

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS:

Bonilla, Gildaberto (1995). Cómo hacer una tesis de graduación con técnicas estadísticas. UCA Editores. San Salvador, El Salvador, C.A.

Ministerio de Educación (1994). Historia de El Salvador. Tomo I. El Salvador Centroamérica.

Ministerio de Educación (1994). Historia de El Salvador. Tomo II. El Salvador Centroamérica.

Gustavo Herodier. San Salvador. El resplandor de una ciudad. Asesuisa, Fundación María Escalón Núñez.

OCEANO. Enciclopedia de El Salvador. Tomo I. OCEANO.

OCEANO. Enciclopedia de El Salvador. Tomo II. OCÉANO.

Tay Vaughan (2002). Multimedia. Manual de referencia. McGraw-Hill.

Jaime Peña T. y María del Carmen Vidal F. (2002). Flash MX práctico. Guía de Aprendizaje. McGraw-Hill.

Centro de computación profesional de México (2004). Multimedia Aplicada. Tercera Edición. McGraw-Hill.

Oscar Martínez Peñate (2002). El Salvador: Historia general. Nuevo Enfoque. San salvador, El Salvador.

Jorge Larde y Larin (2000). *El Salvador: Descubrimiento, conquista y colonización*. Tercer volumen. Dirección de publicaciones e impresos. San Salvador, El Salvador.  
Manuel Morales Molina (1973). *El Salvador, un pueblo que se rebela*. Tipografía Central, S.A. San Salvador, El Salvador.

Jorge Larde y Larin (1975). *Fundación de la fuerza armada de El Salvador*. Imprenta F.A. San Salvador, El Salvador.

Roger S. Pressman (2006). *Ingeniería del software un enfoque práctico*. Sexta Edición. Mc Graw Hill. Estados Unidos.

#### WEBS:

Multimedia. [en línea]. Wikipedia. 2006. [Consulta 12/07/2006]. Disponible en  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>>

Carlos Corrales Díaz. La Tecnología Multimedia. [en línea]. México. 1994. [Consulta 06/08/2006]. Disponible en  
<<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>>

Universidad de las Américas Puebla. Formatos de Imagen. [en línea]. México. [Consulta 18/08/2006]. Disponible en  
<<http://ict.udlap.mx/people/raulms/avances/formatos.html>>

Que es la Historia?. [en línea]. [Consulta 25/08/2006]. Disponible en  
<<http://www.muldia.com/Historia/charruas/historia1.htm>>

Historia. [en línea]. Wikipedia. 2006. [Consulta 08/09/2006]. Disponible en  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Historia>>

Juan Javier Carlo Q. Historia y Filosofía. [en línea]. Monografías. 2006. [Consulta 14/09/2006]. Disponible en <<http://www.monografias.com/trabajos22/historia-y-filosofia/historia-y-filosofia.shtml#orighist> >

Grupo Intercom. Recopilación de software. [en línea]. España. Softonic. 2006. [Consulta 10/11/2006]. Disponible en <<http://www.softonic.com>>

Adobe Systems. Macromedia Director and Shockwave Player. [en línea]. 2007. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://www.adobe.com/products/director/special/crossproduct/faq.html>>

Stephanie Falla Aroche. Adobe Finaliza la Compra Macromedia. [en línea]. Maestros del Web. 2005. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en <<http://www.maestrosdelweb.com/actualidad/2547/>>

ElMundo.es. Adobe Compra Macromedia. [en línea]. España, ES: ElMundo.es. 2005. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en <http://www.elmundo.es/navegante/2005/04/18/empresas/1113812691.html>

## LISTADO DE TUTORIALES DE SOFTWARE EN LÍNEA

### MACROMEDIA DIRECTOR:

Milko A. Garcia Torres. Manual de Macromedia Director. [en línea]. Programatium.com. 1999. [Consulta 31/03/2007]. Disponible en <<http://www.programatium.com/manuales/director/director1.htm>>

Coursemedia. Tutorial de Director. [en línea]. Wikilearning. 2006. [Consulta 31/03/2007]. Disponible en <[http://www.wikilearning.com/tutorial\\_de\\_director-wkc-8424.htm](http://www.wikilearning.com/tutorial_de_director-wkc-8424.htm)>

Macromedia Director 8.5. [en línea]. [Consulta 31/03/2007]. Disponible en <<http://usuarios.lycos.es/rnovoa/tutorialdirector/curs1.htm>>

Macromedia, Inc. Macromedia Director 8. Using Director. [base de datos].  
Macromedia. 2000. [Consulta 31/03/2007]. Disponible en <<http://www.lawebdelprogramador.com/cursos/enlace.php?idp=1491&id=53&texto=Macromedia+Director> >

#### MACROMEDIA FLASH:

Aulaclíc. Curso de Flash 8. [en línea]. Aulaclíc. 2006. [Consulta 03/04/2007].  
Disponible en <<http://www.aulaclíc.es/flash8/index.htm> >

Supercursos. Tutorial de Flash. [en línea]. Supercursos. [Consulta 03/04/2007].  
Disponible en <<http://www.geocities.com/supercursos/flash/indice.html>>

Tutorial de Macromedia Flash. [en línea]. Solorecursos. [Consulta 03/04/2007].  
Disponible en <<http://www.solorecursos.com/manuales/flash/manuales/manual/1.htm>>

Fernando Sánchez Gómez. Animación con Flash 5. [en línea]. Cursos2001.  
[Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://terra.es/personal/tamarit1/flash/index.html>>

#### ADOBE PREMIERE:

Ramón Cutanda López. Adobe Premiere. [en línea]. VideoEdición. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://www.videoedicion.org/manuales/edicion/premiere/premiere.htm>>

Eddio Piña. Tutorial Adobe Premiere Pro. [en línea]. 2006. [Consulta 03/04/2007].  
Disponible en <<http://foros.emagister.com/cursos/tutorialpremierepro/index.html>>

Ana I. García Fernández, David Escudero Mancebo. Pautas Básicas Para el Manejo de Adobe Premiere 5.1. [en línea]. España. Universidad de Valladolid. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/multim/adobe/>>

Video-Tutes. Adobe Premiere Video Tutes. [en línea]. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://video-tutes.com/packages/Premiere.php>>

#### ADOBE PHOTOSHOP:

AulaClic. Curso de Photoshop CS. [en línea]. AulaClic. 2005. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://www.aulaclitic.es/photoshop/index.htm>>

Manual de Photoshop. [en línea]. Web Taller Com. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <[http://www.webtaller.com/manual-photoshop/indice\\_manual\\_photoshop.php](http://www.webtaller.com/manual-photoshop/indice_manual_photoshop.php)>

Tutoriales Photoshop. [en línea]. Sólo Photoshop. 2007. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <<http://www.solophotoshop.com/>>

Tutoriales Básicos en Photoshop. [en línea]. Todo-Photoshop. 2004. [Consulta 03/04/2007]. Disponible en <[http://www.todo-photoshop.com/tutorial-photoshop/basicos/tutoriales\\_photoshop\\_basicos.html](http://www.todo-photoshop.com/tutorial-photoshop/basicos/tutoriales_photoshop_basicos.html)>

#### COOL EDIT PRO:

Tutorial Sobre Cool Edit Pro. [base de datos]. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en <<http://tecno.unsl.edu.ar/multimedia/cooledit/Tutorial%20sobre%20Cool%20Edit%20Pro.pdf>>

Cool Edit Pro The Basic. [en línea]. BBC. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en <<http://www.bbctraining.com/onlineCourse.asp?tID=2292&cat=2772>>

Cool Edit Pro. [en línea.] [Consulta 04/04/2007]. Disponible en  
<<http://www.tvcp.com.ar/tutoriales/coolpro/2.htm>>

Cool Edit Pro User's Manual. [base de datos]. Syntrillium. [Consulta 04/04/2007].  
Disponible en <[http://www.artedinamico.com/ad/ad\\_tutoriales.php?page=8](http://www.artedinamico.com/ad/ad_tutoriales.php?page=8)>

#### MACROMEDIA FREEHAND:

Tutorial de FreeHand: Conceptos Básicos Sobre Ilustración. [en línea]. Adobe.  
[Consulta 04/04/2007]. Disponible en  
<[http://www.adobe.com/support/freehand/learning/fhmx\\_tutorial01\\_es/](http://www.adobe.com/support/freehand/learning/fhmx_tutorial01_es/)>

Paola Fraticola. Tutorial de FreeHand 10. [en línea]. Solo Recursos. 2001. [Consulta  
04/04/2007]. Disponible en <<http://www.solorecursos.com/freehand2.htm>>

Macromedia, Inc. Uso de FreeHand 9. [base de datos]. Macromedia. [Consulta  
04/04/2007]. Disponible en <<http://www.abcdatos.com/tutoriales/tutorial/1432.html>>

Crear Tarazados con FreeHand. [base de datos]. [Consulta 04/04/2007]. Disponible  
en <<http://www.abcdatos.com/tutoriales/tutorial/o905.html>>

#### AFTER EFFECTS:

Majadero Films. Tutoriales FX. [en línea]. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en  
<<http://www.majadero.com/index2.htm>>

Introducción a After Effects 7. [en línea]. Osiris LMF. [Consulta 04/04/2007].  
Disponible en <<http://login.osirislms.com/offline/aftereffects/index.htm>>

After Effects Tutorials. [en línea]. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en  
<<http://www.creativecow.net/articles/aftereffects.html>>

Quinurio de Liguria. Guía del Usuario de After Effects 5. [en línea]. [Consulta 04/04/2007]. Disponible en <[http://www.videoedicion.org/manuales/guia\\_ae5.zip](http://www.videoedicion.org/manuales/guia_ae5.zip)>

## GLOSARIO

### A

**Animación:** La velocidad a la un fotograma es sustituido por otro hace que parezca que las imágenes se mezclen, creando así la ilusión de movimiento.

**Aplicación:** Programa preparado para una utilización específica, como el pago de nóminas, formación de un banco de términos léxicos, entretenimiento, etc.

### B

**Botón:** En informática un botón es una metáfora común utilizada en interfaces gráficas con objetivo similar al de un botón corriente. Los botones suelen ser representados como rectángulos con una leyenda o icono dentro, generalmente con efecto de relieve.

### C

**Cast:** Base de datos multimedia de Director, en la cual se colocan los elementos miembros del proyecto, como por ejemplo textos, imágenes, sonidos, paletas, etc.

**CD-ROM:** Un CD-ROM (del inglés Compact Disc - Read Only Memory, "Disco Compacto de Memoria de Sólo Lectura"), también denominado cederrón (en terminología de la Real Academia Española, con poca aceptación), es un disco compacto óptico utilizado para almacenar información no volátil, el mismo medio utilizado por los CD de audio, puede ser leído por la computadora con un lector de CD-ROM. Un CD-ROM es un disco de plástico plano con información digital codificada en una espiral desde el centro hasta el borde exterior.

**Comunicación:** Acción y efecto de comunicar o comunicarse.

### D

**Director:** Programa de Adobe Systems Incorporated para la producción de películas ejecutables en Macromedia Shockwave, usando mapas de bits y en programación Lingo. Este software permite generar presentaciones multimedia (en archivos

ejecutables, por ejemplo) que pueden ser distribuidas a través de CDs. Permite incorporar a las películas múltiples formatos, como imágenes JPEG, BMP, PNG, GIF... vídeos (MOV, AVI...), sonidos (WAV, AIFF...) o animaciones Flash. Incluye editores básicos para texto, mapa de bits, vectores, sonido.

**Diseño:** Diseño como verbo "diseñar" se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. Como sustantivo, el diseño se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica), o (más popularmente) al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido).

## E

**Evento:** En la programación orientada a eventos, un evento es un mensaje de software que indica que algo ha ocurrido, como un tecleo o un click de un mouse.

## F

**Flash:** Adobe Flash (hasta 2005 Macromedia Flash) o Flash se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, escrito y distribuido por Adobe, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio. En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

**Formato:** Es la estructura usada para grabar datos en un fichero. Ejemplos: XML, ZIP, MP3, etcétera.

**Fotograma:** Cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica o animación.

## H

**Hardware:** Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora.

**Hipermedia:** Aplicación multimedia que ofrece una estructura de elementos vinculados por los que el usuario puede navegar libremente.

**Hipertexto:** Texto vinculado a otros elementos dentro de un aplicativo multimedia por los que el usuario puede navegar libremente.

## I

**Icono:** En el campo del cómputo un icono es un símbolo en pantalla utilizado para representar un comando o un archivo.

**Imagen:** Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

**Información:** Comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada.

**Informática:** Conjunto de técnicas desarrolladas para el tratamiento automático de la información por medio de computadoras (hardware) que funcionan con distintos programas (software).

**Interactividad:** Demanda de acción que pide el producto al usuario del sistema, como por ejemplo, tocar la pantalla, introducir texto, arrastrar elementos con el mouse, dar clic, etc. Desde el punto de vista del usuario, la interactividad es la cantidad de control que tiene sobre el contenido del sistema.

**Interactivo, va:** Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

**Interfaz:** Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes, usuario-maquina.

## L

**Lingo:** Completo lenguaje de Director orientado a objetos, el cual permite gran interactividad y control programado. Lingo utiliza segmentos especiales de código llamados Xtras, estos le permiten ampliar las capacidades de Director.

## M

**Menú:** Elección que tiene que hacer una persona entre un conjunto de posibilidades.

**Multimedia:** Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de la información.

**N**

**Navegación:** Navegar o desplazarse a través de una red informática.

**O**

**Objeto:** En la programación orientada a objetos, un objeto es una representación detallada, concreta y particular de un "algo". Tal representación determina su identidad, su estado y su comportamiento particular en un momento dado.

**P**

**Photoshop:** Adobe Photoshop es una aplicación informática de edición y retoque de imágenes bitmap, jpeg, gif, etc, elaborada por la compañía de software Adobe inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

**Premiere:** Adobe Premiere es un programa informático de edición/creación de video. Tiene variedad de efectos, transiciones y herramientas para editar grabaciones desde una cámara o para editar videos ya hechos.

**Proceso:** Es un conjunto de actividades o eventos que se realizan o suceden con un determinado fin.

**Prototipo:** Producto parcial que no contiene funciones que se consideren triviales o suficientemente probadas.

**S**

**Score:** Es la ventana de Director en la cual se define el flujo de la acción de los elementos del stage, en lo referente a el momento en que se mostraran, también en esta pantalla se pueden agregar "markers", los cuales son marcas para un mejor control del flujo de la acción a seguir para cada elemento después de cierto evento o acción realizada.

**Sistema:** Conjunto de elementos que relacionados entre sí ordenadamente contribuyen a determinado objetivo.

**Software:** Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

**Sonido:** Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.

**Stage:** Es el escenario de Director en donde se muestran los elementos (imágenes, audio, animación flash, video, texto), los cuales interactuarán para formar pantallas, estáticas, o dinámicas (interactivas), de acuerdo a la distribución y programación que se le haya dado al elemento del cast.

**Storyboard:** Es el diseño pantalla a pantalla de un proyecto multimedia, en ellas se colocan las especificaciones y notas del diseño.

## T

**Tecnología:** Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

**Texto:** Enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos.

## V

**Vínculo:** Es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, un vínculo permite acceder al recurso referenciado en diferentes formas, como *visitarlo* con un agente de navegación, mostrarlo como parte del documento referenciador o guardarlo localmente.

## **ANEXOS “MANUAL DE USUARIOS”**

**MANUAL DE USUARIO  
DEL CD INTERACTIVO  
DENOMINADO  
"PANORAMA DE LA HISTORIA SALVADOREÑA"**

## INTRODUCCIÓN

Para todo proyecto es siempre necesario un Manual de Usuario que oriente en forma general y específica al usuario. Todo manual debe ser claro en su forma de explicar paso que debe hacer cada persona para poder utilizar el producto, en este caso es un CD interactivo, denominado “ PANORAMA DE LA HISTORIA SALVADOREÑA”.

Este manual es en realidad una gran ayuda, y que se recomienda que sea leído primeramente antes de ingresar al CD interactivo y posteriormente sea visto paralelamente con el mismo CD interactivo reproduciéndose.

En este manual se proporcionan los requerimientos mínimos y recomendables para los equipos de reproducirán dicho CD interactivo.

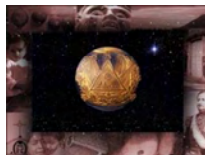
**INDICE**

ACERCA DEL MANUAL .....	1
PANTALLAS DEL CD INTERACTIVO .....	2 – 8
CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO PARA EL USO DEL CD INTERACTIVO.....	9

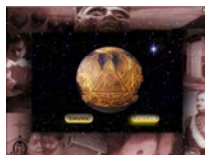
## 1.- ACERCA DEL MANUAL.

Este manual de usuario tiene por finalidad, dar una explicación específica del funcionamiento del CD Interactivo denominado "PANORAMA DE LA HISTORIA SALVADOREÑA"; es decir, mostrar cada pantalla, indicando que se mostrará, que accesos posee, que puede encontrar en dicho ambiente, etc.

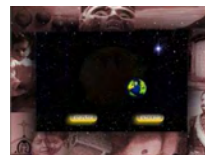
La pantallas que se explicaran son



Pantalla de Arranque



Pantalla de selección de idioma



Pantalla de selección de idioma con animación



Pantalla de selección de idioma que muestra el tema en español



Pantalla de selección de idioma que muestra el tema en ingles



Pantalla de Menú Principal



Pantalla estándar al ingresar a cada tema principal



Pantalla estándar al ingresar a cada sub tema



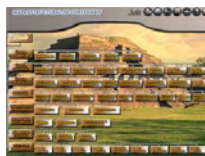
Pantalla donde se desea ver el documento completo en pdf; pero, dicho programa no esta instalado



Pantalla donde se esta instalando el programa acrobat readers.



Pantalla de ayuda, donde se encuentra la ayuda ,el mapa estructural y protectores de pantallas



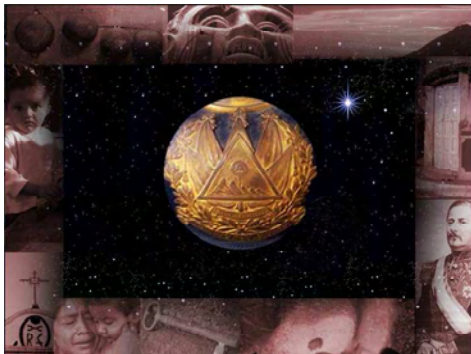
Pantalla del mapa estructural



Pantalla emergente que da acceso al glosario

## 2.- PANTALLAS DEL CD INTERACTIVO.

### a.- PANTALLA DE ARRANQUE.

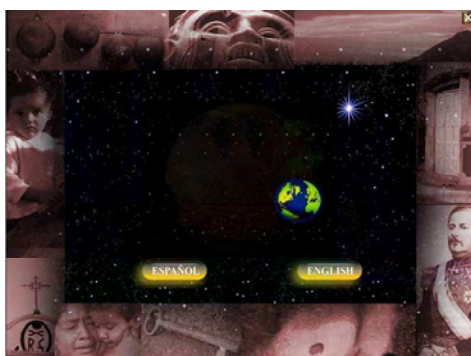


Esta es la Pantalla de Arranque del CD Interactivo "PANORAMA DE LA HISTORIA SALVADOREÑA"; es decir, cuando el usuario inserte el CD en el ordenador, se mostrará esta pantalla momentáneamente.

### b.- PANTALLA DE SELECCIÓN DE IDIOMA.



Pantalla de selección de idioma, donde el usuario elegirá el idioma en que desee reproducir el CD Interactivo.



En esta Pantalla después de haber aparecido los botones de selección de idioma, se iniciara una animación que mostrará el nombre del CD, tanto en español como en ingles



### c.- PANTALLA DE MENU PRINCIPAL.



Esta es la Pantalla donde se presenta el Menú Principal; es decir, es el lugar donde están los botones que permiten ingresar a los temas principales del CD Interactivo "PANORAMA DE LA HISTORIA SALVADOREÑA"; también, aquí se encuentra un video referente a los temas del CD y un botón de información, donde el usuario encontrara la AYUDA del CD y un MAPA ESTRUCTURAL del mismo.

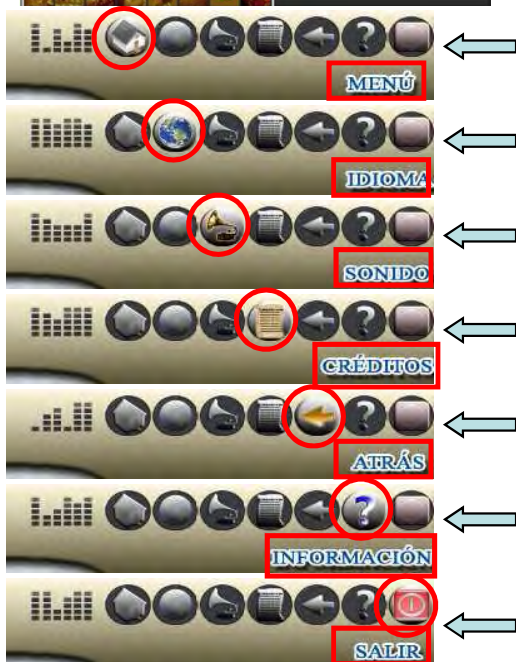
Retornar a la Pantalla de Selección de Idioma

### d.- PANTALLA GENERAL DE TEMAS PRINCIPALES



Esta es la Pantalla estándar que se presenta al ingresar a cada tema principal.

En estas pantallas se encuentran los siguientes accesos: en el margen superior derecho están los botones de MENU, IDIOMA, SONIDO, CREDITOS, ATRÁS, INFORMACION y SALIR.



SE UTILIZA PARA ACCESAR AL MENÚ INMEDIATAMENTE SUPERIOR.

SU FUNCION ES LA DE CAMBIAR EL IDIOMA ENTRE ESPAÑOL O INGLES

ES UTILIZADO PARA DESHABILITAR O HABILITAR EL AUDIO

DA A CONOCER LAS INSTITUCIONES Y PERSONAS, QUE COLABORARON EN EL PRESENTE PROYECTO

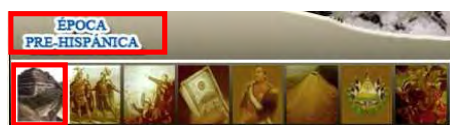
SE UTILIZA PARA RETORNAR A LA PANTALLA PREVIAMENTE VISUALIZADA

ESTE BOTON PERMITE ACCEDER A LAS OPCIONES DE: AYUDA, MAPA ESTRUCTURAL Y DE PROTECTORES DE PANTALLA

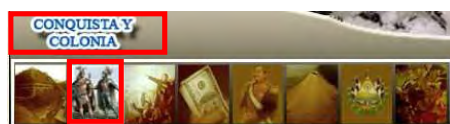
ESTE BOTON PERMITE CERRAR EL PROYECTO



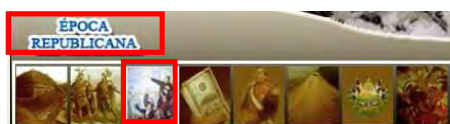
En el margen inferior izquierdo se encuentra un menú compuesto por los botones que dan acceso a los temas principales del CD interactivo, y estos son EPOCA PRE HISPANICA, CONQUISTA Y COLONIA, EPOCA REPUBLICANA, SIGLO XX, PERSONAJES HISTORICOS, DESASTRES NATURALES, SIMBOLOS PATRIOS Y CULTIVOS HISTORICOS



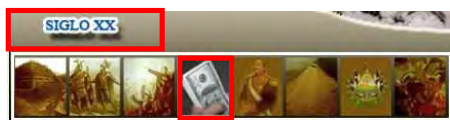
SE INGRESA A LA EPOCA PRE HISPANICA



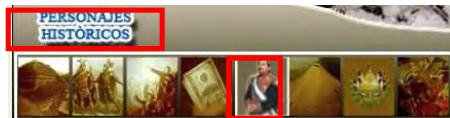
SE INGRESA A CONQUISTA Y COLONIA



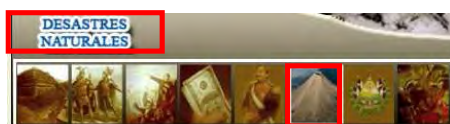
SE INGRESA A EPOCA REPUBLICANA



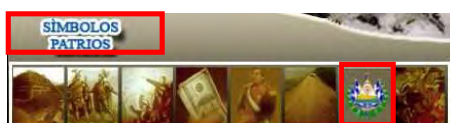
SE INGRESA AL SIGLO XX



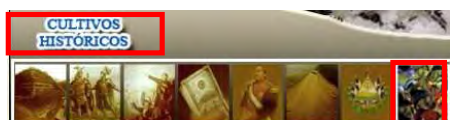
SE INGRESA A PERSONAJES HISTORICOS



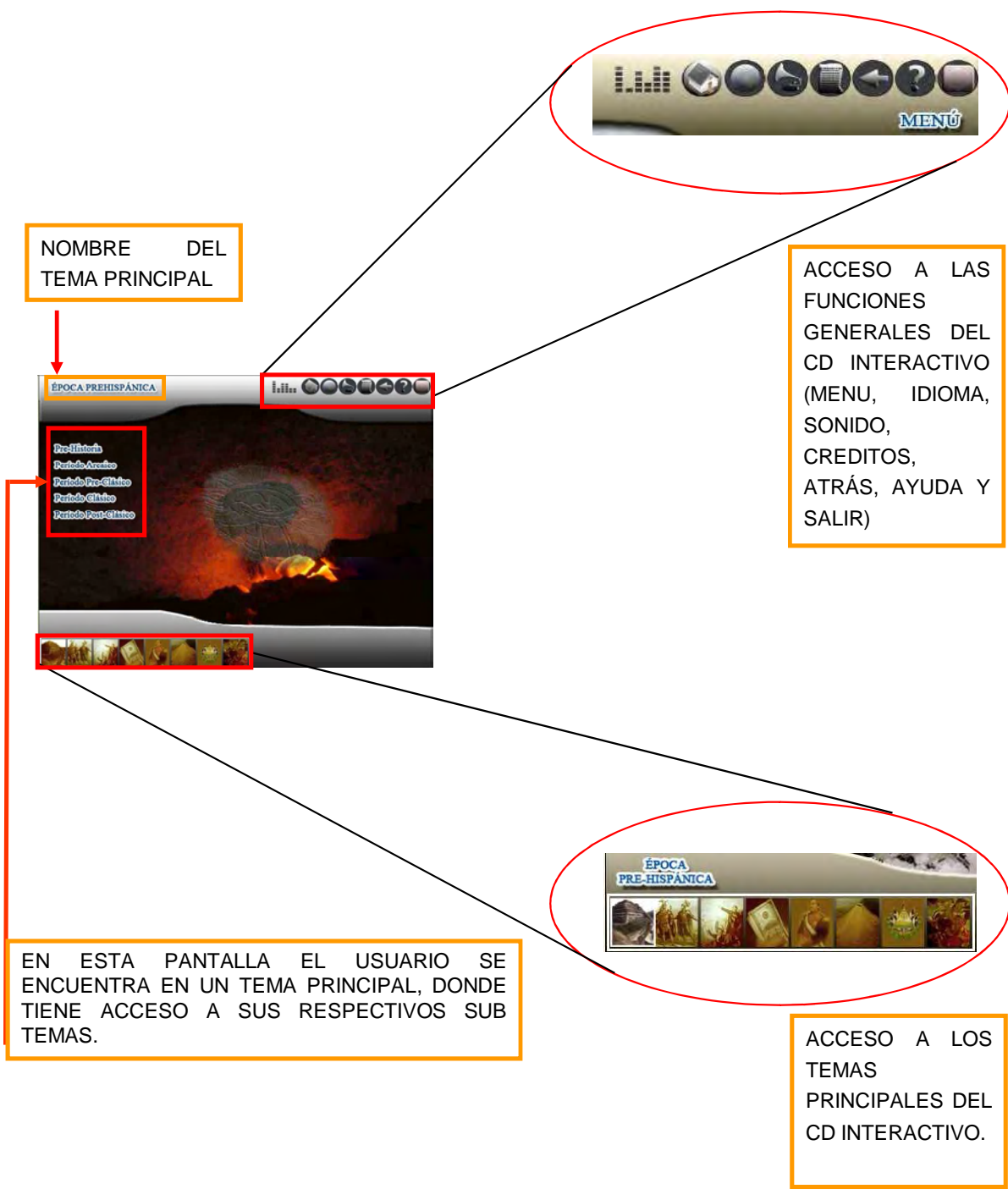
SE INGRESA A DESASTRES NATURALES



SE INGRESA A SIMBOLOS PATRIOS



SE INGRESA A CULTIVOS HISTORICOS



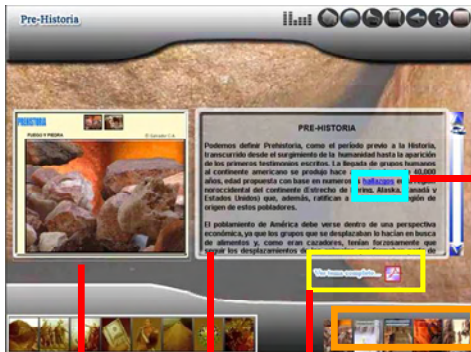
NOMBRE DEL TEMA PRINCIPAL

ACCESO A LAS FUNCIONES GENERALES DEL CD INTERACTIVO (MENU, IDIOMA, SONIDO, CREDITOS, ATRÁS, AYUDA Y SALIR)

EN ESTA PANTALLA EL USUARIO SE ENCUENTRA EN UN TEMA PRINCIPAL, DONDE TIENE ACCESO A SUS RESPECTIVOS SUB TEMAS.

ACCESO A LOS TEMAS PRINCIPALES DEL CD INTERACTIVO.

e.- PANTALLA GENERAL DE SUB TEMAS DENTRO DE CADA TEMA PRINCIPAL



Esta es la Pantalla estándar, cuando el usuario ingresa a un sub tema del tema principal; es decir, se ha ingresado al sub tema PRE HISTORIA que pertenece al tema principal EPOCA PRE HISPANICA.

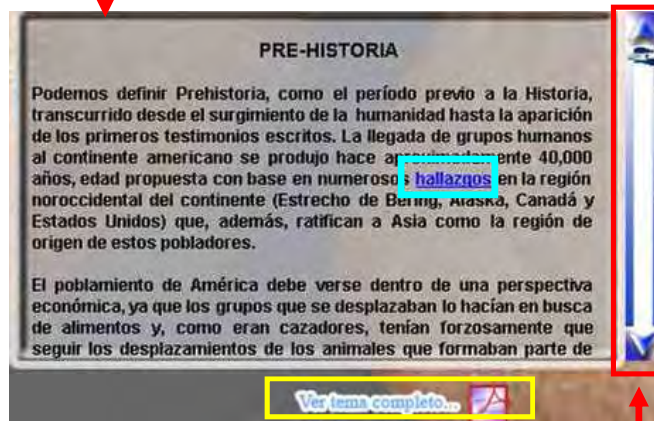
TEXTO RESALTADO QUE DA ACCESO AL GLOSARIO DE INFORMACION

BOTONES DE ACCESO A LA NAVEGACION DENTRO DE LOS MISMOS SUB TEMAS

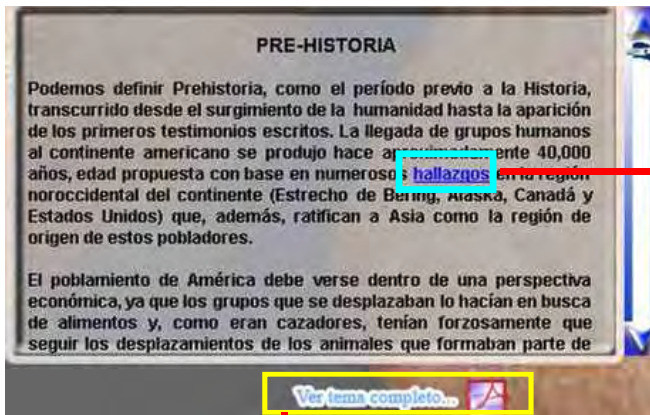
BOTÓN QUE DA ACCESO AL TEMA COMPLETO EN FORMATO PDF

VISUALIZADOR DE IMAGENES

MARCO DE TEXTO, DONDE SE ENCUENTRA EL CONTENIDO DE TEMA

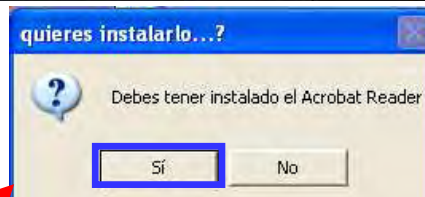


SCROLL PARA VISUALIZAR EL TEXTO



PANTALLA EMERGENTE HACIA EL GLOSARIO

AL DAR CLICK AL BOTÓN " Ver tema completo" SE VERA EL DOCUMENTO EN FORMATO PDF, SIEMPRE QUE SE ENCUENTRE INSTALADO ADOBE ACROBAT READERS; SI NO ESTA INSTALADO DICHO SOFTWARE, SE PREGUNTARA SI SE QUIERE INSTALAR, AL DAR CLICK EN SI, SE INICIARA LA INSTALACIÓN DEL SOFTWARE ADOBE ACROBAT READERS, EL CUAL SE ENCUENTRA DENTRO DE LAS CARPETAS DEL CD INTERACTIVO.



PROCESO DE INSTALACION DE ADOBE ACROBAT READERS



f.- PANTALLAS DE AYUDA PARA EL CD



BOTÓN DE AYUDA Y AUSPICIADORES



BOTONES DE ACCESO AL TUTORIAL, AL MAPA ESTRUCTURAL Y A LOS PROTECTORES DE PANTALLA



MAPA ESTRUCTURAL, DENTRO DEL CUAL PUEDE ACCESAR A CUALQUIER TEMA PRINCIPAL O SUB TEMAS DEL CD INTERACTIVO

### 3.- CARACTERISTICAS DEL EQUIPO PARA EL USO DEL CD INTERACTIVO

#### a.- CARACTERISTICAS MINIMAS

- 1) Microprocesador : Pentium III
- 2) Memoria RAM : 128MB
- 3) Disco duro : 40GB
- 4) Tarjeta de video : 32MB
- 5) Plataforma : Window 95

#### b.- CARACTERISTICAS RECOMENDABLES

- 1) Microprocesador : Pentium IV
- 2) Memoria RAM : 256MB
- 3) Disco duro : 80GB
- 4) Tarjeta de video : 64MB
- 5) Plataforma : Window XP o superior