



1. TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II (2º BACHILLERATO)

1.1. CONTENIDOS

Bloque 1 Programación.

- Estructuras de almacenamiento de datos internas y externas.
- Paradigmas de programación.
- Diseño de algoritmos. Diagramas de flujo y pseudocódigo.
- Lenguajes de programación. Tipos y características.
- Elementos de un programa informático. Estructura y bloques. Funciones y procedimientos.
- Ciclo de vida del software. Entornos de desarrollo. Componentes.
- Depuración de código. Opciones de optimización del código.

Bloque 2 Publicación y difusión de contenidos.

- Plataformas de publicación y distribución de contenidos en la web. Gestores de contenido.
- Entornos de trabajo colaborativo y de apoyo a la formación.
- Los lenguajes de marcas. Hojas de estilo.
- Diseño y creación de páginas web estáticas y dinámicas. Estándares de publicación.
- Estrategias de posicionamiento web.
- Validación y accesibilidad de las páginas web.

Bloque 3 Seguridad.

- La seguridad informática. Protección de datos. Protección de comunicaciones. Técnicas habituales de fraude.
- Navegación segura.
- Protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales

1.2. ORIENTACIONES

La prueba a realizar será mixta incluyendo una primera parte tipo test que contendrá cuestiones relativas a cualquiera de las unidades previstas en la programación y una segunda parte práctica consistente en un ejercicio de programación (diagrama de flujo o pseudocódigo) y otro de diseño de una página web (HTML, CSS).



1.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada uno de los bloques se calificará sobre 10 siendo la nota final el resultado de dividir la suma total entre el número de bloques de que consta la prueba.

Cada apartado de cada una de las pruebas llevará indicada la puntuación asociada a dicho apartado en particular a partir de la cual se establecerá la puntuación final de la misma.

1.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para la confección y evaluación de la prueba se seguirán los criterios de evaluación:

- Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
- Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
- Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
- Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.
- Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.
- Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.
- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.
- Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.
- Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
- Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.