

Lección:

Características de un equipo

Presentada por:

Microsoft®

Contenido de la lección

	Programas de productividad
	Programas de comunicación
	Programas educativos y de entretenimiento
	La función de la memoria
	Rendimiento de un equipo
	Autoevaluación

Introducción a la lección

Imagine una situación en la que desea comprar un televisor. Existen muchas marcas y modelos disponibles en el mercado. Debe decidir teniendo en cuenta las características que desea y el precio que desea pagar por el producto. De la misma manera, existen tipos diferentes de equipos disponibles en el mercado. Varían según sus características, como el precio, el tamaño y la velocidad. Estos factores, además, inciden en el rendimiento general del equipo.

Después de comprar el televisor, será necesario elegir entre los distintos canales que se encuentran disponibles. Estos canales pueden ofrecer entretenimiento, deportes o noticias. Por lo tanto, puede elegir un canal según sus preferencias. De la misma forma, una vez que comienza a usar un equipo, puede elegir entre los distintos tipos de programas disponibles para realizar tareas distintas. Así, puede usar un procesador de textos para crear documentos o una hoja de cálculo para realizar operaciones matemáticas. Los programas de comunicaciones pueden servir para hablar con personas en lugares distantes. Con los programas de entretenimiento, puede ver películas, escuchar música o jugar.

Objetivos de la lección

Cuando haya completado esta lección, será capaz de:

- Comparar las características de los distintos tipos de equipos.
- Describir la función de una memoria.
- Explicar los conceptos básicos sobre el rendimiento de un equipo.
- Describir los tipos de programas de productividad y el uso de cada uno de ellos.
- Describir los tipos de programas de comunicaciones y el uso de cada uno de ellos.
- Describir los usos de los programas educativos y de entretenimiento.

Tema: Programas de productividad

Se pueden usar programas distintos para realizar una serie de tareas. Los programas informáticos sirven para organizar números, escribir cartas o propuestas, mantener registros, crear y modificar imágenes, convertir texto en imágenes y diseñar revistas y folletos.

En la siguiente tabla se enumeran los distintos tipos de programas y se describe su uso.

Programa	Descripción
Programas para el procesamiento de textos y la creación de publicaciones	<p>Los programas de procesamiento de textos sirven para crear y modificar documentos basados en texto. Con ellos, podrá escribir un texto o modificarlo, usar el corrector ortográfico y la función de sinónimos integrada, así como aplicar formato al documento. Con estos programas, también podrá crear documentos personales y profesionales.</p> <p>Microsoft Office Word 2007 es un programa muy usado para el procesamiento de textos.</p> <p>Los programas para la creación de publicaciones sirven para combinar texto con gráficos con el fin de generar documentos como folletos, tarjetas de felicitación, informes anuales, libros o revistas. Estos programas incluyen también características de gráficos y procesamiento de textos que permiten definir aún más ciertas partes del documento.</p>
Programas para presentaciones	<p>Los programas para presentaciones sirven para mostrar la información en forma de diapositivas. Se puede agregar sonido e imágenes a las diapositivas para hacerlas más atractivas y más informativas.</p> <p>Microsoft Office PowerPoint 2007 es un programa para presentaciones de uso muy generalizado.</p>

<p>Programas de hojas de cálculo</p>	<p>Los programas de hojas de cálculo sirven para crear presupuestos, administrar cuentas, realizar operaciones matemáticas y convertir datos numéricos en cuadros o gráficos. Las hojas de cálculo almacenan información en una tabla en la que los valores se muestran en filas horizontales y columnas verticales. Cada valor se almacena en una celda. Una celda es la intersección de una fila y una columna.</p> <p>Microsoft Office Excel 2007 es un ejemplo de programa de hojas de cálculo.</p>	
<p>Programas de bases de datos</p>	<p>Los programas de bases de datos sirven para almacenar y administrar datos de manera organizada. También permiten ordenar o buscar la información almacenada en una base de datos. Asimismo, puede crear informes sencillos a partir de los datos que almacenó. Por ejemplo, puede usar un programa de bases de datos para almacenar detalles sobre los clientes, crear y administrar un inventario o realizar un seguimiento de las ventas. Luego podrá generar informes para dirigir las ventas o planear servicios para los clientes.</p> <p>Un ejemplo de programa de bases de datos es Microsoft Office Access 2007.</p>	
<p>Programas de gráficos</p>	<p>Los programas de gráficos sirven para crear y editar dibujos. Además, se pueden usar para mejorar la calidad de las fotografías.</p> <p>El programa Paint de Windows Vista es un ejemplo de programa de gráficos que permite crear dibujos.</p>	

Del mismo modo que se usa el teléfono y el correo postal para comunicarse con los amigos y la familia, los equipos también sirven para comunicarse con personas. Los equipos usan programas especiales llamados programas de comunicación con los que es posible enviar y recibir mensajes de otras personas en formato digital.

En la siguiente tabla se describen los distintos tipos de programas de comunicación y sus usos. La tabla siguiente contiene la transcripción de una animación en línea.

Programas para enviar mensajes de correo electrónico

El envío de mensajes de correo electrónico es una forma de intercambiar mensajes entre usuarios de equipos distintos. Este intercambio puede tener lugar en un área local o desde un extremo del país al otro. Puede enviar o recibir un mensaje de correo electrónico de una o más personas en cualquier momento del día.

Para enviar un mensaje de correo electrónico, debe tener una conexión a Internet y una cuenta de correo electrónico. La conexión a Internet se obtiene de un proveedor de servicios de Internet (ISP). Puede utilizar varios programas, tales como Windows Mail, para crear una cuenta de correo electrónico.

Si posee una cuenta de correo electrónico, ésta será similar a nombreusuario@ejemplo.com, en la que nombreusuario sea su nombre. El signo @ es el signo de arroba y ejemplo.com es el nombre de dominio. Un nombre de dominio identifica el nombre y el tipo de organización con la que usted tiene una cuenta de correo electrónico.

Una vez que dispone de una cuenta de correo electrónico, necesita saber la cuenta de la persona a la que desea enviar el mensaje.

En un correo electrónico es posible enviar tanto texto como imágenes, aunque esto depende de diversos factores, como el tipo de servicio que tiene o el tipo de imagen que vaya a enviar.

Enviar y recibir mensajes de correo electrónico es una manera instantánea de comunicarse con alguien. Enviar y recibir un correo electrónico sólo requiere unos pocos segundos. Esto también depende de la velocidad de su conexión a Internet.

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

Programas de mensajería instantánea

Otro tipo de comunicación tiene lugar a través de programas de mensajería instantánea, con los que se puede enviar y recibir mensajes de forma inmediata. Un programa de mensajería instantánea se puede usar para comunicarse con varias personas al mismo tiempo. Un programa de comunicación de uso muy extendido es Windows Live Messenger.

Cuando chatea con alguien, la persona que se encuentra del otro lado recibirá los mensajes inmediatamente.

Con este tipo de programas también es posible hablar con la persona con la que chatea. Esto se denomina mensajería instantánea por voz.

Otro modo de chatear permite ver a la persona con la que está conversando. Para ello, se usa un dispositivo llamado cámara web.

Mediante Windows Live Messenger también se pueden compartir imágenes y otros archivos.

Piense en un escenario en el que desee aprender un nuevo idioma. El inconveniente es que no hay centros que enseñen dicho idioma en su área. Con un programa de software educativo, un equipo puede ayudarlo a aprender el nuevo idioma. A menudo, estos programas incluyen clips audiovisuales y juegos para que el aprendizaje sea más eficaz.

El software educativo se usa en aulas, oficinas y hogares. Además, puede tratar muy diversos temas pensados para todo tipo de edades.

Los equipos también se usan como fuente de entretenimiento. Así, podrá usar software de entretenimiento para jugar, escuchar y grabar música, dibujar y ver películas en un equipo. Los CD y DVD de video que permiten ver películas y videos musicales (así como escuchar música) son ejemplos de software de entretenimiento destinado a la recreación.

Cuando un equipo realiza una tarea, almacena los datos en la memoria. Los datos almacenados en la memoria se representan internamente en forma de números 0 y 1. Cada 0 ó 1 se denomina un *bit*. A la combinación de ocho bits se la denomina *byte*. La siguiente tabla explica los diferentes términos que se usan para medir las capacidades de memoria o almacenamiento.

Término	Descripción
Bit	El bit es la unidad de información más pequeña que maneja un equipo. Un solo bit contiene únicamente dos valores (0 ó 1), uno de los cuales siempre está presente. Un bit, por sí solo, contiene información de escaso valor. Sin embargo, si se combinan bits consecutivos en unidades más grandes, se puede obtener información mucho más significativa.
Byte	Un byte es una combinación de ocho bits organizados en una secuencia concreta. Cada secuencia representa un solo carácter, símbolo, dígito o letra. Un byte forma la unidad básica que se usa para medir la capacidad de almacenamiento de un dispositivo.
Kilobyte	Un kilobyte (KB) equivale a 1024 bytes. La mayoría de los datos de usuario almacenados en un equipo (como un mensaje de correo electrónico sencillo o un archivo de texto) ocupa un espacio de almacenamiento de unos pocos kilobytes.
Megabyte	Un megabyte (MB) equivale a 1024 KB. La cantidad de información que contiene 1 MB es aproximadamente la misma que la de un libro de texto completo.
Gigabyte	Un gigabyte (GB) equivale a 1024 MB, que son aproximadamente mil millones de bytes. La mayoría de los equipos actuales poseen un disco duro de gran capacidad que se mide en gigabytes. Un gigabyte implica una capacidad de almacenamiento enorme. Así, una película de video almacenada en un equipo puede ocupar más de 1 GB de espacio.
Terabyte	Un terabyte equivale a 1024 GB, que son aproximadamente un billón de bytes. Por lo general, los dispositivos de almacenamiento que tienen capacidades en terabytes se usan en organizaciones que necesitan almacenar grandes volúmenes de datos. Un terabyte es tan grande que sólo unos pocos podrían contener el texto completo de un gran número de libros.

Independientemente de si usa el equipo en el plano profesional o en el personal, es importante que funcione de forma eficaz. Sin embargo, el rendimiento no depende de un único factor. En la siguiente tabla se enumeran algunos de los factores esenciales que inciden en el rendimiento general de un equipo.

Factor	Descripción	
Velocidad de la CPU	La CPU es el cerebro del equipo y, en consecuencia, su rapidez constituye un factor fundamental que afecta al rendimiento general del equipo. La velocidad de la CPU es la velocidad a la que esta unidad lleva a cabo una tarea, como mover datos a la memoria RAM y desde ella, o realizar un cálculo numérico. Si tiene dos equipos con exactamente las mismas características pero con distintas velocidades de CPU, aquél con la CPU más rápida completará las tareas antes.	
Factores de disco duro	Los discos duros difieren en cuanto a capacidades de almacenamiento, así como en velocidad de almacenamiento y recuperación de datos. En caso de que la velocidad en la recuperación de datos sea rápida, el equipo invertirá menos tiempo en iniciar y cargar los programas. Asimismo, la velocidad y el tamaño del disco duro tienen un importante papel cuando un programa necesita procesar grandes cantidades de datos.	
RAM	La velocidad de la recuperación de datos almacenados en la memoria RAM es muy rápida y, por ello, el equipo la usa para guardar la información que está actualmente en uso. Si la cantidad de memoria RAM es lo suficientemente grande como para contener toda la información en uso, el rendimiento del equipo es más rápido. La velocidad y la cantidad de RAM son factores importantes en cuanto al rendimiento de un equipo. Cuando no existe memoria RAM suficiente, el equipo será más lento y dejará de funcionar correctamente.	

Pregunta 1

¿Cuáles de las siguientes afirmaciones sobre la memoria RAM son verdaderas?

Seleccione todas las respuestas que sean correctas.

<input type="checkbox"/>	La cantidad afecta al rendimiento del equipo.
<input type="checkbox"/>	Su contenido es permanente.
<input type="checkbox"/>	Su velocidad de recuperación de datos es menor que la de la memoria de almacenamiento.
<input type="checkbox"/>	Almacena programas y datos activos.

Pregunta 2

¿Cuál de los siguientes programas sirve para crear documentos personales y profesionales?

Seleccione la respuesta correcta.

<input type="checkbox"/>	Word 2007.
<input type="checkbox"/>	Paint
<input type="checkbox"/>	PowerPoint 2007
<input type="checkbox"/>	Excel 2007

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.