

Epiway BackEnd

Manual de Uso

INTRODUCCIÓN

La herramienta EPIWAY, es una herramienta creada para la administración y desarrollo de contenidos en Internet. Una de sus virtudes es que sin necesidad de saber programación Web “HTML” uno puede administrar los contenidos que un sitio Web contiene. Además de no requerir de un Webmaster cada vez que se necesita actualizar el sitio.

INICIANDO

En principio necesitamos estar conectados a Internet y tener un Navegador de Internet, como por ejemplo el “Internet Explorer de Windows”.

Ingresamos la dirección URL correspondiente al BACKEND de nuestro Sitio, proporcionada por PuntoExe Consultores, y aparecerán en nuestro navegador todas las opciones que brinda el BACKEND de Epiway que son diferentes herramientas del sistema para diseñar, editar y mantener el sitio:

(Control Panel, Content Manager, Web Styles, Sales Manager, E-Showroom, E-Sales y Data Manager).

La herramienta que utilizaremos es el CONTENT MANAGER que nos interesa para Crear, Borrar y Actualizar contenidos. (Ver imagen N°1).



Imagen N° 1

Al clicar sobre el ícono señalado en la imagen N°1, aparecerá un pequeño menú con el nombre DATA.

Si nos posicionamos con el Mouse sobre "Data" nos abrirá una ventana de Menú con diferentes opciones. Para ver los contenidos del sitio debemos entrar en: DATA / Articles / Articles. (Ver Imagen N°2)



Imagen N° 2

DIFERENTES ZONAS de la PANTALLA

Al ingresar en la zona de Artículos, encontramos una pantalla que podemos sectorizar:

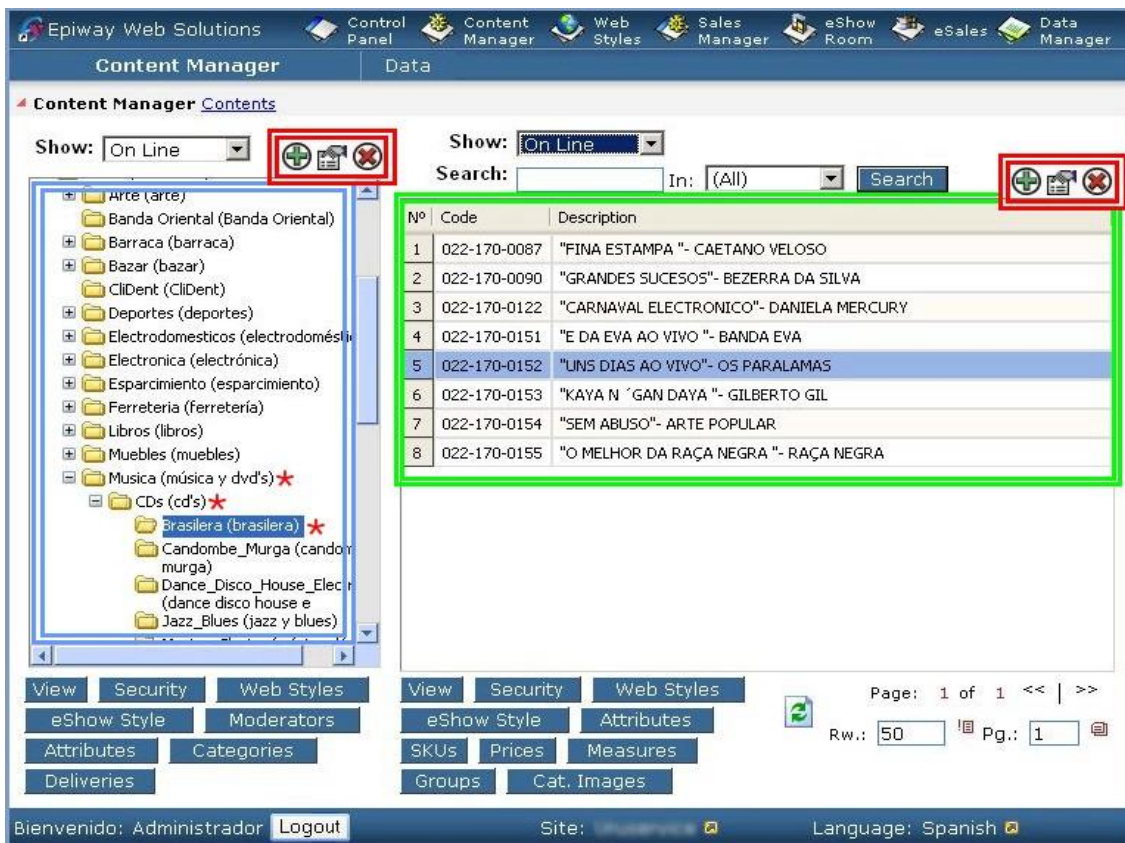


Imagen N° 3

- Sector **AZUL** – Encontramos la estructura arbórea de Familias.
- Sector **VERDE** – Nos muestra los artículos que se encuentran en la familia donde estemos posicionados.
- Sector **ROJO** – Nos permite manejar las acciones de las diferentes áreas (Agregar, Modificar y Borrar).

El sector Izquierdo remarcado con color **azul**, nos muestra las diferentes carpetas y subcarpetas las cuales conceptualmente hablando son Familias y Sub Familias de productos.

Si la Familia tiene un símbolo (+) delante, significa que tiene nodos internos, “Sub Familias”. Oprimiendo en éstas se abre la rama interna.

Cada Familia y Sub familia podrá eventualmente tener Artículos, y estos serán desplegados en la zona Derecha del BackEnd (**verde**).

En este caso, encontramos que el último Nodo de la Familia (Música à CD’s à Brasileira, señalados ★con) tiene artículos que son mostrados en la zona **verde**. (Ver imagen N°3)

A la derecha encontramos los Artículos que son mostrados en 3 columnas:

- Nº -nos muestra la cantidad de Artículos que hay.
- CODE -nos muestra el código del artículo. (Ver Concepto de Artículos y Nomenclatura de códigos)
- DESCRIPTION -nos muestra la descripción que tiene el Artículo.

FAMILIAS Y SUB FAMILIAS

Los sitios Web se construyen en forma de estructura arbórea.

La raíz del sitio contiene carpetas contenedoras que llamaremos FAMILIAS (padre) que a su vez tienen SUB FAMILIAS (hijas) de la primera. Cada Sub familia es denominada NODO.

(Gráficamente sería un árbol, con ramas que serían Familias Padre, que a su vez esas ramas tienen mas ramas “subfamilias o nodos” y así sucesivamente hasta llegar a la hoja que sería el Artículo.)

Los ARTÍCULOS son el contenido importante o la información que queremos mostrar.

En este caso vemos como se navega la estructura para llegar a los artículos de un catálogo de un Supermercado.

FAMILIA (Padre)	SUB FAMILIA (Hija)	SUB FAMILIA (Hija de Hija)	ARTICULOS
ALIMENTOS à	ENVASADOS
	FRUTAS Y VERDURAS à	FRUTAS à	<i>Bananas</i>
			<u>Manzanas</u>
			<u>Ciruelas</u>
		VERDURAS	...
VESTIMENTA
LIMPIEZA

Imagen N° 4

CONCEPTO DE ARTÍCULOS

Los artículos son los que contienen finalmente la información que queremos desplegar, sea una noticia, texto, imagen, conjunto de texto o imágenes, etc.

Los artículos deben estar ubicados dentro de una “FAMILIA o SUB FAMILIA”

Cada ARTÍCULO tiene un código “CODE” ÚNICO que lo identifica en el sistema.

En los “CODE” o códigos NO se pueden utilizar (letras Ñ ni Tildes), Si en la descripción y en los contenidos. Tampoco se pueden crear Artículos con el mismo nombre; aunque se encuentren en diferentes FAMILIAS.

Para ello recomendamos utilizar un estándar de nomenclatura para definir estos códigos. (Ver Nomenclatura de códigos).

AGREGAR MODIFICAR BORRAR

En las divisiones Izquierda y Derecha encontramos en la parte superior de las mismas una serie de iconos (remarcados con color rojo en la imagen N° 3) que aplican acciones sobre cada una de las zonas en particular. Una para la zona de Familias y la otra para la zona de Artículos.



AGREGAR – Sirve para ingresar una familia o un artículo nuevo.




MODIFICAR – Sirve para cambiar una familia o artículo ya existente.



BORRAR – Sirve para borrar una familia o artículo.



AGREGAR

Agregar un artículo o Familia es muy sencillo, primero nos posicionamos en la zona del BackEnd correspondiente a Familias o Artículos y clickeamos en el símbolo .

Entonces aparecerá una ventana Pop UP* que mostramos en la Imagen N° 5.

*** Tenga cuidado que si tiene algún bloqueador de Popups como el que brinda Google etc., puede no abrirse.**

Primero debe deshabilitar dicha opción del navegador y entonces sí se abrirá la ventana que se muestra en la imagen N°5.

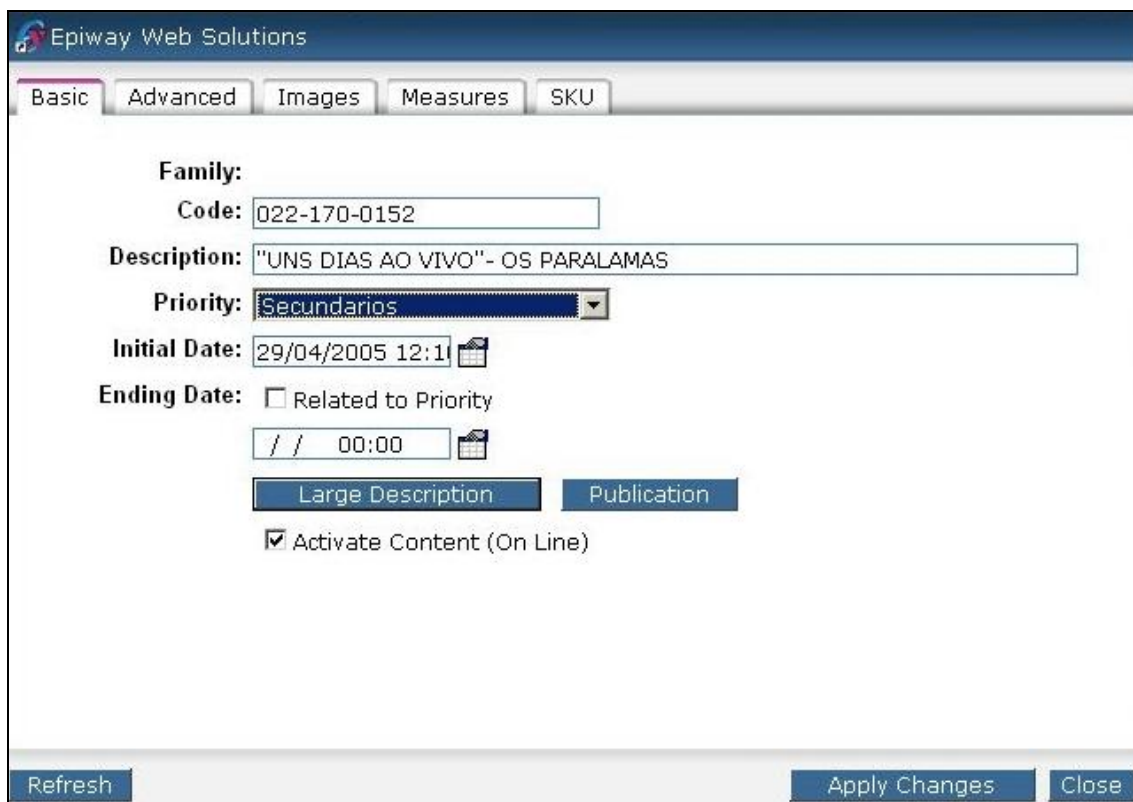


Imagen N° 5

PESTAÑA BASIC

Code: Debemos escribir el Código del Artículo correspondiente. (Ver concepto de Artículos y Nomenclatura de códigos).

Description: Descripción o Título del Artículo. “Nuestra Portada” o “Bananas especiales de Calidad”

Priority: (no aplica)

Initial Date: Aquí la herramienta Epiway nos brinda la opción de crear un artículo, que será mostrada a partir de la fecha que nosotros le indiquemos.

Ending Date: Le decimos al sistema cuando dar de baja a ese Artículo para que no sea mostrado en la web. (Offline)

Large Description: Esto habitualmente se utiliza si queremos que un artículo tenga una breve descripción o un comentario del artículo. Lo que sería en un diario, el “copete” de la noticia.

“Bananas de calidad, traídas del Ecuador de gran sabor”

Publication: Es el contenido del artículo en sí.

Active Content (On Line): Permite dar de baja un artículo sin tener que borrarlo. Activate Content nos indica que ese Artículo está en línea. Si es un artículo que momentáneamente no queremos que este disponible, simplemente desclickeamos Active Content y aceptamos los cambios “APPLY CHANGES” y luego CLOSE. Así ese artículo y su contenido no estarán visibles desde Internet. Si más adelante, queremos volver a publicarlo, simplemente le decimos al BACKEND que nos muestre los artículos que están offline (ver imagen N°3, donde dice show) y lo clickeamos nuevamente.

Refresh: Nos refresca la ventana PopUp. (No acepta el contenido)

Apply Changes: Este botón es Importante porque **ACEPTA TODOS** los cambios que realizamos en el artículo.

Close: Nos cierra la ventana PopUp donde estamos viendo el artículo*.

***Si cerramos y no aceptamos los cambios (ApplyChanges) perderemos todos los cambios realizados y habrá que realizarlos nuevamente.**

Editar una Large Description o Publication

Cuando ingresamos a Large Description o Publication nos abre un editor de HTML, el cual nos permite agregar texto e imágenes correspondientes al artículo.

En este Editor, podemos agregar tablas y color a textos entre otros.

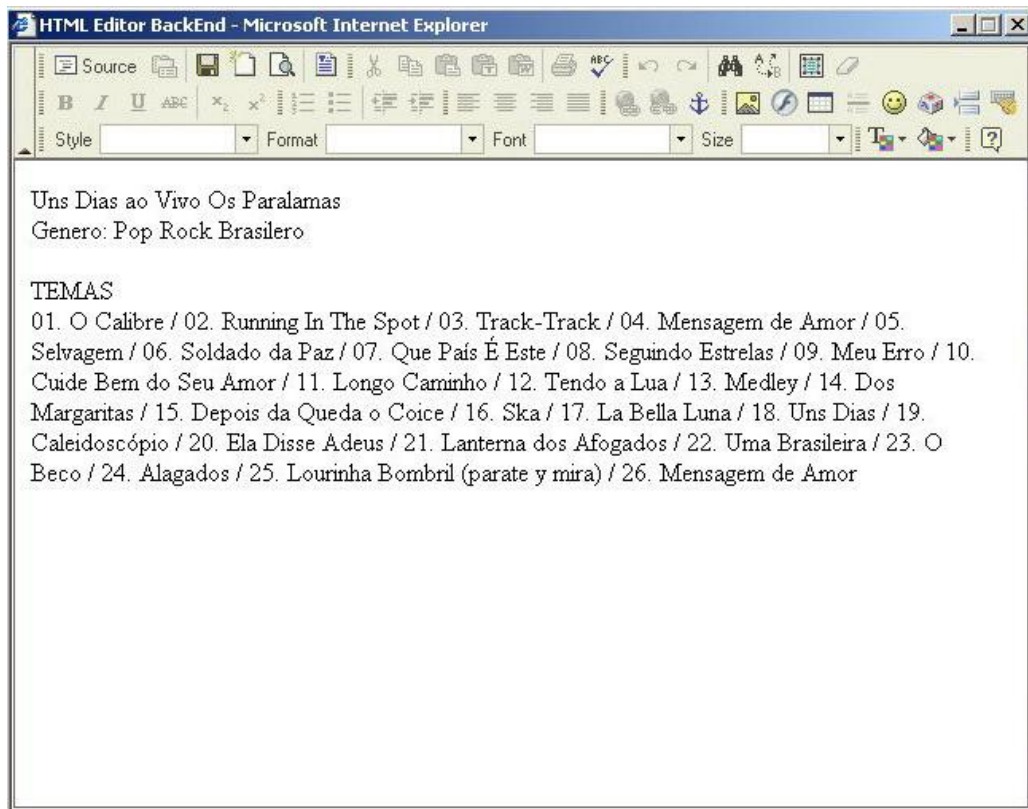


Imagen Nº 6

Luego de crear el texto del artículo, debemos **SIEMPRE** oprimir en el botón Guardar mostrado con un Diskette en la parte superior del Editor.

Ahora si podemos cerrar la ventana oprimiendo en la cruz de Windows*.

***Recordemos que luego debemos Aceptar los cambios del artículo con "Apply Changes" sino, perderemos los cambios realizados.**

PESTAÑA IMAGES

En la pestaña Images, encontramos 3 tipos de imágenes. Estas imágenes estarán preestablecidas por el diseñador del sitio. Esto significa que

dependiendo el caso, serán imágenes del producto como en el caso que vemos en la imagen N°7; o pueden ser el título, un cabezal u otra cosa.

Las imágenes serán mostradas en la parte inferior, en su respectivo lugar. Si no existe imagen o la URL que llama la imagen esta incorrecta, se mostrará con una “x” como nos muestra la imagen “Mid-Size Image” la cual si vemos en la URL no está escrita.

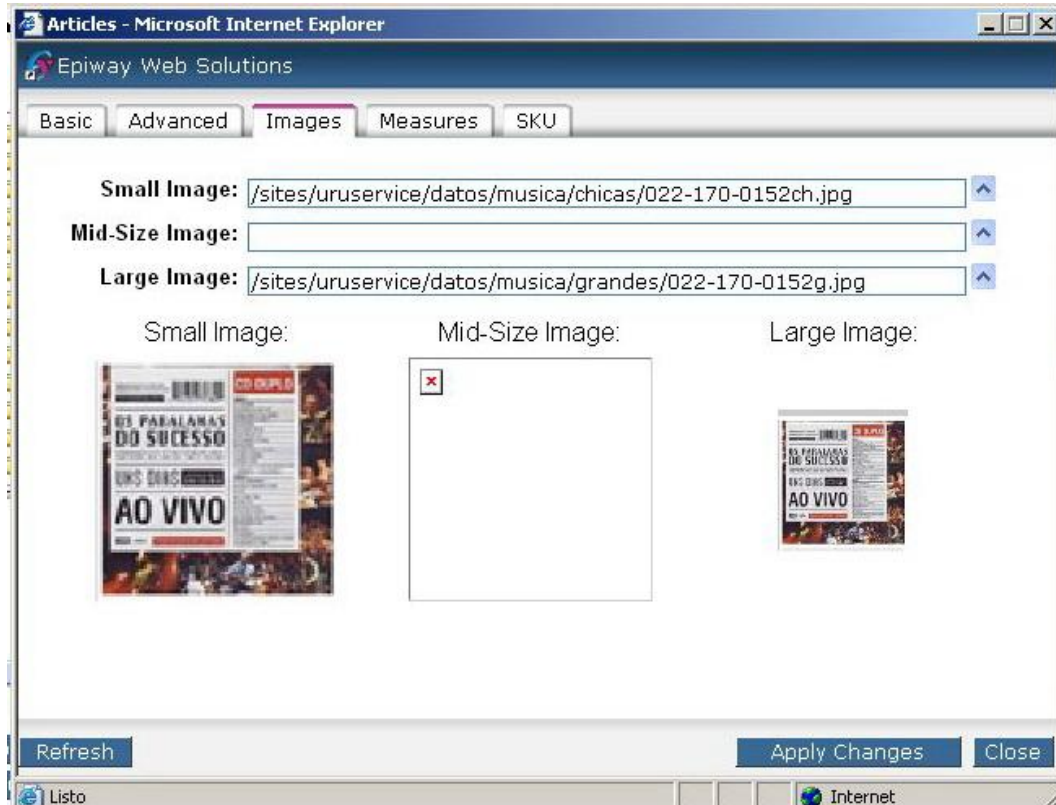


Imagen N° 7

Oprimiendo en cada uno de los campos de la imagen se abre un “path” o camino que nos permite ubicar la imagen que queremos mostrar.

Este “path” solo mostrará el contenido ubicado en Internet (Nuestro Sitio) no así los contenidos ubicados en nuestros ordenadores personales. Así que No es posible indicar que una determinada imagen esta ubicada en nuestro escritorio de Windows por ejemplo.

Como Subir al Servidor, Archivos e Imágenes

Primero debemos saber quien nos brinda el Hosting de nuestro Sitio.

Que es el Hosting? Hosting es la persona o empresa que guarda nuestro sitio en su servidor con acceso 24h a Internet, el cual será visitado por los navegantes de todo el mundo.

Si Ud. Contrató nuestro Hosting, le daremos una dirección en la cual Ud. Ingresará y podrá subir sus archivos vía FTP. Si no, deberá pedirle a su proveedor de Hosting que le de las herramientas necesarias para subir contenidos.

Subiendo Contenidos

Primero abrimos un explorador de Windows y en la dirección, escribimos Ej. “<ftp://ftp.miempresa.com>”

Posteriormente, si Ud. tiene Windows 2000, le aparecerá una ventana para ingresar usuario y contraseña y si Ud. tiene Windows XP, debe clicar en el menú de la ventana, la opción “ARCHIVO” y luego “Iniciar sesión como...”.

Esto hará desplegar una ventana donde le pedirá Nombre de Usuario y Contraseña. Ingresando los datos que su proveedor de Hosting le de, podrá acceder al FTP.

Aquí se encontrará con una visualización tipo “Windows” la cual le mostrará el contenido neto del sitio web. Aquí encontrará los archivos como por ejemplo, fotos del diseño de su sitio, etc.

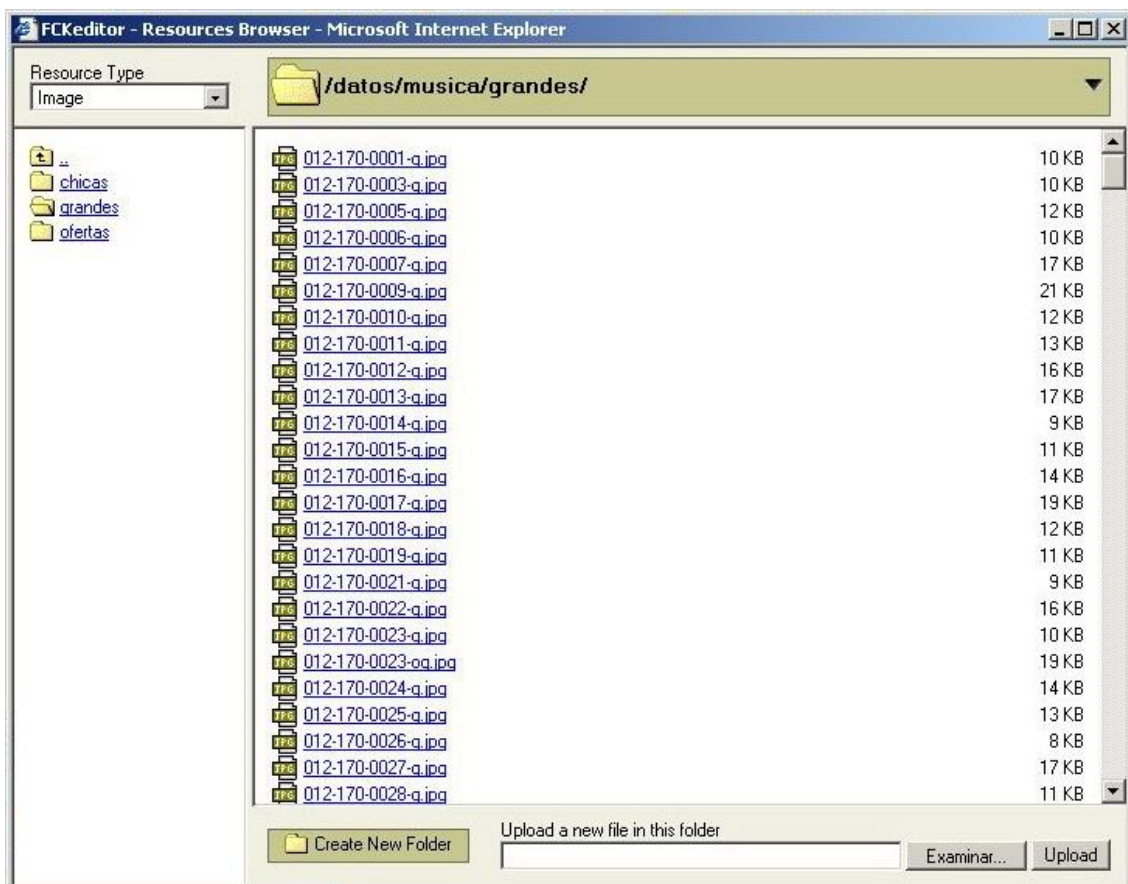


Imagen Nº 8

Primero, debe ingresar a la carpeta que contiene o contendrá las imágenes que necesitamos que estén disponibles en Internet.

Ya posicionados en la carpeta correcta, simplemente arrastrando de nuestra carpeta o escritorio local hacia la ventana FTP, nos permitirá subir el contenido.

Aquí podemos manejar el archivo casi igual que teniéndolo en nuestro ordenador, pudiendo renombrar y mover como sea necesario.

Ahora si, ya tenemos la imagen “subida” a Internet, solo falta ubicarla desde el buscador de imágenes que anteriormente vimos.

Cuando clickeamos sobre la flecha correspondiente a cada imagen (imagen N°7), ésta nos abre un pequeño buscador (imagen N°8).

Aquí vemos que tenemos 2 secciones, una para las carpetas ubicadas en nuestro sitio de Internet y otra para sus correspondientes archivos.

Debemos buscar la imagen y una vez ubicada, simplemente clickeamos sobre la misma y ya estaría llamando la imagen correctamente la cual será mostrada en el lugar relativo a “chica” “media” “Grande” (imagen N°7).

Si queremos borrar la imagen, debemos posicionarnos sobre la URL mostrada “/sites/uruservice/datos/arte/grandes/049-321-C079-g.jpg” y borrarla por completo. Esto hará desaparecer la imagen antes relacionada.

Debemos recordar nuevamente que para aceptar los cambios debemos clickear sobre Apply Changes. Si clickeamos sobre CLOSE esto descartará los cambios por completo.

NOMENCLATURA DE CÓDIGOS

En los “CODE” o códigos NO se pueden utilizar (letras Ñ ni Tildes).

A modo de Guía es conveniente utilizar una nomenclatura que tenga que ver con la familia donde se está creando un nueva Familia o Artículo.

Una nomenclatura eficiente es utilizar las 3 primeras letras de las familias y Subfamilias, además del nombre del artículo que queramos.

Además utilizar símbolos como (“_” guión bajo) o (“-“guión o menos) para eliminar el espacio*.

***Igualmente la herramienta reconoce los espacios en el código.**

Las Familias se nomenciarían de esta forma:

Familia: **Frutas y Verduras**
Sub Familia: **Frutas**
Familia Nodo Final: **Manzanas**

Código resultante: **Fru_Fru_Man**

Los Artículos se nomenciarían de esta forma:

Familia: **Frutas y Verduras**
Sub Familia: **Frutas**
Familia Nodo Final: **Manzanas**
Nombre de Artículo: **Verde**

Código resultante: **Fru_Fru_Man_Verde**

También pongamos el Siguiete ejemplo válido tanto para Artículos como para Familias:

Tenemos 2 artículos llamados “Verde” que son totalmente diferentes y se encuentran en Familias distintas pero se llaman Igual. Entonces dado que el sistema no sabría a cual “verde” estamos llamando vamos a nomenciar dicho nombre:

CASO 1)

Familia: **Frutas y Verduras**
Sub Familia: **Frutas**
Familia Nodo Final: **Manzanas**
Nombre de Artículo: **Verde**

CASO 2)

Familia: **Deporte**
Sub Familia: **Indumentaria Masculina**
Nodo Final: **Calzado deportivo**
Nombre del Artículo **Verde**

Código resultante en el CASO 1): **Fru_Fru_Man_Verde**

Código resultante en el CASO 2): **Dep_Ind_Cal_Verde**

Esto nos ayudará a no duplicar los Códigos y mantener un orden coherente en la estructura de archivos.

En el caso de la letra Ñ o palabras con Tildes, que son caracteres no soportados por el Código de artículo, una solución es sustituir en el Código la Ñ por la N y no poner los tildes.

Ejemplo:

Vestimenta à Niño à Túnica

Forma Correcta: **Ves_Nin_Tunica**

Forma Incorrecta: **Ves_Niñ_Túnica**