



TALLER I - COMPUTACION

PROGRAMA PREVIO 2020 – MODALIDAD NO PRESENCIAL

CURSOS: 1RO “A”, “B” y “C”

PROFESOR: OJEDA LUCIANO – Email: ifd6.informatica@gmail.com

UNIDAD I:

- Computadora: Arquitectura – Componentes de un sistema.

UNIDAD II: PREVIOS 2020 MODALIDAD NO PRESENCIAL

- Sistema Operativo Microsoft Windows 10.
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 Medidas de Informática
- 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) - Protocolos POP3, IMAP y SMTP.
- Winrar (Comprimir – Descomprimir)

UNIDAD III:

- Presentaciones Microsoft Power Point 2016.
 - 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:

- Procesador de Texto Microsoft Word 2016 para Windows.
 - Barra de Menús.
 - Iconos de herramientas.
 - Imágenes.



TALLER I - COMPUTACION

- Cuadros.
- Impresiones.
- Márgenes – Sangrías – Alineación – Cuadros y flechas – Inserción de imágenes – cuadros de texto y redes conceptuales conectadas con conectores – autoformas.
- SmartArt
- Hipervínculos.

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

BIBLIOGRAFIA:

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

Luciano P.R. Ojeda