

PROGRAMA PREVIO – LIBRE – EQUIVALENTE - 2016

TALLER I DE COMPUTACION

PROFESOR: Luciano Ojeda

CURSOS: IRO "A", "B" y "C"

PERIODO LECTIVO: 2016

UNIDAD I:

- Computadora: Arquitectura – Componentes de un sistema.
- Unidades de Medidas de Informática

UNIDAD II:

- Sistema Operativo Microsoft Windows Seven.
Escritorio y barra de tareas – Personalizar el entorno de Windows - Explorador de Windows – Búsqueda – Copiar, pegar y mover elementos – Papelera de reciclaje – Agregar o quitar programas – Agregar nuevo hardware. – Configuración del idioma del teclado.
- Unidades de almacenamiento - Creación de Carpetas y archivos. Copiar, Mover o eliminar carpetas o archivos.
- Internet
Navegadores (Complementos, Seguridad, Aspecto) – Buscadores – Búsqueda Avanzada - Marcadores – Operadores – Correo – Facebook – Twitter.
- Software para gestión de correo electrónico (Thunderbird – Outlook) - Protocolos POP3, IMAP y SMTP.
- TIC - Winrar (Comprimir – Descomprimir) – DropBox

UNIDAD III:

- Presentaciones Microsoft Power Point 2010.
 - Barra de Menús.
 - Iconos de herramientas.
 - Cuadros.
 - Organización de Textos
 - Tabulaciones.
 - Sangría.
 - Imágenes. (Herramientas de Imagen – Edición)
 - Formas. (Herramientas de Dibujo – Edición)
 - Impresiones.
 - Presentaciones con animación.
 - Transiciones de diapositivas.
 - Animaciones.
 - SmartArt - Diferentes presentaciones – Autodiseño - Gráficos.
 - Audio – Video.
 - Impresiones.
- Presentaciones en Prezi
 - Introducción.
 - Registración y Cuenta.
 - Herramientas: Cuadros de texto - Video – Audio
 - Animación de objetos.

UNIDAD IV:

- Movie Maker
 - ⊙ Introducción.
 - ⊙ Aplicaciones: Archivo – Principal – Animaciones – Efectos visuales – Proyecto – Ver
 - ⊙ Herramientas: Video – Texto - Audio

- Procesador de Texto Microsoft Word 2010 para Windows.
 - ⊙ Barra de Menús.
 - ⊙ Iconos de herramientas.
 - ⊙ Imágenes.
 - ⊙ Cuadros.
 - ⊙ Impresiones.
 - ⊙ Márgenes – Sangrías – Alineación – Cuadros y flechas – Inserción de imágenes – cuadros de texto y redes conceptuales conectadas con conectores – autoformas.
 - ⊙ SmartArt
 - ⊙ Hipervínculos.

BIBLIOGRAFIA:

- Se usara material, manuales y apuntes proporcionados por el docente.



Luciano P.R. Ojeda
Prof. De Computación