

SOFTWARE LIBRE

SOFTWARE LIBRE

Duración: 60 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Objetivos:

Descripción: Conocer los conceptos básicos del software libre Entender la historia y situación actual del software libre Fundamentación: Hoy en día, el software libre se está estableciendo como una alternativa real al software privativo, hasta el punto que muchas administraciones de múltiples países lo están adoptando como base para sus sistemas informáticos. La ventaja, además de ser un software exento de licencias de pago, es la filosofía del software, la cual permite que todo el mundo se beneficie del conocimiento de la propia comunidad

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

TEMA 1. INTRODUCCION AL SOFTWARE LIBRE
1. BIENVENIDA
2. EL CONCEPTO ""LIBRE""
3. CÓDIGO ABIERTO
   3.1. CÓDIGO FUENTE
   3.2. CÓDIGO ABIERTO
   3.3. SOFTWARE LIBRE VS. CÓDIGO ABIERTO
4. LICENCIAS
   4.1. LICENCIAS DE SOFTWARE
   4.2. LICENCIAS DOCUMENTALES
5. ¿DÓNDE ESTÁ EL SOFTWARE LIBRE?
   5.1. PERDERLE EL MIEDO AL SOFTWARE LIBRE
   5.2. MIGRACIÓN
6. IMPLICACIÓN DEL SOFTWARE LIBRE EN LA SOCIEDAD
   6.1. EFECTOS POLÍTICOS
   6.2. EFECTOS ECONÓMICOS Y EMPRESARIALES
   6.3. EFECTOS EN LA CIUDADANÍA
   6.4. EFECTOS DEL SOFTWARE LIBRE EN EDUCACIÓN
   6.5. CONCLUSIONES
7. OBJETIVOS DEL CURSO

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS
1. INTRODUCCIÓN
2. REPASO DE CONCEPTOS BÁSICOS
   2.1. EL ORDENADOR. INTRODUCCIÓN HISTÓRICA
      2.1.1. GENERACIONES DE LOS ORDENADORES
   2.2. TIPOS DE ORDENADORES
      2.2.1. MICROCOMPUTADORAS
      2.2.2. ORDENADORES PERSONALES O PC
      2.2.3. MINI COMPUTADORAS O SERVIDORES PEQUEÑOS
      2.2.4. ORDENADORES CENTRALES O GRANDES SERVIDORES
      2.2.5. SUPERCOMPUTADORAS
   2.3. ELEMENTOS HARDWARE DE UN ORDENADOR

© icaformación2026

2.3.1. LA ARQUITECTURA JOHN VON NEUMANN
2.3.2. COMPONENETES BÁSICOS
2.3.3. PERIFÉRICOS
2.3.4. BREVE RESEÑA AL “hardware libre”
2.3.5. AMPLIACIÓN DE DISPOSITIVOS HARDWARE
2.3.6. PARTICIONES DE DISCO
2.4. SISTEMAS DE CODIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN
2.4.1. SISTEMA BINARIOS
2.4.2. SISTEMA DECIMAL
2.4.3. SISTEMA DE NUMERACIÓN BINARIO
2.4.4. El BIT
2.4.5. BYTE
2.4.6. SISTEMA HEXADECIMAL
2.4.7. ASCII
2.4.8. INSTRUCCIONES DEL PROCESADOR. EL LENGUAJE MÁQUINA
2.5. PUESTA EN MARCHA
2.6. ELEMENTOS SOFTWARE DE UN ORDENADOR
3. REDES DE DATOS
3.1. CONCEPTOS BÁSICOS DE REDES
3.1.1. TIPOS DE REDES
3.1.2. HARDWARE DE CONEXIÓN
3.2. INTERNET
3.2.1. SEGURIDAD EN LA RED

TEMA 3. BREVE HISTORIA DEL SOFTWARE LIBRE
1. INTRODUCCIÓN
2. EL LIBRE CAMBIO DE INFORMACIÓN TECNOLÓGICA ANTES DE INTERNETET
2.1. PRIMERAS PATENTES Y LICENCIAS LIBRES
2.2. EL NACIMIENTO DE LA COMUNIDAD
2.3. PROTEGIENDO EL SOFTWARE
2.4. SER EL MEJOR POR SER LIBRE
3. EL LIBRE CAMBIO DE INFORMACIÓN A TRAVÉS DE INTERNETET
3.1. PRIMEROS AÑOS DEL SOFTWARE LIBRE (1983 – 2000)
3.1.1. EL ENCUENTRO DE LINUX Y GNU
3.1.2. UNIX Y SUS DERIVADOS
3.1.3. LOS COMIENZOS DE LINUX COMO SERVIDOR
3.1.4. ASENTAMIENTO DEL SOFTWARE LIBRE. DE NETSCAPE A FIREFOX
3.1.5. DE STAROFFICE A LIBREOFFICE
3.1.6. X, EL GESTOR DE VENTANAS LIBRE
4. AHONDANDO EN LAS ORGANIZACIONES Y BIOGRAFÍAS
4.1. EL PROYECTO GNU
4.2. LA FREE SOFTWARE FOUNDATION
4.3. RICHARD STALLMAN
4.4. LUNUS TORVALDS
5. JAVA, EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN OPEN SOURCE
6. BREVE RESEÑA A FUNDACIÓN DE LA CREATIVE COMMONS

TEMA 4. LICENCIAS DE SOFTWARE
1. INTRODUCCIÓN
2. LICENCIAS DE SOFTWARE
2.1. COPYLEFT
2.2. LICENCIA BSD
2.3. LICENCIA MIT
2.4. LICENCIA GNU/GPL
2.5. LICENCIA GNU/LGPL

© icaformación2026

2.6. LICENCIA MPL
2.7. MULTILICENCIA
3. LICENCIAS LIBRES PARA DERECHOS DE AUTOR
3.1. DOMINIO PÚBLICO
3.2. LICENCIAS CREATIVE COMMONS

TEMA 5. VENTAJAS DEL SOFTWARE LIBRE
1. INTRODUCCIÓN
2. RAZONES POR LAS QUE SE USA EL SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO
2.1. EL CASO DE LIBREOFFICE
3. ALTERNATIVAS LIBRES
3.1. OFIMÁTICA
3.2. REDES
3.3. DESARROLLO
3.4. MATEMÁTICAS
3.5. TÉCNICAS
3.6. GRÁFICAS
3.7. MULTIMEDIA
3.8. OTROS
3.9. JUEGOS
4. CASO DE ESTUDIO, EL GOBIERNO DE BRASIL
5. MULTILINGÜISMO
5.1. EL CASO DEL SOFTWARE EN CATALÁN
6. GENERACIÓN DE PUESTOS DE TRABAJO

© icaformación2026