

# Introducción a la Raspberry Pi (24 horas)



**Introducción:** Raspberry Pi es una placa computadora (SBC) de bajo costo desarrollada en el Reino Unido por la Fundación Raspberry Pi, con el objetivo de estimular la enseñanza de ciencias de la computación en las escuelas.

El primer lote de 10.000 placas se fabricó en Taiwan y China, en vez de Reino Unido, y las primeras ventas comenzaron el 29 de febrero de 2012, este primer lote se acabó a los minutos de haber sido liberado, por mucho sobrepasaron todas las expectativas de sus creadores, un éxito rotundo.

Solo para que nos demos cuenta, el Modelo A de la Raspberry Pi tiene un costo de \$25 USD y el Modelo B \$35 USD, lógicamente más gastos de envío e impuestos.

Por defecto, Raspberry Pi soporta Python como lenguaje educativo, pero cualquier lenguaje que compile en una arquitectura ARMv6 puede ser usada con la Raspberry Pi, así que no estamos limitados a Python.

La Pi puede pues usarse para hacer documentos, hojas de cálculo electrónicas, programar, jugar videojuegos, entre muchas actividades, pero el propósito de la misma es inspirar a los niños (y a los mayores también) a aprender cómo programar.

**Descripción:** El curso cubre todos los aspectos básicos para configurar, entender y echar a andar tu Raspberry Pi, para posteriormente extender su funcionalidad con el lenguaje de programación Python. Aunque las opciones son ilimitadas, además del manejo básico del sistema en consola, el curso contempla la creación de un juego, una aplicación con ventanas utilizando Tkinter, animaciones con Scratch y algunos otros programas básicos con Python.

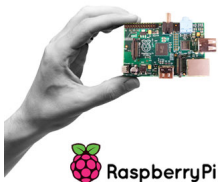
De alguna manera la Pi se ha convertido en una plataforma que bien pudiese desplazar al Arduino por sus facilidades para ser programada e interactuar con el mundo real. McGrath - el autor del manual que se entrega a cada participante - , se esfuerza (y lo logra), presentándonos una serie de programas en Python y en la diversión que significa crear una serie de aplicaciones. No es, como otros manuales o libros de programación, en donde hay mucho pseudocódigo y muchas explicaciones. Aquí hay un libro de muchos colores, orientado a ilustrar gráficamente, en la medida de lo posible, los conceptos que se requieren aprender, y organizar todo en cómo resolver un problema en particular.

**Dirigido a:** Diseñadores, programadores, público interesado en robots y automatización.

**Nivel :** Básico - intermedio.

### Temario:

Introducción a la Raspberry Pi | Reuniendo los componentes | Configurando la tarjeta SD |  
Configurando el sistema |  
Entrando a la consola  
| Comenzando con el escritorio  
| Automatizando el acceso  
|  
Anexos y a donde ir



**Incluye:** Manual del curso.

[Formas de pago](#)

