

Índice de contenidos

UNIDAD	DESARROLLO	PROCESOS Y ESTRATEGIAS
Presentación		8
1 Elige tu dispositivo 10	1. ¿Cómo se elige el dispositivo digital? 12	Conocimientos básicos 26
	2. Conoce sus componentes básicos 14	
	3. ¿Cómo elegimos nuestro ordenador personal? 20	
	4. ¿Qué es un ordenador de bajo coste? 22	
	5. ¿Cómo resolverías problemas en el dispositivo digital? 24	Proyecto guía SA 27 Elige un dispositivo para el Club
2 Configura tu equipo 28	1. Elige tu sistema operativo 30	Conocimientos básicos 44
	2. Conceptos previos 32	
	3. Instalación de un sistema operativo 34	
	4. Administra tu sistema operativo 36	Proyecto guía SA 45
	5. Trabaja con máquinas virtuales 42	Instala el sistema operativo en el dispositivo del Club
3 Diseña tu red 46	1. ¿Qué son y cómo funcionan las redes? 48	Conocimientos básicos 70
	2. Dispositivos de red 57	
	3. Internet. La Red de redes 62	Proyecto guía SA 71 Crea una red en el taller y configura tu dispositivo
4 Utiliza tu equipo para la gestión 72	1. Gestiona tus documentos 74	Conocimientos básicos 102
	2. ¿Que entendemos por datos? 75	
	3. Expón tus ideas. Procesadores de texto 83	
	4. Creación de una presentación 88	
	5. Infografías 91	Proyecto guía SA 103
	6. Utiliza tu equipo de forma segura 92	Anuncia el Club en la zona
5 Utiliza tu equipo para la creación de contenido multimedia 104	1. Contenidos multimedia 106	Conocimientos básicos 136
	2. Imagen digital 106	
	3. Sonido digital 120	
	4. Vídeo digital 124	
	5. Realidad aumentada y realidad virtual 130	
	6. Esteganografía 133	Proyecto guía SA 137
	7. El lenguaje audiovisual 134	Crea material publicitario del Club
6 Crea tus propias aplicaciones 138	1. Los lenguajes de programación 140	Conocimientos básicos 166
	2. El proceso de desarrollo de <i>software</i> 143	
	3. Entornos de desarrollo (IDE) 144	
	4. Diseño de algoritmos 147	
	5. Datos 149	
	6. Funciones 152	
	7. Estructuras de control 154	
	8. Desarrollo de aplicaciones móviles 157	
	9. Inteligencia artificial 159	Proyecto guía SA 167
	10. Ética en el desarrollo de aplicaciones 165	Crea una aplicación para resolver problemas digitales
7 Interactúa en la Red 168	1. Compramos en la Red. El comercio electrónico 170	Conocimientos básicos 198
	2. Interactuamos con nuestro hogar. Internet de las cosas (IoT) 174	
	3. Creamos contenidos 176	
	4. Buscamos y utilizamos contenidos 189	Proyecto guía SA 199
	5. Tomamos la iniciativa y colaboramos 194	Utiliza la Red para tener mayor alcance