

Familia: INFORMÁTICA	
Análisis del Mercado de Productos de Comunicaciones	100 horas

Objetivos

Diferenciar las características de los medios de transmisión existentes en el mercado Explicar los niveles existentes en el conjunto de protocolos TCP/IP Explicar las características técnicas y el modo de funcionamiento de los diferentes equipos de interconexión de red.

Contenidos

- UD1. Introducción a las comunicaciones y redes de computadoras.
- 1.1. Tareas de un sistema de telecomunicaciones.
 - 1.2. Comunicación a través de redes.
 - 1.3. Clasificación de redes.
 - 1.4. Protocolos y arquitectura de protocolos.
 - 1.5. Reglamentación y Organismos de Estandarización. IETF. ISO. ITU. ICT.
- UD2. Principios de Transmisión de datos.
- 2.1. Conceptos.
 - 2.2. Transmisión analógica y digital.
 - 2.3. Codificación de datos.
 - 2.4. Multiplexación.
 - 2.5. Conmutación.
- UD3. Medios de transmisión guiados.
- 3.1. El par trenzado.
 - 3.2. El cable coaxial.
 - 3.3. La fibra óptica.
 - 3.4. Catálogos de medios de transmisión.
- UD4. Medios de transmisión inalámbricos.
- 4.1. Características de la transmisión no guiada.
 - 4.2. Frecuencias de transmisión inalámbricas.
 - 4.3. Antenas.
 - 4.4. Microondas terrestres y por satélite.
 - 4.5. Enlace punto a punto por satélite.
 - 4.6. Multifusión por satélite.
 - 4.7. Radio.
 - 4.8. Infrarrojos.
 - 4.9. Formas de propagación inalámbrica.
- UD5. Control de enlace de datos.
- 5.1. Funciones del control de enlace de datos.
 - 5.2. Tipos de protocolos.
 - 5.3. Métodos de control de línea.
 - 5.4. Tratamiento de errores.
 - 5.4. Control de flujo.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

UD6. Protocolos.

- 6.1. Protocolos de interconexión de redes. Protocolo IP.
- 6.2. Protocolo de Transporte. Protocolos TCP/UDP.
- 6.3. Seguridad en redes.
- 6.4. Protocolos del Nivel de aplicación.

UD7. Equipos de interconexión de red.

- 7.1. Dispositivos de interconexión de redes.
- 7.2. Contratación de acceso básico a redes públicas.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Desarrollo del Proyecto de la Red Telemática	100 horas

Objetivos

Analizar las características y requisitos de un proyecto de red telemática a partir de las necesidades del cliente.

Seleccionar un determinado equipo de interconexión para una infraestructura de red.

Diseñar la topología de red, incluyendo los medios de transmisión y los equipos de comunicaciones más adecuados a las especificaciones recibidas

Contenidos

UD1. Redes de Comunicaciones.

- 1.1. Clasificación de redes.
- 1.2. Redes de conmutación.
- 1.3. Redes de Difusión.

UD2. Redes de área local (LAN).

- 2.1. Definición y características de una red de área local.
- 2.2. Topologías.
- 2.3. Arquitectura de protocolos LAN.
- 2.4. Normas IEEE 802 para LAN.
- 2.5. Redes de área local en estrella. Hubs conmutados.
- 2.6. Interconexión LAN-LAN.
- 2.7. Interconexión LAN-WAN.
- 2.8. Cuestiones de diseño.

UD3. Sistemas de cableado estructurado.

- 3.1. Generalidades.
- 3.2. Descripción de un sistema de cableado estructurado.
- 3.3. Categorías y clases.
- 3.4. Recomendaciones generales sobre los subsistemas.

UD4. El Proyecto Telemático.

- 4.1. Definición y objetivos.
- 4.2. Estructura general de un Proyecto Telemático.
- 4.3. Técnicas de entrevista y de recogida de información.
- 4.4. El Estudio de viabilidad técnico-económica.
- 4.5. El informe de diagnóstico. Fases.

UD5. Herramientas software.

- 5.1. Herramientas para la simulación de redes.
- 5.2. Herramientas de planificación de proyectos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Diseño de Páginas Web	100 horas

Objetivos

Dar a conocer las principales prestaciones del diseño de páginas web, para que los trabajadores conozcan las ventajas que éstas pueden aportar en el trabajo diario.

Proporcionar los conocimientos necesarios a los trabajadores en materia de “diseño de páginas web” para poder adoptar una postura activa que les permita la implantación de diseño de páginas web en toda su actividad y aprender a organizar el trabajo utilizando los avances que se han producido en este ámbito.

Mejorar la cualificación de los trabajadores y acercarlos a las nuevas tecnologías para evitar su estancamiento en la sociedad.

Contenidos

Bloque I. Diseño básico de páginas web en HTML.

UD1. Introducción al diseño de páginas web.

- 1.1. Conceptos previos.
- 1.2. La organización de una presentación web.
- 1.3. Introducción al lenguaje HTML.
- 1.4. Primeros pasos.
- 1.5. La sintaxis del lenguaje HTML.
- 1.6. Editores y convertidores.

UD2. El texto.

- 2.1. Introducción.
- 2.2. Dar formato al texto.
- 2.3. Introducción a los atributos.
- 2.4. La etiqueta.
- 2.5. El color en HTML.
- 2.6. Márgenes.
- 2.7. Caracteres especiales.
- 2.8. Listas.


UD3. Los enlaces.

- 3.1. Estructura de los enlaces.
- 3.2. Enlaces dentro de una misma página.
- 3.3. Enlaces con otra página dentro del mismo sitio web.
- 3.4. Enlaces con otro sitio web.
- 3.5. Enlaces con una dirección de e-mail.
- 3.6. Enlaces con un archivo para descargar.

UD4. Imágenes.

- 4.1. Formato de las imágenes.
- 4.2. Insertar una imagen. Etiqueta y atributos.
- 4.3. Alineación y tamaño de imágenes.
- 4.4. Crear un enlace en una imagen.
- 4.5. Mapas de imágenes.
- 4.6. Fondos de pantalla o backgrounds.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

UD5. Las tablas.

- 5.1. Descripción de etiquetas para la creación de tablas.
- 5.2. Atributos para las tablas.
- 5.3. Titular de la tabla.
- 5.4. Atributos de las celdas.
- 5.5. Celdas de cabecera.
- 5.6. Contenido de las celdas.
- 5.7. Tablas anidadas.

UD6. Formularios.

- 6.1. Descripción del concepto de formulario.
- 6.2. Distintos elementos de un formulario.
- 6.3. Diseño de un formulario.
- 6.4. Métodos de acceso.

UD7. Los frames.

- 7.1. Descripción del concepto de frame.
- 7.2. Etiquetas para crear frames.
- 7.3. Navegación entre distintos frames.
- 7.4. Anidación de frames.
- 7.5. Cosas a evitar en el uso de frames.

UD8. Introducción a las hojas de estilo (CSS).

- 8.1. ¿Qué son las hojas de estilo?.
- 8.2. ¿Cómo se aplican las hojas de estilo?.
- 8.3. Sintaxis de las hojas de estilo.
- 8.4. Estilo para etiquetas concretas o un grupo de ellas.
- 8.5. Estilo para un documento HTML.
- 8.6. Enlazando distintos documentos a una hoja de estilo.
- 8.7. Templates.

UD9. Cómo publicar una página web.

- 9.1. Alojamiento de las páginas.
- 9.2. Cómo subir los archivos de nuestra página.
- 9.3. Actualizar las páginas.

Bloque II. Técnicas avanzadas de diseño web.

UD1. Evolución del diseño web.

- 1.1. La evolución del diseño de páginas web.
- 1.2. Diferencia entre una página estática y una dinámica.
- 1.3. Páginas web con conexión a bases de datos.
- 1.4. Objetivos de las páginas web.
- 1.5. Estructura básica de una página web.
- 1.6. Introducción a los lenguajes básicos de diseño web.
- 1.7. Presente y futuro de la tecnología web.
- 1.8. Introducción al desarrollo web. Software de diseño y edición.

UD2. Hojas de estilo (CSS).

- 2.1. Concepto de hojas de estilo o css.
- 2.2. ¿Cómo se aplican las hojas de estilo?.
- 2.3. La estructura de cajas.
- 2.4. Ejemplo práctico.
- 2.5. Templates.

UD3. Javascript.

- 3.1. ¿Qué es javascript?.
- 3.2. El código javascript.
- 3.3. Ejemplo práctico: acceso a una página mediante contraseña.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

UD4. HTML dinámico o DHTML.

- 4.1. Introducción a DHTML.
- 4.2. Definición de capa (layer).
- 4.3. Propiedades de las capas.
- 4.4. Ejemplos prácticos.

UD5. XML.

- 5.1. ¿Cómo nace XML?.
- 5.2. ¿Qué es XML?.
- 5.3. Sintaxis de XML.
- 5.4. Validación de XML.
- 5.5. Atributos y comentarios en XML.
- 5.6. Secciones cdata e identificación del lenguaje.
- 5.7. XML en el servidor.
- 5.8. ¿XML es el sustituto de HTML?.

UD6. Usabilidad y accesibilidad.

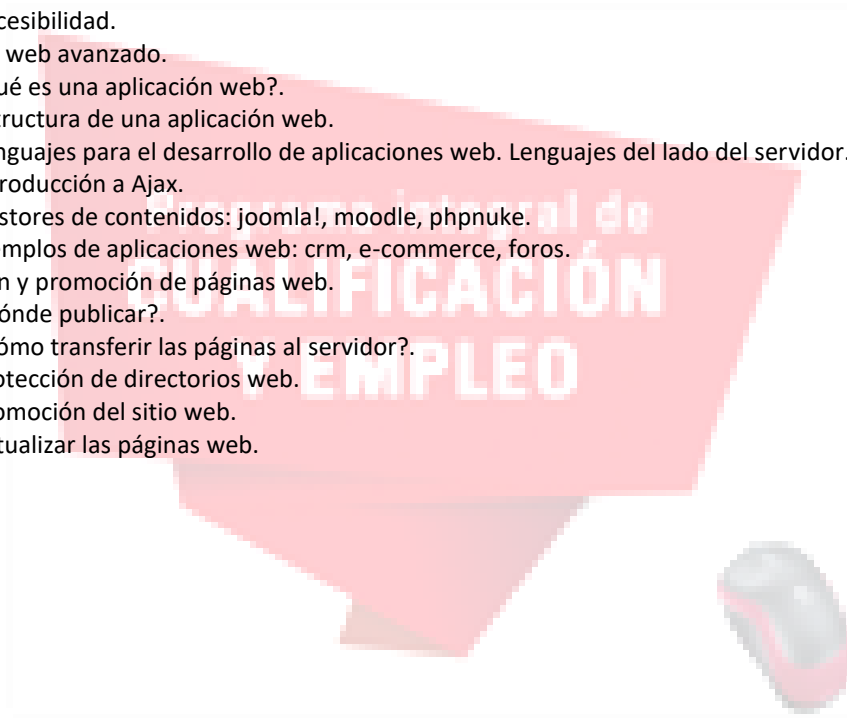
- 6.1. Usabilidad.
- 6.2. Accesibilidad.

UD7. Desarrollo web avanzado.

- 7.1. ¿qué es una aplicación web?.
- 7.2. Estructura de una aplicación web.
- 7.3. Lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web. Lenguajes del lado del servidor.
- 7.4. Introducción a Ajax.
- 7.5. Gestores de contenidos: joomla!, moodle, phpnuke.
- 7.6. Ejemplos de aplicaciones web: crm, e-commerce, foros.

UD8. Publicación y promoción de páginas web.

- 8.1. ¿Dónde publicar?.
- 8.2. ¿Cómo transferir las páginas al servidor?.
- 8.3. Protección de directorios web.
- 8.4. Promoción del sitio web.
- 8.5. Actualizar las páginas web.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
El Ciclo de Vida del Desarrollo de Aplicaciones	100 horas

Objetivos

Manejar las herramientas de ingeniería de software

Verificar la corrección de las clases desarrolladas mediante la realización de pruebas

Elaborar la documentación completa relativa a las clases desarrolladas y pruebas realizadas

Realizar modificaciones de clases existentes por cambios en las especificaciones

Desarrollar interfaces de usuario en lenguajes de programación orientados a objeto, a partir del diseño detallado

Contenidos

UD1. Proceso de ingeniería del Software.

- 1.1. Distinción de las fases del proceso de ingeniería software: especificación, diseño, construcción y pruebas unitarias, validación, implantación y mantenimiento.
- 1.2. Análisis de los modelos del proceso de ingeniería: modelo en cascada, desarrollo evolutivo, desarrollos formales, etc.
- 1.3. Identificación de requisitos: concepto, evolución y trazabilidad.
- 1.4. Análisis de metodologías de desarrollo orientadas a objeto.
- 1.5. Resolución de un caso práctico de metodologías de desarrollo que utilizan UML.
- 1.6. Definición del concepto de herramientas CASE.

UD2. Planificación y seguimiento.

- 2.1. Realización de estimaciones.
- 2.2. Planificaciones: modelos de diagramado. Diagrama de Gantt.
- 2.3. Análisis del proceso del seguimiento. Reuniones e Informes.

UD3. Diagramado.

- 3.1. Identificación de los principios básicos de UML.
- 3.2. Empleo de diagramas de uso.

UD4. Desarrollo de la GUI.

- 4.1. Análisis del modelo de componentes y eventos.
- 4.2. Identificación de elementos de la GUI.
- 4.3. Presentación del diseño orientado al usuario. Nociones de usabilidad.
- 4.4. Empleo de herramientas de interfaz gráfica.


UD5. Calidad en el desarrollo del software.

- 5.1. Enumeración de criterios de calidad.
- 5.2. Análisis de métricas y estándares de calidad.

UD6. Pruebas.

- 6.1. Identificación de tipos de pruebas.
- 6.2. Análisis de pruebas de defectos. Pruebas de caja negra. Pruebas estructurales. Pruebas de trayectorias. Pruebas de integración. Pruebas de interfaces.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

UD7. Excepciones.

7.1. Definición. Fuentes de excepciones. Tratamientos de excepciones. Prevención de fallos. Excepciones definidas y lanzadas por el programador.

7.2. Uso de las excepciones tratadas como objetos.

UD8. Documentación.

8.1. Como producir un documento.

8.2. Estructura del documento.

8.3. Generación automática de documentación.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Gestión de Redes Telemáticas	100 horas

Objetivos

Implantar procedimientos de monitorización y alarmas para el mantenimiento y mejora del rendimiento de la red

Aplicar procedimientos de mantenimiento preventivo definidos en la documentación técnica

Contenidos

UD1. Ciclo de vida de la redes.

- 1.1. Explicación del ciclo de vida de una red usando el modelo PDIOO como referencia.
- 1.2. Descripción de las tareas y objetivos de las distintas fases.

UD2. Administración de redes.

- 2.1. Explicación del concepto de administración de redes como el conjunto de las fases operar y optimizar del modelo PDIOO.
- 2.2. Recomendaciones básicas de buenas prácticas.
- 2.3. Visión general y procesos comprendidos.
- 2.4. El centro de operaciones de red.
- 2.5. Gestión de la configuración.
- 2.6. Gestión de la disponibilidad.
- 2.7. Gestión de la capacidad.
- 2.8. Gestión de la seguridad.
- 2.9. Gestión de incidencias.

UD3. Protocolos de gestión de red.

- 3.1. Explicación del marco conceptual.
- 3.2. Componentes de la infraestructura y arquitectura.
- 3.3. Grupos de estándares.

UD4. Análisis del protocolo simple de administración de red (SNMP).

- 4.1. Objetivos y características de SNMP.
- 4.2. Descripción de la arquitectura.
- 4.3. Comandos básicos.
- 4.4. Base de información de administración (MIB).
- 4.5. Explicación del concepto de TRAP.
- 4.6. Comparación de las versiones.
- 4.7. Ejemplificación de usos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

UD5. Análisis de la especificación de monitorización remota de red (RMON).

- 5.1. Explicación de las limitaciones de SNMP y de la necesidad de monitorización remota en redes.
- 5.2. Caracterización de RMON.
- 5.3. Explicación de las ventajas aportadas.
- 5.4. Descripción de la arquitectura cliente servidor en la que opera.
- 5.5. Comparación de las versiones indicando las capas del modelo TCP/IP en las que opera cada una.
- 5.6. Ejemplificación de usos.

UD6. Monitorización de redes.

- 6.1. Clasificación y ejemplificación de los tipos de herramientas de monitorización.
- 6.2. Criterios de identificación de los servicios a monitorizar.
- 6.3. Criterios de planificar los procedimientos de monitorización para que tengan la menor incidencia en el funcionamiento de la red.
- 6.4. Protocolos de administración de red.
- 6.5. Ejemplificación y comparación de herramienta comerciales y de código abierto.

UD7. Análisis del rendimiento de redes.

- 7.1. Planificación del análisis del rendimiento.
- 7.2. Indicadores y métricas.
- 7.3. Identificación de indicadores de rendimiento de la red.
- 7.4. Identificación de indicadores de rendimiento de sistemas.
- 7.5. Identificación de indicadores de rendimiento de servicios.
- 7.6. Ejemplos de mediciones.
- 7.7. Análisis de tendencias y medidas correctivas.
- 7.8. Desarrollo de un supuesto práctico donde se muestren.

UD8. Mantenimiento preventivo.

- 8.1. Definición y objetivos de mantenimiento preventivo.
- 8.2. Gestión de paradas de mantenimiento.
- 8.3. Explicación de la relación entre el mantenimiento preventivo y los planes de calidad.
- 8.4. Ejemplificación de operaciones de mantenimiento indicadas en las especificaciones del fabricante de distintos tipos de dispositivos de comunicaciones.
- 8.5. El firmware de los dispositivos de comunicaciones.
- 8.6. Desarrollo de supuestos prácticos de resolución de incidencias donde se ponga de manifiesto.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Implementación y Uso de Una BD	100 horas

Objetivos

Distinguir las características y funciones de los lenguajes y herramientas de consulta y extracción de información de los sistemas gestores de datos, teniendo en cuenta sus especificaciones técnicas y funcionales

Aplicar procedimientos de extracción y consulta de información en el sistema gestor de datos, utilizando lenguajes de consulta específicos según necesidades dadas

Contenidos

UD1. Diseño de BD.

- 1.1. Etapas del diseño de bases de datos.
- 1.2. Teoría de la normalización.
- 1.3. Aplicación de la teoría de la normalización al diseño de BD relacionales.
- 1.4. Desnormalización de BD.

UD2. Métodos de acceso a una BD.

- 2.1. Implementación de los accesos por posición.
- 2.2. Implementación de los accesos por valor.
- 2.3. Implementación de los accesos por diversos valores:.

UD3. Lenguajes de consulta y extracción de datos.

- 3.1. Características generales.
- 3.2. SQL.
- 3.3. OQL.
- 3.4. JPQL.
- 3.5. XMLQL.
- 3.6. Otros: HTSQL, LINQ.

UD4. Análisis del lenguaje de consulta para BD relacionales.

- 4.1. Sentencias de definición de datos.
- 4.2. Sentencias de manipulación de datos.
- 4.3. Sentencias de concesión y revocación de privilegios.
- 4.4. Procedimientos almacenados.
- 4.5. Disparadores

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Instalación y Actualización de Sistemas Operativos	100 horas

Objetivos

Clasificar las funciones y características del software base para el funcionamiento de un sistema microinformático.


Aplicar procesos de instalación y configuración de sistemas operativos para activar las funcionalidades del equipo informático de acuerdo a unas especificaciones recibidas.

Actualizar el sistema operativo de un equipo informático para incluir nuevas funcionalidades y solucionar problemas de seguridad atendiendo a unas especificaciones técnicas.

Contenidos

- UD1. Arquitecturas de un sistema microinformático.
- 1.1. Esquema funcional de un ordenador.
 - 1.2. La unidad central de proceso y sus elementos.
 - 1.3. Buses.
 - 1.4. Correspondencia entre los Subsistemas físicos y lógicos.
- UD2. Funciones del sistema operativo informático.
- 2.1. Conceptos básicos.
 - 2.2. Funciones.
- UD3. Elementos de un sistema operativo informático.
- 3.1. Gestión de procesos.
 - 3.2. Gestión de memoria.
 - 3.3. El sistema de Entrada y Salida.
 - 3.4. Sistema de archivos.
 - 3.5. Sistema de protección.
 - 3.6. Sistema de comunicaciones.
 - 3.7. Sistema de interpretación de órdenes.
 - 3.8. Programas del sistema.
- UD4. Sistemas operativos informáticos actuales.
- 4.1. Clasificación de los sistemas operativos.
 - 4.2. Software libre.
 - 4.3. Características y utilización.
 - 4.4. Diferencias.
 - 4.5. Versiones y distribuciones.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

UD5. Instalación y configuración de sistemas operativos informáticos.

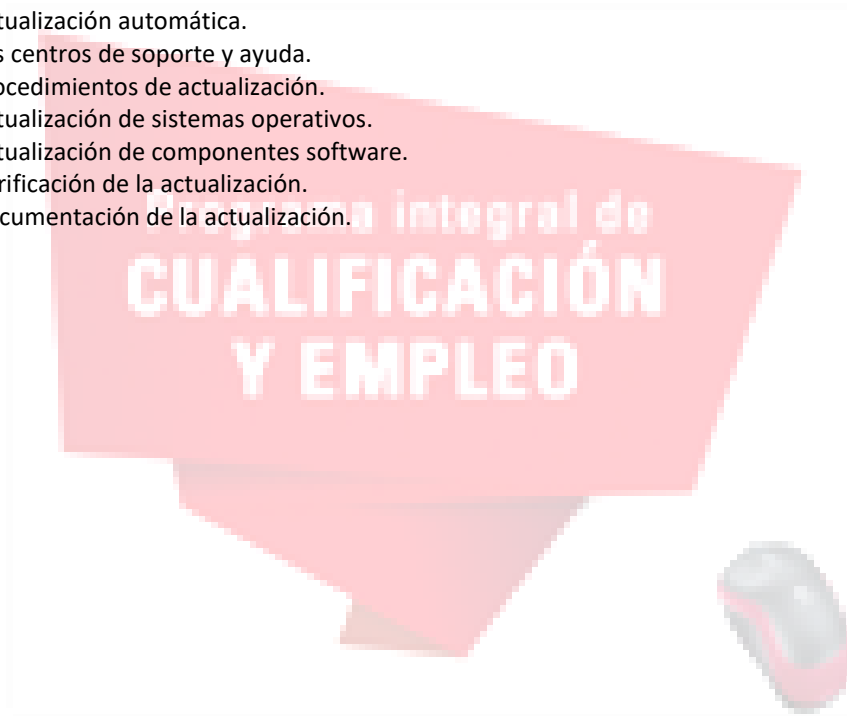
- 5.1. Requisitos para la instalación. Compatibilidad hardware y software.
- 5.2. Fases de instalación.
- 5.3. Verificación de la instalación. Pruebas de arranque y parada.
- 5.4. Documentación de la instalación y configuración.

UD6. Replicación física de particiones y discos duros.

- 6.1. Programas de copia de seguridad.
- 6.2. Clonación.
- 6.3. Funcionalidad y objetivos del proceso de replicación.
- 6.4. Seguridad y prevención en el proceso de replicación.
- 6.5. Particiones de discos.
- 6.6. Herramientas de creación e implantación de imágenes y réplicas de sistemas.

UD7. Actualización del sistema operativo informático.

- 7.1. Clasificación de las fuentes de actualización.
- 7.2. Actualización automática.
- 7.3. Los centros de soporte y ayuda.
- 7.4. Procedimientos de actualización.
- 7.5. Actualización de sistemas operativos.
- 7.6. Actualización de componentes software.
- 7.7. Verificación de la actualización.
- 7.8. Documentación de la actualización.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Instalación y Configuración de Dispositivos y Servicios de Conectividad Asociados	100 horas

Objetivos


Identificar los dispositivos de transporte y transmisión de datos, así como los módulos e interfaces de conexión con las líneas públicas de comunicaciones de voz y datos.

Identificar los procesos de instalación, configuración e implantación de configuraciones en dispositivos de comunicaciones de voz y datos, y aplicarlos para integrar los dispositivos en redes públicas de comunicaciones de acuerdo a unas especificaciones dadas.

Contenidos

- UD1. Protocolos de interconexión de redes.
 - 1.1. Protocolos utilizados en la interconexión redes privadas y públicas.
 - 1.2. Cifrado. Redes privadas virtuales.
- UD2. Redes públicas de voz y datos.
 - 2.1. Características.
 - 2.2. Conmutación de circuitos y conmutación de paquetes.
 - 2.3. Arquitecturas y topologías de redes de transmisión y transporte.
- UD3. Transmisión de datos.
 - 3.1. Datos y señales.
 - 3.2. Unidades de medida.
 - 3.3. Medios de transmisión.
 - 3.4. Efectos no deseados.
- UD4. Equipos de transmisión.
 - 4.1. Modems. Multiplexores. Concentradores.
 - 4.2. Otros dispositivos (Procesadores de comunicaciones, Convertidores de protocolos).
- UD5. Instalación de los equipos de transmisión.
 - 5.1. Instalación física y mecánica de equipos (armarios, fijaciones, distribución de cableado y condiciones ambientales, entre otros).
 - 5.2. Alimentación y procedimientos de seguridad asociados.
 - 5.3. Elementos auxiliares (sistemas de alimentación ininterrumpida, aire acondicionado y baterías, entre otros).
 - 5.4. Normativas de seguridad en instalaciones de equipos electrónicos.
- UD6. Configuración de los equipos de comunicaciones.
 - 6.1. Pruebas funcionales de unidad y sistema.
 - 6.2. Configuración de interfaces y servicios de transporte.
 - 6.3. Herramientas de gestión remota: características funcionales y de operación.
 - 6.4. Interfaz gráfica de usuario. Funciones que soporta y descripción de la interfaz.i.
 - 6.5. Otros métodos de operación. Línea de comando.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

Familia: INFORMÁTICA	
Instalación y Configuración de los Nodos de Interconexión de Redes Privadas con Públicas	100 horas

Objetivos

Identificar las características de los dispositivos de interconexión de redes públicas y privadas según estándares de las tecnologías de comunicaciones

Aplicar procedimientos de instalación y verificación de los dispositivos de interconexión de redes privadas y públicas siguiendo unas especificaciones dadas

Configurar los protocolos y los parámetros de interconexión de los dispositivos de enlace entre redes privadas y públicas, siguiendo unas instrucciones especificadas

Contenidos

UD1. Procedimientos de gestión en el subsistema de conmutación telefónica.

- 1.1. Procedimientos de prueba y verificación del subsistema de conmutación telefónica.
- 1.2. Procedimientos y herramientas de diagnóstico y gestión de averías e incidencias.
- 1.3. Procedimientos de diagnóstico y gestión de averías e incidencias.

UD2. Interconexión de redes.

- 2.1. Conceptos básicos sobre redes públicas.
- 2.2. Servicios de interconexión con la red pública.
- 2.3. Arquitectura de un dispositivo de interconexión de redes.
- 2.4. Conceptos de encaminamiento.

UD3. Dispositivos de interconexión de redes.

- 3.1. Interfaces más habituales de interconexión de redes.
- 3.2. Características de los servicios de interconexión de redes.
- 3.3. Tecnologías empleadas.
- 3.4. Identificación de los servicios de conexión.
- 3.5. Los proveedores de servicios de comunicaciones.


UD4. Protocolos de interconexión de redes.

- 4.1. Protocolos utilizados en la interconexión redes privadas y públicas.
- 4.2. Cifrado. Redes privadas virtuales.
- 4.3. Mecanismos de seguridad.

UD5. Procedimientos de instalación y prueba de dispositivos de interconexión de redes.

- 5.1. Normativas de seguridad física y eléctrica aplicables a los dispositivos de interconexión de redes.
- 5.2. Procedimientos de carga de configuración en dispositivos de interconexión de redes.
- 5.3. Procedimientos de verificación de los servicios de comunicación.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

Familia: INFORMÁTICA	
Lenguaje XML	100 horas

Objetivos

Desarrollar componentes software que permitan la explotación de contenidos de repositorios, utilizando lenguajes específicos y estándares de desarrollo software

Contenidos

UD1. Definición de documentos XML.

- 1.1. Elementos.
- 1.2. Atributos.
- 1.3. Documentos bien formados.
- 1.4. Entidades.
- 1.5. Comentarios.
- 1.6. Inclusión de datos no XML.
- 1.7. Espacios de nombres.

UD2. Validación mediante DTD.

- 2.1. Declaraciones de elementos.
- 2.2. Declaraciones de atributo.
- 2.3. Declaraciones de identidad general.
- 2.4. Entidades generales externas analizadas.
- 2.5. Notaciones y entidades exteriores sin analizar.
- 2.6. Entidades de parámetro.
- 2.7. Inclusión condicional.

UD3. Esquemas XML.

- 3.1. Organización del documento.
- 3.2. Anotaciones.
- 3.3. Declaraciones de elementos.
- 3.4. Declaraciones de atributos.
- 3.5. Tipos complejos.
- 3.6. Elementos vacíos.
- 3.7. Uso de grupos.
- 3.8. Inclusión de declaraciones externas.
- 3.9. Modificación de declaraciones externas.
- 3.10. Importación de esquemas de otros espacios de nombre.
- 3.11. Tipos complejos derivados.

UD4. Acceso a la información de documentos XML.

- 4.1. XPath.
- 4.2. XLink.
- 4.3. XPointer.
- 4.4. XQL.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

UD5. Transformación de documentos XML.

- 5.1. CSS.
- 5.2. XSL / XSL-FO/XSLT.

UD6. Otros lenguajes a utilizar con documentos XML.

- 6.1. XML Base.
- 6.2. XInclude.
- 6.3. XML Information Set.

UD7. Aplicaciones del lenguaje XML.

- 7.1. XHTML.
- 7.2. REST.
- 7.3. XML-RPC.
- 7.4. SOAP.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Principios de la Programación Orientada a Objetos	100 horas

Objetivos

Dominar los conceptos fundamentales del paradigma orientado a objetos

Desarrollar clases aplicando los fundamentos del paradigma Orientado a Objetos

Contenidos

UD1. Introducción al paradigma orientado a objetos.

- 1.1. Ciclo de desarrollo del software bajo el paradigma de orientación a objetos: Análisis, diseño y programación orientada a objetos.
- 1.2. Análisis del proceso de construcción de software: Modularidad.
- 1.3. Distinción del concepto de módulo en el paradigma orientado a objetos.
- 1.4. Identificación de objetos como abstracciones de las entidades del mundo real que se quiere modelar.

UD2. Clases y objetos.

- 2.1. Distinguir el concepto de clase y sus atributos, métodos y mecanismo de encapsulación.
- 2.2. Análisis de los objetos: Estado, comportamiento e identidad.
- 2.3. Uso de objetos como instancias de clase. Instancia actual (This, Self, Current).
- 2.4. Identificación del concepto de programa en el paradigma orientado a objetos. POO = Objetos + Mensajes.

UD3. Generalización/Especialización: herencia.

- 3.1. Descripción del concepto de herencia: Simple y múltiple.
- 3.2. Distinción de la herencia múltiple.
- 3.3. Creación de objetos en la herencia.
- 3.4. Clasificación jerárquica de las clases.


UD4. Relaciones entre clases.

- 4.1. Distinción entre Agregación/Composición.
- 4.2. Distinción entre Generalización / Especialización.
- 4.3. Identificación de asociaciones.

UD5. Análisis del polimorfismo.

- 5.1. Concepto.
- 5.2. Tipos.
- 5.3. Polimorfismo en tiempo de compilación (Sobrecarga).
- 5.4. Polimorfismo en tiempo de ejecución (Ligadura Dinámica).
- 5.6. Objetos polimórficos.
- 5.7. Comprobación estática y dinámica de tipos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

UD6. Técnicas de programación estructurada.

- 6.1. Identificación de elementos básicos: constantes, variables, operadores y expresiones.
- 6.2. Análisis de estructuras de control: Secuencial, condicional y de repetición.
- 6.3. Distinción entre funciones y procedimientos.
- 6.4. Demostración de llamadas a funciones y procedimientos.
- 6.5. Empleo de llamadas a funciones y procedimientos incluidos en las clases.

UD7. Estructura de la información.

- 7.1. Enumeración de datos simples: Numéricos (enteros y reales), lógicos, carácter, cadena de caracteres, puntero o referencia a memoria.
- 7.2. Datos estructurados: Arrays.
- 7.3. Mecanismos de gestión de memoria.

UD8. Lenguajes de programación orientados a objetos.

- 8.1. Análisis del lenguaje de programación orientado a objetos y paradigma orientado a objetos.
- 8.2. Comparación entre los lenguajes de programación orientados a objetos más habituales. Características esenciales.
- 8.3. Librerías de clases.

UD9. Implementación del paradigma utilizando un lenguaje de programación orientado a objetos.

- 9.1. Elección del lenguaje.
- 9.2. Enumeración de los tipos de aplicaciones.
- 9.3. Herramientas de desarrollo.
- 9.4. Tipos de datos y elementos básicos característicos del lenguaje. Instrucciones.
- 9.5. Estudio y utilización de las clases básicas incluidas en la librería de clases.
- 9.6. Definición de clases.
- 9.7. Construcción de métodos. Sobrecarga.
- 9.8. Construcción de atributos.
- 9.9. Construcción de la interfaz de la clase.
- 9.10. Construcción de clases incluyendo relaciones de Agregación /Composición y Asociación.
- 9.11. Construcción de clases con herencia.
- 9.12. Construcción de clases con herencia múltiple.
- 9.13. Definición de clases abstractas.
- 9.14. Construcción de clases con herencia incluyendo poliformismo.
- 9.15. Empleo de excepciones.
- 9.16. Gestión de eventos.
- 9.17. Empleo de hilos.
- 9.18. Definición y análisis de programación en red.
- 9.19. Acceso a bases de datos desde las aplicaciones. Librerías de clases asociadas.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Programación con Lenguajes de Guión en Páginas Web	100 horas

Objetivos

Identificar las estructuras de programación y los tipos de datos que se utilizan en la elaboración de scripts, de acuerdo a unas especificaciones recibidas

Distinguir las propiedades y métodos de los objetos proporcionados por el lenguaje de guión, en función de las especificaciones técnicas del lenguaje

Identificar scripts ya desarrollados que se adapten a las funcionalidades especificadas e integrarlos en las páginas web de acuerdo a unas especificaciones recibidas

Contenidos

UD1. Metodología de la programación.

- 1.1. Lógica de programación.
- 1.2. Ordinogramas.
- 1.3. Pseudocódigos.
- 1.4. Objetos.
- 1.5. Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.

UD2. Lenguaje de guión.

- 2.1. Características del lenguaje.
- 2.2. Relación del lenguaje de guión y el lenguaje de marcas.
- 2.3. Sintaxis del lenguaje de guión.
- 2.4. Tipos de scripts: inmediatos diferidos e híbridos.
- 2.5. Ejecución de un script.


UD3. Elementos básicos del lenguaje de guión.

- 3.1. Variables e identificadores.
- 3.2. Tipos de datos.
- 3.3. Operadores y expresiones.
- 3.4. Estructuras de control.
- 3.5. Funciones.
- 3.6. Instrucciones de entrada / salida.

UD4. Desarrollo de scripts.

- 4.1. Herramientas de desarrollo utilización.
- 4.2. Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución.
- 4.3. Mensajes de error.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

UD5. Gestión de objetos del lenguaje de guión.

- 5.1. Jerarquía de objetos.
- 5.2. Propiedades y métodos de los objetos del navegador.
- 5.3. Propiedades y métodos de los objetos del documento.
- 5.4. Propiedades y métodos de los objetos del formulario.
- 5.5. Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje.

UD6. Los eventos del lenguaje de guión.

- 6.1. Utilización de eventos.
- 6.2. Eventos en elementos de formulario.
- 6.3. Eventos de ratón. Eventos de teclado.
- 6.4. Eventos de enfoque.
- 6.5. Eventos de formulario.
- 6.6. Eventos de ventana.
- 6.7. Otros eventos.

UD7. Búsqueda y análisis de scripts.

- 7.1. Búsqueda en sitios especializados.
- 7.2. Operadores booleanos.
- 7.3. Técnicas de búsqueda.
- 7.4. Técnicas de refinamiento de búsquedas.
- 7.5. Reutilización de scripts.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA

Programación de aplicaciones Android

50 horas

Objetivos

Programar aplicaciones de dispositivos móviles Android.

Contenidos

UD1. INTRODUCCIÓN. HISTORIA, SU ARQUITECTURA Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.

UD2. ENTORNO DE TRABAJO. CICLO DE VIDA DE LAS APLICACIONES. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN.

UD3. ACTIVIDADES: SERVICIOS, INTENCIONES, PROVEEDORES DE CONTENIDOS.

UD4. CONTROLES COMUNES.

- 4.1. Añadir un text View. Edit Text. Botones y listas.
- 4.2. Widgets básicos de Android.
- 4.3. Contenedores en Android: tipos de layouts
- 4.4. Ciclo de vida una Activity. controles de selección en Android: los Adaptadores.
- 4.5. Utilización de menús.
- 4.6. Tipos de eventos: eventos de página, de botones, de teclado. Escuchar eventos de click.
- 4.7. Uso de los sensores del dispositivo, el acelerómetro, el bluetooth, el sistema Multitouch de la pantalla.
- 4.8. Localización GPS con Android: geolocalización. Usando preferencias en Android.
- 4.9. Bases de datos y ficheros XML.
- 4.10. Funcionalidades.
- 4.11. Parchear ficheros.

UD5. SERVICIOS:

- 5.1. Mapas en Android.
- 5.2. Interfaz Gráfica.

UD6. CREAR UNA APLICACIÓN.

- 6.1. Archivo de manifiesto.
- 6.2. Configurar el Plugin ADT y el SDK Android. Crear una AVD.
- 6.3. Interfaz de usuario en Android.
- 6.4. Integrar un menú básico. Editar. Crear formularios.
- 6.5. Estados de una aplicación. Uso del ArrayAdapter.
- 6.6. Uso del CursorAdapter.
- 6.7. Editor de bases de datos SQLite.
- 6.8. Crear un servicio. Arrancar y parar el servicio. Conectar y desconectar el servicio.
- 6.9. Aprender a instalar el IDE Eclipse.
- 6.10. Api de Google Maps.
- 6.11. Preparación de la aplicación: nombrar. Restos de trazas de código y debug.
- 6.12. Firma.
- 6.13. Publicación.
- 6.14. Actualizaciones.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Pruebas de Funcionalidades y Optimización de Páginas Web	100 horas

Objetivos

Aplicar técnicas de prueba y verificación de la integración de los componentes en la página web para comprobar parámetros de funcionalidad y «usabilidad», de acuerdo a unas especificaciones recibidas

Contenidos

UD1. Validaciones de datos en páginas web.

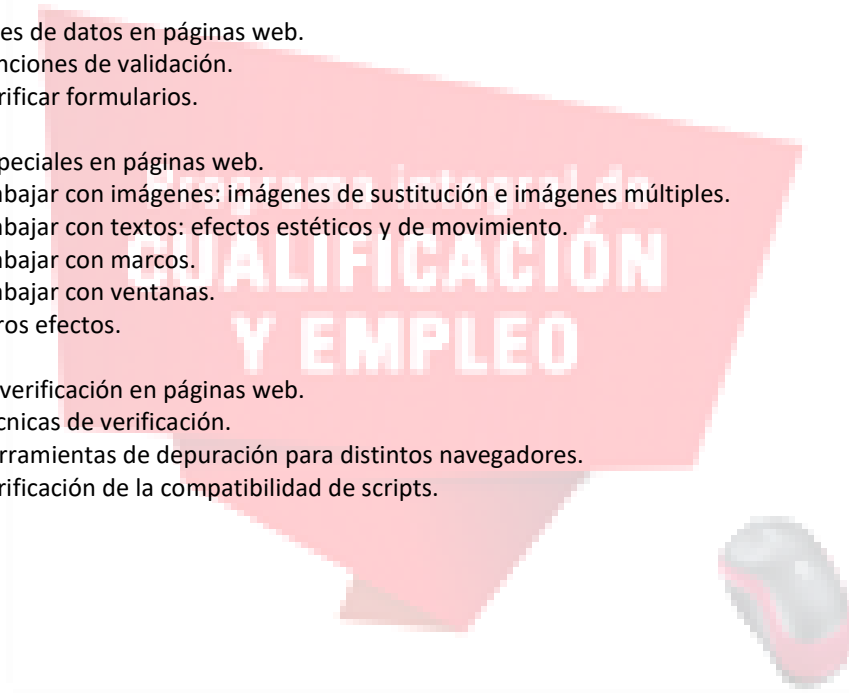
- 1.1. Funciones de validación.
- 1.2. Verificar formularios.

UD2. Efectos especiales en páginas web.

- 2.1. Trabajar con imágenes: imágenes de sustitución e imágenes múltiples.
- 2.2. Trabajar con textos: efectos estéticos y de movimiento.
- 2.3. Trabajar con marcos.
- 2.4. Trabajar con ventanas.
- 2.5. Otros efectos.

UD3. Pruebas y verificación en páginas web.

- 3.1. Técnicas de verificación.
- 3.2. Herramientas de depuración para distintos navegadores.
- 3.3. Verificación de la compatibilidad de scripts.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
SALVAGUARDA Y SEGURIDAD DE LOS DATOS	100 horas

Objetivos

Mantener la seguridad de los accesos a las bases de datos garantizando la confidencialidad. Garantizar la salvaguarda y recuperación de la información almacenada en las bases de datos de acuerdo a las necesidades de cada una de ellas. Exportar e importar datos de la Base de Datos garantizando su integridad

Contenidos

UD1. Salvaguarda y recuperación de datos.

- 1.1. Descripción de los diferentes fallos posibles (tanto físicos como lógicos) que se pueden plantear alrededor de una base de datos.
- 1.2. Enumeración y descripción de los elementos de recuperación ante fallos lógicos que aportan los principales SGBD estTemaiados.
- 1.3. Distinción de los diferentes tipos de soporte utilizados para la salvaguarda de datos y sus ventajas e inconvenientes en un entorno de backup.
- 1.4. Concepto de RAID y niveles más comúnmente utilizados en las empresas.
- 1.5. Servidores remotos de salvaguarda de datos.
- 1.6. Diseño y justificación de un plan de salvaguarda y un protocolo de recuperación de datos para un supuesto de entorno empresarial.
- 1.7. Tipos de salvaguardas de datos.
- 1.8. Definición del concepto de RTO (Recovery Time Objective) y RPO (Recovery Point Objective).
- 1.9. Empleo de los mecanismos de verificación de la integridad de las copias de seguridad.

UD2. Bases de datos distribuidas desde un punto de vista orientado a la distribución de los datos y la ejecución de las consultas.

- 2.1. Definición de SGBD distribuido. Principales ventajas y desventajas.
- 2.2. Características esperadas en un SGBD distribuido.
- 2.3. Clasificación de los SGBD distribuidos según los criterios de:.
- 2.4. Enumeración y explicación de las reglas de DATE para SGBD distribuidos.
- 2.5. Replicación de la información en bases de datos distribuidas.
- 2.6. Procesamiento de consultas.
- 2.7. Descomposición de consultas y localización de datos.

UD3. Seguridad de los datos.

- 3.1. Conceptos de seguridad de los datos: confidencialidad integridad y disponibilidad.
- 3.2. Normativa legal vigente sobre datos.
- 3.3. Desarrollo de uno o varios supuestos prácticos en los que se apliquen los elementos de seguridad vistos con anterioridad.

UD4. Transferencia de datos.

- 4.1. Descripción de las herramientas para importar y exportar datos.
- 4.2. Clasificación de las herramientas.
- 4.3. Muestra de un ejemplo de ejecución de una exportación e importación de datos.
- 4.4. Migración de datos entre diferentes SGBD.
- 4.5. Empleo de alguno de los mecanismos de verificación del traspaso de datos.
- 4.6. Interconexión con otras bases de datos.
- 4.7. Configuración del acceso remoto a la base de datos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--------------	-------------------------	------------------------

Familia: INFORMÁTICA	
Autocad y Autocad 3D	100 horas

Objetivos

- Reconocer el entorno de trabajo de Autocad.
- Distinguir entre los dos conceptos espaciales del programa.
- Conocer y utilizar la terminología adecuada para el desarrollo óptimo en un ambiente profesional.
- Estudiar los fundamentos básicos del diseño con Autocad.
- Crear y modificar dibujos en dos y tres dimensiones.
- Realizar, editar y presentar desde proyectos hasta diseño de planos.
- Aprender a manejar Autocad 3D, conociendo en profundidad su entorno de trabajo crear y modificar dibujos en 3 dimensiones

Contenidos

AUTOCAD BÁSICO

- UD1. Introducción.
- UD2. Parámetros básicos.
- UD3. Objetos de dibujo.
- UD4. Zoom, encuadre y designación.
- UD5. Capas.
- UD6. Modificación básica.
- UD7. Acotación.
- UD8. Texto.

AUTOCAD 3D

- UD1. Entorno de trabajo y visualización.
- UD2. Sólidos básicos.
- UD3. Modelado de sólidos.
- UD4. Editar sólidos.
- UD5. Operaciones en 3D.
- UD6. Mallas.
- UD7. Materiales.
- UD8. Iluminación.
- UD9. Cámara y renderizado.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--------------	-------------------------	------------------------

Familia: INFORMÁTICA	
Cloud y Big Data	100 horas

Objetivos

- Describir y saber definir con exactitud qué es el cloud computing.
- Conocer las ventajas y desventajas de los proyectos de cloud computing.
- Presentar CSA (Cloud Security Alliance).
- Conocer los tipos de nubes existentes en el mercado.
- Reconocer la topología de los servicios cloud.
- Conocer la situación actual del cloud computing
- Describir la optimización que obtuvieron las empresas al realizar cloud computing.
- Participar en diálogos sobre competencias clave en su entorno profesional, conocer un mercado tecnológico en constante expansión.
- Realizar breve inmersión en el mundo analítico actual y ser capaz de acceder a casos de éxito en distintos sectores.

Contenidos

CLOUD COMPUTING


MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Introducción al Diseño de Páginas Web y Wordpress	50 horas

Objetivos

- Conocer los orígenes de Internet así como el ecosistema social media.
- Aprender los diferentes requerimientos técnicos así como los distintos servicios que ofrece Internet
- Identificar las distintas opciones que se pueden visualizar en los distintos navegadores además de en la barra de herramientas.
- Saber definir qué es un “blog” y reconocer cada uno de los elementos que lo componen.
- Diferenciar los distintos tipos de blog que existen y señalar sus principales características.
- Comprender la importancia de tener un blog conociendo el fenómeno microblogging.
- Conocer la herramienta WordPress para la creación de páginas webs y blogs
- Manejar de forma correcta todas las características que nos ofrece la plataforma WordPress.
- Ver qué se puede hacer en un blog con la ayuda de WordPress: aprender a crear artículos (o “entradas”) y saberlos organizar, cómo agregar vínculos, cómo gestionar los comentarios, etc.
- Distinguir los diferentes componentes que forman la plataforma WordPress.
- Reconocer los distintos elementos que podemos utilizar como los plugins y los widgets para la creación de contenidos o post.
- Conocer la importancia de asociar las redes sociales, como Twitter y Facebook a nuestro blog para atraer a nuevos lectores.
- Adquirir el conocimiento necesario para la creación de una página web añadiendo contenido como pueden ser imágenes, textos y vídeos y dándoles forma creando diseños atractivos y muy llamativos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

Contenidos

INTERNET Y FUNDAMENTOS DE DISEÑO DE PÁGINAS WEB

UD1. Introducción a Internet

- 1.1. Orígenes de Internet y la sociedad de la información
- 1.2. Del Internet 1.0 al Internet 2.0
- 1.3. Ecosistema social Media
- 1.4. ¿Hacia el 3.0?

UD2. Requerimientos Técnicos. Configuración

- 2.1. Requerimientos Técnicos. Configuración

UD3. Servicios de Internet

- 3.1. Navegación Web (World Wide Web)
- 3.2. Correo Electrónico (E-mail)
- 3.3. Foros
- 3.4. Chat (IRC) -Webchat
- 3.5. Mensajería instantánea (IM)
- 3.6. Transferencia de archivos (FTP)
- 3.7. Listas de correo o listas de distribución

UD4. Navegador

- 4.1. Barra de menús. archivo, edición, ver, ir a, favoritos y ayuda.
- 4.2. Barra de herramientas
- 4.3. Gestión de las páginas Web frecuentemente visitadas
- 4.4. Favoritos: agregar y organizar
- 4.5. Historial
- 4.6. Canales

UD5. Páginas Web

- 5.1. Introducción al diseño y edición de páginas Web
- 5.2. Colocar y mantener páginas en su servidor

WORDPRESS


UD 1. EL FENÓMENO BLOG. CÓMO CREAR UNA CUENTA EN WORDPRESS

- 1.1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS
- 1.2. INTRODUCCIÓN A INTERNET: UN POCO DE HISTORIA
- 1.3. INTERNET COMO NUEVO CANAL DE COMUNICACIÓN
- 1.3.1. Diferencia con los medios tradicionales de comunicación
- 1.4. LA PÁGINA WEB
- 1.5. EL FENÓMENO BLOG. EL MICROBLOGGING
- 1.6. CARACTERÍSTICAS DE UN BLOG
- 1.7. CONSEJOS PARA REDACTAR UN BLOG
- 1.8. PLATAFORMAS ONLINE PARA LA CREACIÓN DE BLOGS
- 1.9. WORDPRESS
- 1.10. CREANDO UNA CUENTA EN WORDPRESS.COM

UD 2. CONSTRUYENDO UN BLOG PROFESIONAL CON WORDPRESS

- 2.1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS
- 2.2. CREANDO POSTS
- 2.3. ORGANIZACIÓN DE LOS POST. ETIQUETADO
- 2.4. URL AMIGABLES
- 2.5. LOS TEMAS EN WORDPRESS

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

- 2.6. DANDO VIDA A NUESTROS POST
- 2.7. PÁGINAS Y MENÚS CON WORDPRESS
- 2.8. COMENTARIOS EN EL BLOG
- UD 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS CON WORDPRESS
 - 3.1. Introducción y objetivos
 - 3.2. Plugins en WordPress.com
 - 3.3. Añadiendo galerías de imágenes, vídeo y música
 - 3.4. WordPress y las redes sociales
 - de un formulario en WordPress
 - 3.5.1. Conceptos previos
 - 3.6. Crear una encuesta en WordPress
 - 3.7. Blog colaborativo entre varios autores
 - 3.8. Tipos para atraer a nuestros lectores
 - 3.9. Posicionamiento en buscadores. SEO
 - 3.10. Estadísticas del blog



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: INFORMÁTICA	
Office 2016 Avanzado	100 horas

Objetivos

- Adquirir los conocimientos necesarios para utilizar el programa Word 2016
- Aprender a incorporar imágenes en los documentos y a tratarlas para su correcta visualización, así como otros elementos como textos artísticos, organigramas, gráficos estadísticos, etc.
- Adquirir los conocimientos necesarios para componer fórmulas de cualquier tipo.
- Saber usar las características más avanzadas y novedosas, diagramas o gráficos dinámicos.
- Aprender a utilizar las funciones más útiles de Excel 2016, efectuando con ellas operaciones de búsqueda y decisión.
- Trabajar con libros compartidos.
- Adquirir las habilidades necesarias para gestionar bases de datos.
- Aprender el manejo de los datos en las bases de datos Access, haciendo especial referencia a las funciones de agregar y editar registros, seleccionar y buscar datos, etc.
- Profundizar en la realización de formularios de Access 2016 con especial aplicación de todo tipo de controles para obtener un mayor control en la introducción de datos.
- Aprender a realizar formularios para el registro de los datos de manera ordenada, y obtener informes que faciliten la organización del trabajo.

Contenidos

WORD 2016 AVANZADO

- UD1. Operaciones Variadas con Word.
- UD2. Objetos en Word I.
- UD3. Objetos en Word II.
- UD4. Combinación de Correspondencia, Sobres y Etiquetas.
- UD5. Operaciones Avanzadas con Word.
- UD6. Trabajo con Documentos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

EXCEL 2016 AVANZADO

- UD1. Funciones para Trabajar con Números.
- UD2. Las Funciones Lógicas.
- UD3. Funciones Sin Cálculos y para Trabajar con Textos.
- UD4. Los Objetos en Excel.
- UD5. Gráficos en Excel.
- UD6. Trabajo con Datos.
- UD7. Plantillas y Macros en Excel.
- UD8. Formularios y Análisis de Datos en Excel.
- UD9. Revisión y Trabajo con Libros Compartidos.

ACCESS 2016 AVANZADO

- UD1. Consultas Avanzadas con Access I.
- UD2. Consultas Avanzadas con Access II.
- UD3. Formularios Avanzados con Access. Vista Diseño.
- UD4. Informes Avanzados con Access. Ventana de Diseño.
- UD5. Objetos y Desarrollo de Macros con Access.
- UD6. Opciones Avanzadas y de Seguridad con Access.
- UD7. Redes, Internet y Acc



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------