

Puesta en marcha

En esta sección hemos dispuesto una guía para que podáis poner en marcha el campus virtual de forma inmediata, con las instrucciones básicas. Una vez tengáis los conceptos claros existen una serie de contenidos que os permitirán profundizar en cada una de las secciones para sacarle todo el partido al formato online de enseñanza.

Programaciones

El primer paso que debemos realizar para poner en marcha el campus online es crear las programaciones.

Las programaciones son conjuntos de temas, ejercicios, ficheros y/o videoconferencias que se asignan a un curso para que el alumno pueda hacer un seguimiento del mismo.

Para ello realizamos los siguientes pasos:

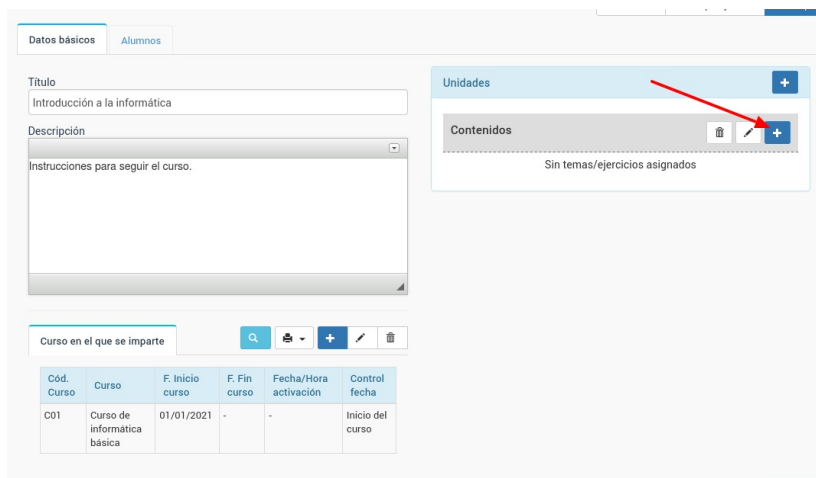
1. Vamos a Campus online: Programaciones.
2. Pulsamos el botón nuevo para crear una nueva programación.
3. Establecemos el título de la programación.
4. En Cursos en el que se imparte debemos seleccionar los cursos que usarán esta programación.
Para ello:
 - Le damos al botón Añadir (+).
 - Escogemos el curso al que queremos asignar la programación. Al hacerlo ese curso se convertirá de forma inmediata en un curso online.
 - Existen una serie de configuraciones adicionales para automatizar contenidos que en este ejemplo no vamos a tocar, así que simplemente aceptamos.
 - Podríamos añadir más cursos que usasen esta programación si lo deseásemos.
5. Ahora en el lateral Unidades debemos definir cada conjunto de contenidos que tiene la programación.
 - Pulsamos el botón añadir (+) y añadimos un único grupo al que llamaremos 'Contenidos'.

En ejemplos posteriores podremos dividir una programación en distintas partes (como por ejemplo las semanas o meses del curso) para organizar los contenidos. Pero ahora mismo, para la prueba inicial, nos basta con esto.

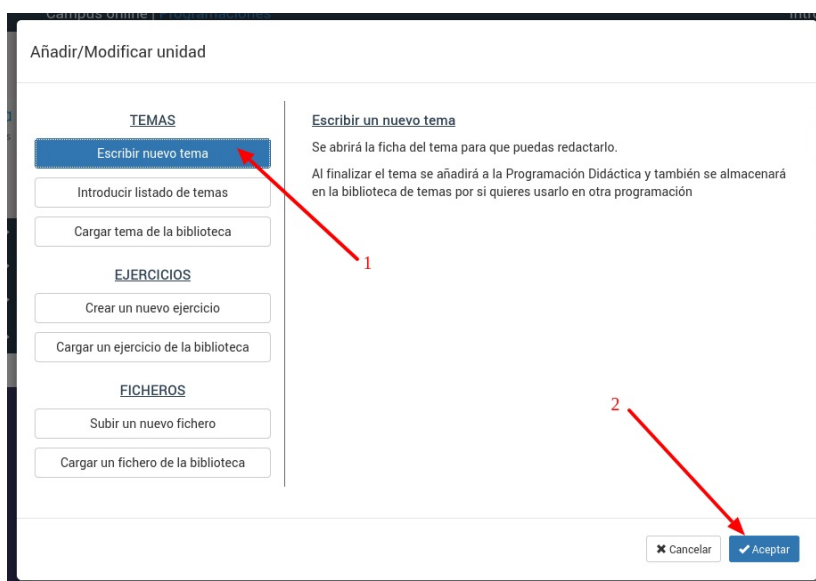
Temas

Podemos añadir temas de varias maneras a la aplicación. En este caso vamos a hacerlo escribiendo directamente desde la propia programación.

En unidades tenemos una sección llamada Contenidos con unos botones al lado para borrar, modificar o añadir contenidos. Pulsamos el botón Añadir (+).



Al hacerlo se abre la ventana para añadir contenidos, con todas sus opciones. En este caso pulsamos el botón 'Escribir nuevo tema' (1) y le damos a aceptar (2).



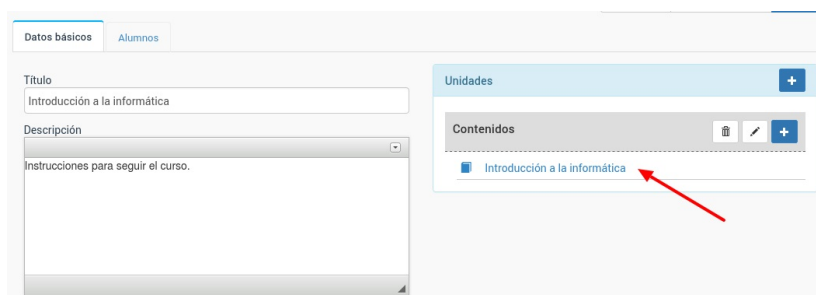
Se nos abrirá la ventana para escribir el tema. Aunque luego veremos que hay opciones para importar temas directamente desde Word, OpenOffice y similares ahora vamos a escribir el tema directamente en la aplicación.



Las principales indicaciones para escribir el tema son:

1. Especificar el título del mismo, que será el que vea el alumno en el campus.
2. Redactar el tema (o copia y pegar desde un documento externo el contenido).
3. Disponemos de una serie de herramientas para dar formato, añadir imágenes, vídeos, etc.
4. Si marcamos un texto y desplegamos 'Encabezado' podemos especificar el nivel de título de ese contenido para generar un índice (Encabezado 1, Encabezado 2, Encabezado 3)
5. Según lo que marquemos en el paso 4 si pulsamos el botón de 'Actualizar índice' se nos generará un índice automático que luego le servirá al alumno para moverse por el tema en cuestión cuando lo esté consultando en el campus.
6. En cualquier momento podemos pulsar el botón 'Vista previa' para que se nos abra el tema en una nueva pestaña tal como lo verá el alumno.

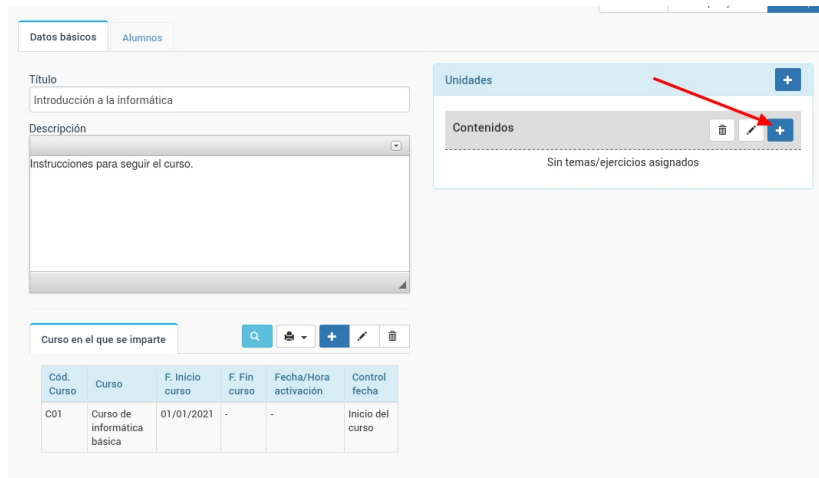
Una vez hayamos terminado de redactar el tema simplemente pulsamos 'Aceptar' y volveremos a la pantalla de la programación donde aparecerá el tema en la posición en la que lo hayamos añadido.



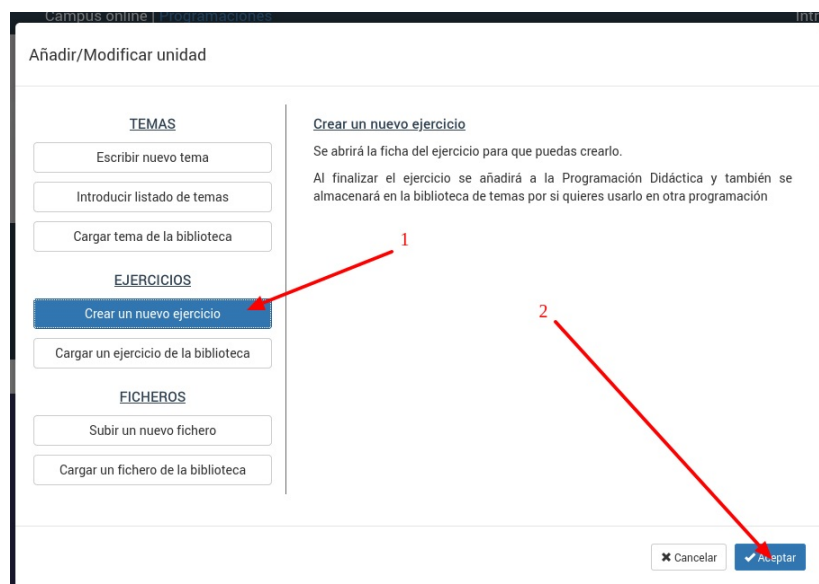
Ejercicios

En este caso vamos a añadir un ejercicio diseñándolo directamente desde la propia programación.

En unidades tenemos una sección llamada Contenidos con unos botones al lado para borrar, modificar o añadir contenidos. Pulsamos el botón Añadir (+).



Al hacerlo se abre la ventana para añadir contenidos, con todas sus opciones. En este caso pulsamos el botón 'Crear un nuevo ejercicio' (1) y le damos a aceptar (2).



Se nos abrirá la ventana para crear el ejercicio. Los ejercicios tienen una configuración extensa que nos permite especificar si se numeran o no las preguntas, si hay que poner las respuestas en columnas, si tienen temporizador (y si se activa automáticamente), formatos diversos de autocorrección, etc. Sin embargo en este caso vamos a crear un ejercicio sencillo, dejando las opciones estándar.

Para ello establecemos el título del ejercicio (1) y si lo deseamos unas instrucciones para el alumno (2).

Una vez tengamos eso hecho pulsamos el botón 'Añadir pregunta' (3) en la zona de preguntas.

Cada una de las preguntas se añade según esta pantalla:

Las casillas a tener en cuenta son:

1. Texto de la pregunta. Podemos añadir vídeos, enlaces a webs, etc...
2. Texto de la respuesta. Introducimos las respuestas posibles con el formato a) xxx b) xxxx, etc... La respuesta correcta debe tener un asterisco (*) al final para que el sistema sepa que es la correcta. Podemos marcar varias respuestas como correctas si es necesario. En caso de que la pregunta del ejercicio sea de desarrollo (el alumno debe escribir un texto en vez de seleccionar una o varias opciones) simplemente dejaremos en blanco esta casilla y ya el programa lo interpretará de forma correcta.
3. La casilla 'explicación autocorrección' sirve para poner un texto que se le mostrará al alumno en el momento en que haga la corrección del ejercicio. Aquí podemos explicar el motivo de la respuesta correcta o informar de errores comunes.

Simplemente pulsando aceptar la pregunta se habrá añadido al ejercicio.

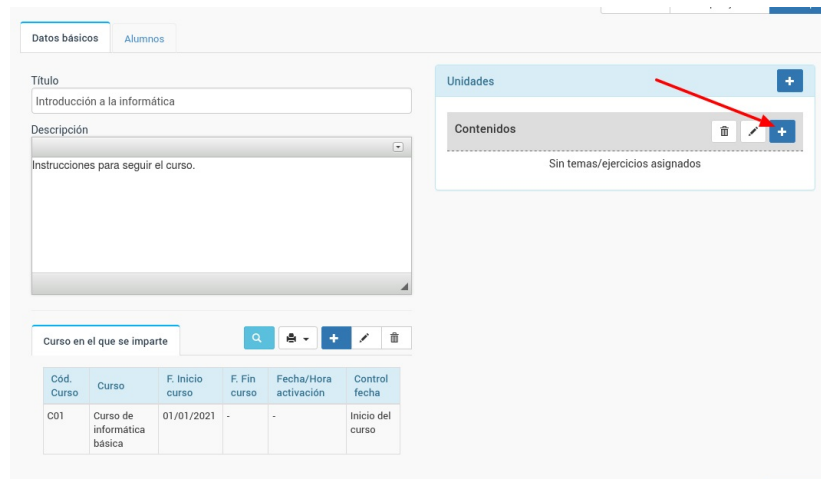
Como podemos ver se marca con fondo resaltado la respuesta correcta y se añade la explicación al final.

Podemos ir añadiendo diversas preguntas repitiendo los pasos anteriores.

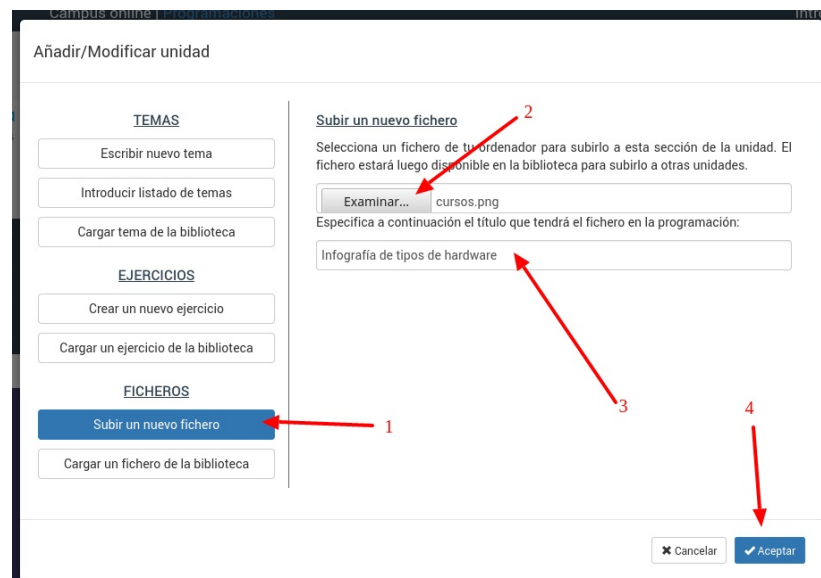
El sistema también permite importar ejercicios desde ficheros de texto, word, open office, etc tal como se explica en la sección correspondiente de 'Ejercicios' de este manual

Ficheros

Para añadir un fichero a una programación vamos a las unidades y en la sección Contenidos pulsamos el botón Añadir (+).



Se nos dará la opción de subir un nuevo fichero o escoger uno que ya hayamos cargado previamente para otra programación (en la sección Ficheros se explica el funcionamiento de la biblioteca de ficheros).



Para subir un nuevo fichero:

1. Pulsamos el botón 'Subir un nuevo fichero'.
2. Seleccionamos el fichero de nuestro disco duro con el botón 'Examinar'.
3. Le damos a 'Aceptar'

Y con esto el fichero ya formará parte de la programación.

Datos básicos Alumnos

Título
Introducción a la informática

Descripción
Instrucciones para seguir el curso.

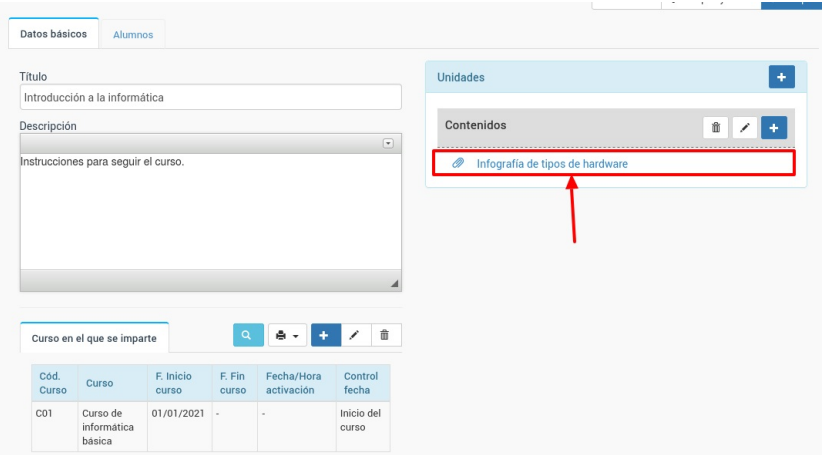
Curso en el que se imparte

Cód. Curso	Curso	F. Inicio curso	F. Fin curso	Fecha/Hora activación	Control fecha
C01	Curso de informática básica	01/01/2021	-	-	Inicio del curso

Unidades

Contenidos

Infografía de tipos de hardware



Videoconferencias

Las videoconferencias se pueden añadir desde la aplicación o directamente en el campus.

En este caso vamos a ver como hacerlo desde la aplicación.

1. Nos vamos a Campus online: Videoconferencias.
2. Pulsamos el botón 'Nuevo'
3. Se nos abrirá la ficha de la videoconferencia

The screenshot shows a web form for creating a video conference. The form is titled 'Datos de la videoconferencia' and includes several input fields. Red arrows numbered 1 through 7 point to the following elements:

- 1: 'F. Inicial' (Start Date) field, containing '01/01/2021'.
- 2: Time selection field, containing '17:00'.
- 3: 'Título' (Title) field, containing 'Videoconferencia Curso Informática'.
- 4: 'Curso' (Course) field, containing 'C01' and a search bar with 'Curso de informática básica'.
- 5: 'Enlace' (Link) field, containing a Zoom URL.
- 6: 'Texto' (Text) area, containing instructions for students.
- 7: A button in the top right corner of the interface, likely for adding or saving the session.

The form also includes a 'Materia' (Subject) dropdown menu set to 'Con el curso' and a 'Sesiones' (Sessions) table with columns 'Fecha/hora' and 'Url sesión', currently showing 'Sin datos que mostrar'.

En esta ficha podemos cubrir:

1. F. Inicial es la fecha de la videoconferencia (si vamos a programar varias se correspondería con la fecha de la primera).
2. Hora de la(s) videoconferencia(s).
3. Título que tendrá la videoconferencia en el campus.
4. Curso al que pertenece la videoconferencia.
5. Enlace. Enlace a la videoconferencia (de Zoom, Google Meet, Jitsi, etc)
6. Texto. Si necesitamos dejar instrucciones para que el alumno las tenga en cuenta antes de conectarse lo hacemos.

Con esto tendríamos definida la videoconferencia.

Cuando el alumno entrase en el campus online vería, en la pantalla de bienvenida, el enlace para la próxima videoconferencia que tenga programada. También podemos programar las videoconferencias para que manden avisos por email a unas horas determinadas (media hora antes de comenzar, un día antes, etc) pero eso se explica en detalle en la sección del manual de Videoconferencias.

Videoconferencias recurrentes

Si queremos añadir videoconferencias recurrentes le daremos al botón 'Añadir videoconferencias recurrentes' (7) y se nos abrirá una pantalla para añadir el rango de fechas:

Añadir videoconferencias recurrentes

Desde: 01/01/2021 Hasta: 31/03/2021 Hora: 17:00

Días de la semana:
 Lun Mar Mie Jue Vie Sáb Dom

Cerrar Aceptar

Especificamos:

- Fecha de la primera videoconferencia (Desde)
- Fecha de la última videoconferencia (Hasta)
- Hora de las videoconferencias
- Días de la semana en las que se impartirán.

El sistema con eso creará el listado de videoconferencias recurrentes:

Datos de la videoconferencia

F. Inicial: 01/01/2021 17:00 Título: Videoconferencia Curso Informática

Curso: C01 Curso de informática básica

Materia: Con el curso

Enlace: https://...

Texto: Explicación en tiempo real con el profesor. En la sección de 'Contenidos' tenéis el material necesario para la clase.

Sesiones

Fecha/hora	Url sesión
01/01/2021 17:00	...
06/01/2021 17:00	...
13/01/2021 17:00	...
20/01/2021 17:00	...
27/01/2021 17:00	...
03/02/2021 17:00	...
10/02/2021 17:00	...
17/02/2021 17:00	...
24/02/2021 17:00	...
03/03/2021 17:00	...
10/03/2021 17:00	...
17/03/2021 17:00	...

Una vez hecho esto podremos modificar o borrar cualquier videoconferencia concreta de este listado cuando, por ejemplo, se cancele o cambie una clase.

El alumno, en todo momento, estará al tanto del calendario actualizado de las videoconferencias a través del campus online.

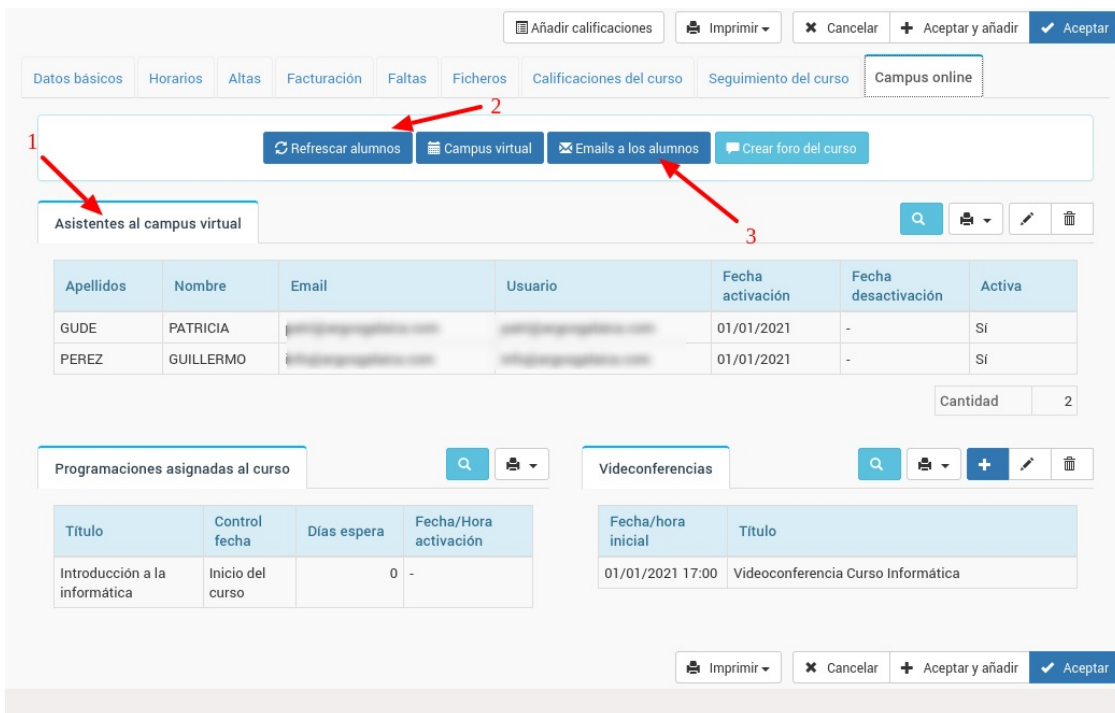
Asignar alumnos al campus

El proceso de alta de los alumnos está totalmente automatizado. Lo único que debemos comprobar es que todo está correcto:

- El curso debe existir en Escolar: Cursos
- Los alumnos deben estar matriculados en el curso.
- Los alumnos deben tener un correo electrónico válido.
- El curso debe tener al menos una programación asignada (tal como [se explica aquí](#))

Una vez está hecho todo esto podemos proceder a enviar el email de bienvenida a los alumnos. Para ello:

1. Vamos a Escolar: Cursos
2. Abrimos la ficha del curso.
3. Nos vamos a la solapa 'Campus online' del curso.



Asistentes al campus virtual

Apellidos	Nombre	Email	Usuario	Fecha activación	Fecha desactivación	Activa
GUDE	PATRICIA			01/01/2021	-	Sí
PEREZ	GUILLERMO			01/01/2021	-	Sí

Cantidad 2

Programaciones asignadas al curso

Título	Control fecha	Días espera	Fecha/Hora activación
Introducción a la informática	Inicio del curso	0	-

Videconferencias

Fecha/hora inicial	Título
01/01/2021 17:00	Videconferencia Curso Informática

En dicha solapa ya deberían aparecer el listado de alumnos con acceso al campus (1).

En caso de que el listado no fuera correcto podemos pulsar el botón de 'Actualizar alumnos' (2) para forzar al sistema a que compruebe los cambios (aunque esto normalmente ya lo hace automáticamente el programa).

Envío de email de bienvenida

Para poder enviar el email de bienvenida podemos hacerlo de dos maneras:

OPCIÓN 1: DESDE EL CAMPUS VIRTUAL

- Vamos al campus virtual (Campus Virtual: Ir al campus)
- Accedemos en el curso del cual queremos hacer la bienvenida
- Pulsamos el botón 'Email al grupo'

The screenshot shows the ArgosGalaica web interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and contact information. Below it, a breadcrumb trail reads 'Inicio / Manejo del software Argos'. The main content area is titled 'Manejo del software Argos' and 'Curso demostrativo de Campus Online - Vista del coordinador'. A toolbar contains three buttons: 'Email al grupo' (highlighted with a red box and arrow), 'Videoconferencias', and 'Ficha del curso'. Below the toolbar is a table of users:

Apellidos	Nombre	Último acceso
Buendía	Aureliano	Lun 27/09/2021 16:07
Quijano	Alonso	Mar 10/08/2021 11:41
Samsa	Gregor	Mar 10/08/2021 11:07
STROGOFF	MIGUEL	Jue 23/09/2021 01:54

OPCIÓN 2: DESDE LA FICHA DEL CURSO

- Vamos a Escolar: Cursos
- Abrimos la ficha del curso donde se imparte el campus online.
- Nos vamos a la solapa 'Campus online'.
- Pulsamos el botón 'Emails a los alumnos'.

The screenshot shows the 'Escolar | Cursos' interface. The top navigation bar includes 'Curso demostrativo de Campus Online' and action buttons like 'Imprimir', 'Cancelar', 'Aceptar y añadir', and 'Aceptar'. A tabbed interface shows 'Campus online' as the active tab. A toolbar contains buttons for 'Actualizar alumnos', 'Campus virtual', 'Emails a los alumnos' (highlighted with a red box and arrow), and 'Crear foro del curso'. Below this is a table of 'Asistentes al campus virtual':

Apellidos	Nombre	Email	Usuario	Fecha activación	Fecha desactivación	Activa
Buendía	Aureliano	chemo@comunidadumbria.com	demo_alumno	10/08/2021	-	Sí
Quijano	Alonso	alumno2@argosgalaica.com	alumno2@argosgalaica.com	23/09/2021	-	Sí
Samsa	Gregor	alumno3@gmail.com	alumno3@gmail.com	10/08/2021	-	Sí
STROGOFF	MIGUEL	alumno5@argosgalaica.com	alumno5@argosgalaica.com	23/09/2021	-	Sí

Below the table, there are sections for 'Programaciones asignadas al curso' and 'Videoconferencias'.

ENVIO DE EMAILS

En ambos casos acabaremos en la sección de 'Enviar emails' del campus online.

Pusamos en el lateral 'Email de alta en el curso':

Inicio

Cursos activos

Curso demostrativo de Campus Online [Manejo del software Argos]

Opciones de mensajería

Email global a alumnos

Email de alta en el curso

CAMPUS ONLINE

Email de alta Curso demostrativo de Campus Online

El sistema enviará los mensajes que estén marcados como 'Enviar':

- El mensaje superior a los alumnos que nunca hayan entrado en el campus, sustituyendo los campos {{curso}}, {{url_campus}}, {{nombre}}, {{apellidos}}, {{user}} y {{clave}} por los valores correspondientes a cada uno.
- El mensaje inferior a aquellos alumnos que ya hayan usado anteriormente el campus y queramos anunciarles que ha empezado un nuevo curso donde están inscritos.

Puede cambiar los contenidos de los mensajes desde la opción: Mensajería: Plantillas

Marcar todos Desmarcar todos

Destinatarios

- Aureliano Buendía
- Alonso Quijano
- Gregor Samsa
- MIGUEL STROGOFF

Mensaje para alumnos nuevos en el Campus

Asunto

Bienvenid@ a nuestro Campus Virtual

Texto

¡Hola!
Te damos la bienvenida al curso {{curso}} en nuestro Campus Online.
Puedes acceder desde {{url_campus}}
Tu nombre de usuario es: {{user}}
Tu contraseña inicial es: {{clave}}

Ahora estaremos en la sección de Envío de Email de alta. **Bastaría con pulsar el botón 'Enviar mensaje' que está al pie de página para realizar el envío.**

EXPLICACIONES ADICIONALES

Sin embargo vamos a explicar las partes de esta pantalla y como afecta al mensaje que se enviará.

Cursos activos

Curso de informática básica [Introducción a la informática]

Opciones de mensajería

Email global a alumnos

Email de alta en el curso

CAMPUS ONLINE

Email de alta Curso de informática básica

El sistema enviará los mensajes que estén marcados como 'Enviar':

- El mensaje superior a los alumnos que nunca hayan entrado en el campus, sustituyendo los campos {{curso}}, {{url_campus}}, {{nombre}}, {{apellidos}}, {{user}} y {{clave}} por los valores correspondientes a cada uno.
- El mensaje inferior a aquellos alumnos que ya hayan usado anteriormente el campus y queramos anunciarles que ha empezado un nuevo curso donde están inscritos.

Puede cambiar los contenidos de los mensajes desde la opción: Mensajería: Plantillas

1

Mensaje para alumnos nuevos en el Campus

Asunto

Bienvenid@ a nuestro Campus Virtual

Texto

¡Hola!
Te damos la bienvenida al curso {{curso}} en nuestro Campus Online.
Puedes acceder desde {{url_campus}}
Tu nombre de usuario es: {{user}}
Tu contraseña inicial es: {{clave}}

2

3

Marcar todos

Desmarcar todos

Destinatarios

- PATRICIA GUDE
- GUILLERMO PEREZ

Mensaje para alumnos que ya han tienen usuario

Podemos ver aquí el mensaje con los datos de acceso (1) que se le enviará a los alumnos (2). Hay dos tipos de mensaje: uno de nueva alta (para aquellos que nunca hayan accedido al sistema) y otro para avisar de un nuevo curso (para alumnos que ya estén en el sistema).

El programa sabe a quienes les ha enviado ya la clave en cuyo caso aparecerán desmarcados en el listado de destinatarios (2).

Nosotros simplemente debemos ir a la zona inferior de la pantalla para pulsar el botón 'Enviar mensaje'.

¡Hola!

Te damos la bienvenida al curso {{curso}} en nuestro Campus Online.

Puedes acceder desde {{url_campus}}

Tu nombre de usuario es: {{user}}

Tu contraseña inicial es: {{clave}}

Mensaje para alumnos que ya han tienen usuario

Asunto

Bienvenid@ a nuestro Campus Virtual

Texto

¡Hola!

Te damos la bienvenida al curso {{curso}} en nuestro Campus Online.

Puedes acceder desde {{url_campus}} con tu nombre de usuario y clave habitual.

Si no recuerdas tu clave puedes volver a solicitarla en ese mismo enlace.

¡Te esperamos!

Enviar mensajes

Desarrollo por Arqos Galaica Desarrollos Informáticos

Con esto se enviará el email de bienvenida y los alumnos ya podrán acceder al campus online.

MODIFICAR LOS MENSAJES DE BIENVENIDA

Si queremos modificar la plantilla de mensaje de bienvenida de alta nueva o recurrente podemos hacerlo de la siguiente manera:

- Nos vamos a Mensajería: Plantillas de mensajes.
- Modificamos la plantilla que corresponda según el código:
 - campus-alta-con-usuario. Para altas recurrentes (alumnos que ya tienen acceso al campus por estar haciendo otro curso)
 - campus-alta-sin-usuario. Para alumnos nuevos, que entran por primera vez en el campus.

Acceso del alumno

Los alumnos acceden al campus virtual mediante el enlace de la aplicación seguido del término /campus. Por ejemplo: <https://academia.argosgalaica.com/campus>

Una vez están en esa pantalla verán el formulario de acceso acompañado del logo de la academia.

Formulario de acceso del alumno. Incluye campos para Usuario y Clave, un botón 'Acceder', un enlace para recuperar la contraseña, el logo de ArgosGalaica y un cuadro de información de privacidad.

Responsable del tratamiento de datos	Argos Galaica (Más info)
Encargado del tratamiento de datos	Argos Galaica SL (Más info)
Finalidades	Gestionar aspectos administrativos y lectivos de los clientes, empresas y personal registrado (Más info)

Si han perdido (o no recuerdan) la clave tienen una opción debajo del login '¿has perdido tu clave/contraseña?' que pueden usar para generar un nuevo enlace de acceso.

Una vez hayan entrado con su nombre de usuario y clave verán su pantalla de bienvenida.

Pantalla de bienvenida del alumno. Muestra el logo de ArgosGalaica, enlaces de contacto, un menú de navegación y tres secciones principales: Videoconferencias, Noticias y novedades, y Cursos activos. Señaladas con números 1, 2, 3 y 4.

Inicio / Campus Online

Videoconferencias

Miércoles 03/02 17:00 | Videoconferencia Curso Informática

Explicación en tiempo real con el profesor.
En la sección de 'Contenidos' tenéis el material necesario para la clase.

[Ir a la sala de videoconferencia](#)

Ver próximas videoconferencias programadas

Noticias y novedades

Nueva imagen del campus online
29/01/2021.

Hemos reestructurado por completo el campus online para dar un mejor servicio y facilitar la navegación.
Esperamos que os guste el cambio y mejore vuestro rendimiento en los estudios.

Cursos activos

Curso de informática básica Introducción a la informática

Este curso es una introducción a la teoría informática donde se explican las nociones más básicas:

- Diferencias entre software y hardware
- Tipos de ordenadores
- Sistemas operativos

[Acceder al curso](#)

Las principales partes de esta pantalla son:

1. Próxima videoconferencia. Si hay alguna videoconferencia pendiente siempre aparecerá de primera en la pantalla. Hay también un botón para consultar próximas videoconferencias si las hubiera.
2. Cursos activos. Se nos muestran paneles con los cursos que tiene en activo el alumno.
3. Noticias. Si hemos añadido noticias al sistema se mostrarán en esta columna.
4. Acceso al perfil del alumno. Desde este menú se puede acceder al perfil del alumno para que éste pueda cambiar sus datos de acceso, subir su foto, consultar su facturación (si la academia se lo

permite) o navegar entre los cursos que tenga en activo (si hay varios).

Si el alumno pulsa sobre un curso activo podrá navegar a su contenido, que tendrá un aspecto similar a éste:

The screenshot shows the user interface for a course on ArgosGalaica. At the top left is the ArgosGalaica logo with the tagline 'Desarrollos Informáticos'. To the right, contact information is provided: a website URL (https://argosgalaica.com), an email address (info@argosgalaica.com), a phone number (981 97 21 97), and social media handles for Twitter (@argosgalaica) and Facebook (argosgalaica). A user profile picture and email (Info@argosgalaica.com) are shown in the top right corner. The main content area is titled 'Curso de informática básica' and 'Introducción a la informática'. It features a section for an upcoming video conference on Wednesday, 03/02 at 17:00, with a button to 'Ir a la sala de videoconferencia'. Below this is an 'Introducción' section with a welcome message and a note about navigation links. A 'Contenidos disponibles' section lists 'Hardware' as the first item. On the right side, there is a 'Comunicaciones' section with a 'Tutoría: Aureliano Buendía' link, and an 'Índice del curso' section with a dropdown menu for 'Contenidos' and a list of items: 'Hardware', 'Infografía de tipos de hardware', and 'Ejercicio 01 Informática'. Four red arrows with numbers 1, 2, 3, and 4 point to specific elements: 1 points to the video conference link, 2 points to the introduction text, 3 points to the 'Ejercicio 01 Informática' link, and 4 points to the 'Comunicaciones' section.

1. Si existe seguimos dándole prioridad al enlace para la próxima videoconferencia del curso.
2. La introducción de la programación explica al alumno como debe enfocar este curso concreto.
3. Los contenidos (secciones) del curso están siempre disponibles en esta pantalla, permitiendo al alumno revisar que temas ha leído, ejercicios realizados, correcciones, etc. En el lateral estará siempre accesible el índice completo del curso para que el alumno pueda navegar de una sección a otra del mismo de forma rápida esté donde esté.
4. En caso de tener contratado el módulo Red Social también estarán disponibles los enlaces a las tutorías (comunicación directa con el profesor) y los foros que la academia haya programado para este curso (foros de curso, grupos de trabajo, incluso asistencia técnica, administrativa, etc)

Desde aquí el alumno puede acceder a ejercicios, ficheros, temarios, etc...

Presentamos algunas capturas de pantalla de la aplicación. Hay que tener en cuenta que los colores, logos, formatos, etc... son configurables.



ArgosGalaica
Desarrollos Informáticos

<https://argosgalaica.com>
info@argosgalaica.com
[981 97 21 97](tel:981972197)

[@argosgalaica](#)
[f argosgalaica](#)



Info@argosgalaica.com

Inicio / [Introducción a la informática](#) / Contenidos / [Introducción a la informática](#)

Imprimir

← Introducción a la informática →

Formatos de almacenamiento

Unidad de información: Para representar los números, las letras, o los caracteres se utilizan los dígitos 0 y 1, del sistema binario. Cada uno compone una cantidad denominada BIT, los bit se combinan en grupos de 8 formando una unidad llamada BYTE (Octeto), cuando el conjunto de información se hace más grande se utilizan múltiplos de estas unidades.

El bit es la unidad mínima de información empleada en informática, en cualquier dispositivo digital, o en la teoría de la información. Es el acrónimo de Binary digit. (dígito binario). Mientras que en el sistema de numeración decimal se usan diez dígitos, en el binario se usan sólo dos dígitos, el 0 y el 1.

El Byte se usa comúnmente como unidad básica de almacenamiento de información en combinación con los prefijos de cantidad. Equivale a un octeto, es decir a ocho bits, para fines correctos, un byte debe ser considerado como una secuencia de bits contiguos, cuyo tamaño depende del código de información o código de caracteres en que sea definido. La unidad byte se representa con el símbolo B.

A partir de aquí tenemos distintas unidades que son múltiplos de 1024 de la anterior. Podemos establecer un esquema como el siguiente:

1 Bit es la unidad mínima de almacenamiento
 8 Bits = 1 Byte
 1024 Bytes = 1 Kilobyte (ejemplo: un archivo de texto plano, 20 kb)
 1024 Kilobytes = 1 Megabyte (ejemplo: un mp3, 3 mb)
 1024 Megabytes = 1 Gigabyte (ejemplo: una película en DivX, 1 gb)
 1024 Gigabytes = 1 Terabyte (ejemplo: 800 películas, 1 tb)

Comunicaciones


Tutoría: Aureliano Buendía

Índice del curso

Contenidos

- Introducción a la informática
- Infografía de tipos de hardware
- Repaso tema introducción


Tema online



ArgosGalaica
Desarrollos Informáticos

<https://argosgalaica.com>
info@argosgalaica.com
[981 97 21 97](tel:981972197)

[@argosgalaica](#)
[f argosgalaica](#)



Info@argosgalaica.com

Inicio / [Introducción a la informática](#) / Contenidos / [Repaso tema introducción](#)

Comunicaciones

Tutoría: Aureliano Buendía

Repaso tema introducción

Responda a las siguientes preguntas teniendo en cuenta que sólo una de ellas es verdadera.

1. La principal diferencia entre software y hardware está en que:

- a El software es el elemento lógico y el hardware el elemento físico de la informática.
- b Un ordenador debe contar obligatoriamente con hardware para poder funcionar mientras que el software es un elemento opcional.
- c El software debe ser actualizado cada cierto tiempo mientras que el hardware no necesita labores de mantenimiento adicional.
- d El hardware siempre es más caro que el software.

Índice del curso

Contenidos

- Introducción a la informática
- Infografía de tipos de hardware
- Repaso tema introducción

Desarrollo por Argos Galaica Desarrollos Informáticos

Realizar corrección

Ejercicio online



Repaso tema introducción

Resultado de la corrección

Parámetro	Cantidad	Puntos
Preguntas totales	1	
Preguntas contestadas	0	
Respuestas correctas	0	0,00
Respuestas incorrectas	0	0,00
Preguntas sin contestar	1	0,00
Total puntuación		0,00

Comunicaciones

Tutoría: Aureliano Buendía

Índice del curso

Contenidos

1. La principal diferencia entre software y hardware está en que:

- a) El software es el elemento lógico y el hardware el elemento físico de la informática.
- b) Un ordenador debe contar obligatoriamente con hardware para poder funcionar mientras que el software es un elemento opcional.
- c) El software debe ser actualizado cada cierto tiempo mientras que el hardware no necesita labores de mantenimiento adicional.



Comunicaciones

Tutoría: Aureliano Buendía

[Volver al inicio del campus](#)

Tutoría de Aureliano Buendía

Publicar nuevo mensaje



Aureliano Buendía

29/01/2021 16:02 | Actualizada:
29/01/2021 16:02

Destinatarios: Aureliano Buendía




Aviso global

Hola.

Tened en cuenta que el próximo jueves habrá una tutoría específica online en directo para resolver dudas.

Responder



Patricia Gude

29/01/2021 16:01 | Actualizada:
29/01/2021 16:02

Destinatarios: Aureliano Buendía

¿Podremos revisar la videoconferencia tras la emisión?



Aureliano Buendía.

29/01/2021 16:02





Si, estará disponible para todos durante las próximas dos semanas.

Responder

Red social


Autocorrección de ejercicios



ArgosGalaica
Desarrollos Informáticos

<https://argosgalaica.com>
info@argosgalaica.com
[981 97 21 97](tel:981972197)


[@argosgalaica](#)
[f argosgalaica](#)



Info@argosgalaica.com

Inicio / Perfil de usuario/a / Datos básicos

Perfil de usuario/a



[Eliminar imagen](#)

[Subir imagen de avatar](#)

Identificación

Nombre de usuario

info@argosgalaica.com

Correo electrónico

Email para notificaciones

info@argosgalaica.com

[Cambiar email](#)

Cambiar clave

Clave actual

●●●●

Nueva clave

Mínimo 6 caracteres


Repita la nueva clave

Mínimo 6 caracteres

[Cambiar clave](#)

[Regresar](#)


Configuración del usuario



ArgosGalaica
Desarrollos Informáticos

<https://argosgalaica.com>
info@argosgalaica.com
[981 97 21 97](tel:981972197)

[@argosgalaica](#)
[f argosgalaica](#)



Info@argosgalaica.com

Inicio / Perfil de usuario/a / Datos administrativos

Datos administrativos

Altas/Bajas

(1) GUILLERMO PEREZ: Curso de informática básica

Recibos

Fecha	Número	Forma pago	Estado	Conceptos	Total
01/01/2021	2019/000005	Banco	Pendiente de cobro	Curso de informática básica Mensualidad	60,00 €
15/12/2020	2019/000004	Banco	Pendiente	MENSUALIDAD	90,00 €
01/11/2020	2019/000001	Banco	Pagado	MENSUALIDAD Mensualidad Curso demostrativo MENSUALIDAD	190,00 €

Desarrollo por Argos Galaica Desarrollos Informáticos

Consulta de facturación

1 de 4 Tamaño automático

Introducción a la informática

INTRODUCCION A LA INFORMATICA

La INFORMÁTICA es la ciencia del tratamiento automático y racional de la información, no es una ciencia por sí misma, sino una disciplina que se basa en diversas ciencias y técnicas: matemáticas, lógica, física, electrónica, etc.

La ciencia informática trata de:

- Desarrollo de nuevas máquinas, es decir de nuevos ordenadores y otros elementos relacionados con ellos.
- Desarrollo de nuevos métodos automáticos de trabajo que en informática se llaman sistemas operativos.
- Desarrollo de nuevas aplicaciones (software)
- Construcción de aplicaciones informáticas que reciben el nombre de programas o paquetes de aplicación.

Un ordenador es un dispositivo electrónico que acepta datos en una determinada forma, los procesa mediante programas y produce otros

Exportación a PDF de temas y ejercicios (opcional)

Acceso de administradores/profesores

Los administradores y profesores pueden entrar igual que los alumnos en el campus siendo su pantalla de bienvenida idéntica: les mostrará las próximas videoconferencias que tengan asignadas, los cursos en los que imparten materias, etc.

Donde varía la cosa es al entrar en un curso. En el caso de los profesores lo que encontrarán de primeras es un listado de los alumnos inscritos en el curso.

ArgosGalaica
Desarrollos Informáticos

https://argosgalaica.com info@argosgalaica.com 981 97 21 97
@argosgalaica f argosgalaica

Chemo

Inicio / Introducción a la informática

Introducción a la informática
Curso de informática básica - Vista del coordinador

1 2 3

4 5 6

Email al grupo Videoconferencias Ficha del curso

Apellidos	Nombre	Último acceso
...	...	Vie 29/01/2021 00:43
...	...	Vie 29/01/2021 15:40

1

Desarrollo por Argos Galaica Desarrollos Informáticos

Las opciones para el profesor/administrador son:

1. Enviar emails masivos a los alumnos (para avisos de cancelaciones, mensajes urgentes, etc)
2. Programar o revisar videoconferencias.
3. Acceder a la ficha del curso en la aplicación (si tiene los permisos necesarios).
4. Poder acceder al sistema como si fuera un alumno concreto. Esta opción se suele usar para revisar problemas de visualización de un alumno ya que las claves, por seguridad, se guardan siempre cifradas y no se pueden consultar.
5. Revisar el avance del alumno: horas que ha estado conectado, estado de los ejercicios, progreso de lectura de los temas, etc.
6. En caso de tener contratado el módulo Red Social se pueden revisar las tutorías directas y/o foros que se hayan asignado a ese curso y para ese profesor.