



Nombre de alumno: Olivar Pérez Santizo

Nombre del profesor: Lic. Icel Bernardo Lepe Arriaga

Nombre del trabajo: cuadro sinóptico unidad IV

Materia: Computación II

Grado: segundo cuatrimestre

Grupo: "A"

Frontera Comalapa, Chiapas a 10 de abril de 2021.

4.1. Entender los objetos incrustados y vinculados.

-Vínculos

Un objeto vinculado es un puntero que señala la posición que ocupan los datos en un archivo de origen; cuando se introducen cambios en dicho archivo, éstos se reflejan en el documento de Notes.

Dado que los datos de un objeto vinculado se guardan en el archivo de origen, los usuarios que necesiten editar (o actualizar) un vínculo deberá disponer de la aplicación servidor, tener acceso al archivo de origen y tener asignada la misma letra de unidad que el directorio que contiene los datos.

-Incrustaciones

Un objeto incrustado es una copia de la información procedente de un archivo de origen; cuando se introducen cambios en la información de dicho archivo, éstos *no* se reflejan en el objeto incrustado.

Dado que los datos de un objeto incrustado se guardan en Notes, los usuarios que necesiten editar un objeto de este tipo no necesitarán acceder al archivo de origen. Por esta razón, el proceso de incrustación facilita el uso compartido de información estática de otras aplicaciones entre los usuarios de Notes.

-Funciones de OLE 2.0 en Notes

Con OLE se puede arrastrar y colocar objetos, se puede editar objetos desde notes, sirve para crear vínculos a documentos, vistas y bases de datos de Notes, tanto en documentos de Notes como en otras aplicaciones.

- ¿Qué es ocx?

OCX (también conocida como controles ActiveX) es una tecnología OLE 2 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 biblioteca de objetos

Usando las plantillas que se instalaron con Notes, es posible crear las bases de datos Microsoft Office Library y Lotus SmartSuite Library en las que usted u otras personas de su organización podrán crear objetos OLE con aplicaciones de Microsoft Office y Lotus SmartSuite.

4.2 trabajar con objetos incrustados

-Ejecutar un objeto incrustado durante una presentación

(1) En la diapositiva, seleccione el icono o el vínculo al objeto cuya ejecución desea configurar. (2) En la ficha Insertar, en el grupo vínculos, haga clic en acción. (3) En el cuadro de diálogo Configuración de la acción, siga uno de estos pasos:

(1) Para hacer clic en el icono o vínculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña Clic del mouse. (2) Para mover el puntero del mouse sobre el icono o vínculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña Pasar el mouse por encima. (3) 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.

-Vincular o incrustar contenido copiado desde otro programa

(1) En un programa que no sea de PowerPoint, seleccione y copie la información que desea insertar como un objeto. (2) En PowerPoint, haga clic en 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.

4.3 trabajar con objetos vinculados (Windows)

-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.

-Insertar un objeto incrustado

(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) Siga uno de estos procedimientos:
(1) 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. (2) 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.

4.3.1 internet
(origen)

- ¿Qué es el 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.

- Origen del internet

Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos).

-La World Wide Web en internet

La 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 (es uno de los servicios que más éxito ha tenido en internet).

-Uso del internet

El uso de internet creció rápidamente en el hemisferio occidental desde la mitad de la década de 1990, y desde el final de la década en el resto del mundo. En los 20 años desde 1995, el uso de internet se ha multiplicado por 100, cubriendo en 2015 a la tercera parte de la población mundial.

-Industrias de comunicación e internet

La mayoría de las industrias de comunicación, incluyendo telefonía, radio, televisión, correo postal y periódicos tradicionales están siendo transformadas o redefinidas por el Internet, permitiendo el nacimiento de nuevos servicios como correo electrónico (email), telefonía por internet, televisión por Internet, música digital, y video digital.

4.4 Herramientas de internet

-Herramientas web 2.0 en la enseñanza

Pone al estudiante en un escenario donde su aprendizaje se dinamiza ya que no debe esperar que la información llegue a él, sino ir por ella, buscarla, crearla y compartirla para obtener retroalimentación, la cual puede no ser solo del catedrático sino de sus compañeros o de la comunidad virtual; cambiando de esta manera la experiencia de aprendizaje.

(1) Herramientas colaborativas

Son aplicaciones que permiten trabajar documentos con los aportes 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.

(2) Redes sociales

Éstas 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.

(3) 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.

4.4 Herramientas de internet (continuidad)

(4) Presentaciones

Las presentaciones ya son ampliamente utilizadas para la enseñanza; sin embargo, herramientas web 2.0 como: Prezi, Slideshare, Issuu y Scribd permiten publicar y compartir el contenido de las presentaciones, facilitando la revisión y aporte de comentarios del público al que van

(5) Podcast

Este tipo de aplicaciones se utilizan 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 tienen gran demanda en la enseñanza de idiomas.

Entre las aplicaciones para crear y transmitir podcast están Audacity, Podomatic y SoundCloud.

(6) Blog

Es un sitio web de actualización constante, donde se publican cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Los usuarios pueden leer los aportes o entradas y dejar su comentario.

Al crear un blog para un curso, los estudiantes pueden publicar sus artículos, resultado investigaciones asignadas, también se pueden utilizar como portafolio de actividades. Entre las herramientas para crear blogs están: WordPress y Blogger.

(7) Wiki

Es un sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes, en este caso. En una wiki los participantes pueden leer, crear, comentar o modificar los aportes de información.

Su uso en las aulas permite que los estudiantes sean parte de su aprendizaje al crear su propio material, a la vez que fortalecen el trabajo colaborativo. Entre las herramientas que se pueden utilizar para crear wikis están Wikispaces y Pbwiki.

4.4.1 Navegador del World Wide web

- ¿Que es la World Wide Web?

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.

-Bases de WWW

Se basa en hipertextos, es decir, archivos de texto (páginas) 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.

-Función de World Wide Web

Su función es ordenar y distribuir la información que existe en internet.

- Quien y cuando se creó la WWW

Su creador fue Tim Berners-Lee, un informático británico que trabajaba 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. La idea era utilizar el hipertexto, que ya existía, para vincular documentos en una red de nodos, de forma que el usuario pudiera decidir cómo *navegar* entre ellos.

La World Wide Web o www nació a principios de la década de 1990 en el CERN.

-Tim Berners-Lee (1994)

fundó el World Wide Web Consortium (W3C) y, con él, varias compañías se implicaron en la creación de estándares y recomendaciones.

La W3C estableció que la web se basaría, desde entonces, en tecnologías libres, y que estaría disponible para todo el mundo, gratis, sin patentes ni derechos de autor. Esto propició su rapidísima difusión.

4.4.1 Navegador del World Wide web (continuidad)

HTML Y OTROS LENGUAJES DE LA WEB

-Lenguaje de marcado

Las páginas web se basan en los llamados *lenguaje 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.

-Direccionamiento URL

El direccionamiento URL (Localizador Uniforme de Recursos) 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.

-Protocolo HTTP Y HTTPS

El protocolo HTTP (Protocolo de Transferencia de HiperTexto) se creó para facilitar ese "diálogo" en la World Wide Web. Funciona siguiendo cuatro pasos: conexión, solicitud, respuesta y desconexión. Es un protocolo sin estado, ya que no guarda información sobre lo que hace.

protocolo HTTPS (Protocolo Seguro de Transferencia de HiperTexto, 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.

-Navegadores y buscadores

Un explorador o navegador web (web browser) es un programa que sirve para visualizar páginas web que pueden contener textos, imágenes, vídeos y otros contenidos multimedia. Es el navegador, y no el dispositivo, el que interpreta los lenguajes de la web para "dibujar" las páginas y facilitar la navegación.

Los más conocidos son Google, Bing, DuckDuckGo y StartPage. Sigue en la brecha, remodelado, el incombustible Yahoo.

4.4.2 Correo electrónico E-mail

- ¿Qué es el correo electrónico?

El correo electrónico, también conocido como e-mail (del inglés, *electronic mail*); es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores, situados en cualquier parte del mundo.

Componentes del correo electrónico:
identificador o nombre del usuario (Olivar Pérez,
El signo arroba (@) separa al usuario del resto de la dirección; ciberlink, identifica un proveedor o empresa que ofrece el servicio; com, corresponde a dominios que utilizan empresas comerciales

-Ventajas de los mensajes electrónicos

Mantiene una facilidad de uso, trabaja con rapidez y el abaratamiento de costos de la transmisión de información hacen que la mayoría de las instituciones, empresas y particulares tengan en el correo electrónico su principal medio de comunicación

-Componentes de los mensajes electrónicos

En un mensaje de correo electrónico, además de un texto escrito, puede incluir archivos como documentos, imágenes, música, archivos de video, etc

-Buzón de correo

Forma parte del correo electrónico y es ahí donde llegan los mensajes al computador, cada vez que se conecta con su proveedor de acceso, donde se mantienen almacenados, en espera de que su destinatario los pueda leer.

-Funcionamiento del envío de correo electrónico

Se basa en fragmentar el mensaje enviado en pequeños paquetes de datos individuales. Cada uno de éstos recibe una "etiqueta" con la dirección del destinatario. En Internet, existen unos denominados Routers (enrutadores), los cuales transmiten estos paquetes por el camino más rápido al destinatario. Una vez que lleguen todos, éstos se volverán a reunir en un solo mensaje.

4.4.3 transferencia de archivos (FTP)

- ¿Qué es transferir archivos?

Es la acción por la cual uno o varios archivos son transferidos de un dispositivo de almacenamiento a otro dispositivo.

- ¿Que nos permite la transferencia de archivos?

Permite sacar copias o 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 hacen este proceso más amigable, rápido y seguro mediante una conexión remota a través de la Web.

-Ventajas al transferir archivos

El transferir archivos, no sólo nos permite reducir tiempo, sino que también contribuye a mejorar la calidad de los servicios, lo que más temprano que tarde, se traduce también en beneficios económicos. Otra de las ramas que se beneficia con esta aplicación es la enseñanza online, permite compartir información casi de manera simultánea con varias personas que pueden contribuir a la toma de mejores decisiones.

-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.

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 están integrados en soluciones mayores como la de web conferencia.