

	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 1 de 7</b>

## PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

### DEPARTAMENTO Elija un elemento.

### 2018/19

<b>MATERIA</b>	<b>TIC II</b>
<b>CURSO</b>	<b>2º BCH CT/HCS</b>
<b>GRUPO</b>	Elija un elemento.

	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 2 de 7</b>

## ÍNDICE

1. [CONTEXTUALIZACIÓN](#)
2. [RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN](#)
3. [PROCESO DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN](#)
4. [PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN](#)
5. [PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.](#)
6. [MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.](#)
7. [NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR](#)
8. [RELACIÓN DE ESTÁNDARES](#)

	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 3 de 7</b>

## 1 CONTEXTUALIZACIÓN

PROFESOR/A	D. Antonio Santos Marín
Nº SESIONES SEMANALES	4

[Ir a Índice](#)

## 2 RELACION DE UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Cada UT tiene un porcentaje sobre el total del curso y es el que se relaciona a continuación:

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% <sup>1</sup>	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
1. PROGRAMACIÓN	1.- Programar en varios lenguajes para realizar una tarea determinada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Estructuras de almacenamiento de datos: arrays, ..</li> <li>▫ Técnicas de análisis para resolver problemas. Diagramas de flujo.</li> <li>▫ Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas.</li> <li>▫ Algoritmos y estructuras de resolución de problemas.</li> <li>▫ Programación en distintos lenguajes: C++, HTML, Processing, Scratch.</li> <li>▫ Diseño de aplicaciones</li> </ul>	3 5	1 <sup>a</sup>	40

<sup>1</sup>Cada unidad tiene un porcentaje sobre el total del curso, utilizado para calcular la nota de cada evaluación

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
		móviles para uso en diversos dispositivos móviles. <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Depuración, compilación y ejecución de programas</li> </ul>			
2. DISEÑO WEB	1.- Elaborar un sitio web para publicarlo en la red.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro.</li> <li>▫ Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas síncronas y asíncronas.</li> <li>▫ Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web (páginas web, blogs, wikis).</li> <li>▫ Nuevas tecnologías y su desarrollo futuro para su aplicación en el entorno de trabajos colaborativos. Realidad aumentada, Internet de las Cosas.</li> </ul>	3 5	2ª	40
3. SEGURIDAD EN LA RED	1.- Conocer las amenazas de la red e instalar los programas adecuados para evitarlas. 2.-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Definición de seguridad activa y pasiva.</li> <li>▫ Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de</li> </ul>	3 0	3ª	40

U.D.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	% 1	EVALUACIÓN	Nº DE SESIONES
	Concienciar al alumno de las consecuencias de trabajar sin seguridad.	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			

[Ir a Índice](#)

### 3 PROCESO DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Las calificaciones utilizadas serán numéricas en una escala de 0 a 10 puntos con o sin decimales excepto para las notas finales que expresarán en una escala de 1 a 10 sin decimales.
- Se consideran positivas las calificaciones superiores o iguales a 5 puntos.
- La nota de cada bloque en que se han dividido los instrumentos de evaluación se realizará como media aritmética de las puntuaciones obtenidas en ese bloque en el periodo considerado.
- La ponderación que se aplicará a cada uno de los bloques en que se han dividido los instrumentos de evaluación para la obtención de las notas globales será la siguiente:
  - Pruebas escritas: 30%
  - Asistencia a las clases: 10 %
  - Memorias y trabajos: 50%

	<b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 6 de 7</b>

- Observación sistemática: 10%

[Ir a Índice](#)

#### 4 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Los alumnos que suspendan alguna evaluación, realizarán las actividades de recuperación pertinentes, que serán eminentemente prácticas. Aquellos alumnos que le quede suspensa la asignatura para septiembre, realizarán durante el verano las actividades de recuperación y refuerzo que les asigne el profesor. Dichas actividades serán entregadas en septiembre.

[Ir a Índice](#)

#### 5 PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Durante el primer trimestre de curso el Departamento informará a los alumnos sobre las actividades y pruebas que deberán realizar para recuperarlas.

[Ir a Índice](#)

#### 6 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Libro de texto recomendado de la Editorial Donostiarra (no comprar hasta consultar con profesor).  
Aula Althia.  
Apuntes y actividades realizadas por los profesores.

[Ir a Índice](#)

#### 7 NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR

1. Responsabilidad en el uso de los ordenadores y equipos.
2. Atender a las explicaciones y realizar las actividades que propongan los profesores.
3. Asistencia a clase.
4. Las habituales normas de respeto y convivencia entre personas así como las Normas de convivencia del Centro.

[Ir a Índice](#)

	<p align="center"><b>PLANIFICACION Y PRESENTACIÓN MATERIA</b></p>	  
	<b>MD 75010216</b>	<b>Página 7 de 7</b>

<b>8</b>	<b>RELACIÓN DE ESTÁNDARES</b>
----------	-------------------------------

Consultar Programación.

[Ir a Índice](#)