

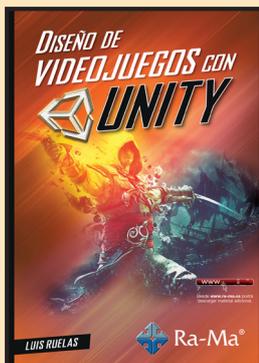
CATÁLOGO

NOVEDADES EDITORIAL RA-MA 2018

www.grupoeditorialrama.com



Grupo Editorial
ra-ma



Editorial: RA-MA
Noviembre 2018
Formato: 17x24
Rústica
450 Págs.
ISBN: 9788499647647

VIDEOJUEGOS

Diseño de Videojuegos con Unity

LUIS RUELAS

Desarrolla Videojuegos Profesionales con Unity y C# es un libro creado para que las personas que quieran adentrarse al mundo de la programación de videojuegos puedan aprender desde cero la creación de un videojuego tipo plataforma 3D con todos los elementos de un juego profesional. No es necesario ningún conocimiento previo ya que en este libro se enseñará todos los conceptos de la programación en un sentido completamente práctico en el lenguaje C#. Desde el conocimiento de los tipos de variables, su declaración, las estructuras de control, la creación de funciones y toda la metodología de la programación para que al finalizar el lector pueda crear sus propios códigos funcionales para sus videojuegos.

Se abarcarán desde conceptos básicos hasta avanzados de un videojuego como son la programación de funcionalidad completa del personaje principal con sus animaciones y acciones, inteligencia artificial y ataques de diferentes tipos de enemigos como caminantes, de disparo (shooter), generadores de enemigos y plataformas móviles, generación de diferentes tipos de "Items" como invencibilidad y salud, sistema de vidas, efectos especiales, partículas, creación y navegación entre pantallas, checkpoints y elementos de interface gráfica para el usuario (GUI).

También se dedica un capítulo entero a la programación de la batalla con el jefe final, trabajando con todas sus funcionalidades, desde su aparición, su sistema de pelea, diferentes tipos de ataques y su programación aleatoria, barra de vida, animaciones de ataques, daño y muerte, cambio de música y arreglo de "bugs" que pueden surgir.

También se abarca la previsualización en tiempo real en dispositivos móviles Android, la creación y programación de controles virtuales y finaliza con la inserción de "Ads" para la monetización del proyecto en GooglePlay.



Editorial: RA-MA
Noviembre 2018
Formato: 20x24,5 cm
Rústica
150 Págs.
ISBN: 9788499647531

RESTAURACIÓN

Elaboración y acabado de platos a la vista del cliente

ADRIAN FLORES

Esta obra está enmarcada dentro del Certificado de Profesionalidad Servicios de Restaurante H0TR0608, concretamente desarrollando el módulo formativo MF1053_2 Servicios especiales en Restauración.

Los contenidos de la obra se ciñen a los epígrafes especificados para cada unidad didáctica en el Real Decreto (RD 1256/2009, de 24 de julio, modificado por el RD 685/2011, de 13 de mayo y el RD 619/2013, de 2 de agosto).

La obra se presenta como una herramienta didáctica para proporcionar al lector las competencias necesarias para atender todo tipo de servicios especiales en restauración, y específicamente para adquirir las competencias de elaborar y presentar platos terminados a la vista del cliente.



Editorial: RA-MA
Octubre 2018
Formato: 17x24
Rústica
420 Págs.
ISBN: 9788499647616

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

Circuitos Digitales

CÉSAR ADAN

Este libro es el fruto del trabajo de recopilación, durante los últimos 28 años, de ejercicios planteados en los exámenes de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real, (UCLM), en asignaturas como: Circuitos Digitales, Diseño Digital, Tecnología de Computadores, Diseño Lógico, etc. Tiene como finalidad, facilitar al lector introducirse en el mundo de los circuitos digitales como base fundamental del hardware de los computadores.

El libro consta de problemas y ejercicios que cubren gran parte de la temática de este tipo de asignaturas, planteando situaciones reales en las que se pide la definición e implementación del circuito digital que resuelve dicho problema.

El libro está estructurado en siete capítulos que cubren los aspectos generales de:

- Representación de la información y funciones lógicas.
- Diseño lógico de circuitos combinatoriales con puertas lógicas y con módulos combinaciones.
- Análisis y diseño de circuitos secuenciales basados en autómatas de estados finitos.

Estos ejercicios, junto con las cuestiones tipo test planteadas y cuya solución también se facilita, suponen una importante ayuda para afianzar los conocimientos teóricos adquiridos.

Esperamos que el contenido de este libro resulte de utilidad para los alumnos de los primeros cursos de ingeniería.



Editorial: RA-MA
Octubre 2018
Formato: 20x24,5 cm
Rústica
140 Págs.
ISBN: 9788499647524

RESTAURACIÓN

Servicio en Restaurante

ADRIAN FLORES

Esta obra está enmarcada dentro del Certificado de Profesionalidad Servicios de Restaurante HOTR0608, concretamente desarrollando el módulo formativo MF1052 Servicio en Restaurante.

Los contenidos de la obra se ciñen a los epígrafes especificados para cada unidad didáctica en el Real Decreto (RD 1256/2009, de 24 de julio, modificado por el RD 685/2011, de 13 de mayo y el RD 619/2013, de 2 de agosto).

La obra se presenta como una herramienta didáctica para proporcionar al lector las capacidades necesarias para atender todo tipo de servicios en restaurante. Para ello se imparten los contenidos para adquirir las competencias de:

- Desarrollar procesos de aprovisionamiento interno de géneros y material.
- Describir y organizar procesos de puesta a punto de las instalaciones y equipos.
- Describir y desarrollar el proceso de servicio de alimentos y bebidas en sala.
- Identificar los diferentes tipos de clientes y técnicas de venta de alimentos y bebidas.
- Aplicar los diferentes tipos de facturación y sistemas de cobro.
- Realizar el cierre diario de la producción y la liquidación de caja.
- Describir y desarrollar procesos de cierre de restaurantes.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2018
Formato: 17x24
Rústica
254 Págs.
ISBN: 9788499647609

VIDEOJUEGOS

Modelado de personajes con Blender

MARC LIDON

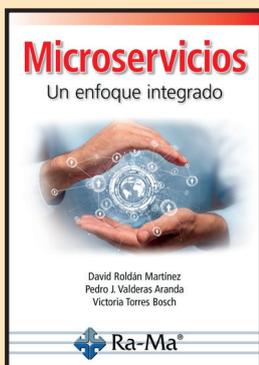
La presente obra tiene como objetivo que el lector aprenda el proceso de modelado de personajes para videojuegos con Blender a partir de dibujos e imágenes que normalmente son creadas por un departamento de artistas conceptuales.

En esta obra se usa un método enfocado al auto aprendizaje, donde primero se explican las herramientas, luego se enseña a utilizarlas mediante videos explicativos y finalmente se propone un proyecto final que permite al lector poner en práctica todo lo aprendido.

Cada capítulo prepara al lector para el siguiente, de manera que el objetivo principal no es crear un personaje de entrada, sino aprender el proceso y la metodología de forma práctica y racional.

Este método mejora el rendimiento y la percepción de un proceso que puede llegar a ser muy largo permitiendo al lector tener una idea general y específica a la vez que mejora las habilidades como diseñador. Con el conocimiento adquirido en esta obra no solo podrá afrontar la creación del personaje propuesto, sino también obtendrá los conocimientos necesarios para crear cualquier tipo de personaje.

El material multimedia que acompaña la obra refuerza los conceptos y le permiten realizar todos los ejercicios propuestos. El lector encontrará el material adicional dividido por capítulos para facilitar el aprendizaje focalizando el esfuerzo en lo realmente importante.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2018
Formato: 17x24
Rústica
182 Págs.
ISBN: 9788499647654

DISEÑO WEB

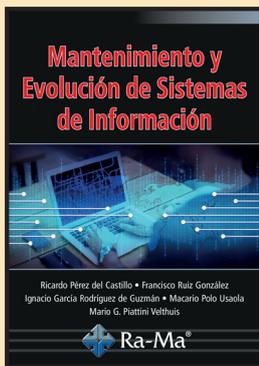
Microservicios Web

DAVID ROLDÁN

Una de las tendencias más actuales en el desarrollo de aplicaciones informáticas son los microservicios. Este paradigma de programación se encuentra prácticamente por todas partes y compañías como Google, Netflix o Amazon, por citar algunas, se han subido al carro de los microservicios desde hace ya algunos años.

En este libro encontrarás una visión básica y aplicada sobre el desarrollo de aplicaciones web basadas en microservicios. Se incluye un ejemplo práctico completo, disponible en la nube, que el lector podrá ir construyendo desde cero a medida que va avanzando en su dominio de este tipo de aplicaciones.

Es, sin duda, una obra eminentemente práctica con explicaciones teóricas allá donde se ha estimado necesario.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2018
Formato: 17x24
Rústica
356 Págs.
ISBN: 9788499647593

ARQUITECTURA Y ESTRUCTURA DE COMPUTADORES

Mantenimiento de Sistemas de Información

MARIO G. PIATTINI

Desde hace décadas que el mantenimiento y la evolución de los sistemas de información son una de las principales fuentes de preocupación de los responsables y directivos de las organizaciones, que ven cómo el presupuesto dedicado a estas tareas puede superar el 80% del total de los recursos, mermando la posibilidad del desarrollo de nuevos sistemas e imposibilitando la prestación de nuevos servicios.

Actualmente, la transformación digital ha enfatizado aún más la importancia de la gestión y evolución de los sistemas heredados (*legacy*), ya que resulta muchas veces casi imposible adaptar el software existente a nuevos requisitos o cambios tecnológicos

En este libro se presentan de forma clara los conceptos fundamentales relacionados con el mantenimiento y la evolución de los sistemas de información, y se ofrece un tratamiento sistemático de los estándares internacionales relacionados con el proceso de mantenimiento y la mantenibilidad del software. Además, se proponen varias metodologías, contrastadas en decenas de proyectos realizados a lo largo de más de 20 años para abordar el mantenimiento de los sistemas de información, analizando algunas técnicas y herramientas que pueden facilitar la evolución del software.

A lo largo de esta obra se ha combinado el rigor académico con la experiencia práctica, proporcionando a sus lectores una panorámica actual y completa sobre la problemática asociada al mantenimiento y la evolución de los sistemas de información.

PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

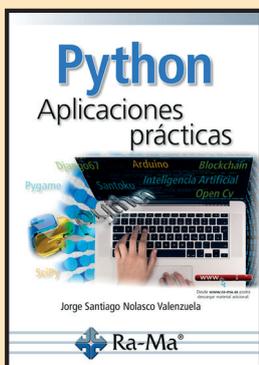
Python Aplicaciones Prácticas

JORGE NOLASCO

Python. Aplicaciones prácticas es un libro para entusiastas de la programación, estudiantes y profesionales en el mundo Python, los capítulos inician con prácticas sencillas que aumentan de complejidad gradualmente y está desarrollado en el lenguaje de programación Python.

Python está escrito en el lenguaje C, por lo que se puede extender a través de su api en C o C++ y escribir nuevos tipos de datos, funciones, etc. En la actualidad hay dos vertientes la versión 2.x y 3.x, al final llegara el momento que se integraran estas dos versiones, es recomendable utilizar la última versión estable 3.x. Algunas de las características más importantes es que Python es multiparadigma: Programación estructurada, Programación Orientada a Objetos y Programación Funcional.

El objetivo de este libro es brindar al lector los fundamentos para introducir o reforzar conocimientos en temas como: Kivy, Django, Juegos Pygame, Introducción Arduino con Python, Matemática Científica -Scipy Inteligencia Artificial, Procesamiento de Imágenes, Forense,Blockchain.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2018
Formato: 17x24
Rústica
518 Págs.
ISBN: 9788499647586

DERECHO

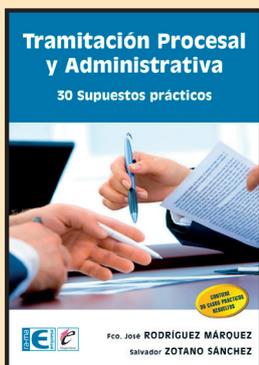
Tramitación Procesal y Administrativa

FRANCISCO JOSÉ RODRÍGUEZ

Tramitación Procesal y Administrativa. 30 Supuestos prácticos pretende ser una herramienta útil para completar los estudios de quienes se plantean el reto de aprobar unas oposiciones de Justicia a los Cuerpos de Tramitación Procesal y Administrativa o de Auxilio Judicial.

Esta obra no pretende ser un típico libro de test ni un manual exhaustivo de procedimientos, sino un complemento adecuado al estudio y esfuerzo personales. Por esta razón, quien se interese por sus contenidos comprobará que, a través de la profundización en conceptos jurídicos y procesales que se consideran por los autores como fundamentales, se invita a la investigación y a la discusión de algunas cuestiones a través de enfoques distintos, utilizándose las bases de procesos y procedimientos como excusa válida para repasar otras cuestiones del temario de oposiciones lo que, en fin, incentiva a completar las respuestas con los artículos que justifican la respuesta principal, contextualizando la normativa de aplicación.

Se trata, en suma, de que aquéllos que estén interesados en participar en los correspondientes procedimientos selectivos tengan una base sólida en supuestos prácticos que les permita identificar convenientemente el texto objeto del examen de oposiciones en el menor tiempo posible, centrar convenientemente las preguntas que de él surjan y contestar de forma acertada las mismas.

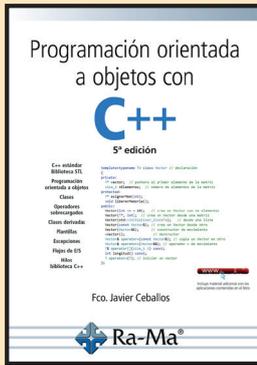


Editorial: RA-MA
Julio 2018
Formato: 17x24
Rústica
262 Págs.
ISBN: 9788499647463

PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

Programación Orientada a Objetos con C++ 5ª edición

FCO. JAVIER CEBALLOS



Editorial: RA-MA
Julio 2018
Formato: 17x24
Rústica
819 Págs.
ISBN: 9788499647548

La programación orientada a objetos (POO) es una de las técnicas más modernas de desarrollo que trata de disminuir el coste del software, aumentando la eficiencia y reduciendo el tiempo de espera para la puesta en escena de una nueva aplicación. Por eso, donde la POO toma verdadera ventaja es en poder compartir y reutilizar el código.

Sin embargo, no debe pensarse que esta forma de programación resuelve todos los problemas de una forma sencilla y rápida. Para conseguir buenos resultados, es preciso dedicar un tiempo mayor al análisis y al diseño; pero no será un tiempo perdido, ya que redundará en el menor tiempo empleado en la realización de aplicaciones futuras.

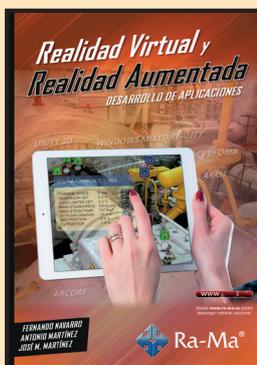
Existen varios lenguajes que permiten escribir un programa orientado a objetos y entre ellos se encuentra C++. Se trata de un lenguaje de programación basado en el lenguaje C, estandarizado (ISO/IEC 14882), ampliamente difundido y con una biblioteca estándar C++ que lo ha convertido en un lenguaje universal, de propósito general, y muy utilizado tanto en el ámbito profesional como en el educativo.

- Totalmente actualizado al estándar ISO/IEC 14882:2017-2020, relativo al lenguaje C++ estándar.
- Con ejemplos claros y sencillos, fáciles de entender, que ilustran los fundamentos de la programación C++.
- Que le permitirá aprender programación orientada a objetos.
- Que le enseñará a trabajar con plantillas, excepciones, archivos e hilos.
- Y con el que aprenderá a desarrollar aplicaciones orientadas a objetos.

VIDEOJUEGOS

Realidad virtual y Realidad Aumentada

FERNANDO NAVARRO



Editorial: RA-MA
Julio 2018
Formato: 17x24
Rústica
168 Págs.
ISBN: 9788499647395

En la actualidad el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual y aumentada crece de forma exponencial ampliando las posibilidades de interactividad entre sus usuarios y todos los elementos con los que estas se encuentren relacionadas, bien sean reales o virtuales. Mediante la realidad virtual podemos adentrarnos en mundos y entornos inexistentes y mediante la realidad aumentada podemos combinar el mundo real con el virtual, añadiendo todo tipo de experiencias interactivas al mundo que nos rodea.

Debido a la Transformación Digital que actualmente se produce en todos los aspectos de la sociedad, y en especial en el mundo empresarial, las llamadas tecnologías de visión (Realidad Virtual, Aumentada y Mixta) son, junto con otros habilitadores digitales, como el Internet de las Cosas (IoT) o la Impresión Aditiva, protagonistas de la nueva revolución industrial que se está desarrollando a partir del concepto llamado Industria 4.0.

Con este libro aprenderá a desarrollar aplicaciones que permiten utilizar la realidad virtual y aumentada haciendo uso de las distintas tecnologías creadas por los principales fabricantes, tales como Microsoft Windows Mixed Reality, Google ARCore, Apple ARKit o Vuforia, además de conocer los conceptos específicos de diseño de este tipo de aplicaciones.

Cada capítulo va acompañado de consejos y contenidos descargables para que acelere al máximo su aprendizaje.

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

Arduino. Edición 2018 Curso práctico

ALFREDO MORENO



Editorial: RA-MA
Julio 2018
Formato: 17x24
Rústica
194 Págs.
ISBN: 9788499647456

El gran secreto para aprender algo es practicar, una y otra vez, hasta que consigues el objetivo que te habías propuesto. En este libro vas a encontrar todo el contenido necesario para que entiendas Arduino y para que practiques con todo lo que te ofrece Arduino. Vamos a explicarte todos los conocimientos que tienes que saber para poder empezar, divididos en cuatro grandes bloques: Hardware de Arduino. Software de Arduino. Electrónica y electricidad. Programación.

Una vez aprendido y entendido cada uno de los bloques, te explicamos un total de 25 proyectos, para los que se incluye:

- Descripción del proyecto y objetivo del mismo.
- Montaje paso a paso del circuito.
- Esquema eléctrico del circuito.
- Diagrama de flujo de código fuente del proyecto.
- Código fuente explicado en detalle.

Los proyectos están organizados en orden de aprendizaje progresivo, y ordenados de tal forma que facilitan el aprendizaje afianzando los conocimientos aprendidos en proyectos anteriores con los nuevos conocimientos que tienes que aprender en cada uno de los proyectos.

ARQUITECTURA Y ESTRUCTURA DE COMPUTADORES

Calidad de Datos

ISMAEL CABALLERO

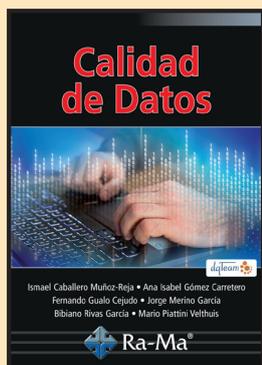
En la actualidad los datos han cobrado una importancia esencial en las organizaciones que se están transformando digitalmente y convirtiéndose en data centric para poder ofrecer un servicio de excelencia a todos sus stakeholders y tomar las mejores decisiones.

En efecto, los avances tecnológicos que estamos viviendo en los últimos años, que nos permiten recoger y almacenar enormes cantidades de datos (por medio de dispositivos móviles, sensores, Internet de las cosas, big data, etc.), tratarlos mediante diferentes algoritmos analíticos avanzados (machine learning, business intelligence, etc) , y disponer de una prácticamente ilimitada cantidad de procesamiento (en forma de servicio, mediante la computación en la nube), han convertido los datos en el “nuevo petróleo del siglo XXI”.

Pero para que los datos sean el activo más importante de las organizaciones, debe tener la “calidad” adecuada; ya que los resultados de cualquier algoritmo y de cualquier decisión que se tome, no será mejor que los datos sobre los que se basa.

Esta obra reúne varios aspectos relacionados con la calidad de los datos, ofreciendo una amplia visión sobre diferentes factores (especialmente técnicas, modelos y procesos) que se deben tener en consideración para la gestión, calidad y gobierno de los datos y de la información. A lo largo de esta obra se ha combinado el rigor científico con la experiencia práctica adquirida durante más de veinte años en investigación y en proyectos empresariales.

Como señala Carlos Manuel Fernández en el prólogo, “este es un libro que es pionero a nivel internacional, pues sirve de guía para conseguir que las organizaciones puedan lograr smart data como activo principal y cumplir con sus objetivos ya sean de negocio o de servicio público”.



Editorial: RA-MA

Julio 2018

Formato: 17x24

Rústica

194 Págs.

ISBN: 9788499647500

COMUNICACIÓN

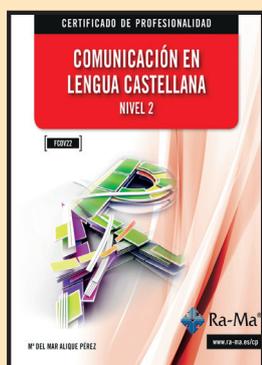
Comunicación en Lengua Castellana. Nivel 2

MARÍA DEL MAR ALIQUÉ

Las Competencias Clave son aquellos conocimientos que permiten poder comprender todo el contenido que luego se imparte en el curso, son los conocimientos básicos que se deben tener para que el temario no resulte agotador. Muchas de estas competencias se han aprendido a lo largo de la vida y se han mejorado con el tiempo, tanto en lo personal como en lo profesional. Son actitudes como: trabajar en equipo, ser creativo, ser emprendedor, saber gestionar el tiempo y los proyectos...

En el presente libro se van a tratar las Competencias Clave de Comunicación en Lengua Castellana Nivel 2:

1. Comunicación y lenguaje. Trata la lengua como elemento de comunicación.
2. Principios básicos en el uso de la lengua castellana. Incluye la sintaxis de la oración, la utilización del vocabulario en la expresión oral y escrita, y por último, el uso de las reglas de ortografía.
3. Producciones orales. Recoge los tipos de producciones orales y el desarrollo de habilidades lingüísticas para escuchar, hablar y conversar.
4. Producciones escritas. Agrupa los tipos de producciones escritas y el desarrollo de habilidades lingüísticas para la comprensión y composición de textos de diferente tipo.
5. Técnicas de búsqueda, tratamiento y presentación de la información. Congrega la consulta de información de diferentes fuentes; planificación, revisión y presentación de textos, y por último, la presentación de textos respecto a normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.



Editorial: RA-MA

Junio 2018

Formato: 20x24,5 cm

Rústica

254 Págs.

ISBN: 9788499647364

MARKETING Y PUBLICIDAD

Shopper Marketing Marketing Estrategias de Mercado

GEORG AUGUST KRENTZEL

El Omnishopper de “anywhere, anytime” está revolucionando el retail y como compramos. En paralelo los mercados se están acelerando, los shoppers son más exigentes, la competición se está endureciendo, se está innovando e incorporando nuevos participantes al sector.

Para asegurar un marketing más focalizado a estos cambios, las compañías están invirtiendo más recursos donde se toman las decisiones de compra, en el SHOPPER MARKETING. Buena parte de los presupuestos del marketing tradicional se están dirigiendo hacia el shopper marketing, un trend que está tomando mucha importancia en las compañías del sector, tanto en Europa como Latinoamérica.

El Shopper Marketing es algo sumamente importante para todas las compañías, se trata de vender sus productos o servicios para generar ingresos y ganancias; ese es el tema clave del libro, la visión estratégica de shopper marketing, la necesidad de coherencia entre la estratégica comercial y la conexión entre la ruta a la compra y la del mercado.

En el libro se explica porque el Shopper Marketing ha surgido como una temática muy importante, cual es la verdadera dimensión de la influencia del Shopper Marketing estratégico y como unir la ruta de la compra con la del mercado. El libro aborda la visión de los mercados europeos y latinoamericanos abarcando los canales digitales y tradicionales de comercialización.



Editorial: RA-MA

Junio 2018

Formato: 17x24

Rústica

246 Págs.

ISBN: 9788499647401



Editorial: RA-MA
Junio 2018
Formato: 17x24
Rústica
364 Págs.
ISBN: 9788499647555

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

Microcontrolador STM32 Programación y desarrollo

JESÚS MARÍA PESTANO

Este libro pretende ser un manual práctico que sirva de base en la creación de proyectos con los microcontroladores de la familia STM32F1. En él, se ha recopilado toda la información necesaria para iniciarse en la programación de estos microcontroladores con los entornos de desarrollo en lenguaje C++ y la utilización de todas las librerías CMSIS que el fabricante STMicroelectronics suministra para facilitar la labor de programadores y diseñadores de código en el uso de los diversos periféricos que poseen estos micros.

Todos los microcontroladores de la familia STM32F1, poseen un núcleo de 32 bits basados en los procesadores ARM Cortex-M3, con una tecnología RISC más eficiente, que permite la ejecución de códigos a mayor velocidad que en otros micros y con la potencia de un micro industrial que se hace accesible y no limita la realización de proyectos tan complejos como la imaginación del usuario permita.

Es por ello que, hemos querido que los lectores aprendan y puedan desarrollar proyectos con estos micros, mediante una gran cantidad de códigos de ejemplo, explicados paso a paso y proyectados para ser probados y ejecutados en cualquier placa que posean estos microcontroladores.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 17x24
Rústica
550 Págs.
ISBN: 9788499647432

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

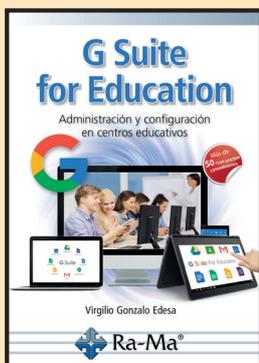
Ingeniería de Sonido Conceptos, fundamentos y casos prácticos

JULIÁN ZAFRA

El mundo de la ingeniería en el sonido es algo que puede resultar bastante complejo y confuso, ya que abarca amplias áreas y aspectos técnicos. Obviamente y dejando aparte los pasos más mecánicos y rudimentarios, realmente no existe ninguna metodología estándar a la hora de trabajar en esta disciplina. Con esta publicación el autor ha querido realizar un acercamiento asequible a cerca de los equipos empleados, así como algunos de los aspectos cruciales que se dan cita en el mundo de la grabación y en los directos, incluyendo ejemplos de situaciones reales que se plantean en el día a día, analizándolos y refutando muchos de las realidades y mitos de los que está rodeada la profesión.

Estos son algunos de los profesionales que aparecen, en exclusiva, exponiéndonos sus respectivas visiones y experiencias en el sector del audio profesional:

- Philip Newell, reputado ingeniero acústico.
- Jon La Grou, inventor de equipos de audio y propietario de Millennia Media.
- Bob Mc Carthy, gurú de los diseños de sistemas.
- Rafa Sardina, ingeniero de sonido español galardonado con 13 Grammys.
- Pablo Kahayan, diseñador, fabricante y técnico de reparación de equipos de pro-audio
- Maor Appelbaum, uno de los ingenieros de mastering más respetados de la profesión.
- Gordon Raphael, productor musical el cual ha realizado trabajos para artistas como The Strokes, Regina Spektor o la cantante skin del grupo Skunk Anansie.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 17x24
Rústica
280 Págs.
ISBN: 9788499647449

INFORMÁTICA GENERAL

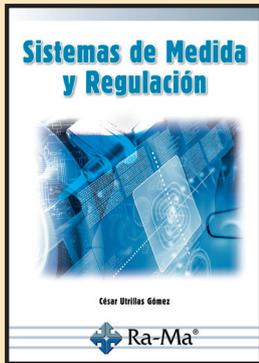
G Suite for Education Administración y configuración de aplicaciones educativas

VIRGILIO GONZALO

El paquete ofimático y varios servicios más que ofrece Google bajo el nombre de G Suite dispone de una versión gratuita para centros educativos. Esta suculenta oferta no podía sino tener un mayúsculo éxito mundial, con más de 70 millones de usuarios en enero de 2017.

El uso del correo electrónico o el de un paquete ofimático que incluya procesador de texto, hoja de cálculo y presentaciones, son competencias imprescindibles de los docentes de hoy en día. Pero G Suite es algo más, pues está diseñada originalmente para el trabajo colaborativo y la coordinación interna de la organización empresarial. Además, goza de un servicio de aula virtual llamado Google Classroom que se ha diseñado para reducir el intercambio de papeles físicos en las tareas escolares. Si deseamos obtener un aprovechamiento óptimo de las posibilidades de este servicio de Google en los centros educativos, es imprescindible una buena administración desde la escuela.

Esta obra no está destinada tan sólo a los que necesitan saber cómo administrar G Suite pues desempeñan cargos en la dirección o la coordinación informática. También ha sido concebida para aquellos docentes que han sido picados por el gusanillo de la innovación y quieren conocer lo que la buena administración de estos servicios puede ofrecer para mejorar el funcionamiento escolar.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 17x24
Rústica
351 Págs.
ISBN: 9788499647418

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

Sistemas de Medida y Regulación

CÉSAR UTRILLAS

Los sistemas de medida y regulación industriales pueden clasificarse en las siguientes categorías:
Medición fija o portátil de parámetros industriales.

- Regulación en lazo abierto.
- Controladores todo-nada.
- Regulación en lazo cerrado.

La complejidad de su estudio varía desde tareas de medición realmente simples a complicados sistemas multilazo con elaborados algoritmos de control e implicaciones de potencia de diversas tecnologías: electricidad, electrónica de potencia, neumática, válvulas hidráulicas, etc.

En esta obra se explican los fundamentos que pueden ser comunes a todos ellos, las características y tipologías más habituales, así como se introducen herramientas de cálculo y programación que pueden dar respuesta a problemas de regulación de dificultad moderada en entornos productivos reales.

El texto cubre por completo los contenidos del Módulo "0961: Sistemas de Medida y Regulación" del Ciclo LOE de Formación Profesional "ELE303: Automatización y Robótica Industrial" (Título establecido en RD1581/2011).

Este manual se complementa con una guía didáctica conteniendo la programación del módulo y el solucionario a los ejercicios planteados.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 20x24,5 cm
Rústica
120 Págs.
ISBN: 9788499647371

RESTAURACIÓN

Servicios Especiales en Restauración

ADRIÁN FLORES

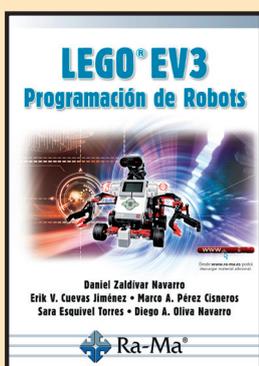
Esta obra está enmarcada dentro del Certificado de Profesionalidad Servicios de Restaurante H0TR0608, concretamente desarrollando el módulo formativo MF1054_2 Servicios especiales en Restauración.

Los contenidos de la obra se ciñen a los epígrafes especificados para cada unidad didáctica en el Real Decreto (RD 1256/2009, de 24 de julio, modificado por el RD 685/2011, de 13 de mayo y el RD 619/2013, de 2 de agosto).

La obra se presenta como una herramienta didáctica para proporcionar al lector las competencias necesarias para atender todo tipo de servicios especiales en restauración.

Para ello se imparten los contenidos necesarios para adquirir las competencias de:

- Describir y utilizar el mobiliario, equipos, máquinas y útiles habituales para la prestación de servicios especiales y eventos en restauración, de acuerdo con sus aplicaciones y en función de su rendimiento óptimo.
- Decorar y ambientar locales y montar expositores con géneros, productos gastronómicos y demás materiales, de modo que su colocación resulte equilibrada y sea atractiva para los potenciales clientes.
- Distribuir, montar y poner a punto equipos, mobiliario y menaje necesarios para el desarrollo de servicios especiales y eventos en restauración.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 17x24
Rústica
264 Págs.
ISBN: 9788499647388

ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

LEGO EV3 Programación de Robots

DANIEL ZALDÍVAR

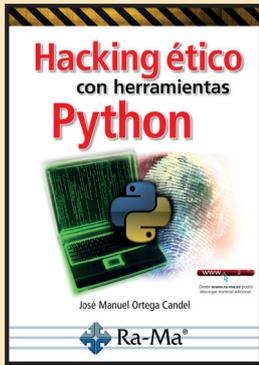
LEGO® EV3. Programación de Robots es un libro para entusiastas de la robótica y la programación de robots LEGO MINDSTORMS EV3, los capítulos inician con prácticas sencillas que aumentan de complejidad gradualmente y están desarrolladas en los lenguajes de programación EV3-G (gráfico), ROBOTC (lenguaje C), LeJOS EV3 (java) y el Toolbox MINDSTORMS de MATLAB®.

El robot LEGO EV3 presenta características interesantes, respecto a su antecesor el NXT. Tiene conexión wifi, almacenamiento externo con mini tarjeta, un mayor número de puertos para conectar sensores, compatibilidad con plataformas como iOS y Android, compatibilidad con sensores de otros fabricantes y mayor capacidad de procesamiento entre otras.

El objetivo de este libro es brindar al lector los fundamentos para introducir o reforzar conocimientos en las áreas de computación, informática, electrónica, matemáticas, robótica y sistemas inteligentes. A lo largo de la obra, el lector desarrollará pequeños proyectos integradores que rápidamente se materializará mediante prototipos reforzando estas áreas de conocimiento.

Este libro está orientado a profesionales, estudiantes y autodidactas; por su pauta, estructura y lenguaje didáctico es idóneo para ser usado como apoyo en cursos o talleres de robótica.

Finalmente, la construcción, el código y los videos de todos los robots propuestos en el libro se encuentran disponibles para su descarga dentro del material adicional alojado en la página Web de este libro.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 17x24
Rústica
290 Págs.
ISBN: 9788499647319

SEGURIDAD INFORMÁTICA

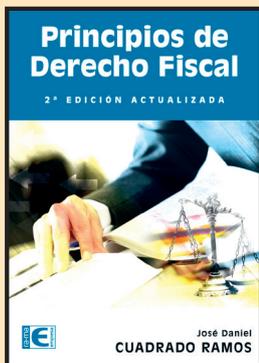
Hacking ético con herramientas Python

JOSÉ MANUEL ORTEGA

En los últimos años, Python se ha convertido en un lenguaje muy adoptado por la industria de la seguridad informática, debido a su simpleza, practicidad, además de ser un lenguaje tanto interpretado como de scripting. Su integración con multitud de librerías de terceros hace pensar en Python como un lenguaje con múltiples posibilidades tanto desde el punto de vista ofensivo como defensivo de la seguridad y ha sido utilizado para un gran número de proyectos incluyendo programación Web, herramientas de seguridad, scripting y automatización de tareas.

El objetivo del libro es capacitar a aquellos interesados en la seguridad, a aprender a utilizar Python como lenguaje de programación, no solo para poder construir aplicaciones, sino también para automatizar y especificar muchas de las tareas que se realizan durante un proceso de auditoría de seguridad. Repasaremos desde los conceptos básicos de programación hasta construir nuestra propia herramienta de análisis y extracción de información.

Con el objetivo de extraer información de servidores y servicios que están ejecutando, información como nombres de dominio y banners, conoceremos los módulos que ofrece python para extraer información que los servidores exponen de forma pública y veremos los módulos que permiten extraer metadatos de documentos e imágenes, así como extraer información de geolocalización a partir de direcciones IP y nombres de dominio. También analizaremos conceptos más avanzados, como implementar nuestro propio escáner de puertos con comandos nmap y scapy, además de cómo conectarnos desde python con servidores FTP, SSH, SNMP, Metasploit y escáneres de vulnerabilidades como nexpose.



Editorial: RA-MA
Mayo 2018
Formato: 17x24
Rústica
136 Págs.
ISBN: 9788499647302

DERECHO

Principios Derecho Fiscal

2ª Edición

DANIEL CUADRADO

Este texto va dirigido tanto a los estudiantes del grado de "Administración y Dirección de empresas" como a los directivos de estas que deseen conocer de una forma clara y sencilla los fundamentos del Derecho fiscal, el sistema impositivo español y las principales cuestiones teóricas y prácticas relacionadas con el mismo.

La exposición se realiza de una forma sistemática y resumida pues con la misma se pretende que se tengan los conocimientos claves necesarios para que un directivo pueda desenvolverse de una forma rápida y certera en su empresa, conociendo los temas básicos de la misma, y que los alumnos se acerquen al derecho y tributos en una asignatura que se imparte en un solo curso de una forma global.

Los alumnos y directivos conocerán de un modo rápido y genérico el sistema normativo e impositivo que afecte a la actividad de la empresa generando un coste directo a cada decisión o actuación; y en especial, los documentos que recogen todas estas cuestiones. Por empresario debemos de entender no solo a la persona jurídica o sociedad sometida al Impuesto de Sociedades, sino también a la persona física o autónomo al que se aplica el Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas. De esta forma vemos que tributos le afecta a una o a otra y cuales a ambas.

De igual modo se realiza un estudio de los procedimientos administrativos tributarios de gestión, inspección y recaudación.



Editorial: RA-MA
Abril 2018
Formato: 17x24
Rústica
254 Págs.
ISBN: 9788499647357

SEGURIDAD INFORMÁTICA

Usabilidad Web

Teoría y uso

PABLO E. FERNÁNDEZ

Que una interfaz esté pensada para dar una cierta experiencia de usuario no significa que sea usable. Dicho de otro modo, que la interacción del sistema con el usuario sea buena no quiere decir que las tareas a realizar se hagan correctamente. La usabilidad es por tanto, una característica que no debe ser clasificada como algo opcional o de valor añadido, se debe tomar como un requerimiento más en el desarrollo de aplicaciones y sitios web, desde su inicio.

Su objetivo es especificar, diseñar y evaluar de forma cuantitativa y cualitativa la efectividad, eficiencia y satisfacción que consiguen los usuarios tras la finalización de una tarea concreta en un entorno controlado. La usabilidad puede incluso, definir una estrategia de contenidos, especificar o descartar una arquitectura o predecir el éxito o fracaso de un sistema o interfaz. Conocer las directrices, reglas de los principales autores, métricas más utilizadas y varios de los posibles métodos de evaluación proporcionará una visión global para diagnosticar y solucionar los errores más frecuentes o habituales en el proceso de diseño. Conocer, además, cómo volver accesibles los contenidos y dotarlos con esta cualidad, causará que aumente el número de visitas, que aumente el número de usuarios satisfechos y, como consecuencia, que aumenten los beneficios de la empresa u organización.

Este libro, por ende, pretende ser un epítome y manual práctico de consulta para conseguir entender cómo afecta la usabilidad web en la interacción persona-ordenador y obtener unas directrices o herramientas para llegar a hacer más usables y accesibles los interfaces de páginas web, de aplicaciones móviles y sistemas en general.



Editorial: RA-MA
Marzo 2018
Formato: 17x24
Rústica
430 Págs.
ISBN: 9788499647326

SEGURIDAD INFORMÁTICA

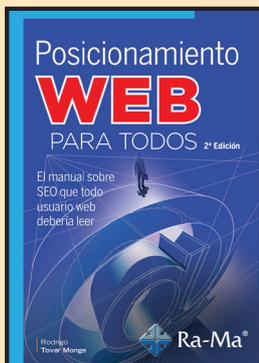
Seguridad en aplicaciones Web Java

JOSÉ MANUEL ORTEGA

Java es uno de los lenguajes de programación más utilizados a nivel empresarial a la hora de desarrollar aplicaciones de gestión con buenos niveles de escalabilidad y disponibilidad. Además de tener sólidos conocimientos en programación orientada a objetos y arquitectura de software, desde el punto de vista de la seguridad, aquellos que buscan desarrollar una carrera profesional con tecnologías open source, es necesario conocer un conjunto de buenas prácticas a la hora de crear aplicaciones web.

El objetivo de este libro es enseñar los principales criterios y buenas prácticas para crear aplicaciones web de forma segura en Java. Además comentaremos los aspectos de seguridad en las diferentes etapas del desarrollo de aplicaciones web en Java, alineadas a las buenas prácticas propuestas por OWASP (Open Web Application Security Project) y en particular el top ten de vulnerabilidades que podemos encontrar en aplicaciones web. Veremos cómo configurar la seguridad de nuestras aplicaciones en los principales servidores de aplicaciones del mercado y detallaremos los pasos a seguir para implementar mecanismos de seguridad con el framework Spring Security.

Con el objetivo de desarrollar aplicaciones web seguras utilizando la especificación Java Enterprise Edition (J2EE), se estudiarán los mecanismos de clave pública, privada y firma digital que proporcionen servicios de encriptación, desencriptación, autenticación y comunicación segura.



Editorial: RA-MA
Marzo 2018
Formato: 17x24
Rústica
180 Págs.
ISBN: 9788499647340

MARKETING DIGITAL

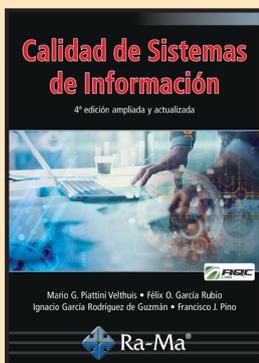
Posicionamiento Web para todos

2ª Edición

RODRIGO TOVAR

Posicionamiento web para todos (2ª Edición) es un manual indispensable para que cualquier usuario entienda los pilares del posicionamiento web. El lector obtendrá una base sólida con la que gestionar su propio posicionamiento, negociar con proveedores de servicios y lograr optimizar su web.

- Descubre lo que puedes hacer para posicionar la página
- Controla los conceptos para negociar con empresas de SEO
- Aprende lo básico para auditar tu propia página
- Glosario completo y ordenado de conceptos básicos
- Más de sesenta referencias a fuentes externas



Editorial: RA-MA
Marzo 2018
Formato: 17x24
Rústica
696 Págs.
ISBN: 9788499647333

ARQUITECTURA Y ESTRUCTURA DE COMPUTADORES

Calidad de Sistemas de Información

4ª edición ampliada y actualizada

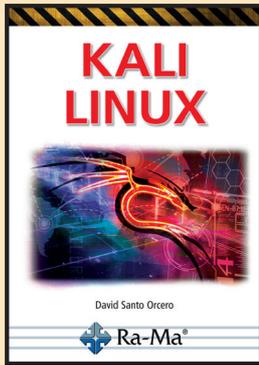
MARIO G. PIATTINI

En la actualidad, todas las organizaciones son en alguna manera “empresas de software”, ya que la calidad de sus sistemas de información se ha convertido en uno de sus principales objetivos estratégicos y, más que nunca, su propia supervivencia depende de la calidad de los productos y servicios informáticos.

La industria del software tiene casi setenta años y en este período ha realizado grandes avances, ya que disponemos de lenguajes de programación más sofisticados, procesos de desarrollo más maduros, y las aplicaciones que se construyen en la actualidad son más complejas. Sin embargo, la demanda de software por parte de la sociedad ha crecido más deprisa que la capacidad de la industria para producir software de calidad; y, de hecho, la mala calidad de los sistemas informáticos ha costado mucho dinero y disgustos a los gobiernos y a las empresas.

La calidad de los Sistemas de Información viene condicionada por la calidad de las personas que crean, desarrollan, y los explotan; la calidad de los proyectos que se utilizan para crear los sistemas, los servicios y soportar los procesos de negocio; y la calidad de los sistemas informáticos que, a su vez, dependerá en buena parte de la calidad del software (tanto de los procesos usados para su adquisición, diseño, implementación, uso y mantenimiento; como de los productos resultantes).

La presente obra reúne diferentes aspectos de calidad relacionados con estos distintos elementos, ofreciendo una panorámica actual y completa sobre diversos modelos y estándares que se deben seguir para lograr sistemas de información de calidad, combinando el rigor científico con la experiencia práctica.



Editorial: RA-MA
Febrero 2018
Formato: 17x24
Rústica
210 Págs.
ISBN: 9788499647296

SEGURIDAD INFORMÁTICA

Kali Linux

DAVID SANTO

El objetivo de este libro es dar ayuda al lector a conocer Kali Linux, una gran suite de seguridad informática.

De una forma gráfica y didáctica el lector aprenderá:

- Que es Kali y cómo se instala.
- Cómo se configura el modo de persistencia.
- Cuál es la mecánica para hacer una prueba de intrusión con Kali.
- Cuáles son las herramientas más útiles y cómo se utilizan.
- Cómo arrancar y utilizar Kali en modo forense para generar imágenes de disco sin alterar la prueba y manejar esas imágenes.

El libro se divide en los siguientes capítulos:

- La distribución Kali
- Kali para tests de intrusión. Fases de un test de intrusión
- Recogida de información inicial con Kali
- Análisis básico de vulnerabilidades
- Ataques a contraseñas
- Auditorías a redes Wifi
- Auditorías a aplicaciones web
- Metasploit



Editorial: RA-MA
Febrero 2018
Formato: 17x24
Rústica
386 Págs.
ISBN: 9788499647258

ESTADÍSTICA

Técnicas multivariantes de Interdependencia

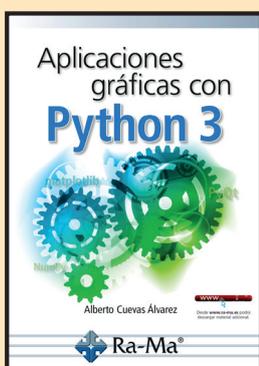
VIDAL DÍAZ

Tres aspectos diferencian esta obra del gran número de libros publicados actualmente sobre programas de análisis de datos:

- En primer lugar el objetivo fundamental no es explicar una aplicación estadística, sino utilizarlo como una “herramienta” para solucionar problemas de investigación.
- Se ha empleado el mínimo aparatage matemático, enfocando la exposición en los criterios de utilización de las técnicas de análisis de datos, y a la interpretación de los resultados proporcionados.
- Este texto se centra en problemas concretos de investigación, y cómo la utilización de un programa permite resolver adecuadamente el objeto central de la investigación.

En esta obra se desarrollan cuatro técnicas basadas en otros tantos ejemplos: Análisis Exploratorio, Factorial de Componentes, Factorial de Correspondencias y Conglomerados; precedidas de un capítulo sobre Análisis Exploratorio.

Cada técnica se explica utilizando un caso real de investigación, y en cada capítulo se proporcionan otros dos casos prácticos, procedentes de investigaciones reales, para que los lectores practiquen y lleguen a dominar cada una de las técnicas.



Editorial: RA-MA
Febrero 2018
Formato: 17x24
Rústica
628 Págs.
ISBN: 9788499647265

PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

Aplicaciones gráficas con Python 3

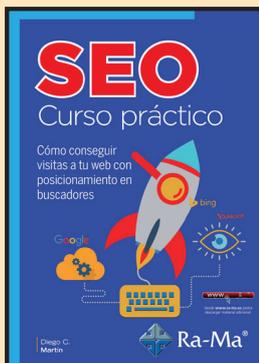
ALBERTO CUEVAS

El presente libro tiene un objetivo claro: crear aplicaciones gráficas complejas con Python 3.

Lo conseguiremos mediante tres librerías de su ecosistema:

- PyQt: enlaza con la biblioteca gráfica Qt, permitiéndonos usarla desde Python.
- matplotlib: empleada para generar gráficos en dos y tres dimensiones.
- NumPy: especializada en cálculo numérico.

Tras el conocimiento de las citadas herramientas y apoyándonos en más de 100 ejemplos prácticos se plantean y resuelven 17 aplicaciones de una cierta dificultad.



Editorial: RA-MA
Febrero 2018
Formato: 17x24
Rústica
228 Págs.
ISBN: 9788499647272

MARKETING DIGITAL

SEO Curso práctico

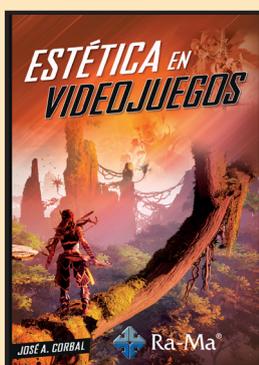
DIEGO C. MARTÍN

Este libro es un manual práctico sobre posicionamiento en buscadores en el que, en todo momento, he tratado de mantener un equilibrio, entre lectura amena y manual ilustrado, para que sea fácil de leer y comprensible, tanto si te encuentras en un tren, como si quieres ir haciendo los ejemplos paso a paso en un ordenador. Por ello, es igualmente válido como material de apoyo en formaciones sobre SEO.

En cada capítulo encontrarás imágenes representativas para que te sea más fácil recordar los conceptos importantes, así como capturas de pantalla en las que se muestran los ejemplos o herramientas que se mencionan.

En todo momento se ejemplifica con situaciones reales que puedes reproducir y adaptar fácilmente a tu sector y, además, hay varios casos prácticos que te ayudarán a comprender mejor cómo funciona y se integra cada parte de una forma global y con datos y procedimientos de profesionales en el sector. También, al final de cada capítulo hay varias preguntas de respuesta múltiple y un ejercicio propuesto para que puedas practicar lo aprendido.

No se requieren conocimientos previos en la materia, aunque le sacarás más partido si estás familiarizado con cómo se gestionan los contenidos en páginas web y si tienes acceso a la administración alguna.



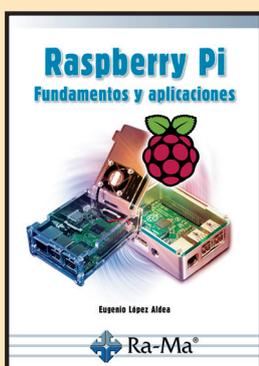
Editorial: RA-MA
Febrero 2018
Formato: 17x24
Rústica
184 Págs.
ISBN: 9788499647289

VIDEOJUEGOS

Estética en Videojuegos

JOSÉ A. CORBAL

No se puede hablar de Estética en videojuegos sin incluir a estos dentro de una teoría del arte. Durante los últimos años, el debate de si los videojuegos pueden ser considerados como obras artísticas está en curso con opiniones enfrentadas. Una obra de arte es contemplada por un espectador; un juego requiere una respuesta o interacción que cambie su estado a otro nuevo. Pero los videojuegos están dedicados a ambos polos, puesto que el jugador que los maneja no ejerce únicamente el rol por puro ocio y divertimento, sino que también es espectador de increíbles mundos e historias conmovedoras con personajes entrañables y complejos. Una parte del jugador es ejecutora de las acciones para que el videojuego progrese según sus reglas, y otra la que contempla y se maravilla, experimentando un viaje, un cambio que es producto de la impronta con la que el videojuego le ha impregnado como espectador. Tras el apogeo de los videojuegos independientes, nuevos artistas alejados de los mercados ponen de manifiesto en sus producciones esta relación entre ambos roles. Los juegos ya no se diseñan solo para un ejecutor de acciones, también para un espectador contemplativo. Se busca contar historias, y con ellas, inquietar, apasionar, entusiasmar e impresionar. En este manual se exploran las cuestiones estéticas de grandes juegos de ayer y hoy, viendo como estas se han modificado a lo largo del tiempo, siempre adaptándose a una nueva audiencia, pero también a un nuevo mercado, desde la perspectiva de los artistas y espectadores, desarrolladores y audiencia.



Editorial: RA-MA
Noviembre 2017
Formato: 17x24
Rústica
262 Págs.
ISBN: 9788499647197

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

Raspberry Pi Fundamentos y Aplicaciones

EUGENIO LÓPEZ

Raspberry Pi, fundamentos y aplicaciones, es un libro que pretende mostrar al lector los fundamentos sobre los que se basan las nuevas tecnologías en el desarrollo del hardware abierto implementando como plataforma la placa Raspberry Pi.

El libro es adecuado para lectores interesados en el mundo Raspberry Pi pero también en el conocimiento de placas de hardware abierto en general. Está pensado para estudiantes de tecnología, ingenieros, técnicos e informáticos así como profesores y docentes de cualquiera de estas disciplinas, pero también para cualquier interesado en el mundo de la electrónica y de la actualidad de estos entornos de desarrollo.

Raspberry Pi está desarrollado de tal forma que el lector asimile de una forma rápida los fundamentos que le harán falta para la comprensión o desarrollo posterior de cualquier proyecto que encuentre o quiera diseñar, siendo muy representativo para cualquier otra placa hardware con la que desee trabajar.

El libro incluye al final ejemplos prácticos para la asimilación de los conceptos y la aplicación en la capa física a través del GPIO donde también se expone la iniciación y aplicación concreta con Raspberry Pi en el campo del Internet de las cosas (IoT), campo que en la actualidad presenta muchas aplicaciones y en crecimiento constante.

ARQUITECTURA Y ESTRUCTURA DE COMPUTADORES

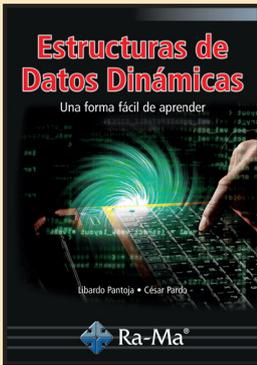
Estructuras de Datos Dinámicas

LIBARDO PANTOJA

Las estructuras de datos son importantes en el desarrollo de aplicaciones informáticas. Cuando se construyen los primeros programas, es decir, programas pequeños y sencillos, se piensa directamente en la escritura del código. Sin embargo, conforme los programas se hacen más largos y complejos, es necesario, poner atención a otros aspectos del software además de la codificación. Si se es un profesional del software, se requiere trabajar como parte de un equipo que desarrolla un sistema que contiene miles o incluso millones de líneas de código. En estos escenarios temas como la programación orientada a objetos, patrones de diseño, el proceso de desarrollo, buenas prácticas de programación, buenas prácticas de comunicación, ciclos de vida del software y, por supuesto, estructuras de datos adecuadas que manipulen los datos, cobran vital importancia.

Las aplicaciones actuales son complejas y se escriben en capas, donde cada capa maneja un tipo de lógica específica. Los datos son una capa importante en cualquier aplicación, y su manipulación adecuada depende de las estructuras de datos que utilizemos.

Este libro enseña de manera didáctica las estructuras de datos dinámicas lineales y no lineales: pilas, colas, listas, árboles y grafos. Se utiliza un pensamiento abstracto para estudiar cada estructura de datos, por ello se propone el TAD (Tipo Abstracto de Datos), su implementación y la resolución de problemas reales donde se pone en uso las estructuras de datos. El libro utiliza un paradigma orientado a objetos y ejemplos de implementaciones en lenguaje Java.



Editorial: RA-MA
Noviembre 2017
Formato: 17x24
Rústica
326 Págs.
ISBN: 9788499647210

PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

Java y C++ Paso a Paso

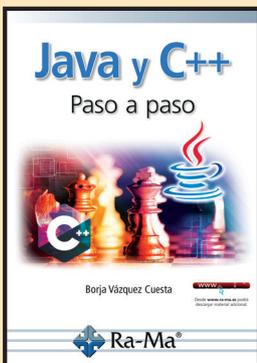
BORJA VÁZQUEZ

¿Quieres adentrarte en el mundo de la programación y conocer la Programación Orientada a Objetos?

Esta es la herramienta que necesitas.

Este libro aborda, de forma secuencial y didáctica, desde los conceptos básicos de la programación hasta la P.O.O.

Todas las explicaciones están respaldadas por esquemas y código que el lector podrá probar mientras aprende los lenguajes Java y C++ de forma amena y sencilla.



Editorial: RA-MA
Noviembre 2017
Formato: 17x24
Rústica
254 Págs.
ISBN: 9788499647234

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

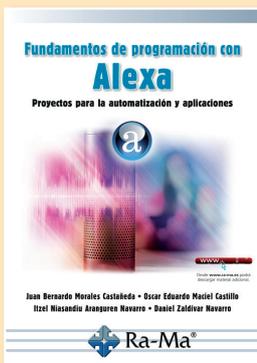
Fundamentos de programación con Alexa Proyectos para la automatización y aplicaciones

JUAN BERNARDO MORALES

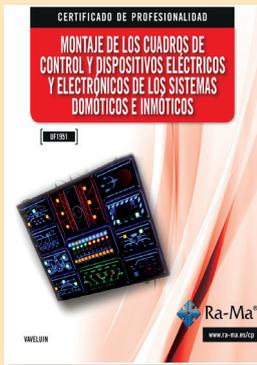
Fundamentos de programación con Alexa, está dirigido a cualquier entusiasta de la tecnología (hobbistas, técnicos, estudiantes de programación, electrónica, ingenieros, etc.) que quiera automatizar su hogar o entorno mediante comandos de voz, así como también para integrar esta tecnología en aplicaciones de robótica e inteligencia artificial.

El libro se encuentra dividido en dos partes:

- En la primera parte, se introduce al entorno de programación de Alexa, el cual es un servicio desarrollado por Amazon, que permite interactuar con los dispositivos por medio del habla. También se enseña la programación de habilidades de Alexa, entendiendo por habilidad como el nombre que reciben sus programas o funciones, tales como proporcionar información, generar trivias y el uso de bases de datos para guardar información.
- En la segunda parte, se muestra al lector como aplicar los conocimientos adquiridos para lograr, mediante habilidades de Alexa y electrónica, automatizar los dispositivos de su hogar, por ejemplo: prender y apagar aparatos electrónicos, programar notificaciones o alarmas al teléfono móvil, un reconocedor facial para saber quién está frente a su casa y enviar comandos a dispositivos infrarrojos como la televisión o el aire acondicionado.



Editorial: RA-MA
Noviembre 2017
Formato: 17x24 cm
Rústica
252 Págs.
ISBN: 9788499647227



Editorial: RA-MA
Octubre 2017
Formato: 20x24,5 cm
Rústica
183 Págs.
ISBN: 9788499647173

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

Montaje de cuadros de control y dispositivos eléctricos y electrónicos de sistemas domóticos

VAVELUIN

El Ser Humano, desde el principio de su existencia, ha pretendido adaptar cuanto le rodea de la forma más confortable, eficiente y agradable posible. En este sentido, la domótica es la esencia de esa pretensión, de manera que la tecnología actual ha desarrollado, en los últimos años, un tejido industrial destinado exclusivamente a la automatización de viviendas y edificios. Este desarrollo conlleva la necesidad de la formación de técnicos especialistas en el conocimiento de dichas tecnologías, de su campo de aplicación, y de las técnicas de gestión, montaje, mantenimiento y planificación de instalaciones domóticas e inmóticas. El contenido de esta obra responde a la necesidad del técnico de disponer de una referencia actualizada y fiable, de contenido técnico, que abarque todos los contenidos, teóricos y prácticos, que el alumno necesita para el desarrollo formativo de esta actividad. En ella se reflejan materiales, tecnologías, elementos de seguridad, técnicas de planificación, gestión y montaje, así como ejemplificaciones de los equipos y tecnologías más actuales que la industria domótica actual ofrece. Dentro del marco formativo del certificado de profesionalidad de Montaje y Mantenimiento de Sistemas Domóticos e Inmóticos, desarrollado en el Real Decreto 1077/2012 del 13 de julio, el texto trata con rigurosidad todos los contenidos de la unidad formativa UF1951 denominada Montaje de los Cuadros de Control y Dispositivos Eléctricos y Electrónicos de los Sistemas Domóticos e Inmóticos, plasmándolos con sencillez, e ilustrándolos con una gran cantidad de imágenes aclaratorias. Todo ello, hace de este texto, una obra indispensable para técnicos, formadores y alumnos.



Editorial: RA-MA
Octubre 2017
Formato: 20x24,5 cm
Rústica
118 Págs.
ISBN: 9788499647180

MARKETING Y PUBLICIDAD

Organización y control del plan de medios de comunicación

JAVIER TIMÓN

Esta obra está enmarcada dentro del Certificado de Profesionalidad COMM0112 Gestión de Marketing y Comunicación, concretamente desarrollando el módulo formativo MF2188_3 Organización y control del plan de medios de comunicación. Los contenidos de la obra se ciñen a los epígrafes especificados para cada unidad didáctica en el Real Decreto 1694/2011, de 18 de noviembre. La obra se presenta como una herramienta didáctica de presentación e introducción del proceso de diseño, configuración, desarrollo, ejecución, seguimiento y evaluación de los planes de comunicación que las empresas anunciantes posicionan sobre los medios de comunicación masivos a través de un lenguaje explicativo, claro y conciso. En ella, se tratan las relaciones entre los actores que operan en la industria comercial e informativa, las regulaciones sobre las pautas de actuación y los principales conceptos relacionados con la comunicación comercial, la publicidad, el marketing, el periodismo o la tecnología. Además, se exponen las definiciones, conocimientos y contenidos de necesaria comprensión para todas aquellas personas en formación que deseen dominar los conocimientos que maneja un planificador de medios en su rutina profesional.



Editorial: RA-MA
Octubre 2017
Formato: 20x24,5 cm
Rústica
160 Págs.
ISBN: 9788499647166

SEGURIDAD INFORMÁTICA

Sistemas seguros de acceso y transmisión de datos

JUAN ANDRÉS MAILLO

Este libro está dirigido a los estudiantes del Certificado de Profesionalidad de Seguridad Informática, correspondiente a la familia profesional de Informática y Comunicaciones, del área profesional de Sistemas y Telemática. El contenido del mismo tiene como objetivo proporcionar al lector las competencias necesarias para diseñar e implementar sistemas seguros de acceso y transmisión de datos.

Para ello se imparten los contenidos necesarios para adquirir las capacidades de:

- Implantar políticas de seguridad y cifrado de información en operaciones de intercambio de datos para obtener conexiones seguras según las necesidades de uso y dentro de las directivas de la organización.
- Implantar sistemas de firma digital para asegurar la autenticidad, integridad y confidencialidad de los datos que intervienen en una transferencia de información utilizando sistemas y protocolos criptográficos según las necesidades de uso y dentro de las directivas de la organización.
- Implementar infraestructuras de clave pública para garantizar la seguridad según los estándares del sistema y dentro de las directivas de la organización.

Para todo ello, se van a tratar temas relativos a la seguridad de la información, la criptografía, los métodos de autenticación, el correo electrónico seguro, las comunicaciones seguras o los protocolos de seguridad en conexiones Wi-Fi, entre otros muchos aspectos relacionados con ellos.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2017
Formato: 17x24 cm
Rústica
344 Págs.
ISBN: 9788499647142

DISEÑO ASISTIDO (CAD)

Revit MEP 2018 Curso Práctico

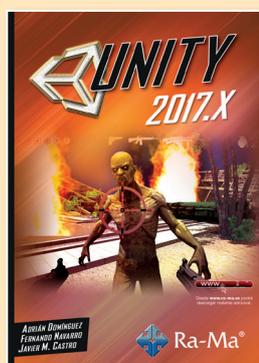
LUIS CARLOS DE LA PEÑA

En este libro encontraremos todo el material necesario para iniciarnos en el modelado de la disciplina de instalaciones con el Software Autodesk Revit.

A lo largo del libro se desarrollan ejemplos en los que se explicará de forma didáctica como modelar diferentes instalaciones de una vivienda unifamiliar, así como otros tipos de instalaciones más específicas del ámbito de la ingeniería.

Una de las grandes ventajas que tiene el uso de la metodología BIM en proyectos de edificación e industriales es contener toda la información necesaria para ejecutar el proyecto, por lo que la obtención de datos es algo que se torna muy sencillo, pero fundamental, siendo este un tema esencial que se desarrolla en este manual.

Completando todos los temas se adquirirá la destreza necesaria para desarrollar el modelado de casi cualquier tipo de instalación, dentro del campo de la arquitectura e ingeniería. En www.solucionesbim.com el autor dispone de una amplia oferta formativa sobre esta temática.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2017
Formato: 17x24 cm
Rústica
313 Págs.
ISBN: 9788499647135

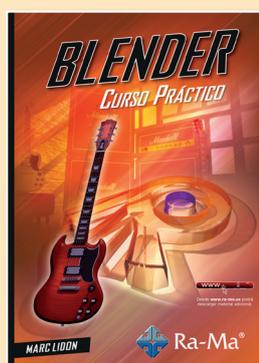
VIDEOJUEGOS

Unity 2017.X Curso Práctico

ADRIÁN DOMÍNGUEZ

Unity es actualmente uno de los game engines más utilizados en la industria del videojuego. Con Curso práctico de Unity 2017.X podrás adquirir una sólida base de conocimiento sobre este motor, aprendiendo las técnicas, conceptos, elementos y herramientas esenciales para el desarrollo de cualquier tipo de videojuego.

Con este libro no solo aprenderás a utilizar Unity, sino que también podrás entender el porqué de cada opción, funcionalidad y herramienta. Para ello, el libro cuenta con explicaciones detalladas, elaboradas por formadores especializados en Unity y en desarrollo de videojuegos. Además, cada capítulo va acompañado de consejos y trucos de experto, así como con contenidos descargables gratuitos, con los que podrás acelerar al máximo tu aprendizaje.



Editorial: RA-MA
Septiembre 2017
Formato: 17x24 cm
Rústica
494 Págs.
ISBN: 9788499647128

VIDEOJUEGOS

Blender Curso Práctico

MARC LIDON

Esta obra, acompañada de ejercicios y proyectos, es una guía de referencia con la que el lector aprenderá a utilizar de una manera sencilla y progresiva uno de los programas de diseño 3D con más usuarios en todo el mundo. Blender es un programa que se puede descargar gratuitamente desde su web oficial (sin ningún coste adicional para el usuario). Esto facilita mucho el aprendizaje al lector, ya que dispone de todas las herramientas necesarias para seguir los capítulos del libro. El objetivo principal es el de proporcionar conocimientos básicos y sólidos para que se sienta preparado para dar los primeros pasos en esta industria. El libro se divide en diez capítulos, centrándose en el aprendizaje progresivo de Blender e introduciendo los conceptos generales del 3D. En cada uno de los capítulos va a tener varios retos que pretenden simplificar el gran número de herramientas que se utilizan en Blender, sin entrar en detalles demasiado complejos que puedan entorpecer el aprendizaje. Conforme se avanza en el libro el lector irá adquiriendo conocimientos y habilidades que le permitirán sentirse más cómodo con el programa. El libro se centra en algunos aspectos importantes, como son el modelado, la texturización y la iluminación. También se hace una introducción a otros aspectos más avanzados, como la animación, el rigging, la composición y la edición. Todos ellos con pequeños proyectos fáciles de realizar gracias a las indicaciones del libro. También dispone de un amplio material adicional para la realización de los ejercicios. El lector podrá realizar todos los proyectos sin problemas, ya que la presente obra facilita las imágenes y los archivos necesarios para finalizar cada proyecto individualmente. Al finalizar el libro el usuario habrá adquirido un nivel intermedio y podrá empezar a profundizar en sectores más concretos de la industria, como en la creación de personajes, animación, etc.

Planificación de la gestión y organización de los procesos de montaje de sistemas domóticos e inmóticos

VAVELUIN

El Ser Humano, desde el principio de su existencia, ha pretendido adaptar cuanto le rodea de la forma más confortable, eficiente y agradable posible. En este sentido, la domótica es la esencia de esa pretensión, de manera que la tecnología actual ha desarrollado, en los últimos años, un tejido industrial destinado exclusivamente a la automatización de viviendas y edificios. Este desarrollo conlleva la necesidad de la formación de técnicos especialistas en el conocimiento de dichas tecnologías, de su campo de aplicación, y de las técnicas de gestión, montaje, mantenimiento y planificación de instalaciones domóticas e inmóticas.

El contenido de esta obra responde a la necesidad del técnico de disponer de una referencia actualizada y fiable, de contenido técnico, que abarque todos los contenidos, teóricos y prácticos, que el alumno necesita para el desarrollo formativo de esta actividad. En ella se reflejan materiales, tecnologías, elementos de seguridad, técnicas de planificación, gestión y montaje, así como ejemplificaciones de los equipos y tecnologías más actuales que la industria domótica actual ofrece.

Dentro del marco formativo del certificado de profesionalidad de Gestión y Supervisión del Montaje y Mantenimiento de Sistemas Domóticos e Inmóticos, desarrollado en el Real Decreto 616/2013 del 2 de agosto, el texto trata con rigurosidad todos los contenidos de la unidad formativa UF2132 denominada Planificación de la Gestión y Organización de los Procesos de Montaje de Sistemas Domóticos e Inmóticos, plasmándolos con sencillez, e ilustrándolos con una gran cantidad de imágenes aclaratorias. Todo ello, hace de este texto, una obra indispensable para técnicos, formadores y alumnos."



Editorial: RA-MA
 Septiembre 2017
 Formato: 20x24,5 cm
 Rústica
 186 Págs.
 ISBN: 9788499646688

PRÓXIMAS PUBLICACIONES >>>

▶ **Aplicación de conceptos básicos de la teoría de género y del lenguaje no sexista**

MARTA GONZALEZ

▶ **Scratch**

HECTOR ANDREA

▶ **CHFI. Certificación forense**

MARIO GUERRA

▶ **Ofimatica v.16**

HNDZ VALENTIN

▶ **Marco Organizativo y Normativo de las Administraciones Públicas y de la Unión Europea**

Mª EUGENIA PÉREZ

▶ **Participación y creación de redes con perspectiva de género**

MARTA GONZALEZ

▶ **Hacking Etico 3ª Edición**

KARINA ASTUDILLO

▶ **Inteligencia artificial para videojuegos**

MIGUEL ANGEL AREÁN

▶ **Comptia netplus + security**

MARIO GUERRA

▶ **AutoDesk Inventor 2018**

PEDRO LUIS ROJAS

▶ **Hacker**

JUAN ANDRES MAILLO

▶ **Vue.js. Curso Práctico**

CAPURRO

▶ **Blockchain**

ANA ROJO

▶ **Internet de las cosas**

JOAN CASALS

▶ **Programación Android para dispositivos Arduino**

RAUL MARIN

▶ **Diseño de videojuegos**

MAURICIO GARCIA

▶ **Bitcoin y Criptomonedas**

JAVIER TOLL

ÍNDICE ALFABÉTICO

• Aplicaciones gráficas con Python 3.....	12	• Modelado de personajes con Blender	4
• Arduino. Edición 2018. Curso práctico	6	• Organización y control del plan de medios de comunicación.....	15
• Blender. Curso Práctico	16	• Planificación de la gestión y organización de los procesos de montaje de sistemas domóticos e inmóticos.....	17
• Calidad de Datos.....	7	• Posicionamiento Web para todos. 2ª Edición.....	11
• Calidad de Sistemas de Información. 4ª edición ampliada y actualizada.....	11	• Principios Derecho Fiscal. 2ª Edición.....	10
• Circuitos Digitales.....	3	• Programación Orientada a Objetos con C++. 5ª edición	6
• Comunicación en Lengua Castellana. Nivel 2.....	7	• Python. Aplicaciones Prácticas.....	5
• Diseño de Videojuegos con Unity	3	• Raspberry Pi. Fundamentos y Aplicaciones.....	13
• Elaboración y acabado de platos a la vista del cliente	3	• Realidad virtual y Realidad Aumentada	6
• Estética en Videojuegos.....	13	• Revit MEP 2018. Curso Práctico	16
• Estructuras de Datos Dinámicas	14	• Seguridad en aplicaciones Web Java	11
• Fundamentos de programación con Alexa. Montaje de cuadros de control y dispositivos eléctricos y electrónicos de sistemas domóticos	15	• SEO. Curso práctico	13
• G Suite for Education. Administración y configuración de aplicaciones educativas	8	• Servicio en Restaurante.....	4
• Hacking ético con herramientas Python.....	10	• Servicios Especiales en Restauración.....	9
• Ingeniería de Sonido. Conceptos, fundamentos y casos prácticos.....	8	• Shopper. Marketing Estrategias de Mercado.....	7
• Java y C++. Paso a Paso	14	• Sistemas de Medida y Regulación	9
• Kali Linux	12	• Sistemas seguros de acceso y transmisión de datos.....	15
• LEGO EV3. Programación de Robots.....	9	• Técnicas multivariantes de Interdependencia.....	12
• Mantenimiento de Sistemas de Información	5	• Tramitación Procesal y Administrativa	5
• Microcontrolador STM32. Programación y desarrollo.....	8	• Unity 2017.X. Curso Práctico.....	16
• Microservicios Web	4	• Usabilidad Web. Teoría y uso.....	10

ÍNDICE POR MATERIAS

Arquitectura y Estructura de Computadores

- Mantenimiento de Sistemas de Información5
- Calidad de Datos.....7
- Calidad de Sistemas de Información. 4ª edición ampliada y actualizada11
- Estructuras de Datos Dinámicas14

Comunicación

- Comunicación en Lengua Castellana. Nivel 2.....7

Derecho

- Tramitación Procesal y Administrativa5
- Principios Derecho Fiscal. 2ª Edición.....10

Diseño Asistido (CAD)

- Revit MEP 2018. Curso Práctico16

Diseño Web

- Microservicios Web4
- Realidad virtual y Realidad Aumentada6

Estadística

- Técnicas multivariantes de Interdependencia.....12

Electricidad y Electrónica

- Circuitos Digitales.....3
- Arduino. Edición 2018. Curso práctico6
- Microcontrolador STM32. Programación y desarrollo8
- Ingeniería de Sonido. Conceptos, fundamentos y casos prácticos8
- Sistemas de Medida y Regulación9
- Fundamentos de programación con Alexa. Proyectos para la automatización y aplicaciones.....14
- Montaje de cuadros de control y dispositivos eléctricos y electrónicos de sistemas domóticos15
- Raspberry Pi. Fundamentos y Aplicaciones.....13
- Planificación de la gestión y organización de los procesos de montaje de sistemas domóticos e inmóticos.....17

Informática General

- G Suite for Education. Administración y configuración de aplicaciones educativas8

Marketing Digital

- Posicionamiento Web para todos. 2ª Edición.....11
- SEO. Curso práctico13

Marketing y Publicidad

- Shopper. Marketing Estrategias de Mercado.....7
- Organización y control del plan de medios de comunicación15

Programación y Lenguajes

- Python. Aplicaciones Prácticas.....5
- Programación Orientada a Objetos con C++. 5ª ed...6
- Aplicaciones gráficas con Python 3.....12
- Java y C++. Paso a Paso14

Restauración

- Elaboración y acabado de platos a la vista del cliente.....3
- Servicio en Restaurante4
- Servicios Especiales en Restauración.....9

Robótica e Inteligencia Artificial

- LEGO EV3. Programación de Robots9

Seguridad Informática

- Hacking ético con herramientas Python.....10
- Usabilidad Web. Teoría y uso.....10
- Seguridad en aplicaciones Web Java11
- Kali Linux12
- Sistemas seguros de acceso y transmisión de datos.....15

Videojuegos

- Diseño de Videojuegos con Unity3
- Modelado de personajes con Blender4
- Estética en Videojuegos13
- Unity 2017.X. Curso Práctico.....16
- Blender. Curso Práctico16



Grupo Editorial
ra-ma

Calle Jarama, 33. Polígono Industrial Igarsa
28860 Paracuellos de Jarama (Madrid)

Tel.: +34 916584280

Fax: +34 916628139

Correo electrónico: info@grupoeditorialrama.com

www.grupoeditorialrama.com