



Asignatura: Informática	Docente: María Alejandra Cediel Tirado	Grado: Noveno
Estudiante:	Tiempo posible: 1 hora	Fecha:

1. **Indicadores de desempeño:** Introduce textos e imágenes en el editor de publicaciones.
2. **Tema:** Creaciones automáticas en Microsoft Publisher.

CREACIONES AUTOMÁTICAS

En algún momento de la vida, las personas necesitan y requiere diseñar algo que otras personas puedan leer, la calidad de su trabajo puede influir mucho en sus ingresos, en lo profesional, e incluso en como las personas te puedan tratar.



Los programas auto-editores de publicaciones se caracterizan por manejar en forma clara, sencilla y ordenada las herramientas para crear Anuncios, boletines, calendarios, catálogos, diplomas, membretes, tarjetas, etc.

Hacen parte del software aplicativo que son los programas que facilitan el trabajo con las máquinas, entre ellos encontramos los procesadores de texto cuya función básica es crear o modificar documentos escritos y los programas diseñadores gráficos que tiene por objetivo como su nombre lo indica diseñar mensajes visuales con elementos multimedia, diferenciándose este software del software de sistema, es aquel que ayuda al arranque del equipo. Todos estos pertenecientes al Software que es la parte intangible de la computadora.

El hardware difiere del Software ya que es la parte que se puede ver y tocar en el computador.

Los auto-editores de publicaciones los podemos catalogar según su fabricante, en la actualidad existen dos grandes compañías encargadas del diseño de aplicaciones de software como lo son Microsoft cuyo auto- editor es Microsoft Publisher incluido en el paquete Office y Microsystem Inc con su open Office Draw.

ACTIVIDAD PRÁCTICA: Realiza la siguiente actividad en tu computador y luego envíala al correo de la docente.

HORA DE CREAR:

Realiza una publicación rápida en Publisher donde contenta tu auto bibliografía:

1. Inserta en Word Art un Título que te identifique; define tamaño, color, estilo y forma.
Ejemplo: Mi vida, Así soy yo.
2. Inserta una foto personal que te represente.
3. En cuadro de texto inserta tus datos personales: Nombre, edad, lugar de nacimiento, nombre de los padre, deporte favorito, artista preferido, hobbies.
Tipo de letra Jokerman, tamaño de letra 16
4. Inserta FONDOS dos colores y borde a tu página.
5. Inserta marco a tú foto.

Tarea: Escribir en el cuaderno el significado de las palabras que están subrayadas en el texto de la guía.