

**INFORMATICA
APLICADA A LA
CIENCIA Y A LA
INDUSTRIA**

**LIC. EDUARDO
BUSTOS
FARIAS**



1999-2000

INDICE

INTRODUCCION.....	3
OBJETIVOS DEL CURSO.....	5
FORMA DE ACREDITACIÓN DEL CURSO.....	5
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA DE: INFORMÁTICA APLICADA A LA CIENCIA Y LA INDUSTRIA	6
CONTENIDO GENERAL DEL PROGRAMA.....	6
UNIDAD 1 DISEÑO GRAFICO.....	6
UNIDAD 2 PROGRAMACIÓN	6
UNIDAD 3 REDES LOCALES Y SERVICIOS DE RED.....	7
UNIDAD 4 LA COMPUTADORA Y EL ANÁLISIS ESTADÍSTICO	8
BIBLIOGRAFÍA.....	9
REGLAMENTO PARA EL USO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA.....	10
PRÁCTICA NO. 1 DE COMPUTACIÓN COREL DRAW.....	15
PRÁCTICA NO. 2 DE COREL DRAW.....	16
PRÁCTICA NO. 3 DE COREL DRAW.....	17
PRACTICA NO. 4 DE COREL DRAW.....	18
PRACTICA NO. 5 DE COREL DRAW.....	19
PRACTICA NO. 6 DE COREL DRAW.....	20
PRACTICA NO. 7 DE COREL DRAW.....	23
PRACTICA NO. 8 DE COREL DRAW.....	24
PRACTICA NO. 9 DE COREL DRAW.....	26
PRACTICA NO. 10 DE INTERNET.....	27
PRACTICA NO. 11 DE INTERNET.....	29
PRACTICA NO. 12 DE INTERNET.....	30
PRACTICA NO. 13 DE INTERNET.....	31
PRACTICA NO. 14 DE INTERNET.....	33
PRACTICA NO. 15 DE INTERNET.....	34
PRACTICA NO. 16 DE HTML	35
PRACTICA NO. 17 DE HTML	41
PRACTICA NO. 18 DE HTML.....	45

PRACTICA NO. 19 DE HTML	48
PRACTICA NO. 20 DE HTML	54
PRACTICA NO. 21 DE COREL CHART	56
PRÁCTICA NO. 22 DE COREL CHART	58
PRACTICA NO. 23 DE COREL CHART	60
PRACTICA NO. 24 DE COREL CHART	62
INSTRUCCIONES PARA LA ENTREGA DE TAREAS.....	64
TAREA 1 DE COREL DRAW.....	65
TAREA 2 DE COREL DRAW.....	65
TAREA 3 DE COREL DRAW.....	65
TAREA 4 DE COREL DRAW.....	65
TAREA 5 DE COREL DRAW.....	66
TAREA 6 DE COREL DRAW.....	66
TAREA 7 DE VISUAL BASIC.	67
TAREA 8 DE VISUAL BASIC.	67
TAREA 9 DE VISUAL BASIC.	67
TAREA 10 DE VISUAL BASIC.	67
TAREA 11 DE REDES E INTERNET.....	68
TAREA 12 DE REDES E INTERNET.....	68
TAREA 13 DE REDES E INTERNET.....	68
TAREA 14 DE REDES E INTERNET.....	69

INTRODUCCION

El Centro Universitario del Valle se esfuerza continuamente por mejorar el nivel y la calidad de los cursos que imparte y del material didáctico que utiliza. Es elaborado bajo la política del colegio de contar con material actualizado que sirva para mejorar la calidad en la impartición de la enseñanza de todas y cada y una de las materia.

El presente manual no pretende sustituir los manuales del usuario de cada uno de los programas que se explican, mas bien sirve de complemento a la materia de Informática que ésta institución imparte como parte del plan de estudios del cuarto grado de preparatoria, según el plan de estudios de la UNAM, y ha sido elaborado de acuerdo a su programa académico. Se considera que el material puede ser útil para apoyar otros planes de capacitación en computación.

Los temas incluidos en este manual dan a conocer al alumno un panorama general y actual de la computación a la vez que presentan los elementos necesarios para un buen aprovechamiento de cursos posteriores.

Su filosofía de elaboración es contar con un manual totalmente práctico, que facilite el proceso enseñanza - aprendizaje de ésta materia.

El orden de presentación de cada práctica es:

- objetivos,
- objetivos generales,
- introducción teórica,
- procedimiento detallado,
- preguntas que invitan al alumno a descubrir que es lo que hace cada uno de los programas y
- un punto donde se revisa la ejecución de la misma por el instructor de la materia.

Esta materia se sitúa en el sexto año del bachillerato. Es optativa y de carácter teórico-práctica.

Materias antecedentes: directamente con Introducción a la Informática en la que los alumnos fueron introducidos al manejo básico de un equipo de cómputo y su potencialidad. De manera indirecta esta materia fortalece sus bases con la lógica y las matemáticas principalmente.

Materias paralelas: Se relaciona desde luego con las matemáticas, la estadística y probabilidad, aquí planeamos el uso de la computadora a mitad del ciclo cuando los alumnos ya cuentan con las bases de estadística; De forma en general se relaciona con las ciencias naturales (física química y biología) en las que los instrumentos de medición de esta área están ahora automatizados, de lo que se desprende una mayor precisión, lo importante es que los alumnos manejen

las tarjetas de interfase y sus dispositivos en la medición, no sólo de forma mecanizada sino que entiendan su funcionamiento para así poder resolver cualquier problema que se les pueda presentar..

Materias consecuentes: es una materia propedéutica y sus materias que le precedan serán las propias de la licenciatura, y estamos seguros de que con esta asignatura estamos fortaleciendo a los jóvenes del bachillerato prontos al ingreso a facultad.

Este curso tendrá como carácter principal el manejo y el análisis de la información que se genera en las ciencias naturales como Química, Física y Biología, de tal forma que los equipos de cómputo tengan un carácter integrador de los conocimientos. Mediante la optimización del manejo de la computadora los alumnos reducirán los niveles de abstracción necesarios en la comprensión de los fenómenos naturales a través de las modelos que pueden hacerse con estos instrumentos. Así mismo, la interconexión de experimentos de laboratorio a las computadoras facilitará la obtención de datos, el control y análisis de los mismos. Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura y teniendo una gran trascendencia el desarrollo práctico de la misma, se buscará reforzar ésta, mediante una serie de actividades de aprendizaje que llevará a los alumnos a destinar tiempo fuera de su horario de clase y acudir a los centros de cómputo.

Desde tiempos remotos el hombre en su afán de conocer y explicarse los fenómenos naturales y sociales ha generado grandes volúmenes de información, Parte de ésta, transformándose en dispositivos e instrumentos tecnológicos que le brindan supervivencia y comodidad; como parte de ellos están las computadoras, que ofrecen a los usuarios versatilidad, rapidez , precisión y calidad en el manejo de la información.

El propósito del curso es que el alumno pueda obtener, procesar y analizar la información de las ciencias naturales, así como manejar instrumentos de laboratorio de manera más precisa y fácil, dando como resultado un contexto más amplio en el que circunscriben estas áreas. El propósito general de la materia es que los alumnos incorporen nuevas tecnologías como herramientas en el aprendizaje, no sólo la computadora, sino también otro tipo de instrumentos que pueden conectarse a ellas como, microscopios, potenciómetros, termómetros, VCR, CCD.

México, D.F. a julio de 1999.
Lic. Eduardo Bustos Farías.

OBJETIVOS DEL CURSO.

La asignatura de Informática aplicada a la ciencia y a la industria contribuye a la construcción del perfil general del egresado de la siguiente manera, que el alumno

- Aprecie la vinculación existente entre las ciencias experimentales y el cómputo.
- Sea capaz de aplicar la metodología de la solución de problemas a situaciones concretas en aulas y laboratorios vía computadora.
- Identifique las ventajas y desventajas del empleo del equipo de cómputo en la metodología de la solución de problemas.
- Sea capaz de emplear algunos sensores de medición para señales analógicas y lleve a cabo la adquisición de datos vía computadora que le ayuden a diseñar pequeños experimentos que involucren algunos elementos del protocolo de investigación.
- Identifique las partes de la física y química que se involucran en estos procesos.
- Sea capaz de aplicar sus conocimientos en otras disciplinas para llevar a cabo el análisis de los datos experimentales, mediante el uso de software que facilite su tarea.
- Sea capaz de identificar conceptos básicos sobre redes y su aplicación.
- Visualice a la computadora como fuente de información a nivel mundial y sea capaz de utilizarla de manera racional
- Posea conocimientos, métodos y técnicas básicas inherentes a la informática.

FORMA DE ACREDITACIÓN DEL CURSO.

a) Actividades o factores

Prácticas en los laboratorios de creatividad y LACE.
Prácticas.
Realización de tareas.
Exámenes.

b) Carácter de la actividad

El carácter de las actividades de evaluación serán individuales.

c) Periodicidad.

El proceso de evaluación será continuo, y la aplicación de los exámenes será por unidad.

d) Porcentaje sobre la calificación sugerido.

Exámenes 30%
Prácticas en computadora 50%
Tareas 20%

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA DE: INFORMÁTICA
APLICADA A LA CIENCIA Y LA INDUSTRIA**

AÑO ESCOLAR EN QUE SE IMPARTE: **SEXTO**
CATEGORÍA DE LA ASIGNATURA: **PROPEDÉUTICA**
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: **TEÓRICO-PRÁCTICA**

CONTENIDO GENERAL DEL PROGRAMA.

UNIDAD 1. DISEÑO GRAFICO.
UNIDAD 2. PROGRAMACIÓN.
UNIDAD 3. REDES LOCALES Y SERVICIOS DE RED.
UNIDAD 4. LA COMPUTADORA Y EL ANÁLISIS ESTADÍSTICO.

UNIDAD 1 DISEÑO GRAFICO.

b) Propósitos de la unidad

Que el alumno pueda elaborar logotipos y diseños gráficos de calidad profesional.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)
10	Herramientas de diseño gráfico. Efectos especiales.	Lápiz. Herramientas de relleno. Texturas. Filete Mantener la copia durante el giro. Perspectiva. Siluetas	Utilizar el programa Corel Draw para diseñar graficos de alta calidad.

UNIDAD 2 PROGRAMACIÓN

b) Propósitos de la unidad

Que el alumno pueda crear métodos de solución de problemas específicos a través de la computadora

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)
20	<p>VARIABLES Y TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS</p> <p>Expresiones y operadores</p> <p>Subrutinas</p> <p>Tipos de datos no primitivos</p>	<p>VARIABLES GLOBALES Y LOCALES.</p> <p>Tipos de datos (numéricos, carácter, cadena de caracteres y lógicos).</p> <p>Alcance de una variable.</p> <p>Apunadores.</p> <p>Asignación .</p> <p>Operadores aritméticos, relacionales y lógicos .</p> <p>Prioridad de operadores y evaluación de expresiones</p> <p>Sentencias de ciclo</p> <p>Sentencias de selección</p> <p>Funciones y Procedimientos.</p> <p>VARIABLES CON SUBÍNDICE (ARREGLOS UNIDIMENSIONALES Y MULTIDIMENSIONALES), REGISTROS Y ARCHIVOS</p>	<p>Utilizar diagramas de flujo o pseudocódigo.</p> <p>Selección de un lenguaje estructurado para convertir los diagramas de flujo y pseudocódigo a código de programación.</p> <p>Realización de programas para resolución de problemas de asignaturas con carácter científico</p> <p>Realizar ejercicios en pizarrón y papel</p> <p>Captura de código en editores y ejecución de programas</p>

UNIDAD 3 REDES LOCALES Y SERVICIOS DE RED

b) Propósitos de la unidad

Que los alumnos conozcan las redes de información y su importancia

Que los alumnos realicen comunicaciones remotas y sea capaz de obtener información a través de la red

Que los alumnos transfieran archivos a través de la red.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)
15	<p>Tipos de redes</p> <p>Estándares de redes</p> <p>Hardware de redes</p> <p>Software de redes</p> <p>Canales de</p>	<p>Redes LAN y WAN</p> <p>Topología de estrella, anillo y bus Ethernet y token ring</p> <p>Servidor, terminales, tipos de tarjeta para red.</p> <p>Novell, Microsoft, UNIX</p> <p>Líneas telefónicas , cable coaxial,</p>	<p>Investigar y discutir la clasificación de las redes.</p> <p>Investigar en qué tipo de red está trabajando, discutir por que.</p> <p>Investigar qué tipos de red están instaladas en la UNAM</p> <p>Investigar qué tipo de red tienen en las sucursales bancarias.</p> <p>Discutir de manera grupal por qué se instala un tipo u otro de red.</p> <p>Definir con el profesor por que se</p>

comunicación	cable de fibra óptica, microonda y satélites. Servicios de transmisión , línea privada, línea conmutada y portadoras comunes especializadas.	necesita un administrador de la red y cuál es su función. Tramitar claves y discutir el por qué de la asignación de éstas. Mandar y recibir mensajes a través del correo electrónico Inscribirse a una lista de discusión
Servicios de red	Internet: correo electrónico, listas de discusión , Red UNAM , Gopher, transferencia de archivos (imágenes y texto) Visualizadores de páginas electrónica World Wide Web	. Búsqueda bibliográfica a través de red UNAM Enviar y traer archivos a través de los protocolos Realizar consultas de World Wide Web a través de netscape u otro visualizador

Unidad 4 LA COMPUTADORA Y EL ANÁLISIS ESTADÍSTICO

b) Propósitos de la unidad

Que el alumno procese los datos obtenidos de sus investigaciones y prácticas escolares de forma más rápida.

Que el alumno a través de los diferentes tipos de gráficos, interprete mejor su información.

Que el alumno presente con mayor calidad los resultados de sus trabajos académicos.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)
15	Conceptos básicos de estadística	Aquí el alumno revisará los conceptos de: dato, variable, rango, intervalo y frecuencia,	El profesor discutirá estos conceptos con sus alumnos, considerando que estos últimos cursan la materia de estadística.
	Captura de datos	Conceptos de columna, renglón (fila), dirección absoluta, relativa y mixta, celdas, tipo de datos.	El alumno diseñará y aplicará un cuestionario para obtención de datos y su tratamiento. Definir variables y constantes.
	Análisis de datos	Operadores aritméticos y lógicos, prioridad de los operadores, fórmulas y funciones (matemáticas y estadísticas) , Modificación de los datos (insertar, mover, y copiar datos)	Analizarán la información aplicando funciones de la hoja de cálculo (medidas de dispersión y tendencia central) A través de fórmulas y operadores diseñará prueba de T y X^2
	Graficación de datos	Tipos de gráficas (barra, línea, pastel)	

			Graficará los datos, analizará e interpretará la información, formulará conclusiones. El alumno realizará análisis estadístico de investigaciones y trabajos experimentales de otras asignaturas utilizando la computadora.
--	--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

1. Freeman, A.. Diccionario de Computación . Hill. México, Mc Graw 1993
2. Pearson, R.Quickstart Excel versión 5 para Windows ., México, Prentice Hall 1993.
3. Flast, L. Lotus 1 2 3.. México, Mc. Graw Hill 1990.
4. Microsoft Corporation . Excel 5 para Windows., Guía del usuario.. México, 1994
5. Borland International Inc. Quattro Pro for windows., User's Guide . USA, 1993
6. Sanders, D. Informática, presente y futuro... 1a edición, México, McGraw Hill 1992
7. Long, L. Introducción a la Informática y al procesamiento de la Información.. México, Prentice Hall 1994
8. Levine, G.. Introducción a la computación y a la programación estructurada. México, Mc Graw Hill 1993
9. Norton P. Toda la PC ., México, Prentice Hall 1993
10. Tucker, A. Lenguajes de programación., México, Mc Graw Hill 1986
11. Ninestein, E . Matemáticas Básicas para computación., México, Trillas 1994
12. Lozano, R. Diagramación y programación., México. Mc Graw Hill 1986
13. Hoffman, P. Iternet Manual de Bolsillo, , México, Mc Graw Hill 1995
14. Peter, K. Iternet fácil , , México, Prentice Hall 1994
15. Levine, B. Iternet para inexpertos , , México, Noriega Editores 1995
16. Minatel J. World Wide Web con Netscape visual, , México. Prentice Hall 1995
17. Schneider, W. Introducció n a la programación y solución de problemas con Pascal, México. Limusa 1986.
18. Person, P. 1-2-3 En el mundo de la estadística., México, Macrobit 1990.

REGLAMENTO PARA EL USO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El desarrollo científico y tecnológico del mundo actual hace indispensable el uso de la computadora en la ciencia, en las humanidades, en la vida diaria, en el estudio y aprendizaje de diversas áreas del conocimiento. En el Centro Universitario del Valle, la informática constituye un apoyo fundamental para el desarrollo integral del alumnado, por lo que se ha instalado un laboratorio de informática y, dado el crecimiento que éste ha tenido, se hace necesario establecer una normatividad que haga más organizado su funcionamiento para la Comunidad.

La computadora ha tenido un impacto en nuestra sociedad mucho más grande que cualquier otro dispositivo inventado en la segunda mitad del siglo XX. En las empresas, las computadoras ayudan a diseñar y manufacturar productos, conformar compañías de publicidad, procesar y controlar inventarios, nóminas, cuentas por cobrar y pagar. En las profesiones médicas, las computadoras ayudan en los diagnósticos monitoreando pacientes, y regulando el tratamiento. Los científicos, usan las computadoras para analizar el sistema solar, predecir el estado del tiempo y efectuar múltiples experimentos.

En general, la computación ha impulsado la productividad de los trabajadores en todos los niveles, desde un departamento de mensajería hasta el comité directivo, así como a quienes trabajan independientemente.

Las computadoras son un punto de entrada a un nuevo campo de información, conexiones y habilidades. El saber que son y como manejarlas, puede revolucionar la vida de los estudiantes y profesionistas.

En el presente reglamento se regula el uso y desempeño del laboratorio de informática y se describen las obligaciones del personal adscrito a los mismos, así como las de los usuarios, para garantizar, la seguridad y buen uso de las instalaciones y del equipo.

Nuestra sociedad vive un período de transición, y la fuerza motriz que esta detrás de esto, es la computadora.

ARTÍCULO 1 El presente reglamento será de observancia general para los usuarios del laboratorio de informática del Centro Universitario del Valle.

ARTÍCULO 2 El laboratorio de informática en los horarios que la dirección determine, los que serán publicados en su oportunidad.

ARTÍCULO 3 En el laboratorio de informática el profesor de la materia será el responsable que tendrá a su cargo el control directo del uso adecuado de sus instalaciones y equipo asignado al mismo.

ARTÍCULO 4 El responsable del Centro de Cómputo, de acuerdo al número de usuarios, fijará en forma racional la asignación de tiempos y equipos de la manera más conveniente.

ARTÍCULO 5 Los integrantes de la comunidad del Centro Universitario del Valle, deberán registrarse como usuarios en el laboratorio de informática para utilizar el mismo ya sea en horas de clase o de servicio, comprometiéndose a respetar lo dispuesto en este reglamento.

ARTÍCULO 6 Para tener derecho al registro, cada uno de los usuarios deberá adquirir en la Caja del Colegio, un bono de uso de instalaciones y del equipo.

ARTÍCULO 7 La Dirección del Colegio establecerá tanto el número de hojas para impresión como el de horas de uso de equipo al que tendrán derecho los usuarios por cada bono.

ARTÍCULO 8 El bono adquirido, le dará derecho al usuario a la asesoría correspondiente que deberá ser otorgada por el profesor encargado del laboratorio de informática, así como al uso de instalaciones y equipo, por el término fijado en el artículo precedente.

ARTÍCULO 9 El precio del bono será establecido por la Dirección de la Escuela.

ARTÍCULO 10 El usuario podrá utilizar las instalaciones y equipo en la forma establecida en los artículos precedentes, debiendo presentarse con el responsable, quien llevará un registro de la asignación de tiempos del centro de cómputo.

ARTÍCULO 11 El usuario podrá disponer de una sesión diaria de 50 minutos para recibir asesoría y tener derecho al uso de instalaciones y equipo.

ARTÍCULO 12 El usuario, conforme al horario que haya sido fijado, podrá ingresar a las instalaciones 5 minutos antes del inicio de cada una de ellas y sólo se le permitirá un retraso de 10 minutos después de iniciada la sesión. Transcurrido ese término de espera perderá el derecho a la sesión correspondiente.

ARTÍCULO 13 Los alumnos que cursen la materia de Informática para cuarto y sexto grado recibirán en la compra de su manual de la materia un disquete, el cual permanecerá en las instalaciones de la escuela hasta el final del curso. Cada disco adicional, tendrá un costo previamente establecido por la dirección. Los usuarios que acudan a servicio fuera de las horas de clase al laboratorio de informática deberán adquirir los diskettes que requieran para su uso por su cuenta, debiendo considerar que deberán ser formateados aún cuando sean nuevos. No se permitirá introducir discos externos para evitar daños al equipo por virus, la persona que sea sorprendida leyendo discos que no sean de la escuela deberá pagar el costo de la reparación del equipo por desinfección de virus y reconfiguración del equipo.

ARTÍCULO 14 El usuario tendrá obligación de verificar y, en su caso, "vacunar" los diskettes que contengan virus informática, previamente a cada sesión de trabajo en el equipo que le indique el asesor del centro de cómputo. De no hacerlo será responsable de los daños y perjuicios que ocasione.

ARTÍCULO 15 Es obligación del usuario "salvar" sus archivos antes de finalizar la sesión que le corresponda, procurando, en todo caso, hacerlo con tiempo suficiente para evitar que el siguiente usuario pueda sufrir retraso en el inicio de su sesión.

ARTÍCULO 16 En el supuesto caso de que el usuario detectara alguna falla en las instalaciones o en el equipo del centro de cómputo correspondiente, deberá reportarla a su asesor o al responsable del propio centro, pero por ningún motivo deberá tratar de reparar las fallas que eventualmente detectara.

ARTÍCULO 17 El usuario deberá adquirir un recibo oficial de la escuela por concepto del bono adquirido, y el responsable de cada centro de cómputo deberá inscribir al usuario contra la entrega de dicho recibo y entregarle el bono respectivo.

ARTÍCULO 18 El profesor responsable del laboratorio de informática tendrá como obligaciones fundamentales:

- a) Recibir, verificar y mantener actualizado el inventario general de las instalaciones y el centro de cómputo de su responsabilidad.
- b) Gestionar ante la Dirección de la escuela , que se contrate y se realice periódicamente al mantenimiento preventivo de las instalaciones y de todo el equipo del laboratorio de Informática.
- c) Solicitar ante las misma la reparación de instalaciones y equipo que así lo requieran.
- d) vigilar que se cumplan adecuadamente las condiciones y normas de trabajo establecidas para el funcionamiento del laboratorio de Informática, así como el adecuado cumplimiento de las tareas de los usuarios.
- e) Establecer y vigilar el cumplimiento de las rutinas necesarias para la detección y eliminación de virus informático de los diskettes que utilicen los usuarios del laboratorio de Informática.
- f) Permitir la salida de equipo o cualquiera de sus componentes sólo con la autorización por escrito del Director y mediante vale de resguardo.

ARTÍCULO 19 Queda estrictamente prohibido al personal adscrito y a los usuarios fumar, ingerir bebidas y consumir alimentos dentro del laboratorio de Informática.

ARTÍCULO 20 Queda estrictamente utilizar el equipo con programas de juego así como su impresión.

ARTÍCULO 21 La persona que sea sorprendida elaborando tareas o con apuntes que no sean de la materia, así como leyendo revistas, se le sancionará recogién dose y se le entregará a fin del año escolar.

ARTÍCULO 22 Queda estrictamente prohibido fumar en el laboratorio de informática.

ARTÍCULO 23 El acceso para utilizar los servicios del laboratorio de Informática para el personal docente y administrativo de la institución deberá contar con autorización de la Dirección de la escuela, en el entendido que su prioridad básica es el alumnado.

ARTÍCULO 24 En el laboratorio de Informática se trabajará por equipos de dos personas. Cada equipo se responsabilizará tanto de Software como del Hardware instalado.

ARTÍCULO 25 El alumno antes de iniciar su sesión de clases, deberá revisar el equipo en general y reportar si se encuentra alguna anomalía, ya que de lo contrario se le considerará como responsable del desperfecto, el cual deberá de pagar.

ARTÍCULO 26 Es obligación de los alumnos presentarse puntualmente a sus clases, no existen retardos, excepto en la primera hora de clases, con tolerancia de 10 minutos.

ARTÍCULO 27 Los alumnos que acumulen tres inasistencias injustificadas a la clase de laboratorio en un período, no tendrán derecho al examen práctico, por lo cual la calificación correspondiente a ese parcial será CERO.

ARTÍCULO 28 La fecha de exámenes prácticos de la materia de computación se encontrará programada en el calendario de evaluaciones y no se permitirá posponerla.

ARTÍCULO 29 No se permitirá el acceso a alumnos con cachuchas, lentes oscuros. Los varones tendrán estrictamente prohibido presentarse con el cabello largo o con aretes, arracadas, etc.

ARTÍCULO 30 Queda prohibido introducir al laboratorio Walkman o Diskman. La persona que sea sorprendida utilizandolos se les recogerá y les será entregado hasta final del curso.

ARTÍCULO 31 La persona que cause algún desperfecto intencional o robo de partes de al equipo, se le sancionará con el pago de la reparación y la suspensión del servicio del laboratorio de informática.

ARTÍCULO 32 Queda prohibido el acceso a Internet para consultar correos, chats, y a páginas de contenido poco decoroso. El acceso será estrictamente para uso académico. La persona que sea sorprendido contraveniendo esta regla se le suspenderá el servicio al laboratorio de informática y tal conducta será reportada a la dirección.

ARTÍCULO 33 El profesor encargado del laboratorio de Informática determinará, con base en este reglamento, las sanciones a que se hagan acreedores los usuarios, atendiendo a la gravedad de la falta. El responsable del laboratorio de Informática podrá aplicar las siguientes medidas, informando de las mismas y del asunto al Director del Plantel para su ratificación y rectificación.

- a) Cuando la falta que viola las disposiciones de este reglamento sea leve, se le hará una amonestación, apercibiendo al usuario de no incidir.
- b) Tratándose de la primera reincidencia, podrá suspenderse el servicio al usuario hasta por 8 días, descontándole del tiempo de su bono el equivalente a una hora, por 4 días de suspensión.
- c) En caso de la segunda reincidencia, se le dará por cancelado su bono y será dado de baja definitivamente en el uso de instalaciones y equipo del Centro de Cómputo.
- d) En caso de faltas más graves, no sólo de violaciones a este reglamento sino de cualquier otro tipo ocurrido dentro del laboratorio de Informática, tanto por los usuarios, como por el resto de la comunidad de la escuela, se deberá rendir un informe detallado al Director de la misma, quien procederá en los términos que le autoriza la Legislación Universitaria.

ARTÍCULO 34 Las controversias que se originen por la aplicación del presente reglamento serán resueltas por la Dirección de la escuela.

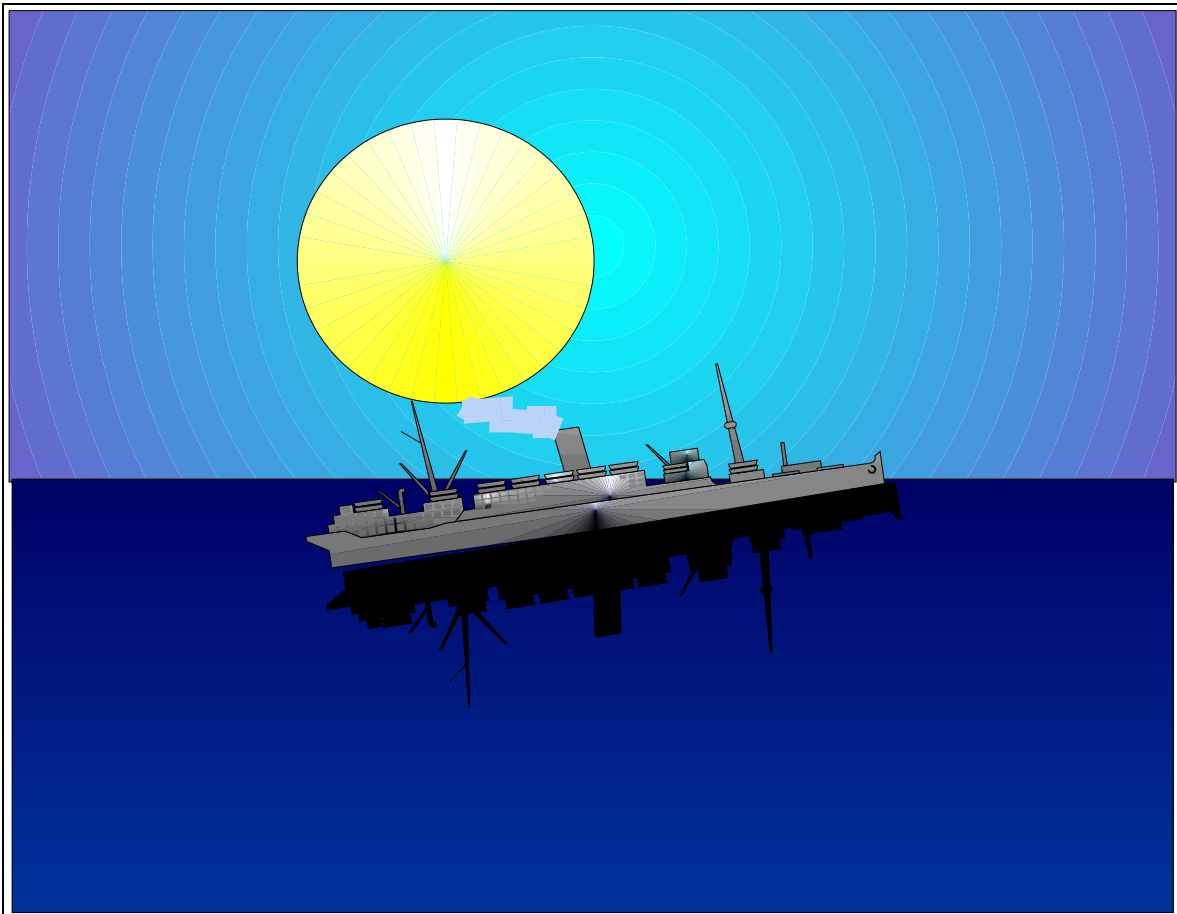
México, D.F. a 13 de julio de 1999.

PRÁCTICA NO. 1 DE COMPUTACIÓN COREL DRAW



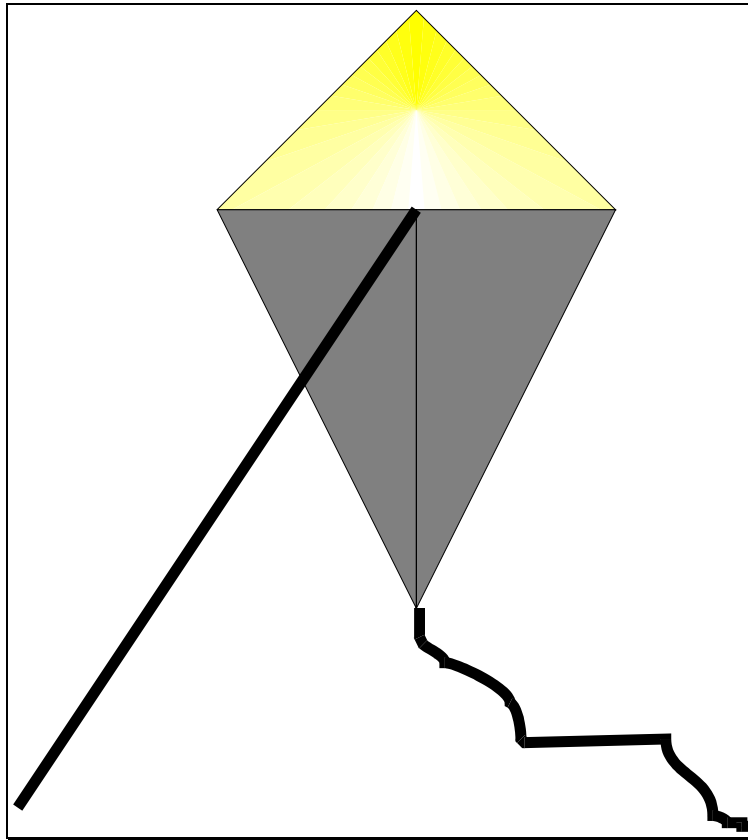
- DA CLIC AL MENÚ DISEÑO, EN PREPARAR PÁGINA. TAMAÑO DEL PAPEL HORIZONTAL, ELIGE EL COLOR DE LA HOJA Y DA CLIC EN ACEPTAR.
- DA CLIC EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS EN LA ELIPSE Y HAZ UNA GRANDE.
- DA CLIC EN LA OPCIÓN A EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS Y ESCRIBE: “VEN A PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO EN CHAPULTEPEC SEGUNDA SECCIÓN”, DALE COLOR AL TEXTO Y ELIGE LA OPCIÓN TEXTO DEL MENÚ Y CARACTER PARA QUE ELIJAS EL TIPO DE LETRA.
- DA CLIC AL MENÚ EDICIÓN Y SELECCIONAR TODO.
- DA CLIC AL MENÚ TEXTO, EN ADAPTAR TEXTO A CURVA, ELIGE QUE EL TEXTO ESTÉ ABAJO DE LA LÍNEA Y DA CLIC A APLICAR.
- DA CLIC EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS, EN LA OPCIÓN A, ELIGE LA ESTRELLA, DALE CLIC APARECE UNA CAJA DE DIÁLOGO QUE DICE SÍMBOLOS, DONDE DICE ALIMENTOS DALE CLIC A LA FLECHA Y ELIGE PERSONAS, BUSCA LA IMAGEN QUE APARECE, DESPLÁZALA A LA HOJA DE TRABAJO, HAZLA MÁS GRANDE, DALE UN COLOR.
- DIBUJA USANDO EL LÁPIZ DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS EL CORDÓN DEL GLOBO.
- SELECCIONA EL CORDÓN DEL GLOBO Y DA CLIC EN LA CAJA DE HERRAMIENTAS AL FILETE (LA PLUMA) Y ELIGE UN GROSOR MAYOR.
- SELECCIONA EL GLOBO Y DA CLIC NUEVAMENTE EN EL FILETE Y ELIGE UN GROSOR MAYOR.
- SELECCIONA EL GLOBO Y DA CLIC NUEVAMENTE EN EL FILETE Y ELIGE UN GROSOR MAYOR.
- SELECCIONA LA CAJA DE SÍMBOLOS, ELIGE CLOCKS Y EL RELOJ QUE SE MUESTRA DESPLÁZALO A LA ZONA DE TRABAJO Y DALE UN COLOR.
- SELECCIONA EN LA CAJA DE HERRAMIENTAS A Y ESCRIBE ABIERTO DE MARTES A DOMINGO DE 11 A 20 HRS. DALE FORMATO AL TEXTO (TAMAÑO Y TIPO DE LETRA).
- GUARDA TU TRABAJO EN TU DISCO, DALE EL NOMBRE QUE QUIERAS.

PRÁCTICA NO. 2 DE COREL DRAW



SELECCIONAR DISEÑO, PREPARAR PÁGINA, HORIZONTAL, ACEPTAR.
SELECCIONAR DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS EL CUADRADO Y SE HACE UNO QUE OCUPE LA MITAD DE LA HOJA, COLOR AZUL CIELO (PARTE SUPERIOR).
REPETIR LO ANTERIOR, PERO EN LA PARTE INFERIOR Y DE COLOR AZUL CIELO OSCURO.
SELECCIONAR LA ELIPSE Y HACER EL SOL, COLOR AMARILLO.
DAR CLIC A ARCHIVO, GUARDAR COMO Y GUARDARLO EN TU DISCO.
DAR CLIC ARCHIVO, ABRIR **F:\PUBLIC\COREL40\CLIPART\TRANSPOR\BARCO1.CDR**, DALE ACEPTAR, REDÚCELO DE TAMAÑO E INCLÍNALO COMO SE MUESTRA.
SELECCIONA AL BARCO, DA CLIC A EFECTOS, REFLEJO VERTICAL Y MANTENER EL ORIGINAL, ACEPTAR. ACOMÓDALO PARA QUE SEA EL REFLEJO DEL BARCO.
SELECCIONAR EL SOL, DAR CLIC A LA HERRAMIENTA DE RELLENO (LA CUBETA), LA OPCIÓN DE DEGRADADO, SELECCIONAR COLORES DE AMARILLO A BLANCO Y TIPO CÓNICO, ACEPTAR.
SELECCIONAR EL CIELO, DAR CLIC A LA HERRAMIENTA DE RELLENO, DEGRADADO SELECCIONAR COLOR DE AZUL CIELO A BLANCO, TIPO RADIAL, ACEPTAR.
DIBUJAR CON EL LÁPIZ EL HUMO DEL BARCO, SELECCIONA DESPUÉS EL FILETE (LA PLUMA), EL COLOR DEL FILETE ELEGIRLO MÁS GRUESO Y DAR CLIC A ACEPTAR.
GRÁBALO EN TU DISCO. ¿QUÉ TAL?.

PRÁCTICA NO. 3 DE COREL DRAW



EN EL MENÚ VER SELECCIONE MOSTRAR REGLAS.

EN EL MENÚ DISEÑO ACCEDA A AJUSTE DE REJILLA Y A ESTABLECER PARA UNIDADES GLOBALES, TAMBIÉN DONDE DICE MOSTRAR REJILLA Y ACTIVAR REJILLA.ACEPTAR

EN EL MENÚ DISEÑO SELECCIONE ACTIVAR LÍNEAS GUÍA (TIENE QUE TENER UNA PALOMA).

CON EL PUNTERO DEL MOUSE ARRASTRE DESDE LA REGLA DE ARRIBA LÍNEAS GUÍA Y COLÓQUELAS RESPECTO DE LA REGLA VERTICAL A 10, 8 Y 4 PULGADAS. LUEGO ARRASTRE LÍNEAS GUÍA VERTICALES Y COLÓQUELAS A 2, 4 Y 6 PULGADAS RESPECTO DE LA REGLA HORIZONTAL.

UTILIZANDO EL LÁPIZ DIBUJA LA COMETA.

DALE COLOR AL MISMO, UTILIZA EL DEGRADADO DE COLORES CON EL RELLENO (LA CUBETA).

GUARDA TU TRABAJO EN TU DISCO.

PRACTICA NO. 4 DE COREL DRAW.

OBJETIVO: DIBUJAR USANDO IMAGENES DE PHOTO PAINT Y DARLE EFECTOS A LAS LETRAS.



MINIMIZA LA VENTANA DE COREL DRAW Y VE AL ÍCONO DEL PRINCIPAL DE WINDOWS, ABRE EL ADMINISTRADOR DE ARCHIVOS , BUSCA LA IMAGEN DE GOKÚ EN LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: **F:\USR\TERM16\INGLES\GOKU-01.GIF**, DALE DOBLE CLIC AL ARCHIVO Y ESPERA.

DALE CLIC A LA FLECHA DE LA BARRA IZQUIERDA DE HERRAMIENTAS Y TAL COMO SELECCIONABAS EN PAINTBRUSH SELECCIONA LA IMAGEN DE GOKÚ. EN EL MENÚ DE EDICIÓN DALE CLIC A COPIAR MINIMIZA LA PANTALLA DE PHOTO-PAINT Y MAXIMIZA LA DE COREL DRAW.

DA CLIC AL MENÚ DE DISEÑO, PREPARAR PÁGINA, TAMAÑO DEL PAPEL VERTICAL, ELIGE EL COLOR DE LA PÁGINA Y DALE CLIC A ACEPTAR.

DALE CLIC AL MENÚ DE EDICIÓN, PEGADO ESPECIAL, IMAGEN DE PHOTO-PAINT Y ACEPTAR.

AGRANDA LA FIGURA DE GOKÚ. DALE CLIC A LA LETRA A DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS Y ESCRIBE DRAGON BALL Z. DALE FORMATO AL TEXTO(DALE CLIC A TEXTO CARACTER, ELIGE EL TIPO DE LETRA Y ACEPTAR, LUEGO ACOMODA EL TAMAÑO DE LA LETRA Y DALE COLOR).

SELECCIONA LAS LETRAS, DALE CLIC AL MENÚ DE EFECTOS Y A PERSIANA DE EXTRUSIÓN. SELECCIONA PEQUEÑO ATRÁS DEL MENÚ QUE APARECE, PROFUNDIDAD 21, ELIGE AHORA EL CÍRCULO RELLENO SÓLIDO ROJO, ELIGE LA SOMBRA DE ROJO A NEGRO Y DALE CLIC A ACEPTAR. ¿QUE TAL?

GUARDA TU PRÁCTICA EN TU DISCO CON EL NOMBRE QUE QUIERAS.

PRACTICA NO. 5 DE COREL DRAW



DALE CLIC A DISEÑO, PREPARAR PÁGINA, TAMAÑO DEL PAPEL HORIZONTAL, COLOR DE LA HOJA BLANCA. ACEPTAR.

DIBUJA UN RECTÁNGULO QUE OCUPE LA TOTALIDAD DE LA HOJA, DALE CLIC EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS AL RELLENO (LA CUBETA), Y DESPUÉS A RELLENO DEGRADADO, OPCIONES, ARCO IRIS, DE COLOR AZUL MARINO, AL COLOR AMARILLO, ACEPTAR, CÓNICO, ACEPTAR.

GUARDA TU TRABAJO EN TU DISCO CON EL NOMBRE QUE PREFIERAS.

DA CLIC EN ARCHIVO, ABRIR, BUSCA LA SIGUIENTE RUTA DE ACCESO:

F:\PUBLIC\COREL40\CLIPART\GENERAL\SIMB363.CDR, DALE CLIC A ACEPTAR.

SELECCIONA EL OBJETO Y CÓPIALO CON CONTROL C.

DALE CLIC A ARCHIVO, Y HASTA ABAJO APARECE EL NOMBRE DEL FONDO QUE ACABAS DE GUARDAR, DALE UN CLIC.

YA QUE APAREZCA EL FONDO, DALE CONTROL V, CON EL TECLADO PARA PEGAR LA IMAGEN.

ROTA LA IMAGEN, DANDO UN DOBLE CLIC EN ELLA HASTA QUE APAREZCAN UNAS FLECHAS.

ESCRIBE EN CUALQUIER PARTE DEL TEXTO VERBATIM, SELECCIONA ÉSTA PALABRA CON LAS FLECHAS Y ROTALA, PARA COLOCARLA EN EL ESPACIO EN BLANCO DEL DISCO.

ESCRIBE EN LA PARTE SUPERIOR DE TU CARTEL **AUNQUE SU INFORMACIÓN CAIGA EN UN DESIERTO**, ¡Siempre estará segura en un Verbatim!. DALE FORMATO A TU TEXTO (COLOR, TAMAÑO, TIPO DE LETRA).

SELECCIONA LO QUE ESCRIBISTE, DALE CLIC A EFECTOS, PERSIANA DE CONTORNO, AÑADIR NUEVO, MODIFICA LA DISPOSICIÓN DEL TEXTO COMO SE TE SEÑALE, DALE CLIC A APLICAR.

PRACTICA NO. 6 DE COREL DRAW

AGRUPAR Y DESAGRUPAR IMÁGENES

EN ESTA PRÁCTICA APRENDEREMOS A DESAGRUPAR IMÁGENES DE CLIPART.

1. CREA UN FONDO EN LA HOJA Y GRÁBALO EN TU DISCO.
2. ABRE EL ARCHIVO SITUADO EN :

F:\WINSERV\COREL40\CLIPART\DEPORTES\FUTBOL1.CDR

2. COPIA LA IMAGEN Y PÉGALA EN EL FONDO QUE GUARDASTE EN TU DISCO. AMPLIFÍCALA CON LA LUPA.

3. SELECCIONA LA IMAGEN DEL FUTBOLISTA, DALE CLIC A ORGANIZAR DESAGRUPAR, LUEGO DALE CLIC A CUALQUIER PARTE DE FUERA DE LA HOJA, VUELVE A SELECCIONAR LA IMAGEN , DALE CLIC A ORGANIZAR, DESCOMBINAR. TU OBJETIVO ES VOLVER A COLOREAR LA IMAGEN CON DISTINTOS COLORES A LOS QUE TIENE LA IMAGEN ORIGINAL.

4. AL TERMINAR, DALE CLIC A EDICIÓN, SELECCIONAR TODO, CLIC A ORGANIZAR Y AGRUPAR. DE ESTA MANERA SOLDAS TODA LA IMAGEN CON NUEVOS COLORES.

5. GUARDA EN TU DISCO ESTA PRÁCTICA.

MATENIMIENTO DE UNA COPIA DURANTE EL GIRO.

1. ESCRIBE UNA PALABRA, DALE FORMATO Y COLOR.

2. DALE CLIC DOS VECES PARA QUE APAREZCAN LAS FLECHAS DE GIRAR/INCLINAR. SITÚE CENTRO QUE APARECE Y QUE SERVIRÁ DE CENTRO DE GIRO DE LAS PALABRAS EN UNA ESQUINA DE LA PALABRA, SITÚE EL PUNTERO DEL RATÓN SOBRE EL MARCADOR DE FLECHA DEL VÉRTICE SUPERIOR DERECHO Y EMPIECE A ARRASTRARLO HACIA ARRIBA. TAN PRONTO COMO APAREZCA LA CAJA DE CONTORNO PUNTEADO, PULSE EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN, PARA DEJAR UNA COPIA DEL ORIGINAL. REPITA LA OPERACIÓN HASTA QUE APAREZCA COMO SE MUESTRA EN LA FIGURA.

3. COLOREE LAS PALABRAS.

CONSERVACIÓN DE UNA COPIA DURANTE LA INCLINACIÓN

1. ESCRIBE UNA PALABRA, DALE FORMATO Y COLOR.

2. DALE CLIC DOS VECES PARA QUE APAREZCAN LAS FLECHAS DE GIRAR/INCLINAR. SITUE EL PUNTERO DEL RATÓN SOBRE LA FLECHA CENTRAL DEL LADO SUPERIOR Y EMPIECE A ARRASTRAR LA FLECHA HACIA LA DERECHA. TAN PRONTO COMO APAREZCA LA CAJA RECTANGULAR PUNTEADA PULSE EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN, PARA DEJAR UNA COPIA DEL ORIGINAL.

3. COLOREA LA SOMBRA Y GUARDA TU TRABAJO EN TU DISCO.

GIRANDO E INCLINADO IMÁGENES.

1. ESCRIBE UNA PALABRA, DALE FORMATO Y COLOR.

2. SELECCIONA LA PALABRA, DALE CLIC A EFECTOS, GIRAR E INCLINAR, PRIMERO DALE UN ÁNGULO DE ROTACIÓN DE 60 GRADOS, CLIC A MANTENER EL ORIGINAL, ACEPTAR.

3. VUELVE A SELECCIONAR LA PALABRA, CLIC A EFECTOS, GIRAR E INCLINAR, DALE UNA INCLINACIÓN HORIZONTAL DE 90 GRADOS, ACEPTAR.

4. VUELVE A SELECCIONAR LA PALABRA, CLIC A EFECTOS, GIRAR E INCLINAR, DALE UNA INCLINACIÓN VERTICAL DE 10 GRADOS, ACEPTAR.

CREACIÓN DE EFECTOS DE PERSPECTIVA.

1. ESCRIBE UNA PALABRA, DALE FORMATO Y COLOR.

2. DALE CLIC A EFECTOS, AÑADIR PERSPECTIVA, DESPLAZA UNO DE LOS NODOS HACIA ATRÁS. ¿QUÉ TAL?



COPIA DE UNA PERSPECTIVA.

1. EN OTRA PÁGINA COPIEMOS LA PALABRA UTILIZADA EN LA PRÁCTICA ANTERIOR, AHORA AÑADIMOS UN CÍRCULO EN LA PARTE INFERIOR DE LA MISMA.
2. DAMOS CLIC A EFECTOS, COPIAR EFECTOS DE..., COPIAR PERSPECTIVA DE. DESPLAZAMOS LA PUNTA DE LA FLECHA HASTA EL PERFIL DEL TEXTO Y PULSAMOS SOBRE DE ÉL. EL CÍRCULO SE REDIBUJARÁ CON LA NUEVA PERSPECTIVA.

UTILIZACIÓN DE SILUETAS.

Las siluetas añaden perfiles concéntricos hacia el centro del objeto o hacia fuera de los bordes del mismo. Se pueden crear siluetas que tengan el aspecto de una mezcla, pero para un único objeto. No pueden aplicarse a grupos de objetos, mapas de bits u objetos OLE.

1. Utilizando la herramienta elipse, dibuje tres círculos y rellénelos de negro seleccionando la herramienta de relleno y pulsando sobre el color negro. También escribe una letra L mayúscula.
2. Seleccione el círculo del vértice superior izquierdo con la herramienta selección (la flecha).
3. En el menú efectos, seleccione la persiana de silueta, al centro, establezca separar un valor de 0.2 pulgadas. Seleccione el negro en la persiana de la pluma del filete y en la herramienta de relleno seleccione azul claro y aplicar.
4. Seleccione el círculo de la derecha y pulse dentro. Establezca separar 02. pulgadas y 3 etapas, clic a aplicar.
5. Seleccione el último círculo, fuera, separar 0.2 pulgadas, 3 etapas y aplicar.
6. Seleccione la L, y aplicar.

PRACTICA NO. 7 DE COREL DRAW

OBJETIVO: El alumno aprendera a insertar páginas en un diseño de Corel, así como manejar la opción Adaptar Texto a Curva del menú Texto.

PROCEDIMIENTO:

ABRIR EL ICONO DE COREL4, ENTRAR A COREL DRAW

ESTANDO DENTRO DE COREL ENTRAR AL MENU DE ARCHIVO-IMPORTAR, Y DANDO DOBLE CLIC EN LOS DIRECTORIOS COREL40 - CLIPART - TRANSPOR, INSERTAR EL ARCHIVO VELERO.CDR, YA QUE TIENES EL VELERO EN TU HOJA

ENTRAR AL MENU DISEÑO - INSERTAR PAGINA E INSERTAMOS UNA PAGINA DESPUÉS DE DONDE NOS ENCONTRAMOS, CUANDO LE DAMOS UN CLIC A ACEPTAR NOS COLOCA EN UNA HOJA EN BLANCO Y EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA DE LA HOJA NOS APARECEN DOS PEQUEÑOS BOTONES DE CAMBIO DE PÁGINA.

SELECCIONAR EL BOTON DE LA HERRAMIENTA DE TEXTO Y ESCRIBIR LA FRASE NAVEGANDO POR (BALLON Xbd BT), SI TE APARECE PEQUEÑA LA AGRANDAS.

DANDO UN CLIC A LA HERRAMIENTA DE ELIPSE DIBUJAMOS UNA EN NUESTRA HOJA ABAJO DE LA FRASE NAVEGANDO POR, POSTERIORMENTE ENTRAS AL MENU EDICION - SELECCIONAR TODO CUANDO YA TIENES TANTO LA ELIPSE COMO EL TEXTO SELECCIONADO ENTRAS AL MENU TEXTO - ADAPTAR TEXTO A CURVA, TE APARECE UNA VENTANA FLOTANTE DONDE SELECCIONAS LAS OPCIONES QUE SE AJUSTEN A LA FORMA DE TEXTO QUE SE TE MUESTRA, CUANDO YA SELECCIONASTES LAS OPCIONES DAS UN CLIC A APLICAR

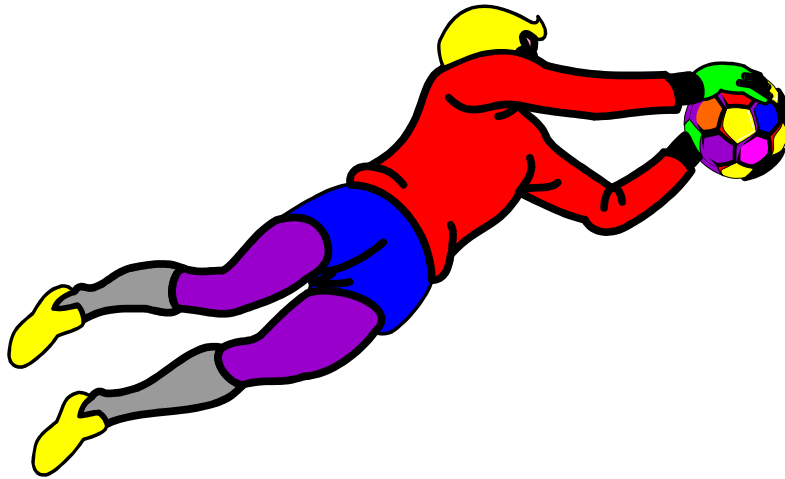
YA QUE TIENES ADAPTADO EL TEXTO A LA CURVA SELECCIONAS UNICAMENTE LA ELIPSE Y LA BORRAS, CUANDO TE QUEDA UNICAMENTE EL TEXTO LO SELECCIONAS Y LO CORTAS (EDICIÓN - CORTAR), LO PASAREMOS A LA PÁGINA UNO, CON LOS BOTONES DE CAMBIO DE PAGINA REGRESAMOS A LA PAGINA UNO Y EN EDICIÓN PEGAR COLOCAMOS EL TEXTO QUE TENIAMOS EN LA PAGINA DOS

PARA COLOCAR LA PALABRA INTERNET (DOM DIAGONAL Bd BT) COMO SE TE MUESTRA REPETIMOS EL PROCEDIMIENTO DEL PASO 4 AL 7 EN LA PAGINA DOS Y REGRESANDO A LA PAGINA UNO.

ACOMODAS LAS FRASES ALREDEDOR DE LA IMAGEN, DIBUJAS UNA ELIPSE ENCERRANDO LA IMAGEN DEL VELERO Y LA RELLENAS CON LA TEXTURA MUESTRAS - ACUARELA GOUACHE SI LA TEXTURA TAPA TU IMAGEN RECUERDA QUE EN EL MENU DE ORGANIZAR - ORDEN - HACIA ATRAS PUEDES SOLUCIONAR TU PROBLEMA



PRACTICA NO. 8 DE COREL DRAW



1. Desagrupar imágenes y volverlas a colorear, guardalo en tu disco de trabajo.
2. Crea la siguiente imagen:

Kellogg's

AHORA SON

10

ANIVERSARIO
DE LA MARCA
CON

CRECI ZING



PRACTICA NO. 9 DE COREL DRAW

Crea el siguiente logotipo:



PRACTICA NO. 10 DE INTERNET.

OBJETIVOS:

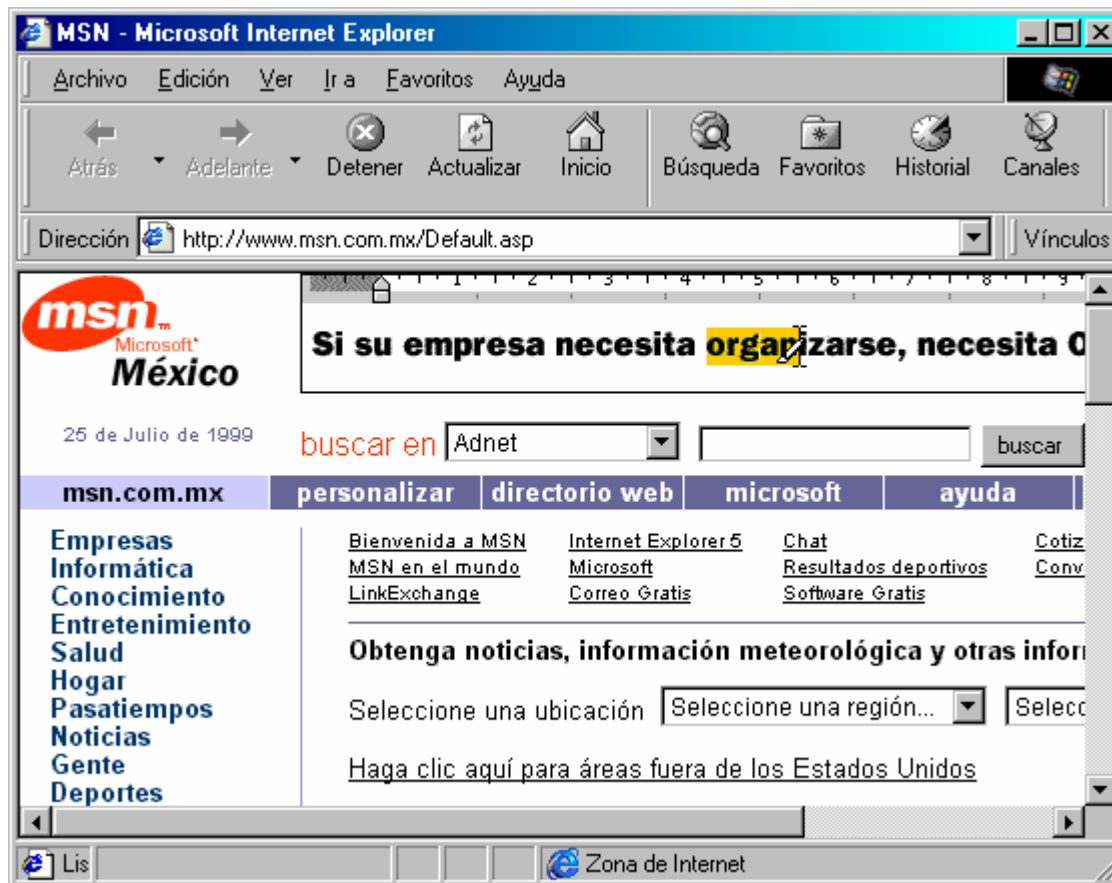
- Utilizar un navegador de Internet.
- Conocer la importancia de Internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer el uso de un navegador o browser para acceder a páginas WEB de Internet.
- Accesar a páginas que demuestren la utilidad del Internet.

PROCEDIMIENTO.

1. Entra a Windows 95, abre Internet. Se visualiza una página como la siguiente. Identifica sus partes:



2. Escriba la dirección que le indique su instructor:

Página Web	Contenido
http://www.cenapred.unam.mx/mvolcan.html	Imagen actual del volcan Popocatepetl
http://biblioweb.dgsca.unam.mx/museos/imeca/miguel/	Seleccionar museos del D.F.
http://biblioweb.dgsca.unam.mx/museos/edmexico/edomex.html	Seleccionar museos en el Estado de México.
www.nasa.gov	Página de la NASA
www.cinemex.com.mx	Cines
www.cinepolis.com.mx	Cines
http://www.superama.com.mx/	Supermercado por Internet
www.bancomer.com.mx	Banco
http://www.unam.mx/caleidoscopio/gobierno/	Seleccionar dependencias del gobierno mexicano
http://mistral.culture.fr/louvre/espanol.htm	Museo de Luovre, París, Francia.

3. Sal de Internet.
4. Llama a tu instructor para que califique tu práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 11 DE INTERNET.

OBJETIVO:

Utilizar el correo electrónico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Darse de alta o registrarse en páginas WEB de correo público.
- Entender el contenido del correo electrónico.
- Mandar y recibir mensajes.
- Incluir archivos en un e-mail (attachments).
- Mover mensajes a folders (guardar y borrar)
- Crear un directorio en el e-mail.
- Salir del e-mail.

PROCEDIMIENTO.

5. Entra a Windows 95, abre Internet. Escribe la dirección de correo que te de tu instructor:

www.hotmail.com
www.starmedia.com
www.mailcity.com

6. Sigue las instrucciones para registrarte como nuevo usuario.
7. Estudia el contenido de tu página de correo propia.
8. Manda el siguiente mensaje al e-mail que te indique tu instructor:

Hola, profesor este es un mensaje de confirmación de mi nueva dirección de e-mail.

Atentamente.

Nombre y grupo.

9. El instructor te dirá que archivo mandarás en un segundo e-mail de prueba como attachment, a la misma dirección que antes.
10. Sal de Internet.
11. Llama a tu instructor para que califique tu práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 12 DE INTERNET

OBJETIVO:

Utilizar los servicios de un chat.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Usar un nickname para acceder a un chat.
- Entrar a un cuarto de discusión o canal.
- Establecer comunicación con otros usuarios.
- Enviar imágenes y mensajes privados.
- Cambiar en un chat de cuarto o canal.
- Crear y entrar a canales o cuartos privados de charla.

PROCEDIMIENTO.

1. Entra a Windows 95 y a Internet.
2. Escribe la dirección que el instructor te de:

www.latinchat.com

www.starmedia.com

3. Da un nickname o apodo para entrar a un chat. Elige un canal y da entrar. Espera a que se cargue la página Web para iniciar la charla.
4. Enviar mensajes públicos y privados, enviar imágenes.
5. Cambiar de canal o de cuarto de charla.
6. Crear y entrar a un cuarto de discusión privado.
7. Localizar a un usuario por su nickname.
8. Conocer algunos servicios adicionales que ofrecen los chats: anuncios clasificados, postales, e-mail gratuito, etc.
9. Salir de Internet.
10. Llama a tu instructor para que califique tu práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 13 DE INTERNET.

OBJETIVO:

Consulta de servicios de información.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Consultar periódicos digitales.
- Consultar revistas digitales.
- Consultar servicios de noticias.
- Consultar catálogos de bibliotecas en línea.
- Localizar costo y existencia de libros en librerías virtuales.
- Consultar diccionarios en línea.

PROCEDIMIENTO.

1. Entra a Windows 95 y a Internet.
2. Escribe la dirección que el instructor te de:

Periódicos digitales:

Nacionales:

www.economista.com.mx
www.el-universal.com.mx
www.el-naciona.com.mx
www.cronica.com.mx
www.unomasuno.com.mx
www.elfinanciero.com.mx
www.unam.mx/jornada
www.novedades.com.mx

Extranjeros: (la siguiente página te permite elegir de que parte del mundo)

<http://biblioweb.dgsca.unam.mx/periodicos/>

Revistas digitales:

www.proceso.com.mx
www.planet.com.mx/macroeconomia
<http://www.fcencias.unam.mx/revista/temas/contenido.html> <http://cariari.ucr.ac.cr/~gguzman/revista.html>
<http://www.imparcial.com.mx/Interactivo/Altatecnologia/Revistascomp.htm> <http://www.sayrols.com.mx/>
<http://goya.mty.itesm.mx:8080/revistas.htm>

Servicios de noticias:

www.cnnespanol.com
<http://www.cnienlinea.com.mx/microsoft.asp?id=3969&sec=13>
<http://www.notimex.com.mx/>
www.televisa.com.mx
www.tvazteca.com.mx

Catálogos de bibliotecas en línea:

www.dgbiblio.unam.mx
<http://biblioteca.itesm.mx/>
<http://biblioteca.ccm.itesm.mx/>
<http://lcweb.loc.gov/>

Librerías virtuales:

www.porrua.com.mx

Diccionarios de computación:

<http://www.cultura.udg.mx/diccionario/diction.html>
<http://www.chetumal.mpsnet.com.mx/cebollon/dicciona.htm>
<http://www.hispamerica.com/gr/27/diccio.htm>
<http://www.ctv.es/USERS/alberfon/dicos.htm>
<http://www.fintec-spain.com/diccio.htm>

3. Consultar por lo menos una dirección de las páginas WEB para cada servicio.
4. Salir de Internet.
5. Llama a tu instructor para que califique tu práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 14 DE INTERNET.

OBJETIVO:

Usar los servicios de localización de información de distintos buscadores, portales o motores de búsqueda en Internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar búsquedas normales.
- Realizar búsquedas avanzadas.
- Realizar búsqueda de multimedia.
- Localizar personas en Internet.
- Conocer los servicios adicionales de un buscador.

PROCEDIMIENTO.

1. Entra a Windows 95 y a Internet.
2. Escribe la dirección que el instructor te de:

www.lycos.com

www.yahoo.com

www.hotbot.com

www.infoseek.com

www.metacrawler.com

www.altavista.com

www.yupie.com

www.magallanes.com

www.adnet.com.mx

www.msn.com

3. Busca la siguiente información:

- a) la biografía de Leonardo Da Vinci
- b) una imagen de la pintura de la Mona Lisa
- c) investiga si algún amigo tuyo tiene dirección e-mail en algún correo público.
- d) ¿Qué otros servicios ofrece un buscador?

Buscador	Servicios adicionales

4. Salir de Internet.
5. Llama a tu instructor para que califique tu práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:

GRUPO:

FECHA:

CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 15 DE INTERNET.

OBJETIVO:

Conocer la utilidad de la transferencia de archivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Downloads de archivos.
- Copiar una página Web como documento o como html.
- Obtener multimedia de Internet.

PROCEDIMIENTO.

1. Entra a Windows 95 y a Internet.
2. Escribe la dirección que el instructor te de:
3. Usa un buscador para localizar información sobre:
 - a) El pronóstico del clima de la ciudad de México para hoy. (selecciona la información y menú edición, copiar). Abre Microsoft Word. Menú inicio, programas, Microsoft Word. En Word Pega la infomación obtenida. Guarda tu archivo y deja abierto Word. Regresa a Internet y busca ahora:
 - b) El mapa de satelite de la República Mexicana del día de hoy. Sobre la imagen coloca el puntero del mouse, botón derecho y selecciona copiar, regresa a Word y abaj de la información anterior pega el mapa. Guarda tu archivo.
4. Entra a la dirección que te de tu asesor :
www.download.com
www.microsoft.com
www.boeing.com
5. Hay que localizar un archivo para transferirlo a nuestro disco de trabajo. Sigue las instrucciones que se te den. Espera a que se transfiera el archivo.
6. Salir de Internet.
7. Llama a tu instructor para que califique tu práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

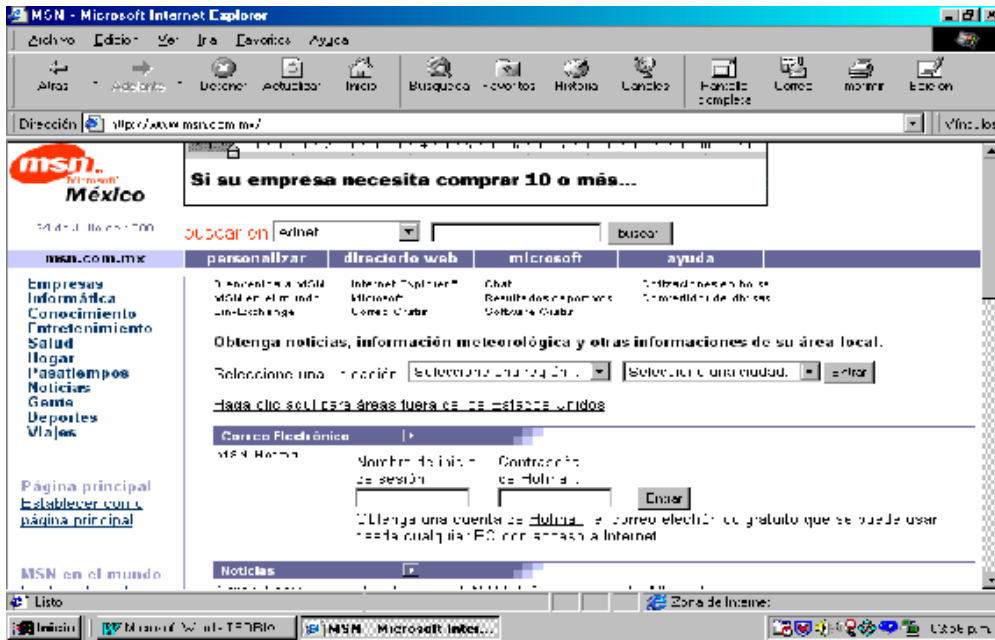
PRACTICA NO. 16 DE HTML

INTRODUCCIÓN ¹



El objetivo es aprender a diseñar documentos para WWW (información que pueda consultarse por medio de WWW). Para esto se requiere:

- Conocimiento y uso de Netscape o algún otro Web Browser



¹ <http://132.248.17.115/>

- Un conocimiento general de cómo los servidores de Web y los clientes de browsers trabajan.
- Tener acceso a un servidor Web (o que ud. pueda producir documentos escritos en HTML para un servidor)
- Manejo de editores de texto y de imágenes

La información que se puede consultar con WWW se encuentra en servidores llamados "servidores Web".

Las "ligas" son "puentes o enlaces" para consultar nuevos "paquetes de información" llamadas "páginas". En cada servidor se encuentra una o mas páginas con información o "ligas" a otros sitios.

Términos	Significado
WWW	World Wide Web
Web	World Wide Web
SGML	Standard Generalized Markup Language
DTD	Document Type Definition (especificación formal de un lenguaje en SGML)
HTML	HyperText Markup Language - HTML es un SGML DTD
Web Browser	Visualizador de páginas para Web

Existen varios Web Browser:

Netscape, Mosaic, Mac Web/WinWeb, Cello, Chimera, WebExplorer, NetCruiser, Arena, etc

TEXTO + IMAGEN + RED = WWW

En términos prácticos, HTML es una colección de estilos de plataformas independientes (indicadas por etiquetas) que define los varios componentes de un documento de World Wide Web.

HTML fue inventado por Tim Berners-Lee en el CERN. el Laboratorio Europeo para la física de partículas en Ginebra.

Más términos

NCSA	National Center for Supercomputing Applications
URL	Uniform Resource Locators. WWW utiliza URL para especificar la localización de archivos en otros servidores

WWW es un "servicio o programa" que "funciona" en internet así como "mail, ftp, gopher, etc"

WWW presenta información en texto o imagen en "páginas".

WWW además de presentar información en texto o imagen, permite la búsqueda de información a través de "hipertexto" o "ligas".

WWW es un Web Browser

El Web Browser esencialmente "transforma" los elementos que encuentra en un archivo en texto, imágenes, etc (todo aquello que observamos en una 'página' de WWW).

Los archivos que puede "transformar" en páginas están escritos en lenguaje HTML. Dichos documentos son llamados "archivos HTML" y se distinguen por su extensión '*.html' ó '*.htm'.

Un archivo o documento HTML es un texto (ASCII) que puede crearse usando cualquier editor de texto, aunque existen editores de texto especializados para crear archivos HTML. Esencialmente la creación de archivos para Web requiere el manejo del lenguaje de etiquetas de HTML.

Para aprender el lenguaje HTML (y así poder diseñar archivos para HTML) existen varios métodos: estudiar los tutoriales, las copias de archivos de páginas (botón FILE), este curso y sobre todo, practicar.

Estructura de un archivo para HTML

La estructura de un documento se basa en elementos como son las tablas, párrafos, encabezados, etc.

Cada elemento se identifica por etiquetas que se distinguen por los símbolos "<" y ">" (por ejemplo: < H1 > y < /H1 >).

Un elemento está delimitado por una etiqueta que abre y una etiqueta que cierra. Por ejemplo:

```
< H1 > <-- etiqueta que abre al elemento H1
< /H1 > <-- etiqueta que cierra al elemento H1
```

El símbolo '/' en la marca de la etiqueta indica que se trata de una marca de fin o cierre del elemento.

Etiquetas Básicas

La etiqueta principal de un documento Web es la etiqueta **html**. Esta etiqueta indica los límites del documento para Web.

Le sigue en orden (de estructura) la etiqueta **Title** que indica el título de la página que mostrará el Web.

head indica la primera parte del documento. Esta primera parte contiene al título (**title**)

body es la etiqueta que indica la sección más larga del documento y contiene la información y contenido de la página.

REGLA:

```
< html > ... < /html >
```

```
< head > ... < /head >
```

```
< body > ... < /body >
```

Headings

Existen 6 tipos de etiquetas llamadas **headings**, que definen 6 tipos de letras:

```
< H1 > < /H1 >
```

```
< H2 > < /H2 >
```

```
< H3 > < /H3 >
```

```
< H4 > < /H4 >
```

```
< H5 > < /H5 >
```

```
< H6 > < /H6 >
```

La marca `< hn > ... < /hn >` cambia el grosor y el tamaño de la letra (dependiendo del número que se ponga después de la h) y además inserta una línea en blanco. Existe la etiqueta **font size** que modifica solo el tamaño de las letras y se utiliza como en el ejemplo 4.

Estilo Lógico VS Estilo Físico

Existen otras etiquetas que modifican el estilo de las letras y se clasifican en etiquetas de estilo lógico y etiquetas de estilo físico. Ambos tipos de etiquetas tienen equivalencias entre sí. La clasificación se hace para usarlas de manera más "natural" para la construcción de páginas.

Las etiquetas de Estilo lógico son:

<code>< Dfn ></code>	Para letras definidas
<code>< em ></code>	Letras itálicas enfatizadas
<code>< cite ></code>	Cita. Para títulos de libros
<code>< code ></code>	Para representar letras de código fuente
<code>< kbd ></code>	Palabra clave
<code>< samp ></code>	Ejemplo
<code>< strong ></code>	Repintada
<code>< var ></code>	Variable

Las etiquetas de Estilo Físico son:

<code>< b ></code>	Gruesa
<code>< i ></code>	Itálica
<code>< u ></code>	Subrayada
<code>< tt ></code>	Máquina de Escribir

Existen otras opciones para las letras, como son el definir el color de la letra y símbolos especiales

En el cuerpo del documento, las marcas principales son las etiquetas de estilo de texto:

INSTRUCCIONES.

1. Cada ejemplo se escribirá en el bloc de notas de Windows 95 y se guardaran con un nombre y la extensión html, por ejemplo: Ejemplo1.html.
2. Se abrirá Internet (sin entrar a la red) y se irán abriendo cada uno de los ejemplos con la extensión html.

Ejemplo1

```
< html >
< head >
< title > Primer Ejemplo < /title >
< /head >
< body >
```

Ejemplo 1.- Hola mundo

```
< /body >
< /html >
```

Ejemplo2

```
< title > Ejemplo 2 < /title >
< html >
    Ejemplo 2.- Mas hola mundo
< /html >
```

Ejemplo 3.-

```
< title > Ejemplo 3.- Headings < /title >
< html >
< h1 > Hola ! < /h1 >
< h2 > Hola ! < /h2 >
< h3 > Hola ! < /h3 >
< h4 > Hola ! < /h4 >
< h5 > Hola ! < /h5 >
< h6 > Hola ! < /h6 >
< /html >
```

Ejemplo 4.-

```
< title > Ejemplo 4.- font size < /title >
< html >
< font size=7 > Hola ! < /font >
< font size=6 > Hola ! < /font >
< font size=5 > Hola ! < /font >
< font size=4 > Hola ! < /font >
< font size=3 > Hola ! < /font >
< font size=2 > Hola ! < /font >
< font size=1 > Hola ! < /font >
< /html >
```

Ejemplo 5.-

```
< title > Estilo de letras < /title >
< html >
< font size=6 >
< b > Hola ! < /b >
< br >
< i > Hola ! < /i >
< br >
< u > Hola ! < /u >
< br >
< tt > Hola ! < /tt >
< br >
```



```
< em > Hola ! < /em >  
< br >  
< strong > Hola ! < /strong >  
< br >  
< code > Hola ! < /code >  
< br >  
< samp > Hola ! < /samp >  
< br >  
< kbd > Hola ! < /kbd >  
< br >  
< var > Hola ! < /var >  
< br >  
< dfn > Hola ! < /dfn >  
< br >  
< cite > Hola ! < /cite >  
< /font >  
< /html >
```

Responda las siguientes preguntas:

¿Qué hace el ejemplo1.html?

¿Qué hace el ejemplo2.html?

¿Qué hace el ejemplo3.html?

¿Qué hace el ejemplo4.html?

¿Qué hace el ejemplo5.html?

Cierre Internet Explorer y llame a su instructor para que califique su práctica.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 17 DE HTML

INTRODUCCIÓN.

Párrafos < p > ... < /p >

La etiqueta de párrafos introduce una línea en blanco. Y el texto que se encuentra entre las etiquetas de párrafo se agrupa como un bloque separado. Dentro del párrafo se ignora cualquier formato que demos en el editor del archivo.

El fin de un párrafo (< /p >) puede ser omitido. Existen las opciones dentro de la etiqueta < p > de alinear al centro, a la derecha o a la izquierda

Listados < li > ... < /li >

Para definir un elemento de listado se define primero el tipo de lista que se usará (ol, dl, ul) y luego se enumera cada elemento de la lista con una etiqueta (li, dt, dd,).

INSTRUCCIONES.

1. Cada ejemplo se escribirá en el bloc de notas de Windows 95 y se guardaran con un nombre y la extensión html, por ejemplo: Ejemplo1.html.
2. Se abrirá Internet (sin entrar a la red) y se irán abriendo cada uno de los ejemplos con la extensión html.

Ejemplo 6.-

```
< title > ejemplo de Párrafos < /title >
< html >
< font size=5 >
< p >
    Mis libros (que no saben que yo existo)
    Son tan parte de mi como este rostro
    de sienes grises y grises ojos
    que vanamente busco en los cristales...
< /p >
< /html >
```

Ejemplo 7.-

```
< title > Alineacion de párrafos < /title >
< html >
< font size=5 >
< p align=right > Derecha
< p align=center > Centro < /p >
< p align=left > Izquierda
< /html >
```

Ejemplo 8.- Listado desordenado

```
< title > Lista desordenada < /title >
< html >
< font size=5 >
< ul >
< li > Hoy
< li > Ayer
< /ul >

< ul > < li > Cerdo
      < ul > < li > Marrano
            < ul > < li > Puerco
< /ul > < /ul < /ul >
< /font >
< /html >
```

Ejemplo 9.- Listado ordenado

```
< title > Lista Ordenada < /title >
< html >
< font size=5 >
< ol >
< li > Hoy
< li > Ayer
< /ol >
< ol > < li > Cerdo
      < ol > < li > Marrano
            < ol > < li > Puerco
< /ol > < /ol > < /ol >
< /font >
< /html >
```

Ejemplo 10.- Listado con definición

(en este ejemplo se utilizan tambien los caracteres especiales para acentuar y la letra Ñ)

```
< title > Listado con definicion < /title >
< html >
< font size=5 >
< dl >
< dt > Dorm&iacute;as
< dd > te despierto
< dt > La gran ma&ntilde;ana depara la ilusi&oacute;n de un principio
< dd > te hab&iacute;as olvidado de Virgilio
< /dl >
```

```
< /font >  
< /html >
```

Ejemplo 11.- Listas compactas de definición

```
< title > Listas compactas < /title >  
< html >  
< font size=5 >  
< dl compact >  
< dt > Hoy  
< dd > Hoy ser&acute; ayer  
< dt > Ma&ntilde;ana ser&acute; hoy  
< /dl >  
< /font >  
< /html >
```

Ejemplo 12.-Listado organizado con marcas de estilo

```
<title>Listado organizado con marcas </title>  
<html>  
<font sizex=5>  
<ul>  
<li type=disc>Disco  
<li type=circle>Circulo  
<li type=square>Cuadro  
</ul>  
</font>  
</html>
```

Ejemplo 13.- Listado definido

```
<title>Listado definido</title>  
<html>  
<font size=5>  
<ol>  
<li type=A>uno  
<li>dos  
</ol>  
<ol>  
<li type=a>uno  
<li>dos  
</ol>  
<ol>  
<li type=l>uno
```

```
<li>dos
</ol>
<ol>
<li type=i>uno
<li>dos
</ol>
<ol>
<li type=1>uno
<li>dos
</ol>
</font>
</html>
```

Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué hace el ejemplo6.html?

¿Qué hace el ejemplo7.html?

¿Qué hace el ejemplo8.html?

¿Qué hace el ejemplo9.html?

¿Qué hace el ejemplo10.html?

¿Qué hace el ejemplo11.html?

¿Qué hace el ejemplo12.html?

¿Qué hace el ejemplo13.html?

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 18 DE HTML.

INTRODUCCION

Texto Preformateado <pre>

La etiqueta **<pre>** se utiliza para que el texto generado por la página esté acomodado tal y como se escriba en el archivo de la página.

Líneas

Existe la etiqueta **<hr>** que define una línea en la página. Con las opciones de esta etiqueta se puede cambiar la forma y tamaño de la línea.

Centrado

La etiqueta **<center>** se utiliza para centrar en la página todo el texto o imagen (cualquier elemento) que se encuentre entre dicha etiqueta (**center**).

Ligas o enlaces a otras páginas o servicios

HTML maneja páginas con hipertexto, esto quiere decir que existen letras o palabras por medio de las cuales se pueden hacer enlaces a otras páginas o secciones de otras páginas dentro del mismo servidor o en otro servidor. El hipertexto de una página se distingue por estar de otro color y subrayado. La etiqueta que señala los límites del hipertexto es: **...** URL quiere decir Uniform Resource Locators. Y se trata de una convención que utiliza WWW para especificar la localización de archivos en otros servidores. La sintaxis del URL es:

combinación // host.dominio [:puerto] / path / archivo

Donde la "combinación" puede ser:

- Un archivo del sistema local
- **ftp** un archivo de servidor FTP anónimo
- **http** un archivo de servidor WWW
- **gopher** un archivo de un servidor gopher
- **wais** un archivo de un servidor wais
- **news** un servidor news
- **telnet** una conexión a un servicio de telnet
- **mail** una conexión al servicio de mailx

INSTRUCCIONES.

1. Cada ejemplo se escribirá en el bloc de notas de Windows 95 y se guardaran con un nombre y la extensión html, por ejemplo: Ejemplo1.html.
2. Se abrirá Internet (sin entrar a la red) y se irán abriendo cada uno de los ejemplos con la extensión html.

Ejemplo 14.- Texto preformateado

```
<title>Texto preformateado</title>
<html>
<font size=5>
<pre>
    Lunas, marfiles, instrumentos, rosas,

    lámparas y la línea de Durero

    las nueve cifras de Durero
</pre>
</font>
</html>
```

Ejemplo 15.-

```
<title>Lineas</title>
<html>
<hr>
<br>
<hr size=10>
<br>
<hr width=50>
<br>
<hr width=50%>
<br>
<hr align=left width=50%>
<br>
<hr align=right width=50%>
</html>
```

Ejemplo 16.-

```
<title>Centrado de texto</title>
<html>
<font size=5>
<center>
Son los R&iacute;os
<br>
Somos el tiempo. Somos la famosa
<br>
para&aacute;bola de Her&aacute;clito el Oscuro.
<br>
Somos el agua, no el diamante duro,
<br>
la que se pierde, no la que reposa
```

```
</center>
</html>
```

Ejemplo 17.- Ligas a servicios.

```

<title>Ejemplos de ligas a servicios</title>
<html>
<font size=5>
<pre>
<a href="/personal.html">Ejemplo de liga a
un archivo del sistema local</a>

<a href="ftp://gauss.matem.unam.mx">Ejemplo de liga al servicio
FTP</a>

<a href="http://www.fciencias.unam.mx">Ejemplo de liga a un archivo de
servidor WWW</a>

<a href="gopher://gauss.matem.unam.mx">Ejemplo de liga al servicio
gopher</a>

<a href="news://132.248.28.3">Ejemplo de liga al servicio de NEWS</a>

<a href="telnet://132.248.28.3">Ejemplo de liga al servicio de
telnet</a>

<a href="mailto:cro@gauss.matem.unam.mx">Ejemplo de liga al servicio
de mail</a>
</pre>
</font>
</html>

```

Responda las siguientes preguntas.

1. ¿Qué hace el ejemplo14.html? _____
2. ¿Qué hace el ejemplo15.html? _____
3. ¿Qué hace el ejemplo16.html? _____
4. ¿Qué hace el ejemplo17.html? _____

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 19 DE HTML

INTRODUCCION.

Ligas a secciones específicas

También se puede hacer liga a una parte específica dentro de una misma página, o a otra parte en particular de otra página distinta. Para esto se marcan los sitios específicos:

` ... ` (marca del sitio hacia donde puede hacerse referencia)

` ... ` (referencia hacia una parte específica de una página)

Salto de una parte de una página a otra

Es esencialmente la misma sintaxis que el caso anterior:
` ... ` (marca del sitio hacia donde puede hacerse referencia)

` ... ` (referencia hacia una parte específica de una página)

IMÁGENES

La etiqueta **img** que sirve para que WWW muestre una imagen tiene la siguiente sintaxis:

``

o bien:

``

Los browser que sólo muestran texto con la opción **alt** mostrarán el texto que se escriba en la marca **img**

La mayoría de los browser Web pueden mostrar las imágenes en formato GIF, o Xbitmap (xbm) como imágenes en línea, y también en formato JPG.

INSTRUCCIONES.

1. Cada ejemplo se escribirá en el bloc de notas de Windows 95 y se guardarán con un nombre y la extensión html, por ejemplo: Ejemplo1.html.
2. Se abrirá Internet (sin entrar a la red) y se irán abriendo cada uno de los ejemplos con la extensión html.

Ejemplo 18.-

```
<title>salto</title>
```

```
<html>
```

```
<font size=5>
```

```
<a href="#moneda">Moneda</a>
```

<center>

Son los ríos

Son los Ríos

Somos el tiempo. Somos la famosa

para´bola de Her´clito el Oscuro.

Somos el agua, no el diamante duro,

la que se pierde, no la que reposa

Somos el río y somos aquel griego

que se mira en el río. su reflejo

cambia en el agua del cambiante espejo,

en el cristal que cambia como el fuego.

Somos el vano río prefijado,

rumbo a su mar. La sombra de lo cercado.

Todo nos dijo adios, todo se aleja.

La memoria no acuña su moneda.

Y sin embargo hay algo que queda

y sin embargo hay algo que se queja

</center>

<hr>

Ríos

<center>
LA MONEDA DE HIERRO

Aquí; está; la moneda de hierro. Interroguemos.

Las dos contrarias caras que serán la respuesta

De la terca demanda que nadie no se ha hecho:

¿Por qué; precisa un hombre que una mujer lo quiera?

Miremos. En el orbe superior se entretejen

El firmamento cúdruple que sostiene el diluvio

Y las inalterables estrellas planetarias.

Ad; el joven padre, y el joven Para;so.

La tarde y la mañana. dios en cada criatura

En ese laberinto puro está; tu reflejo.

Arrojemos de nuevo la moneda de hierro

Que es también un espejo mágico. Su reverso

Es nadie y nada y sombra y ceguera. Eso eres

De hierro las dos caras labran un solo eco.

Tus manos y tu lengua son testigos infieles.

Dios es el inasible centro de la sortija.

No exalta ni condena. Hace algo más: olvida.

Calumniado de infamia ¿por qué; no han de quererte?

En la sombra del otro buscamos nuestra sombra;

En el cristal del otro, nuestro cristal recíproco

</html>

[Ejemplo 19.-](#)

```
<title>Salto entre paginas</title>
<html>
<font size=5>

<pre>
<a href="ejemplo18.html#rios">Ríos</a>
<br>
<a href="ejemplo18.html#moneda">Moneda</a>
</pre>

</font>
</html>
```

Ejemplo 20.- Imagen sola

```
<title>Imagen sola</title>
<html>
<font size=5>
<center>
Imágen sola
<br>
<br>

</font>
</html>
```

Ejemplo 21.- imagen con texto

```
<title>Imagen con texto</title>
<html>
<font size=5>
 Caricaturas
<br>
<br>
 Caricaturas
<br>
<br>
 Caricaturas
</font>
</html>
```

Ejemplo 22.- Alineación de imagenes

```
<title>Alineacion de imagenes</title>
<html>
```


Son los Ríos

Somos el tiempo. Somos la famosa

paraábola de Heráclito el Oscuro.

Somos el agua, no el diamante duro,

la que se pierde, no la que reposa

<hr>

Son los Ríos

Somos el tiempo. Somos la famosa

paraábola de Heráclito el Oscuro.

Somos el agua, no el diamante duro,

la que se pierde, no la que reposa

<hr>

Son los Ríos

<br clear=all>

<hr>

Son los Ríos

Somos el tiempo. Somos la famosa

paraábola de Heráclito el Oscuro.

Somos el agua, no el diamante duro,

la que se pierde, no la que reposa


```
<hr>
<br>
</font>
</html>
```

Ejemplo 23.- Imagen como liga

```
<title>Imagen-liga</title>
<html>
<font size=5>
<a href="ejemplo18.html">
</a>
<br clear all>

<br>

<a href="ejemplo18.html">
 Poemas</a>
<br clear all>

</font>
</html>
```

Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hace el ejemplo18.html? _____
2. ¿Qué hace el ejemplo19.html? _____
3. ¿Qué hace el ejemplo20.html? _____
4. ¿Qué hace el ejemplo21.html? _____
5. ¿Qué hace el ejemplo22.html? _____
6. ¿Qué hace el ejemplo23.html? _____

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 20 DE HTML

INTRODUCCION.

Fondos y Definición de texto y ligas

Después de las etiquetas iniciales **<title>** se puede usar la etiqueta **body** que define el fondo y el color de texto e hipertexto de la página.

En los atributos de **body** se define un color con la combinación en Bytes de RR GG BB (rojo, verde y azul) en hexadecimal.

También se puede definir como fondo a una imagen que llene como fondo a toda la página.

TABLAS

La tabla es un elemento de HTML para acomodar imágenes o texto en una presentación especial (presentación de tablas)

La sintaxis y manejo de las etiquetas de tabla es básicamente la siguiente:

- **<table>**: ... **</table>** *tabla*
- **<tr>** *definición de fila*
- **<th>** *título*
- **<td>** *celda de datos*

INSTRUCCIONES.

1. Cada ejemplo se escribirá en el bloc de notas de Windows 95 y se guardaran con un nombre y la extensión html, por ejemplo: Ejemplo1.html.
2. Se abrirá Internet (sin entrar a la red) y se irán abriendo cada uno de los ejemplos con la extensión html.

Ejemplo 24.- Fondo y color de texto y ligas

```
<title>Color de fondo y ligas</title>
<body bgcolor="#000000" text="#ffffff" link="#9690cc">
<html>
<font size=5>
<center>Ejemplo de fondo</center>
<p>
Texto</p>
<a href="http://www.infi.net/wwwimages/colorindex.html">Liga</a>
</font>
</html>
```

Ejemplo 25.- Fondo.

```
<title>Fondo </title>
```

```
<body background="family2.gif">
<html>
```

```
</html>
```

Ejemplo 26.- Tabla básica

```
<title>Tabla basica</title>
<html>
```

```
<table border>
<tr>
<td><font size=5>A</td><td><font size=5>B</td>
</tr>
<tr>
<td><font size=5>C</td><td><font size=5>D</td>
</tr>
</table>
```

```
</html>
```

Responde las siguientes preguntas:

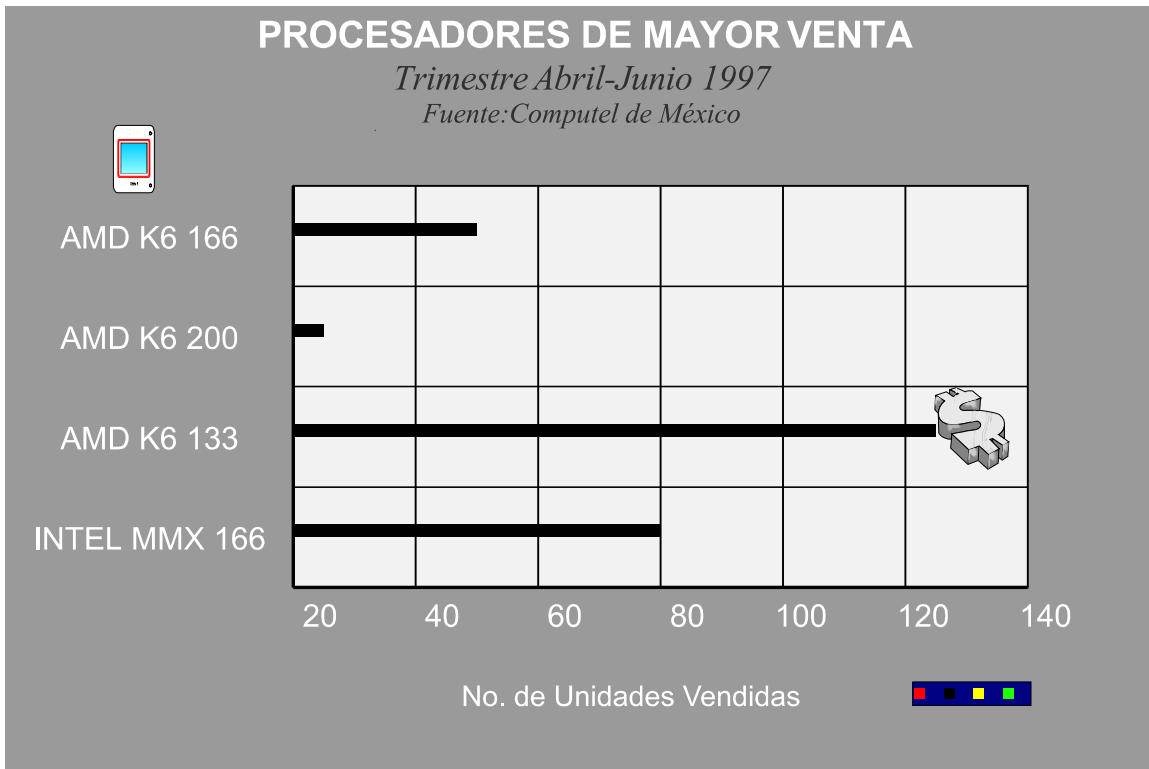
1. ¿Qué hace el ejemplo24.html? _____
2. ¿Qué hace el ejemplo25.html? _____
3. ¿Qué hace el ejemplo26.html? _____

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 21 DE COREL CHART

Gráfica de Barras Simples

El objetivo de la práctica es generar el siguiente gráfico:



- 1.- Activa el programa de Corel Chart , después sigue la secuencia Archivo-Nuevo
- 2.-Selecciona el primer tipo de Gráfico de Barras (barras horizontales lado por lado) después da un Click en aceptar
- 3.-Salva el Gráfico en A: como Grafica1 , después sigue la secuencia Edición -Ver datos de Gráfico
- 4.- Para que puedas realizar el gráfico requerido necesitas llenar la Tabla con los siguientes Datos

PROCESADORES DE MAYOR VENTA						
Trimestre Abril-Junio 1997						
Fuente:Computel de México						

		AMD K6 166	AMD K6 200	AMD K6 133	INTEL MMX 166	
						No de Unidades Vendidas
		50	25	125	80	

5.-A través de la opción VENTANA del menú, tú puedes ver cómo se está formando la gráfica

6.-La figura del microprocesador y la figura de \$ son archivos.CDR , vamos a jalar primero la figura del microprocesador de la siguiente manera : Sigue la secuencia Archivo-Importar , después sigue la ruta F:\COREL40\CLIPART\VECTORES\SLIDE.CDR , cuando aparezca en pantalla , reduce la figura hasta colocarla en el lugar indicado , Salva tu trabajo

7.-Para sacar la figura de \$ debes hacer lo dicho en el paso anterior , La ruta de esta figura es F:\COREL40\CLIPART\VECTORES\MONEY1.CDR , Salva tu trabajo

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

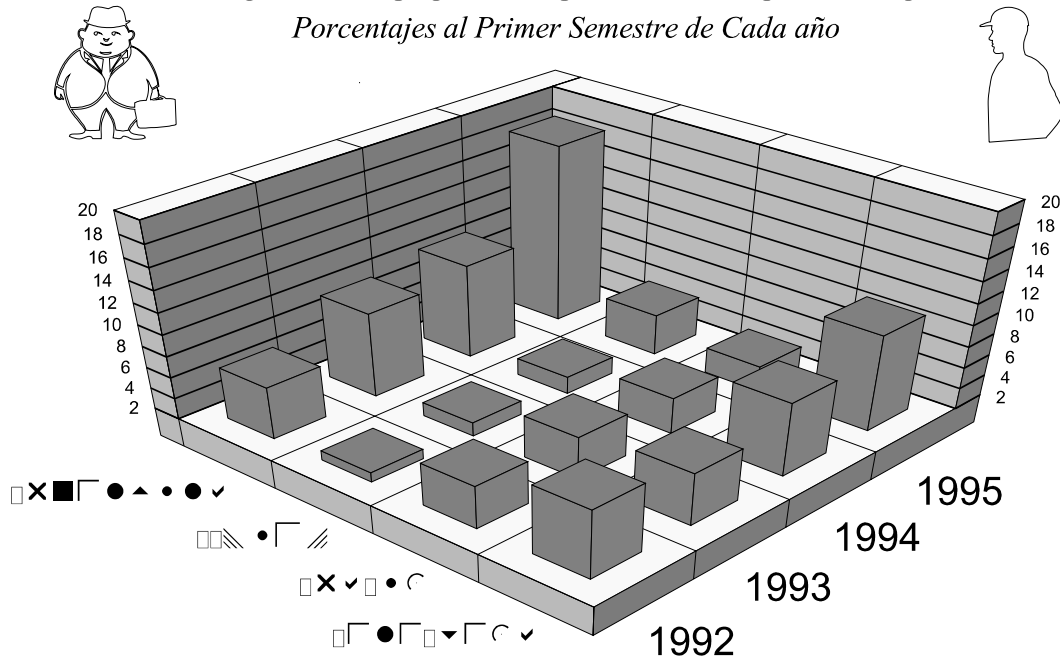
PRÁCTICA NO. 22 DE COREL CHART

Gráfica de Barras Múltiples

El Objetivo de esta práctica será generar la gráfica siguiente:

DESEMPLEO URBANO EN LATINOAMERICA

Porcentajes al Primer Semestre de Cada año



Fuente: CEPAL, sobre la base de cifras oficiales

- 1.- Abre el Corel Chart , y sigue la secuencia **Archivo -Nuevo** , después selecciona el primer tipo de gráfica de Barras
- 2.-Guarda la gráfica en A: con el nombre de Grafica2 . Después sigue la Secuencia **Edición-Ver datos** de Gráfica y llena la tabla con los siguientes Datos

DESEMPLEO URBANO EN LATINOAMERICA					
Porcentaje al Primer Semestre de Cada año					
Fuente:CEPAL , sobre la base de cifras oficiales					
		1992	1993	1994	1995
Argentina	6.9	9.9	10.8	18.6	

	a					
	México	2.9	3.3	3.6	5.8	
	Brasil	6	6	5.4	4.4	
	Venezuela	8.4	6.9	8.9	11	

3.- Mediante el la Opción **Ventana** , Observa cómo va la gráfica , después podrás ver la gráfica en tercera dimensión siguiendo la secuencia **Galería-3d Barras**

4.-Para Obtener las tramas sobre las columnas , selecciona cualquier parte de una columna , por ejemplo el cuadro superior de la barra , después Activa Bote de Fondos (Bote de matices) y con el botón 2 aplica tus conocimientos de Corel Draw para generar las tramas indicadas para cada país

5.-El tipo de letra para el título y para los nombres de los países es GALLARD BT , el Tipo de letra para el Subtítulo y para la nota de la fuente es TIMES NEW ROMAN

6.-Para Generar la orientación de las barras sigue la Secuencia **Gráfica-Ángulos Preestablecidos** , Después prueba con las últimas 5 opciones hasta encontrar lo que más se parezca a la que te estamos presentando

7.- Salva tu trabajo , minimiza la ventana de Corel Chart y abre el Corel Draw , mediante el doble Click en la A selecciona la estrella y en presonas saca las figuras que te presentamos .

8.-Selecciona una persona , sigue la secuencia **Edición-Copiar** , minimiza el la ventana de Corel Draw , después pulsa las teclas CTRL-ESC y pasate a tu ventana de Corel Chart , estando allí sigue la secuencia **Edición-Pegar** , De la misma manera Con CTRL-ESC vuleve a tu ventana de Corel Draw y traslada la persona faltante a tu ventana de Corel Chart

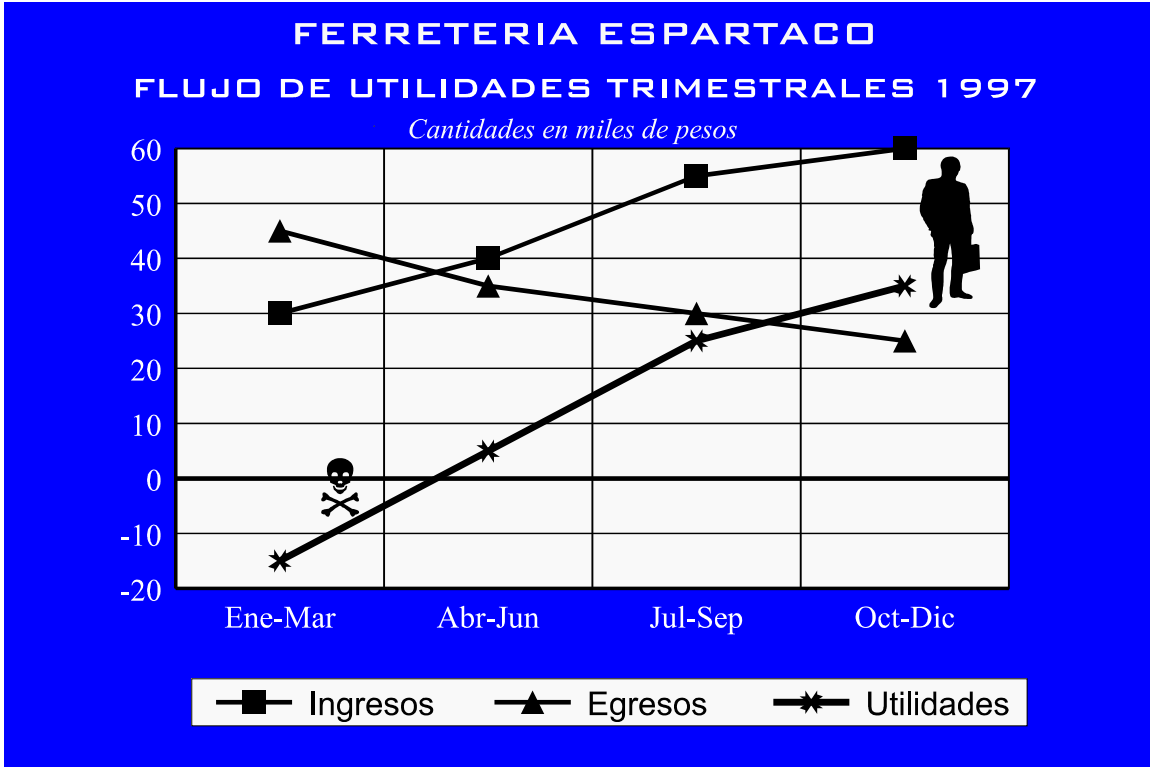
9.- Salva lo que tienes en Corel Chart , Vuelve a Corel Draw y sal de allí sin salvar

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 23 DE COREL CHART

Gráfica de Líneas

El objetivo de la práctica es generar el siguiente gráfico:



- 1.- Activa el programa de Corel Chart , después sigue la secuencia Archivo-Nuevo
- 2.-Selecciona el TERCER tipo de grafico de Líneas (líneas verticales absolutas) después da un Click en aceptar
- 3.-Salva el Gráfico en A: como Grafica3 , después sigue la secuencia Edición -Ver datos de Gráfico
- 4.- Para que puedas realizar el gráfico requerido necesitas llenar la Tabla con los siguientes Datos

A	B	C	D	E	F
FERRETERIA ESPARTACO					
FLUJO DE UTILIDADES 1997					
Cantidades en miles de pesos					

		ENE- MAR	ABR- JUN	JUL- SEP	OCT-DIC	
	Ingresos	35	40	50	60	
	Egresos	48	35	29	27	
	Utilidades	=C7-C8	=D7-D8			

5.-Para eliminar la última fila , deja sus valores en blanco , después coloca el cursor en la celda C10 y de un click en exploración automática . Ahora observa como se está formando la gráfica

6.-Para cambiar las Formas con las que se identifican a las líneas haz lo siguiente : Selecciona cualquier cuadro de la línea de Egresos , ahora da un click con el botón derecho del mouse. Selecciona Cambiar Formas y elije la forma indicada . De la misma manera procede para la línea de utilidades

7.- Para agrandar el ancho de la línea de utilidades haz lo siguiente : selecciona cualquier parte de la línea , activa el portaplumas (generador de contornos) y selecciona el grosor que le sigue al más delgado

8.-La figura del hombre de negocios es un archivo .CDR , para jalarlo ejecuta la secuencia Archivo-Importar , después sigue la ruta F:\COREL40\CLIPART\VECTORES\BUSNMANI.CDR , cuando aparezca en pantalla , reduce la figura hasta colocarla en el lugar indicado

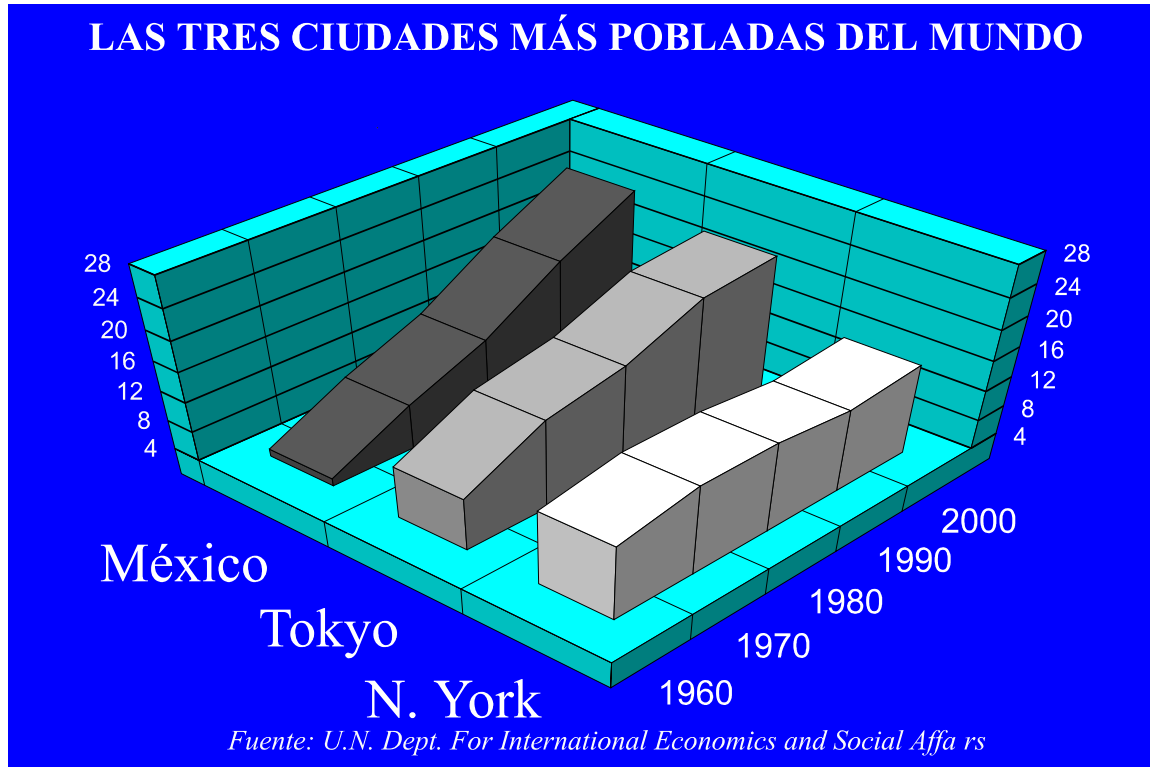
9.-La figura de la muerte saldrá haciendo lo siguiente : En cualquier parte introduce una N mayúscula , Después selecciona la N y cambia el tipo de letra a WINDGINS tamaño 32 , coloca la figura en el lugar indicado y Salva tu trabajo

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

PRACTICA NO. 24 DE COREL CHART

Gráfica de Áreas

El objetivo de la práctica es generar el siguiente gráfico:



- 1.- Activa el programa de Corel Chart , después sigue la secuencia Archivo-Nuevo
- 2.-Selecciona el gráfico de Áreas (Áreas verticales absolutas) después da un Click en aceptar
- 3.-Salva el Gráfico en A: como Grafica4 , después sigue la secuencia Edición -Ver datos de Gráfico
- 4.- Para que puedas realizar el gráfico requerido necesitas llenar la Tabla con los siguientes Datos

Nota: Observa que es necesario Insertar una nueva columna , para ello coloca el cursor en F1 y sigue la secuencia Edición-Insertar , después de haber borrado los datos inecesarios , selecciona toda la tabla , es decir desde A5 hasta H9 y da un Click en Exploración Automática

A	B	C	D	E	F	G
LAS TRES CIUDADES MÁS POBLADAS DEL MUNDO						
(Cantidades en millones)						

Fuente: U.N. Dept. For International Economics and Social Affairs						
		1960	1970	1980	1990	2000
	México	5	10	14	20	25
	Tokyo	11	16	18	22	23
	N. York	14	16	16	15	16

5.- Ahora observa cómo se está formando la gráfica , para lograr la tercera dimensión sigue la secuencia : GALERIA -SERIES conectadas en 3D

6.-Para la orientación de la gráfica , sigue la secuencia ANGULOS predeterminados - Angulo Estandar

7.- Salva tu trabajo ,Minimiza Corel chart , y entra al Corel Draw después sigue la ruta F:\COREL40\CLIPART\VECTORES\USA.CDR , selecciona la bandera y aplica AÑADIR PERSPECTIVA , después haz lo mismo para la bandera de Japón . Para la bandera de México usaremos la bandera de Italia y los símbolos del aguila y la serpiente que están en la sección Animales en la Estrella .

9.-Cuando ya tengas orientadas las tres banderas , pasa una por una a tu gráfico de Corel Chart.

NOMBRE DEL ALUMNO:		
GRUPO:	FECHA:	CALIFICACIÓN:

INSTRUCCIONES PARA LA ENTREGA DE TAREAS.

1. La entrega es individual.
2. Se revisaran en la clase de teoría (Una tarea por semana).
3. Se harán a mano en el cuaderno de teoría. No se reciben en hojas sueltas, engargoladas o en folders. Tampoco impresas de computadora.
4. Sólo se revisarán en la fecha de entrega que se indique. Si no se va a asistir a clases favor de mandar el cuaderno con algún compañero. De otro modo solo se recibirán fuera de la fecha indicada con justificante avalado por la dirección.
5. Valen el 20% de la calificación del período. Se promedian las calificaciones de las tareas del periodo y se multiplican por 0.2
6. Se debe indicar la fuente de información de donde se obtuvo:
 - ficha bibliográfica (autor, nombre del libro, edición, lugar de edición, editorial, año de impresión, páginas consultadas).
 - ficha hemerográfica (autor del artículo, nombre del artículo, nombre de la revista o periódico, fecha de edición, volumen, número y páginas).
 - dirección de Internet.
 - datos de la enciclopedia digital utilizada (CD ROM).
7. Cuenta la ortografía y gramática en la calificación. La letra debe ser clara. Si no se entiende la tarea deberá repetirse tantas veces como sea necesario.
8. La calificación de las tareas va del 1 al 10.
9. Si se acumulan 3 tareas sin entregar en forma injustificada se pierde derecho al examen teórico y la calificación del periodo será de cero.

TAREA 1 DE COREL DRAW.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es dibujar a mano alzada?
2. ¿Qué es un boceto?
3. ¿Qué es un original mecánico?
4. ¿Qué es un dummy?
5. ¿Qué es un logotipo?

TAREA 2 DE COREL DRAW.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es un slogan?
2. ¿Qué programas incluye la suite de Corel?
3. ¿Qué es Corel Draw?
4. ¿Cómo se ejecuta Corel Draw?
5. ¿Cuáles son los iconos de la caja de herramientas de Corel Draw?

TAREA 3 DE COREL DRAW.

Investigue las siguientes preguntas.

1. Explique la herramienta lápiz.
2. Explique la herramienta rectángulo.
3. Explique la herramienta elipse.
4. Explique la herramienta texto.
5. Explique la herramienta filete.

TAREA 4 DE COREL DRAW.

Investigue las siguientes preguntas.

1. Explique la herramienta relleno.
2. Explique la herramienta zoom.
3. ¿Cuáles son los efectos especiales de Corel Draw?
4. Explique el efecto de perspectiva.
5. Explique el efecto de mezcla de objetos.

TAREA 5 DE COREL DRAW.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo cambio de tamaño un objeto?
2. ¿Cómo giro un objeto?
3. Explique el efecto de extrusión.
4. ¿Qué es un nodo de Corel Draw?
5. Explique cómo puedo previsualizar una imagen antes de imprimirla.

TAREA 6 DE COREL DRAW.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo le doy formato a una hoja en Corel Draw (tamaño del papel, color de la hoja, etc)?
2. ¿Cuántos pasos hacia atrás deshace el menú Deshacer de Corel Draw?
3. ¿Qué es una trayectoria abierta en Corel Draw?
4. ¿Cómo cambio de color y grosor una línea recta en Corel Draw?
5. ¿Cómo aplico una textura a un dibujo de Corel Draw?

TAREA 7 DE VISUAL BASIC.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es Visual Basic?
2. Explique las opciones de instalación de Visual Basic.
3. ¿Qué es un proyecto?
4. ¿Qué es un formulario?
5. ¿Qué es un módulo?

TAREA 8 DE VISUAL BASIC.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Qué iconos contiene la caja de herramientas de Visual Basic?
2. ¿Para qué sirve la ventana de propiedades?
3. ¿Qué es la programación orientada a objetos?
4. Explique cómo se ejecuta un programa en Visual Basic.
5. ¿Cómo se guarda un programa en Visual Basic?

TAREA 9 DE VISUAL BASIC.

Investigue las siguientes preguntas.

1. Explique cómo se crea un aplicación en Visual basic.
2. Explique cómo se imprime un proyecto.
3. ¿Qué archivos puede contener una aplicación de Visual Basic?
4. ¿Qué es un evento de Visual Basic?
5. Defina procedimiento de evento.

TAREA 10 DE VISUAL BASIC.

Investigue las siguientes preguntas.

1. Explique la diferencia entre Control por eventos frente a programación tradicional.
2. ¿Cuándo una aplicación controlada por eventos termina su ejecución?
3. ¿Qué es una variable en Visual Basic?
4. ¿Cómo se declaran variables en Visual Basic?
5. ¿Cuáles son los tipos de variables que manejan en Visual Basic?

TAREA 11 DE REDES E INTERNET.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es una red de computadoras?
2. ¿Cómo se clasifican las redes?
3. ¿Qué es una LAN?
4. ¿Qué es una WAN?
5. ¿Qué es el cable coaxial?
6. ¿Qué es el cable de par trenzado?
7. ¿Qué es la fibra óptica?
8. ¿Qué son las microondas?
9. ¿Qué es la topología de una red?
10. Explique el modelo OSI para operación de una red.

TAREA 12 DE REDES E INTERNET.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles son las diferentes topologías de una red?
2. ¿Qué es TCP/IP?
3. ¿Qué es Internet?
4. ¿Qué es Internet 2?
5. ¿Qué significa www?
6. ¿Qué es el correo electrónico o e-mail?
7. ¿Qué es la transferencia de archivos o download?
8. ¿Qué es un portal o buscador?
9. ¿Cuáles son los mandamientos de cortesía de Internet?
10. ¿Qué es un proveedor de Internet?

TAREA 13 DE REDES E INTERNET.

Investigue las siguientes preguntas.

1. Mencione 5 proveedores de Internet.
2. ¿Quién controla Internet?
3. Mencione 2 navegadores o browsers de Internet?
4. ¿Qué es Telnet?
5. ¿Qué es un correo POP?
6. ¿Qué es majordomo en un correo electrónico?
7. ¿Qué es FTP?
8. ¿Qué es Gopher?

9. ¿Qué es el hipertexto?
10. ¿Qué es URL?

TAREA 14 DE REDES E INTERNET.

Investigue las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es HTML?
2. ¿Qué es el formato de imagen GIF?
3. ¿Qué es el formato de imagen JPEG?
4. ¿Para qué sirven los programas Archie, Verónica y Eudora?
5. ¿Qué significa bauds por segundo?
6. ¿Qué es un backbone?
7. Mencione la dirección de 5 buscadores de páginas WEB.
8. Mencione la dirección de 5 páginas WEB de universidades mexicanas.
9. Mencione la dirección de 5 páginas WEB de periódicos de México.
10. Escriba la dirección de 5 paginas de e-mail gratuito a las que se puede suscribir.