



*Nombre del Alumno: IZARI YISEL PEREZ CASTRO*

*Nombre del tema: INTERNET*

*Parcial: 4*

*Nombre de la Materia: COMPUTACION I I*

*Nombre del profesor: ICEL BERNARDO LEPE ARRIAGA*

*Nombre de la Licenciatura: ENFERMERIA*

*Cuatrimestre: 2"A"*

# ENTENDER LO OBJETOS INCRUSTADOS Y VINCULADOS

## VÍNCULOS

Objetivo vinculado

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

Los datos de un objeto vinculado se guardan en el archivo de origen,

Los usuarios que necesiten editar un vínculo deberán disponer de la aplicación servidor

Acceso al archivo

De origen en caso de que éste esté situado en un servidor de archivos y tener asignada la misma letra de unidad que el directorio que contiene los datos

Asimismo

El archivo de origen se mueve o se elimina, el objeto vinculado tendrá que volver a crearse

## INCRUSTACIÓN

objetos incrustados

Es una copia de la información procedente de un archivo de origen

cuando

Se introducen cambios en la información de dicho archivo,

Esto

No se reflejan en el objeto incrustado

Datos de un objeto incrustado se guardan en Notes

Usuario

Que necesiten editar un objeto de este tipo no necesitarán acceder al archivo de origen

Nota

Los objetos incrustados requieren más espacio en la base de datos que los objetos vinculados.

## ¿QUÉ ES LA TÉCNICA OLE 2?

Puede usar en Notes las funciones de OLE 2.0 como las siguientes

Arrastrar y colocar

Puede crear un objeto OLE 2 en Notes arrastrando los datos desde una aplicación OLE 2 y soltándolos en Notes

Edición desde Notes

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

Servidor de almacenamiento

- Puede incrustar un objeto OLE 2 en un documento de Notes y crear vínculos a los datos incrustados en

¿QUÉ ES OCX?

Conocido como

Controles ActiveX

Tecnología OLE 2

Disponible en Windows 95/98, Windows NT, Windows 2000 y Windows XP

Permite

Incrustar pequeños módulos de software independientes en los documentos de Notes

Cada medula

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

Las plantillas que se instalaron con Notes

Posible

Crear las bases de datos Microsoft Office Library y Lotus Smart Suite Library en las que usted u otras personas de su organización podrán crear objetos

OLE con aplicaciones de Microsoft Office y Lotus Smart Suite

# TRABAJAR CON OBJETOS INCRUSTADOS

Puede optar por ejecutar el objeto durante la presentación

Para ello

Haga clic en él o mueva el puntero del mouse sobre el vínculo o el icono

Haga lo siguiente

Primer paso

En la diapositiva, seleccione el icono o el vínculo al objeto cuya ejecución desea configurar

Cuarto paso

Acción al hacer clic o Acción del mouse, seleccione una de las opciones

Luego

Haga una selección en la lista de esa opción.

segundo paso

En la ficha Insertar, en el grupo vínculos, haga clic en acción

tercer pasó

En el cuadro de diálogo Configuración de la acción

Después hágalo siguiente

Clic en el icono o vínculo 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 vínculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña Pasar el mouse por encima

# TRABAJAR CON OBJETOS VINCULADOS (WINDOWS)

Hay dos formas de insertar objetos de contenido en una presentación de PowerPoint

## Objetos vinculados

Si cambia su archivo de origen, se actualiza un objeto vinculado

El archivo de origen debe 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 está incrustada en la presentación. Puede ver el objeto incrustado en otro equipo

Porque el origen de datos es parte del archivo de presentación.

## VINCULAR O INCRUSTAR CONTENIDO COPIADO DESDE OTRO PROGRAMA

### Primero paso

En un programa que no sea de PowerPoint, seleccione y copie la información que desea insertar como un objeto

### Segundo paso

En PowerPoint, haga clic en donde desee que aparezca el objeto

### Tercer paso

Grupo Portapapeles de la pestaña Inicio, haga clic en la flecha situada debajo de Pegar y en Pegado especial

### Cuarto paso

En el cuadro de diálogo Pegado especial, siga uno de estos procedimientos

## INSERTAR UN OBJETO VINCULADO

### Primer paso

Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto

### Segundo paso

En la pestaña Insertar, en el grupo Texto, haga clic en Objeto

### Tercer paso

Haga clic en crear desde archivo

### Cuarto paso

En el cuadro archivo, escriba el nombre del archivo o haga clic en Examinar para seleccionarlo de una lista

### Quinto paso

Seleccione la casilla de verificación vincular

### sexto pasó

Siga uno de este procedimiento

### mostrar

Contenido de la presentación, desactive la casilla de verificación Mostrar como icono

### mostrar

Icono que se hace clic para ver el objeto, active la casilla de verificación Mostrar como icono

Para cambiar la imagen de icono predeterminada o la etiqueta, haga clic en Cambiar icono

Haga clic en el icono que desee en la lista de icono. Si lo desea, puede escribir una etiqueta en el cuadro título

## INSERTAR UN OBJETO INCRUSTADO

### Primero

Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto

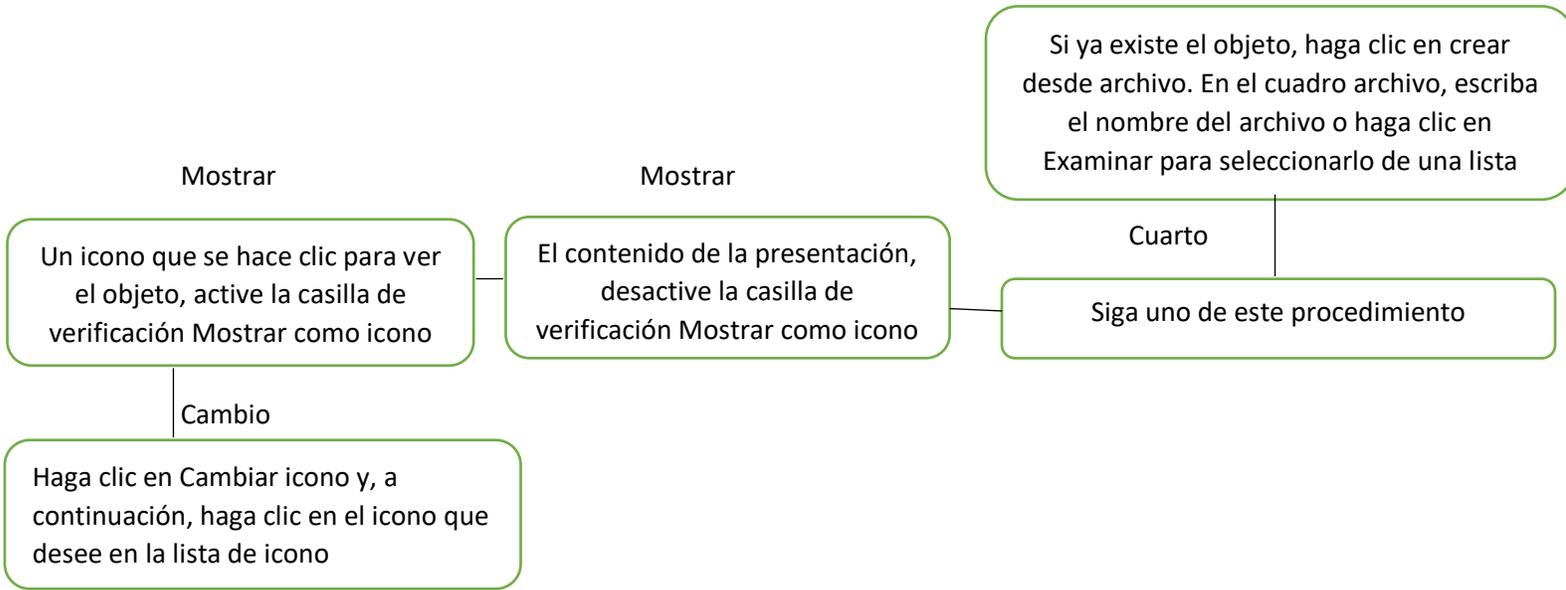
### Segundo

En la pestaña Insertar, en el grupo Texto, haga clic en Objeto

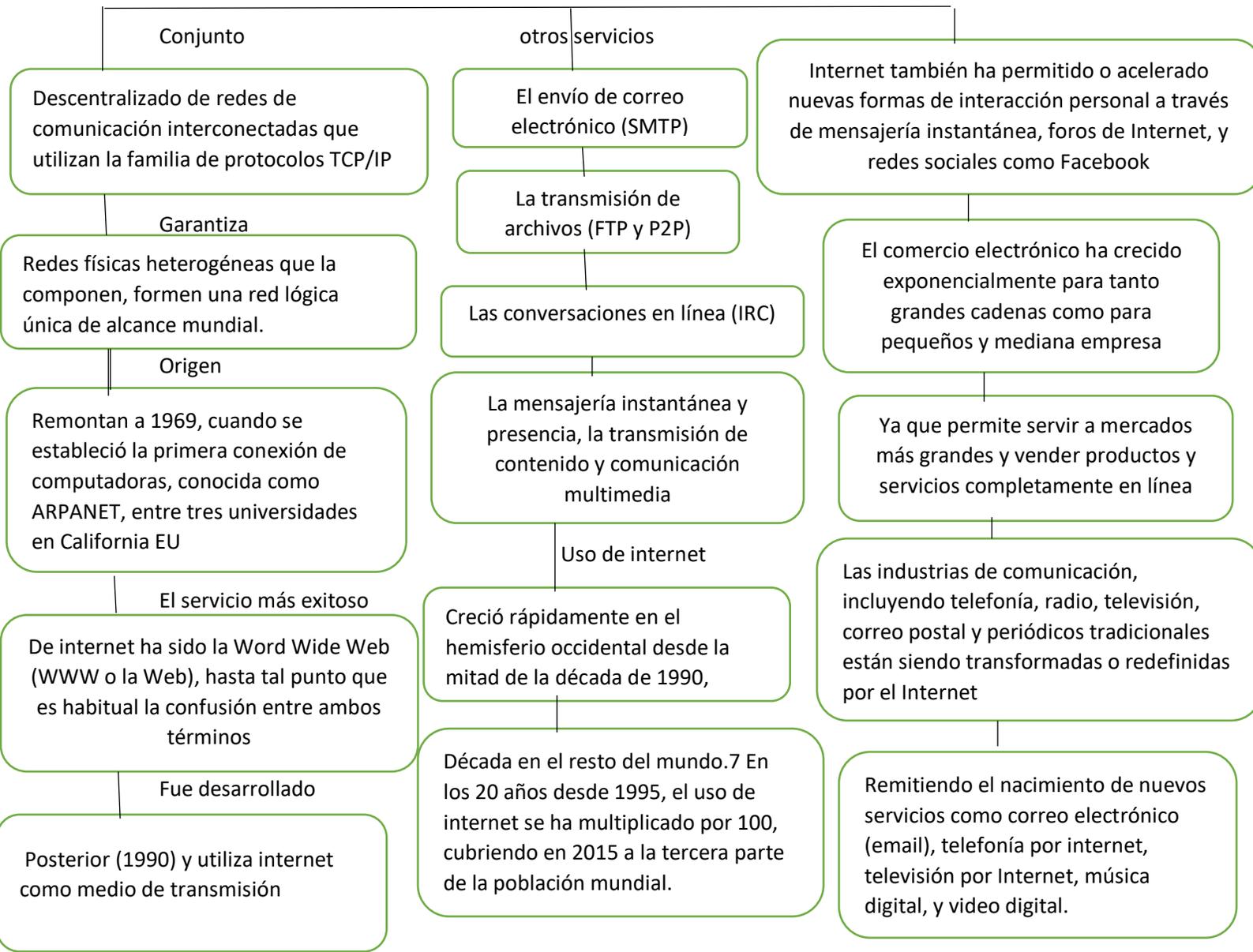
### tercero

Siga uno de estos procedimientos

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



# INTERNET



# ORIGEN DE INTERNET

Origen se

Remontan a la década de 1960, dentro de ARPA "hoy DARPA, las siglas en inglés de la Defensa Advanced Research Projects Agency"

Necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores

Pero

Enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores

Origen de internet

10 nace con ARPANet "Advanced Research Projects Agency Network o Red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos"

El mes de

Julio de 1961, Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes

Factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red.

En 1965, Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad

Creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construida

1969

La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1969

Crea el primer

Enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada

Bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables,

1972

Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA

Funcionaba de forma distribuida sobre pared telefónica conmutada

Éxito de esta nueva arquitectura sirvió para que, en 1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes

1983

El 1 de enero, ARPANET cambió el protocolo NCP por TCP/IP

Creó el ISP con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y de proporcionar recursos de investigación a Internet

Función

En el Internet registro que, a su vez, proporciona servicios a los DNS

1986

La NSF comenzó el desarrollo de NSFNET que se convirtió en la principal Red en árbol de Internet

Redes NSINET y ESNET, todas ellas en Estados Unidos

1989

Con la integración de los protocolos OSI en la arquitectura de Internet

Facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones

1990

El mismo equipo construyó el primer cliente Web

Llamado Word Wide Web (WWW), y el primer servidor web.

inicio de

La década de 1990, con la introducción de nuevas facilidades de interconexión y herramientas gráficas simples para el uso de la red.

Gobierno estadounidense al sostenimiento y la administración de la red

1993 ya se había levantado la prohibición al uso comercial del Internet

26 El 30 de abril de 1993 la Web entró al dominio público

2006

El 3 de enero, Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios

Prevé que en diez años, la cantidad de navegantes de la Red aumentará a 2000 millones

Diez años se ha pasado de 559 millones a 2270 millones de personas que navegan en todo mundo

Equivale al 33 % total de la población, una cifra muy superior al 9,1 % en el 2002

Red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio

Por ejemplo

Cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas

Con el objeto de compartir recursos.

Internet es la "red de redes" que utiliza TCP/IP como su protocolo de comunicación

Internet es un acrónimo de INTERconnected NET Works (Redes interconectadas)

El inglés Internacional NET, que traducido al español sería Red Mundial.

# HERRAMIENTAS DE INTERNET

Aplicar herramientas web 2.0 en la enseñanza, se pone al estudiante en un escenario donde su aprendizaje se dinamiza

Constantemente surgen nuevas aplicaciones web 2.0, en esta ocasión agruparemos algunas de las más utilizadas en la formación virtual

## 1. HERRAMIENTAS COLABORATIVAS

Son aplicaciones

Que permiten trabajar documentos con los aportes de más de una persona

Entre esta clasificación, las más utilizadas son Google Drive y Dropbox

## 2. REDES SOCIALES

Utiliza redes sociales

En la educación va en aumento, debido a su amplia aceptación e incorporación a la rutina diaria de sus millones de usuarios

Entre las redes sociales más utilizadas son: Facebook, Twitter, YouTube, Video

## 3. MAPAS CONCEPTUALES Y MENTALES

técnica

Aprendizaje, utilizada hace mucho tiempo para organizar y representar gráficamente o por diagramas conceptos básicos o ideas

Realiza

Compartirse virtualmente, con herramientas como Mindmeister, Coggle.it, Mindomo y Bubbl.us.

## 4. PRESENTACIONES

Presentación

ya son ampliamente utilizadas para la enseñanza

Sin embargo

Herramientas web 2.0 como: Prezi, Slideshare, Isuzu y Scribe permiten publicar y compartir el contenido de las presentaciones

## 5. PODCAST

tipo de

Aplicaciones se utilizan para transmitir audio en internet empleadas

por programas radiales, su aplicación ha crecido. En el área educativa son utilizadas para transmitir explicaciones breves

## 6. BLOG

sitio web

Actualización constante, donde se publican cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores

Usuarios pueden leer los aportes o entradas y dejar su comentario. Al crear un blog para un curso, para crear blogs están: WordPress y Blegger.

## 7. WIKI

Sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes, en este caso

Wiki los participantes pueden leer, crear, comentar o modificar los aportes de información

Aulas permite que los estudiantes sean parte de su aprendizaje al crear su propia materia

# NAVEGADOR DEL WORLD WIDE WEB (WWW)

World Wide 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

Insertar

Hipervínculos o enlaces que conducen a los usuarios de una página web a otra, o a otro punto de esa misma página

## ¿CÓMO Y CUÁNDO SE INVENTÓ LA WWW?

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

Creado

Fue Tim Bernés-Lee, un informático británico que trabajaba en un proyecto de comunicación interno del propio CERN

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.

Primer nombre para ese sistema fue malla, es decir "red de nodos", a secas. Berners-Lee usó un NeXTcube como servidor y se escribió su propio navegado

World Wide Web se mantuvo en un ámbito muy reducido hasta 1993, cuando se permitió el uso libre de la web y apareció Mosaic

Editor para crear las páginas web. En 1994 una evolución de Mosaic se convirtió en Netscape Navegador

Finales de 1994 Tim Berners-Lee fundó el World Wide Web Consortium (W3C)

Estableció

Que la web se basaría, desde entonces, en tecnologías libres, y que estaría disponible para todo el mundo, gratis.

## HTML Y OTROS LENGUAJES DE LA WEB

Las páginas web

Se basan en los llamados lenguaje de marcado, que combinan el texto con unas marcas o etiquetas

Lenguaje estándar de la web es el HTML, (Hyper Text Markup Lenguaje, Lenguaje de Marcas de HiperTexto)

Dos lenguajes

Suelen formar parte de las páginas web: CSS (Cascading Style Sheets, Hojas de Estilo en Cascada), que define el aspecto visual, y JavaScript

Crear páginas web "al vuelo" (HTML, CSS y JavaScript) que se envían al navegador del cliente. Los más populares son PHP, JSP y ASP.Net

## Direccionamiento, URL, protocolos (HTTP y HTTPS)

Sirve para encontrar archivos en internet utilizando nombres

Funciona

Primero, el navegador contacta con un servidor DNS (Sistema de Nombres de Dominio) para que traduzca ese nombre a una dirección IP. numérica

Recibida, la usa para dirigirse al servidor y recurso concreto en Internet.

Sistema, aunque cambien las direcciones IP

Ordenadores "dialogan" entre sí a través de un protocolo

Protocolo HTTP (Protocolo de Transferencia de HiperTexto)

Creó para facilitar ese "diálogo" en la World Wide Web

El protocolo HTTPS (Protocolo Seguro de Transferencia de HiperTexto)

Usado en esta web) añade seguridad al HTTP mediante un sistema de cifrado

## NAVEGADORES Y BUSCADORES

Programa que sirve para visualizar páginas web que pueden contener textos, imágenes, vídeos y otros contenidos multimedia

Navegador

Y no el dispositivo, el que interpreta los lenguajes de la web para "dibujar" las páginas y facilitar la navegación

Primero

Navegadores servían también para crear páginas web. Los actuales ya no son editores, pero han desarrollado capacidades

Populares

Para PC son Chrome, Safari, Firefox, Edge (evolución de Internet Explorer) y Opera

Móviles se suelen usar UC Browser, Dolphin, Maxthon y las versiones "mini" de los navegadores de escritorio

Famoso DMoz (Open Directory Project), donde se pueden sugerir enlaces

Información deseada, si no conocemos la URL, usamos los motores de búsqueda o buscadores

Utilizan arañas (spiders) para rastrear la World Wide Web sin descanso y organizar los resultados según su relevancia

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

# CORREO ELECTRÓNICO E-MAIL.

También

Conocido como e-mail

Servicio

De red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores, situados en cualquier parte del mundo

Servicio se necesita cualquiera de los programas de correo electrónico que ofrece la red

Mensaje

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

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

Mensaje

Electrónicos viajan hasta su destino casi en forma instantánea, y lo que es mejor, se puede obtener respuesta de igual manera

Funcionamiento

Del envío de correo electrónico se basa en fragmentar el mensaje enviado en pequeños paquetes de datos individuales.

Usuario es que disponga de una dirección de correo electrónico, la cual se reconoce de la siguiente manera;

mararmas@ciberlink.com.br; mararmas es identificador o nombre del usuario, en este caso María Armas. El signo arroba (@) separa al usuario del resto de la dirección

Tiene al ataque de virus a través de ficheros adjuntos infectados por éstos; al hoax, que es un mensaje con contenido

El spam que suele tratarse de información publicitaria, no solicitada por el usuario.

Tener un buzón de correo en Internet es muy parecido a tener un aparato aéreo o casilla postal, pero sin necesidad de ir al salto físico para recoger los mensajes.

Computador, cada vez que se conecta con su proveedor de acceso, donde se mantienen almacenados, en espera de que su destinatario los pueda leer

# TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS (FTP)

Acción por la cual uno o varios archivos son transferidos de un dispositivo de almacenamiento a otro dispositivo

Transferencia

De archivos permite sacar copias o mover archivos. Se puede realizar esta tarea entre dispositivos de almacenamiento local

Principalmente

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

Actualidad la transferencia remota de archivos es la que ofrece beneficios más significativos para nuestra sociedad

Información

Almacenada en archivos, al poder transferirse a puntos remotos en el planeta en tan sólo segundos

Realizar

Una presentación de ventas, durante una online conferencia o un web meeting envía un archivo a varios clientes directamente por medio del web conferencian software

Transferir archivos, no sólo nos permite reducir tiempo, sino que también contribuye a mejorar la calidad de los servicios

También en beneficios económicos. Otra de las ramas que se beneficia con esta aplicación es la enseñanza online. Imagine que empleando un e-learning software puede obtener acceso remoto a un seminario web

## 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

Existe

Aplicaciones que utilizan otros recursos de Internet para hacer la transferencia de archivos de manera más simple y transparente para el usuario

Mejor

En la mayoría de los casos están integrados en soluciones mayores como la de web conferencia

Casos el archivo es leído desde el dispositivo local, codificado y luego es ruteado a un canal de comunicación con protocolo

Luego en el punto remoto la información es decodificada y copiada a una carpeta.

Presentación brindada, desea transferir un archivo a otro ordenador, pues con tan solo un clic podrá realizar esta acción sin interrumpir otras actividades

## Bibliografía

[c9815f24e3e144d786c1255e9cc3bfe8-LC-LEN205.pdf](#)