

Curso para aprender, de una forma sencilla, las partes principales de un ordenador, para qué sirve y cómo manejarlo. También se muestran los programas más utilizados en oficinas, imagen y sonido, juegos, programación, Internet, etc.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
10	8	0	8

Este curso dispone de un manual adicional en color.

### TEMARIO

#### Módulo 1: **Introducción a la informática**

*Una amplia visión del mundo de la informática, centrándose en los PC (ordenadores personales) tan extendidos hoy en día así como en las principales aplicaciones que podemos encontrar.*

##### Lección 1: El ordenador personal (PC)

*Introducción al ordenador personal: historia, partes básicas de un PC (monitor, unidad central, teclado y ratón), hardware y software. También se describe y se explica el funcionamiento del teclado y del ratón.*

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Partes del ordenador
- Capítulo 3: Hardware y software
- Capítulo 4: El teclado
- Capítulo 5: El ratón

##### Lección 2: El PC por dentro

*Descripción de la unidad central de un PC, explicando los distintos tipos de conectores (de corriente, del teclado, del ratón, puertos paralelo y serie, USB, FIREWIRE,...) que puede tener. Descripción de la placa base, viendo los principales elementos que existen en ella: microprocesador, memoria, BIOS, chipset, el bus,... Finalmente, se describe esquemáticamente el funcionamiento interno de un PC.*

- Capítulo 1: La unidad central
- Capítulo 2: Los conectores
- Capítulo 3: La placa base
- Capítulo 4: La memoria
- Capítulo 5: Funcionamiento del PC

##### Lección 3: Guardar la información

*Descripción de los dispositivos de almacenamiento: disquete, disco duro, cinta, discos ópticos (disco magneto-óptico, CD-ROM, DVD). Se explica también cómo se mide la capacidad de los mismos. Finalmente, se describe la estructura de archivos y directorios.*

- Capítulo 1: Dispositivos de almacenamiento
- Capítulo 2: El disquete
- Capítulo 3: El disco duro
- Capítulo 4: Discos ópticos
- Capítulo 5: Archivos y directorios

##### Lección 4: Monitores e impresoras

*Estudia los distintos tipos de monitores e impresoras que podemos encontrarnos en el mercado. Se introduce el vocabulario habitual sobre estos temas, como VGA, TFT, puerto, USB, etc.*

- Capítulo 1: El monitor
- Capítulo 2: Formación de la imagen

- Capítulo 3: Las tarjetas gráficas
- Capítulo 4: Documentos en papel
- Capítulo 5: Tipos de impresoras

Lección 5: El software

*Introduce el concepto de software, describiendo qué es un programa y la diferencia con los datos. Estudia el sistema operativo como software fundamental, necesario para poder utilizar cualquier otro tipo de aplicación.*

- Capítulo 1: Programas y datos
- Capítulo 2: El sistema operativo
- Capítulo 3: Tipos de sistemas operativos
- Capítulo 4: Windows

Lección 6: Lenguajes y programas

*Estudia los lenguajes de programación y explica, de una forma sencilla, cómo se convierte el código escrito (texto) en el formato que entienden los ordenadores, es decir, en formato binario o de ceros y unos.*

- Capítulo 1: El sistema binario
- Capítulo 2: Los programas
- Capítulo 3: Lenguajes de programación
- Capítulo 4: Programación con objetos

Lección 7: Ofimática

*Describe las principales aplicaciones utilizadas en las oficinas. Este tipo de aplicaciones se conocen como ofimáticas. Entre ellas podemos encontrar: el procesador de textos, la hoja de cálculo, las bases de datos, etc.*

- Capítulo 1: Aplicaciones de gestión
- Capítulo 2: Procesador de textos
- Capítulo 3: Hoja de cálculo
- Capítulo 4: Base de datos

Lección 8: Dibujo, diseño y animación

*Se estudian las aplicaciones que sirven para dibujar y las utilizadas para realizar diseños y animaciones. Se describe la diferencia entre una imagen de mapa de bits y una imagen vectorial, así como los distintos formatos gráficos que podemos utilizar.*

- Capítulo 1: Dibujo y diseño
- Capítulo 2: Programas para dibujar
- Capítulo 3: Diseño artístico y asistido
- Capítulo 4: Retoque y presentaciones
- Capítulo 5: Animación
- Capítulo 6: Formatos gráficos

Lección 9: Multimedia y ocio

*Introduce el concepto de multimedia, que abarca la posibilidad de utilizar sonido, imágenes y vídeo digital con el ordenador. Describe formatos de sonido y de vídeo.*

- Capítulo 1: El sonido
- Capítulo 2: Imágenes y vídeo
- Capítulo 3: Otros dispositivos
- Capítulo 4: PC y tiempo libre

Lección 10: Redes e Internet

*Presenta cómo se pueden interconectar varios ordenadores creando una red de ordenadores, con el objetivo de compartir recursos, utilizar mensajería, etc. Explica los distintos tipos de redes, así como los dispositivos necesarios para su configuración. Finaliza estudiando el papel, cada vez más importante, de Internet.*

Capítulo 1: Interconexión de ordenadores

Capítulo 2: Redes

Capítulo 3: Internet

Capítulo 4: Programas peligrosos

Capítulo 5: Despedida