



---

# TALLERES ESPECIALIZADOS DURANTE EL PERIODO DE VACACIONES

---



## TALLERES VACACIONALES: Una forma divertida de Aprender

Éste servicio consiste en enseñar computación a niños y adolescentes comprendidos entre los 7 y 18 años de edad, a través de Talleres que han sido estructurados y elaborados en Cognos y a los cuales pueden asistir en períodos Vacacionales

- Los talleres consisten en el desarrollo de Proyectos que los alumnos deben completar hasta el final del curso y que exigen el uso de varias herramientas comúnmente utilizadas en computación, además de otros múltiples programas didácticos y educativos.
- Cada taller ha sido elaborado tomando en cuenta la edad de los niños a los cuales estará dirigido. Inclusive, para alumnos de mayor edad se han desarrollado tutoriales especialmente diseñados para guiarlos paso a paso en el desarrollo de su proyecto.



## DACTILOGRAFÍA COMPUTARIZADA – NIVEL I

CODIGO: KID-109

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: GRUPO 1: 7 a 12 años GRUPO 2: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Conocimiento básico del Sistema Operativo

ALCANCE: Los alumnos obtienen el dominio del uso del teclado a través de métodos modernos, esta habilidad se la logra a través de diferentes tipos de software de dactilografía con los cuales utilizando un teclado virtual aumenta progresivamente la dificultad y las pulsaciones logrando aumentar rápidamente la agilidad que precisa en los dedos.

- Conceptos generales

Posturas del cuerpo

Introducción a la Dactilografía

Distribución del teclado

Uso de Software Multimedia básico

- Ejercicios de ubicación de teclas

Conociendo las teclas principales

Ejercicios de Precisión

Signos y puntuaciones

Ejercicios de numerales

Uso de Software Multimedia Avanzado

- Ejercicios básicos de Velocidades

Niveles de precisión

Control de errores

Redacción de documentos



## DACTILOGRAFÍA COMPUTARIZADA – NIVEL II

CODIGO: KID-110

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Dactilografía Computarizada Nivel I, conocimientos básicos de Office.

**ALCANCE:** En este curso los alumnos adquieren en forma rápida un conocimiento completo del teclado y a su vez el incremento de velocidad hasta alcanzar las 45 palabras por minuto. Los participantes trabajan con métodos de control de tiempo y velocidad en la escritura con el teclado. El método es enfocado en la utilización de computadoras las cuales elevan la velocidad de procesamiento de información. De igual manera se trabaja con la redacción de documentos comerciales a través de programas de ofimática.

### Módulo de Introducción General

- § Ejercicios Maquinales
- § Teclas de Filas Superior e Inferiores
- § Mayúsculas y Signos Ortográficos
- § Numerales y Caracteres especiales
- § Ejercicios con Frases
- § Métodos de control de Velocidad

### Módulo de Redacción

- § Redacción Comercial.
- § Solicitudes, Cartas, Memorandos.
- § Circulares, Oficios, Currículos



## ORGANIZO MI LUGAR DE TRABAJO

CODIGO: KID-101  
SOFTWARE: Windows XP, herramientas y accesorios  
DURACIÓN: 20 horas  
EADADES: GRUPO 1: 7 a 12 años GRUPO 2: 13 a 18 años  
REQUERIMIENTO MÍNIMO: Ningún tipo de conocimiento

**ALCANCE:** Con este taller aprenderás a conocer el ambiente del Sistema Operativo del computador, podrás organizar tus archivos, buscar información, cambiar el aspecto de las ventanas y configurar nuevos componentes. Este es un curso introductorio que brinda a los participantes la formación adecuada para conocer e identificar los conceptos básicos y los tipos de implementación del sistema operativo Windows XP.

Temario de la Taller : **Organizo mi lugar de trabajo - Windows**

### INTRODUCCIÓN

- SISTEMAS OPERATIVOS
- TRABAJAR EN AMBIENTE GRÁFICO
- EL ESCRITORIO DE WINDOWS
- PRIMERAS PRÁCTICAS
  - Usar el ratón
  - Iconos básicos de Windows
  - Usar el teclado
- APAGAR EL COMPUTADOR

### VENTANAS E ICONOS

- ELEMENTOS DE UNA VENTANA
- TRATAMIENTO SOBRE UNA VENTANA
- TIPOS DE ICONOS
- LA BARRA DE TAREAS
- EL MENÚ DE INICIO

### CREAR Y ADMINISTRAR ARCHIVOS

- CREAR DOCUMENTOS Y CARPETAS
- OPERACIONES SENCILLAS CON LOS ARCHIVOS
- MOVER Y COPIAR ARCHIVOS
- ELIMINAR ARCHIVOS
- LA PAPELERA DE RECICLAJE

### TRABAJAR CON EL CONTENIDO



- ACCESOS DIRECTOS
- OBTENER INFORMACIÓN DE DOCUMENTOS
- BUSCAR ARCHIVOS O CARPETAS
- EL EXPLORADOR DE WINDOWS
- CAMBIAR EL ESTILO DE TRABAJO
- PROPIEDADES DEL ESCRITORIO

#### TRABAJAR CON APLICACIONES

- ABRIR Y GUARDAR DESDE UNA APLICACIÓN
- LAS FUENTES
- EL PORTAPAPELES
- IMPRIMIR

#### MULTIMEDIA

- ESCRITORIO ACTIVO
- REPRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA
- CONTROL DE VOLUMEN
- UTILIZAR WINDOWS MOVIE MAKER

#### GESTIÓN DE DISCOS Y MANTENIMIENTO

- PROPIEDADES DE DISCOS
- FORMATEAR UN DISCO 3 1/2
- RESTAURAR DISCOS FALLADOS



## APRENDO A SER PRODUCTIVO

CODIGO: KID-102

SOFTWARE: Introducción a Windows, Word 2003, Excel 2003, Internet básico

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: GRUPO 1: 7 a 12 años GRUPO 2: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Nociones de Sistema Operativo Windows

**ALCANCE:** Dirigido principalmente para los alumnos que han tenido poco contacto con un computador. La finalidad de este taller es orientar a los niños y jóvenes en la utilización de herramientas básicas que sirvan de apoyo en los trabajos necesarios en colegio. Aprenderán el uso de las principales herramientas del sistema operativo para administrar sus archivos. Investigarán en Internet utilizando avanzadas técnicas de búsqueda para lograr aprovechar al máximo los recursos que nos ofrece la red mundial. Trabajarán con el procesador de texto Microsoft Word 2003 para crear documentos y editarlos, crear carátulas e ilustrar sus documentos con diferentes herramientas para imágenes y diseño, utilizarán información de Internet para completar sus investigaciones. También se orienta a los alumnos en el uso de la administración de listas y cálculos con el uso de Microsoft Excel 2003 en el cual los niños y jóvenes desarrollan la lógica para trabajar con hojas electrónicas y administración de datos.

Temario del Taller: [Aprendo a ser productivo - Windows XP](#)

### Introducción

- Sistemas operativos
- Trabajar en ambiente gráfico
- El escritorio de windows

### Crear y administrar archivos

- Crear documentos y carpetas
- Mover y copiar archivos
- Eliminar archivos
- La papelera de reciclaje

### Trabajar con el contenido

- Accesos directos
- Buscar archivos o carpetas
- El explorador de windows

Temario del Taller: [Aprendo a ser productivo - Word XP](#)

### Crear y editar un documento



- Comenzar a escribir texto
- Guardar y guardar como
- Vista preliminar/imprimir
- Abrir/cerrar un documento
- Movimiento del cursor
- Principios de edición
- Seleccionar texto
- Mover y pegar texto
- Copiar texto
- Borrar bloques de texto
- Deshacer y rehacer acciones
- Correcciones ortográficas

#### Formato de caracteres

- Formato de texto y párrafo
- Letra capital/numeración/viñetas
- Bordes y sombreados

#### Tablas

- Crear una tabla
- Modificar una tabla
- Formatos para una tabla

#### Ilustrar documentos

- Creación de organigramas
- Bordes y sombreados
- Insertar imágenes en documentos
- Formato de imagen
- Wordart
- Herramienta de barra de dibujo

#### Columnas

- Creación de columnas
- Columnas combinadas
- Modificación de columnas

#### Preparar los documentos para impresión

- Configurar páginas
- Encabezado y pie de página
- Números de página
- Opciones de impresión



## Temario del Taller: **Aprendo a ser productivo - Excel XP**

### Introducción y edición de datos

- Una hoja de trabajo
- Introducción y edición de datos
- Modificación de las filas y columnas de la hoja
- Introducción de series de datos
- Reorganización de la información de una hoja

### Formatos para planillas

- Formatos numéricos
- Resaltar datos
- Formatos de texto
- Colores de fondo o de relleno
- Bordes para rangos de celdas
- Formatos condicionales
- Copiar/eliminar formatos

### Introducción de fórmulas

- Creación de fórmulas sencillas
- Copia de fórmulas
- Principales funciones de excel
- Utilización de funciones en la creación de fórmulas

### Impresiones con excel

- Configurar la página
- Vistas de la planilla
- Herramientas de impresión

### Gráficos con excel

- Introducción a los gráficos
- Crear gráficos con excel
- Modificar formato

## Temario del Taller: **Aprendo a ser Productivo - Internet Explorer**



### Buscar información a través de las páginas web

- Definición y características de las direcciones en internet
- Trabajar con direcciones de sitios web
- Utilización de motores de búsqueda

### Almacenamiento de información en disco

- Guardar como página web
- Guardar solo texto
- Guardar imágenes
- Guardar animaciones

### Manejo de sitios favoritos

- Establece mi página de inicio
- Ver información en diferentes ventanas
- Ver pantalla completa
- Mostrar vínculos relacionados al sitio web
- Opciones de impresión



## CONOCIENDO LA WEB

CODIGO: KID-104

SOFTWARE: Internet Explorer – MSN Messenger

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: GRUPO 1: 7 a 12 años GRUPO 2: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows

**ALCANCE:** El taller está orientado a enseñar los diferentes servicios que nos ofrece el amplio mundo de la Internet. Aprenderán las distintas técnicas de búsquedas seguras de información. Se trabajará para aprovechar al máximo las herramientas más importantes del programa Internet Explorer: Procesos de búsquedas exitosas, tratamiento de la información encontrada, almacenamiento de imágenes y textos como también de sitios Web completos. También conocerán todo el entorno de la Administración de Correos electrónicos, manejo de datos adjuntos y gestión de contactos. Se trabajará con el uso de Chat para aprovechar los canales de contactos y enriquecer el conocimiento comunicándose con gente de su interés e intercambiando información relacionada a los proyectos que se elaboran tanto en colegio como también en sus diferentes actividades. Se trabajará con el uso de Webcam para facilitar la comunicación a través de diferentes servicios de Internet.

Temario del Taller: [Conociendo la Web - Internet Explorer](#)

### Introducción a Internet – Redes

- Qué son las Redes de computadoras?
- Descripción de Internet y sus Servicios
- Características de las Páginas Web
- El ambiente de Internet Explorer

### Buscar información a través de las páginas Web

- Definición y Características de las Direcciones en Internet
- Trabajar con direcciones de sitios Web
- Utilización de motores de búsqueda

### Almacenamiento de información en disco

- Guardar como página Web
- Guardar solo texto
- Guardar imágenes
- Guardar animaciones
- Manejo de sitios Favoritos
- El Historial de Internet Explorer



### Opciones de Internet Explorer

- Establece mi página de inicio
- Ver información en diferentes ventanas
- Ver pantalla completa
- Mostrar vínculos relacionados al sitio Web
- Opciones de Impresión

### Manejo de correo electrónico

- Características principales
- Creación de una cuenta de correo
- Enviar y recibir mensajes
- Archivos Adjuntos
- Administrar listas de Contactos

### Multimedia en Internet

- Sonido y Video
- Realizar una VideoConferencia
- Configuración y manejo de WebCam
- Manejo de MSN Messenger con webcam
- Utilización del Netmeeting



## CREACIÓN DE UNA PRESENTACIÓN

CODIGO: KID-103

SOFTWARE: Microsoft PowerPoint 2003 –

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: GRUPO 1: 7 a 12 años GRUPO 2: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativos

**ALCANCE:** Este taller enseña a los niños y jóvenes las técnicas necesarias para realizar una presentación o exposición de algún tema. Se trabaja con el programa Microsoft PowerPoint en donde los alumnos aprenderán a desarrollar presentaciones en un ambiente gráfico, utilizarán técnicas de animación y aplicación de efectos multimedia para proyecciones de diapositivas. Los alumnos aprenderán a diseñar exposiciones las cuales son proyectadas a través de la creación de sus presentaciones. Al finalizar aprenderán las técnicas de Publicación de las presentaciones en Internet.

Temario del Taller: **Creación de una Presentación - PowerPoint XP**

### Introducción a PowerPoint

- Descripción del programa PowerPoint
- Empezar una nueva presentación
- Guardar/cerrar/abrir
- Modos de visualización

### Trabajar con las presentaciones

- Creación de una presentación en blanco
- Insertar texto
- Crear nueva diapositivas
- Administrar diapositivas
- Reorganizar diapositivas
- Insertar elementos

### Modificar y aplicar formatos

- Insertar texto
- Modificación de los esquemas
- Seleccionar información
- Ajustar texto
- Formatos texto
- Formatos para diapositiva
- Corrección ortográfica

### Colores y objetos en powerpoint

- Agregar fondos a las diapositivas



- Dibujo y modificación de objetos
- Alineación de objetos

### **Presentación multimedia**

- Insertar imágenes prediseñadas
- Insertar sonidos y películas
- Configurar los intervalos de la diapositiva

### **PowerPoint con otras aplicaciones**

- Insertar una tabla
- Insertar un gráfico de microsoft excel
- Insertar objetos con wordart
- Creación de organigramas
- Creación de gráficos

### **Presentaciones electrónicas**

- Desplazarse por las presentaciones electrónicas
- Crear transiciones entre diapositivas
- Animación del texto de las diapositivas
- Animación de los objetos de las diapositivas
- Ocultar diapositivas en las presentación
- Crear y modificar una presentación personalizada

### **Presentaciones web**

- Páginas web a través de powerpoint
- Barra de herramientas Web
- Crear una presentación web
- Insertar hipervínculos
- Insertar botones de acción

### **Imprimir presentaciones**

- Vista previa en blanco y negro
- Insert./modif. Encabezado /pie pág.
- Configuración de la página
- Seleccionar la impresora





## DISEÑO Y MANTENIMIENTO DE PAGINAS WEB

CODIGO: KID-105  
SOFTWARE: FrontPage 2003  
DURACIÓN: 20 horas  
EADADES: 13 a 18 años  
REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows  
conocimientos básicos de Office y de Internet

ALCANCE: En este taller aprenderán a desarrollar y publicar sitios Web dinámicos. Cubriendo los principales aspectos de planeación y organización de un sitio Web utilizando el programa Microsoft FrontPage 2003. Conocerán el uso de las herramientas más importantes para la creación y diseño de su propio sitio Web trabajando con efectos de animación y elementos multimedia para enriquecer el diseño. Conocer las Técnicas de publicación y puesta en marcha del sitio Web en Internet.

Temario del Taller : [Diseño de Páginas Web - FrontPage 2003](#)

### Introducción a FrontPage

- Crear una página Web
- Examinar el explorador de FrontPage
- Explorar el editor de FrontPage
- Usar la plantilla de la página
- Usar ortografía, sinónimos y buscar

### Crear y usar hipervínculos

- Establecer hipervínculos
- Crear un marcador
- Crear un hipervínculo a una nueva página
- Crear un hipervínculo a una página existente
- Crear un hipervínculo externo
- Crear un hipervínculo a una imagen
- Crear herramientas de exploración

### Utilizar gráficos

- Definir las imágenes de fondo
- Insertar imágenes
- Trabajar con gráficos
- Utilizar imágenes transparentes
- Convertir tipos gráficos
- Modificar imágenes
- Crear zonas activas



## Aplicar temas gráficos

- Temas
- Aplicar un tema gráfico a un sitio web
- Cambiar un tema de un sitio web
- Cambiar los atributos de tema
- Aplicar un tema nuevo a una página web

## Listas y tablas

- Crear una lista con viñetas
- Crear una lista numerada
- Crear listas anidadas
- Definir una tabla
- Dar formato a celdas de tabla
- Incrustar una tabla
- Insertar una imagen en una tabla

## Crear y usar efectos especiales

- Crear una marquesina
- Usar animaciones de texto
- Usar el administrador de titulares
- Añadir botones activables
- Formatear transición de página
- Añadir efectos de audio y vídeo
- Añadir titulares y barras de exploración
- Aplicar y editar bordes compartidos
- Galería de imágenes

## Marcos

- Crear marcos en una página
- Modificar las propiedades de marco
- Agregar y eliminar marcos
- Mostrar hipervínculos en diferentes marcos

## Crear formularios

- Usar asistente para páginas de formulario
- Agregar características a un formulario
- Agregar cuadros de texto y botones
- Guardar y ver los resultados del formulario



## EXPLORANDO MI CREATIVIDAD

CODIGO: KID-108

SOFTWARE: Freehand - Photoshop

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows, Office básico

ALCANCE: Con este taller trabajarán con herramientas orientadas al diseño y retoque de imágenes que le den la oportunidad de plasmar toda su creatividad utilizando aplicaciones orientadas al diseño gráfico. Los introduce en el mundo del diseño asistido por computador utilizando el programa Macromedia Freehand que cuenta con un entorno fácil de utilizar permitiéndoles explorar toda su creatividad creando sus propios logotipos, trabajando con las técnicas de dibujo y aplicación de colores. Aprenderán a Escanear y retocar imágenes utilizando el programa Adobe Photoshop, utilizando filtros y efectos especiales para resaltar su diseño.

Temario del Taller: [Explorando mi Creatividad - Freehand MX](#)

### Introducción

- Conceptos básicos
- Moverse por freehand
- Abrir, crear y guardar documentos
- Visualización. Zoom

### Herramientas básicas

- Puntero. Página. Lazo. Lápiz - subseleccionar
- Pluma trazo visible - caligráfica
- Línea. Arco. Espiral. Pluma
- Rectángulo - polígono - elipse
- Curva bezier - Perspectiva
- Rotación 3d - Lente ojo de pez
- Extrusión - Difuminar
- Sombreado - Fusión
- Trazar - Reflejar
- Surtidor de gráficos
- Herramientas gráfico y Xtra

### Trabajar con texto

- Herramientas texto
- Menú texto
- Tabuladores
- Corrector ortográfico



## Trabajo con objetos

- Escalar. Girar. Mover
- Reflejar. Inclinar
- Agrupar y desagrupar objetos
- Unir y dividir objetos
- Alinear y distribuir
- Superponer objetos
- Rellenos y controles

## Impresión

- Imprimir un dibujo
- Opciones de impresión
- Imprimir un área

---

## Temario del Taller: **Explorando mi Creatividad - Photoshop**

### Introducción a photoshop

- Introducción a photoshop
- Los componentes básicos
- Trabajar con los distintos menús
- Abrir/cerrar una imagen
- Aspectos básicos y modos de imagen

### Las herramientas

- Modos de fusión
- Diferencias entre dibujar y pintar
- Herramientas de pinceles
- Trabajando las herramientas de pintar
- Las herramientas de efecto y dibujo
- Marco rectangular/marco elíptico
- La herramienta mover o varita mágica
- Lazo/lazo poligonal/lazo magnético
- Transformación libre
- La herramienta recortar

### Los colores

- El color frontal/el color de fondo
- Selector de color y personalizar
- Las herramienta cuentagotas



- Las paletas color y muestras
- Ajustes de colores
- Opciones especiales de ajuste

#### Las capas (layer)

- Trabajando con capas
- Opciones de fusión
- Los estilos y opciones de capa
- Capas de ajuste o de relleno
- Conjuntos de capas

#### El texto en photoshop

- Introducción al texto
- Añadir texto
- La paleta caracter/parrafo
- Como editar texto
- Aplicar estilos de capa sobre texto

#### Filtros y efectos especiales

- Artísticos/bosquejar/desenfocar
- Distorsionar/enfocar/estilizar
- Interpretar/pixelizar/ruido/textura
- Trazos de pincel/video
- Marcas de agua/licuar
- Efectos especiales
- Esferizar una imagen 2d
- Utilizar efectos de iluminación
- Forzar perspectiva

#### Escanear una imagen

- Fundamentos del escáner
- Como escanear desde photoshop
- Ajuste de imagen
- Ventana vista preliminar



## CREATIVIDAD EN PUBLICACIONES

CODIGO: KID-

SOFTWARE: Publisher 2003 - Freehand

DURACIÓN: 20 horas

EDADES: 7 a 12 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows, Office básico

ALCANCE: En este taller los alumnos aprenden a trabajar con documentos orientados a las Publicaciones. Diseñar Pancartas, folletos y tarjetas. También aprenderán a crear portadas para sus trabajos escolares y separadores para carpetas. Complementando el taller los alumnos aprenderán a utilizar las herramientas del programa Freehand en el cual aprenderán técnicas de dibujo para la creación de logotipos, carteles, papelería y creación de Comics.

Temario del Taller: **Creatividad en Publicaciones – Publisher 2003**

### Introducción a Publisher

- Conocer el entorno de trabajo
- La ventana principal
- Crear una publicación en blanco
- Punteros del ratón
- Opciones generales

### Galería de Publicaciones

- Anuncios – Boletines – Carátulas
- Calendarios – Etiquetas
- Letreros – Folletos
- Pancartas – Postales
- Sobres – Tarjetas
- Sitios Web fáciles

### Trabajar con imágenes

- Insertar una imagen
- Recortar y girar la imagen
- Organizar imágenes en la Galería
- Modificar el brillo y contraste
- Reemplazar imágenes

### Trabajar con texto

- Marcos de texto
- Formato de párrafo
- Utilizar columnas de texto
- Letra capital
- Objetos WordArt



### Opciones de publicación

- El diseño de la publicación
- La combinación de colores
- Estilos de texto
- Guías de línea de base

### Impresión

- El cuadro de diálogo Imprimir
- Preparar páginas
- Impresión en color

---

## Temario del Taller: **Creatividad en Publicaciones - Freehand MX**

### Introducción

- Conceptos básicos
- Moverse por freehand
- Abrir, crear y guardar documentos
- Visualización. Zoom

### Herramientas básicas

- Puntero. Página. Lazo. Lápiz - subseleccionar
- Pluma trazo visible - caligráfica
- Línea. Arco. Espiral. Pluma
- Rectángulo - polígono - elipse
- Curva bezier - Perspectiva
- Rotación 3d - Lente ojo de pez
- Extrusión - Difuminar
- Sombreado - Fusión
- Trazar - Reflejar
- Surtidor de gráficos
- Herramientas gráfico y Xtra

### Trabajar con texto

- Herramientas texto
- Menú texto
- Tabuladores
- Corrector ortográfico



## Trabajo con objetos

- Escalar. Girar. Mover
- Reflejar. Inclinar
- Agrupar y desagrupar objetos
- Unir y dividir objetos
- Alinear y distribuir
- Superponer objetos
- Rellenos y controles

## Impresión

- Imprimir un dibujo
- Opciones de impresión
- Imprimir un área



## CREACIÓN DE CARICATURAS

CODIGO: KID-106  
SOFTWARE: Macromedia Flash MX 2004  
DURACIÓN: 20 horas  
EIDADES: 13 a 18 años  
REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows  
Conocimientos básicos de Office

ALCANCE: Este taller está orientado para aquellos que les gusta trabajar con el dibujo y animaciones con efectos especiales. Les permite conocer las técnicas básicas de diseño utilizando el programa Macromedia Flash, incluyendo sus características y herramientas. El alumno aprenderá a crear diferentes tipos de animaciones, utilización de efectos, manejo de sonido y video. Finalmente, aprenderá a publicar sus películas con las características de Flash Movies.

Temario del Taller: **Flash MX**

### Introducción

- Concepto de animaciones
- Comenzando con flash mx
  - Organizar el entorno de trabajo
  - El escenario
  - Abrir documentos
  - Reproducir o probar la película
  - Establecer las características generales
  - Guardar el documento
  - Diferentes formas de ver el diseño

### Herramientas de dibujo

- La paleta de herramientas
- Línea - óvalo - rectángulo
- Lápiz - pluma - subselección
- Cubo de pintura - bote de tinta
- Transformación de relleno
- Texto - pincel - cuentagotas
- Borrador - mano - zoom - lazo

### Trabajo con objetos

- Seleccionar objetos
- Opciones de flecha y transformación libre
- Cambiar el tamaño de los objetos
- Rotar y reflejar objetos



- Duplicar objetos
- Suavizar y enderezar las curvas
- Alargar o acortar líneas
- Curvar líneas y cambiar su aspecto
- Cambiar la forma de rellenos
- Cruces entre distintos objetos
- Agrupar, desagrupar, separar
- Alinear / distribuir objetos

### Bibliotecas y símbolos

- La ventana biblioteca
- Crear nuevos símbolos
- Manipulación de símbolos en la biblioteca
- Importar imágenes
- Las instancias de símbolos
- Bibliotecas compartidas

### Animación de objetos

- La línea de tiempo
- Animación fotograma a fotograma
- Animación por interpolación de movimiento
- Animación por interpolación de forma
- Papel cebolla
- Símbolos gráficos animados
- Clips de película

### Capas y escenas

- Trabajar con capas
- Crear un recorrido para un objeto
- Capas de máscara
- Escenas

### Acciones - botones - sonido

- Agregar acciones
- Botones
- El explorador de películas
- Añadir sonidos a las películas
- Sincronizar los sonidos
- Otros efectos de sonido

### Publicación e impresión

- Publicar y exportar
  - Configurar la publicación



- Previsualizar la publicación
  - Publicar
  - El significado de las etiquetas html
- Imprimir
  - Imprimir guiones
  - Presentación preliminar



## Introducción a la Programación

CODIGO: KID-  
SOFTWARE: Visual Basic .NET  
Duración: 45 horas  
EADADES: 13 a 18 años  
REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows.  
Microsoft Office 2000 o posterior.

**ALCANCE:** En este taller los alumnos conocen los métodos introductorios para el desarrollo de aplicaciones con un lenguaje de programación. Conocerán las técnicas adecuadas para la creación de algoritmos para desarrollar la lógica y el razonamiento, aprenderán el diseño de diagramas de flujo para determinar el manejo de la información. Crearán aplicaciones en el entorno de Visual Basic .NET el cual les permite trabajar en un ambiente visual muy fácil de utilizar.

Temario:

### Introducción General

- Resolución de Problemas con Computadora
- Fases para la resolución de Problemas
  - Diseño de Algoritmos
  - Implementación del Algoritmo
  - Depuración
- Diagramas de Flujos
- Operadores de Programación
- Escritura y Lectura de Datos

### Visual Studio .NET

- Conceptos Básicos sobre Visual Basic .NET
- Descripción del Entorno de Desarrollo
- Creación y Características de Proyectos

### Estructura de un Programa

- Palabras reservadas
- Tipos de Datos – Identificador
- Declaración de Variables
- Sentencias
- Expresiones

### Formas de Programar

- Programación Secuencial
- Programación Selectiva
- Programación Cíclica o Interactiva



## Trabajar con Formularios y Controles

- Objetos, Propiedades, Métodos y Eventos
- Trabajar con Ventanas de Formularios
- Trabajar con Controles
- Mejoras en el Código

## Ensamblaje de Computadoras

CODIGO: KID-107

Duración: 30 horas

EDADES: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows.

Microsoft Office 2000 o posterior.

ALCANCE: Obtener una serie de conocimientos, tanto teóricos como prácticos, de cómo se desarrolla el procedimiento de montaje, configuración y mantenimiento preventivo y/o correctivo de un computador, tanto a nivel de componentes físicos (Hardware), como de Sistemas Operativos y Aplicaciones (Software), sin conocimientos previos en electrónica.

### Contenido:

#### Introducción a las Computadoras Personales

- Genealogía de las Computadoras Personales
- Diseño del sistema
- Características principales
- Componentes del sistema

#### Microprocesadores

- Evaluación
- Especificaciones y características
- La familia Intel
- Procesadores no Intel

#### La placa base - El Bios

- Factores de forma
- El Chipset
- El bus del sistema



- Configuración del CMOS
- BIOS y Pnp

#### La memoria

- Fundamentos
- Formato físico
- Configuración de la memoria

#### Almacenamiento de Datos

- Discos Magnéticos
- El disco flexible
- Almacenamiento óptico
- El CD ROM
- El DVD

#### Hardware de Video y Audio

- Tecnologías de video
- Adaptadores gráficos
- Sonido y formatos de audio
- El adaptador del sonido
- Altavoces y micrófonos

#### Interfases de entrada y salida(I/O)

- Los puertos de E/S
- Dispositivos de entrada

#### Comunicaciones LAN

- Fundamentos
- Hardware de red
- Protocolos
- Tecnologías de conexión

#### La caja del sistema

- La fuente de poder
- El gabinete

#### Construcción y Actualización del sistema

- Selección de componentes
- Ensamblaje del sistema
- Configuración del BIOS



- Preparación de los discos
- Instalación del sistema operativo



# CARRERAS TÉCNICAS DURANTE LA GESTIÓN ESCOLAR

---



## PRODUCTIVIDAD PERSONAL

CODIGO: KID-115

**SOFTWARE:**

Introducción a Windows,  
Word 2003,  
Excel 2003,  
PowerPoint 2003  
Internet básico

DURACIÓN: 45 horas

EDADES: GRUPO 1: 7 a 12 años GRUPO 2: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Nociones de Sistema Operativo Windows

**ALCANCE:** En esta carrera los jóvenes serán formados con los principales programas de productividad. Orientado especialmente para los alumnos que han tenido poco contacto con un computador. Los niños y jóvenes conocerán la utilización de herramientas básicas que sirvan de apoyo en los diferentes trabajos escolares. Aprenderán el uso de las principales herramientas del sistema operativo para administrar sus archivos. Investigar en Internet utilizando avanzadas técnicas de búsqueda para lograr aprovechar al máximo los recursos que nos ofrece la red mundial. Trabajarán con el procesador de texto Microsoft Word 2003 para crear documentos y editarlos, crear carátulas e ilustrar sus documentos con diferentes herramientas para imágenes y diseño. También se orienta a los alumnos en el uso de la administración de listas y cálculos con el uso de Microsoft Excel 2003 en el cual los niños y jóvenes desarrollan la lógica para trabajar con hojas electrónicas y administración de datos. Aprenderán a crear presentaciones con PowerPoint 2003 para apoyo en sus exposiciones, resaltando contenidos con efectos especiales y diseño profesional.

Temario de: - **Windows XP**

### Introducción

- Sistemas operativos
- Trabajar en ambiente gráfico
- El escritorio de Windows

### Crear y administrar archivos



- Crear documentos y carpetas
- Mover y copiar archivos
- Eliminar archivos
- La papelera de reciclaje

#### Trabajar con el contenido

- Accesos directos
- Buscar archivos o carpetas
- El explorador de Windows

---

#### Temario de: - Word XP

##### Crear y editar un documento

- Comenzar a escribir texto
- Guardar y guardar como
- Vista preliminar/imprimir
- Abrir/cerrar un documento
- Movimiento del cursor
- Principios de edición
- Seleccionar texto
- Mover y pegar texto
- Copiar texto
- Borrar bloques de texto
- Deshacer y rehacer acciones
- Correcciones ortográficas

##### Formato de caracteres

- Formato de texto y párrafo
- Letra capital/numeración/viñetas
- Bordes y sombreados

##### Tablas

- Crear una tabla
- Modificar una tabla
- Formatos para una tabla

##### Ilustrar documentos

- Creación de organigramas
- Bordes y sombreados
- Insertar imágenes en documentos
- Formato de imagen
- WordArt
- Herramienta de barra de dibujo

##### Columnas

- Creación de columnas
- Columnas combinadas



- Modificación de columnas

## Preparar los documentos para impresión

- Configurar páginas
- Encabezado y pie de página
- Números de página
- Opciones de impresión

---

Temario de: - Excel XP

## Introducción y edición de datos

- Una hoja de trabajo
- Introducción y edición de datos
- Modificación de las filas y columnas de la hoja
- Introducción de series de datos
- Reorganización de la información de una hoja

## Formatos para planillas

- Formatos numéricos
- Resaltar datos
- Formatos de texto
- Colores de fondo o de relleno
- Bordes para rangos de celdas
- Formatos condicionales
- Copiar/eliminar formatos

## Introducción de fórmulas

- Creación de fórmulas sencillas
- Copia de fórmulas
- Principales funciones de Excel
- Utilización de funciones en la creación de fórmulas

## Impresiones con Excel

- Configurar la página
- Vistas de la planilla
- Herramientas de impresión

## Gráficos con Excel

- Introducción a los gráficos



- Crear gráficos con Excel
  - Modificar formato
- 

Temario de: - PowerPoint XP

### Introducción a PowerPoint

- Descripción del programa PowerPoint
- Empezar una nueva presentación
- Guardar/cerrar/abrir
- Modos de visualización

### Trabajar con las presentaciones

- Creación de una presentación en blanco
- Crear nueva diapositivas
- Administrar diapositivas
- Reorganizar diapositivas
- Insertar elementos

### Modificar y aplicar formatos

- Insertar texto
- Seleccionar información
- Ajustar texto
- Formatos texto
- Formatos para diapositiva
- Corrección ortográfica

### Colores y objetos en powerpoint

- Agregar fondos a las diapositivas
- Dibujo y modificación de objetos
- Alineación de objetos

### Presentación multimedia

- Insertar imágenes prediseñadas
  - Insertar sonidos y películas
  - Configurar los intervalos de la diapositiva
- 

Temario de: - Internet Explorer



## Buscar información a través de las páginas web

- Definición y características de las direcciones en internet
- Trabajar con direcciones de sitios web
- Utilización de motores de búsqueda

## Almacenamiento de información en disco

- Guardar como página web
- Guardar solo texto
- Guardar imágenes
- Guardar animaciones

## Manejo de sitios favoritos

- Establece mi página de inicio
- Ver información en diferentes ventanas
- Ver pantalla completa
- Mostrar vínculos relacionados al sitio web
- Opciones de impresión



## DISEÑO GRAFICO Y CARICATURAS ANIMADAS

CODIGO: KID-116

SOFTWARE:

Freehand  
Photoshop  
Flash

DURACIÓN: 45 horas

EDADES: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows, Conocimiento básico de Office

ALCANCE: Con la carrera de Diseño Gráfico y Animaciones los alumnos conocerán las principales herramientas orientadas al diseño y retoque de imágenes que le den la oportunidad de plasmar toda su creatividad. A través de la utilización de Macromedia Freehand los alumnos trabajarán con la creación de logotipos, diagramación de folletos, y diseño de estructuras de publicaciones. Así mismo realizarán retoques de imágenes con la aplicación de efectos especiales desde el programa Adobe Photoshop. Complementando el trabajo trabajarán con el diseño animado y conocerán las técnicas para la creación de caricaturas a través del programa Macromedia Flash aplicando efectos de animación y haciendo uso de sonido y video.

Temario de: - **Freehand MX**

### Introducción

- Conceptos básicos
- Moverse por freehand
- Abrir, crear y guardar documentos
- Visualización. Zoom

### Herramientas básicas

- Puntero. Página. Lazo. Lápiz
- Pluma trazo visible - caligráfica
- Línea. Arco. Espiral. Pluma
- Herramienta subseleccionar
- Rectángulo - polígono - elipse
- Curva bezier - Perspectiva
- Rotación 3d
- Lente ojo de pez
- Extrusión
- Difuminar - Sombreado



- Trazar - Fusión - Reflejar
- Surtidor de gráficos
- Herramientas gráfico y Xtras

#### Trabajar con texto

- Herramientas texto
- Menú texto
- Tabuladores
- Corrector ortográfico

#### Trabajo con objetos

- Escalar. Girar. Mover
- Reflejar. Inclinar
- Agrupar y desagrupar objetos
- Unir y dividir objetos
- Alinear y distribuir
- Superponer objetos
- Rellenos y controles

#### Impresión

- Imprimir un dibujo
- Opciones de impresión
- Imprimir un área

---

#### Temario de: - Photoshop

##### Introducción a photoshop

- Introducción a photoshop
- Los componentes básicos
- Trabajar con los distintos menús
- Abrir/cerrar una imagen
- Aspectos básicos y modos de imagen

##### Las herramientas

- Modos de fusión
- Diferencias entre dibujar y pintar
- Herramientas de pinceles
- Trabajando las herramientas de pintar



- Las herramientas de efecto y dibujo
- Marco rectangular/marco elíptico
- La herramienta mover o varita mágica
- Lazo/lazo poligonal/lazo magnético
- Transformación libre
- La herramienta recortar

#### Los colores

- El color frontal/el color de fondo
- Selector de color y personalizar
- Las herramienta cuentagotas
- Las paletas color y muestras
- Ajustes de colores
- Opciones especiales de ajuste

#### Las capas (layer)

- Trabajando con capas
- Opciones de fusión
- Los estilos y opciones de capa
- Capas de ajuste o de relleno
- Conjuntos de capas

#### El texto en photoshop

- Introducción al texto
- Añadir texto
- La paleta caracter/parrafo
- Como editar texto
- Aplicar estilos de capa sobre texto

#### Filtros y efectos especiales

- Artísticos/bosquejar/desenfocar
- Distorsionar/enfocar/estilizar
- Interpretar/pixelizar/ruido/textura
- Trazos de pincel/video
- Marcas de agua/licuar
- Efectos especiales
- Esferizar una imagen 2d
- Utilizar efectos de iluminación
- Forzar perspectiva

#### Escanear una imagen

- Fundamentos del escáner
- Como escanear desde photoshop



- Ajuste de imagen
  - Ventana vista preliminar
- 

Temario de: - **Flash MX**

### Introducción

- Concepto de animaciones
- Organizar el entorno de trabajo
- El escenario
- Abrir documentos
- Reproducir o probar la película
- Establecer las características generales
- Guardar el documento

### Herramientas de dibujo

- La paleta de herramientas
- Línea - óvalo - rectángulo
- Lápiz - pluma - subselección
- Cubo de pintura - bote de tinta
- Transformación de relleno
- Texto - pincel - cuentagotas
- Borrador - mano - zoom - lazo

### Trabajo con objetos

- Seleccionar objetos
- Opciones de flecha y transformación libre
- Cambiar el tamaño de los objetos
- Rotar y reflejar objetos
- Duplicar objetos
- Suavizar y enderezar las curvas
- Alargar o acortar líneas
- Curvar líneas y cambiar su aspecto
- Cambiar la forma de rellenos
- Cruces entre distintos objetos
- Agrupar, desagrupar, separar
- Alinear / distribuir objetos

### Bibliotecas y símbolos

- La ventana biblioteca
- Crear nuevos símbolos



- Manipulación de símbolos en la biblioteca
- Importar imágenes
- Las instancias de símbolos
- Bibliotecas compartidas

#### Animación de objetos

- La línea de tiempo
- Animación fotograma a fotograma
- Animación por interpolación de movimiento
- Animación por interpolación de forma
- Símbolos gráficos animados
- Clips de película

#### Capas y escenas

- Trabajar con capas
- Crear un recorrido para un objeto
- Capas de máscara
- Escenas

#### Acciones - botones - sonido

- Agregar acciones
- Botones
- El explorador de películas
- Añadir sonidos a las películas
- Sincronizar los sonidos
- Otros efectos de sonido

#### Publicación e impresión

- Publicar y exportar
  - Configurar la publicación
  - Previsualizar la publicación
  - Publicar

## DISEÑO DE PAGINAS WEB Y ANIMACIONES

CODIGO: KID-117

SOFTWARE:  
FrontPage 2003  
Flash MX 2004

DURACIÓN: 45 horas



REQUERIMIENTO MÍNIMO: Windows, Conocimientos de Office y de Internet

ALCANCE: Conocerán las técnicas avanzadas para la creación de Sitios Web profesionales a través de FrontPage. Administración de Páginas HTML, inserción de objetos, aplicación de temas de diseño, exploración de niveles de navegación, publicación final del sitio Web en Internet. Complementando el diseño se trabaja con la creación de objetos Movie Clip con el programa Flash en el cual trabajarán con diferentes técnicas de animación, aplicación de efectos, edición de sonido, exportar la película para ser vista desde Internet.

Temario de: - [FrontPage 2003](#)

### Introducción a FrontPage

- Crear una página Web
- Examinar el explorador de FrontPage
- Explorar el editor de FrontPage
- Usar la plantilla de la página
- Usar ortografía, sinónimos y buscar

### Crear y usar hipervínculos

- Establecer hipervínculos
- Crear un marcador
- Crear un hipervínculos
- Crear un hipervínculos externos
- Crear herramientas de exploración

### Utilizar gráficos

- Definir las imágenes de fondo
- Insertar imágenes
- Trabajar con gráficos
- Utilizar imágenes transparentes
- Modificar imágenes
- Crear zonas activas

### Aplicar temas gráficos

- Temas
- Aplicar un tema gráfico a un sitio Web
- Cambiar un tema de un sito Web
- Cambiar los atributos de tema
- Aplicar un tema nuevo a una página Web

### Listas y tablas



- Crear una lista con viñetas
- Crear una lista numerada
- Crear listas anidadas
- Definir una tabla
- Dar formato a celdas de tabla
- Incrustar una tabla
- Insertar una imagen en una tabla

#### Crear y usar efectos especiales

- Crear una marquesina
- Usar animaciones de texto
- Usar el administrador de titulares
- Añadir botones activables
- Formatear transición de página
- Añadir efectos de audio y vídeo
- Añadir titulares y barras de exploración
- Aplicar y editar bordes compartidos
- Galería de imágenes

#### Marcos

- Crear marcos en una página
- Modificar las propiedades de marco
- Agregar y eliminar marcos
- Mostrar hipervínculos en diferentes marcos

#### Crear formularios

- Usar asistente para páginas de formulario
- Agregar características a un formulario
- Agregar cuadros de texto y botones
- Guardar y ver los resultados del formulario

---

#### Temario de: - **Flash MX**

#### Introducción

- Concepto de animaciones
- Organizar el entorno de trabajo
- Abrir documentos - Guardar el documento
- Establecer las características generales

#### Herramientas de dibujo

- La paleta de herramientas



- Línea - óvalo - rectángulo
- Lápiz - pluma - subselección
- Cubo de pintura - bote de tinta
- Transformación de relleno
- Texto - pincel - cuentagotas
- Borrador - mano - zoom - lazo

#### Trabajo con objetos

- Seleccionar objetos
- Opciones de flecha y transformación libre
- Cambiar el tamaño de los objetos
- Rotar y reflejar objetos
- Duplicar objetos
- Suavizar y enderezar las curvas
- Alargar o acortar líneas
- Curvar líneas y cambiar su aspecto
- Cambiar la forma de rellenos
- Cruces entre distintos objetos
- Agrupar, desagrupar, separar
- Alinear / distribuir objetos

#### Bibliotecas y símbolos

- La ventana biblioteca
- Crear nuevos símbolos
- Manipulación de símbolos en la biblioteca
- Importar imágenes
- Las instancias de símbolos
- Bibliotecas compartidas

#### Animación de objetos

- La línea de tiempo
- Animación fotograma a fotograma
- Animación por interpolación de movimiento
- Animación por interpolación de forma
- Símbolos gráficos animados
- Clips de película

#### Capas y escenas

- Trabajar con capas
- Crear un recorrido para un objeto
- Capas de máscara
- Escenas

#### Acciones - botones – sonido

- Agregar acciones



- Botones
- El explorador de películas
- Añadir sonidos a las películas
- Sincronizar los sonidos
- Otros efectos de sonido

#### Publicación e impresión

- Publicar y exportar
  - Configurar la publicación
  - Previsualizar la publicación
  - Publicar

## Ensamblaje y Mantenimiento de Computadoras y Redes

CODIGO: KID-118

DURACIÓN: 45 horas

EDADES: 13 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows - Microsoft Office

Descripción del Curso: Obtener una serie de conocimientos, tanto teóricos como prácticos, de cómo se desarrolla el procedimiento de montaje, configuración y mantenimiento preventivo y/o correctivo de un computador, tanto a nivel de componentes físicos (Hardware), como de Sistemas Operativos y Aplicaciones (Software), sin conocimientos previos en electrónica.

Audiencia: Destinado para jóvenes de 14 a 18 años.

Prerrequisitos. Sistema Operativo Windows.

Contenido de la Carrera:

#### Introducción a las Computadoras Personales

- Genealogía de las Computadoras Personales
- Diseño del sistema
- Características principales
- Componentes del sistema

#### Microprocesadores



45

- Evaluación
- Especificaciones y características
- La familia Intel
- Procesadores no Intel

#### La placa base - El Bios

- Factores de forma
- El Chipset
- El bus del sistema
- Configuración del CMOS
- BIOS y Pnp

#### La memoria

- Fundamentos
- Formato físico
- Configuración de la memoria

#### Almacenamiento de Datos

- Discos Magnéticos
- El disco flexible
- Almacenamiento óptico
- El CD ROM
- El DVD

#### Hardware de Video y Audio

- Tecnologías de video
- Adaptadores gráficos
- Sonido y formatos de audio
- El adaptador del sonido
- Altavoces y micrófonos

#### Interfases de entrada y salida(I/O)

- Los puertos de E/S
- Dispositivos de entrada



### La caja del sistema

- La fuente de poder
- El gabinete

### Construcción y Actualización del sistema

- Selección de componentes
- Ensamblaje del sistema
- Configuración del BIOS
- Preparación de los discos
- Instalación del sistema operativo

### Administración de Redes

- Fundamentos de Redes
- Hardware de Redes
- Conexiones de Red
- Software de Redes

### Protocolos de Comunicación

- Protocolos de la Capa de Vínculo de Datos
- Protocolos de la Capa de Red
- Protocolos de la Capa de Transporte
- Fundamentos de TCP/IP
- Configuración TCP/IP

### Acceso Remoto a Redes

- Dispositivos compartidos
- Acceso a Archivos y Carpetas
- Usuarios y Contraseñas
- Seguridad de Redes

### Montaje de un sistema de Red

- Planificación de Redes



- Instalación de una Red
- Mantenimiento de una Red



## Programación Orientada a Objetos con Visual Basic .NET

CODIGO: KID-119

SOFTWARE: Visual Basic .NET

Duración: 45 horas

EDADES: 15 a 18 años

REQUERIMIENTO MÍNIMO: Sistema Operativo Windows. Microsoft Office

**ALCANCE:** En esta carrera se impulsa y desarrolla el razonamiento a través de técnicas de diseño para la elaboración de aplicaciones creadas con el lenguaje Visual Basic en un ambiente diseñado para crear, de una forma sencilla y rápida, aplicaciones gráficas para Windows. Con este sistema, es posible desarrollar cualquier tipo de aplicaciones basadas en el entorno Windows, incluyendo sistemas administrativos, utilidades, aplicaciones en las cuales se desarrolla la lógica de la programación y diseño de Bases de Datos.

Temario: Programación con - Visual Basic .NET

### INTRODUCCIÓN A VISUAL BASIC.

- Características de Visual Basic
- Elementos que componen una aplicación de visual Basic
- Entorno de trabajo de visual Basic

### DISEÑAR UNA APLICACIÓN EN VISUAL BASIC

- Comenzar un proyecto
- Insertar y eliminar controles
- Añadir formularios
- Seleccionar controles
- Borrar controles
- Modificar el tamaño de los controles
- Mover controles
- Establecer las propiedades de los objetos
- Escribir el código de los objetos
- Guardar un proyecto
- Crear un fichero ejecutable

### COMO DISEÑAR UNA APLICACIÓN EN VISUAL BASIC

#### VARIABLES CONSTANTES Y EXPRESIONES

- Tipos de Datos: Variables y constantes
- Funciones comunes:
- Val, - STRING, - CHR
- Date - TIME



- Inputbox - MSGbox
- Estructuras Variables:

## CONTROLES PROPIEDADES EVENTOS Y MÉTODOS

- Propiedades Comunes
- Controles:
  - Form, Label, Textbox, Commandbutton
  - Checkbox, Optionbutton, Frame, Listbox
  - Combobox, Timer, Image
  - Arrays de Controles
  - Eventos
    - Activate, Change, Click, Dblclick, Gotfocus, Load
- Métodos
  - Clear, Cls, Print, Refresh, Removeitem, Setfocus

## ESTRUCTURA DE CONTROL

- Sentencias de Control
- Sentencia IF
- Sentencia Select Case
- Sentencia For next
- Sentencia Do Loop
- Sentencia With
- Procedimientos y funciones
- Crear Procedimientos
- Llamadas a procedimientos
- Paso de Parámetros por referencia y por Valor
- Procedimientos recursivos
- Módulos de códigos

## ARCHIVOS DE DATOS

- Controles de sistema de archivo
- Control Drivelistbox
- Control Dirlistbox
- Control FileListbox
- Control Comndialog
- Control de errores
- Archivo de acceso secuencial (Texto)
- Archivo de acceso aleatorio ( Registro )
- Portapapeles
- Trabajar con texto seleccionado
- Copiar Texto y gráficos del portapapeles
- Recuperar texto y gráficos del porta papeles

## MENUS



- Crear un menú
- Menús emergentes
- Barras de herramientas
- Control imagelist
- Control Richtextbox

## BASES DE DATOS

- Que es una base de datos ¿
- Controles utilizados en Bdatos
- Control Data
- Controles enlazados
- Propiedades del control Dbgrid
- Gestión de Bdatos mediante código
- Movimientos
- Búsquedas
- Agregar registros
- Modificar registros
- Eliminar registros
- Métodos Refresh

