

Informática Básica para Todos



Iniciando con la tecnología

Jorge Lira Camargo
Luis G. Lira Camargo

Autores:

Jorge Lira Camargo

Luis G. Lira Camargo

Editado por:

Jorge Lira Camargo

Av. Paseo de la República 4095 – Lima

jlira@sesu.net.pe

Diseño de portada:

autoreseditores.com

Primera edición digital, febrero 2021

ISBN: 978-612-00-5989-0

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2021-01451

Disponible en autoreseditores.com

Dedicatoria

A nuestros padres por los ejemplos de perseverancia y constancia que los caracteriza y que nos han infundado siempre. *A nuestros hijos Alexander y Briana que nos motivan cada día a lograr nuestras metas.*

Jorge Lira Camargo
Luis G. Lira Camargo

Sobre los autores

Jorge Lira es Ingeniero de Sistemas de la universidad Nacional Hermilio Valdizan con estudios de doctorado en la especialidad de ingeniería de sistemas, enfocado en la transformación digital de las organizaciones y en la docencia universitaria.

Luis Lira es Ingeniero de Sistemas e Informático de la universidad de Huánuco con más de 15 años en docencia universitaria.

ÍNDICE

Capítulo 1.....	10
Introducción	10
Componentes que conforma el Hardware	11
Componentes que conforma el Software	11
Capítulo 2.....	12
Copia de respaldo.....	12
Areca Backup	13
Cobian Backup	15
Mendeley.....	16
One Drive, Dropbox, Box, Google Drive y Icloud	16
Capítulo 3.....	18
Herramientas básicas	18
Microsoft Word	18
Inicio de Word	19
Microsoft Excel	20
Microsoft PowerPoint.....	23
Aula virtual.....	24
Capítulo 4.....	26
Formularios Digitales	26
¿Qué es un formulario digital?	27
¿Cómo los formularios digitales pueden beneficiar a tu negocio?	28
Aplicaciones para crear formularios online.....	29
Capítulo 5.....	32
Antivirus y Malware.....	32

Malware	33
Tipos de Malware	34
Virus.....	43
Antivirus	45
¿Cómo se elimina un virus?.....	48
Precauciones para evitar una infección	48
Antivirus Online.....	50
Las reglas del Firewall.....	55
Capítulo 6	58
Documentos HTML5.....	58
¿Qué es HTML5?	59
¿Por qué es importante HTML5?	61
las nuevas etiquetas de HTML5.....	61
Las etiquetas nuevas importantes de HTML5	64
Las nuevas expectativas de HTML6.....	65
Capítulo 7	67
CSS y modelos de caja	67
CSS y HTML.....	68
Estilos	69
Estilos embebidos	71
Archivos externos.....	72
Referenciando con cualquier atributo	76
Aplicando CSS a nuestra plantilla	78
Modelo de caja tradicional.....	78
Creando la caja principal	80

Capítulo 1

Introducción

La informática es la disciplina tecnológica más importante de la actualidad. Los dispositivos tecnológicos como computadores o smartphones están compuestos por el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo, y el conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo. El hardware es la parte que puedes ver y tocar de los dispositivos. Es decir, todos los componentes de su estructura física como pantallas y teclados. El Software son los programas informáticos que hacen posible la ejecución de tareas específicas dentro de un computador. Por ejemplo, los sistemas operativos, aplicaciones, navegadores web, juegos o programas como Word, Excel y PowerPoint. El hardware y software conforma el Yin y el Yan, estas características siempre trabajan de la mano, mientras el software aporta las operaciones, el hardware es el canal físico por el cual dichas funciones pueden realizarse. Aunque aún no tengamos idea de cómo evolucionen las cosas, esta combinación seguirá funcionando como la base del desarrollo tecnológico.