



Nombre de alumnos: Erwin Avelino Bastard Alvarado.

Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez.

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico de internet.

Materia: Computación II.

Grado: 2 cuatrimestre.

Grupo: A.

Pichucalco, Chiapas a 09 de abril de 2021.

OBJETOS INCRUSTADOS Y VINCULADOS

VINCULO

Es un puntero que señala la posición que ocupan los datos en un archivo de origen; cuando se introducen cambios en archivos, estos se reflejan en el documento de notes. (Podrá justificar si dicha actualización se realizara automáticamente o manualmente).

INCRUSTACIÓN

Es una copia de la información procedente de un archivo de origen; cuando se introduce cambios en la información de dicho archivo, estos no se reflejan en el objeto incrustado.

TÉCNICA OLE 2

- Arrastrar y colocar - puede crear un objeto ole 2 en notes arrastrado los datos desde una aplicación ole 2 soltándolos en note.
- Edición desde notes – puede editar un objeto ole 2 utilizando los comandos de la aplicación servidor sin salir de la ventana de notes.
- Servidor de vínculos – puede crear vínculos a documentos, vistas y bases de datos de notes, tanto en documentos de notes como en otras aplicaciones ole 2. También puede arrastrar y colocar estos vínculos en el escritorio de Windows en otras aplicaciones ole 2.
- Servido de almacenamiento – puede incrustar un objeto ole 2 en un documento de notes y crear vínculos a los datos incrustados en documentos de notes y en otras aplicaciones clientes ole 2. De esta manera, puede usar notes para guardar datos procedentes de otras aplicaciones.

INTERNET

OCX

Es una tecnología ole 2 (disponible en Windows 95/98, Windows 2000 y Windows xp) que le permite incrustar pequeños módulos de software independientes en los documentos de notes. Cada módulo, denominado control personalizado ole, contiene tanto su propia información como el software necesario para crearla y editarla.

USO DE BASES DE DATOS DE NOTES COMO BIBLIOTECAS DE OBJETOS

Usando la plantilla que se instalaron con notes, es posible crear las bases de datos Microsoft office library y lotus smartsuite library en la que usted u otras personas de su organización podrán crear objetos ole con aplicaciones de Microsoft office y lotus smartsuite.

TRABAJAR CON OBJETOS INCRUSTADOS

- 1.- en la diapositiva, seleccione el icono o el vínculo al objeto cuya ejecución desea configurar.
- 2.- en la ficha insertar, en el grupo vinculo, haga clic en acción.
- 3.- en el cuadro de dialogo configuración de la acción, siga uno de estos pasos:
 - *para hacer clic en el icono o vinculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña clic del mouse.
 - *para mover el puntero del mouse sobre el icono o vinculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña pasar el mouse por encima.
- 4.- En acción al hacer clic o acción del mouse, seleccione una de las opciones y luego haga una selección en la lista de esa opción.

TRABAJAR CON OBJETOS VINCULADOS (WINDOWS)

OBJETO VINCULADOS

Sin cambiar su archivo de origen, se actualiza un objeto vinculado. Por ejemplo, un gráfico vinculado creado a partir de datos en Microsoft Excel cambia si cambia el origen de datos de Excel. El archivo de origen debe de estar disponible en su equipo o la red para mantener el vínculo entre el objeto insertado y el origen de datos. Insertar un objeto vinculado se recomienda si el conjunto de datos de origen es grande o complejo.

OBJETOS INCRUSTADOS

El origen de datos esta incrustada en la presentación. Puede ver el objeto incrustado en otro equipo, porque el origen de datos es parte del archivo de presentación. Normalmente, los objetos incrustados requieren más espacios en discos que objetos vinculados.

VINCULAR O INCRUSTAR CONTENIDO COPIADO DESDE OTRO PROGRAMA

- 1.- En un programa que no sea de power point, seleccione y copie la información que desea insertar como un objeto.
- 2.- En power point, haga clic donde desee que aparezca el objeto.
- 3.- En el grupo portapapeles de la pestaña inicio, haga clic en la flecha situada debajo de pegar y en pegado especial.
- 4.- En el cuadro de diálogo pegado especial, se debe de seguir algunos procedimientos.

INTERNET

INSERTAR UN OBJETO VINCULADO

- 1.- Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto.
- 2.- En la pestaña insertar, en el grupo texto, haga clic en objeto.
- 3.- Haga clic en crear desde archivo.
- 4.- En el cuadro archivo, escriba el nombre del archivo o haga clic en examinar para seleccionarlo de una lista.
- 5.- Seleccione la casilla de verificación vincular.
- 6.- Siga uno de estos procedimientos:
 - *Para mostrar el contenido de la prestación, desactive la casilla de verificación mostrar como icono.
 - *Para mostrar un icono que se hace clic para ver el objeto, active la casilla de verificación mostrar como icono.

- 1.- Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto.
- 2.- en la pestaña insertar, en el grupo texto, haga clic en objetos.
- 3.- Siga uno de estos procedimientos:

INSERTAR UN OBJETO INCRUSTADO

*Si ya no existe el objeto, haga clic en crear nuevo. En el cuadro tipo de objeto, haga clic en el tipo de objeto que desea crear.

*Si ya existe el objeto haga clic en crear desde archivo. En el cuadro archivo, escriba el nombre del archivo o haga clic en examinar para seleccionarlo de una lista. Desactive la casilla de verificación vincular.

4.- Siga uno de estos procedimientos:

*Para mostrar el contenido de la presentación, desactive la casilla de verificación mostrar como icono.

*Para mostrar un icono que se hace clic para ver el objeto, active la casilla de verificación mostrar como icono.

INTERNET

Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos tcp/ip, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen, formen una red lógica única de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocidas como arpanet, entre 3 universidades en California (Estados Unidos).

WWW

Es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Esta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza internet como medio de transmisión.

- Correo electrónico (SMTP).
- Transmisión de archivos (FTP y P2P).
- Conversaciones en línea (IRC).

SERVICIOS Y PROTOCOLOS

Se remontan a la década de 1960, dentro de ARPA (hoy DARPA, Las siglas en inglés de la defensa advanced research projects agency), como respuesta a la necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores de este entonces, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores, lo que no solo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos. El verdadero origen de internet nace con ARPANet (advanced research projects agency network o red de la agencia para los proyectos de investigación avanzada de los Estados Unidos), que nos legó el trazado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose otras instituciones gubernamentales y redes académicas durante los años 70.

ORIGEN DE INTERNET

1969

La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde 1955.

1972

Se realizó la primera demostración pública de arpanet, una nueva red de comunicaciones financiada por la darpa que funcionaba de forma distribuida sobre la red telefónica conmutada.

INTERNET

RED DE COMPUTADORAS

1983

El 1 de enero, arpanet cambio el protocolo ncp por tcp/ip. Ese mismo año, se creó el isp con el fin de estandarizar el protocolo tcp/ip y de proporcionar recursos de investigaciones a internet.

1986

La nsf comenzó el desarrollo de nsfnet que se convirtió en la principal red en árbol de internet, complementaria después con las redes nsinet y esnet, todas ellas en Estados Unidos. Paralelamente, otras redes troncales en Europa, tanto públicas como comerciales, junto con las americanas formaban el esqueleto básico ("backbone") de internet.

1989

Con la integración de los protocolos o si en la arquitectura de internet, se inició la tendencia actual de permitir no solo la interconexión de redes de estructura dispares, sino también la de facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones.

1990

El mismo equipo contruyo el primer cliente web, llamado world wine web (WWW), y el primer servidor web.

2006

El 3 de enero, internet alcanzo los mil cien millones de usuarios. Se prevé que en 10 años, la cantidad de navegantes de la red aumentara a 2000 millones.

HERRAMIENTAS COLABORATIVAS

Son aplicaciones que permiten trabajar documentos con las partes de más de una persona, incluso de manera simultánea por lo que los estudiantes suelen mostrarse más participativos y motivados al utilizar este tipo de herramientas. Entre esta clasificación, las más utilizadas son Google Drive y Dropbox.

REDES SOCIALES

La tendencia al utilizar redes sociales en la educación va en aumento, debido a su amplia aceptación e incorporación a la rutina diaria de sus millones de usuarios; estas están siendo utilizadas en la educación para compartir contenido de interés y promover la participación y comentarios de los estudiantes a las diferentes publicaciones. Entre las redes sociales más utilizadas son: Facebook, twitter, youtube, vimeo.

MAPAS CONCEPTUALES Y MENTALES

Esta técnica de aprendizaje, utilizada hace mucho tiempo para organizar y representar gráficamente o por diagramas conceptos básicos o ideas, ahora puede realizarse y compartirse virtualmente, con herramientas como mindmeister, coggle.it, mindomo y bubbl.us.

PRESENTACIONES

Las prestaciones a son ampliamente utilizadas para la enseñanza; sin embargo herramientas web 2.0 como: prezi, sildeshare, issuu y scribd permiten publicar y compartir el contenido de las presentaciones, facilitado la revisión y aporte de comentarios del público al que van dirigidos.

PODCAST

Este tipo de aplicaciones se utiliza para transmitir audio en internet; aunque inicialmente fueron empleadas por programas radiales, su aplicación ha crecido. En el área educativa son utilizadas para transmitir explicaciones breves y tiene gran demanda en la enseñanza de idiomas entre las aplicaciones para crear y transmitir podcast están audacity, podomatic y soundcloud.

HERRAMIENTA

INTERNET

NAVEGADOR DEL WORLD WINE WEB (WWW)

A world wine web (www) es una red informática mundial accesible a través de internet. Está formada por páginas web interconectadas que ofrecen diversos tipos de contenido textual y multimedia. La world wine wed se basa en hipertextos, es decir, archivos de texto (página) en los que se pueden insertar hipervínculos o enlaces que conducen a los usuarios de una página web a otra, o a otro punto de esa misma página. Su función es ordenar y distribuir la información que existe en internet.

INVENTO DE WWW

La world wine web o www nació a principios de la década de 1990 en el cern. Esta organización Europea para la investigación nuclear tiene en ginebra, suiza, el mayor laboratorio de investigación en física de partículas del mundo. Su creador fue Tim Berners-Lee, un informático británico que trabaja en un proyecto de comunicación interno del propio cern. Durante el desarrollo se dio cuenta de que el sistema podría extenderse a todo el mundo. El primer nombre para ese sistema fue llama, es decir "red de nodos", a secas. Berners-Lee uso un nextcube como servidor y se escribió su propio navegador, que también era un editor. Con esas herramientas monto las primeras páginas web que, naturalmente, explicaban el propio proyecto.

HTML Y OTROS LENGUAJES DE LA WEB

Las páginas web se basan en los llamados lenguajes de marcado, que combinan el texto con unas marcas o etiquetas (tags, en inglés) insertadas. Estas marcas le indican al navegador que debe hacer algo y cómo hacerlo, desde dar formato al texto (negritas, cursivas), hasta enlazar o insertar otros recursos, pasando por instrucciones sobre cómo se estructura el contenido. Otros 2 lenguajes suelen formar parte de las páginas web: css (cascading style sheets, hojas de estilo en cascada), que define el aspecto visual, y javascript, que permite controlar algunas funcionalidades del navegador.

INTERNET

DIRECCIONAMIENTO, URL, PROTOCOLOS (HTTP Y HTTPS)

Sirve para encontrar archivos en internet utilizando nombres. Cada recurso en la red tiene un url único que conduce al navegador hasta esa información y no a otra. En una red informática los navegadores "dialogan" entre sí a través de un protocolo, un sistema de reglas que ambas máquinas conocen y respetan.

PROTOCOLO HTTP

Se creó para facilitar ese dialogo en la world wine web. Funciona siguiendo 4 pasos: conexión, solicitud, respuestas y desconexión.

PROTOCOLO HTTPS

Protocolo seguro de transferencias de hiper texto, usado en esta web, añade seguridad al http mediante un sistema de cifrado. Con esto se evita que la información pueda ser interceptada y descifrada.

EXPLORADORES

NAVEGADORES

Es un programa que sirve para visualizar páginas web que pueden contener textos, imágenes, videos y otros contenidos multimedia.

- Chrome.
- Safari.
- Firefox.
- Edge.

BUSCADORES

Se trata de servicios web, alojados en potentes redes de servidores, que utilizan arañas (spiders) para rastrear la world wine web sin descanso y organizar los resultados según su relevancia.

- Google.
- Bing.
- Duckduckgo.
- Startpage.

CORREO ELECTRÓNICO E-MAIL

Es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores, situados en cualquier parte del mundo. Para usar este servicio se necesita cualquiera de los programas de correo electrónico que ofrece la red. En un mensaje de correo electrónico, además de un texto escrito, puede incluir archivos como documentos, imágenes, música, archivos de video, etc.

CARACTERÍSTICAS

- La facilidad de uso, su rapidez y el abaratamiento de costos de la transmisión de información han dado lugar a que la mayoría de las instituciones, empresas y particulares tengan en el correo electrónico su principal medio de comunicación, desplazando del primer lugar a la correspondencia tradicional, al teléfono y al fax.
- Los mensajes electrónicos viajan hasta su destino casi en forma instantánea, y lo que es mejor, se puede obtener respuestas de igual manera.
- Tener un buzón de correo en internet es muy preciso a tener un aparato o casilla postal, pero sin necesidad de ir al salto físico para recoger los mensajes.

TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS

Transferir archivos en la acción por lo cual uno o varios archivos son transferido de un dispositivo de almacenamiento a otro dispositivo. La transferencia de archivos permite sacar copiar a mover archivos. Se puede realizar esta tarea entre dispositivos de almacenamiento local o entre dispositivos de almacenamiento remoto, principalmente por internet, donde ya existen programas para compartir escritorio que hace este proceso más amigable, rápido y seguro mediante una conexión remota a través de la web.

INTERNET

VENTAJAS AL TRANSFERIR ARCHIVOS

En la actualidad la transferencia remota de archivos es la que ofrece beneficios más significativos para nuestra sociedad, pero también a las organizaciones que utilizan este recurso. Como todos sabemos, vivimos en mundo altamente dependiente de los sistemas de información, gran parte de nuestras decisiones laborales están basadas sobre la información que los sistemas informáticos nos brindan. Esta información, almacenada en archivos, al poder transferirse a puntos remotos en el planeta es tan solo seguros, permite compartir información casi de manera simultánea con varias personas que pueden contribuir a la toma de mejores decisiones.

EL MECANISMO PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

Transferir archivos localmente, en un mismo equipo, se realiza mediante el sistema operativo pero la transferencia de archivos entre equipos remotos requiere por lo general el uso del internet, sobre el cual varios protocolos, controlan esta tarea, uno de los más comunes es ftp. Pero también existen aplicaciones que utilizan otros recursos de internet para hacer la transferencia de archivos de manera más simple y transparente para el usuario, y lo que es mejor en la mayoría de los casos está integrado en soluciones mayores como la de web conferencia. En todos los caso el archivo es leído desde el dispositivo local, codificado y luego es ruteado a un canal de comunicación con protocolo y puerto preestablecidos, luego en el punto remoto la información es decodificada y copiada a una carpeta.