



Gregorio Moisés Martínez Palma.

Computación Básica.

1er Cuatrimestre

4ta unidad

Andres Reyes Molina.

Unidad 4.

```
graph TD; U4((Unidad 4.)) --> 4.1(4.1. Hipervínculos); U4 --> 4.2(4.2. Acciones); U4 --> 4.3(4.3. Plantillas); U4 --> 4.4(4.4. Patrones); U4 --> 4.5(4.5. Configuración de la presentación con diapositiva); U4 --> 4.5.1(4.5.1. Reproducir narraciones); U4 --> 4.5.2(4.5.2. Controles Multimedia);
```

4.1. Hipervínculos
Los hipervínculos permiten enlazar a otras diapositivas, documentos, páginas web o elementos externos desde una presentación. Son útiles para facilitar la navegación durante la exposición y enriquecer el contenido con recursos adicionales.

4.2. Acciones
Las acciones son funciones que se activan al hacer clic o pasar el cursor sobre un elemento en la diapositiva. Se pueden usar para ejecutar macros, reproducir sonidos, o redirigir al usuario a otra parte de la presentación.

4.3. Plantillas
Las plantillas son diseños predeterminados que ayudan a crear presentaciones con un formato profesional y uniforme. Incluyen colores, fuentes y estilos de diseño que pueden adaptarse a diferentes temáticas.

4.5.2. Controles Multimedia
Permite incluir elementos multimedia como videos, audios e imágenes animadas, además de personalizar su reproducción y sincronización con otros elementos de la presentación.

4.5.1. Reproducir narraciones
Se puede añadir y reproducir narraciones grabadas que acompañen las diapositivas, ideal para presentaciones autónomas o explicativas.

4.5. Configuración de la presentación con diapositiva
Esta configuración permite ajustar cómo se mostrará la presentación, desde su duración hasta su interacción.

4.4. Patrones
Los patrones son diseños base que se aplican a todas las diapositivas de una presentación, como el patrón de diapositivas, que define elementos comunes (encabezados, pies de página y logos) para asegurar consistencia en el diseño.