



TEMARIO CURSO ONLINE UNITY PRO

El curso online de **Unity Pro** (Schneider Electric) proporciona los **conocimientos básicos para el manejo, configuración y programación de un PLC** mediante la plataforma de **automatización industrial Unity Pro**.

Es una formación **totalmente práctica** para iniciarte en el conocimiento **de qué es un plc y cómo funciona**, además de enseñarte los **lenguajes de programación** básicos que se utilizan en **Unity Pro** y la configuración de los **tipos de bloques de función**.

Nuestro profesorado está formado por **expertos profesionales con vocación docente** que ponen en práctica casos reales para mejor comprensión del temario.

Unidad 1-Automata Programable

- ✓ 1.1 Historia breve
- ✓ 1.2 Campos de aplicación:
- ✓ 1.3 Ventajas e inconvenientes de los PLC's
- ✓ 1.4 Plataformas de automatización Unity
- ✓ 1.5 Arquitectura de los Automatas y módulos
 - 1.5.1 Arquitectura interna de los autómatas programables
 - 1.5.2 Estructura o arquitectura externa de los PLC's
 - 1.5.3 Módulos E/S analógicas y digitales.
 - 1.5.4 Módulo de salidas digitales
 - 1.5.5 Módulo de comunicaciones

Unidad 2- Unity Pro

- ✓ 2.1 Operaciones básicas
 - 2.1.1 Crear / Guardar / Abrir un proyecto
- ✓ 2.2 Configuración básica
 - 2.2.1 Configuración del bastidor
 - 2.2.2 Estado de los LEDs de los diferentes módulos
- ✓ 2.3 Configuración avanzada
 - 2.3.1 Errores al generar el proyecto
 - 2.3.2 Fuente de alimentación
 - 2.3.3 Reserva de memoria en la CPU / Modalidad de servicio
 - 2.3.4 Creación de variables desde los módulos de E/S
 - 2.3.5 Configuración de la dirección IP del PLC
- ✓ 2.4 Editor de datos
 - 2.4.1 Variables
 - 2.4.2 Direccionamiento de variables
 - 2.4.3 Variables y tipos de datos elementales (EDT)

- 2.4.4 Acceder al editor de datos
- 2.4.5 Filtros de la pestaña variable
- 2.4.6 Orden alfabético
- 2.4.7 Personalizar las columnas
- 2.4.8 Creación de una variable
- 2.4.9 Modificación de una variable

- ✓ 2.5 Sección de programación
- ✓ 2.6 Lenguajes de programación
 - 2.6.1 Introducción
 - 2.6.2 Diagrama de contactos – LD
 - 2.6.3 Diagrama de bloques de función – FBD
 - 2.6.4 Texto estructurado – ST
 - 2.6.5 Lista de instrucciones – IL
 - 2.6.6 Diagrama Secuencial – Grafcet – SFC
- ✓ 2.7 Analizar – Generar
- ✓ 2.8 Transferencia de proyecto

Unidad 3- Bloques de Programación

- ✓ 3.1 Biblioteca de funciones
 - 3.1.1 Introducción
 - 3.1.2 Representación de los bloques de función
 - 3.1.3 Tipos de bloques de función
 - 3.1.4 Conjunto de librerías
- ✓ 3.2 Opciones Avanzadas-Tratamiento analógico
 - 3.2.1 Presentación
 - 3.2.2 Configuración de las entradas analógicas
 - 3.2.3 Configuración de las salidas analógicas
 - 3.2.4 Diagnóstico de los módulos analógicos

Unidad 4- Supervisión y control

- ✓ 4.1 Tablas de animación
 - 4.1.1 Introducción
 - 4.1.2 Creación de una tabla de animación
 - 4.1.3 Modificar valores
 - 4.1.4 Forzar valores
 - 4.1.5 Creación de tablas de animación desde secciones de programación
 - 4.1.6 Lista de los bits forzados
 - 4.1.7 Comentarios respecto a las tablas de animación
- ✓ 4.2 Pantallas de operador
 - 4.2.1 Introducción
 - 4.2.2 Creación de una pantalla de operador
 - 4.2.3 Configuración de los objetos gráficos
 - 4.2.4 Librería de pantallas de operador
- ✓ 4.3 Documentación
 - 4.3.1 Presentación
 - 4.3.2 Configuración de la documentación
- ✓ 4.4 Exportación/Importación de proyecto o partes de proyecto
 - 4.4.1 Presentación

- 4.4.2 Función exportar
- 4.4.3 Función importar
- 4.4.4 Ficheros de exportación
- ✓ 4.5 Exportar, Archivar y Guardar un proyecto
 - 4.5.1 Presentación
 - 4.5.2 Archivos STU
 - 4.5.3 Archivos STA
 - 4.5.4 Archivos XEF
 - 4.5.5 Información importante

Todos nuestros cursos son Bonificables por la [FUNDAE](#)

¡InFórmate! Contacta con nosotros sin compromiso alguno y te informaremos de nuestros planes formativos en:

✉ formacion@cursosaula21.com

☎ 93 655 32 54

DELEGACIÓN VALLÉS y BARCELONA

Carrer de la Ceràmica, 1 08110 Montcada i Reixac Barcelona

DELEGACIÓN BARCELONA NORTE Y GIRONA

Carrer Horta d'en Pla, 2 08380 Malgrat de Mar Barcelona