

# WINDOWS 10

Material de apoyo

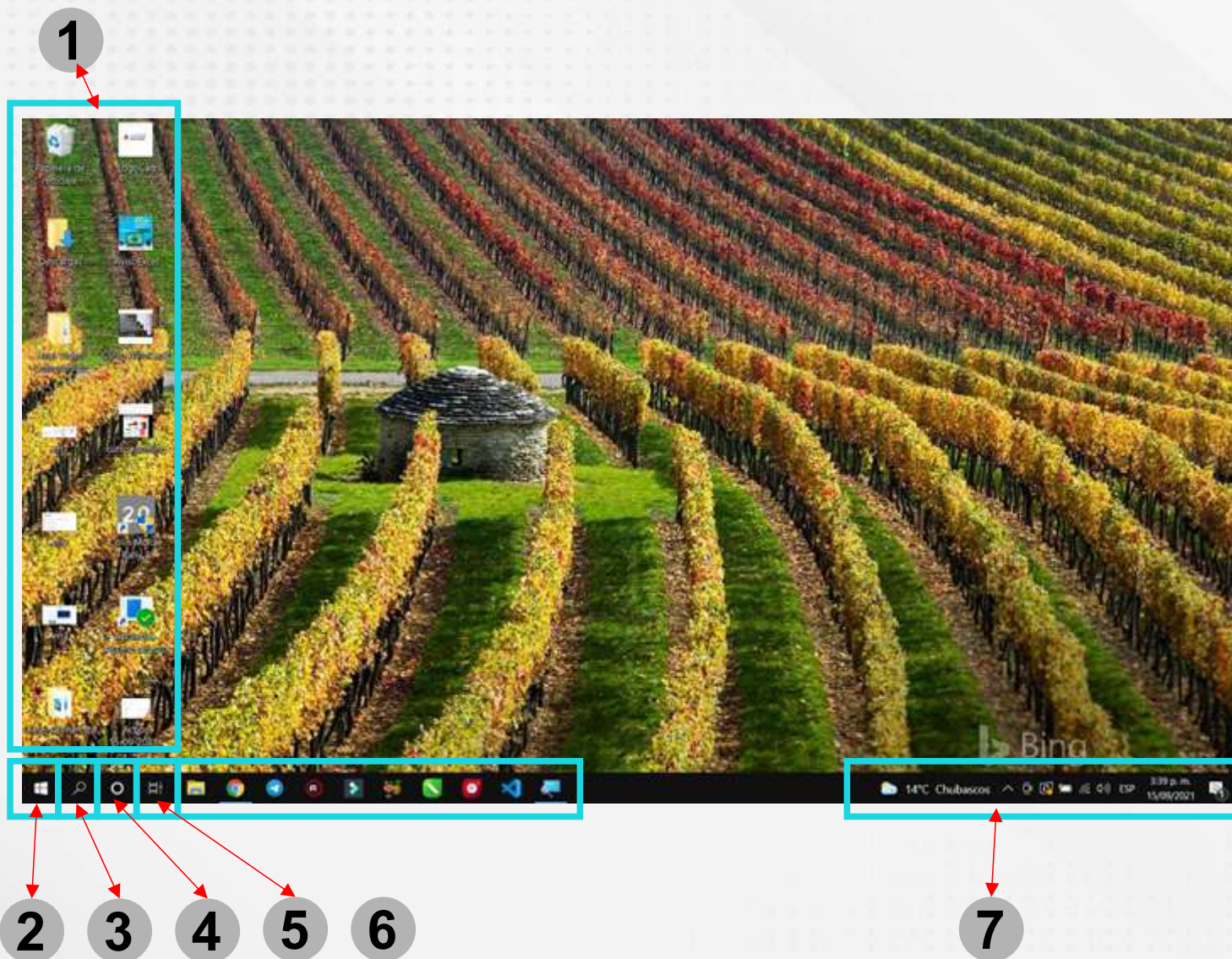
Calle 67 No. 14A - 67 - Bogotá D.C.  
[www.apruebaxtreme.com](http://www.apruebaxtreme.com)  
323 594 2510 - 316 298 4514







### PARTES DE LA PANTALLA DE WINDOWS 10



1. **Iconos de Acceso Directo:** Son iconos que permiten el acceso directo a los programas, sin necesidad de ingresar a ellos por medio de el Botón Inicio. Se caracterizan porque en la parte inferior izquierda de estos, aparece una pequeña flecha ( ). Los iconos que no tienen esta flecha son sencillamente archivos que han sido copiados y pegados en el escritorio.

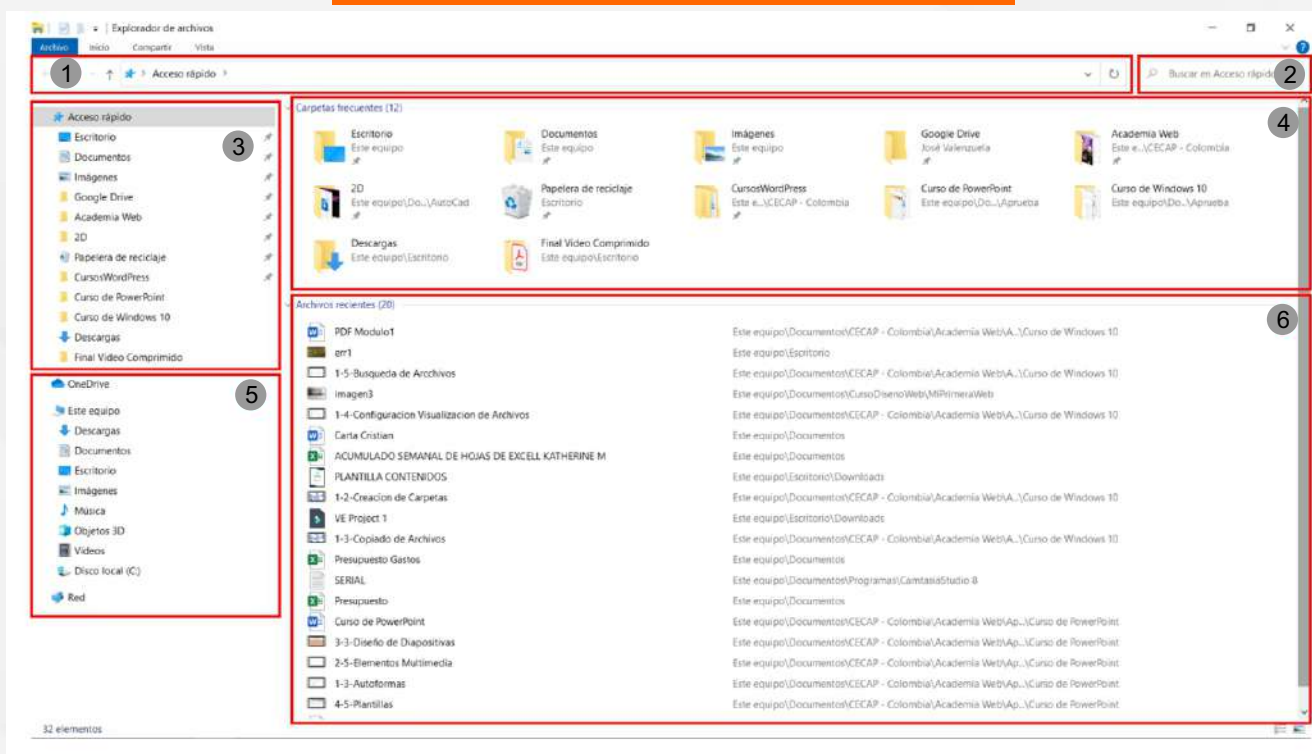
2. **Botón inicio:** Este botón permite el acceso a todos los archivos y/o programas que tengo instalados en el computador.

3. **Botón de búsqueda:** Permite Buscar los programas que tenga instalados en el computador para ejecutar o Ingresar a ellos.



4. **Cortana:** Cortana es una asistente digital personal de Microsoft que viene con Windows 10 estándar (no disponible en todas las regiones). Cortana es muchas cosas a la vez: un motor de búsqueda, una secretaria, un conserje y mucho más. Con Cortana, puedes realizar búsquedas en línea, programar citas, redactar correos electrónicos y crear eventos de calendario entre otras cosas, todo desde su pantalla de inicio. Ya no es necesario abrir aplicaciones individuales para realizar tareas elementales; con Cortana, todas estas tareas se simplifican.
5. **Vista de Tareas:** Este botón permite cambiar entre programas que tengo abiertos, así como también ver el historial de los diferentes programas que he visitado, es como un especie de acceso directo al historial, de igual manera también me permite crear otros escritorios virtuales.
6. **Programas anclados:** Son programas que previamente se han anclado o incluido dentro de la barra de tareas y se usa con los programas que normalmente más utilizamos para ingresar de manera rápida a ellos.
7. **Iconos informativos:** Estos iconos nos permiten brindar información oportuna sobre las cosas que normalmente uno más necesita como por ejemplo: Estado del tiempo, actualizaciones pendientes del sistema operativo, carga de la batería, señal del wi-fi volumen del computador, idioma, y fecha y hora del sistema.

### PARTES DEL EXPLORADOR DE WINDOWS







1. **Barra de direcciones:** Permite dar a conocer en que parte del computador me encuentro: Ej: En mis documentos, en la papelera de reciclaje, en la carpeta de descargas, etcétera.
2. **Barra de búsqueda:** Aquí se digita lo que necesito Buscar dentro de mi computador, es útil cuándo se me ha perdido algún archivo o carpeta, no recuerdo donde la grabé y por medio de esta barra la puedo encontrar.
3. **Barra de accesos rápidos:** Aquí encuentro todas las carpetas a las que recientemente he estado entrando, es como un acceso directo que el explorador de Windows me crea para no tener que usar la ruta normal sino acceder directamente a estas ubicaciones.
4. **Carpetas frecuentes:** Aquí me aparecen todas las carpetas a las que frecuentemente he ingresado.
5. **Dispositivos de Almacenamiento:** Aquí aparecen todos los dispositivos de almacenamiento que normalmente más utilizo, como, por ejemplo: La carpeta descargas, Documentos, y los discos o unidades de almacenamiento como por ejemplo, el disco duro así como también la unidad de red.
6. **Archivos recientes:** Aquí aparecen todos los archivos que recientemente he utilizado en el computador.

### TAMAÑOS DE ARCHIVOS

Las medidas de almacenamiento son aquellas unidades de medición que permiten determinar cuánto espacio hay disponible en una unidad de memoria.

Se le llama medida de almacenamiento al registro del espacio que hay en un dispositivo dado para grabar datos e información de manera permanente o temporal.

Entre las unidades de medición de almacenamiento, es decir, el tamaño o espacio disponible en cada uno de estos dispositivos, se cuentan:

– El bit o dígito binario: un bit es la unidad de información más pequeña que el procesador manipula y físicamente se representa con un elemento como un pulso o un punto. Ocho bits constituyen un byte.

– El byte: cuenta con 8 bits. Equivale a un sólo carácter, como una letra o un número.

– El kilobyte (kB): equivale a 1.024 bytes y a menudo es la unidad en la que se registra el almacenamiento de archivos pequeños como documentos de texto o imágenes en baja resolución.

– El megabyte (MB): equivale a más de un millón de bytes, y comúnmente archivos de tamaño considerable se almacenan en esta unidad. Por ejemplo, imágenes en alta resolución, archivos, carpetas, documentos y hasta programas.



– El gigabyte (GB): equivale a mil millones de bytes. Es la unidad que más típicamente se maneja hoy en día, y los ordenadores más comunes proveen de un espacio de más de 100 GB para memoria. Los archivos de todo un ordenador de tamaño considerable se miden en GB.

– El terabyte (TB): equivale a 1024 Gigabytes y es una medida que se utiliza para referir a ordenadores de alta complejidad.

Medidas de almacenamiento de información

Nombre	Símbolo	=	Equivalencia
1 bit	Bit	=	0 ó 1
1 byte	Byte	=	8 bit
1 Kilobyte	KB	=	1024 bytes
1 Megabyte	MB	=	1024 KB
1 Gigabyte	GB	=	1024 MB
1 Terabyte	TB	=	1024 GB
1 Petabyte	PB	=	1.024 TB

21

Medida	Equivalencia	Descripción
1 bit	1 o 0	Sistema binario
1 byte	8 bits	Carácter
1 kilobyte (KB)	1,024 bytes	Mil bytes
1 megabyte (MB)	1,024 KB	Mil kilobytes
1 gigabyte (GB)	1,024 MB	Mil megabytes
1 terabyte (TB)	1,024 GB	Mil gigabytes

### TIPOS DE ARCHIVOS MAS COMUNES

Los tipos de archivos que podemos encontrar en informática son muchísimos, de hecho son miles, sin embargo a continuación vamos a anotar los que comúnmente más nos vamos a encontrar para poder identificarlos con sus respectivas extensiones y de esta manera gracias a los iconos inclusive, podemos identificar a que programa pertenecen. Cabe aclarar que no es necesario que nos aprendamos estas extensiones como tal sino tenerlas en cuenta ya que las extensiones nos indican a que archivos, programas o aplicaciones pertenecen y ya con la práctica poco a poco no las vamos aprendiendo.

#### OFIMÁTICA

**TXT:** archivos de texto plano, sin formato.

**DOC:** documentos de Word. Este formato está obsoleto, ya que pertenece a las versiones antiguas de Office.

**DOCX:** formato por defecto de los documentos de Word. Este formato no permite ejecutar macros.

**DOCM:** igual que el DOCX, pero con macros habilitadas.



**ODT:** documento de texto en formato OpenDocument, ideal para usar con suites alternativas como LibreOffice.

**PDF:** formato de Adobe Acrobat. Protege el estilo y evita modificaciones.

**RTF:** formato de texto enriquecido, perfecto para compartir entre distintos sistemas operativos.

**CSV:** formato abierto para representar cualquier tipo de datos en forma de tabla.

**XLS:** documentos de Excel. Este formato está obsoleto, ya que pertenece a las versiones antiguas de Office.

**XLSX:** formato por defecto de los documentos de Excel. Este formato no permite ejecutar macros.

**XLSM:** igual que XLSX, pero con macros habilitadas.

**ODS:** hoja de cálculo en formato OpenDocument, ideal para usar con suites ofimáticas alternativas como LibreOffice.

**PPS:** presentación de diapositivas de PowerPoint configurada para abrirse siempre en modo presentación. Este formato está obsoleto, ya que pertenece a las versiones antiguas de Office.

**PPT:** presentación de diapositivas de PowerPoint. Este formato está obsoleto, ya que pertenece a las versiones antiguas de Office.

**PPSX:** formato por defecto de PowerPoint para abrir el archivo en modo presentación. Este formato no permite ejecutar macros.

**PPTX:** formato por defecto de PowerPoint. Este formato no permite ejecutar macros.

**PPSM:** igual que el PPSX, pero con macros.

**PPTM:** igual que el PPTX, pero con macros.

**POTX:** plantilla de Microsoft PowerPoint.

**ODP:** formato OpenDocument para presentación de diapositivas, ideal para usar con suites ofimáticas alternativas como LibreOffice.

Si estamos intentando abrir documentos, lo más común es usar procesadores de texto, como Word o LibreOffice Writer. En el caso de hojas de cálculo, lo más común es usar Excel o Calc. Y en el caso de presentaciones de diapositivas tenemos programas como PowerPoint y Impress.

Para los archivos de texto sin formato, el mismo Bloc de Notas de Windows, u otros editores como Visual Studio Code, nos permitirán abrirlos sin problemas.



### AUDIO

Si nos gusta escuchar música en nuestro ordenador, o crear nuestra propia música, debemos conocer los principales formatos de audio que nos encontraremos en nuestro día a día:

**MP3:** codec de música estándar con compresión.

**WMA:** formato de audio desarrollado por Microsoft con compresión y posible DRM.

**WAV:** formato de audio digital con o sin compresión.

**FLAC:** formato de audio digital de alta fidelidad y sin pérdidas.

**MIDI:** protocolo para transferencia de datos, con información de sonido, de 8 bits.

**OGG:** codec de audio libre, muy popular como alternativa al Mp3.

**M3U:** lista de reproducción.

Para reproducir estos archivos necesitamos un reproductor de música. AIMP, por ejemplo, es una de las mejores opciones que podemos encontrar hoy en día.

### VIDEO

Del mismo modo que ocurre con el audio, los clips de vídeo también tienen sus propios formatos por defecto. Dependiendo del codec que se utilice, y otros muchos factores, podemos encontrar extensiones de archivos de vídeo comunes como:

**AVI:** contenedor de audio y vídeo que puede contener varios flujos de datos de audio y de vídeo.

**DIVX:** formato utilizado para almacenar archivos de vídeo de alta definición y calidad.

**MOV:** formato utilizado por QuickTime.

**MP4:** formato capaz de almacenar contenido multimedia como audio, vídeo y subtítulos.

**MPG:** formato con compresión de baja pérdida de calidad.

**MKV:** formato contenedor de vídeo que guarda por separado el audio y el vídeo.

**WMV:** formato de vídeo desarrollado por Microsoft con compresión y posible DRM.

**WPL:** lista de reproducción de Windows Media Player.

Para abrir estos archivos necesitaremos un reproductor de vídeo. VLC, por ejemplo, es uno de los mejores reproductores de vídeo que podemos encontrar para este fin.





### FOTOS / IMÁGENES

Igual que el audio y el vídeo, las fotos también deben tener su propio formato multimedia. Dependiendo del tipo de foto, la calidad y la compresión podemos encontrarnos con estas extensiones de archivos comunes:

**JPEG / JPG:** formato más utilizado en imágenes digitales, con compresión y pérdida.

**PNG:** formato gráfico con compresión sin pérdida. Soporta transparencias.

**BMP:** imagen de mapa de bits.

**ICO:** archivo de icono.

**SVG:** imagen de gráficos vectoriales.

**WEBP:** formato de imagen con compresión desarrollado por Google para web.

**GIF:** imágenes animadas.

**PSD:** proyecto de Adobe Photoshop.

**HEIC:** formato de imagen utilizado por Apple en macOS y iOS.

**NEF/CRW:** formato de imagen RAW, en bruto, utilizado por cámaras Nikon y Canon.

**AI:** proyecto de Adobe Illustrator.

**ID:** proyecto de InDesign de Adobe.

Según el tipo de foto que sea podremos abrirlas con unos programas u otros. Por ejemplo, si se trata de un proyecto de Photoshop necesitaremos el software de Adobe, si estamos abriendo una imagen RAW lo haremos con un software como Camera RAW, o si son fotos normales con el propio visor de fotos de Windows.

### WINDOWS

Windows, por supuesto, tiene sus propios tipos de archivos. Estos normalmente son reconocidos y utilizados por el propio sistema operativo, por lo que no tenemos que preocuparnos de ellos. Los más comunes con los que podemos encontrarnos a diario son:

**EXE:** ejecutable de Windows.

**LNK:** acceso directo.

**BAT:** script para CMD.





**COM:** aplicación de MS-DOS.

**PS1:** script de PowerShell.

**DLL:** librerías con código necesario para que los programas funcionen.

**MSI:** instalador.

**SYS:** ficheros críticos del sistema. No se recomienda tocarlos ni borrarlos.

**TTF:** fuente tipográfica TrueType.

**OTF:** fuente tipográfica OpenType.

**INI:** archivo de configuración.

**SCR:** protector de pantalla.

**INF:** información sobre instalación.

**BIN:** archivo binario.

**ANI:** cursor de Windows animado.

**BFC:** maletín.

**BKF:** copia de seguridad de Windows.

**CER:** certificado digital.

**THEME:** tema para Windows 10.

**TMP:** archivo temporal.

**CLASS:** archivo de código de Java.

**C:** archivo de código de C.

**CPP:** archivo de código de C++.

**JAVA:** archivo de código de Java.

**VBS:** código Visual Basic.

Estos archivos suelen venir asociados al propio sistema, por lo que no necesitaremos software adicional para abrirlos.



### ARCHIVOS COMPRESIDOS O EMPAQUETADOS

Comprimir archivos es muy útil ya que nos permite agrupar una gran cantidad de ficheros en un mismo paquete, reducir su tamaño, y permitirnos compartirlos fácilmente con otras personas a través de Internet. Los formatos más utilizados para archivos comprimidos son:

**ZIP:** formato desarrollado por WinZIP.

**RAR:** formato de compresión desarrollado por WinRAR más eficiente que el ZIP.

**RAR5:** versión renovada de RAR con mejoras de seguridad y recuperación de datos.

**7Z:** formato libre desarrollado por el creador de 7-Zip.

**ACE:** archivo comprimido con WinACE.

**R00, R01, etc:** archivo WinRAR dividido en partes.

**GZ:** archivo comprimido en GZIP, muy frecuente en Linux.

**tar.bz2:** otro formato de archivo comprimido de Linux.

**WinRAR, PeaZip, 7-Zip** o Bandizip son excelentes programas para abrir todo tipo de formatos comprimidos.

### IMÁGENES DE CD O DVD

Una imagen de un disco es una copia de todo su contenido y empaquetado dentro de un contenedor. Las extensiones más comunes para los archivos de imagen de disco son:

**ISO:** formato de imagen por excelencia.

**CUE:** los datos del disco (como pistas de audio, títulos, duración, etc) se guardan como archivos de texto, sin formato, en ASCII. Contiene las instrucciones para poder leer el BIN que le acompaña.

**IMG:** muy utilizado, por ejemplo, para crear copias literales de tarjetas de memoria u otras unidades. Grabadores de discos, como Nero, o programas de montaje de imágenes, como Daemon Tools, nos permitirán trabajar con estos tipos de archivo. Además, también podemos recurrir a los compresores anteriores, que nos permitirán acceder a todos los datos dentro de estas imágenes de discos.





### INTERNET

Internet también tiene sus propias extensiones de archivos utilizadas, principalmente, por páginas web y servicios de correo electrónico. Las extensiones más comunes son:

**HTML:** archivo de texto con código para una página web.

**XML:** archivo de lenguaje de marcado.

**URL:** documento HTML.

**CSS:** extensión de estilo que acompaña al HTML.

**JS:** script JavaScript.

**PHP:** código PHP.

**EML/MSG:** formato de correo electrónico.

**SWF/SPL:** archivo Flash Player.