



Lección:

Introducción a los equipos

Presentada por:

Microsoft®

Contenido de la lección

	La función de los equipos
	Tipos de equipos
	Partes de un equipo
	Uso de un equipo
	Descripción general del teclado
	Uso del mouse
	Dispositivos de entrada, salida y almacenamiento
	Autoevaluación

Introducción a la lección

Un *equipo* es un dispositivo electrónico que se usa para almacenar y procesar información. Los equipos permiten ejecutar una variedad de tareas, tales como enviar y recibir mensajes a su familia y a sus amigos, realizar presentaciones y llevar registros. Además, los equipos también se usan en la educación y la investigación, en la difusión de noticias, en la preparación de pronósticos meteorológicos y para el desarrollo de otras actividades empresariales y recreativas. Se puede ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero a través del uso de equipos.

Objetivos de la lección

Cuando haya completado esta lección, será capaz de:

- Describir la importancia de los equipos en el mundo actual.
- Identificar los componentes principales de un equipo.
- Saber los pasos para iniciar y apagar un equipo.
- Conocer los distintos grupos de teclas en un teclado.
- Realizar diversas tareas con el mouse.

Tema: La función de los equipos

Los equipos juegan un papel crucial en nuestra vida cotidiana. Se usan en varios lugares, como empresas, escuelas, oficinas gubernamentales y tiendas. En la siguiente tabla se describen los diferentes usos de los equipos, en diferentes áreas.

Área	Descripción	
Educación	En el sector educativo, los profesores usan los equipos para llevar a cabo diversas tareas, tales como impartir los cursos con material audiovisual complementario, mantener un registro de los alumnos para realizar un seguimiento de su rendimiento, buscar información sobre diversos temas y crear o enviar deberes.	
Finanzas personales o empresariales	En las empresas y en la industria, se usan para mantener cuentas, crear registros del personal, realizar un seguimiento del inventario, preparar presentaciones e informes, administrar proyectos y comunicarse por <i>correo electrónico</i> . Se puede usar un equipo para ver los detalles de una cuenta bancaria, para obtener información inmediata sobre valores en Bolsa, para comerciar con ellos y para administrar inversiones.	
Salud	En el campo de la salud, los equipos se usan para desarrollar diversas tareas, tales como revisar los expedientes médicos de los pacientes. A través de la informática, los médicos pueden fácilmente buscar información sobre los últimos medicamentos disponibles para tratar enfermedades. Además, también les permite analizar y compartir información sobre diversas enfermedades.	

Investigación científica	Los científicos utilizan la informática para llevar a cabo sus investigaciones. Por ejemplo, usan equipos para ver imágenes del espacio y publicar información sobre una investigación reciente.	
Asuntos gubernamentales	A nivel gubernamental, sirven para organizar la información en registros que se almacenan y mantienen. También sirven para ofrecer servicios a los ciudadanos. Así, en un equipo es posible consultar información acerca de las políticas actuales y los asuntos de gobierno.	
Arte y entretenimiento	<p>Los equipos se usan para crear dibujos y cuadros. Los fotógrafos los usan para editar y mejorar imágenes. Los escritores usan equipos para escribir el contenido de sus libros y crear ilustraciones. Gracias a ellos, los escritores pueden cambiar el contenido con enorme facilidad y ahorrar tiempo.</p> <p>Los equipos también se usan para el entretenimiento. Con ellos se puede escuchar música, ver películas, guardar e imprimir fotografías, enviar felicitaciones y jugar.</p>	
Creación de publicaciones	También se pueden usar para diseñar cualquier tipo de publicación, desde sencillos boletines a revistas de moda, material de marketing, libros o periódicos.	

Actualmente, hay disponibles distintos tipos de equipos en el mercado. El equipo más común es la *PC*, que habitualmente usan los individuos y las pequeñas empresas. Se trata de un equipo diseñado para que lo use una sola persona a la vez. Además, se usa en el lugar de trabajo para crear documentos, administrar registros empresariales y comunicarse con otras personas. Se usa en escuelas para impartir lecciones, investigar en Internet y hacer los deberes. También sirve para jugar, ver videos y escuchar música. Según su tamaño y finalidad, se puede clasificar en alguno de los cuatro tipos siguientes: equipos de escritorio, portátiles, de mano o Tablet PC.

El equipo se elige en función de las tareas que desea que lleve a cabo. Por ejemplo, si desea usarlo para editar fotografías o participar en juegos complejos, necesitará un equipo con una CPU rápida y un buen adaptador de pantalla. En la siguiente tabla se describen en detalle los diferentes tipos de equipos.

Tipo de equipo	Características	
Equipos de escritorio	<p>Los equipos de escritorio están formados por componentes individuales, como un monitor, un teclado, una unidad del sistema y una impresora. No son portátiles y generalmente se colocan sobre la superficie de un escritorio o una mesa. Los componentes de los equipos de escritorio se pueden reemplazar o actualizar con suma facilidad.</p> <p>Normalmente, tienen más memoria, una unidad de disco duro de mayor tamaño, más puertos y una pantalla de mayores dimensiones que los equipos portátiles. Los equipos de escritorio pueden funcionar de forma ininterrumpida durante largos períodos de tiempo.</p>	
Equipos portátiles	<p>Los equipos portátiles son PC livianos. Los equipos portátiles son PC de menor tamaño que los equipos de escritorio y están diseñados para viajar. A estos equipos portátiles también se los conoce por su nombre en inglés, <i>laptop</i>.</p> <p>La principal característica de los equipos portátiles es que son pequeños y se pueden transportar. Tal como su nombre indica, el usuario puede transportarlo con total facilidad. Los equipos de escritorio solamente funcionan con electricidad, mientras que los portátiles pueden hacerlo tanto con electricidad como con baterías recargables. No obstante, los equipos portátiles consumen más energía que los de escritorio con una instalación de hardware similar. Un equipo portátil realiza las mismas tareas que uno de escritorio, si bien el primero es generalmente más costoso que el segundo.</p>	

Equipos de mano	<p>Los equipos de mano son dispositivos que se usan para tareas diarias específicas, como administrar los datos personales. Son más pequeños que los portátiles y poseen menos características que los equipos portátiles y los de escritorio. Pueden llevar a cabo actividades básicas de procesamiento de textos y permiten obtener acceso a Internet. También puede enviar y recibir mensajes de correo electrónico con su equipo de mano. Existen varios modelos de equipos de mano que también funcionan como teléfonos celulares o cámaras digitales.</p>	
Tablet PC	<p>Los equipos conocidos como Tablet PC son plenamente funcionales y permiten escribir directamente en la pantalla por medio de un lápiz especial. Este lápiz también sirve para realizar las funciones típicas de un mouse. Por lo tanto, este tipo de equipo no precisa de teclado ni mouse.</p>	

Un equipo se compone de diversas partes, cada una de las cuales está destinada a una función concreta. En la siguiente tabla se describen las partes de un equipo.

Parte	Descripción
Dispositivos de entrada	<p>Los dispositivos de entrada sirven para proporcionar información a un equipo, como escribir una carta o enviarle instrucciones para que realice una tarea. A continuación se enumeran algunos ejemplos de dispositivos de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mouse: dispositivo que se usa para interactuar con los elementos que aparecen en la pantalla del equipo. El mouse estándar cuenta con un botón primario y otro secundario. El botón primario se usa para seleccionar elementos y enviar instrucciones haciendo clic en un área activa de la pantalla. El botón secundario sirve para mostrar en la pantalla los elementos de menú de uso común. • Teclado: conjunto de teclas similar al teclado de una máquina de escribir. El teclado se usa para introducir texto, como letras o números, en el equipo. • Micrófono: dispositivo que sirve para hablar con personas en distintas partes del mundo. Se puede grabar un sonido en el equipo utilizando el micrófono. También puede grabar su voz y hacer que el equipo lo convierta en texto. • Escáner: dispositivo similar a una fotocopidora. Sirve para transferir a un equipo una copia exacta de una fotografía o documento. Un escáner lee la página y la traduce a un formato digital, que el equipo puede leer. Por ejemplo, puede digitalizar fotografías familiares con un escáner. • Cámara web: dispositivo similar a una cámara de video. Permite capturar y enviar imágenes en vivo a otros usuarios. Por ejemplo, la cámara web permite que sus amigos y familia lo vean cuando se está comunicando con ellos. • Estilete: dispositivo señalador, similar a un bolígrafo, que se usa para seleccionar o para ingresar información al tocar una superficie sensible al tacto. Por ejemplo, para ingresar información en un asistente

	<p>digital personal (PDA), se usa un estilete. Un asistente digital personal es un pequeño equipo liviano y portátil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola de seguimiento: dispositivo señalador que funciona como alternativa del mouse. La bola de seguimiento consta de una bola que se gira para mover el puntero en la pantalla del equipo. Se puede usar una bola de seguimiento si se tiene poco espacio en el escritorio. 	
Dispositivos de salida	<p>Los dispositivos de salida sirven para obtener la respuesta del equipo cuando realiza una operación. A continuación se enumeran algunos ejemplos de dispositivos de salida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitor: dispositivo similar a un televisor. Se usa para mostrar información de manera visual, usando textos y gráficos. • Impresora: dispositivo que se usa para transferir texto e imágenes desde un equipo a papel y otro tipo de soporte, como las transparencias. Puede usar una impresora para crear una copia en papel de cualquier cosa que vea en el monitor. • Altavoces/auriculares: dispositivos que permiten escuchar sonido. Los altavoces pueden ser externos o estar integrados dentro del equipo. 	
Unidad central de procesamiento y memoria	<p>La unidad central de procesamiento (CPU) es un dispositivo que interpreta y ejecuta los comandos que se le envían al equipo. Constituye la unidad de control de un equipo. La CPU también se denomina procesador.</p> <p>La memoria es el lugar donde la CPU almacena la información y desde donde la recupera. Existen tres tipos principales de memoria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria de acceso aleatorio (RAM): es la memoria principal y permite almacenar temporalmente comandos y datos. La CPU lee los datos y los comandos de la memoria RAM para realizar ciertas tareas. Esta memoria es volátil; es decir, está disponible únicamente mientras el equipo está encendido. En caso de que quiera guardar 	

	<p>los datos contenidos en la memoria RAM, se deberán copiar a un dispositivo de almacenamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria de sólo lectura (ROM): es la memoria que conserva su contenido incluso luego de apagar el equipo. Esta memoria no es volátil o, dicho de otra forma, es permanente. Es la que habitualmente se usa para almacenar comandos, como aquellos que comprueban que todo funciona correctamente. • Memoria flash: es una memoria no volátil que conserva los datos incluso luego de apagar el equipo. A diferencia de la memoria ROM, la información que se almacena aquí se puede borrar o modificar. 	
Placa base	<p>La placa base es la placa de circuito principal que se encuentra dentro del equipo. Contiene pequeños circuitos electrónicos y otro tipo de componentes. La placa base conecta los dispositivos de procesamiento, de entrada y de salida entre sí, e indica a la CPU cómo debe funcionar. Entre otros componentes de la placa base se encuentran la tarjeta de video y la de sonido, además de los circuitos que hacen posible que el equipo se comunique con otros dispositivos, como una impresora. En ocasiones, la placa base también se denomina tarjeta de sistema.</p>	
Tarjetas de expansión	<p>Una tarjeta de expansión es una placa de circuito que se puede conectar a la placa base con el fin de incorporar al equipo diversas características, como reproducción de video o funcionalidad de sonido. Este tipo de tarjetas mejora el rendimiento del equipo y sus características. Las tarjetas de expansión también se conocen como placas de expansión. A continuación se describen algunos tipos de tarjetas de expansión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarjeta de video: se conecta al monitor del equipo y sirve para que éste muestre información. • Tarjeta de interfaz de red (NIC): permite que el equipo se conecte a otros equipos, de manera que puedan intercambiar información. • Tarjeta de sonido: convierte señales de sonido procedentes de un micrófono, cinta 	

	<p>de sonido o cualquier otra fuente, en señales digitales que se pueden almacenar como un archivo de audio en el equipo. A su vez, las tarjetas de sonido convierten archivos de audio en señales eléctricas que se pueden reproducir a través de un altavoz o auriculares. El micrófono y los altavoces se conectan a la tarjeta de sonido.</p>	
<p>Dispositivos de almacenamiento</p>	<p>Los dispositivos de almacenamiento sirven para almacenar información del equipo. Existen muchos tipos. Algunos ejemplos incluyen la unidad de disco duro, el CD-ROM, el disquete y el DVD-ROM. Los dispositivos de almacenamiento se pueden dividir en dos categorías: internos y externos.</p> <p>A continuación se describen algunos dispositivos de almacenamiento habituales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disco duro: disco magnético que normalmente constituye el principal dispositivo de almacenamiento en la mayoría de los equipos. Puede ser tanto interno como externo. • Disquete: dispositivo de almacenamiento portátil que permite almacenar una pequeña cantidad de datos. Un inconveniente de este disco es que se daña fácilmente por el calor, el polvo o los campos magnéticos. • CD-ROM: medio de almacenamiento portátil que permite guardar una cantidad de datos 400 veces mayor que un disquete. Además, es más resistente que un disquete. • DVD-ROM: medio de almacenamiento portátil similar a un CD-ROM, si bien puede guardar cantidades aún mayores que éste o que un disquete. Normalmente, un DVD-ROM se usa para almacenar películas y videos. 	

<p>Puertos y conexiones</p>	<p>Un puerto es un canal por el que los datos se transfieren entre los dispositivos de entrada y salida y el procesador. Existen varios tipos de puertos que pueden usarse para conectar el equipo a dispositivos externos y redes. A continuación se describen algunos tipos de puertos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puerto de bus serie universal (USB): sirve para conectar dispositivos periféricos al equipo, como un mouse, un módem, un teclado o una impresora. • FireWire: sirve para conectar dispositivos como una cámara digital, y es más rápido que un puerto USB. • Puerto de red: sirve para conectar un equipo a otros equipos para que puedan intercambiar información entre ellos. • Puerto paralelo y puerto serie: sirven para conectar impresoras y otros dispositivos a un equipo. No obstante, actualmente se prefiere el puerto USB para conectar dispositivos periféricos, dada su rapidez y facilidad de uso. • Adaptador de pantalla: el monitor se conecta al adaptador de pantalla en el equipo. Este adaptador genera la señal de video que recibe del equipo y la envía a un monitor a través de un cable. El adaptador de pantalla puede encontrarse en la placa base o en una tarjeta de expansión. • Alimentación: la placa base y otros componentes del interior del equipo usan corriente continua (CC). Un sistema de alimentación convierte la corriente alterna (CA) que obtiene del tomacorriente en alimentación de CC. 	
-----------------------------	--	--

La tabla siguiente contiene la transcripción de una animación en línea.

Para encender un equipo, presione el botón de encendido de la unidad del sistema. Al hacerlo, es posible que las luces del teclado parpadeen durante breves instantes y se escuche un sonido. Esto es una señal de que se inició la comprobación automática durante el encendido (POST). El equipo realiza una serie de comprobaciones rápidas para confirmar que la placa base, la memoria, el disco duro y otros componentes funcionan correctamente. Si escucha una secuencia de sonidos, es posible que la pantalla muestre un mensaje que informe que hay un componente que no funciona. Por ejemplo, si el cable del teclado no está conectado, es posible que un mensaje de error informe de que no se detectó el teclado.

Después del POST, el equipo inicia el sistema operativo. El sistema operativo controla el hardware del equipo y administra las diferentes operaciones del equipo, como iniciar sesión, cerrar sesión o apagarse.

Cuando el equipo inicia el sistema operativo Windows Vista, aparece la pantalla de Bienvenida. Esta pantalla muestra los vínculos a las cuentas de usuario existentes. Para iniciar sesión en Windows Vista, necesita hacer clic en el vínculo de su cuenta de usuario, escribir su contraseña en el cuadro y luego hacer clic en el botón que se encuentra junto al cuadro.

Después de iniciar sesión en el equipo, Windows Vista prepara el escritorio en unos pocos segundos. El escritorio aparece y se abre el Centro de bienvenida. La Barra lateral de Microsoft Windows aparece a la derecha de la pantalla. El Centro de bienvenida contiene información acerca de su equipo y de cómo utilizar Windows Vista.

Después de iniciar sesión, puede realizar diversas tareas, como crear un archivo nuevo o modificar uno ya existente. Antes de cerrar el archivo, deberá guardar los cambios que realizó. A continuación, podrá cerrar sesión en Windows Vista. Cerrar sesión es útil si comparte su equipo con otras personas. Puede finalizar su sesión en Windows Vista sin afectar las sesiones de otros usuarios si éstos no cerraron las suyas.

También puede finalizar su sesión en el equipo usando el comando Apagar. Si apaga el equipo cuando otros usuarios tienen una sesión abierta, éstos pueden perder datos que no hayan guardado.

Si surgen problemas al usar el equipo, puede reiniciarlo usando la opción Reiniciar. En la mayoría de los

equipos, nunca se debe usar el botón de encendido ubicado en la parte delantera de la unidad del sistema para apagarlo, a menos que éste ya no responda.

El teclado es un dispositivo de entrada que se usa para escribir comandos o texto en un equipo. La disposición de las teclas varía según el teclado. Además, las funciones de algunas teclas, como SUPRIMIR, RETROCESO, AV PÁG y RE PÁG, pueden variar según el programa.

La ilustración muestra los diversos grupos de teclas de un teclado estándar.

1.	Las teclas con el nombre F1 hasta F12 son teclas de función. Estas teclas se usan para realizar funciones concretas. Estas funciones varían según el programa. La tecla F1, en la mayoría de los programas, permite obtener acceso al archivo de ayuda asociado al programa en cuestión. Es posible que algunos teclados tengan menos teclas de función.
2.	Las teclas como Control (CTRL), MAYÚS, BARRA ESPACIADORA, ALT, BLOQ MAYÚS y TAB son teclas especiales. Estas teclas realizan funciones específicas según el momento y el lugar donde se usen. La mayoría de los teclados incluyen una tecla especial llamada tecla del logotipo de Windows. Esta tecla se encuentra entre la tecla CTRL y la tecla ALT. Se usa para abrir el menú Inicio o, en combinación con otra tecla, para realizar tareas habituales de Windows.
3.	Estas teclas sirven para escribir letras y números.
4.	Las teclas de puntuación incluyen teclas de signos de puntuación, como dos puntos (:), punto y coma (;), signo de interrogación (?), comillas simples (' ') y comillas dobles (" ").
5.	El nombre de esta tecla puede ser INTRO o RETORNO, en función de la marca del equipo que esté usando. La tecla INTRO o RETORNO sirve para mover el cursor al inicio de una nueva línea. En

	ciertos programas, se usa para enviar comandos y confirmar una tarea en un equipo.
6.	Las teclas como INSERTAR (INSERT), SUPRIMIR (SUPR) y RETROCESO son teclas de comando. Cuando la tecla INSERTAR (INSERT) está ACTIVADA, permite sobrescribir los caracteres a la derecha del cursor. Cuando la tecla INSERTAR (INSERT) está DESACTIVADA, permite ingresar texto hacia la derecha del cursor, sin sobrescribir texto ni caracteres. La tecla SUPRIMIR (SUPR) y la tecla RETROCESO sirven para eliminar texto, caracteres o cualquier otro objeto a la derecha o a la izquierda del cursor, respectivamente.
7.	Las teclas como las de dirección, INICIO, FIN, RE PÁG y AV PÁG son teclas de navegación. Las teclas de dirección se usan para mover el cursor hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha. Con la tecla INICIO se desplaza el cursor al extremo izquierdo de una línea de texto. Para mover el cursor al final de la línea, presione la tecla FIN. La tecla RE PÁG sirve para retroceder una página y AV PÁG para avanzar una página mientras se visualiza un documento.
8.	No todos los teclados tienen un teclado numérico. Si se dispone de uno, se trata de un conjunto independiente de teclas numeradas del 0 al 9, el separador decimal, caracteres especiales y símbolos de navegación. La tecla BLOQ NUM de este teclado permite alternar entre las teclas numéricas y las de navegación.

La tabla siguiente contiene la transcripción de una animación en línea.

El mouse es un pequeño dispositivo que se usa para mover, seleccionar y abrir elementos en la pantalla del equipo.

Normalmente el mouse se coloca en el escritorio, cerca del teclado. Prácticamente todos los dispositivos de mouse tienen al menos dos botones, el primario y el secundario. La mayoría de las acciones se realizan presionando el botón primario. El botón secundario se usa para funciones concretas. Algunos tipos avanzados de mouse cuentan con botones adicionales para agilizar tareas habituales, como el desplazamiento de texto.

Al mover el mouse en el escritorio, verá que un puntero se mueve de la misma manera en la pantalla. El mouse permite seleccionar un elemento de la pantalla.

Al desplazar el puntero sobre distintas áreas de la pantalla, los elementos o el puntero cambian. Estos cambios indican que puede hacer clic en un elemento para abrirlo o ver más opciones disponibles.

Para abrir un elemento, desplace el puntero hacia él y haga clic dos veces con el botón primario.

En un documento, puede usar el mouse para seleccionar la posición en la que va a empezar a escribir.

Para ello, deberá colocar el puntero en el documento, hacer clic donde quiera empezar a escribir y, a continuación, usar el teclado para comenzar a escribir.

Para mover un elemento, debe hacer clic en él y, sin soltar el botón del mouse, moverlo a una ubicación distinta. Cuando haya movido el elemento a la nueva ubicación, debe soltar el botón del mouse.

El botón secundario se usa para mostrar un menú.

Las opciones de dicho menú incluyen las tareas más habituales, como copiar texto de una ubicación para pegarlo en otra. Estos menús se denominan contextuales.

Estos menús le permiten completar tareas rápidamente.

La mayoría de los mouse dispone también de una rueda que facilita el desplazamiento por documentos y páginas.

Para desplazarse, coloque el dedo en la rueda y muévelo hacia delante y hacia atrás. De esta forma, el documento se moverá hacia arriba y hacia abajo.

Existen tres tipos diferentes de dispositivos de mouse disponibles en el mercado. El mouse normal tiene

una bola de metal o de goma en la parte inferior.

El movimiento mecánico del mouse hace que la bola se mueva. Este movimiento también hace que el puntero se mueva en la pantalla.

El mouse óptico puede utilizarse de la misma manera que un mouse común. Sin embargo, el mouse óptico no tiene una bola. Utiliza un láser para detectar el movimiento.

Tema: Dispositivos de entrada, salida y almacenamiento

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

Afirmación	
1	Mouse
2	Estilete
3	CD-ROM
4	DVD-ROM
5	Impresora
6	Monitor
7	Altavoces
8	Auriculares
9	Micrófono
10	Disco duro
11	Teclado
12	Disquete
13	Escáner

Opción 1	Opción 2	Opción 3
Dispositivo de entrada	Dispositivo de salida	Dispositivo de almacenamiento

--	--	--	--

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

Opción 1		Opción 2		Opción 3
Dispositivo de entrada		Dispositivo de salida		Dispositivo de almacenamiento
13, 11, 9, 2, 1		8, 7, 6, 5		12, 10, 4, 3

Cada par de afirmaciones contiene una afirmación verdadera y otra falsa. Para cada par, indique la afirmación verdadera mediante una señal en la columna Verdadero que aparece a la derecha.

	Afirmación	Verdadero	Falso
1	Las TECLAS DEL TECLADO se usan para encender el equipo.		
2	El BOTÓN DE ENCENDIDO se usa para encender el equipo.		
3	Las luces del teclado parpadean cuando el equipo SE APAGA.		
4	Las luces del teclado parpadean cuando el equipo SE INICIA.		
5	La memoria RAM conserva su contenido incluso cuando el equipo se apaga.		
6	La memoria ROM conserva su contenido incluso cuando el equipo se apaga.		
7	FIREWIRE sirve para conectar una cámara digital a un equipo.		
8	El PUERTO DE RED se usa para conectar una cámara digital a un equipo.		
9	La TECLA TAB abre el menú Inicio.		
10	La TECLA WINDOWS abre el menú Inicio.		
11	El BOTÓN DE ENCENDIDO se usa cuando el equipo deja de responder.		
12	El COMANDO CERRAR SESIÓN se usa cuando el equipo deja de responder.		
13	El botón SECUNDARIO del mouse se usa para mostrar un menú.		
14	El botón IZQUIERDO del mouse se usa para mostrar un menú.		
15	La información que se almacena en la MEMORIA FLASH se puede borrar.		
16	La información que se almacena en la MEMORIA RAM se puede borrar.		
17	Se usa una TECLA DE FUNCIÓN para obtener acceso al archivo de AYUDA.		

18	Se usa TECLA NUMÉRICA para obtener acceso al archivo de AYUDA.		
----	--	--	--

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

	Afirmación	Verdad ero	Falso
1	Las TECLAS DEL TECLADO se usan para encender el equipo.		
2	EI BOTÓN DE ENCENDIDO se usar para encender el equipo.		
3	Las luces del teclado parpadean cuando el equipo SE APAGA.		
4	Las luces del teclado parpadean cuando el equipo SE INICIA.		
5	La memoria RAM conserva su contenido incluso cuando el equipo se apaga.		
6	La memoria ROM conserva su contenido incluso cuando el equipo se apaga.		
7	FIREWIRE sirve para conectar una cámara digital a un equipo.		
8	EI PUERTO DE RED se usa para conectar una cámara digital a un equipo.		
9	La TECLA TAB abre el menú Inicio.		
10	La TECLA WINDOWS abre el menú Inicio.		
11	EI BOTÓN DE ENCENDIDO se usa cuando el equipo deja de responder.		
12	EI COMANDO CERRAR SESIÓN se usa cuando el equipo deja de responder.		
13	El botón SECUNDARIO del mouse se usa para mostrar un menú.		
14	El botón IZQUIERDO del mouse se usa para mostrar un menú.		
15	La información que se almacena en la MEMORIA FLASH se puede borrar.		
16	La información que se almacena en la MEMORIA RAM se puede borrar.		
17	Se usa una TECLA DE FUNCIÓN para obtener acceso al archivo de AYUDA.		
18	Se usa TECLA NUMÉRICA para obtener acceso al archivo de AYUDA.		

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.