|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DEPARTAMENTO DE: TECNOLOGÍA** | | | | **CURSO: 2º BACHILLERATO** |
| **ASIGNATURA: TIC 2** | | | |
| **Período** | **Organización y secuenciación de los contenidos** | **Procedimientos e instrumentos de evaluación** | **Criterios de calificación** | **Procedimiento de Recuperación** |
| **1ª evaluación** | BLOQUE 1: Seguridad | -Las prácticas realizadas a lo largo del curso, tanto si son individuales como de grupo.  -El manejo de herramientas informáticas, puntuará la habilidad de cada alumno con dichas herramientas y la actitud demostrada en el aula de informática  -Las destrezas, habilidades, interés, participación y motivación que demuestre el alumno/a en todas las facetas del área.  -Pruebas escritas  -Pruebas prácticas con el ordenador | -Prácticas en clase: 40%  -Exámenes: 40%  -Actitud en clase. 20% | El proceso de recuperación se realizará en las primeras semanas de la siguiente evaluación.  -Examen  -Presentación de actividades pendientes  La nota máxima de la recuperación del trimestre será de 5. |
| **2ª evaluación** | BLOQUE 2: Publicación y difusión de contenidos |
| **3ª evaluación** | BLOQUE 3: Programación |

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

**Publicación y difusión de contenidos**

* La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro. Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas síncronas y asíncronas
* Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web.
* Nuevas tecnologías y su desarrollo futuro para su aplicación en el entorno de trabajos colaborativos
* Realidad aumentada, Internet de las cosas

**Seguridad**

* Definición de seguridad activa y pasiva
* Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad. Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro.
* Riesgos en el uso de equipos informáticos
* Tipos de malware. Instalación y uso de programas antimalware

**Programación**

* Estructuras de almacenamiento de datos
* Técnicas de análisis para resolver problemas
* Diagramas de flujo. Diagramas de transición de estados
* Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas, métodos, clases y objetos
* Algoritmos y estructuras de resolución de problemas
* Programación en distintos lenguajes
* Introducción a la programación orientada a objetos.
* Diseño de aplicaciones para uso en diversos dispositivos móviles
* Depuración, compilación y ejecución de programas