



# Lección: Introducción al hardware y software

Presentada por:

**Microsoft®**

## Contenido de la lección

	Introducción al hardware
	¿Qué es un sistema operativo?
	Descripción general de los programas y los datos
	Autoevaluación

## Introducción a la lección

Un automóvil, como un camión o una caravana, puede venir en diversos modelos y colores, si bien los componentes esenciales siguen siendo los mismos. Así, todos los automóviles cuentan con un motor, carrocería y ruedas. De la misma manera, los equipos también están disponibles en varios tamaños y formas, pero todos ellos tienen en común una serie de componentes que funcionan de la misma forma.

Los componentes esenciales de un equipo son el hardware y el software. En esta lección, aprenderá la terminología informática básica, como hardware, software, datos y programas.

## Objetivos de la lección

Cuando haya completado esta lección, será capaz de:

- Identificar los principales componentes de hardware de un equipo.
- Explicar qué es un sistema operativo.
- Explicar qué son los programas y datos.

La palabra *hardware* hace referencia a la totalidad de componentes físicos de un equipo. Incluye los dispositivos de entrada, de procesamiento, de almacenamiento y de salida. Ejemplos de hardware son el teclado, el mouse, la placa base, el monitor, el disco duro, los cables y la impresora.

El hardware se usa para proporcionar la entrada de datos a un equipo y, asimismo, para obtener la salida de los datos deseados. Por ejemplo, cuando se toca un instrumento musical como el piano, se proporciona entrada al presionar las teclas y se obtiene la salida deseada en forma de música. Del mismo modo, los equipos también necesitan dispositivos de entrada y de salida para realizar tareas.

Además de los dispositivos de entrada y de salida, un equipo usa dispositivos de procesamiento para trabajar con los datos de entrada y, así, obtener los datos de salida necesarios. El dispositivo de procesamiento más importante es la CPU. La CPU es el cerebro del equipo. Procesa la entrada para realizar cálculos y produce la salida.

Una placa base es una gran placa de circuito que conecta los dispositivos de entrada, de salida y de procesamiento. Los circuitos de la placa base ofrecen caminos para que los datos pasen a través de todos estos componentes. Además, contiene chips con los que se determina cómo, cuándo y dónde pueden fluir los datos en el equipo.

Según la tarea que quiera llevar a cabo en el equipo, podrá elegir el hardware adecuado. Por ejemplo, puede usar una tarjeta de interfaz de red (NIC) para conectar su equipo a otros equipos. También puede usar tarjetas de expansión, tal como una tarjeta de video, para mejorar el rendimiento del equipo o sus características. Todos estos dispositivos se conectan a la placa base.

Aparte del hardware, un equipo necesita software para funcionar. El software envía instrucciones al hardware para que realice las tareas pertinentes.

El software más importante del equipo es el *sistema operativo*, que controla y administra el hardware conectado al equipo. El sistema operativo proporciona una interfaz que permite interactuar con el equipo. Un ejemplo de uno de los sistemas operativos más recientes es Windows Vista.

Una interfaz de usuario puede estar basada en texto o en gráficos. La mayoría de los sistemas operativos incorpora una interfaz gráfica de usuario (GUI) que muestra imágenes que permiten una sencilla interacción con el equipo.

Un sistema operativo con una interfaz gráfica de usuario ofrece una interfaz sencilla que permite instalar el hardware o el software. Así, Windows Vista presenta un asistente para la instalación, que guía al usuario por los distintos pasos de una tarea en particular, como la instalación de hardware o software.

Un sistema operativo se asegura de que el equipo funciona correctamente. El sistema operativo debe actualizarse periódicamente a fin de asegurar que es compatible con cualquier hardware nuevo que instale.

Al hardware y al sistema operativo juntos se los conoce como *plataforma*. Los *programas*, también denominados aplicaciones, usan dicha plataforma para realizar tareas. Existe una gran variedad de programas. Algunos de ellos permiten llevar a cabo tareas como escribir cartas, realizar cálculos o enviar mensajes de correo electrónico. Por ejemplo, un procesador de textos como Microsoft Office Word 2007 es un programa que ayuda a escribir una carta. Con otros programas se pueden crear ilustraciones, jugar, ver películas o comunicarse con usuarios de otros equipos.

Los programas procesan los datos que el usuario proporciona como entrada en el equipo. Estos datos pueden presentarse en forma de texto, gráfico, sonido o video, según el tipo de programa. Por ejemplo, la Calculadora es un programa en el que se deben ingresar números. Asimismo, la Grabadora de sonidos es un programa en el que se debe ingresar audio.

Cuando el programa recibe los datos, los procesa y muestra el resultado o salida en la pantalla. Esta salida puede guardarse en un archivo. En función del tipo de datos que un archivo contiene, éste se clasificará como un archivo de sonido, de texto, de video o de gráficos.

Ordene los elementos en las categorías asociadas escribiendo el número de la afirmación en el cuadro de la opción correspondiente.

Afirmación	
1	Incluye dispositivos informáticos
2	Ayuda a controlar los componentes físicos
3	Permite jugar juegos o ver películas
4	Permite la entrada de datos a un equipo
5	Garantiza el funcionamiento confiable del equipo
6	Usa la plataforma para realizar una tarea
7	Ayuda a ver los datos que salen de un equipo

Opción 1	Opción 2	Opción 3
Hardware	Sistema operativo	Aplicación

Nota: las respuestas correctas se muestran en la página siguiente.

Opción 1		Opción 2		Opción 3
Hardware		Sistema operativo		Aplicación
1, 4, 7		2, 5		3, 6



## CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL RELATIVO AL CONTENIDO CON LICENCIA DE MICROSOFT: PLAN DE ESTUDIO DE DIGITAL LITERACY

**LEA DETENIDAMENTE:** Estos términos de licencia (en adelante, “**Términos de licencia**”) son un contrato celebrado entre Usted (una persona o una entidad) y Microsoft Corporation (en adelante, “**Microsoft**”) y rigen el uso de todos los materiales de aprendizaje de Microsoft que acompañan a estos Términos de licencia. **AL USAR LOS MATERIALES Y/O USAR O INSTALAR EL SOFTWARE QUE ACOMPAÑA A ESTOS TÉRMINOS DE LICENCIA (COLECTIVAMENTE, CONTENIDO CON LICENCIA), ACEPTA ESTOS TÉRMINOS DE LICENCIA. DE LO CONTRARIO, NO USE ESTE CONTENIDO CON LICENCIA.**

---

### 1. DEFINICIONES.

- 1.1. “**Centros de aprendizaje autorizados**” se refiere a centros de aprendizaje de tecnologías basados en la comunidad (“**CTL**”) sin fines de lucro (o similares), centros de la comunidad o entidades o jurisdicciones que Microsoft pueda designar como autorizadas para el Uso del “Plan de estudio de Digital Literacy” de Microsoft.
- 1.2. “**Sesiones de enseñanza autorizadas**” se refiere a aquellas sesiones de enseñanza no comercial, que usan los materiales del Curso, impartidas en Centros de aprendizaje autorizados o por éstos para dar entrenamiento a personas en (a) habilidades básicas en informática y tecnología de la información y/o (b) el uso de tecnología, productos o servicios de Microsoft. Cada Sesión de enseñanza autorizada debe proporcionar entrenamiento sobre el contenido de un (1) Curso.
- 1.3. “**Plan de estudio**” se refiere a todo material incluido en el “Plan de estudio de Digital Literacy”. El Plan de estudio consta de cinco Cursos y cada uno de éstos proporciona entrenamiento acerca de un contenido tecnológico en particular.
- 1.4. “**Curso**” se refiere a uno de los cursos ofrecidos bajo el “Plan de estudio de Digital Literacy” de Microsoft; cada uno de estos cursos proporciona entrenamiento sobre un contenido tecnológico en particular y consiste en un componente de aprendizaje y una evaluación.
- 1.5. “**Dispositivos**” se refiere a un solo equipo, dispositivo, estación de trabajo, terminal u otro dispositivo electrónico digital o analógico en un Centro de aprendizaje autorizado.
- 1.6. “**Documentos**” se refiere a la documentación impresa o electrónica, como evaluaciones, manuales, libros de trabajo, hojas de datos y preguntas más frecuentes, que puede estar incluida en el Contenido con licencia.
- 1.7. “**Contenido del profesor**” se refiere al Contenido con licencia que acompaña a estos Términos de licencia o que está disponible en el sitio web destinado al Uso exclusivo de los Profesores para proporcionar entrenamiento a los Alumnos durante una Sesión de enseñanza autorizada.
- 1.8. “**Contenido con licencia**” se refiere a los materiales de aprendizaje para un Curso concreto que acompañan a estos Términos de licencia. El Contenido con licencia puede incluir, entre otros, los siguientes elementos: (i) Materiales del Curso, (ii) Elementos multimedia, (iii) software y (iv) Documentos.
- 1.9. “**Elementos multimedia**” se refiere a ciertas fotografías, imágenes prediseñadas, animaciones, sonidos, música y/o clips de video que pueden acompañar a estos Términos de licencia.
- 1.10. “**Entrenamiento a ritmo personalizado**” se refiere a un programa de entrenamiento personalizado para Alumnos, al ritmo de cada Alumno, sin la presencia de un Profesor, (a) sobre el contenido del o de los Cursos para la Sesión de enseñanza autorizada en que el Alumno se inscribió, en que usa Dispositivos en Centros de aprendizaje autorizados o (b) para las sesiones de entrenamiento en línea en que el Alumno usa un Curso a través del sitio web o un Curso que el Alumno descargó del sitio web o instaló desde un CD, en que usa sus propios dispositivos personales.
- 1.11. “**Alumnos**” se refiere a los Alumnos debidamente inscritos para una Sesión de enseñanza autorizada en un Centro de aprendizaje autorizado y a los Alumnos que participan en un Entrenamiento a ritmo personalizado.
- 1.12. “**Profesores**” se refiere a todo el personal contratado por el Centro de aprendizaje autorizado para proporcionar o facilitar entrenamiento a Alumnos en una Sesión de enseñanza autorizada.
- 1.13. “**Uso**” se refiere al uso no comercial del Contenido con licencia por parte de a) Alumnos exclusivamente para efectuar Entrenamiento a ritmo personalizado y b) Profesores exclusivamente para impartir clases con fines educativos, laboratorios o programas relacionados diseñados para proporcionar entrenamiento a otros Profesores y/o Alumnos en el uso de tecnología, productos o servicios relacionados con la materia del Contenido con licencia y/o conceptos relacionados con dicha tecnología, productos o servicios. El término “Uso” bajo estos

Términos de licencia no incluirá el uso del Contenido con licencia para propósitos comerciales o de negocios generales.

1.14. “Usted” se refiere a los Profesores y/o Alumnos de los Centros de aprendizaje autorizados, según corresponda.

2. **DISPOSICIONES GENERALES.** Estos Términos de licencia se aplican a actualizaciones, complementos, componentes de los complementos y componentes de servicios prestados desde Internet del Contenido con licencia que Microsoft puede proporcionarle o poner a su disposición (cada uno de ellos, un “Componente”), siempre que, si aparecen términos de licencia diferentes después de la instalación de un Componente (“Términos de licencia del componente”), rijan los términos de los Términos de licencia del componente en relación con el Componente aplicable. Microsoft se reserva el derecho de discontinuar cualquier servicio prestado desde Internet que se le haya proporcionado o que se haya puesto a su disposición mediante el Uso del Contenido con licencia. Estos Términos de licencia también rigen cualquier servicio de soporte técnico, si existe alguno, relacionado con el Contenido con licencia, salvo que dicho servicio esté incluido en otro contrato celebrado entre Usted y Microsoft. Un anexo o modificación a estos Términos de licencia puede acompañar al Contenido con licencia.

3. **INSTALACIÓN Y DERECHOS DE USO.** Siempre y cuando cumpla con estos Términos de licencia, Usted podrá ejercer los siguientes derechos:

3.1 Alumnos

Usted puede (a) tener acceso y usar una copia del Contenido con licencia disponible en el sitio web y/o (b) descargar el Contenido con licencia desde el sitio web o instalarlo de un CD y usar una copia de dicho Contenido con licencia en un solo dispositivo únicamente para su Uso de entrenamiento personal. No podrá compartir este derecho, ni el Contenido con licencia, con terceros.

3.2 Centros de enseñanza autorizados

Puede sublicenciar a Alumnos individuales el derecho de usar una (1) copia del Contenido con licencia en un solo Dispositivo únicamente para el Uso de entrenamiento personal del Alumno en relación con el contenido del Curso en que está inscrito el Alumno (i) durante una Sesión de enseñanza autorizada y (ii) para Entrenamiento a ritmo personalizado en dicho Curso.

3.3 Centros de enseñanza autorizados o Profesores

(a) Para cada Sesión de enseñanza autorizada, los Profesores o un Centro de aprendizaje autorizado pueden

(i) instalar copias individuales del Contenido con licencia de cada Curso en los Dispositivos en aula que usarán los Alumnos en la Sesión de enseñanza autorizada, siempre que el número de copias en Uso no exceda el número de Alumnos para la Sesión de enseñanza autorizada relacionada; o

(ii) instalar una copia del Contenido con licencia de cada Curso en un servidor de red, siempre que el número de Dispositivos con acceso a dicho Contenido con licencia en ese servidor no exceda el número de Alumnos para la Sesión de enseñanza autorizada.

(b) Para el Entrenamiento a ritmo personalizado de los Alumnos, los Profesores o un Centro de aprendizaje autorizado pueden

(i) instalar copias individuales del Contenido con licencia de cada Curso en los Dispositivos en aula que usarán los Alumnos para Entrenamiento a ritmo personalizado, siempre que el número de copias en Uso no exceda el número de Alumnos inscritos para el contenido del Curso; o

(ii) instalar una copia del Contenido con licencia de cada Curso en un servidor de red, siempre que el número de Dispositivos con acceso a dicho Contenido con licencia en ese servidor no exceda el número de Alumnos inscritos para el contenido del Curso y siempre que dicho Centro de aprendizaje autorizado ponga a disposición un supervisor en las aulas en que esté instalado el Contenido con licencia cuando el Centro de aprendizaje autorizado permita que los Alumnos participen en Entrenamiento a ritmo personalizado.

(c) Un Profesor para una Sesión de enseñanza autorizada, o el Centro de aprendizaje autorizado correspondiente, puede instalar y usar una (1) copia del Contenido con licencia del Curso que es el contenido de esa Sesión de enseñanza autorizada en un solo Dispositivo únicamente para el Uso de entrenamiento personal de ese Profesor y para la preparación de la Sesión de enseñanza autorizada. Cada Profesor también puede realizar una segunda copia de ese Contenido con licencia e instalarla en el dispositivo personal del Profesor para el Uso exclusivo de cada Profesor.

SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, LA COPIA O REPRODUCCIÓN DEL CONTENIDO CON LICENCIA EN CUALQUIER SERVIDOR O UBICACIÓN PARA SU POSTERIOR REPRODUCCIÓN O REDISTRIBUCIÓN QUEDA EXPRESAMENTE PROHIBIDA.

#### 4. DESCRIPCIÓN DE OTROS DERECHOS Y LIMITACIONES DE LA LICENCIA.

##### 4.1 Errores; cambios; nombres ficticios.

(a) Usted reconoce y acepta que (i) el Contenido con licencia, incluidos, entre otros, Documentos, gráficos y otros Componentes incorporados en el mismo, puede incluir imprecisiones técnicas o errores tipográficos y (ii) Microsoft puede realizar mejoras y/o cambios en el Contenido con licencia o en cualquier parte de él en cualquier momento sin notificación previa.

(b) Usted comprende que los nombres de empresas, productos, personas, caracteres y/o datos mencionados en el Contenido con licencia pueden ser ficticios y que el propósito de éstos no es representar a personas, empresas, productos o eventos reales, salvo que se especifique lo contrario.

##### 4.2 Uso y reproducción de documentos.

(a) Centros de aprendizaje autorizados y Profesores.

Siempre y cuando cumpla con estos Términos de licencia, podrá imprimir y/o reproducir una versión impresa de (i) cualquier Documento, o partes de éste, y/o (ii) los materiales del Curso, o partes de éstos, incluida la reproducción íntegra de una versión impresa de los materiales del Curso. Si opta por reproducir el Documento y/o los materiales del Curso, acepta que:

(1) Dichos Documentos o materiales del Curso serán para el Uso exclusivo en Sesiones de enseñanza autorizadas.

(2) Los Documentos y/o materiales del Curso no se volverán a publicar ni se expondrán en ningún equipo de red (excepto que se autorice expresamente en la sección 3.3(a)(ii) y/o en la sección 3.3(b)(ii) anteriores) ni se difundirán en ningún medio.

(3) Las copias de los Documentos, o partes de éstos, sólo se distribuirán a los Alumnos y a los Profesores en relación con el contenido del Curso en que está inscrito el Alumno o en que el Profesor proporciona entrenamiento, respectivamente.

(4) Versiones impresas de los materiales del Curso en su totalidad, o partes de éstos, sólo se distribuirán a los Profesores en relación con el contenido del Curso en que proporcionan entrenamiento y a los Alumnos, en relación con el contenido del Curso en que están inscritos.

(5) Toda reproducción incluirá el aviso sobre derechos de autor original de los materiales del Curso y/o del Documento o, si dicho aviso sobre derechos de autor no aparece en el Documento, un aviso sobre derechos de autor en beneficio de Microsoft en el formato que se proporciona a continuación.

(b) Alumnos.

Siempre y cuando cumpla con estos Términos de licencia, podrá imprimir y copiar cualquier Documento, o partes del mismo, o los materiales del Curso, o partes de los mismos. Si opta por reproducir el Documento y/o los materiales del Curso, acepta que:

(1) Usará dichos Documentos y/o partes de los materiales del Curso impresos sólo con su Uso de entrenamiento personal.

(2) No volverá a publicar, expondrá, difundirá ni transmitirá los Documentos o los materiales del Curso a terceros ni a través de una red.

(3) En cada copia incluirá los avisos sobre derechos de autor y marcas comerciales originales de los materiales del Curso o del Documento o un aviso que indique sustancialmente lo siguiente:

Modelo de aviso:

"© 2006. Reimpreso con permiso de Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Se concede el permiso para reproducir los materiales aquí contenidos siempre que dichos materiales se reproduzcan exclusivamente para el uso con el Plan de estudio de Digital Literacy de Microsoft y que se proporcionen a Alumnos y Profesores según lo establecido en los Términos de licencia de Microsoft Corporation que acompañan a este Curso.

Microsoft y Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Otros nombres de productos y empresas mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.”

4.3 *Uso de Elementos multimedia.* No puede modificar los Elementos multimedia.

4.4 *Uso de componentes en el Contenido del profesor.* Solamente con el propósito de impartir una Sesión de enseñanza autorizada y conforme a los términos y condiciones del presente CLUF, los Profesores pueden reproducir o personalizar para fines propios aquellas partes del Contenido con licencia que se asocien de forma lógica a la instrucción de una Sesión de enseñanza autorizada, que incluyen, entre otros, notas, módulos y elementos de evaluación del Profesor para cada Sesión de enseñanza autorizada.

4.5 *Modificaciones.* Conforme a estos Términos de licencia, los Profesores y Alumnos pueden copiar y modificar la versión de Microsoft Word de los materiales del Curso; sin embargo, si opta por ejercer los derechos anteriores, acepta cumplir con todos los términos y condiciones de estos Términos de licencia, que incluyen, entre otras, las secciones 4.5, 4.6 y 7.

4.6 *Modificaciones permitidas.* Si realiza alguna modificación conforme a estos Términos de licencia, Usted acepta que: (a) dichas modificaciones se usarán únicamente para su propio entrenamiento personal; (b) identificará claramente dichas modificaciones como propias y no declarará ni implicará que Microsoft realizó o recomendó dichas modificaciones; (c) no realizará modificaciones que constituyan trabajos obscenos ni escandalosos, (d) defenderá, indemnizará y mantendrá indemne a Microsoft frente a reclamaciones, demandas, daños, pérdidas, sanciones, multas, costos y gastos, incluidos los honorarios razonables de abogados, que se originen o relacionen con dichas modificaciones y (e) no transferirá ni asignará derechos para ninguna de dichas modificaciones y/o versión modificada del Contenido con licencia a terceros (excepto que esto se autorice expresamente para los Profesores en el punto (b) a continuación) sin el permiso expreso y por escrito de Microsoft.

Si es Profesor, además de lo estipulado anteriormente, Usted también acepta que: (a) dichas modificaciones no se usarán para proporcionar entrenamiento que no sea en una Sesión de enseñanza autorizada o para su propio entrenamiento personal; (b) sólo podrá distribuir las versiones modificadas del Contenido con licencia a los Alumnos inscritos en una Sesión de enseñanza autorizada o a otros Profesores que participen en el Programa de Digital Literacy quienes (i) proporcionen entrenamiento sobre el contenido del Curso que sea el objeto de las modificaciones y (ii) estén contratados como Profesores en el Centro de enseñanza autorizado en que proporcionan entrenamiento; y (c) Microsoft se reserva el derecho de revisar y/o aprobar cualquiera de sus modificaciones al Contenido con licencia.

4.7 *Reproducción o redistribución del Contenido con licencia.* Salvo que se estipule expresamente en estos Términos de licencia, Usted no puede reproducir ni distribuir a terceros el Contenido con licencia ni ninguna parte de éste (incluida cualquier modificación permitida) sin el permiso expreso y por escrito de Microsoft.

5. **PROPIEDAD.** Estos Términos de licencia sólo le conceden algunos derechos sobre el Contenido con licencia. Salvo que la ley aplicable lo establezca de otro modo, Usted puede usar el Contenido con licencia sólo en la forma permitida expresamente en estos Términos de licencia. Microsoft se reserva todos los otros derechos. El Contenido con licencia está protegido por las leyes de derechos de autor y otras leyes y tratados de propiedad intelectual. Microsoft o sus proveedores son propietarios de la titularidad, los derechos de autor y otros derechos de propiedad intelectual del Contenido con licencia. No puede quitar ni ocultar avisos sobre derechos de autor, marcas comerciales u otros avisos que aparezcan en el Contenido con licencia original, o en cualquiera de sus componentes. **El Contenido con licencia se licencia, pero no se vende.**

6. **LIMITACIONES EN MATERIA DE INGENIERÍA INVERSA, DESCOMPILACIÓN Y DESENSAMBLAJE.** No puede realizar técnicas de ingeniería inversa, descompilar ni desensamblar el Contenido con licencia, excepto y únicamente en la medida que dicha actividad se permita expresamente en la ley aplicable, no obstante esta limitación.

7. **LIMITACIONES EN MATERIA DE VENTA, ALQUILER, ETC. Y EN DETERMINADAS ASIGNACIONES.** Usted no puede proporcionar servicios comerciales de hospedaje con el Contenido con licencia ni vender, alquilar, arrendar, prestar, sublicenciar o asignar copias del Contenido con licencia, ni ninguna parte de éste, (incluida cualquier modificación permitida del mismo) de forma independiente ni como parte de ninguna recopilación, producto o servicio.

8. **CONSENTIMIENTO AL USO DE DATOS.** Usted acepta que Microsoft y sus afiliadas pueden recopilar y usar la información técnica reunida como parte de los servicios de soporte técnico que le proporcionaron, si existe alguno, en relación con el Contenido con licencia. Microsoft puede usar esta información únicamente con el propósito de mejorar nuestros productos o para proporcionarle tecnologías o servicios personalizados y no divulgará esta información en forma alguna que lo identifique personalmente.

9. **VÍNCULOS A SITIOS DE TERCEROS.** Usted puede establecer vínculos a sitios de terceros mediante el Uso del Contenido con licencia. Microsoft no tiene control sobre sitios de terceros y, por lo tanto, no es responsable del contenido de ninguno de esos sitios, de ningún vínculo contenido en esos sitios ni de ningún cambio o actualización a esos sitios. Microsoft no es responsable de la difusión por web ni de ninguna otra forma de transmisión recibida de algún sitio de

terceros. Microsoft le proporciona estos vínculos a los sitios de terceros sólo por motivos de comodidad y la inclusión de cualquier vínculo no implica la recomendación del sitio de terceros por parte de Microsoft.

10. **CONTENIDO CON LICENCIA O SERVICIOS ADICIONALES.** Estos Términos de licencia se aplican a los Componentes que Microsoft pueda proporcionarle o poner a su disposición después de la fecha en que obtiene la copia inicial del Contenido con licencia, salvo que Microsoft proporcione Términos de licencia del componente u otros términos de Uso con dichos Componentes. Microsoft se reserva el derecho de discontinuar cualquier servicio prestado desde Internet que se le haya proporcionado o que se haya puesto a su disposición mediante el Uso del Contenido con licencia.

11. **TERMINACIÓN DEL CONTRATO.** Sin perjuicio de cualquier otro derecho, Microsoft puede terminar estos Términos de licencia si Usted no cumple con los términos y condiciones del mismo. En caso de que su función como Profesor a) llegue a su término, b) Usted le ponga término voluntariamente a ésta o c) un Centro de aprendizaje autorizado le ponga término a ésta, la terminación de estos Términos de licencia será automática. Después de la terminación de estos Términos de licencia, debe destruir todas las copias del Contenido con licencia y todas las partes que lo componen.

12. **AVISO DE EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD. MICROSOFT PROPORCIONA EL CONTENIDO CON LICENCIA Y TODOS LOS SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO “TAL CUAL”, “COMO ESTÁN DISPONIBLES” Y “EN EL ESTADO EN QUE SE ENCUENTRAN”, Y SE EXIME DE TODA RESPONSABILIDAD RESPECTO DE TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y CONDICIONES, YA SEAN EXPRESAS, IMPLÍCITAS O REGLAMENTARIAS, INCLUIDAS TODAS LAS GARANTÍAS, OBLIGACIONES O CONDICIONES IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD CON UN FIN DETERMINADO, CONFIABILIDAD O DISPONIBILIDAD, EXACTITUD O INTEGRIDAD DE LAS RESPUESTAS, RESULTADOS, TITULARIDAD, AUSENCIA DE INFRACCIÓN, ESFUERZO RAZONABLE, AUSENCIA DE VIRUS INFORMÁTICOS Y AUSENCIA DE NEGLIGENCIA, TODO ELLO RELATIVO AL CONTENIDO CON LICENCIA Y A LA PRESTACIÓN O LA FALTA DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO U OTROS SERVICIOS. USTED ASUME LA RESPONSABILIDAD DE TODOS LOS RIESGOS QUE SURJAN DEL USO O RENDIMIENTO DEL CONTENIDO CON LICENCIA Y DE CUALQUIER SERVICIO DE SOPORTE TÉCNICO.**

13. **EXCLUSIÓN DE DAÑOS DETERMINADOS. EN NINGÚN CASO MICROSOFT SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES, PUNITIVOS, INDIRECTOS O CONSECUENCIALES CUALESQUIERA QUE FUESE SU NATURALEZA U ORIGEN (INCLUIDOS DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, DE INFORMACIÓN CONFIDENCIAL O DE OTRO TIPO DE INFORMACIÓN, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIOS, LESIONES PERSONALES, PÉRDIDA DE PRIVACIDAD, INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER OBLIGACIÓN DE CUIDADO RAZONABLE Y BUENA FE, NEGLIGENCIA Y POR CUALQUIER PÉRDIDA DE OTRO ORIGEN O NATURALEZA) QUE SURJAN DEL USO, O EN RELACIÓN CON EL USO, O LA INCAPACIDAD DE USAR EL CONTENIDO CON LICENCIA, LA ENTREGA O LA INCAPACIDAD DE ENTREGAR SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO U OTROS SERVICIOS, INFORMACIÓN, SOFTWARE Y CONTENIDO RELACIONADO A TRAVÉS DEL CONTENIDO CON LICENCIA, O DE OTRO MODO EN RELACIÓN CON EL CONTENIDO CON LICENCIA O ESTOS TÉRMINOS DE LICENCIA, INCLUSO EN CASO DE CULPA, DAÑO EXTRA CONTRACTUAL (INCLUIDA NEGLIGENCIA), RESPONSABILIDAD OBJETIVA, INCUMPLIMIENTO DE CONTRATO O INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS DE MICROSOFT, AUNQUE SE HAYA NOTIFICADO A MICROSOFT DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. DEBIDO A QUE ALGUNOS ESTADOS Y JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES, ES POSIBLE QUE LA LIMITACIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE A SU CASO.**

14. **LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. NO OBSTANTE CUALQUIER DAÑO EN QUE USTED PUEDA INCURRIR POR CUALQUIER MOTIVO (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, TODOS LOS DAÑOS A LOS QUE SE HACE REFERENCIA EN ESTE CONTRATO Y TODOS LOS DAÑOS DIRECTOS O GENERALES EN RELACIÓN CON EL CONTRATO U OTRO MOTIVO), LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE MICROSOFT BAJO ESTOS TÉRMINOS DE LICENCIA Y SU ÚNICO RECURSO CONFORME AL PRESENTE CONTRATO SE LIMITARÁ AL MAYOR DE LOS DAÑOS REALES EN LOS QUE USTED INCURRA AL CONFIAR RAZONABLEMENTE EN EL CONTENIDO CON LICENCIA Y HASTA LA CANTIDAD QUE PAGÓ REALMENTE POR EL CONTENIDO CON LICENCIA O \$5 DÓLARES ESTADOUNIDENSES. LAS LIMITACIONES, LAS EXCLUSIONES Y LOS AVISOS DE EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD ANTERIORES EN ESTA SECCIÓN Y EN LAS SECCIONES ANTERIORES 12 Y 13 SE APLICARÁN HASTA DONDE LO PERMITA LA LEY APLICABLE, INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO CUMPLE CON SU PRINCIPAL OBJETIVO.**

15. **LEY APLICABLE.** Si adquirió este Contenido con licencia en los Estados Unidos, estos Términos de licencia se regirán por las leyes del estado de Washington; y, en relación con cualquier conflicto que surja conforme al presente contrato, Usted acepta someterse a la jurisdicción de los tribunales estatales y federales ubicados en el condado de King, Washington. Si adquirió este Contenido con licencia en Canadá, salvo que esté expresamente prohibido por las leyes locales, estos Términos de licencia se regirán por las leyes vigentes en la Provincia de Ontario, Canadá; y, en relación con cualquier conflicto que surja conforme al presente contrato, Usted acepta someterse a la jurisdicción de los tribunales

federales y provinciales con sede en Toronto, Ontario. Si adquirió este Contenido con licencia en la Unión Europea, Islandia, Noruega o Suiza, se aplicarán las leyes locales de dichas jurisdicciones. Si adquirió este Contenido con licencia en cualquier otro país, se aplicarán las leyes locales correspondientes a cada país.

16. **CONTRATO COMPLETO; DIVISIBILIDAD.** Estos Términos de licencia (incluidos todos los anexos o modificaciones a los mismos que se incluyan con el Contenido con licencia) constituyen el contrato completo celebrado entre Usted y Microsoft en relación con el Contenido con licencia y los servicios de soporte técnico (si existe alguno) y sustituyen todas las comunicaciones, propuestas y manifestaciones anteriores o simultáneas, orales o escritas, con respecto al Contenido con licencia o a cualquier objeto que cubran estos Términos de licencia. Si alguna disposición de estos Términos de licencia es declarada nula, no válida, inaplicable o ilegal, las disposiciones restantes permanecerán en plena vigencia.

Si tiene alguna pregunta en relación con estos Términos de licencia o si desea ponerse en contacto con Microsoft por alguna razón, use la información de dirección adjunta en este Contenido con licencia para ponerse en contacto con la subsidiaria de Microsoft que presta servicios en su país o visite el sitio web de Microsoft <http://www.microsoft.com>.

La información contenida en este documento, incluidas las referencias a direcciones URL y a otros sitios web, está sujeta a cambios sin notificación previa. A menos que se indique lo contrario, las empresas, organizaciones, productos, nombres de dominio, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas, lugares y eventos de ejemplo que se describen en el presente contrato son ficticios, y no existe ningún propósito de efectuar ni inferir asociación alguna con ninguna empresa, organización, producto, nombre de dominio, dirección de correo electrónico, logotipo, persona, lugar o evento real. El cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Salvo que anteriormente se estipule lo contrario, sin limitar los derechos bajo las leyes de derechos de autor, ninguna parte del presente documento se puede reproducir, almacenar o incorporar en un sistema de recuperación, ni transmitir de ninguna forma ni en ningún otro medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro medio), ni para cualquier fin, sin el permiso expreso y por escrito de Microsoft Corporation.

Los nombres de fabricantes, productos o direcciones URL se suministran sólo para fines de información y Microsoft no realiza declaraciones ni garantías, expresas, implícitas o reglamentarias, en relación con estos fabricantes o el uso de los productos con las tecnologías de Microsoft. La inclusión de un fabricante o producto no implica la recomendación del fabricante o producto por parte de Microsoft. Se proporcionan vínculos a sitios de terceros. Microsoft no tiene control sobre esos sitios de terceros y, por lo tanto, no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados o de ningún vínculo contenido en un sitio vinculado, ni de ningún cambio o actualización a dichos sitios. Microsoft no es responsable de la difusión por web ni de ninguna otra forma de transmisión recibida de algún sitio vinculado. Microsoft le proporciona estos vínculos sólo por motivos de comodidad y la inclusión de cualquier vínculo no implica la recomendación del sitio o de los productos contenidos en éste por parte de Microsoft.

Microsoft puede contar con patentes, aplicaciones de patente, marcas comerciales, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido del presente documento. Salvo que se estipule expresamente en algún contrato de licencia por escrito de Microsoft, el otorgamiento del presente documento no le concede a Usted licencia alguna para estas patentes, marcas comerciales, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

© 2006 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, Encarta, FrontPage, Hotmail, MSN, Outlook, Windows Media y Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.

Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.