

## Introducción a la Informática e Internet

**Descripción:** Curso para aprender, de una forma sencilla, las partes principales de una computadora, para qué sirve y cómo manejarla. También se muestran los programas más utilizados en oficinas, imagen y sonido, juegos, programación, Internet, etc.

**Duración Aproximada:** 5 meses.

**Nº Módulos:** 10.

**Horas de teoría recomendadas:** 15.

**Horas de prácticas recomendadas:** 15.

**Metodología:** Plataforma por Internet.

## Contenido del Curso

### **Módulo 1: La Computadora Personal (PC).**

Introducción a la computadora personal: historia, partes básicas de una PC (monitor, unidad central, teclado y ratón), hardware y software. También se describe y se explica el funcionamiento del teclado y del ratón.

### **Módulo 2: La PC por dentro.**

Descripción de una 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 madre, viendo los principales elementos que existen en ella: microprocesador, memoria, BIOS, chipset, el Bus,... Finalmente, se describe esquemáticamente el funcionamiento interno de una PC.

### **Módulo 3: Dispositivos de Almacenamiento Masivo de Información.**

Descripción de los dispositivos de almacenamiento masivo de información: disquete, disco rígido, 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.

### **Módulo 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.

### **Módulo 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.

#### **Módulo 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 las computadoras, es decir, en formato binario o de ceros y unos.

#### **Módulo 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.

#### **Módulo 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.

#### **Módulo 9: Multimedia y Ocio.**

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

#### **Módulo 10: Redes e Internet.**

Presenta cómo se pueden interconectar varias computadoras creando una red de computadoras, 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.