ventana de Bienvenida del Apache.

Al aparecer esta ventana, dar clic en el botón "Next >" de la parte inferior, luego del cual aparecerá la ventana de términos y condiciones de la licencia de Apache. Una vez leída la información de la licencia, debe seleccionar la opción "I accept the terms in the licence agreement" y podrá continuar con la instalación dando clic en el botón next.

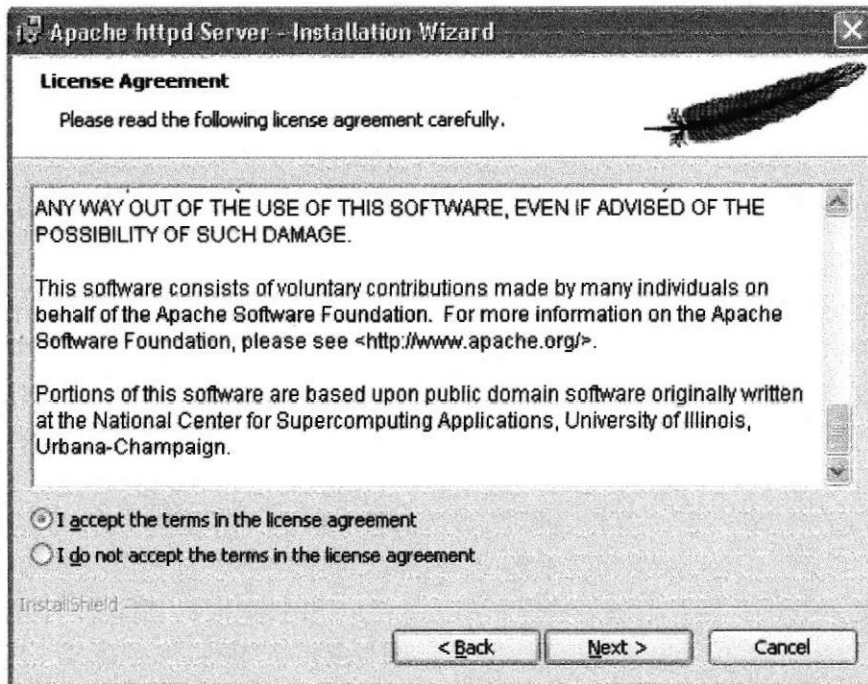


Figura 4.2 Ventana de Información de Licencia.

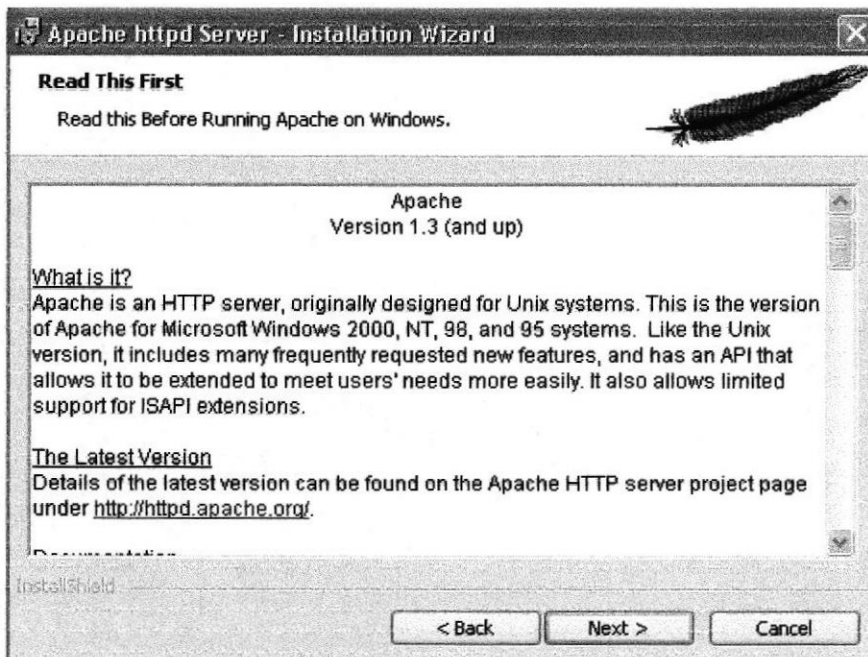


Figura 4.3 Ventana de Versión de Apache



En la siguiente ventana se deberá introducir un dominio de red y nombre de servidor, además del correo electrónico del administrador de la BD. Luego debe seleccionar la opción "Run as a service for All Users" y dar clic en el botón "Next"

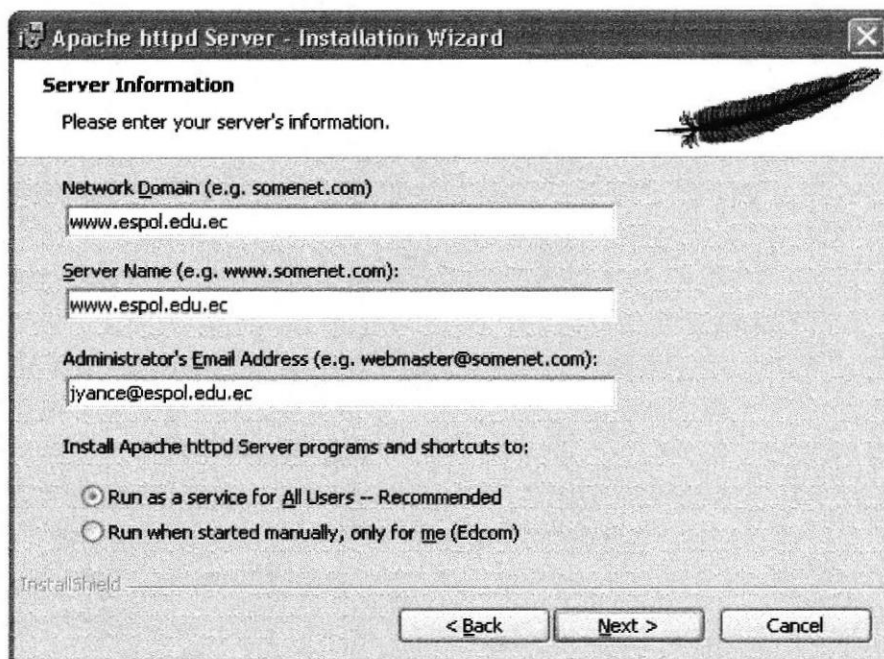


Figura 4.4 Ventana de Servicio de Información.

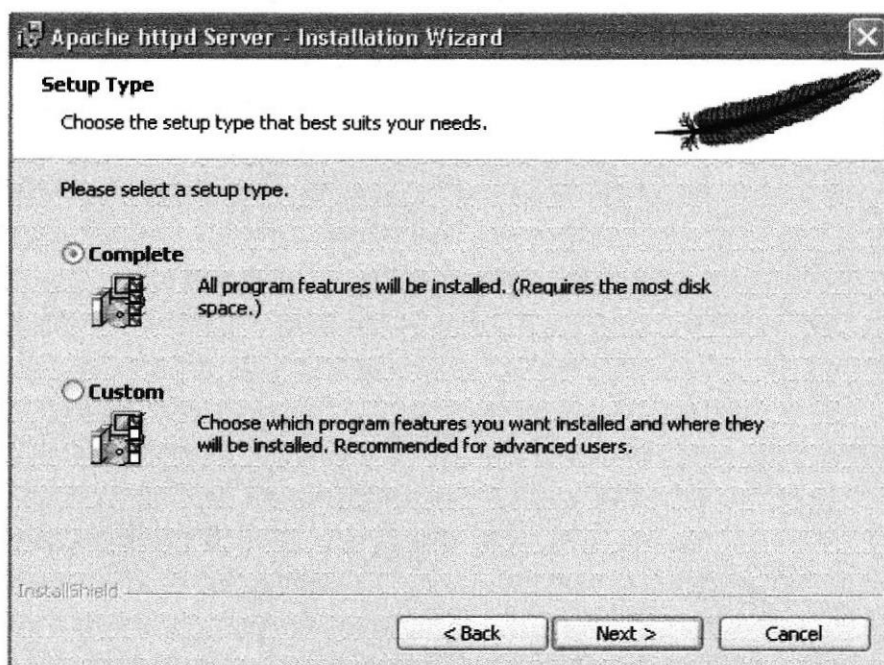


Figura 4.5 Ventana de la Instalación.





En la siguiente ventana, aparecerá la ruta en la que se instalará Apache V1.3

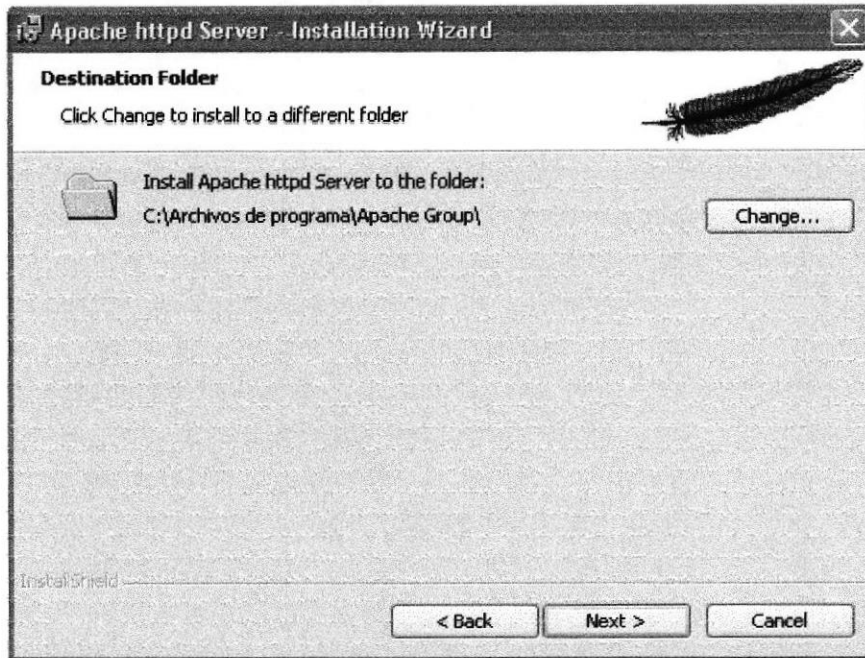


Figura 4.6 Ventana Instalación de los archivos a la Carpeta de Destino.

Y luego de este paso, aparecerá la ventana de comienzo de instalación, dando clic en el botón "Install"

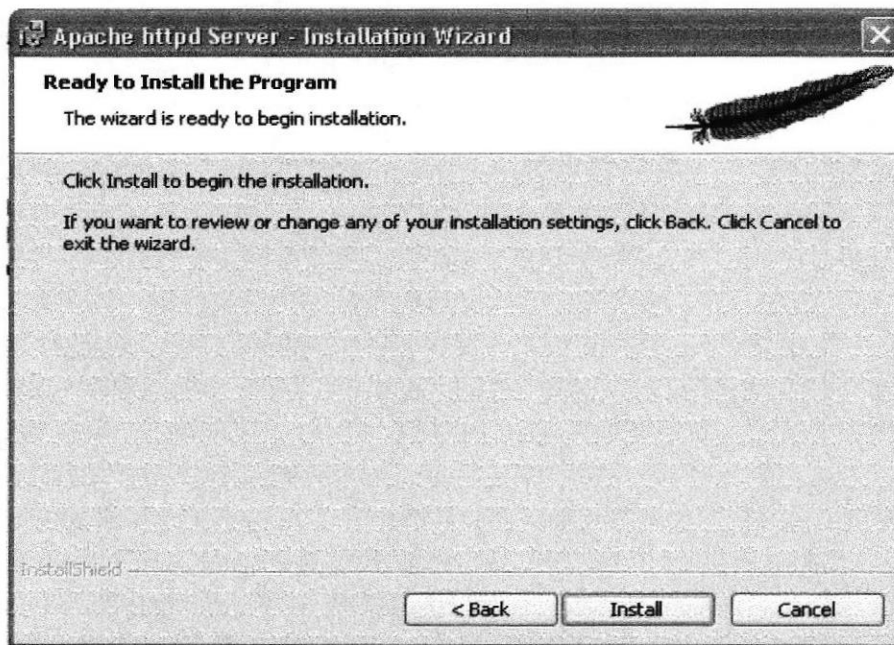


Figura 4.7 Ventana de Iniciación de Instalación.



Durante la instalación aparecerá la ventana de progreso de instalación, luego del cual obtendremos la ventana de instalación completa.

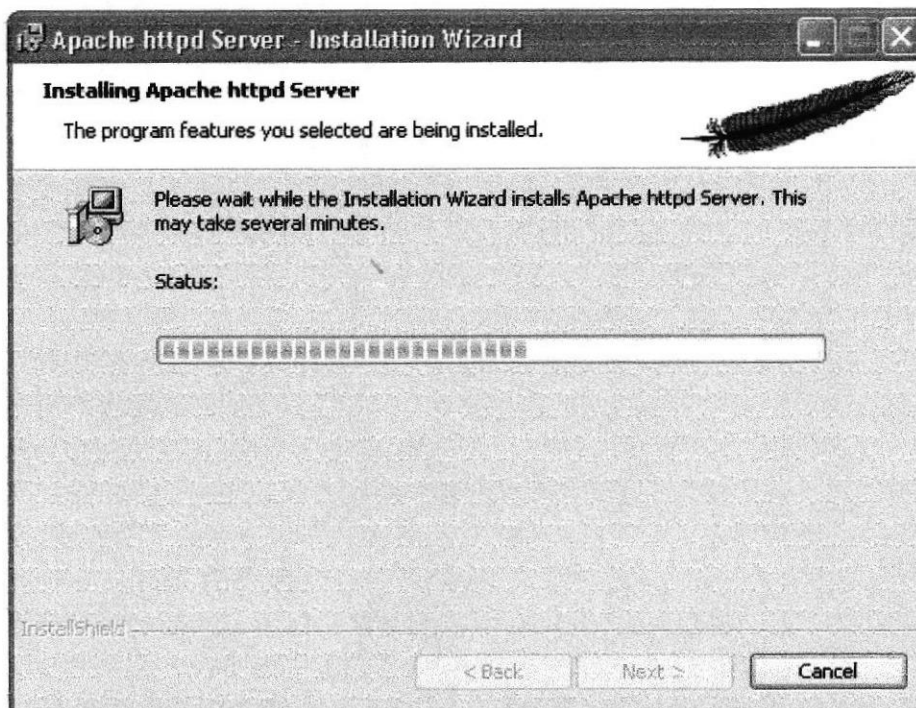


Figura 4.8 Ventana de Progreso de Instalación.



Figura 4.9 Ventana de Finalización de Instalación.

Una vez culminada la instalación, aparecerá una ventana en la que se indica que el servicio de Apache está ejecutándose.

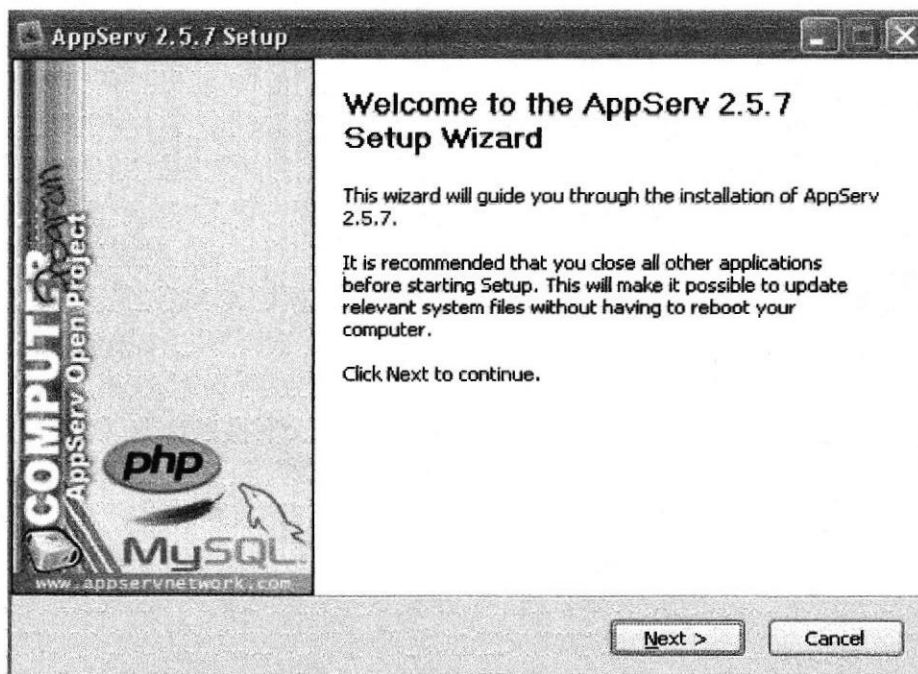


**Figura 4.10** Ventana de Comprobación de levantamiento del Servicio Apache.

Una forma de comprobar si el servicio Apache se ha levantado correctamente es, abrir el Internet Explorer y escribir en el filtro de direcciones la palabra LOCALHOST para obtener un mensaje de bienvenida de Apache Server.

## 4.2 INSTALACIÓN DE APPSERV 2.5.7 EN WINDOWS XP

Una vez completa la instalación del Apache, se debe continuar con la del Appserv. Su instalación es sencilla y deberá realizarla de la siguiente manera:



**Figura 4.11** Instalación del Appserv en Windows XP.

Luego de aparecer la ventana de bienvenida y de dar clic en el botón "Next", deberá leer los términos y condiciones de uso de éste software, una vez hecho esto debe dar clic en el botón "I agree"

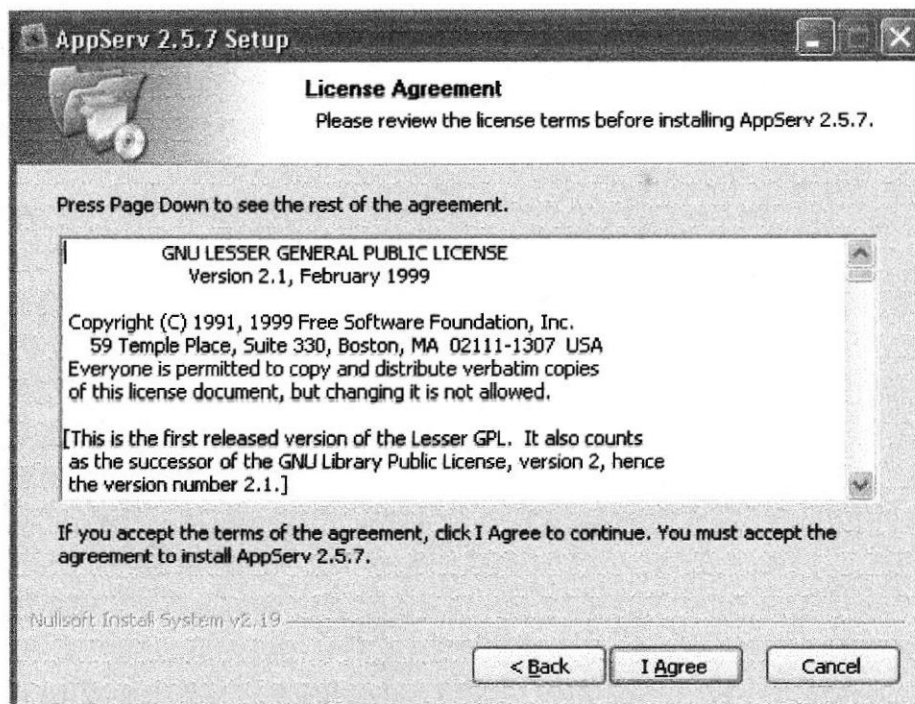


Figura 4.12 Ventana de Términos y Condiciones.

Luego deberá ubicar la ruta en la que se instalarán los archivos Appserv. Ésta será C:\Appserv. Luego de escribir la dirección se deberá dar clic en el botón "Next".

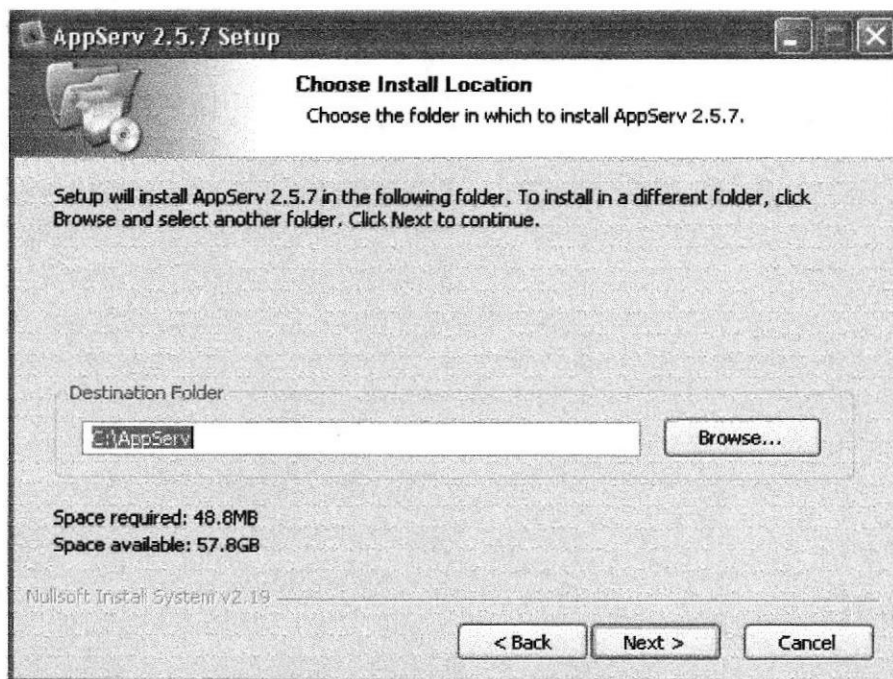


Figura 4.13 Ventana de Ubicación de Ruta.





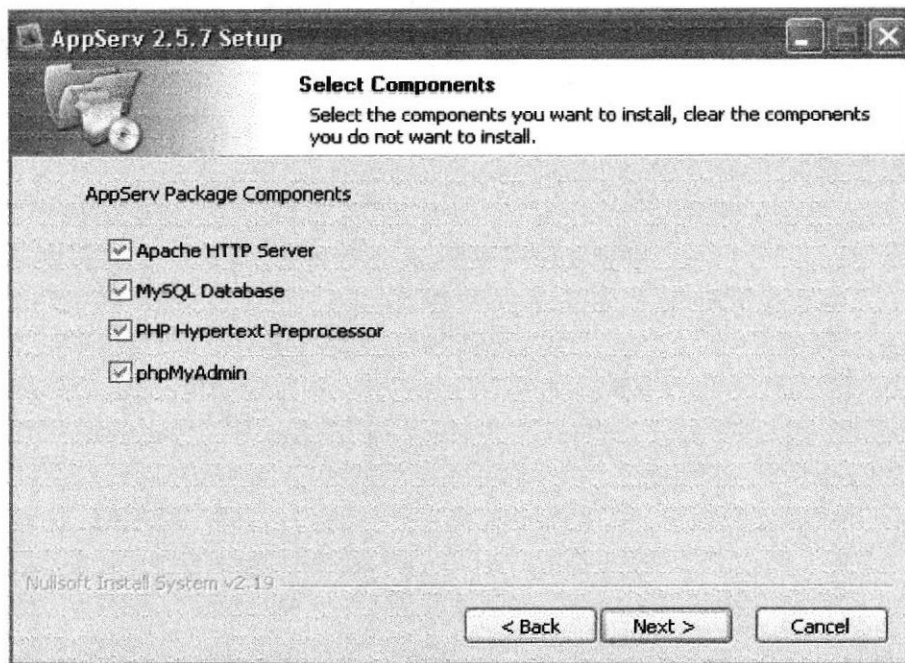


Figura 4.14 Ventana de Selección de Componentes.

Posterior a seleccionar todos los componentes del paquete de Appserv, se deberá ingresar el nombre del servidor y el correo electrónico del webmaster.

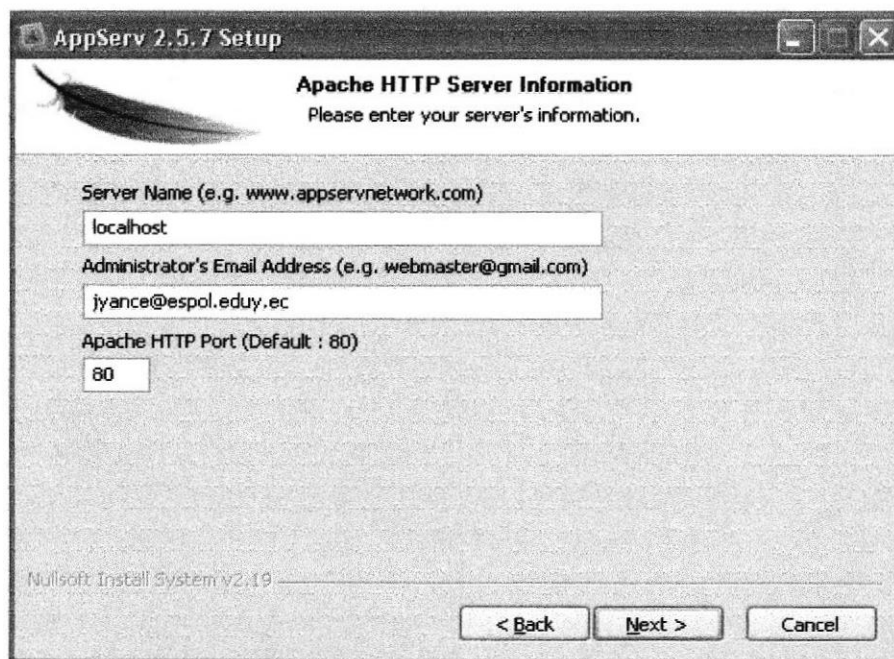


Figura 4.15 Ventana Apache HTTP de Servidor de Información.

En este paso, debe ingresar una contraseña para acceder a la base de datos MySQL

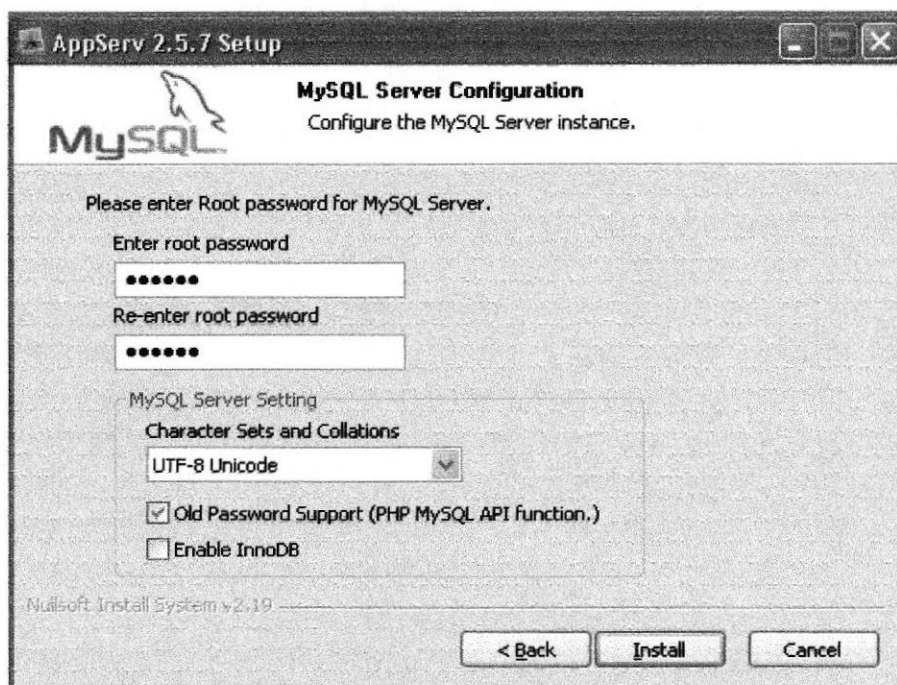


Figura 4.16 Ventana de MSQL Servidor de Configuración.

Una vez terminados todos estos pasos, deberá espera uno minutos mientras concluye la instalación.

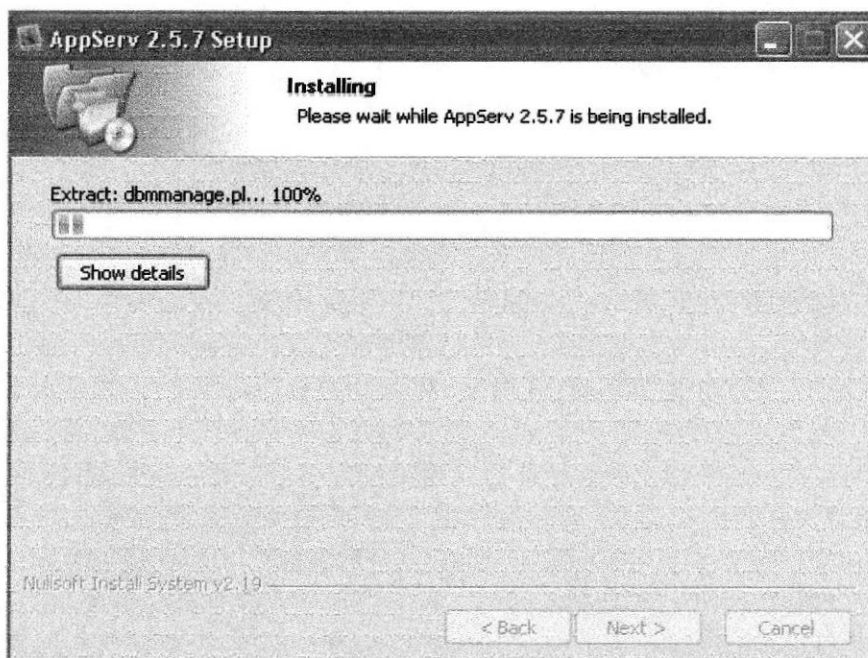


Figura 4.17 Ventana de Instalación del AppServ 2.5.7

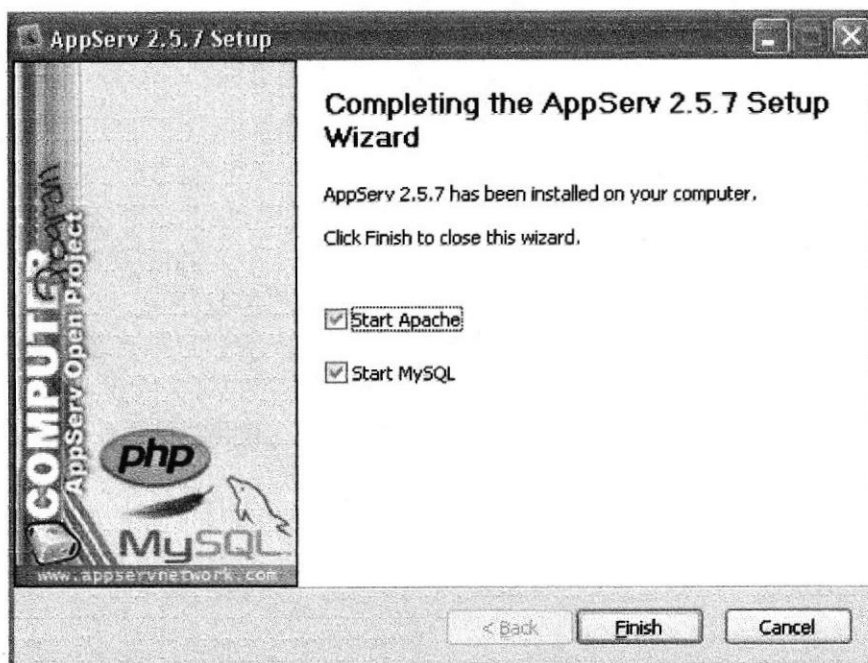


Figura 4.18 Ventana de Finalización del AppServ 2.5.7



### **4.3 COMO INSTALAR EL SITIO WEB EN EL SERVIDOR**

Para instalar el sitio web en el servidor se deben seguir los siguientes pasos:

1. Encienda su computador.
2. Deje que cargue.
3. Levantar la unidad de CD-ROM y acceder hasta encontrar la carpeta BaseDelicias.
4. Copiar los archivos desde el CD-ROM a la carpeta HTDOCS, escribir en el prompt:

```
Cp Basedelicias /user/local/bin/htdocs
```

5. Entrar a Mysql:

```
/mysql/bin/mysql -u root
```

Si la conexión pide contraseña: escribir root.

Si no permite el ingreso consultar con el administrador del servidor Host.

6. Correr el script para la creación de la base de datos.

```
Mysql>source c:/ Basedelicias.sql
```

7. Levantar el servicio apache con la sentencia:

```
/www/bin/apachectl Start
```

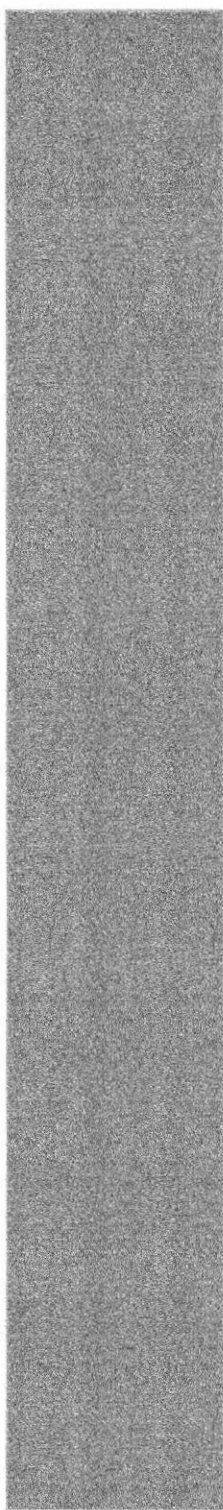
Ejecución del Sitio Web desde el terminal:

1. Levantar el navegador.
2. Colocar en el Browser la dirección del sitio:

<http://www.deliciasdelmar.com.ec/>

El nombre del servidor se lo configura al momento de la instalación del sistema operativo.

3. Ya puede explorar el sitio [www.deliciasdelmar.com.ec](http://www.deliciasdelmar.com.ec).



## CAPÍTULO 5

**INGRESAR AL WEB SITE**



## 5. ¿CÓMO INGRESAR AL SITIO WEB?

### 5.1. ENCENDER LA COMPUTADORA.

Para ingresar al Sitio Web de DELICIAS DEL MAR, es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Encender el computador u ordenador.
2. Luego aparecerá la pantalla principal de Windows XP Professional o del Sistema Operativo que esté utilizando en el equipo.

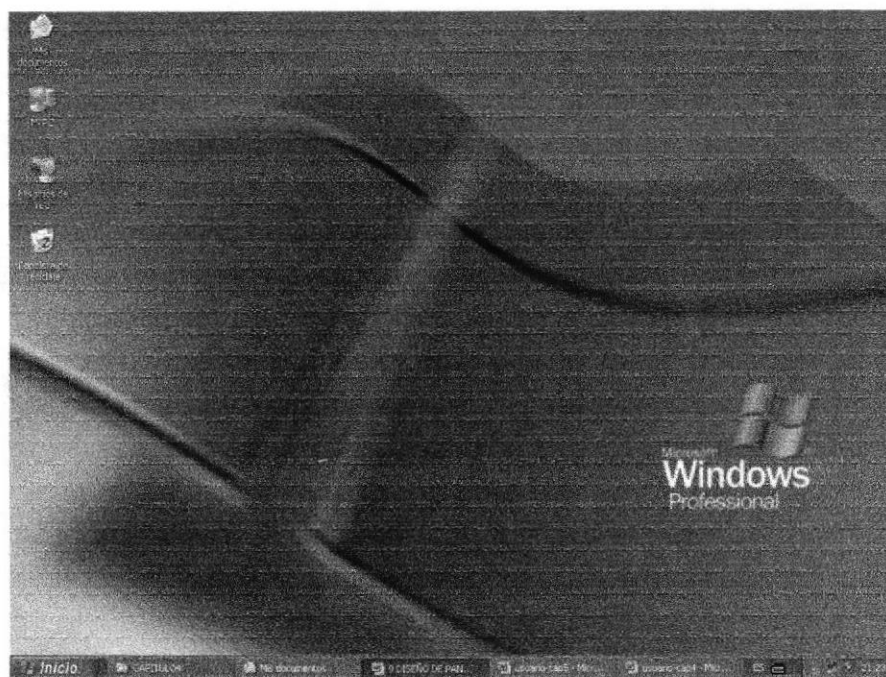
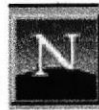


Figura 5.1 Pantalla Inicial de Windows.

3. A continuación, si tiene instalado Internet Explorer o Netscape Navigator deberá escoger uno de ellos, para tener acceso a las páginas Web.
- En donde hará clic en el ícono de Internet Explorer o en el Netscape Navigator (o del Browser que esté utilizando)

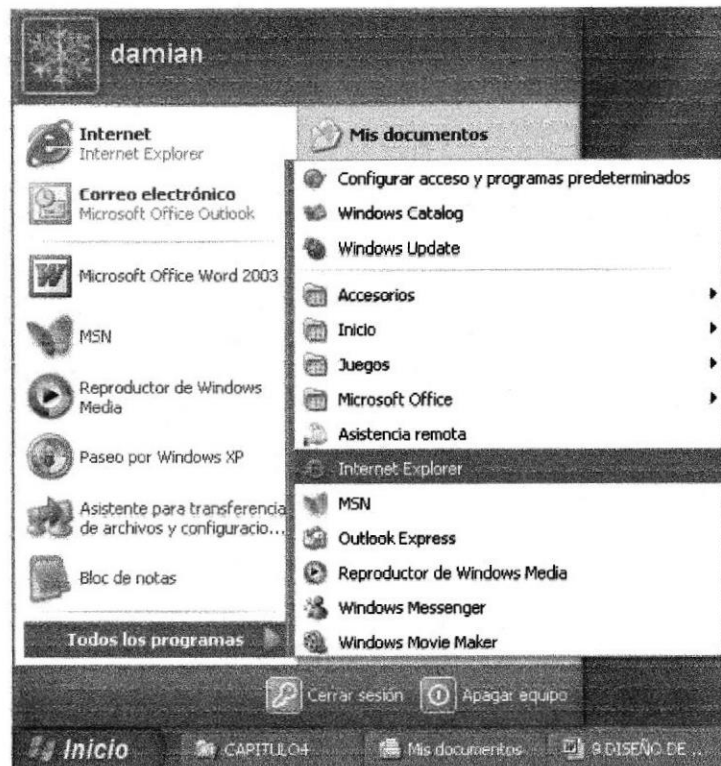


Figura 5.2 Ícono de Internet Explorer.



**Figura 5.3** Ícono Netscape Navigator.

- Si no lo encuentra debe buscarlo en el botón Inicio, luego de un clic en **Programas**, y de un clic en Internet Explorer en caso de que lo tenga instalado.



**Figura 5.4** Ingresando al Navegador de Internet

- A continuación aparece la pantalla de Internet Explorer o del Browser que esté aplicando, usted se ubicará en la barra de direcciones donde escribirá la dirección del sitio web.



**Figura 5.5** Barra de direcciones

4. Luego hacer clic en el botón Actualizar.



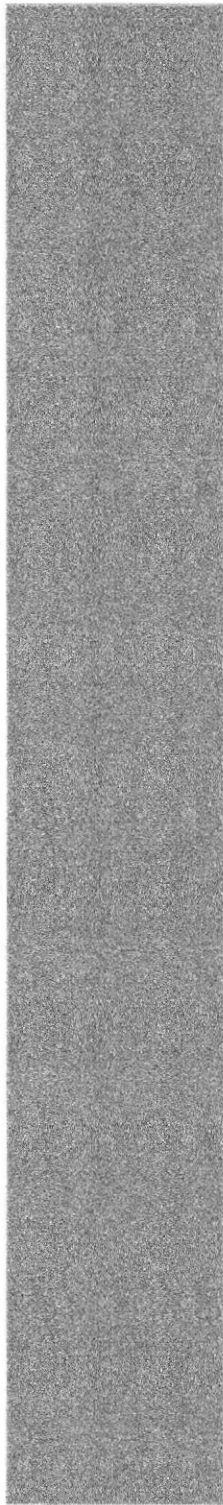
Figura 5.6 Botón Actualizar

1. Tiene que esperar un tiempo prudente para que cargue la página y empezar a utilizarla.
2. Inmediatamente aparecerá en la pantalla la Página Índice, en la cual contiene cada una de las opciones que nos brinda el sitio web para que el usuario empiece a interactuar.
3. Como pueden observar esta pantalla contiene un botón central que nos guiará hacia el sitio web Delicias del Mar.



Figura 5.7 Página Intro





# CAPÍTULO 6 CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE





## 6. ¿CÓMO NAVEGAR EL WEB SITE?

El web site delicias del mar contiene menús y páginas amigables de gran flexibilidad, con total ambiente Windows, orientado al servicios informativo y tradicional y así poder ser gran ayuda para los visitantes al sitio.

Las estructuras gráficas que a continuación se explican desde el punto de vista comunicacional son:

- Cabecera
- Pie de Página
- Menú Principal
- Sub Opciones

### 6.1 CABECERA.

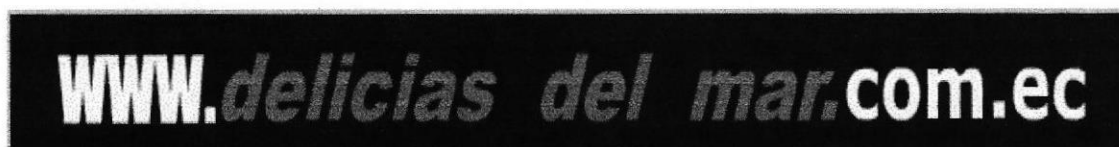


Figura 6.1 Cabecera.

La cabecera forma parte de cada una de las páginas elaboradas, misma que muestra una animación flash, la cual expone en primera instancia la ruta del sitio, seguido de distintas animaciones que hacen referencia a: Registros, pedidos, recetas y sugerencias.

### 6.2 PIE DE PÁGINA.

Todas las páginas tienen información acerca del sitio web, como por ejemplo su dirección actual, teléfonos, correos electrónicos y avisos de derechos del autor.

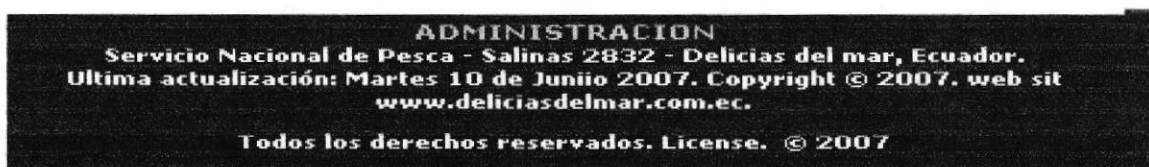


Figura 6.2 Pie de página.



## 6.3 MENÚ PRINCIPAL.



**Figura 6.3 Menú Principal.**

Situado en la parte izquierda de la página principal. Aquí se muestran todas las opciones principales, que al dar clic en cualquiera de ellas, llevan inmediatamente al usuario a la página que muestra el servicio u opción escogida.

## 6.4 SUB OPCIONES.



**Figura 6.4 Sub opciones.**

Ubicadas en la parte izquierda de la página principal. Aquí se pueden escoger entre otras opciones del menú principal como: Productos, recetas, publicidad, sugerencias y contáctenos, todas estas opciones son links vinculados con las mismas páginas a las que llevan las del menú principal.

## **6.5 OPCIONES DEL SITIO WEB.**

A continuación se dará una breve explicación de cada uno de las opciones que contiene el sitio web, son link que al dar clic en uno de ellos se abre la página correspondiente al nombre que indica el botón.

### **6.5.1 BÚSQUEDA.**

Realiza una búsqueda de cualquier tema que se encuentra dentro del mismo sitio.

### **6.5.2 REGÍSTRESE.**

En esta página el usuario puede registrarse como usuario del sitio.

### **6.5.3 OLVIDÓ CLAVE.**

En esta página el usuario ingresa una dirección de correo alterna para que se le envíe la contraseña de usuario en caso de haberla olvidado.

### **6.5.4 PUBLICIDAD.**

Esta página sirve al usuario para que pueda enviar un banner publicitario de su empresa o compañía para luego ser subida en el sitio.

### **6.5.5 INTRO.**

Vuelve al usuario a la página de inicio.

### **6.5.6 HOME.**

Lleva al usuario a la página principal del sitio.

### **6.5.7 RECETAS.**

Sirve para ingresar una receta, misma que luego podrá ser vista dentro del sitio.

### **6.5.8 VER RECETAS.**

Aquí el usuario podrá ver toda la información de las recetas que han sido subidas.

### **6.5.9 PRODUCTOS.**

Esta página muestra los tipos de productos que el sitio ofrece para la comunidad.



### **6.5.10 PESCADOS.**

Muestra todos los pescados que se encuentran disponibles en stock.

### **6.5.11 MARISCOS.**

Muestra todos los mariscos que se encuentran disponibles en stock.

### **6.5.12 ARTESANÍAS.**

Muestra todos las artesanías que se encuentran disponibles en stock.

### **6.5.13 PEDIDOS.**

Esta página permite al usuario realizar un pedido del producto que el desee.

### **6.5.14 NOSOTROS.**

Esta página detalla la información general acerca del Sitio Web.

### **6.5.15 MISIÓN.**

Muestra la misión planteada por la cual el sitio brinda sus servicios a la comunidad.

### **6.5.16 VISIÓN.**

Muestra la visión hacia la cual está enfocada el desarrollo del sitio.

### **6.5.17 NOTICIAS.**

Muestra breves de noticias con temas relacionados al sitio.

### **6.5.18 VER MÁS.**

Muestra al usuario la información completa de cada noticia.

### **6.5.19 PARA LEER.**

Muestra documentales relacionados al sitio, con los que el usuario puede entretenerse.



## 6.5.20 SUGERENCIAS.

Permite que el usuario envíe las sugerencias que considere para la mejoría del sitio.

## 6.5.21 CONTÁCTENOS.

Esta página permite al usuario contactarse a través de su email con el administrador del sitio.

## 6.6 OPCIONES Y MENSAJES.



**Consulta:** Permite consultar un requerimiento específico.

### Botones:

- ✓ **Examinar:** Permite seleccionar la foto que desea adjuntar a sus datos.
- ✓ **Nuevo:** Guardar un registro por cada consulta que se este ingresando por el usuario.
- ✓ **Cancelar:** cancela la variable para un nuevo ingreso.
- ✓ **Guardar:** Guarda los datos ingresados.
- ✓ **Eliminar:** Elimina un registro ingresado por el usuario.

### Mensajes:

- ✓ Si se agrega un nuevo registro al guardar se presenta este mensaje:

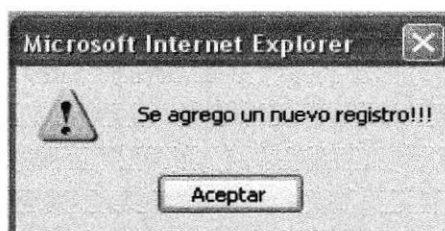
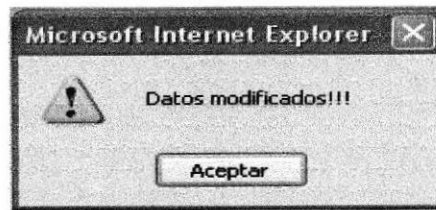


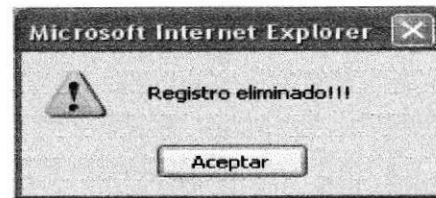
Figura 6.5 Mensaje de Nuevo registro.

- ✓ Si los datos se modificaron sin problemas se presenta este mensaje:



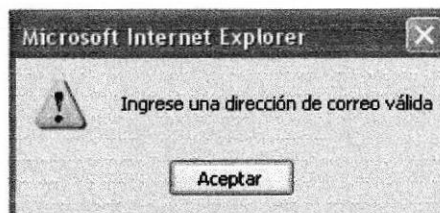
**Figura 6.6** Mensaje de Modificado.

- ✓ Si se requiere eliminar un registro presenta este mensaje:



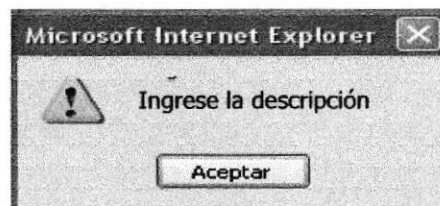
**Figura 6.7** Mensaje de Eliminación.

- ✓ Si el correo que ingreso se encuentra errado entonces se presenta este mensaje:



**Figura 6.8** Mensaje de Correo.

- ✓ Si alguno de los campos esta vació entonces presenta el siguiente mensaje de acuerdo al campo requerido:



**Figura 6.9** Mensaje de Ingreso de campo.

## 6.7 SEGURIDAD.

Este sitio esta diseñado para ser visitados por cualquier persona interesadas en conocer el sitio web delicias del mar, donde podrá navegar, para los usuarios registrados tendrán prioridades de accesos a ciertas páginas como entrar al foro.

Cada usuario registrado tendrá su código de usuario y password creado por el mismo y así poder ingresar al sitio.

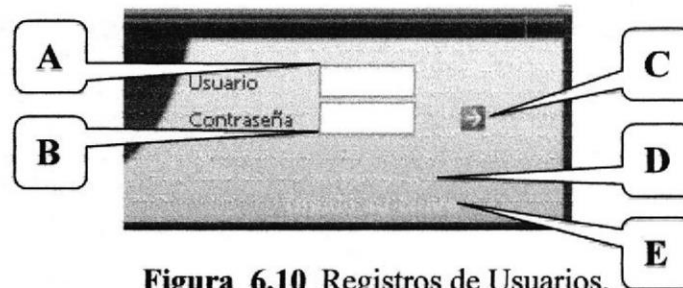


Figura 6.10 Registros de Usuarios.

<b>A</b>	Campo para ingresar el login del usuario.
<b>B</b>	Campo para ingresar el password del usuario.
<b>C</b>	Botón para validar si la información es correcta.
<b>D</b>	Link que permite ir hacia formulario de registros.
<b>E</b>	Link que permite ir a la página de clave olvidada.

Tabla 6.1 Seguridad.



## 6.8 DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.

### 6.8.1 PÁGINA INTRO.

Una vez que se ha ingresado al Web Sitio de DELICIAS DEL MAR se podrá apreciar la página intro, mediante un texto, da la bienvenida al sitio, resaltando la dirección y los Servicios que brinda web sitio, esta Página también sirve de enlace a la página Principal de DELICIAS DEL MAR haciendo clic sobre el botón Enter.



**Figura 6.11** Descripción Página Intro.

<b>A</b>	Botón que permite el ingreso al sitio web.
<b>B</b>	Nombre de la página web.

**Tabla 6.2** Página Intro.

## 6.9 PÁGINA PRINCIPAL.

Una vez que se ha ingresado a la Página principal, se puede visualizar el menú principal con sus respectivos submenús que nos permitirán visualizar su contenido dando clic en cualquiera de las opciones.

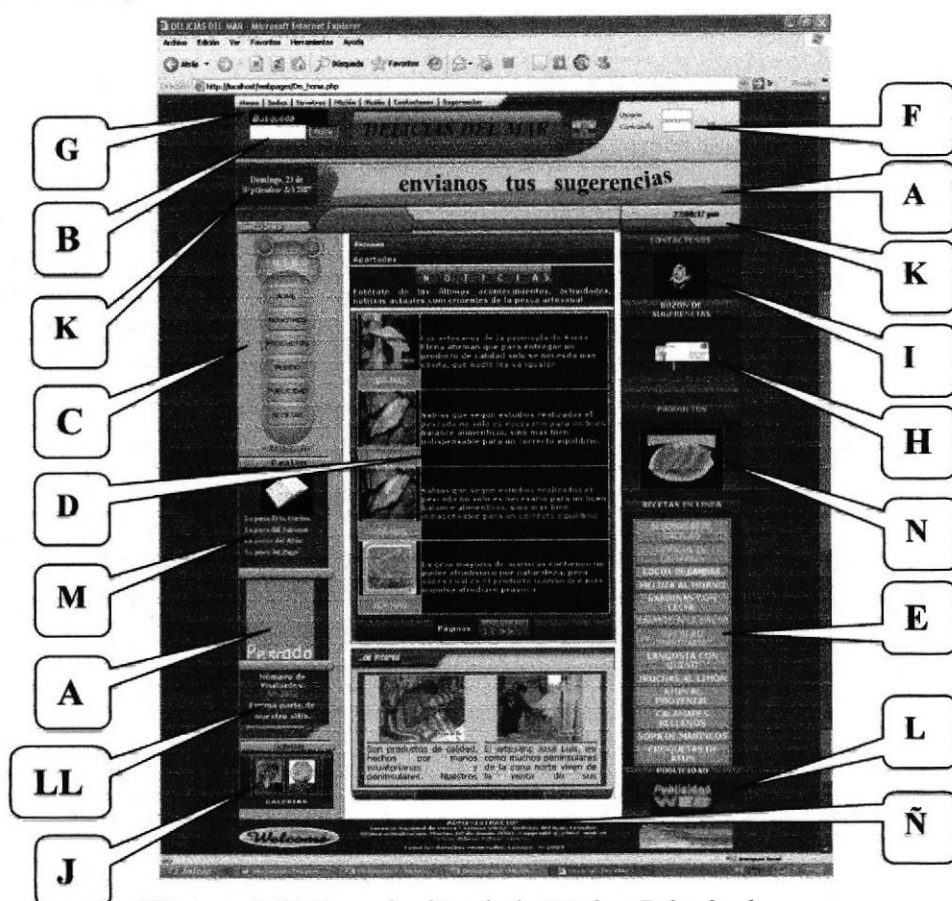


Figura 6.12 Descripción de la Página Principal.

A	Muestra banner publicitarios.
B	Permite la búsqueda rápida de información.
C	Muestra el menú (Principal).
D	Presentará el detalle de cada una de las páginas del menú.
E	Muestra menú para las recetas en línea.
F	Muestra el registros para usuarios ( login y password).
G	Menú del Sitio.
H	Muestra al usuario el formulario para enviar sugerencias.
I	Aquí el usuario podrá contactarse con los administradores del Sitio para realizar comentarios o solicitar información.
J	Link los llevar a observar la galería.
K	Muestra la hora y la fecha actual.
L	Muestra la publicidad que se actualiza automáticamente.
LL	Muestra el número de visitantes.
M	Muestra temas de interés.
N	Link que nos conlleva hacia los productos del sitio.
Ñ	Link para la administración del sitio.

Tabla 6.3 Página Principal.

Las Opciones del Menú Principal son las siguientes:

- ✓ Home.
- ✓ Nosotros.
- ✓ Productos.
- ✓ Pedido.
- ✓ Publicidad.
- ✓ Recetas.
- ✓ Mapa del sitio.

### 6.9.1. NOSOTROS.

En esta página presenta los inicios de la empresa, detallando de manera general los servicios que presta a la comunidad.

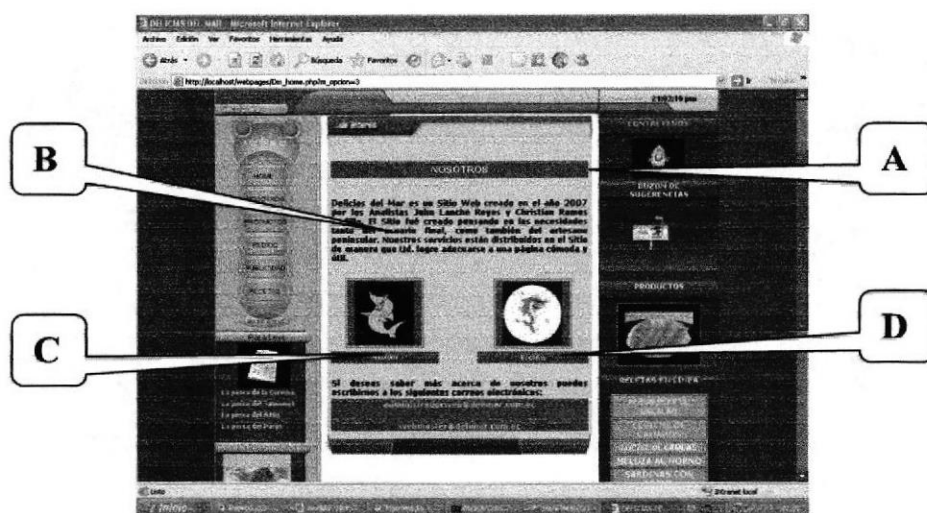


Figura 6.13 Descripción de Nosotros.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción de la página nosotros.
C	Link que permite ir a la página misión.
D	Link que permite ir a la página visión.

Tabla 6.4 Nosotros.

### 6.9.2.1. MISIÓN.

Esta página muestra la misión que tienen el sitio web para los clientes, dando a conocer el la razón para la que fue creada.

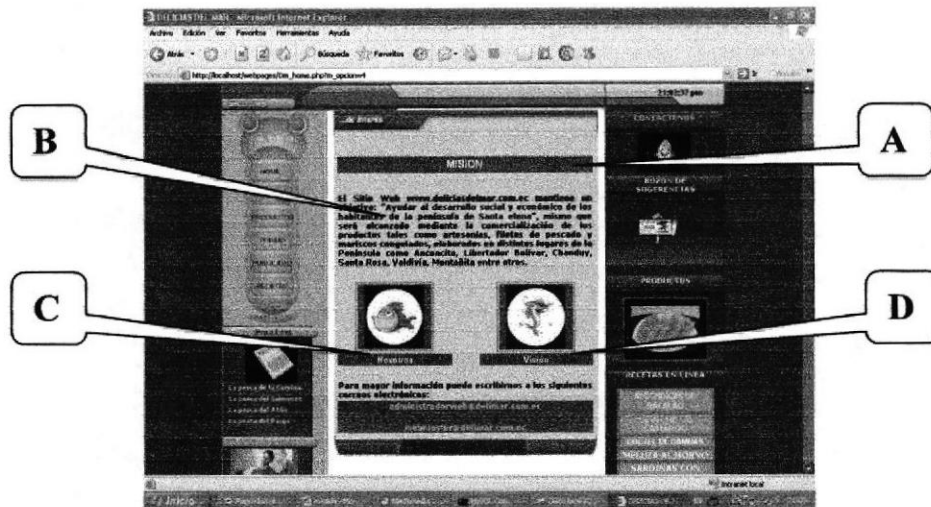


Figura 6.14 Descripción de Misión.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción de la página misión.
C	Link que permite ir a la página misión.
D	Link que permite ir a la página visión.

Tabla 6.5 Misión.

### 6.9.2.2. VISIÓN.

Esta página muestra los objetivos propuestos del sitio web, para mejorar y crecer en su ámbito.

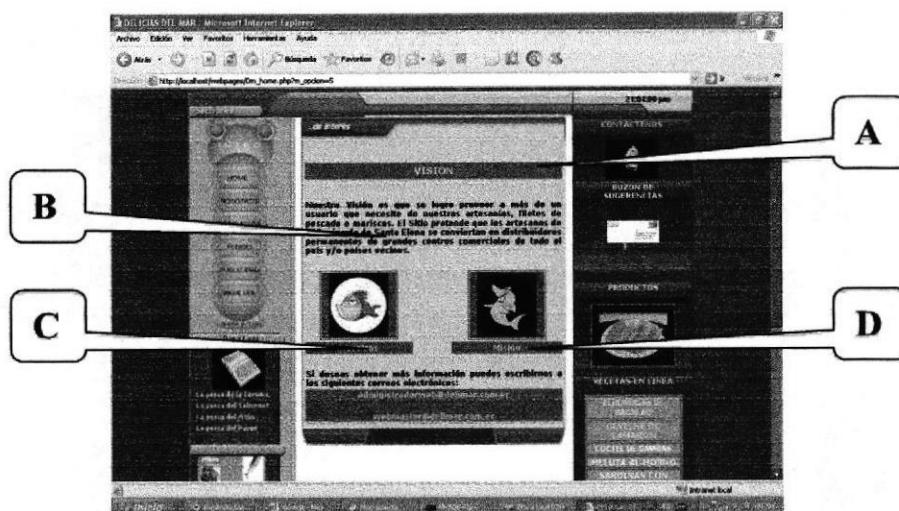


Figura 6.15 Descripción de Visión.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción de la página misión.
C	Link que permite ir a la página misión.
D	Link que permite ir a la página visión.

Tabla 6.6 Visión.

## 6.9.3 PRODUCTOS.

### 6.9.3.1. NUESTROS PRODUCTOS.

Esta pantalla presenta los diversos tipos de productos que ofrece el sitio web.

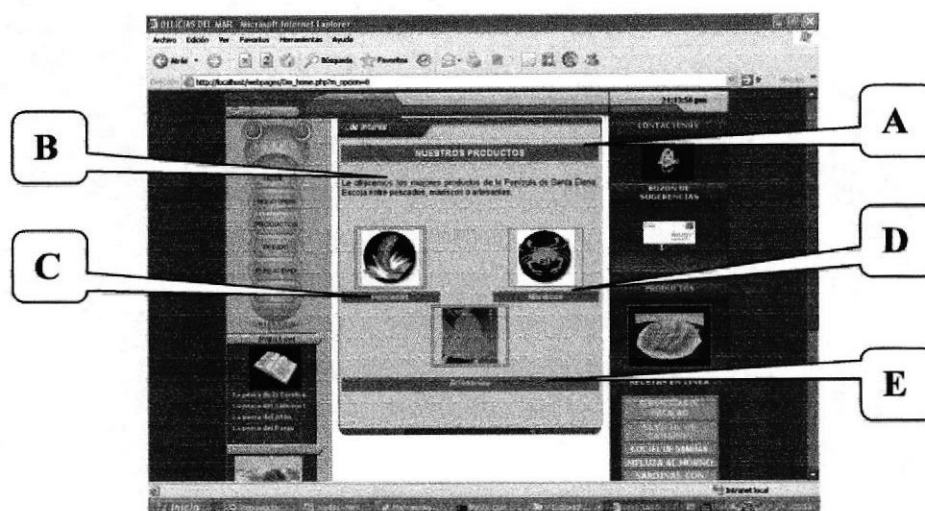


Figura 6.16 Descripción de Nuestros Productos.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción de la página nuestros productos.
C	Link que permite ir a la página productos.
D	Link que permite ir a la página mariscos.
E	Link que permite ir a la página artesanías.

Tabla 6.7 Nuestros Productos.



### 6.9.3.2. PESCADOS.

Esta página presenta los diversos tipos de pescados, más usuales en cuanto a pedidos.

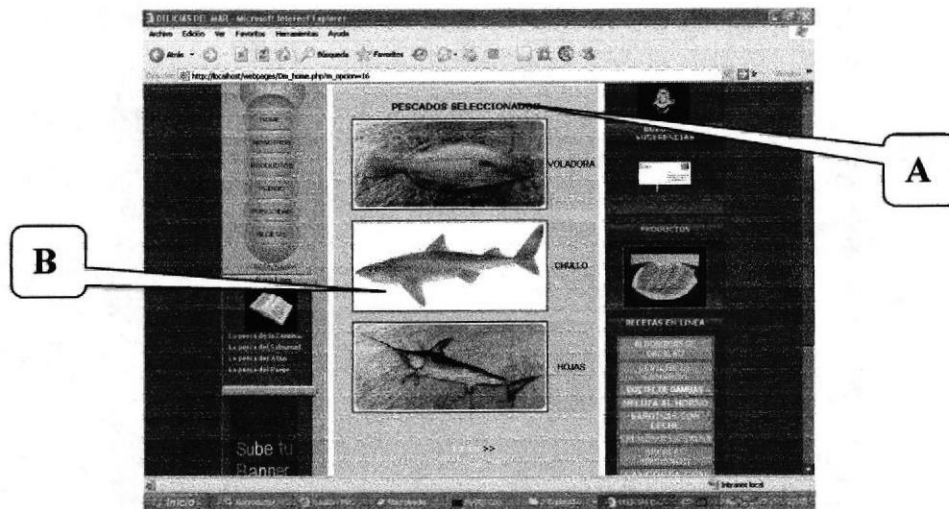


Figura 6.17 Descripción de Pescados.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra la gama de pescados que existen en stock.

Tabla 6.8 Pescados.

### 6.9.3.3. MARISCOS.

Presenta una descripción selecta de mariscos y muestra diferentes especies de los mismos.

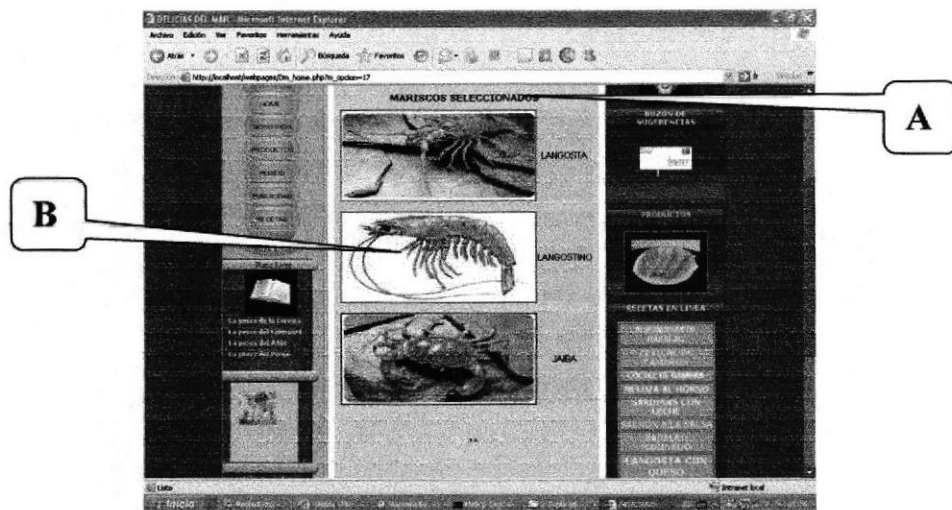


Figura 6.18 Descripción de Mariscos.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra la gama de mariscos que existen en stock.

Tabla 6.9 Mariscos.

### 6.9.3.4 ARTESANÍAS.

Presenta típicas artesanías y muestra diferentes acabados de las mismas.

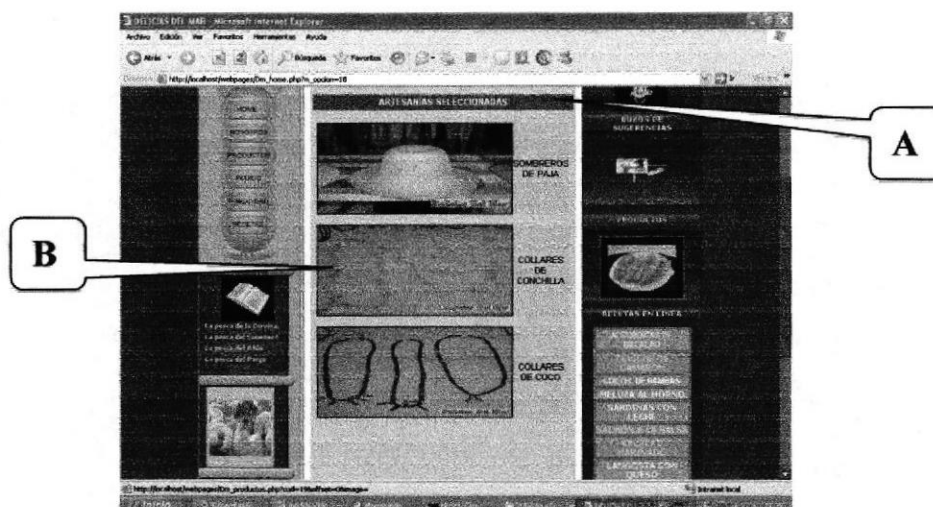


Figura 6.19 Descripción de Artesanías.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra la gama de artesanías que existen en stock.

Tabla 6.10 Artesanías.

## 6.9.4 PUBLICIDAD.

Esta página de publicidad presenta detalladamente un formulario a llenarse por los usuarios para la publicación de su anuncio.

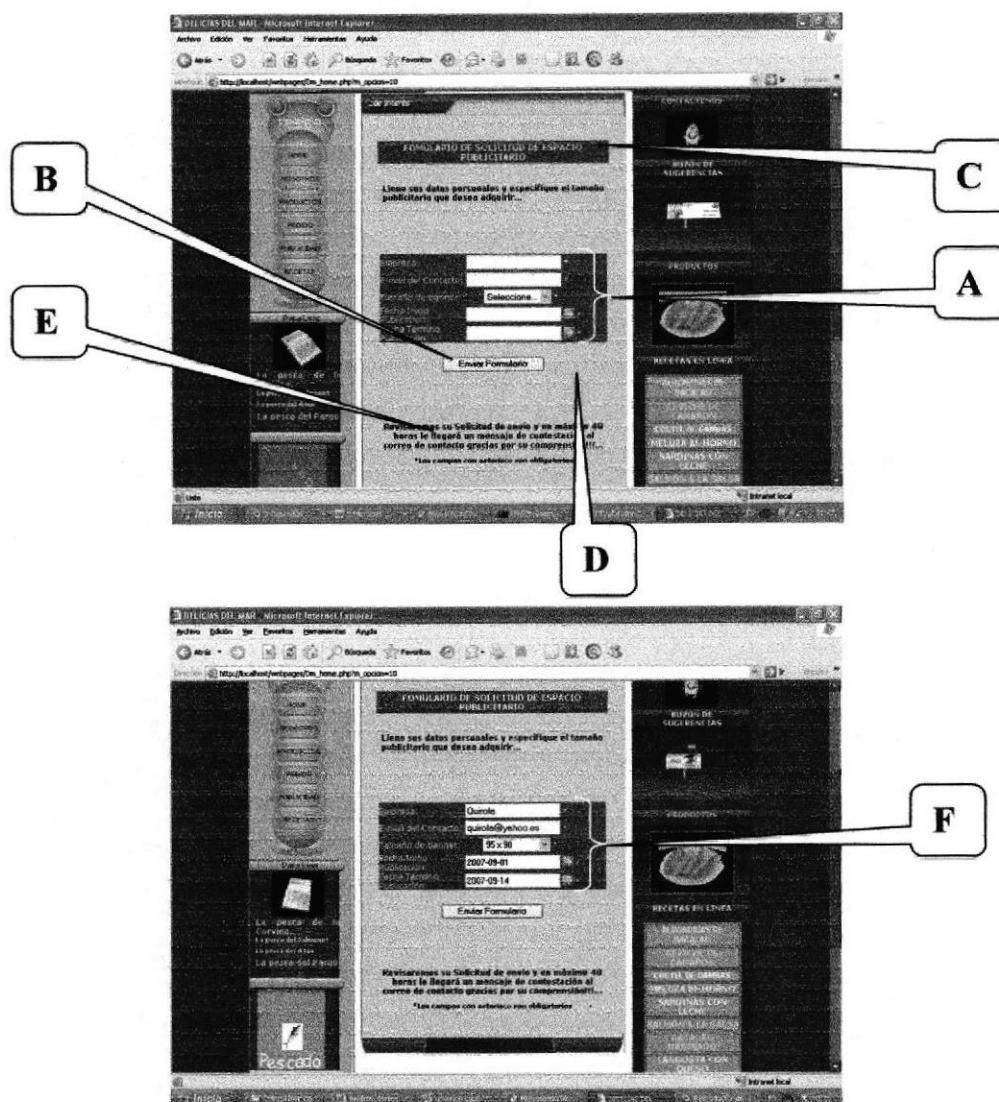


Figura 6.20 Descripción de Publicidad.

A	Debe ingresar los datos que son requeridos para cada campo.
B	Botón grabar (ingresa un elemento a la base de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
C	Muestra nombre de la página.
D	Campos requeridos (obligatorios).
E	Puede ver las condiciones del uso de la página.
F	Muestra todos los datos de cada elemento que se elige para la publicidad.

Tabla 6.11 Publicidad.

### 6.9.5 RECETAS.

Esta página presenta las recetas ingresadas por los usuarios las cuales serán publicadas en el espacio recetas en línea.

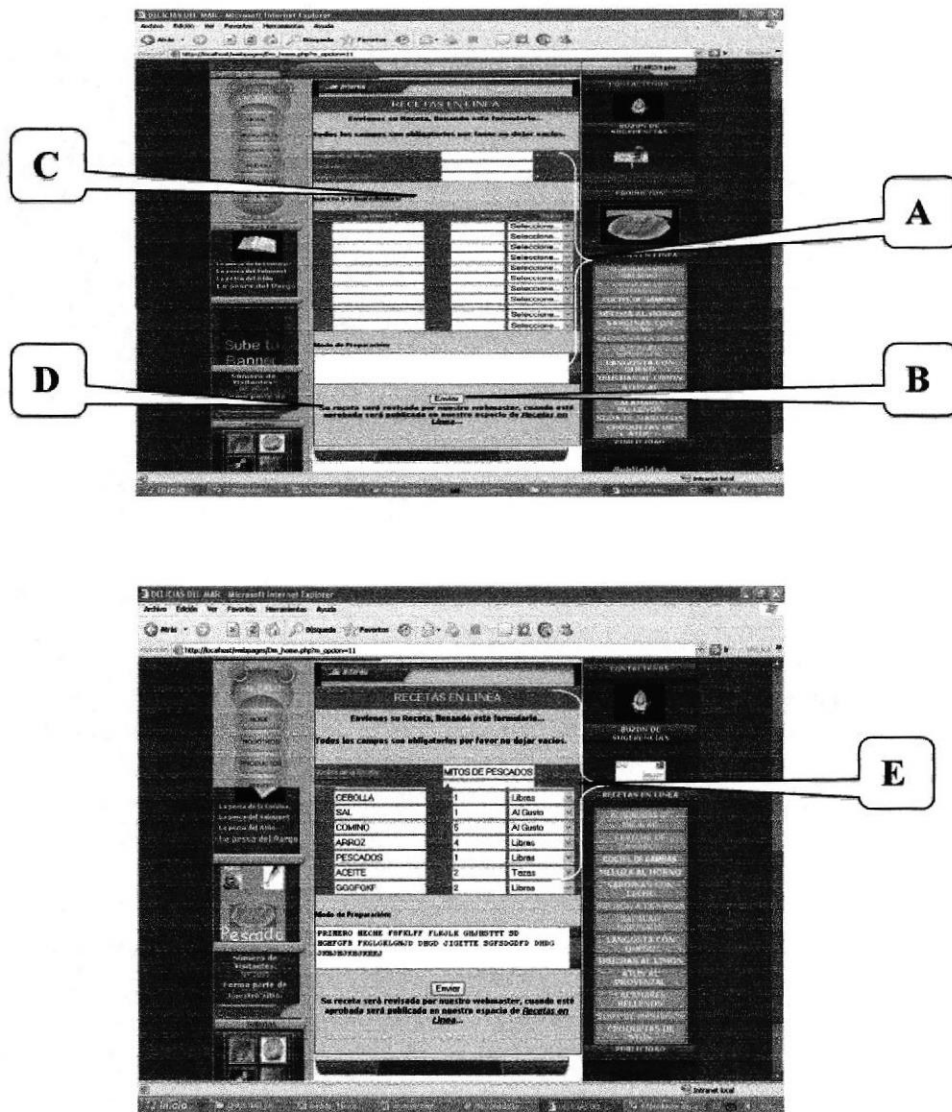


Figura 6.21 Descripción de Recetas.

A	Debe ingresar los datos que son requeridos para cada campo.
B	Botón grabar (ingresa un elemento a la base de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
C	Campos requeridos (obligatorios).
D	Puede ver las condiciones del uso de la página.
E	Muestra todos los datos de cada elemento que se elige para la receta.

Tabla 6.12 Recetas.



## 6.9.6 PRODUCTOS DE CALIDAD.

### 6.9.6.1 PESCADOS SELECTOS.

Esta página tiene como objetivo presentar la información detallada de cada producto seleccionado, ya sea, un pescado, marisco o artesanía., entre los productos de calidad, exponemos al pescado.

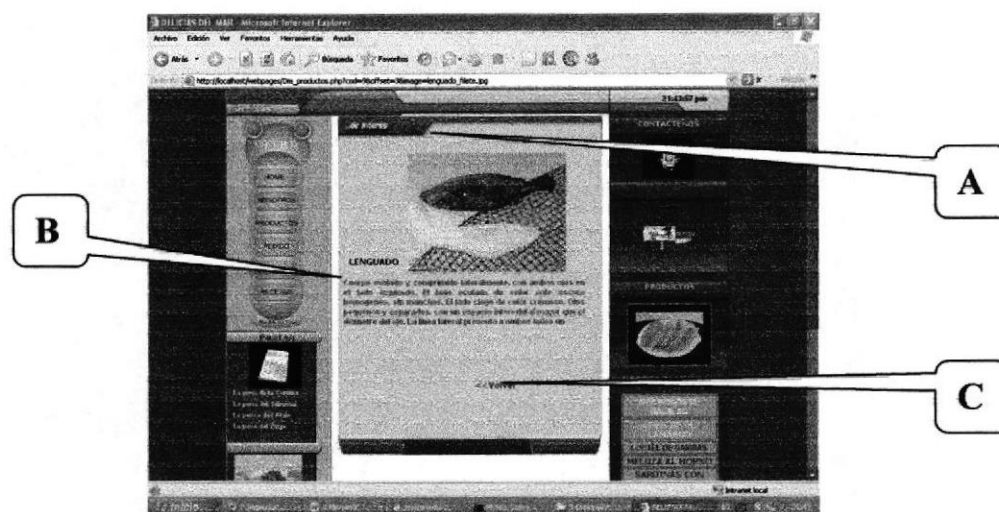


Figura 6.22 Descripción de Pescados Selectos.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción del producto (pescados).
C	Link que permite ir a la página principal.

Tabla 6.13 Pescados Selectos.



### 6.9.6.2 MARISCOS SELECTOS.

Entre los productos de calidad, exponemos a los mariscos.

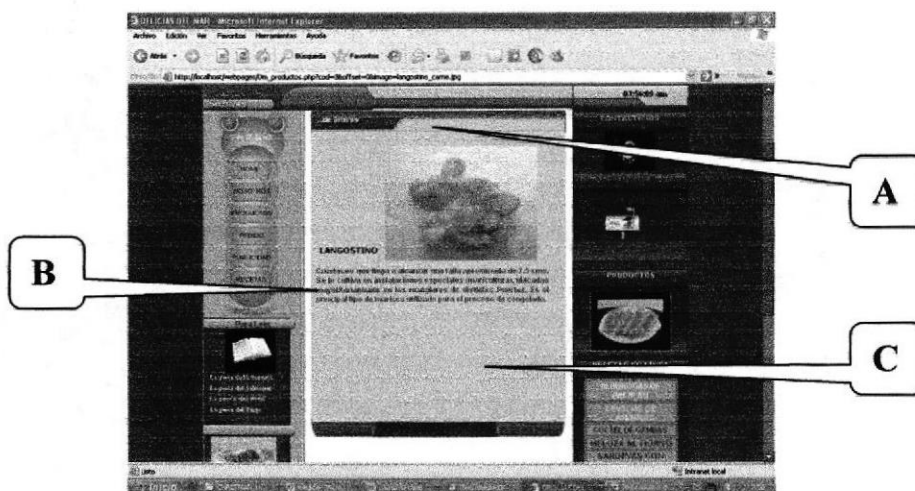


Figura 6.23 Descripción de Mariscos Selectos.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción del producto, (mariscos).
C	Link que permite ir a la página principal.

Tabla 6.14 Mariscos Selectos.

### 6.9.6.3 ARTESANÍAS SELECTAS.

Entre los productos de calidad, exponemos a la artesanía.

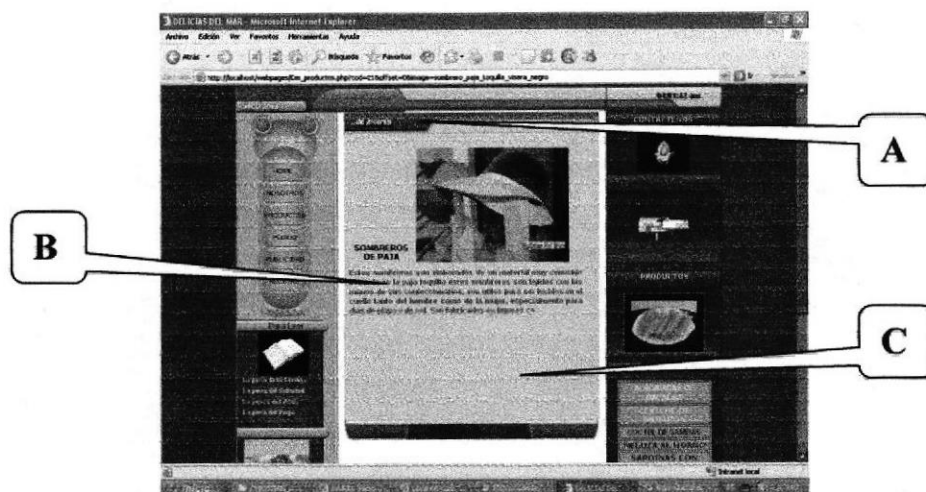


Figura 6.24 Descripción de Artesanías Selectas.

A	Índica el nombre de la página.
B	Muestra una breve descripción del producto, (artesanía).
C	Link que permite ir a la página principal.

Tabla 6.15 Artesanías Selectas.



### 6.9.7 PEDIDOS.

#### 6.9.7.1. SOLICITUD DE PEDIDOS.

En esta página se podrá realizar pedidos de acuerdo al producto.

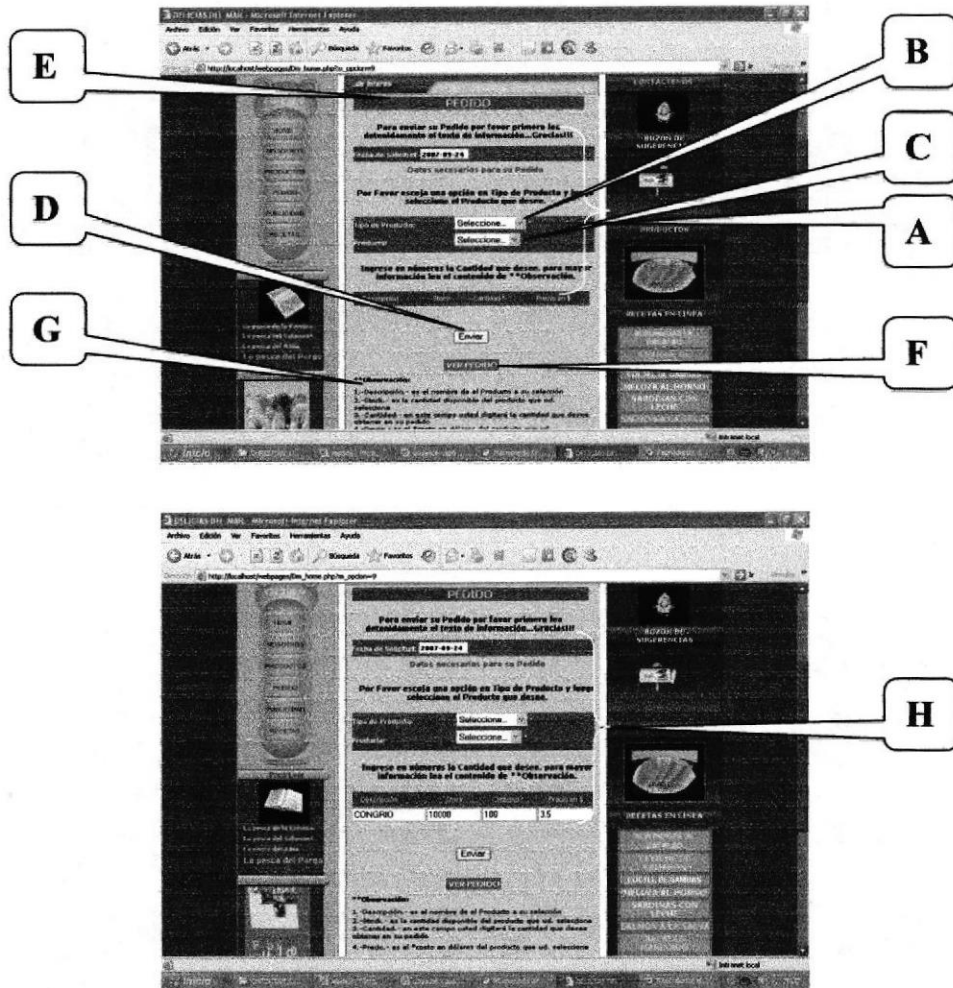


Figura 6.25 Descripción de Pedidos.

A	Debe ingresar los datos que son requeridos para cada campo.
B	Debe seleccionar el tipo de producto.
C	Deben seleccionar el producto.
D	Botón grabar (ingresa un elemento a la base de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
E	Muestra nombre de la página.
F	Botón que muestra los pedidos.
G	Puede ver las condiciones del uso de la página.
H	Muestra todos los datos de cada elemento que se requieren.

Tabla 6.16 Pedidos.



### 6.9.8 RECETAS EN LÍNEA.

Esta página presenta el diseño de las recetas en línea, para poder descargar esta receta se debe dar un link sobre la receta a escoger. Y el archivo se descargará en una hoja de texto (Word).

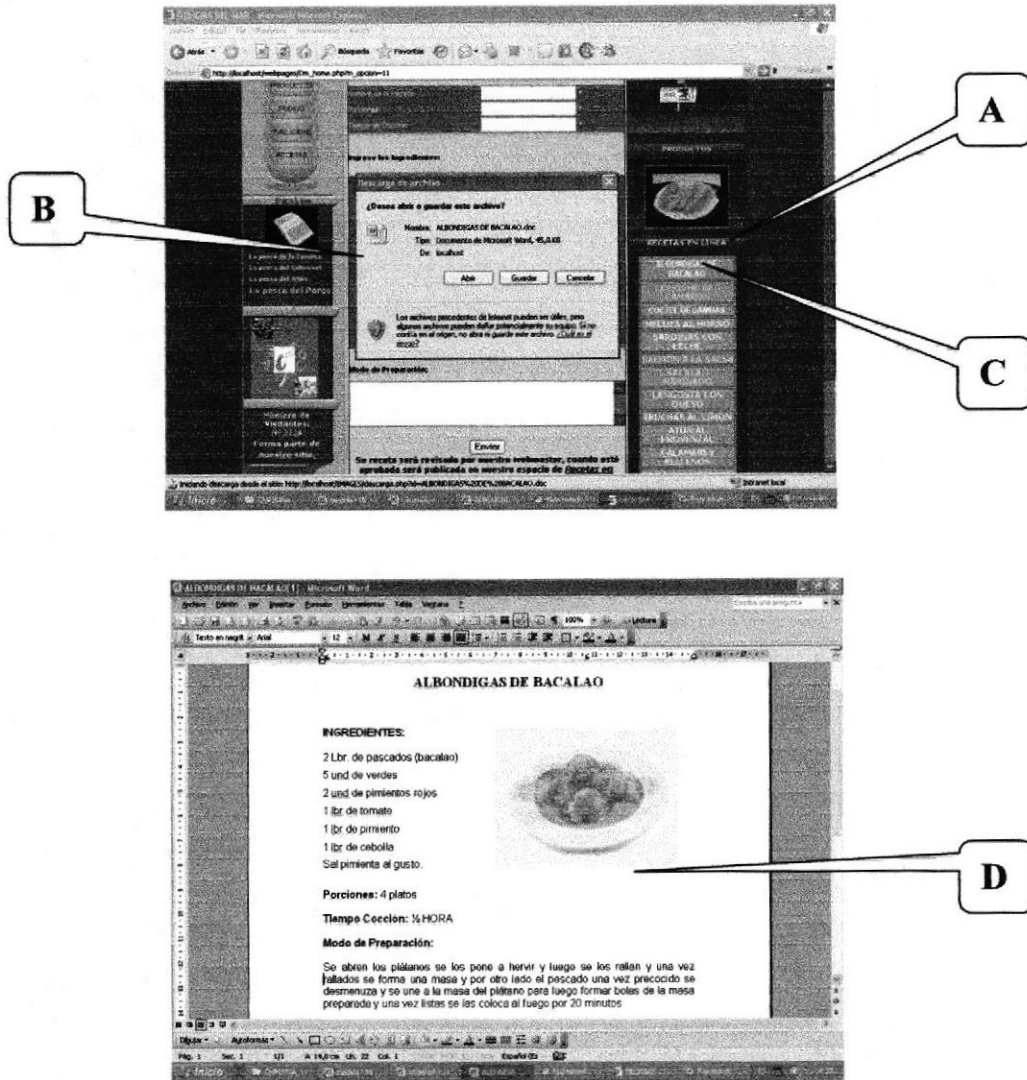


Figura 6.26 Descripción de Recetas en línea.

A	Muestra el nombre del menú (Recetas En Línea).
B	Muestra el título de la receta.
C	Presenta una ventana para descarga de la receta.
D	Presentación de receta descargada.

Tabla 6.17 Recetas en línea.



### 6.9.9 REGISTROS.

#### 6.9.9.1 REGÍSTRATE.

Esta página permitirá al usuario registrarse para poder tener permisos adicionales, detalladamente explicaremos esta página.

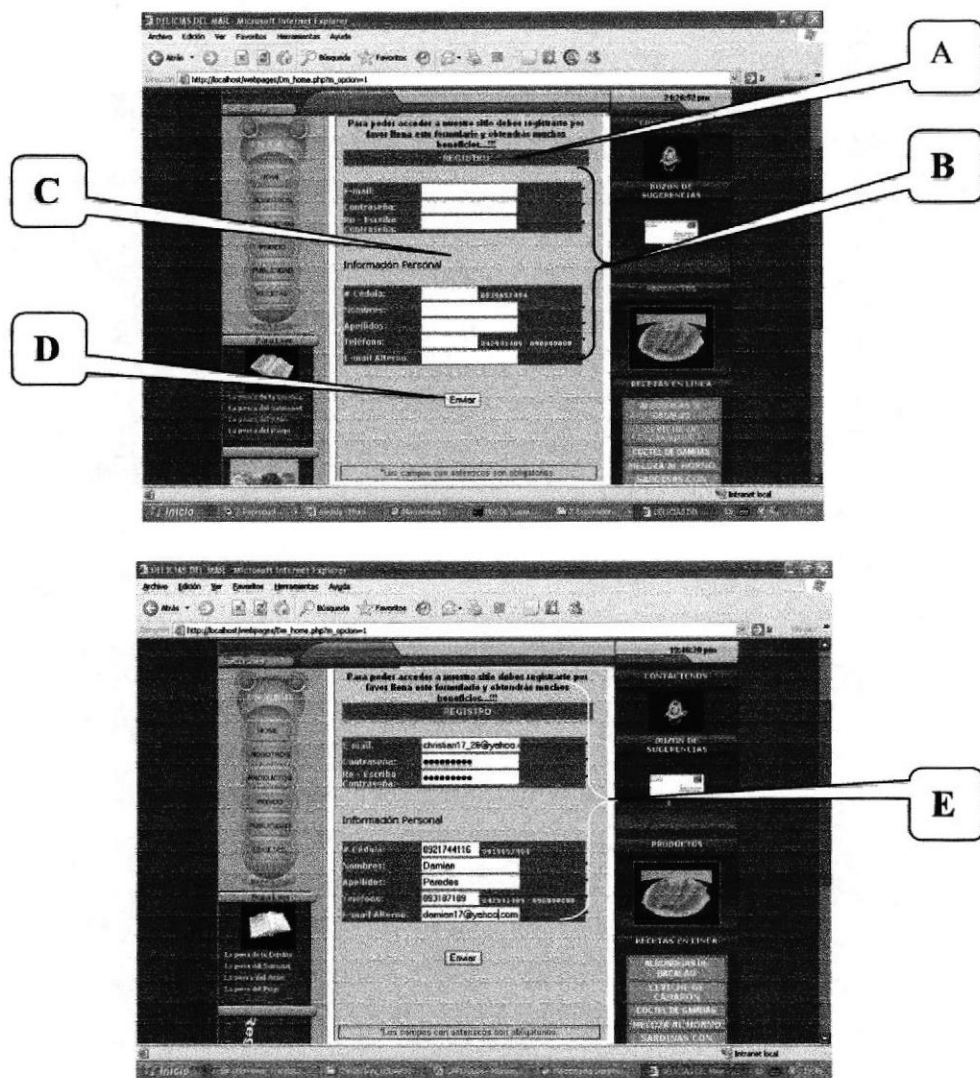


Figura 6.27 Descripción de Registros.

A	Muestra el nombre de la página.
B	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
C	Campos que son requeridos (obligatorios).
D	Botón enviar (este botón permite registrarse a nuestro sitio).
E	Muestra todos los datos de cada elemento que se requieren.

Tabla 6.18 Registros.



### 6.9.10 CLAVE OLVIDADA.

En esta página el usuario podrá recuperar su clave olvidada.

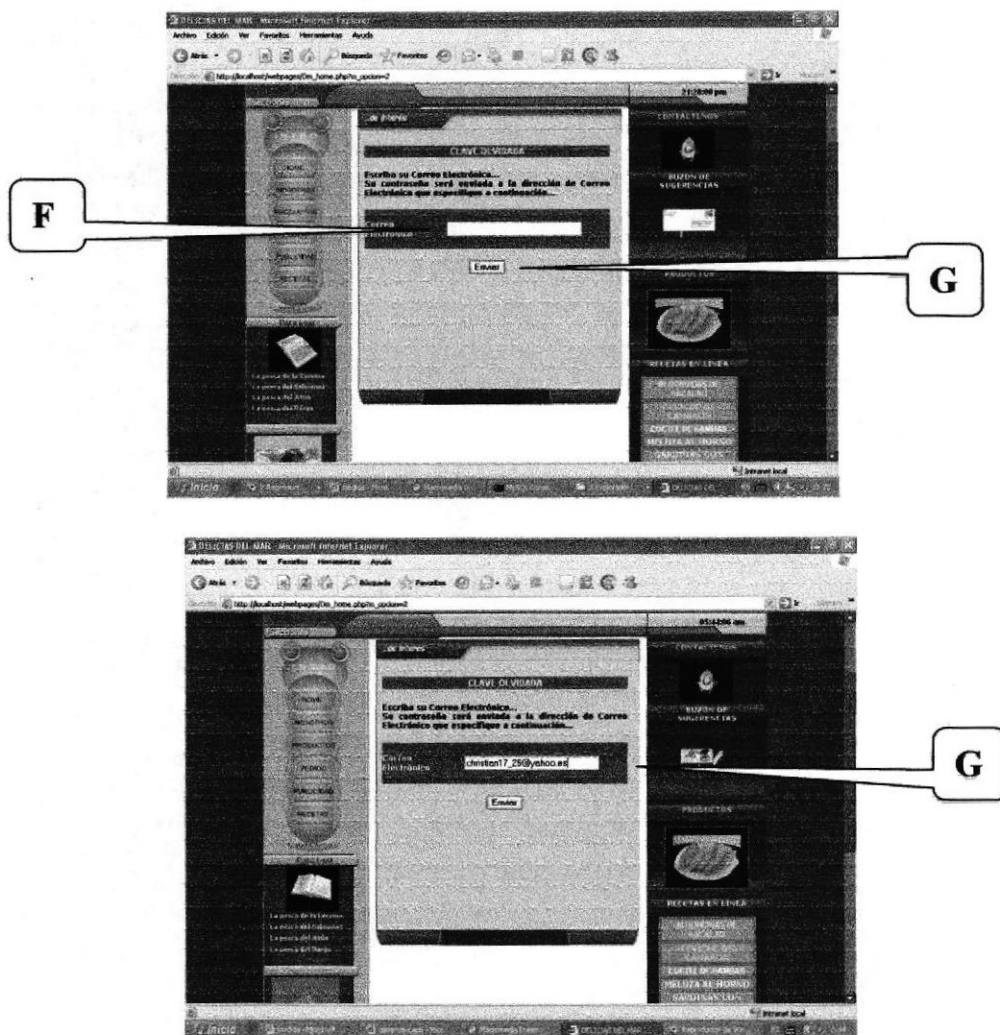


Figura 6.28 Descripción de la clave.

A	Debe ingresar el dato especificado en dicho campo.
B	Botón enviar (botón que permitirá al visitante enviar su correo electrónico).
C	Muestra el campo con el elemento que se requieren.

Tabla 6.19 Clave Olvidada.





6.9.11 SUGERENCIAS.

Esta página muestra al usuario el formulario para enviar sugerencias.

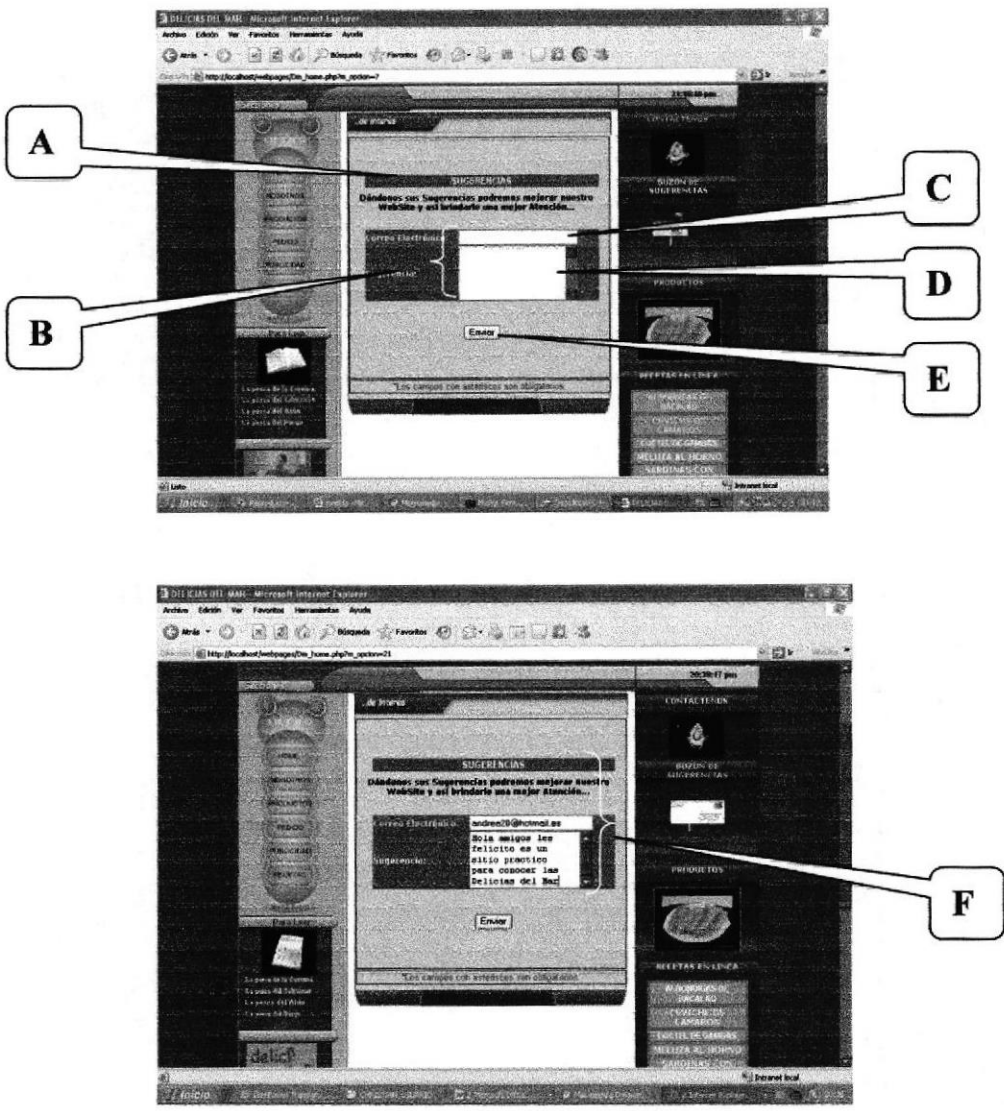


Figura 6.29 Descripción de Sugerencias.

A	Muestra el nombre de la página.
B	Deben ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
C	Campo para ingresar el correo electrónico en la sugerencia.
D	Campo para ingresar el mensaje en la sugerencia.
E	Botón enviar (botón que permitirá envié de sus sugerencia).
F	Muestra el campo con el elemento que se requieren.

Tabla 6.20 Sugerencias.



### 6.9.12 CONTÁCTANOS.

Esta página presenta las diferentes formas de comunicarse con la empresa.

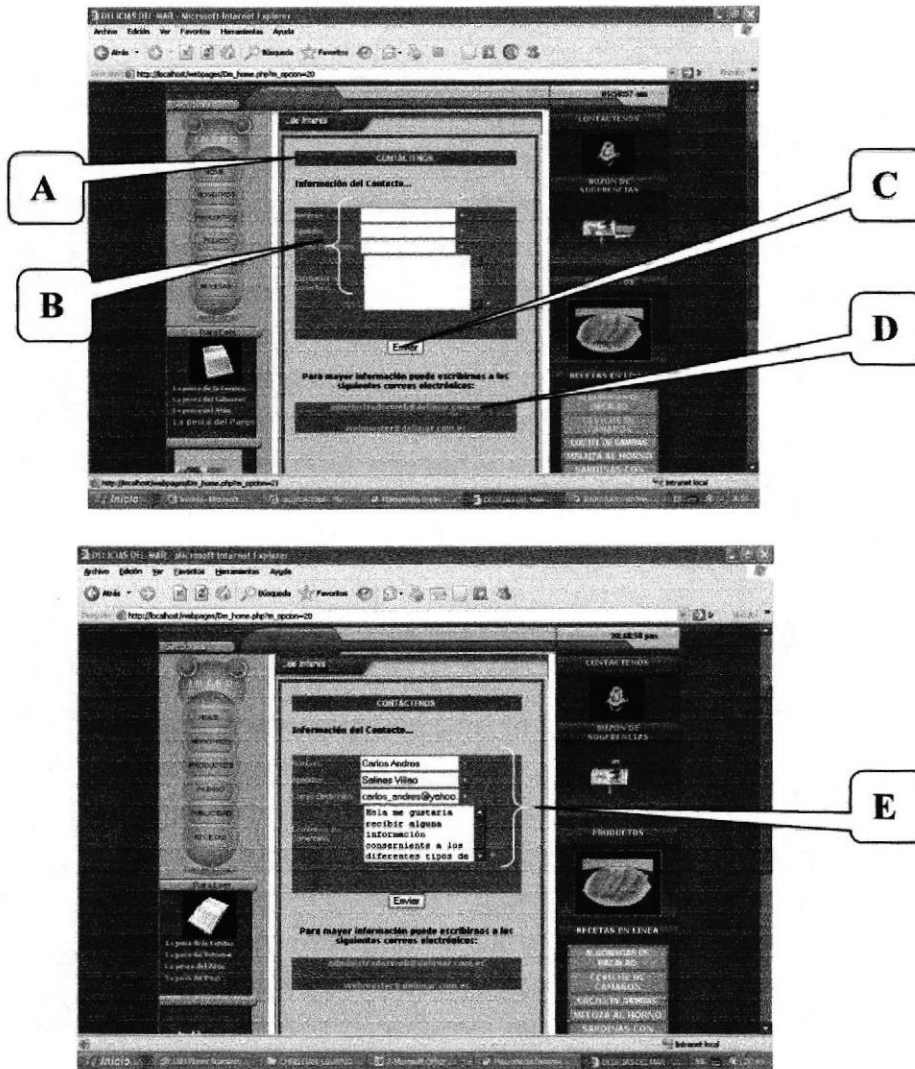


Figura 6.30 Descripción de Contactos.

A	Muestra el nombre de la página.
B	Deben ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
C	Botón enviar (botón que permitirá envió de sus comentario).
D	Muestra link para el correo de webmaster.
E	Muestra el campo con el elemento que se requieren.

Tabla 6.21 Contáctenos.

### 6.9.13 GALERÍAS.

En esta página visualizar las fotos e imágenes de pesca.

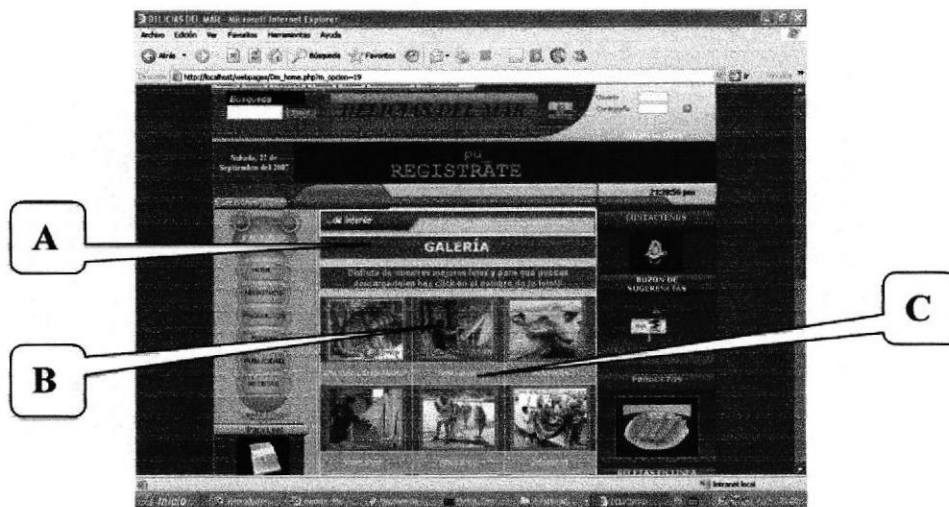


Figura 6.31 Descripción de Galerías

A	Indica el nombre de la página.
B	Muestra las fotos dentro de la galería.
C	Muestra los nombres específicos de cada foto en la galería.

Tabla 6.22 Galerías.

### 6.9.14 MAPA DEL SITIO.

En esta página contiene la descripción del sitio, en donde cada uno de sus opciones tiene su respectivo enlace para navegar con facilidad y encontrar lo que el usuario está buscando ya sea el operador o el administrador del sitio.

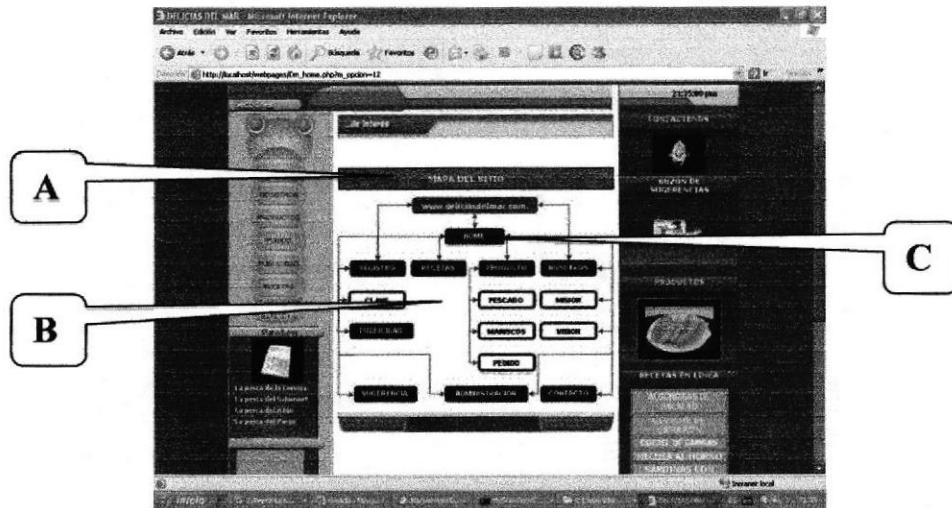
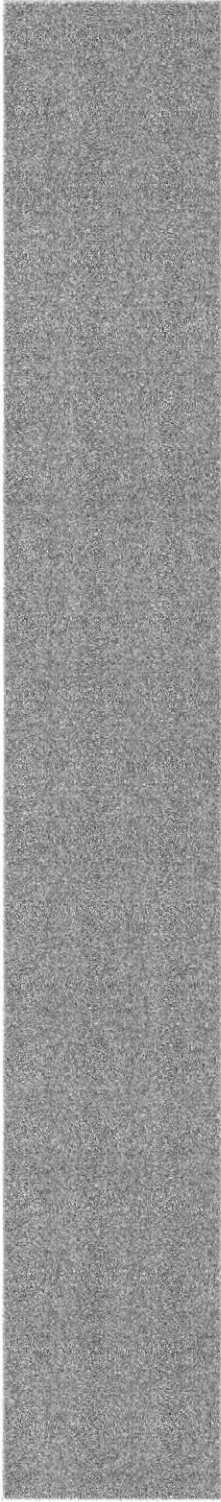


Figura 6.32 Mapa del Sitio

A	Indica el nombre de la página.
B	Muestran los vínculos hacia cada una de las páginas del sitio.
C	Muestra los nombres específicos de cada página.

Tabla 6.23 Mapa del Sitio.



# CAPÍTULO 7 ADMINISTRACIÓN DE WEB SITE

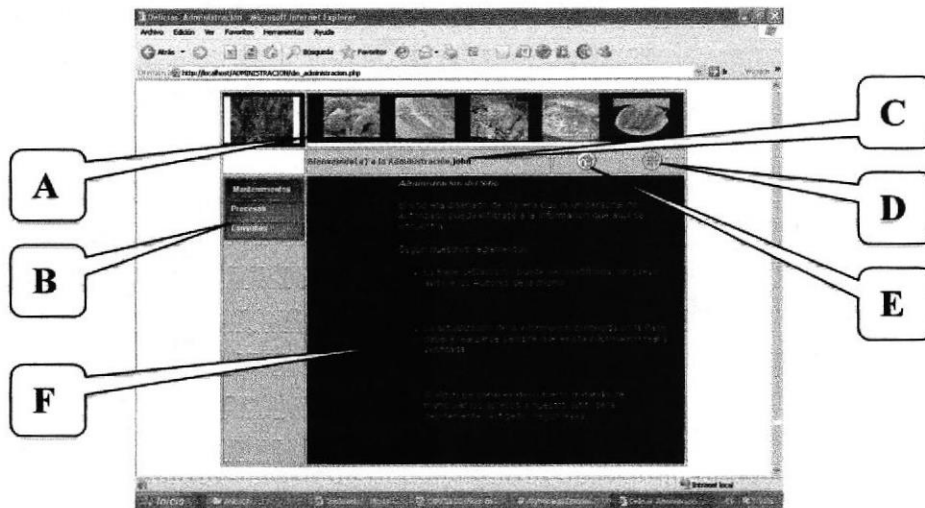


## 7. DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.

### 7.1. PÁGINA ADMINISTRATIVA.

Una vez que se ha ingresado a la Página principal, se puede visualizar el menú principal con sus respectivos submenús que nos permitirán visualizar su contenido dando clic en cualquiera de las opciones.

En esta página solo podrá acceder personal administrativo, la misma que va a poder hacer el ingreso, actualización, eliminación y búsqueda de los usuarios esta diseñado de manera que ni un personal no autorizado pueda infiltrarse en el sitio.



**Figura 7.1** Descripción de Páginas Administrativa.

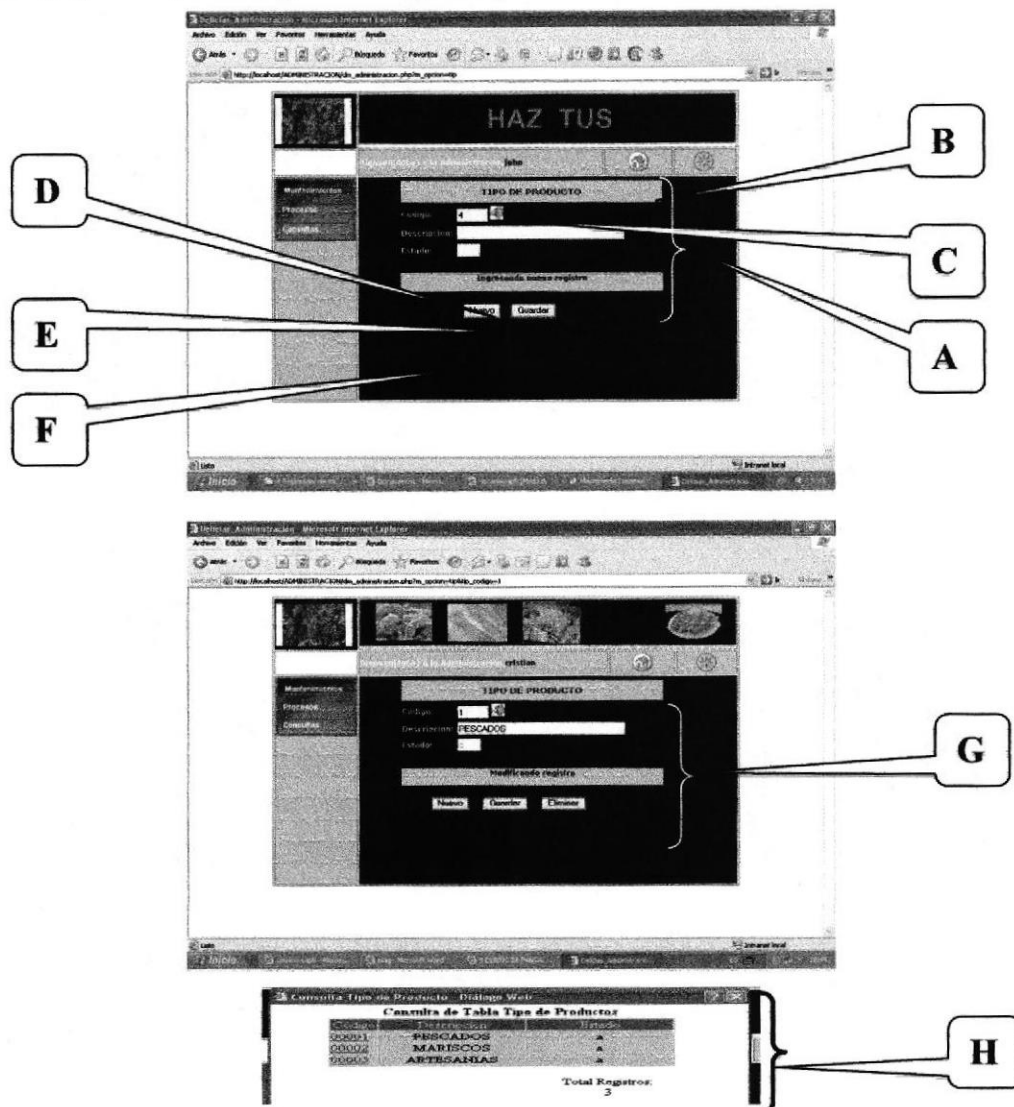
<b>A</b>	Muestra banner publicitario.
<b>B</b>	Menú (mantenimientos, procesos, consultas).
<b>C</b>	Muestra el nombre del Web master al iniciar sesión.
<b>D</b>	Este Botón permite cerrar sesión.
<b>E</b>	Este Botón permite cerrar ir a la página principal (home).
<b>F</b>	Presenta una breve descripción de la administración. Puede ver las condiciones de uso de nuestra administración.

**Tabla 7.1** Página Administrativa.



### 7.1.1. MANTENIMIENTO TIPO PRODUCTO.

En esta página se podrá ingresar el tipo de producto.



**Figura 7.2** Descripción de Mantenimiento Tipo Producto.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

**Tabla 7.2** Mantenimientos Tipo Producto.

### 7.1.2. MANTENIMIENTO PRODUCTO.

En esta página se podrá ingresar información producto.

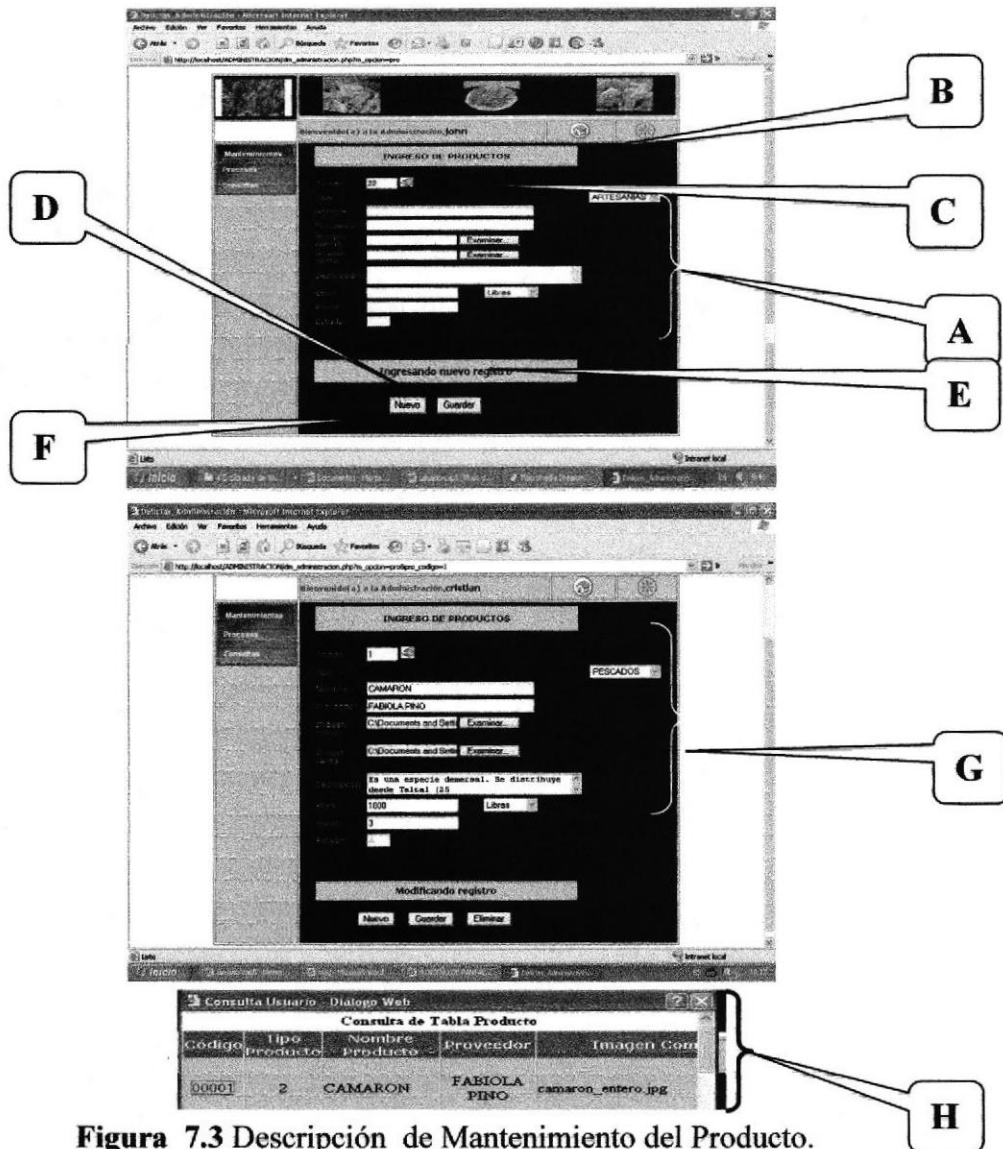


Figura 7.3 Descripción de Mantenimiento del Producto.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

Tabla 7.3 Mantenimientos Producto.

### 7.1.3. MANTENIMIENTO TIPO PROVEEDOR.

En esta página se podrá ingresar información de acuerdo a los Tipo Proveedor.

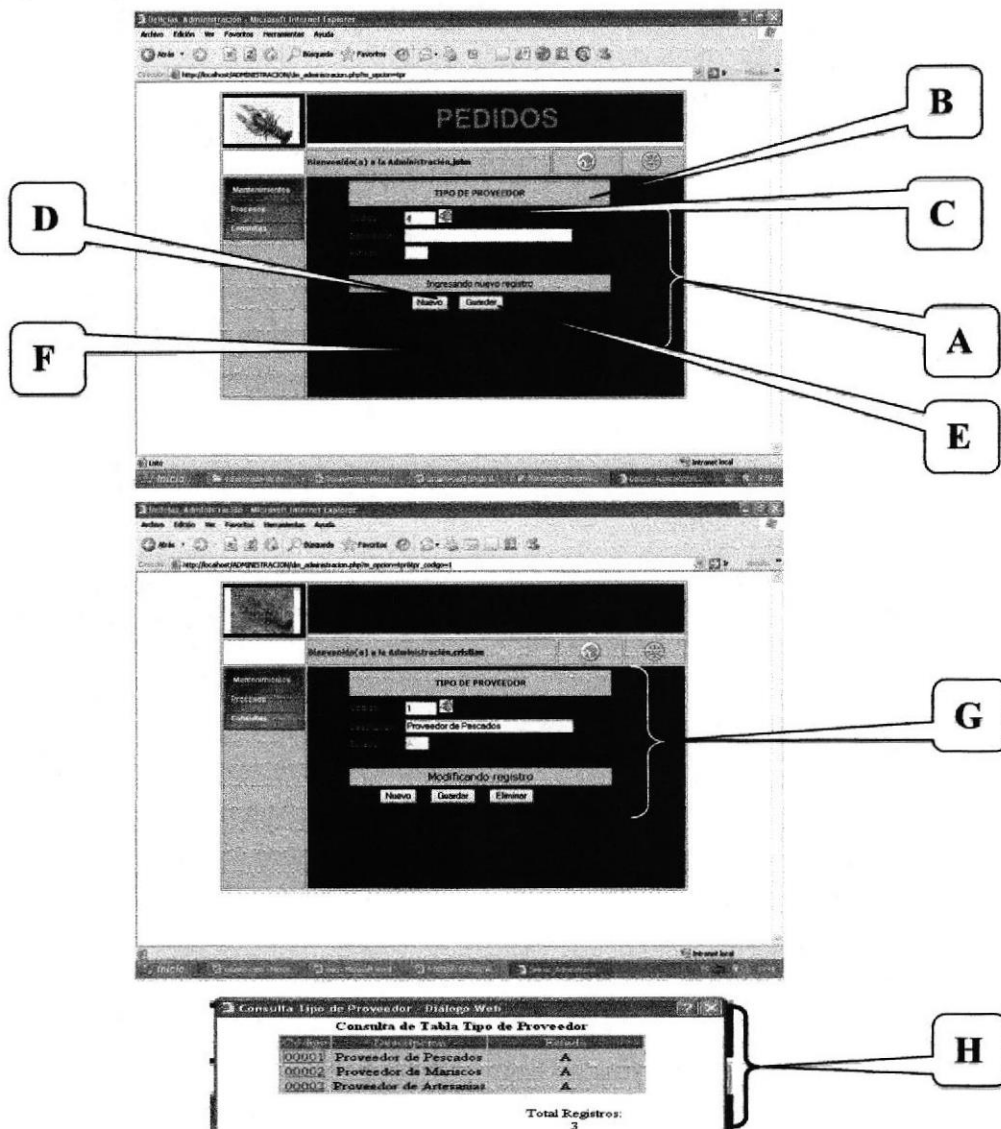


Figura 7.4 Descripción de Mantenimiento Tipo Proveedor.

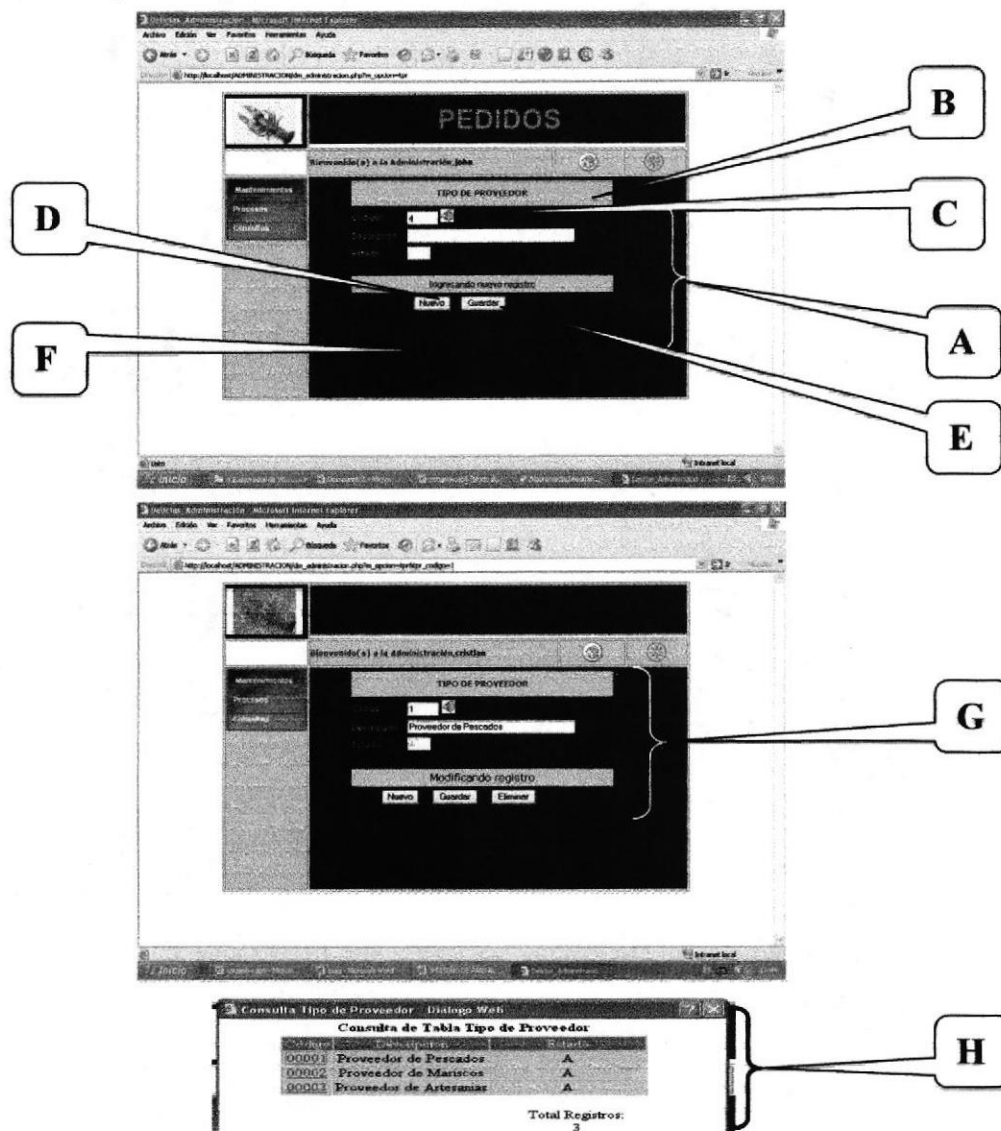
<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

Tabla 7.4 Mantenimientos Tipo Proveedor.



### 7.1.3. MANTENIMIENTO TIPO PROVEEDOR.

En esta página se podrá ingresar información de acuerdo a los Tipo Proveedor.



**Figura 7.4** Descripción de Mantenimiento Tipo Proveedor.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

**Tabla 7.4** Mantenimientos Tipo Proveedor.

### 7.1.5. MANTENIMIENTO PARÁMETRO.

En esta página se podrá ingresar información de acuerdo al parámetro.

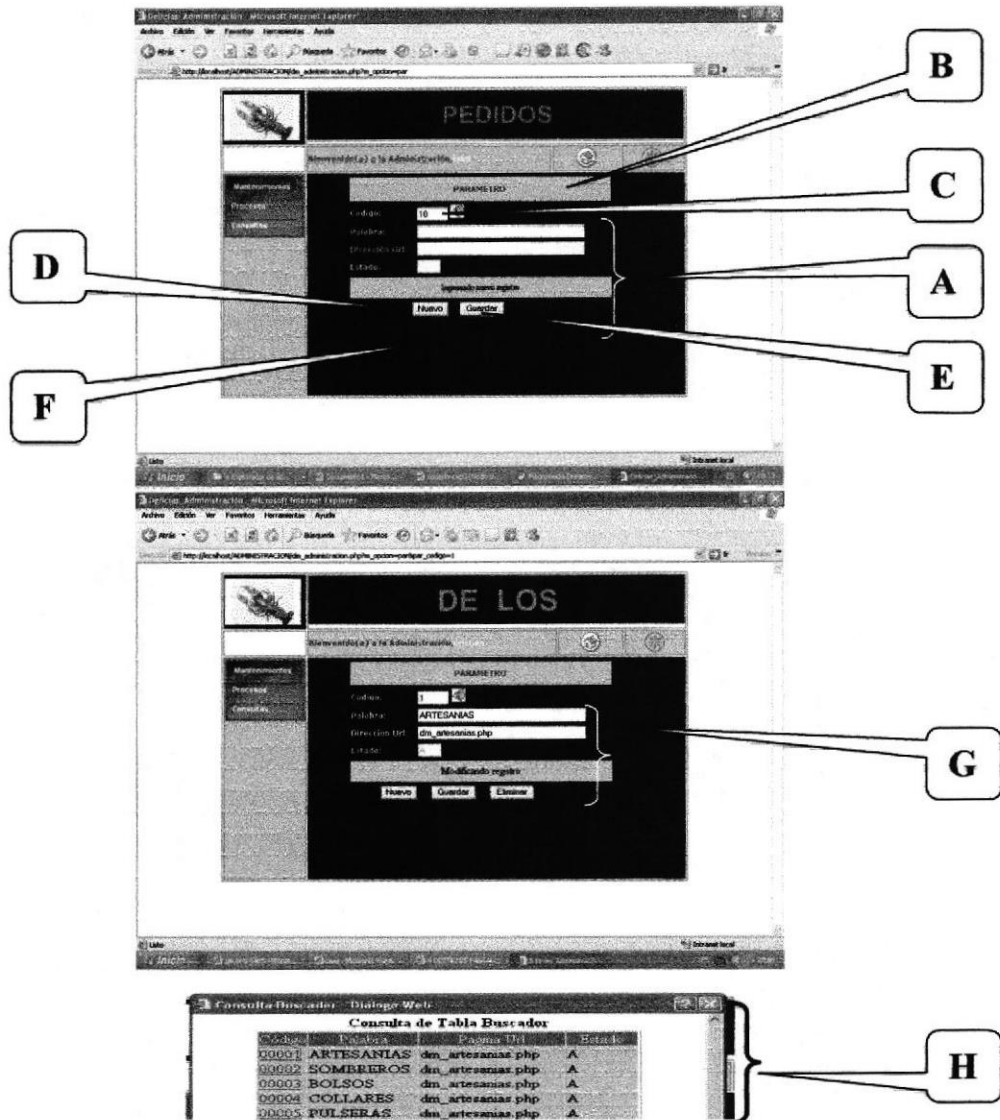
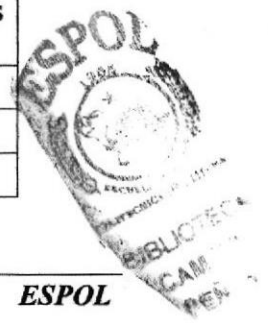


Figura 7.6 Descripción Mantenimiento Parámetro.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

Tabla 7.6 Mantenimientos Parámetro.





### 7.1.6. MANTENIMIENTO GALERÍA.

En esta página se podrá ingresar información de acuerdo a la galería.

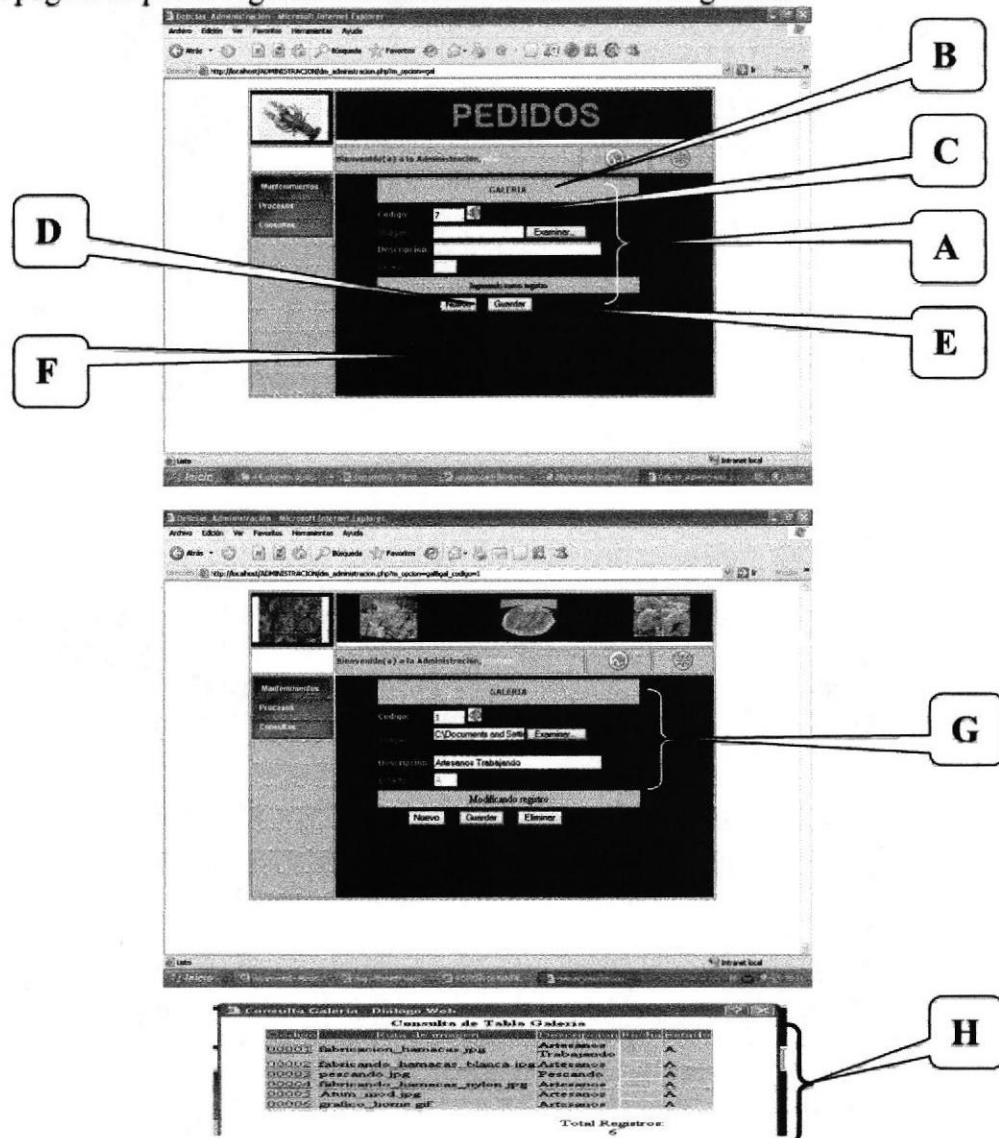


Figura 7.7 Descripción de Mantenimiento Galería.

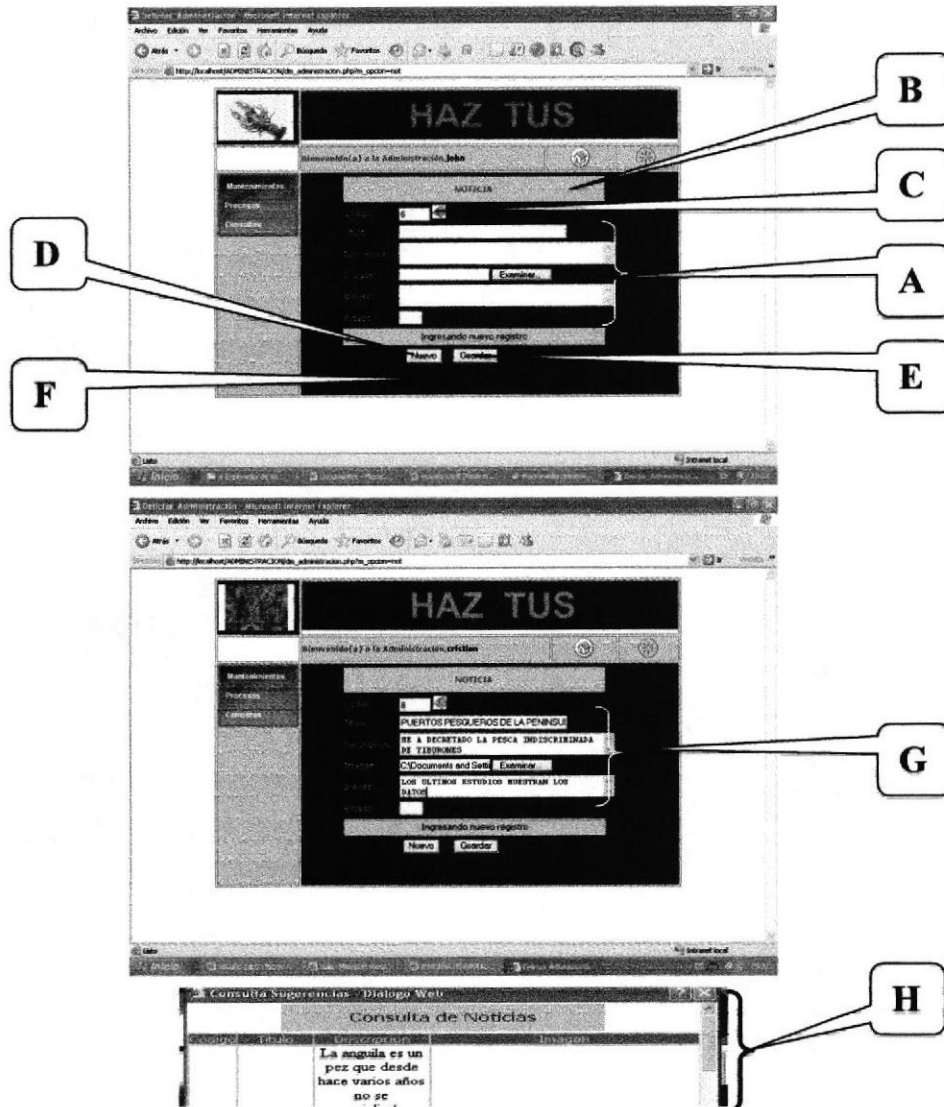
<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

Tabla 7.7 Mantenimientos Galería.



### 7.1.7. MANTENIMIENTO NOTICIAS.

En esta página se podrá ingresar información para la noticia.



**Figura 7.8** Descripción Mantenimiento Noticia.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón que permite consultar.
<b>D</b>	Botón grabar (ingresa un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>E</b>	Botón Nuevo (permite ingresar un nuevo elemento a la bases de datos).
<b>F</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>G</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.
<b>H</b>	Muestra la pantalla de consulta.

**Tabla 7.8** Mantenimientos Noticias.

### 7.1.8 LA RECETA.

En esta página solo el personal autorizado podrá ingresar información para la receta.

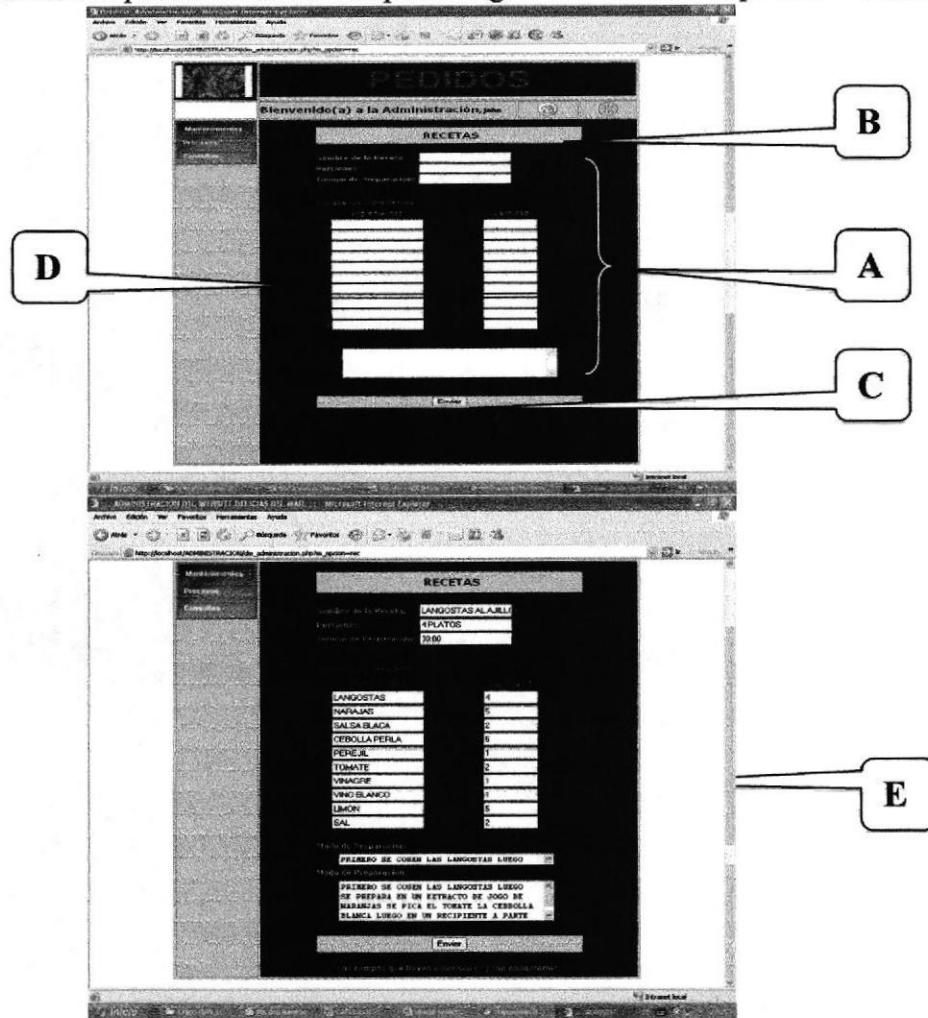


Figura 7.9 Descripción de Procesos Recetas.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón enviar (permite enviar un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>D</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>F</b>	Muestra todos los datos de cada campo que se requiere.

Tabla 7.9 Receta.



### 7.1.9 LA PUBLICIDAD.

En esta página se ingresara la publicidad desde la administración.

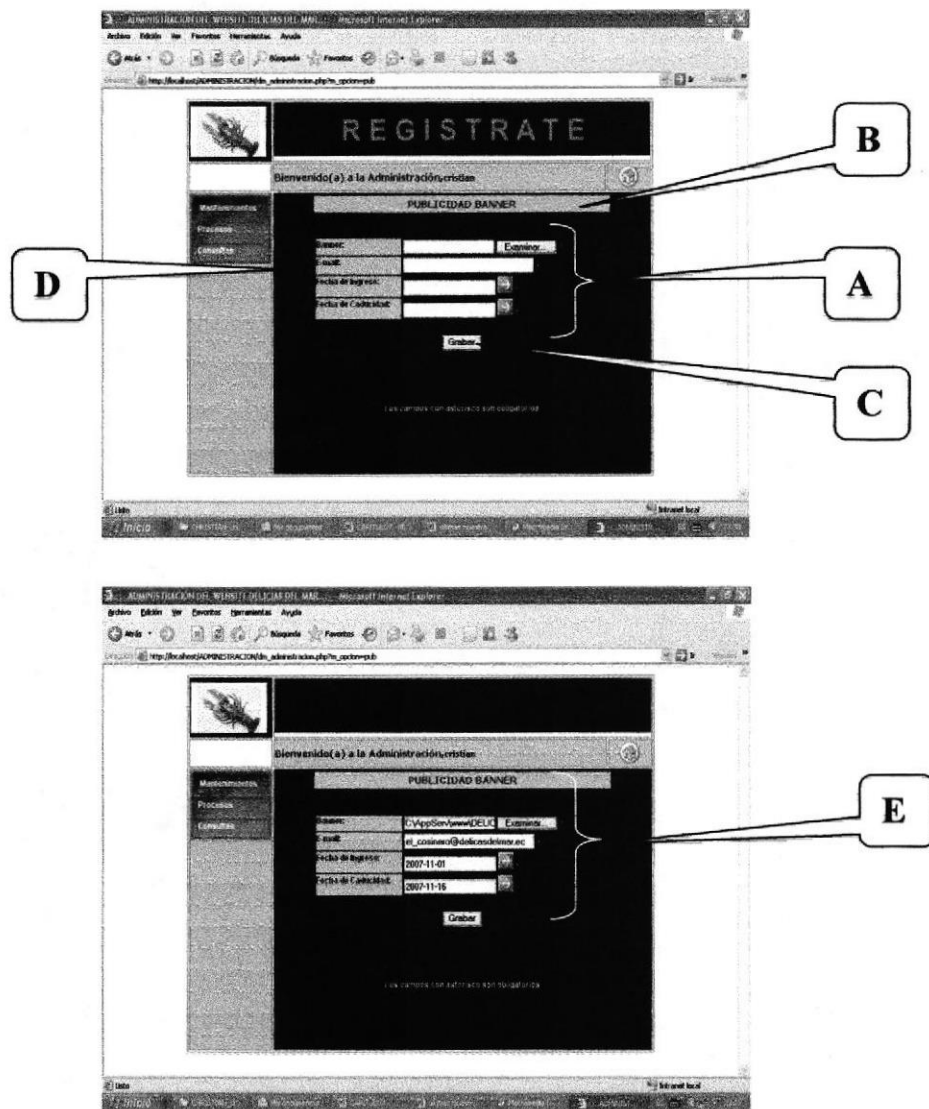
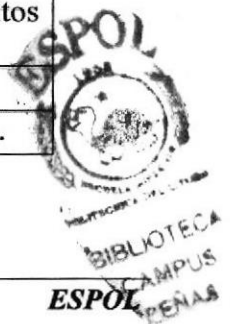


Figura 7.10 Descripción de Procesos Publicidad.

<b>A</b>	Debe ingresar todos los datos que son requeridos para cada campo.
<b>B</b>	Muestra nombre de la página.
<b>C</b>	Botón enviar (permite enviar un elemento a la bases de datos siempre y cuando los campos requeridos estén escritos correctamente).
<b>D</b>	Campos que son requeridos (obligatorios).
<b>E</b>	Muestra todos los datos de cada elemento que se requiere.

Tabla 7.10 La Publicidad.



## 7.1.10. CONSULTAS.

Esta página sirve de guía al Web máster, o a la persona encargada de administrar toda la información del sitio web sirviendo como ayuda del manejo de todas las funciones.

### 7.1.10.1. CONSULTA BUSCADOR.

Esta página muestra una consulta de las palabras que no obtuvieron resultados dentro del sitio.

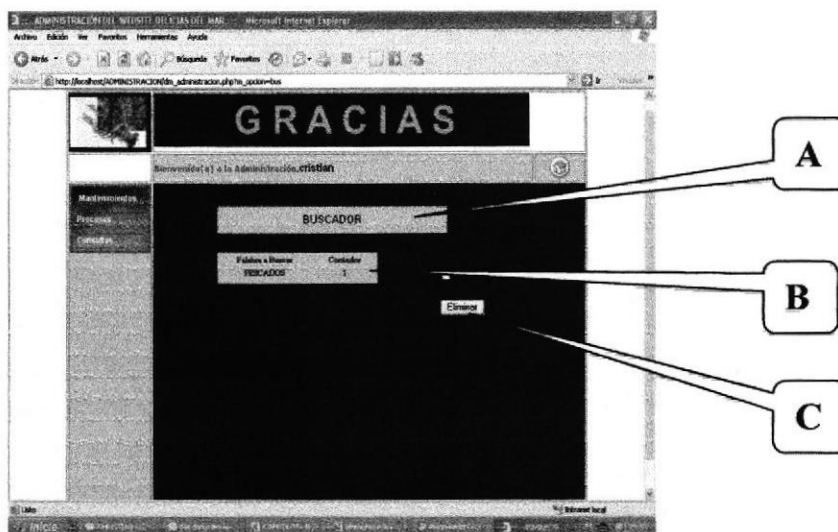


Figura 7.11 Descripción de Consulta Buscador.

<b>A</b>	Muestra nombre de la página.
<b>B</b>	Muestra resultados de la búsqueda.
<b>C</b>	Botón eliminar (realiza la eliminación física de las búsquedas).

Tabla 7.11 Consulta Buscador.

### 7.1.10.2. CONSULTA CONTÁCTENOS.

Esta página muestra una consulta de los comentarios o peticiones que el contacto ha realizado.

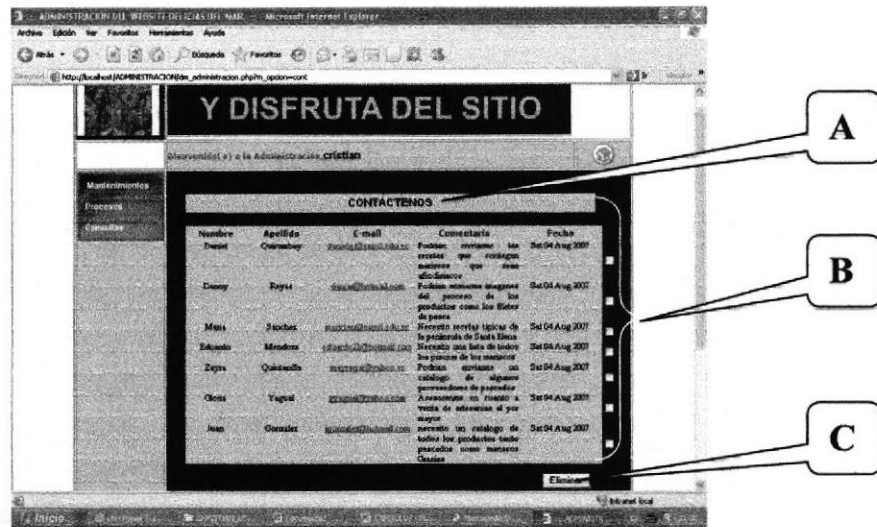


Figura 7.12 Descripción de Consulta Contáctenos.

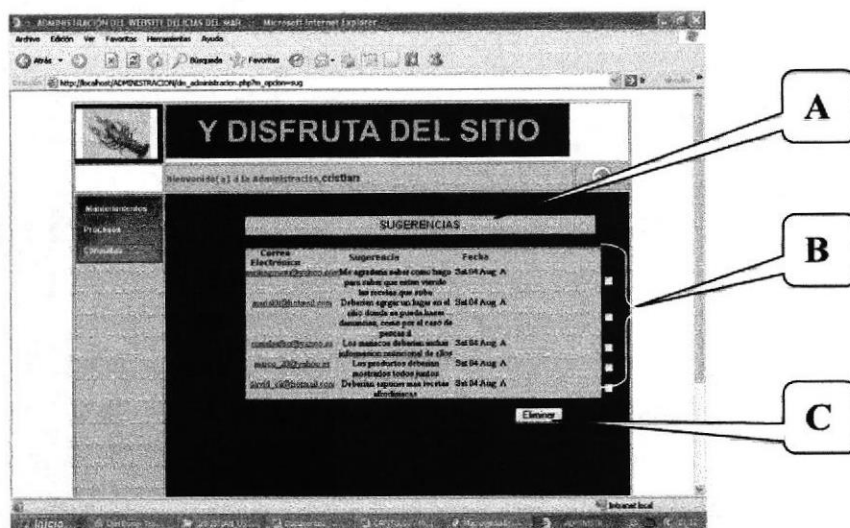
<b>A</b>	Muestra nombre de la página.
<b>B</b>	Muestra resultados de la consulta del contáctenos.
<b>C</b>	Botón eliminar (realiza la eliminación física de la consulta contáctenos).

Tabla 7.12 Consulta Contáctenos.



### 7.1.10.3. CONSULTA SUGERENCIAS.

Esta página muestra una consulta de las sugerencias que los visitantes han enviado al Sitio.



**Figura 7.13** Descripción de Consulta Sugerencias.

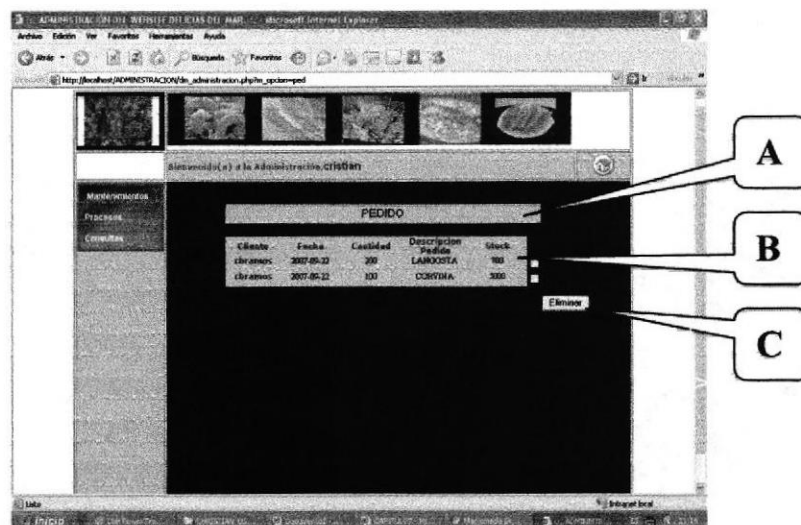
<b>A</b>	Muestra nombre de la página.
<b>B</b>	Muestra resultados de la consulta sugerencias.
<b>C</b>	Botón eliminar (realiza la eliminación física de la consulta sugerencias).

**Tabla 7.13** Consulta Sugerencias.



### 7.1.10.4. CONSULTA PEDIDOS.

Esta página muestra una consulta de los pedidos que se han realizado en el Sitio.



**Figura 7.14** Descripción de Consulta Pedido.

<b>A</b>	Muestra nombre de la página.
<b>B</b>	Muestra resultados de la consulta pedidos.
<b>C</b>	Botón eliminar (realiza la eliminación física de la consulta pedidos).

**Tabla 7.14** Consulta Pedidos.

### 7.1.10.5. CONSULTA OLVIDO CONTRASEÑA.

Esta página muestra una consulta de los usuarios que hacen peticiones de clave, ha causa de que se les olvidó.

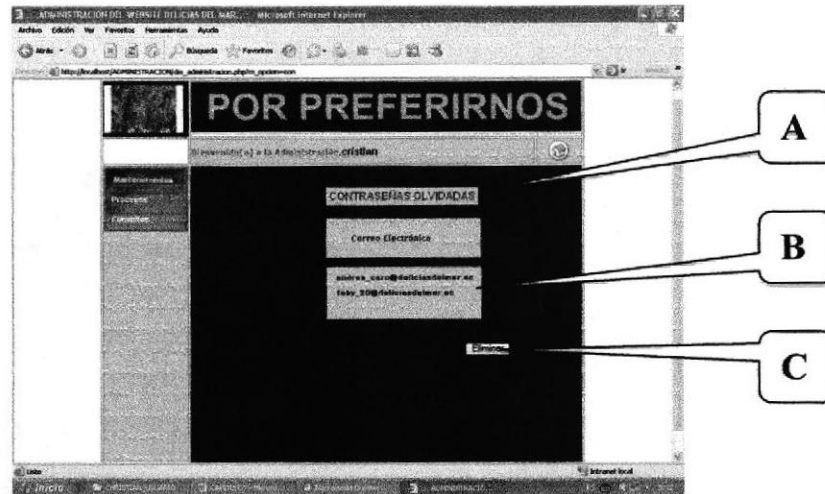
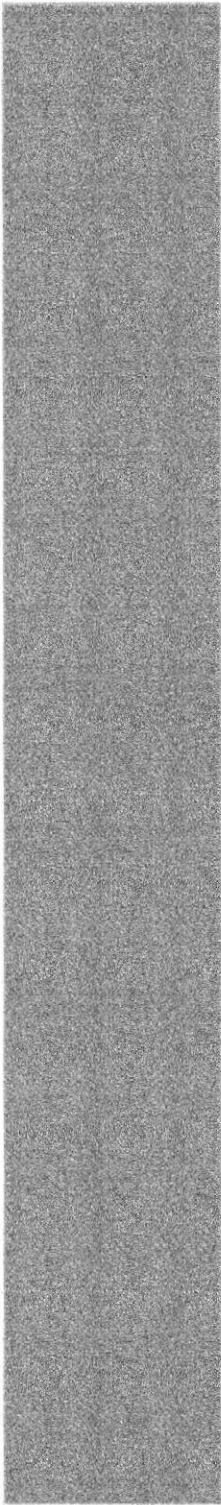


Figura 7.15 Descripción de Consulta Contraseña.

<b>A</b>	Muestra nombre de la página.
<b>B</b>	Muestra resultados de la consulta contraseñas olvidadas.
<b>C</b>	Botón eliminar (realiza la eliminación física de la consulta contraseña olvidada).

Tabla 7.15 Consulta Olvido Contraseña.



# ANEXO A RECONOCIMIENTOS DEL HARDWARE



## A.1 RECONOCIMIENTOS DEL HARDWARE.

### A.1.1 COMPONENTES DE 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.

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

Tabla A.1. Tareas vitales de la computadora



Figura A.1 Componentes de la Computadora

## A.1.2 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).

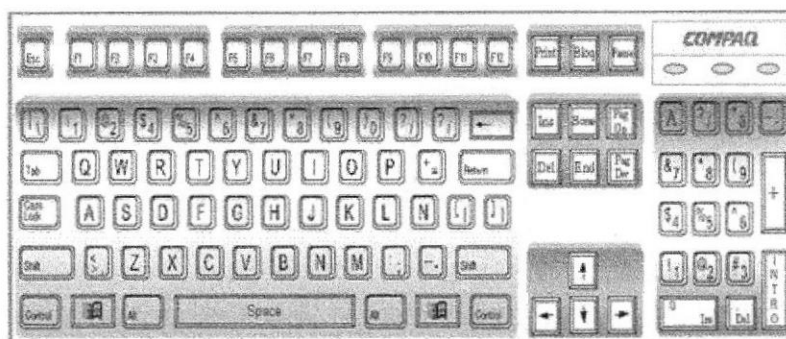


Figura A.2 Teclado

De este gráfico se puede 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.**

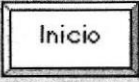
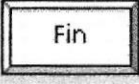
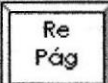
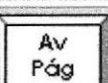
Sirven para digitar caracteres alfabéticos, numéricos, y de puntuación.





- **Teclas de Modo Calculadora.**

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla BLOQ NUM. 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:

	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.

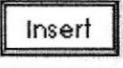
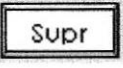
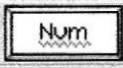
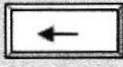
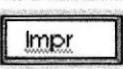
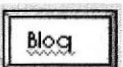
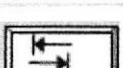
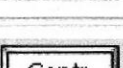
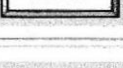
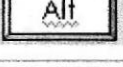
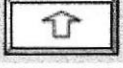
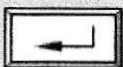
	Flecha Arriba	Movimiento cursor arriba
	Flecha Abajo	Movimiento cursor abajo
	Flecha Izquierda	Movimiento cursor izquierda
	Flecha Derecha	Movimiento cursor derecho

**Tabla A.2** Teclas de Movimiento del Cursor



## Teclas de Usos 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 caracter 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 caracter, borrando el caracter.
	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 la tecla al mismo tiempo, 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 A.3** Teclas de Usos Especiales

## ➤ 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.

### Usos del Mouse

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








**Señalar:** Coloque el puntero del mouse sobre un elemento.





**Clic:** Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del mouse.

**Doble clic:** Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del mouse dos veces.

**Arrastrar:** Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

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

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	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
	Mover un objeto

	Ajuste Vertical		Ajuste diagonal 1
	Ajuste Horizontal		Ajuste diagonal 2


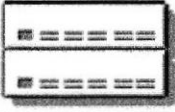

**Tabla A.4** Tipos de punteros del Mouse

### A.1.3 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.

#### A.1.3.1 UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR



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

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

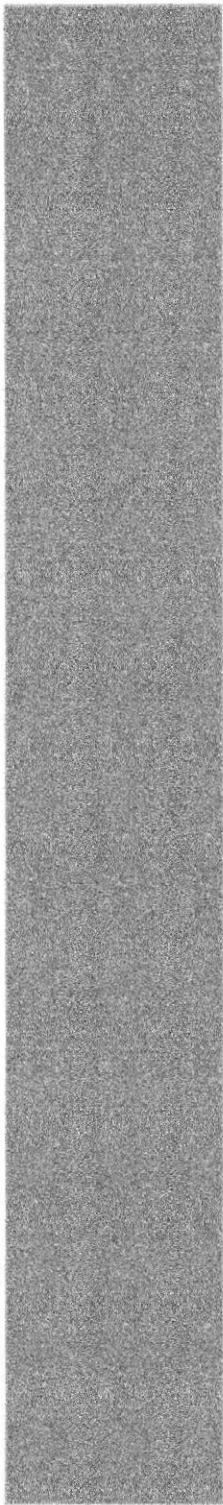
**Tabla A.5** Unidad de Memoria Auxiliar

### A.1.4 UNIDAD DE SALIDA

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

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

**Tabla A.6** Unidad de Salida.



**ANEXO B**  
**ACERCA DEL INTERNET**



## **B. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN E INTERNET.**

### **B.1. INTRODUCCIÓN.**



**Figura B.1 Internet.**

Entrar en Internet es fácil, Internet ha supuesto una revolución sin precedentes en el mundo de la informática y de las comunicaciones. Internet es a la vez una oportunidad de difusión mundial, un mecanismo de propagación de la información y un medio de colaboración e interacción entre los individuos y sus ordenadores independientemente de su localización geográfica.

A continuación unos conocimientos básicos para poder acceder a la Red Internet, ya sea desde nuestras casas, o desde cualquier parte.

También se pretende explicar qué tipo de recursos podemos encontrar en Internet que posteriormente pueden aplicarse de alguna manera.

Aquellos que dispongan de estos conocimientos básicos podrán sacar más partido del Internet.

Los puntos a tratarse son los siguientes:

- Mostrar que es Internet
- Enseñar a manejar las principales herramientas de Internet y cómo conectarse a la Red.

El primero de estos puntos no va a resultar difícil, puesto que la mejor manera de comprender qué es Internet es manipularla. El segundo objetivo es más difícil de llevar a cabo. Todas estas nociones se deben conocer al momento de conectarse a Internet y comprender con exactitud cómo funciona la configuración en Internet.

## **B.1.2 ACERCA DE INTERNET.**

### **B.1.2.1 ¿Qué es Internet?**

Internet es una red de ordenadores conectados entre sí, ordenadores distribuidos por todo el mundo. Quizá esto no signifique mucho para un usuario final, pero sí lo hará el saber que esta red permite ejecutar un programa, ver un documento, enviar un mensaje o cientos de cosas más a miles de kilómetros de distancia y sin que el usuario sea consciente de ello.

Para que esta comunicación sea posible, es necesario establecer una forma de "hablar" las máquinas, de manera que se puedan entender entre ellas.

El éxito y crecimiento de Internet se debe fundamentalmente a los factores sociológicos relacionados con la denominada "Sociedad de la Información", la cual demanda día a día mayor cantidad de información de la forma más fiable, rápida y segura posible.

### **B.1.2.2 Ventajas**

*Internet* ofrece, entre otras, las siguientes **ventajas**:

- Permanencia en contacto con amigos, parientes y colegas alrededor del mundo, a una fracción del coste de una llamada telefónica o correo aéreo.
- Discusión sobre cualquier tema, desde la arqueología a la zoología, con la gente en varios idiomas diferentes.
- Exploración en millares de bibliotecas y bases de datos de información globalmente.
- Acceso a millares de documentos, diarios, reservas y programas.
- Servicio de Noticias de cualquier tipo, desde noticias deportivas hasta información meteorológica.
- Juegos en vivo y en tiempo real; permite jugar con docenas de personas de inmediato.
- Conectarse a la Red hoy toma, en un sentido, algo de aventura. Visitar la Red, hoy día, es como viajar al extranjero.



**B.1.2.3 Direcciones Alfanuméricas.**

Aquí se tiene un ejemplo del formato de direcciones alfanumérica:

*Nombre del usuario@huesped.subdominio.dominio de primer nivel*

El nombre de usuario es el nombre de una persona, digamos José Alvarado. El símbolo @ se emplea para indicar "en", y la parte final de la dirección especifica de la computadora huésped. Aquí hay una dirección de Internet para José Alvarado.

*jalvarado@ns.guate.net*

La segunda sección de esta dirección (luego del símbolo @) es la dirección de la computadora donde el señor Alvarado puede ser encontrado. Tiene varias partes, cada una separada por un punto. En este ejemplo la dirección esta dividida en tres partes, pero puede tener más. La primera parte del nombre que especifica a la computadora donde el señor Alvarado puede ser encontrado puede significar que es el servidor de nombre (name server). La siguiente parte da idea de que se encuentra en Guatemala. La última parte de la dirección de Internet se conoce como dominio de primer nivel. En este ejemplo significa red. En Estados Unidos hay seis dominios de primer nivel posibles tal como se muestran a continuación.

.edu = Educación

.mil = Militar

.gov = Gobierno (no militar)

.com = Comercial

.net = Red

.org = Organizaciones

.gt = Guatemala (indica a un país, no Estados Unidos)



#### **B.1.2.4 ¿Cómo puedo encontrar la dirección de correo electrónico de alguien?**

##### **Primer Método: Pregúntelo.**

El método número uno para obtener la dirección de alguien es el mismo método que se emplea para obtener la dirección física, preguntarlo. La dirección de correo se ha hecho tan común que muchas personas lo incluyen en sus tarjetas de presentación.

##### **Segundo Método: Busque las direcciones de correo electrónico en un directorio.**

Esta técnica consiste en buscar direcciones de correo en un directorio. Muchas librerías en EEUU venden directorios con direcciones de correo de personas y compañías de todo el mundo. Organizaciones que publican directorios agregan frecuentemente dirección de correo de sus miembros.

##### **Tercer Método: Vea la dirección del remitente cuando reciba un mensaje.**

Si recibe correo de alguna persona, usted tiene una copia de la dirección. A diferencia de una carta verdadera, donde es posible olvidar poner la dirección del remitente, el correo electrónico siempre tiene esta dirección esta se coloca automáticamente cuando escribe un mensaje. Simplemente vea la línea From: en el encabezado del mensaje y escríbala en algún lugar o agréguela a una agenda electrónica para uso futuro. De manera similar, los mensajes en Newsgroups o listas de correo contienen las direcciones de correo de la persona que creo el mensaje.

##### **Cuarto Método: Busque en base de datos electrónicas.**

Hay unas cuantas formas electrónicas de localizar una dirección electrónica. Estos métodos consisten en emplear una computadora remota en Internet para buscar los nombres y direcciones de un individuo en especial.



### B.1.3 SERVICIOS DE INTERNET.

Internet es mucho más que la WWW, y que la red posee una serie de servicios que, en mayor o menor medida, tienen que ver con las funciones de información, comunicación e interacción. Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la Web, son el acceso remoto a otros ordenadores (a través de telnet o siguiendo el modelo cliente/servidor), la transferencia de ficheros (FTP), el correo electrónico (e-mail), los boletines electrónicos y grupos de noticias (USENET y news groups), las listas de distribución, los foros de debate y las conversaciones en línea (chats).

El acceso a Internet ofrece gran variedad de servicios más o menos útiles. Algunos de ellos son:

- **Correo electrónico.**

El correo electrónico no es más que un mensaje electrónico enviado desde un ordenador a otro, ya sean mensajes personales, laborales, comerciales, etc. El contenido es al gusto de quien envía el mensaje. También pueden mandarse mensajes con archivos adjuntos y pueden adjuntarse todo tipo de documentos y archivos (texto, imágenes, etc.) o incluso programas.

Los e-mails pasan de un ordenador a otro (mail server) o servidor de correo, a otro a medida que viajan por la Internet. Cuando llegan al servidor de correo de destino, se almacenan en un buzón electrónico hasta que el destinatario acceda a él. Todo este proceso tarda unos pocos segundos.

Para recibir o enviar correos electrónicos sólo es preciso tener acceso a Internet a través de cualquier proveedor de acceso (ISP) Internet Service Provider y una cuenta abierta en un servidor de correo.

- **Grupos de Noticias/Boletines de Noticias (News y USENET).**

Los newsgroup o grupos de noticias pueden considerarse como una extensión del correo electrónico pero, a diferencia de éste, se trata de un sistema público y universal de distribución de mensajes electrónicos agrupados por temas de discusión en un sistema asíncrono y que imitan a un boletín o tablón de anuncios donde los usuarios pueden dejar sus mensajes o leer los que se van publicando sobre dicho tema, ya que están disponibles en un servidor.

Los mensajes que enviamos a los Grupos de Noticia se hacen públicos y cualquier persona puede enviarnos una contestación. Este servicio es de gran utilidad para resolver dudas y dificultades, cuya respuestas solo conozcan pocas personas en el mundo.



- **Transferencia de archivos desde cualquier lugar.**

La mejor manera de transferir archivos en Internet es por medio del protocolo FTP. Los ordenadores conectados a Internet tienen la posibilidad de intercambiar archivos de cualquier tipo (texto, gráficos, sonido, vídeo, programas de ordenador etc.). El protocolo que permite el acceso entre las diferentes máquinas para el intercambio de archivos se denomina FTP.

La forma de transferir la información consiste en comunicarse con el ordenador deseado por medio del protocolo FTP, introducir el nombre de usuario y la clave de acceso.

- **Participar en foros de discusión sobre los más variados temas.**

Los Foros en línea son similares a las listas de distribución, ya que se organizan en grupos de discusión sobre determinados temas, pero el debate se desarrolla en línea y sobre la Web y son accesibles directamente con el navegador sin necesidad de programas especiales para su lectura y navegación. Existen foros de discusión de los temas más variados e inauditos, de esta forma se constituyen espacios de debate para el intercambio de ideas que, en algunos casos, llegan a constituir una valiosa fuente de información sobre temas específicos.

- **World Wide Web.**

Es la imagen más popular del Internet, donde páginas Web muestran textos, imágenes, sonidos, video, etc. y se entrelazan por medio de vínculos unas a otras. Su uso es muy sencillo.

Para poder utilizar el servicio Web se necesitan dos componentes: el servidor y el cliente. El servidor WWW o host es la empresa que pone a su disposición las máquinas donde se alojan las páginas WWW, siguiendo el estándar definido por el lenguaje HTML (hoy se han desarrollado otros muchos lenguajes para la Web con posibilidades hipertextuales y otras funcionalidades añadidas) y, por otro lado, está el cliente u ordenador del usuario.

- **Weblogs, blogs o bitácoras.**

Recientemente han tenido su aparición en la red las llamadas weblogs o blogs, también denominadas bitácoras o cuadernos de bitácoras, en español. El término se emplea desde 1999 y hoy se ha extendido como la espuma. Se trata de un diario o registro discontinuo de notas y opiniones sobre los temas más variados: personales (opiniones, impresiones, pensamientos, sucesos, etc.) o grupales (hay blogs referentes a todo tipo de materias: tecnológicos, literarios, políticos, sociales, informativos, etc.) y que abarcan desde aspectos muy generales hasta los sumamente especializados.

En algunos casos, se trata de un diario íntimo participado a la comunidad global a través de Internet. Ya se emplea el término hacer blogging como sinónimo de hablar mediante una escritura rápida y pasional.

- **Chats ó IRC (Internet Relay Chat), videoconferencia, mensajería instantánea y llamadas telefónicas a través de Internet.**

Internet Relay Chat es un servicio basado en el modelo cliente-servidor que permite que múltiples usuarios en red conversen sobre un tema común. Se trata también de un protocolo mundial para conversaciones simultáneas que permite comunicarse por escrito entre sí a través del ordenador a varias personas en tiempo real. Los términos chat y chatear se han convertido en términos muy comunes para describir la comunicación entre usuarios en tiempo real.

Hoy se puede chatear a través de la Web, pero también se puede utilizar la forma más tradicional de conferencia o charla en vivo o BBS (bulletin board systems) con capacidades de tiempo real. Durante una charla en vivo, los participantes se escriben mensajes en directo. Este tipo de software puede ser usado en la World Wide Web con el navegador para llevar a cabo sesiones de charla en línea con otros usuarios y es capaz de establecer comunicación entre 1.000 usuarios simultáneamente.

#### **B.1.4 PROTOCOLO TCP/IP.**

Una red es una configuración de computadora que intercambia información. Pueden proceder de una variedad de fabricantes y es probable que tenga diferencias tanto en hardware como en software, para posibilitar la comunicación entre estas es necesario un conjunto de reglas formales para su interacción. A estas reglas se les denominan protocolos.

Un protocolo es un conjunto de reglas establecidas entre dos dispositivos para permitir la comunicación entre ambos.

El nombre TCP / IP Proviene de dos protocolos importantes de la familia, el Transmission Control Protocol (TCP) y el Internet Protocol (IP). Todos juntos llegan a ser más de 100 protocolos diferentes definidos en este conjunto.

El TCP / IP es la base del Internet que sirve para enlazar computadoras que utilizan diferentes sistemas operativos, incluyendo PC, minicomputadoras y computadoras centrales sobre redes de área local y área extensa. TCP / IP fue desarrollado y demostrado por primera vez en 1972 por el departamento de defensa de los Estados Unidos, ejecutándolo en el ARPANET una red de área extensa del departamento de defensa.



### B.1.5 CONEXIÓN A LA RED.

Los ordenadores domésticos acceden a Internet a través de la línea telefónica. Podemos aprovechar la línea que casi todos tenemos en casa. Normalmente, esta línea telefónica tiene un conector en la pared, al que se suele enchufar el teléfono.

Para poder enchufar nuestro ordenador a este conector, debemos disponer de un módem, que viene con un cable de teléfono.

Este aparato sirve para que el ordenador pueda comunicarse a través del teléfono con otros ordenadores.

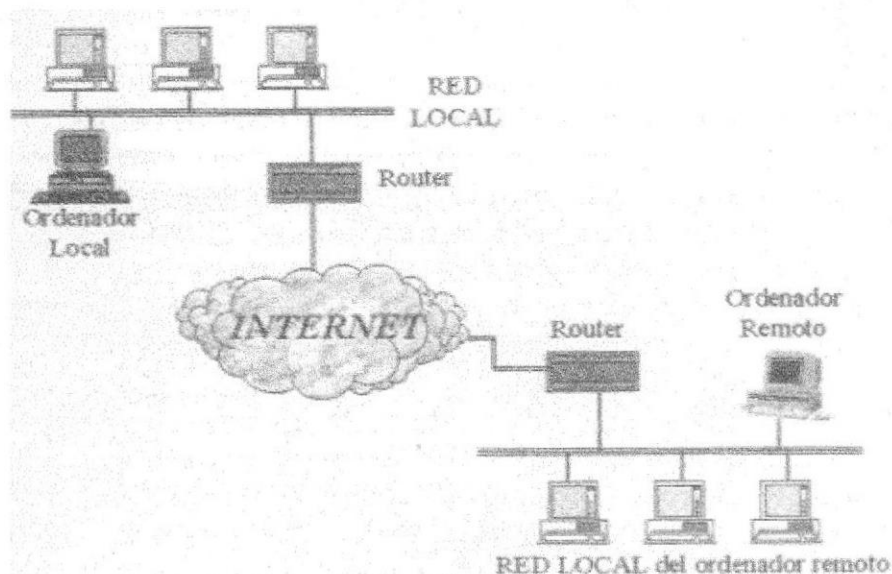


Figura B.2 Conexión a Internet

Para poder conectarnos a Internet necesitamos cuatro cosas: un ordenador, un módem, un programa que efectúe la llamada telefónica, y otro programa para navegar por la Red (a no ser que no deseemos navegar, sino simplemente enviar un correo, por ejemplo, en cuyo caso necesitamos el programa cliente correspondiente).



## **B.2 NAVEGADORES.**

Un navegador web o explorador web (del inglés, navigator o browser) es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet. Esta red de documentos es denominada World Wide Web (WWW). Cualquier navegador actual permite mostrar o ejecutar gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces.

La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que este conectado a la computadora del usuario o a través de Internet, y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de los documentos (un software servidor web).

El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama navegación; que es de donde se origina el nombre de navegador.

### **B.2.1 NAVEGADORES QUE SE UTILIZAN.**

Los más conocidos son el Explorer de Microsoft, Mosaic y el Netscape de Netscape Communications Corporation en Estados Unidos y otros países. Tienen capacidades diferentes y es importante cuando se crea una página Web, además de un buen diseño, tener en cuenta la compatibilidad, es decir, programar páginas de modo que las acepte cualquier Navegador.

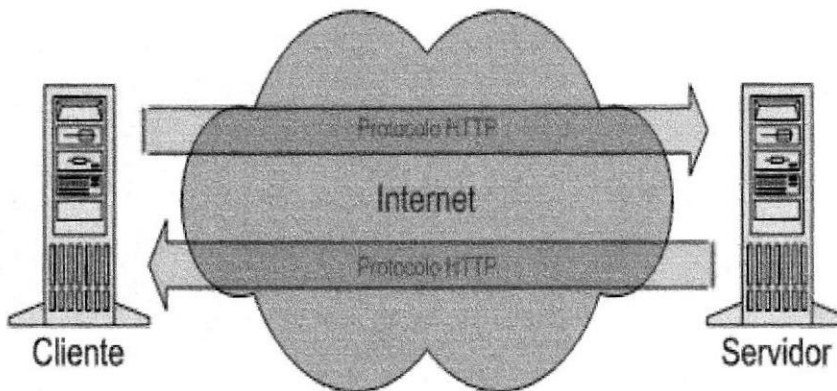
Netscape es el que soporta más y mejores efectos, incluido programas embebidos en el propio texto (versión 2.0 en adelante), escritos en lenguaje Java (algo muy parecido al lenguaje C), que son interpretados por el visualizador, y que permiten realizar páginas "inteligentes".

Conectándose a Internet, con un visualizador Netscape o Explorer, además de ver documentos HTML se puede recibir y enviar correo electrónico, recibir y enviar NEWS (noticias), visitar los servidores GOPHER (servidores de ficheros), y acceder a servidores FTP (más servidores de ficheros) tanto en entrada como en salida, todo ello con el mismo programa.

## B.3 FUNCIONAMIENTO DE LA WEB

La visualización de una página Web, u otro recurso, de la World Wide Web comienza normalmente tecleando la URL de la página en el navegador Web, o siguiendo un enlace de hipertexto a esa página o recurso. El primer paso, entre bastidores, consiste en traducir la parte del nombre del servidor de la URL en una dirección IP usando la base de datos distribuida de Internet conocida como DNS. Entonces el navegador establece una conexión TCP con el servidor en esa dirección IP.

Cuando una persona accede a una página web, establece una comunicación HTTP o HTTPS a través de Internet con un seguido de ordenadores en lo que denominaremos comunicación cliente-servidor. Llamamos cliente al ordenador que inicia la comunicación (el de la persona que quiere acceder a una página web) mientras que el servidor será el ordenador remoto que atiende esta petición y la responde.



**Figura B. 3 Comunicación cliente-servidor**

Algunos de los servidores que frecuentemente participan cuando accedemos a una página web son:

- 1.- Servidores HTTP
- 2.- Servidores HTTPS
- 3.- Servidores DNS
- 4.- Servidores Proxy
- 5.- Servidores de bases de datos

## **B.3.1 ¿COMO ENCUENTRA LA GENTE UNA PÁGINA WEB?**

### **B.3.1.1 Sistema de Búsqueda**

En la Web no existe un directorio centralizado. Para acceder a una página directamente se debe conocer la dirección exacta donde se encuentra. Pero lo más habitual no es conocer esa dirección exacta, sino tener una idea del tema en el que se está interesado y sobre el que se necesite información.

Existen empresas como Yahoo, Altavista, Olé, Google, etc., que han creado diferentes Sistemas de Búsqueda, para evitar la navegación a la deriva. Estas consisten en un tipo de páginas Web donde se puede escribir una palabra o una breve referencia que defina la búsqueda que se quiere realizar. El sistema consulta sus datos y te muestra enlaces con las páginas Web que contienen la referencia escogida.

Existen diferentes buscadores y cada uno de ellos ha creado su propio directorio. Unos son más completos, otros más organizados, otros son más exigentes y selectivos en su información, cada uno tiene características propias, pero todos ellos ayudan a mantener el rumbo.

## **B.3.2 ¿QUÉ PUEDE CONTENER UNA PAGINA WEB?**

Hemos mencionado el tipo de información que puede contener una página Web: texto, imagen, sonido, vídeo, e incluso, mundos 3D y animación.

El usuario no se limita a buscar y encontrar la información de un modo pasivo, sin intervenir. La mayor innovación de las páginas Web se traduce en una sola palabra: Interactividad. Una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario e información, la página responderá a sus acciones.

Por ejemplo:

- **Formularios:** a través de los cuales la empresa podrá disponer de un modo de solicitud de información, un buzón de sugerencias o posibilidad de realizar suscripciones o pedidos
- **Participar en los juegos más diversos:** Echar una partida de Bingo o participar en un divertido juego de búsqueda por el ciberespacio.
- **Sistemas de Búsquedas:** Encontrar las páginas que contienen información que se necesita en los principales buscadores españoles o localizar una empresa en las páginas amarillas electrónicas.

### **B.3.3 FACTORES A CONSIDERAR EN EL DESEMPEÑO DE UNA CONEXIÓN**

#### **El tráfico en Internet puede disminuir la velocidad en que se navega**

Los servidores en Internet (computadoras que contienen la información) permiten a muchas personas acceder a una misma página a la vez. Pero no todos los servidores son iguales, y algunos pueden que no sean capaces de mantener las demandas de acceso de muchas personas. Si usted siente que cargar una página toma un largo tiempo, sea paciente. No es inusual que el acceso a una página tome cierto tiempo. Si trata de acceder a una página y aparece una ventana que le indica que no puede ser accedida o esta ocupada, tome este mensaje como tomaría la señal de ocupado en un teléfono y tarde mas tarde.

#### **La velocidad del módem hace la diferencia.**

Para navegar el Web, usted necesitara emplear un módem que al menos tome tiempo en ser cargadas a la memoria de su computadora y la sesión será más interactiva. Un módem de 28.8 Kbps es más del doble de rápido que uno de 14.4. Si usted desea navegar mucho en el Web, un módem rápido mejorará su experiencia.

#### **Archivos más grandes tardarán más tiempo en ser guardados en su máquina.**

Entre más grandes es un archivo más tiempo le tomará a su navegador guardarlo en su computadora. Si se frustra al encontrar conexiones lentas, obtenga un módem mas rápido. Esto mejorará la calidad de navegar en el Web.

#### **No olvide el botón de parada.**

Si el indicador de carga en la esquina superior derecha de su navegador se mantiene activo por un largo tiempo (tan largo como el tiempo que le tome levantarse por una taza de café y regresar a su computadora), use el botón de parada para indicarle al navegador que ya no solicite acceso.

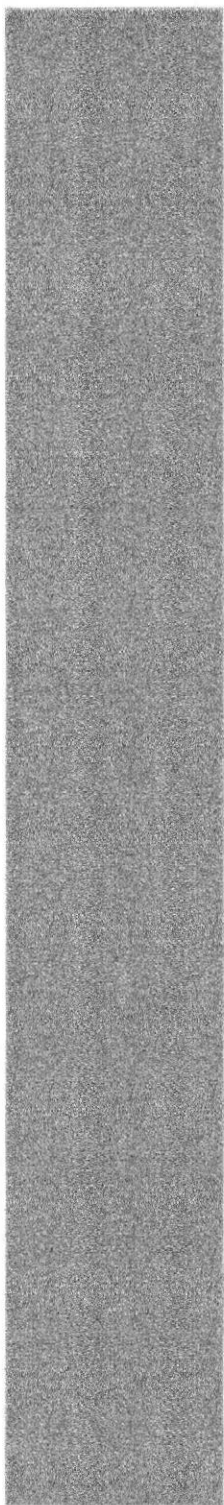
#### **¿Cómo minimizar el tiempo de una página?**

No muestre gráficas, casi todos los navegadores tienen la opción de no mostrar gráficas.

#### **¿Cuánto tiempo tomará bajar una página?**

Esto depende de la velocidad del módem, pero en general, con un módem de 14.4 kbps se toma aproximadamente un segundo bajar cada Kbyte de información. Un archivo de 30 Kbyte tomará aproximadamente 30 segundos.





# **ANEXO C** **GLOSARIO DE** **TERMINOS**





## GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

### A

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

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

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

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

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

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

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

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

### B

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

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

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





**Botón Minimizar:** Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si se está utilizando el mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un icono.

Si se está utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú Control.

**Botón Restaurar:** Pequeño, botón que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo.

Si se está utilizando el mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si se está empleando el teclado, puede usar el comando Restaurar del menú Control.

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

**Baudio (Término antiguo que se está reemplazando por bps – bits por segundo):** Número de elementos de señalización que pueden transmitirse por segundo en un circuito.

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

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

**BOT:** "bot" es el término coloquial para programas que escuchan una conversación y responden en un canal IRC.

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

**BBS (Sistema de boletín electrónico):** Boletín electrónico en el que los usuarios pueden dejar mensajes. En muchos BBS es necesario ser miembros de ellos.

## C

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

**Capacidad:** La Júnior velocidad de transmisión posible 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.

**Chat:** Palabra inglesa que significa charlar, platicar, etc. En términos de Internet esta palabra se utiliza para designar a las habitaciones donde las personas pueden hablar entre sí.



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

**Comprensión/Descomprensión:** Método para cifrar/descifrar señales que permite transmitir o almacenar más información de la que, de otro modo, podría aceptar el soporte.

**Comprimir:** Hacer una copia de un archivo a menor tamaño.

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

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

## D

**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, vídeo u otra información.

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

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

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

## E

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

## F

**Finger:** Protocolo que permite localizar información sobre los usuarios en la red del host. Algunas redes no permiten su uso desde un sistema externo, y otras no lo permiten en absoluto.

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



# 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.

**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 comprensión para reducir los archivos.

**Gopher:** Programa de búsqueda y exploración de base de datos en Internet.

**GUI:** Interfaz gráfica de usuario.

# H

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

**Hipertexto:** Describe un tipo de funcionalidad de exploración en línea interactiva. Los vínculos (direcciones URL) incrustados en palabras o frases permiten al usuario seleccionar texto (por ejemplo haciendo clic con el mouse) y mostrar inmediatamente información relacionada de Web y se distribuye la información.

**Hipervínculo:** Conexiones entre una información y otra.

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

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

# I

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

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

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



## J

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

## K

**Kilobyte:** Equivale a 1024 bytes.

## L

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

**ListServ:** Es un programa gratuito para automatizar el mantenimiento y la entrega de listas de correo electrónico. Hay listas de muchos temas; algunas son "abiertas" (cualquier persona de la lista puede enviar un mensaje a toda la lista, como en una conversación) y otras "cerradas" (sólo determinadas personas pueden enviar información a ellas).

## M

**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.

**MPEG (Moving Pictures Expert Group):** Se trata de un modo estándar de comprimir video de imágenes en movimiento.

**Multimedia:** Sistemas informáticos que integran audio, video y datos.

**MHZ:** Medida de velocidad.

## N

**NCSA National Center For Super computing Applications):** es una institución de formación. El explorador de Web Mosaic se creó aquí. <http://ncsa.uiuc.edu/>

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



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

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

**Nombre de Computadora:** Nombre exclusivo, con una longitud máxima de hasta 15 caracteres en mayúscula, que identifica a una computadora en la red.

## P

**Página:** Documento de Hipermedia en el Web.

**PKZIP:** Es una utilidad compartida de comprensión para PC. Para descomprimir estos archivos se utiliza un programa llamado PKUNZIP.

**“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, de forma que los usuarios no tengan que hacer llamadas de larga distancia. Por ejemplo, un determinado ISP puede tener su base en San José, pero tener “POP” En Los Ángeles y Nueva York

**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).

**PPP (Protocolo Punto a Punto):** Conexión a Internet de acceso telefónico que utiliza el protocolo TCP/IP; algo más rápido que SLIP.

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

**Privilegios de acceso:** Privilegio para tener acceso a carpetas y hacer cambios en ellas.

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

## R

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

**Robot:** Suelen mencionarse en el contexto de WWW como programas que se mueven por el Web buscando información.



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

## S

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

**Sedal:** Cambio de estado orientado a eventos (por ejemplo, un tono, cambio de frecuencia, valor binario, alarma, mensaje, etc.).

**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.

**SGLM:** Standard Generalized Markup Language. Lenguaje para la descripción de otros lenguajes de documentos, estructuras basados en etiquetas. Por ejemplo, el HTML está definido mediante el SGLM.

**SLIP (Protocolo Internet de línea en serie):** Conexión de acceso telefónico a Internet que utiliza el protocolo TCP/IP.

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

Una ampliación de la capacidad de comunicación de la humanidad. Es el mensaje.

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

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

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

**Software:** ubicación de la dirección de un servidor en Internet.

**SVGA (Super Video Graphics Adaptor):** Término usado para monitores de alta resolución.





# T

**TCP/IP:** Protocolo de control de transmisiones/Protocolo Internet.

Es el protocolo estándar de comunicaciones en red utilizado para conectar sistemas informáticos a través de Internet.

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

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

**Transferir:** Trasladar programas o datos de equipos informáticos a dispositivos conectados, normalmente de servidores a PCs.

# U

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

**Usenet (User Network):** Grupos de debate de Internet. Uno de los primeros formatos de "correo electrónico colectivo".

# V

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

**Vínculo:** Véase hipervínculo.

**VRML (Virtual Reality Modeling language):** Lenguaje de "etiquetas" en el que las páginas de Web están formateadas para permitir gráficos en 3D y la exploración espacial interactiva.

**Ventana:** Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño.

Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un icono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.



# W

**WAV:** Extensión que utilizan algunos archivos de audio.

**WINZIP:** Utilitario de comprensión 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. Esta utilidad también descomprime archivo comprimidos con formatos PKZIP o TAR. <http://www.winzip.com/winzip>

**WWW (World Wide Web):** Sistema de Internet para vincular mediante hipertexto en todo el mundo documentos multimedia, permitiendo un fácil acceso, totalmente independiente de la ubicación física, a la información común entre documentos.

# Z

**ZIP:** Al “comprimir” un archivo mediante pkzip, el archivo resultante se denomina un archivo “zip”. Suele terminar con la extensión “.zip”.

