



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - "UTILITARIOS"

Instancia Nacional

Nivel 3 - Año 2014

Los objetivos del Programa O.I.A. concuerdan con lo reglamentado en la Ley de Educación Nacional N° 26.206, Art. 30 que expresa: "La Educación Secundaria en todas sus modalidades y orientaciones tiene la finalidad de habilitar a los/las adolescentes y jóvenes para el ejercicio pleno de la ciudadanía, para el trabajo y para la continuación de estudios". Como así también con uno de los objetivos del Programa "Conectar-Igualdad" donde propende a "Mejorar la calidad educativa de la educación secundaria, incentivando los procesos de transformación institucional, pedagógica y cultural necesarios para el mayor aprovechamiento de las TIC en las escuelas".

IMPORTANTE: Leer Pautas y Recomendaciones, (en archivo adjunto) y todos los puntos del examen antes de empezar. Se considerará todo aquello que sea incorporado (además de lo pedido) que enriquezca a la resolución del problema.

¡Y muchos éxitos!

Mundial de Fútbol 2014

El presente examen lo trabajaremos desde el documento publicado por el Ministerio de Educación de la Nación Argentina, bajado en el archivo "Los_medios_y_el_Mundial 2014.pdf" que se acompaña.

"En el nivel 3, trabajaremos el mundial desde el punto de vista de un programa de radio, generado por ustedes"

Tomando como referencia los archivos proporcionados, como así también lo que puedan investigar, realicen las siguientes tareas:

Graficador

1. Elaboren un logo propio referido a una emisora de radio.
 - a. Tamaño de 6,5 cm. por 6,5 cm.
 - b. Un mínimo de tres colores, además de negro y blanco.
 - c. Guardar con el nombre "radio.jpg".
 - d. Guardar como mapa de bits monocromático con el nombre "radiobyn.jpg".




OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

Procesador de Texto

2. Crear un archivo, el que será guardado en la carpeta de su equipo olímpico con el nombre “mundial de fútbol 2014”.
3. Configurar la página en tamaño personalizado de ancho 18 cm y alto 18 cm. Márgenes superior, inferior, izquierdo y derecho en 1cm.
4. En el encabezado colocar:
 - a. Nombre ficticio del programa de radio, en fuente Arial Black, tamaño 19, centrado, color a elección exceptuando negro o automático.
 - b. La imagen del punto 1 c, con tamaño 2 cm de alto por 2 cm de ancho.
 - c. Sombrear con color a elección, teniendo en cuenta que se distinga claramente lo realizado.
5. En el pie de página colocar:
 - a. Renglón 1: Copyright © 2014.
 - b. Renglón 2: Todos los derechos reservados.
 - c. Renglón 3: Creado por (nombre del grupo ficticio)
 - d. Para todos los renglones se usará fuente Verdana, tamaño 15, alineación derecha, color a elección exceptuando negro o automático.
 - e. Sombrear con color a elección, teniendo en cuenta que se distinga claramente lo realizado y que sea distinto al usado en el encabezado.

Piensen en conjunto un Programa de Radio, teniendo en cuenta, que todos los datos deberán ser ficticios, elaboren lo siguiente:

6. Página 1: Con esta viñeta personalizada , con fuente Tahoma, tamaño 25, color azul, colocar:
 - a. Nombre del programa.
 - b. Tiempo de duración del programa.
 - c. Horario de transmisión.
 - d. Público al que va dirigido.
 - e. Nombre del locutor.
 - f. Domicilio de la emisora.
 - g. Sangría izquierda de 1,4 cm., espaciado anterior y posterior de 12 pto., interlineado de 1,5 líneas.
7. Insertar un salto de página.

Planificar el contenido del Programa de Radio que constará de cuatro bloques.



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

8. Página 2: utilizar para los títulos de cada uno de los bloques, autoforma rectángulo redondeado, distribuidos en la hoja armónicamente. Las condiciones de la autoforma serán:
 - a. Todas tendrán el mismo tamaño.
 - b. Todas tendrán el mismo relleno, de dos colores a elección (exceptuando el blanco).
 - c. Todas tendrán borde de guión largo, punto de grosor 2,25 pto, estilo continuo.
9. Insertar un salto de página.
10. Página 3, destinada al Bloque 1. Trabajar con la declaración publicada por la FIFA, de Alejandro Sabella, extraída de <http://es.fifa.com> y adjuntada en el archivo “FIFA Brasil 2014.htm”
 - a. Transcribir la declaración con las siguientes condiciones:
 - i. Colocar un título a la declaración, centrada, subrayada, fuente Tahoma, tamaño 18.
 - ii. El resto del texto sin sangría, alineación justificada, fuente Tahoma, tamaño 12 cm.
11. Insertar un salto de página.
12. Página 4, destinada al Bloque 2. Tomando en cuenta la declaración de Franz Beckenbauer, director técnico alemán, que expresa “El fútbol siempre es un trabajo en equipo” y las críticas cuando un equipo de fútbol es derrotado, donde se tilda a los jugadores por individualistas, trabajen:
 - a. Respondan las siguientes preguntas que será el material a utilizarse como encuesta.

Realizar tablas, de acuerdo a las consignas que se dan a continuación:

 - i. ¿Les parece que el individualismo es siempre perjudicial para un equipo de fútbol? ¿Por qué?
 - ii. ¿Les parece que un jugador de una selección de fútbol debe reunir determinadas características en su personalidad? Nombre tres o más características esenciales que debería poseer en un jugador de la selección.
 - iii. ¿En qué situaciones les parece que es importante contar con un espíritu de equipo en un grupo?



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

b. El formato de la tabla será:

- i. En la primera columna: Escribir “Bloque dos”. Estará combinado y centrado, subrayado doble línea de diferente color del texto, con efecto sombra, fuente a elección (ningún tipo de Arial ni Times), color a elección (exceptuando negro o automático), cambiando la dirección del texto.
- ii. En la segunda columna, escribir las preguntas y en la tercera las respuestas. Estas columnas tendrán las siguientes características:
 1. Distribuir las columnas uniformemente.
 2. Sombreado con modelo de color HSL, matriz 154, sat. 134, lum. 127.
 3. La fuente de color blanco.

c. Los bordes de la tabla serán:

- i. Interiores con línea punteada, color violeta, y ancho 1 ½ pto.
- ii. Exteriores con estilo de tres líneas, color verde y ancho 4 ½ pto.

13. Insertar un salto de página.

14. Página 5, destinada al Bloque 3. Contendrá los comentarios de los oyentes, que se recibirán por mensaje de texto, Twitter y Facebook.

a. Colocar un título con WordArt.

b. Realicen tres cuadros de texto:

- i. Cuadro 1: transcribir dos mensajes de textos, con el nombre de los oyentes.
- ii. Cuadro 2: transcribir dos mensajes de Twitter, teniendo en cuenta que no pueden superar los 140 caracteres, con el nombre de cuenta de los oyentes.
- iii. Cuadro 3: transcribir dos mensajes de Facebook, con el nombre de cuenta de los oyentes.

15. Página 6, destinada al Bloque 4. Está dedicado al debate y redacción en grupo de la conclusión. Para ello cuentan con la frase del director técnico alemán, lo elaborado en la entrevista y los comentarios del público.

a. Colocar un Título con WordArt de estilo distinto al utilizado en la Página 5.

b. Escribir la conclusión en una autoforma onda, con las siguientes características:

- i. Relleno: Imagen realizada en el punto 1b.
- ii. Color de borde de línea: cualquier rojo.
- iii. Tipo de línea: punto cuadrado.



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

- iv. Grosor: 2,25 pto.
 - v. Estilo: 3 pto.
 - vi. Fuente color rojo.
 - vii. Cantidad de palabras: 200 palabras como mínimo.
16. Enlazar la página 1 con la 2, a través de una imagen prediseñada.
17. Enlazar de la página 2:
- a. La autoforma bloque 1 con el comentario de Alejandro Sabella.
 - b. La autoforma bloque 2 con la tabla de preguntas y respuestas.
 - c. La autoforma bloque 3 con los comentarios del público.
 - d. La autoforma bloque 4 con la conclusión.
18. A través de autoforma flecha doblada, enlazar:
- a. El comentario de Alejandro Sabella con la página 2.
 - b. La tabla de preguntas y respuestas con la página 2.
 - c. Los comentarios del público con la página 2.
 - d. La conclusión con la página 2.
 - e. La autoforma tendrá:
 - i. Borde de 2 pto. de color rojo oscuro y relleno con efecto de dos colores.
 - ii. Fuente de color a elección, exceptuando el negro o automático.
19. Todos los enlaces deben funcionar.

Presentación de diapositivas

20. Crear un archivo, el que será guardado en la carpeta de su equipo olímpico con el nombre “mundial de fútbol 2014” de una presentación que contenga en todas las diapositivas el logo creado en el punto 1 a.
- a. Diapositiva 1:
 - i. Nombre de la escuela ficticio realizado con Word Art. Realizar efecto de animación a elección, al hacer clic.
 - ii. Un cuadro de texto que contenga: los nombres de los integrantes y la fecha de la elaboración actual.
 - iii. El logo, en este caso, llevará bordes a elección.
 - b. Diapositiva 2:
 - i. Utilizar lo realizado en el punto 6, manteniendo las viñetas.
 - ii. Realizar efecto de animación, después de la anterior, a cada viñeta.
 - iii. Insertar una película de la galería multimedia.
 - c. Diapositiva 3:
 - i. Transcribir los mensajes de texto, realizados en el punto 10.



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

- d. Diapositiva 4:
 - i. Transcribir los mensajes de Twitter, realizados en el punto 10.
- e. Diapositiva 5:
 - i. Transcribir los mensajes de Facebook, realizados en el punto 10.
- f. Diapositiva 6:
 - i. Colocar la conclusión.
- g. Diapositiva 7:
 - i. Colocar número de teléfono celular del programa, dirección de Twitter y Facebook que enlacen con las diapositivas 3, 4 y 5 según corresponda.
- h. A través de una autoforma, detallada en el siguiente punto, enlazar:
 - i. La diapositiva 3 con la 7.
 - ii. La diapositiva 4 con la 7.
 - iii. La diapositiva 5 con la 7.
 - iv. Los enlaces tienen que funcionar.
- i. La autoforma elegida en el punto anterior tendrá:
 - i. Borde de 2 ptos. de color rojo oscuro y relleno con efecto de dos colores.
 - ii. Fuente de color a elección, exceptuando el negro o automático.
- j. Aplicar a todas las diapositivas:
 - i. Estilo o tema de fondo, a gusto.
 - ii. Transición a todas las diapositivas, a elección.

Planilla de Cálculo

21. Confeccionen un archivo en planilla de cálculo, el que deberá ser guardado en la carpeta de su equipo olímpico con el nombre “programa mundial 2014”.

Tomando como referencia el archivo “mundial 2014.pdf” extraído de la página <http://www.winsports.co/estadisticas/posiciones/copa-mundial-de-la-fifa-brasil-2014>, y creen una planilla con los datos de los grupos A y B.



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

22. Colocar el nombre “original” a la hoja.
- Colocar la fecha actual con la función correspondiente.
 - El formato de la fecha será Día de la semana, número de día de mes de 2014.
 - Colocar según cada país, el escudo correspondiente.
 - Calcular los partidos perdidos.
 - Calcular los goles de diferencia.
 - Calcular los partidos perdidos.
 - Calcular el total de “puntos totales”.
 - Calcular el promedio puntos totales.
 - Realizar bordes internos finos y un contorno más grueso a la planilla.
23. Tomando a ambos grupos:
- Calcular el máximo de goles a favor.
 - Calcular el mínimo de goles a favor.
24. Realizar un gráfico de columnas en 3D con los países, goles a favor y puntos, en nueva hoja “gráficos”:
- Deberá tener título, Nombres de los ejes y que aparezcan los valores como rótulo de datos.
 - La escala del eje de valores estará entre 0 y 9.
 - La columna con mayor valor estarán con diferente opción de rellenos de colores.
 - Deberá tener leyenda.
25. Copiar la hoja completa a otra hoja llamada “orden”.
- Eliminar la columna posición.
 - Resaltar los encabezados de columna con estilo negrita y un color de relleno.
 - Ordenar la tabla por equipo en orden descendente.
26. En la misma hoja, crear una tabla con este formato:

PAIS	PJ	PG	PE	PP	GF	GC	GD	GFV	GCV	PT

- Reflejar el país con más goles.
- Con la función BuscarV, completar las demás celdas.
- Con la función concatenar armar la frase “El país tuvo goles a favor”, siempre utilizando el valor de las celdas.
- Colocar un comentario, en el que únicamente aparezca: Equipo del grupo.
- Enlazar el escudo del país correspondiente, a la hoja. El enlace debe correspondiente.
- Reflejar el país con menos goles.
- Con la función BuscarV, completar las demás celdas.



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - “UTILITARIOS”

- h. Con la función concatenar armar la frase “El país tuvo goles a favor”, siempre utilizando el valor de las celdas.
27. Copiar la hoja “orden” completa, a otra hoja llamada “filtro”.
- Duplicar la tabla en la misma hoja.
 - Filtrar en la primera tabla los equipos con más de 5 goles a favor.
 - Filtrar en la segunda tabla los equipos con diferencia de goles, con valores entre -3 y 6 incluidos.
28. En otra hoja, nombrada “comparar” copiar la hoja “original”.
- Modificar de manera que un grupo quede al lado del otro.
 - Modificar ocultando de manera que queden equipo y goles a favor de cada grupo.
 - En la columna siguiente “Grupo A” deberá aparecer:
 - “Mayor” si la cantidad de goles a favor es mayor que la del Grupo B.
 - “Menor” si la cantidad de goles a favor es menor que la del Grupo B.
 - “Igual” si la cantidad de goles a favor es igual que la del Grupo B.
 - Con formato condicional, cuando sea “Mayor”, la fuente será de color azul; cuando sea “Menor”, el fondo será de color amarillo, y cuando sea “Igual” la fuente estará subrayada.
29. Copiar la hoja “orden” completa, a otra hoja llamada “contar”.
- Agregar una primera columna con el nombre del continente.
 - En cada celda, indicar el continente correspondiente al país.
 - Duplicar la tabla en la misma hoja, una debajo de la otra, con separación entre ellas.
 - En la primera tabla encuentre los subtotales para cada cambio en continente, usando la función suma y agregando subtotales a PT, con la condición sin salto entre los grupos.
 - En la segunda tabla encuentre los subtotales para cada cambio en continente, usando la función cuenta y agregando subtotales a CONTINENTE, con la condición sin salto entre los grupos.
 - Encontrar los porcentajes de cada continente, con referencia al valor “cuenta general”, con formato porcentaje.
30. Realizar un gráfico circular con efecto 3d con lo calculado en el punto 29 f, en nueva hoja “graf%”:
- Deberá tener título.
 - Nombre de la categoría y porcentaje.
 - No deberá tener leyenda.
 - El formato del sector con mayor porcentaje: efecto de relleno con dos colores a elección exceptuando el blanco.
 - El formato del sector con menor porcentaje de color negro.



OLIMPIADA INFORMÁTICA ARGENTINA - "UTILITARIOS"

PAUTAS Y RECOMENDACIONES

Se otorgará un plazo total para resolver el problema, que será indicado por el representante del Comité Olímpico Provincial presente en la instancia. Se dará un aviso general por cada hora transcurrida, a fin que los participantes tengan una referencia sobre el tiempo empleado hasta ese momento. Se dará el "último aviso" 20 minutos antes del final (para que completen lo que les falte terminar).

Se recomienda leer detenidamente todas las consignas, a fin de cumplir debidamente con lo requerido en ellas. En caso de dudas en la interpretación de las consignas, consensuar la misma en el seno del grupo.

También se sugiere prestar mucha atención para verificar la grabación de los trabajos, a los cuales guardarán periódicamente. Sólo deberá haber una copia o versión de cada archivo.

En un archivo de texto separado, llamado **DATOS.TXT** se indicará el código asignado al equipo, como asimismo los nombres de los programas y versiones utilizados para la realización de los trabajos.

No pueden consultar ni hablar con los integrantes de los restantes equipos.

No se permite el uso de Internet.

Serán motivos de descalificación

La existencia de algún tipo de identificación (en el contenido o propiedades de los archivos, etc.) que permita individualizar a los integrantes del equipo, el colegio al que pertenecen, la localidad o provincia de origen. El Jurado, para mayor transparencia e imparcialidad, evalúa los trabajos desconociendo los nombres o procedencia de sus autores, por tanto, cualquier dato que permita inferir su identidad u origen será motivo automático de descalificación.

El incumplimiento deliberado y sistemático de las consignas propuestas.

La existencia en los mensajes, terminología, imágenes y todo tipo de expresión que pueda resultar ofensiva, agravante, discriminatoria, irrespetuosa, vulgar, etc.