



PREPARATORIA FEDERAL POR COOPERACIÓN

“QUETZALCOATL”

CLAVE:EMS 2 /123

Guía extraordinario Comunidades Virtuales 2024

Profr. Arturo Conde Duque

Instrucciones: Subraya la respuesta correcta siguientes preguntas y suerte.

1. El surgimiento del Internet se llevó a cabo a través de 3 redes principales excepto
a) CYCLADES b) ARPANET c) INTERNET d) NPL
2. Esta red surgió de investigaciones militares en Estados Unidos
a) CYCLADES b) ARPANET c) INTERNET d) NPL
3. Se conforma de la unión de varias Universidades Francesas para compartir información y proyectos escolares.
a) CYCLADES b) ARPANET c) INTERNET d) NPL
4. Fue la primera red comercial y surgió en Inglaterra a cargo de los laboratorios de física.
a) CYCLADES b) ARPANET c) INTERNET d) NPL
5. Es una red de ordenadores personales.
a) LAN b) WAN c) CAN d) PAN
6. Es una red que conecta redes de área local atreves de un área geográfica limitada.
a) PAN b) SAN c) CAN d) WAN
7. Es una red de alta velocidad que da cobertura a un área extensa.
a) MAN b) CAN c) SAN d) PAN
8. Es una red concebida para conectar servidores, matrices de discos y librerías de soporte.
a) LAN b) WAN c) SAN d) MAN
9. Es una red que está formada de computadora a computadora
a) Red de Bus b) Red de Estrella c) Red Punto a Punto d) Red Anillo
10. Conecta varias computadoras a través de un HUB
Red Punto a Punto b)Red de Estrella c) Red de Bus d)Red de Árbol
11. Todos los nodos están conectados a la red principal
a) Red de bus b) Red de Anillo c) Red Punto a Punto d) Red Estrella
12. Utiliza conexiones múltiples para crear el circuito cerrado de computadoras
a) Red Punto a Punto b) Red de Anillo c) Red de Bus d) Red de Árbol
13. Está formada por una ramificación de conexiones de computadora a computadora con una base y una punta.
a) Red de bus b) Red de Árbol c) Red Punto a Punto d) Red Estrella
14. Dispositivo tecnológico que tiene la capacidad de centralizar la función de una red con el propósito de repartirla
a) SERVIDOR b) HUB c) NAVEGADOR d)INTERNET
15. Es el método más común de intercambio de información en la world wide web
a) URL b) HTML c) HTTP d) WWW
16. Es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet.
a) HTTP b) URL c) WWW d) HTML
17. Es la conexión mundial de computadoras para compartir información
a) WEB HOSTING b) ROUTER c) INTERNET d) PAGINA WEB
18. Se considera como un documento electrónico hecho en código HTML y se almacena en servidores web
a) INTERNET b)PAGINA WEB c) WEB HOSTING d)SERVIDOR
19. Es un sistema de protocolos que hacen posibles servicios Telnet, FTP, E-mail, y otros entre ordenadores que no pertenecen a la misma red.
a) URL b) HTML d) TCP/IP
20. Son los medios de transmisión de una red excepto
a) UTP b) INFRAROJO c) HTTP d) FIBRA OPTICA
21. ¿Qué significan las siglas HTTP?
a) Hyper Text Table Position b) Hyper Text Problem Protocol c) Hard Text Type Protocol d)Hyper Text Transfer Protocol

22. Es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet.
 a) Navegador b) URL c) Buscador d) HTML
23. Es la conexión mundial de computadoras para compartir información
 a) WEB HOSTING b) ROUTER c) INTERNET d) PAGINA WEB
24. Se considera como un documento electrónico hecho en código HTML y se almacena en servidores web
 a) INTERNET b)PAGINA WEB c) WEB HOSTING d)SERVIDOR
25. Es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web
 a) Navegador b) URL c) Buscador d) HTML
26. Son los medios de transmisión de una red excepto
 a) UTP b) INFRAROJO c) HTTP d) FIBRA OPTICA
27. ¿Qué significan las siglas HTTP?
 a) Hyper Text Table Position b) Hyper Text Problem Protocol c) Hard Text Type Protocol d)Hyper Text Transfer Protocol

II.- Relaciona ambas columnas correctamente escribiendo el numero en el paréntesis.

- 1.- Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto. () Topología de red
- 2.- Indica el protocolo de red que se usa para recuperar, a través de la red, la información del recurso o página web () Cloud
- 3.- Llamado también **enlace**, es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso. () Foros on line
- 4.- Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web. () Dirección IP
- 5.- Es un nodo que, formando parte de una red, provee servicios a otros nodos denominados clientes. () Buscador Web
- 6.-El número que identifica a cada dispositivo dentro de una red informática. () URL
- 7.- Es la disposición física en la que se conecta una red de ordenadores. ()Hipervínculo
- 8.- Es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea. () Servidor
- 9.- Programa informático que busca documentos, especialmente en la World WideWeb ()Blog
- 10.-Es un servicio de almacenamiento que utiliza como plataforma el internet ()HTML

Investiga y escribe lo que se indica

1.- ¿menciona 5 de los insumos básicos?

2.- ¿Describe en que consiste los Community manager.?

4.- ¿En qué consiste la actividad que realiza un Youtuber?

5.- ¿Qué es un Free Lance y cuáles son sus características?

6.- ¿Define Blogger y menciona sus características?

7.- ¿Qué son los podcast y en que consiste describe?

8.- ¿Escribe la definición de una comunidad virtual?

9.- ¿Qué es un influencer describe?

10.- ¿en qué consiste un e-commerce?

IV.- Instrucciones

Contesta las siguientes preguntas y suerte. 20 pts.

1. ¿Qué significa la palabra animación?

2. ¿Qué es una ilusión Óptica?

3. ¿Cuántos fotogramas por segundo se aplicaron en las primeras películas para lograr movimientos reales?

4. ¿Cuál es la Técnica de Dibujos animados?

5.- ¿Qué es un gif?

II.- Instrucciones

Subraya la respuesta correcta. 20 pts

- Es una técnica que consiste en la animación a través de fotografías
a) CUT-OUT b) STOP-MOTION c) PIXILACION d) ROTOSCOPIA
- En esta técnica los actores de la animación son los recortes.
a) CUT-OUT b) STOP-MOTION c) PIXILACION d) ROTOSCOPIA
- Es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos.
a) CUT-OUT b) STOP-MOTION c) PIXILACION d) ROTOSCOPIA
- Esta técnica consiste en dibujar directamente sobre la referencia de la animación o cuadro de filmación..
a) CUT-OUT b) STOP-MOTION c) PIXILACION d) ROTOSCOPIA
- Es la técnica de reproducir fotogramas de forma rápida y sucesiva creando la llamada "ilusión de movimiento", es decir, la percepción visual de que se assiste a imágenes que se mueven.
a) FOTOGRAMA b) ANIMACIÓN c) GIF d) CINE
- Son los archivos interactivos gráficos
a) FOTOGRAMA b) ANIMACIÓN c) GIF d) CINE
- Es la representación de un cuadro de imagen o gráfico.
a) FOTOGRAMA b) ANIMACIÓN c) GIF d) CINE
- Consiste en dar la sensación de movimiento a objetos, productos o gráficos inanimados.
a) FOTOGRAMA b) ANIMACIÓN c) GIF d) CINE
- Las primeras animaciones ¿Qué cantidad de fotogramas emplearon?
a) 7 fps b) 17 fps c) 27 fps d) 37 fps
- Es la técnica de dar vida a través de Dibujos o figuras.
a) 7 fps b) Animación c) 27 fps d) Dibujos animados