



Asoc. Coop. Agentes Informáticos R.L.

Rif: J-29685795-4



Cursos, Clases Particulares, Capacitación y Entrenamiento

CLASES PARTICULARES, CAPACITACIÓN Y ENTRENAMIENTO.....	3
CURSOS.....	4
Diseño Gráfico.....	5
Flash.....	5
Photoshop.....	8
Lenguajes de Programación.....	14
Desarrollo Web.....	14
JAVA.....	16
Lenguaje C.....	21
Pascal.....	25
Prolog.....	29
Scheme.....	30
Servidores.....	33
Administracion de Servidores en Plataforma Linux.....	33
Directorio de Autenticación.....	35
Sistemas Operativos.....	36
Linux.....	36
Soporte.....	42
Redes.....	42
Servicio Técnico.....	45



CLASES PARTICULARES, CAPACITACIÓN Y ENTRENAMIENTO

Una de las actividades que más motiva a nuestra cooperativa es el poder brindar sus conocimientos a la comunidad, por lo que poco a poco a través de nuestros trabajos y experiencias, sumado a nuestro desarrollo y crecimiento personal y profesional, hemos creado una serie de temarios, materiales, proyectos, manuales, archivos y documentación, destinada a la formación, capacitación y entrenamiento de clientes particulares y personal de empresas.

Clases Particulares

- Sesión con el(los) cliente(s), en donde se hacen prácticas, demostraciones y resolución de problemas en cuanto al tema o necesidad del proyecto.
- Soporte del equipo de computación, donde se complementa la explicación con ejemplos y ejercicios prácticos del tema.
- Enfocado a estudiantes y profesionales que requieren de una asesoría en un área, sistema o lenguaje de diseño o desarrollo específico. Por Ejemplo: Linux, Redes, Pascal, Lenguaje C, entre otros.

Monto: 30 Bs.F. x Hora. (Costo por Cliente)



CURSOS

- Material desarrollado de un tema o temáticas específicas, en donde se explica de forma teórica, práctica y en conjunto, lo establecido en el temario dado.
- Tienen diferentes duraciones y horarios, siendo los más comunes, fines de semanas entre 16 y 24 horas de curso.
- Suelen incluir certificado, refrigerio y material de apoyo.
- Pueden ser dictados en fechas y horarios que el cliente solicite.
- Pueden ser dictado en nuestras instalaciones o en la localidad indicada por el cliente o empresa.

Notas

- Para establecer fechas y costos, ponerse en contacto con nosotros.
- Para obtener el listado y temario completo de los cursos, visitar:
<http://www.agentesinformaticos.com>

Listado de Cursos

CMS (*Content Management System*): Drupal, Joomla, Wordpress.

Diseño Gráfico: Photoshop, Flash, Autodesk Maya.

Lenguajes de Programación: Desarrollo Web, .NET, Visual Basic, JAVA, Lenguaje C, Pascal, Prolog, Scheme.

Manejadores de Base de Datos: Microsoft Access, MySQL, PostgreSQL.

Sistemas Operativos: Windows, Linux.

Soporte: Servicio Técnico, Redes.



DISEÑO GRÁFICO

FLASH

Duración: 32 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 650 Bs.F.

Introducción

- Información general básica sobre flash.
- La ventana de flash.
- Uso de la paleta de herramientas y los menús.

Dibujo y pintura

- Definición de dibujo y pintura en Flash.
- Dibujo con la herramienta Lápiz.
- Borrado.
- Relleno y trazado de formas.
- Definición de los atributos de trazo y relleno.
- Uso de paletas de colores.
- Optimización de curvas.
- Funciones de ajuste y encaje.
- Creación de efectos de curva especiales.

Trabajo con objetos

- Selección de objetos.
- Uso de la herramienta Flecha y Lazo.
- Desplazamiento, copia y eliminación de objetos.
- Apilamiento de objetos.



- Escala de objetos.
- Rotación de objetos.
- Reflejo de objetos.
- Inclinación de objetos.
- Alienación de objetos.
- Agrupación de objetos.

Uso de Capas

- Creación, Edición y Visualización de capas.
- Cambio de orden de las capas.
- Uso de capas de guías.
- Uso de capas de máscara.

Creación de animación

- Creación de fotogramas clave.
- Distinción de las animaciones en la línea de tiempo.
- Animación con capas.
- Configuración de la velocidad de fotogramas.
- Interpolación de formas.
- Crear animaciones de fotograma a fotograma.

Creación de películas interactivas

- Asignación de acciones a botones.
- Asignación de acciones a fotogramas.
- Salto a fotogramas o escenas.
- Salto a otros URL.
- Propiedades de clips de película.



- Propiedades de desplazamiento por los campos de texto.

Adición de sonidos

- Adición de sonidos a una película.
- Uso de controles de edición de sonidos.
- Inicio y detención de sonidos en fotogramas clave.
- Adición de sonidos a botones.

Publicación y exportación

- Optimización de películas.
- Comprobación del rendimiento de descarga de películas.
- Publicación de películas Flash.
- Configuración de publicación Flash, HTML, GIF, JPEG, PNG Y QuickTime.
- Uso de previsualización de publicación.



PHOTOSHOP

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción a Photoshop

- Imágenes rasterizadas e imágenes vectoriales.
- ¿Qué es Photoshop?
- ¿Para qué se usa Photoshop?
- El Área de Trabajo de Photoshop.
- El tamaño y resolución del lienzo.

Capas en Photoshop

- Operaciones principales de capas.

Ajustes de Imagen

- Brillo y Contraste.
- Variación de color.
- Desaturación.

Barra de Herramientas

- Herramientas de navegación.
- Herramientas de selección, movimiento y corte.
- Herramientas de pintura.
- El pincel.
- Propiedades de los pinceles.
- Pinceles correctores y de ajustes.

Asoc. Cooperativa "**Agentes Informáticos**" R.L.
Alta Vista Sur, Calle Milán, Res. "La Churuata", Torre 08, PB,
Puerto Ordaz, Edo. Bolívar, Venezuela.

<http://www.agentesinformaticos.com> | contacto@agentesinformaticos.com
(0412) 839.82.47 | (0412) 088.87.74 | (0426) 392.02.79 | (0286) 962.89.32



RIF: J-29685795-4

- Manejo de degradados.
- Herramientas de formas vectorizadas.
- Fuentes y formas.

Filtros

- Concepto de Filtros.
- Usos principales de los filtros.

Estilos

- Agregar y modificar estilos.



PHOTOSHOP

Duración: 32 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio/Avanzado.

Inversión: 650 Bs.F.

Introducción

- Los programas de diseño: Vectorial y Digital.
- Qué es el diseño digital.
- Teoría del color.
- Modos de color.
- Resolución, pixel y pulgada.

El entorno de trabajo

- La pantalla inicial, los menús.
- Barra de opciones de herramientas y comandos.
- Los paneles.
- Vistas de un documento.
- Ventanas flotantes: Manipulación.
- La ayuda.

Técnicas básicas de edición

- La barra de opciones.
- Modos de fusión del color.
- Selecciones y recorte de imágenes.
- Herramientas de pintura: pincel, lápiz, aerógrafo.
- Visualización de las zonas de trabajo: Zoom, navegador y mano.
- Selección de colores: Frontal y de Fondo.



- Transformadores en la imagen.
- Definición de pinceles, motivos y formas.

Trabajar con texto

- Herramientas de texto.
- Herramientas de máscara de texto.
- Propiedades del texto.
- El color en el texto.
- Deformar texto.
- Aplicar texto a un trayecto.
- Paneles de carácter y de párrafo.

Técnicas de selección

- Herramientas de selección.
- Menú selección: Sus comandos.
- Modificaciones y transformaciones de una selección.

Otras técnicas de pintura y retoque

- Rellenar y bote de pintura.
- Crear, modificar, cargar, eliminar motivos.
- Crear, modificar, cargar, eliminar pinceles.
- Tampón de clonar.
- Tampón de motivo.
- Pinceles de historia e histórico.
- Desenfocar, Enfocar y dedo.
- Sobreexponer, Subexponer y Esponja.
- Pinceles correctores, Parche y Pincel de Ojos.



- Definir, usar y aplicar degradados.

Creación y efectos especiales con filtros

- Qué son y para qué sirven los filtros.
- Crear con filtros.
- Mezcla de modos de fusión y filtros.

Trabajar con capas

- Qué son las capas y para qué se utilizan.
- Menú de las capas.
- Panel de capas.
- Tipos de capas.
- Pasterizar capas.
- Acoplar y combinar capas.
- Ocultar capas.
- Encadenar capas.
- Bloquear en capas.

Filtros especiales

- Extraer.
- Licuar.
- Punto de fuga.
- Creador de motivos.
- La galería de filtros.
- Transición de filtros.



Canales

- Uso y aplicaciones.
- Tipos de canales.
- Panel de canales: comandos.
- Máscaras de canales: manipulación.
- Funciones con canales.

Herramientas vectoriales en Photoshop

- Herramientas de trazados.
- Panel de trazados.
- Capa de forma o trazado.
- Manipular un trazado.

Formatos de archivo

- El formato PSD.
- Los formatos más utilizados.
- Diferencias entre formatos.
- Compresión de ficheros.
- Los formatos más utilizados.
- Diferencias entre formatos.
- Compresión de ficheros.
- Cambio de tamaño de imagen o lienzo.



LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

DESARROLLO WEB

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción a Html

- Historia del Html.
- Sintaxis básica.
- Estructura de un documento Html.
- Formato de textos.
- Manejo de imágenes.
- Enlaces de Hipertexto.
- Listas
 - Ordenadas o enumeradas.
 - No ordenadas.
 - Listas de definición.
- Tablas
 - Sintaxis.
 - Atributos de la Tabla.
 - Atributos de las filas y columnas.
- Marcos (Frame)
 - Sintaxis.
 - Atributos de Frameset.
 - Atributos de Frame.
- Formularios
 - Sintaxis.



- Etiquetas.

Introducción a los CSS

- Definición.
- Utilizando hojas de estilos externas.
- Empleando el atributo *style*.
- Clases.
- Normas básicas.

Introducción a JavaScript

- Sintaxis.
- Utilidades.

PHP

- Conceptos Básicos.
- Proceso de Funcionamiento.
- Requisitos para pagina PHP.
- Recomendaciones para el servidor web.
- Datos del intérprete de PHP.
- Tipos de datos, Variables, Constantes y Operadores.
- Estructuras de Control.
- Funciones.
- Parámetros a Funciones y Retorno en PHP.
- Tablas en PHP.
- Clases, Formularios.
- Consultas SQL.
- Expresiones Regulares.
- Bibliotecas de Funciones.



JAVA

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Principios Básicos de Programación Orientada a Objetos.
- Paradigmas.
- Clases.
- Herencias.
- Polimorfismo.

Orígenes de Java

- Historia.
- Características.
- Compilador javac.
- Entorno de Ejecución.

Programación Básica en Java

- Sintaxis.
- Semántica.

Bibliotecas Estándares

- Paquete Lang.
 - Integer.
 - Float.
 - Character.



- String.
- StringBuffer.
- Paquete io.
- Paquete Util.
 - Vector.
 - Date.
 - Random.
 - LinkedList.

Manejo de Interfaces

- Paquete awt.
- Paquete swing.

Manejo de Archivos

- FileInputStream.
- FileOutputStream.
- DataInputStream.
- DataOutputStream.

Manejo de Excepciones

- Manejo General de Excepciones.
 - try.. catch
 - throws
 - finally
- Generar Excepciones propias.
- Propagación de Excepciones.



Bases de Datos

- # JDBC.
- Conectividad JDBC.
- Acceso de JDBC a Bases de Datos.
- Tipos de Drivers.
 - Puente JDBC-ODBC.
- Primera Aproximación a JDBC.
- Transacciones.
- Información de la Base de Datos.
- Tipos SQL en Java.
- Modelo Relacional de Objetos.
- Modelo de Conexión.

Introducción a SQL

- El Modelo Relacional.
- Creación de Tablas.
- Recuperar Información.
- Almacenar Información.



JAVA

Duración: 16 Horas.

Nivel: Avanzado.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Applet.
- Ciclo de vida de un Applet.
- Applet básico en Java.
- Componentes básicos de un Applet.
 - Clases Incluidas.
 - La clase Applet.
 - Métodos de Applet.
- Compilación de un Applet.
- Llamada a Applets.
- Prueba de un Applet.

La Marca APPLET de Html

- Atributos de APPLET.
- Paso de parámetros a Applets.
- Tokens en parámetros de llamada.
- El parámetro ARCHIVE.

Threads y Multithreading

- Flujo en Programas.
 - Único.
 - Múltiple.

Asoc. Cooperativa "**Agentes Informáticos**" R.L.
Alta Vista Sur, Calle Milán, Res. "La Churuata", Torre 08, PB,
Puerto Ordaz, Edo. Bolívar, Venezuela.

<http://www.agentesinformaticos.com> | contacto@agentesinformaticos.com
(0412) 839.82.47 | (0412) 088.87.74 | (0426) 392.02.79 | (0286) 962.89.32



RIF: J-29685795-4

- Creación y Control de Threads.
- Arrancar y Parar Threads.
- Suspender y Reanudar Threads.
- Estados de un Thread.
- Monitoreo (Scheduling).
- Prioridades.



Lenguaje C

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Historia.
- Creación de un Programa.

Entorno Compilador / Editor

- File (Fichero)
- Edit (Edición)
- Compile (Compilar)
- Run (Ejecutar)

Conceptos Básicos

- Datos y Tipos de Datos.
- Palabras Reservadas.
- Identificadores.
- Constantes y Variables.
- Definiciones y Declaraciones.
- Definición de Constantes.
- Sentencias de Asignación.

Tipo de Datos

- Enteros
 - Números Enteros.



- Operadores Enteros.
- Float
 - Números Flotantes.
 - Aritmética Flotante.
- Boolean
 - Datos Boolean
 - Comparaciones Booleanas.
 - Operadores Booleanos.
- Caracter
 - El Tipo char
 - Entrada/Salida Estándar.
 - Funciones Relacionadas con el Tipo char.

Completando el Programa

- Estructura de un Programa.
- La Entrada y Salida de Datos.
- Aspecto de un Programa en C.

Estructuras Básicas de Control

- Sentencia if.
- Sentencia switch.
- Sentencia while.
- Sentencia repeat.
- Instrucción for.
- Break.



Vectores, Matrices, Cadenas

- Declaración de Vectores
- Declaración de Matrices.
- Declaración de Cadenas.
- Cadenas Terminadas en Carácter Nulo.
- Ordenación de Arrays.

Subprogramación

- Funciones
- Parámetros Formales y Actuales.
- Declaración e Invocación.
- Variables Globales y Locales.

Estructuras

- Introducción a Estructuras.

Apuntadores

- Punteros en C.

Listas Simples y Enlazadas

- Conceptos Listas.
- Tipos Listas.
- Ejemplos Listas.

Recursividad

- Subprogramas Recursivos.
- Ventajas e Inconvenientes de la Recursividad.

Asoc. Cooperativa "**Agentes Informáticos**" R.L.
Alta Vista Sur, Calle Milán, Res. "La Churuata", Torre 08, PB,
Puerto Ordaz, Edo. Bolívar, Venezuela.

<http://www.agentesinformaticos.com> | contacto@agentesinformaticos.com
(0412) 839.82.47 | (0412) 088.87.74 | (0426) 392.02.79 | (0286) 962.89.32



RIF: J-29685795-4

Árboles

- Conceptos Árboles.
- Tipos Árboles.
- Ejemplos Árboles.

Ficheros

- Declaración de Ficheros.
- Tipos de Ficheros.



PASCAL

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Historia.
- Creación de un Programa.

Entorno Turbo Pascal

- File (Fichero)
- Edit (Edición)
- Clipboard (Portapapeles)
- Órdenes del Editor
- Search (Buscar)
 - Find, Replace, Search Again, Go to line number
- Run (Ejecutar)
- Compile (Compilar)
- Debug (Depuración)
- Tools (Herramientas)
- Options (Opciones)
- Window (Ventana)
- Help (Ayuda)
- Hotkeys (Teclas Especiales)



Conceptos Básicos

- Datos y Tipos de Datos.
- Palabras Reservadas.
- Identificadores.
- Constantes y Variables.
- Definiciones y Declaraciones.
- Definición de Constantes.
- Sentencias de Asignación.

Tipo de Datos

- Enteros
 - Números enteros.
 - Operadores enteros.
- Real
 - Números Reales.
 - Aritmética Real.
- Boolean
 - Datos Boolean.
 - Comparaciones Booleanas.
 - Operadores Booleanos.
- Caracter
 - El Tipo char.
 - Entrada/Salida Estándar.
 - Funciones Relacionadas con el Tipo char.
 - Unidad crt.
- Ordinales
 - Tipos Ordinales.
 - Tipos Enumerados.



- Tipos Subrango.
- Definiciones de Tipo.

Completando el Programa

- Estructura de un Programa.
- La Entrada y Salida de Datos.
- Aspecto de un Programa Pascal.

Estructuras Básicas de Control

- Sentencia if.
- Sentencia case.
- Sentencia while.
- Sentencia repeat.
- Instrucción for.
- Break.

Vectores, Matrices, Cadenas

- Declaración de Vectores.
- Declaración de Matrices.
- Declaración de Cadenas.
- Cadenas Terminadas en Carácter Nulo.
- Ordenación de Arrays.

Subprogramación

- Procedimientos.
- Parámetros Formales y Actuales.
- Declaración e Invocación.
- Variables Globales y Locales.



- Parámetros Valor y Variable.
- Funciones.
- Declaración de Funciones.

Registros

- Introducción a Registros.
- Jerarquía en Registros.
- Sentencia With.
- Registros Variantes.

Ficheros

- Declaración de Ficheros.
- Tipos de Ficheros.

Conjuntos

- Operaciones con Conjuntos.
- Reglas de Tipo para Conjuntos.

Recursividad

- Subprogramas Recursivos.
- Ventajas e Inconvenientes de la Recursividad.

Apuntadores

- Punteros en Pascal.
- Añadiendo Datos.
- Recorriendo la Lista.



PROLOG

Duración: 08 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 200 Bs.F.

Introducción

- Conceptos Básicos.
- ¿Qué es Prolog?
 - Cláusulas.
 - Hechos.
 - Reglas.

Variables

Tipos de Datos

Predicados predefinidos en prolog

- Estructuras de Control.
- Operadores Aritméticos de evaluación.
- Operados "is".

Control de ejecución

- Unificación.
- Resolución.
- Backtraking.

Manejo de control de ejecución por el usuario

- Uso del Predicado Cut.
- Uso del predicado Fail.

Ejemplo de un programa en prolog.

Ejercicios en prolog.



SCHEME

Duración: 08 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 200 Bs.F.

Introducción

- Introducción a los lenguajes funcionales.
- Conceptos Básicos.

Tipos de Notación

- Prefija.
- Infija.
- Postfija.
- Funcional.

Sintaxis Básica

- Símbolos.

Tipos de Datos

- Booleano.
- Racional.
- Entero.
- Real.
- Complejo.
- Carácter.
- Símbolo.
- Cadena.



- Lista.
- Vector.
- Estructura.

Variables y Literales

- Definiciones.

Predicados

- Igualdad.
- Tipo.

Expresiones

- Definición.
- Sintaxis.

Funciones o Procedimientos

- Definiciones.
- Nombre.
- Parámetros.
- Cuerpo.

Funciones de Orden superior y Evaluación Parcial

- Funciones LAMBDA.
- APPLY.
- MAP.
- FOR EACH.



- COND.
- IF.
- CASE.

Listas

- Notación de Listas.
- Representación.
- Elementos.
- Anidación.
- Representación.
- Listas enlazadas.
- Símbolo especial.
- Final de lista.
- Celdas Cons.

Procedimientos sobre Listas

- Cons.
- Car.
- Cdr.
- List.
- Length.
- Reverse.
- Append.
- List-ref.
- List-tail.



SERVIDORES

ADMINISTRACION DE SERVIDORES EN PLATAFORMA LINUX

Duración: 32 Horas.

Distribución: Linux Debían.

Destinado: Personas Administradores con conocimientos básicos sobre Redes. Dominio de un Editor de Textos (nano o vi).

Instalación de Linux

- Esquema de Particionamiento.
- Cálculo de los Tamaños de Filesystems y la cantidad a ser definida.

Configuración del Telnet-Server

- Instalación y Configuración del Servicio Telnet Server.

Instalación y Configuración del Servicio FTP Server

- Configuración de un Gateway.
- Compartir una Conexión de Internet hacia varios Computadores.

Programación de un Firewall

- Publicar servicios, NAT, Shorewall.

Configuración del DHCP

- Instalación, Configuración, Establecer IP Estáticas (Reservas).

Configuración del DNS

- Uso del DNS Dinámico para publicación de Sitios en Internet con IP Dinámica (www.dyndns.org).



Configuración del Administrador de Impresión

- CUPS.

Configuración del VNC-Server

- Control de la Consola Gráfica de X-Windows remotamente.

Configuración del Mail-Server

- Postfix, Listas de Correos, etc.
- Configuración Cuotas de Disco.

Configuración de un Web-Server

- Apache, PHP, MySQL y MySQL.

Configuración de un WebMail

- Squirrelmail.

Configuración de Samba

- Configuración de un Host Linux como un Stand-Alone, PDC.

Configuración de un Proxy Caché con Filtro de Contenido

- Squid, SquidGuard.



DIRECTORIO DE AUTENTICACIÓN

Duración: 16 Horas.

Distribución: Linux Debían.

Destinado: Personas Administradores con conocimientos básicos sobre Redes. Dominio de un Editor de Textos (nano o vi).

DHCP y DNS Actualizable

- Instalación y configuración de Bind.
- Instalación y configuración de Dhcp.
- Integración de los Servicios.

Instalación de OpenLDAP como Base de Datos del Directorio

- Instalación de Samba como Software de Integración.
- Configuración de los Módulos de Autenticación PAM.
- Configuración de Clientes Linux en un Dominio.
- Configuración de Clientes Windows en un Domino.

Integración de OpenLDAP con Servicios de Infraestructura

- Mail Server (Postfix)
- Proxy Server (Squid).



SISTEMAS OPERATIVOS

LINUX

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Conceptos Básicos.
- Preguntas Frecuentes.

Software Libre

- Conceptos Básicos.
- Tipos de Software.
 - Propietario.
 - Shareware.
 - Freeware.
 - Libre.
- Principios del Software Libre.
- ¿Cómo seleccionar Software Libre?.
- Ventajas y Desventajas del Software Libre.

Migración a Software Libre

- Objetivos de Migrar a Software Libre.
- Beneficios del Software Libre en la Nueva Plataforma.
- ¿Cómo Migrar al Software Libre?.
- Fases para una Migración Efectiva.
 - Recolección de Información.



- Capacitación.
- Migración Parcial.
- Migración Total.

GNU / Linux

- ¿Qué es GNU / Linux?
- Historia de GNU / Linux.
- Distribuciones de GNU / Linux.

Ubuntu

- ¿Qué es Ubuntu?.
- ¿Puede Ubuntu Convivir con Windows en un mismo Computador?.
- ¿Cuál es la Última Versión Disponible?.
- ¿Números de Verificación y Publicación?.
- ¿Cuál es la diferencia entre Ubuntu, Kubuntu, Edubuntu, Xubuntu, etc.?.
- ¿Cuál es la diferencia entre Ubuntu Desktop, Server, Alternate?.
- ¿Cuál es la diferencia entre la Versión 32 bits y la de 64 bits?.
- ¿Cómo lo consigo?.
- ¿Respaldo y Soporte?.
- ¿Cómo lo Instalo?.
 - Instalación Bajo Windows con Wubi.
 - Instalación con Alternate CD.
 - Instalación con Live CD.

Aspectos Técnicos en la Instalación de GNU / Linux

- Configuración de Idioma.
- Configuración de la Zona Horaria.
- Configuración del Teclado.



- Modos de Particionamiento del Disco.
- ¿Cómo debo particionar para utilizar GNU / Linux?.
- Directorios principales de GNU / Linux.
- Crear Puntos de Montaje.
- GNU / Linux, Correctamente Instalado.

Detalles Técnicos sobre de GNU / Linux, Distribución Ubuntu

- Actualización de Linux.
- Seguridad de Linux.
- Directorios y Sistemas de Archivos.
- Permisos.
- Usuario Root y Sudo.
- Terminales.
- Usuario y Grupos.
- Edición de Textos.

Instalar, Desinstalar y Actualizar Aplicaciones

- Añadir y Quitar Aplicaciones.
- Gestor de Paquetes Synaptic.
- Gestor de Paquetes mediante la Línea de Órdenes.
- Instalar un solo Archivo de Paquete.
- Instalar y Desinstalar Archivos .deb
- Convertir Archivos .rpm en archivos .deb
- Instalar Archivos Comprimidos con .Tar
- Repositorios Adicionales.



Tareas Comunes en GNU/Linux

- Música
 - Reproducir y Extraer Pistas de CDs de Audio.
 - Grabación de CDs.
 - Reproducción y Organización de Archivos de Audio.
 - Usar su iPod.
 - Editar Archivos de Audio.
- Video
 - Reproducción de DVD.
 - Copiar DVD.
 - RealPlayer.
 - Edición de Video.
- Códecs Multimedia
 - Añadir Códecs a GStreamer.
- Internet
 - Conectarse a Internet.
 - Navegar por los Equipos de la Red.
 - Correo Electrónico.
 - World Wide Web.
 - Mensajería Instantánea.
 - Punto a Punto.
 - Lectores de Noticia.
- Oficina
 - Gnome Office.
- Gráficos y Dibujos
 - Visor de Imágenes gThumb.
 - GIMP (GNU Image Manipulation Program).
 - Editor de Gráficos Vectoriales - Inkscape.



- Modelador 3D Blender.
- Juegos
 - Frozen-Bubble.
 - PlanetPenguin Racer.
 - Scorched3D.
 - Juegos de Windows.
- Programación
 - Compiladores Básicos.
 - Java.
 - Herramientas de Desarrollo.

Configurar su Sistema en GNU/Linux

- Trucos de Escritorio
 - Editar Los Menús.
 - Iniciar un Programa Manualmente.
 - Ejecutar programas automáticamente al iniciar Gnome.
 - Iniciar una sesión automáticamente en Gnome cuando arranque el equipo.
 - Cambiar el modo de pantalla en Nautilus.
 - Mostrar archivos y carpetas ocultos en Nautilus.
 - Abrir la barra de lugar de Nautilus.
 - Ver servidores remotos SSH, FTP y SFTP usando Nautilus.
 - Cambiar el programa predeterminado en <> para un tipo de archivo.
 - Abrir archivos con privilegios administrativos.
 - Instalar Tipografía Adicionales.
 - Archivador RAR.
 - Applets Avanzados de Escritorio.
 - Ocultar la opción Documentos recientes del menú lugares.



- Mostrar en Gnome los iconos del Equipo, Carpeta de Inicio y Papelera en el Escritorio.
- Cambiar el Lector de Correo preferido a Mozilla Thunderbird.
- Reiniciar Gnome sin reiniciar el Equipo.
- Impedir que las Teclas Ctrl-Atl-Retroceso Reinicien el Modo Gráfico.
- Particiones y Arranque
 - Editar Gráfico de Particiones.
 - Hacer que las particiones estén disponibles desde Ubuntu.
 - Hacer que las particiones estén disponibles Automáticamente.
 - Ejecutar un comando automáticamente al iniciar.
 - Cambiar el Sistema Operativo Predeterminado de Arranque.
 - Activar / Desactivar permanentemente los servicios al arrancar.
- Hardware
 - Cámaras Digitales.
 - Tarjetas Gráficas 3D.
 - Distribuciones de Teclado.
 - Tarjetas Inalámbricas.
 - Módems.
 - Impresoras.
 - Otros Trucos.
- Redes
 - Cambiar el Nombre del Equipo.
 - Utilidades de Red.
- Obtener más Ayuda en GNU/Linux.



SOPORTE

REDES

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Conceptos Básicos de Redes.
- Principios Básicos de Ethernet.
- Topologías de red.
- Cableados de Red.
- Puertos de Red

Tipos de red

- LAN.
- MAN.
- WAN.
- Intranet.
- Extranet.
- Internet.
- VPN.

Dispositivos de Red

- Hub (Concentrador).
- Switch.
- Router.
- Diferencias entre ellos.



Protocolos de Comunicación

- TCP.
- IP.
- TCP/IP.
- Formato del paquete TCP/IP.

IP

- Concepto.
- Dinámicas.
- Estáticas.
- Ipv4 e IPv6.

Protocolos de Red

- Http.
- Ftp.
- Sftp.
- Telnet.
- SSH.
- Pop.
- Sntp.
- Entre otros...

Cableado Estructurado

- Armado de cable UTP.
- Armado de cable con fichas RJ45.
- Categoría de los Cables UP.
- Medición de voltajes.



- Correctitud en la formación del cable de red.
- Componentes para armado de una red.
- Armado de una Intranet.
- Configuración de una Red.
- Detalles Técnicos.

Redes y Utilidades

- Firewall.
- DNS.
- Proxy.
- Fortigate.

Servidores

- Servidor Web.
- Servidor DHCP.

Conexiones

- ADSL.
- Cableado Telefónico.
- Framerelay.

Servicios

- Compartir Internet.
- Seguridad.
- Compartir impresoras en red.
- Compartir archivos en red.
- Concepto de Dominio.
- Concepto de Grupo.



SERVICIO TÉCNICO

Duración: 16 Horas.

Nivel: Básico/Intermedio.

Inversión: 400 Bs.F.

Introducción

- Conceptos Básicos de Computación.

Descripción de las Partes de un PC

- Monitor.
- Mouse.
- Teclado.
- Floppy.
- Audio.
- Video.
- Unidad de CD.
- Case.
- Puertos.
- Modem.
- Fuente de Poder.
- Tarjeta Madre.
- Slots de Expansión.
- Disco duro.
- Procesador.
- Sockets.
- Disipador de Calor.
- Cooler.



- Chipset.
- BIOS.
- Memoria Cache.
- Memoria RAM (Tipos, Arquitecturas).
- Entre otras...

Herramientas de Mantenimiento y Reparación

- Fdisk.
- Scandisk.
- Scandisk (Bajo Windows).
- Desfragmentador de Disco..
- Posibles fallas de Hardware o Software.

Respaldo de Datos y Drivers

- Disco a Disco o Medio Extraíble.
- Live CD.
- Respaldo de Drivers.

Particionado de Disco

- Gparted.

Instalación de Sistemas Operativos

- Linux.
- Instalación de Controladores de Hardware.

Instalación de Herramientas de Seguridad

- Anti-Virus.
- Firewall.