

**CDPC – 1º Bachillerato**

| <b>Competencias específicas</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <b>Criterios de evaluación</b>                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Desarrollar el pensamiento computacional y cultivar la creatividad algorítmica y la interdisciplinaridad, así como desarrollar proyectos de construcción de software que cubran el ciclo de vida de desarrollo, integrándose en un equipo de trabajo fomentando habilidades sociales dirigidas a la resolución de conflictos y a la capacidad de llegar a acuerdos.                                                                                                                                                                                                                                    | 1.1. Conocer las estructuras básicas empleadas en la creación de programas informáticos.                                                                                        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1.2. Construir programas informáticos aplicados al procesamiento de datos multimedia.                                                                                           |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1.3. Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.                                                                                                 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1.4. Ser capaz de trabajar en equipo en las diferentes fases del proyecto de construcción de una aplicación multimedia sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada. |
| 2. Comprender el impacto de las ciencias de la computación en nuestra sociedad y convertirse en ciudadanos con un alto nivel de alfabetización digital, que sepan emplear software específico para simulación de procesos y aplicar los principios de la Inteligencia Artificial en la creación de un agente inteligente basado en técnicas de aprendizaje automático siendo conscientes y críticos con las implicaciones en la cesión del uso de los datos y críticos con la opacidad y el sesgo inherentes a aplicaciones basadas en las Ciencias de datos, la Simulación y la Inteligencia Artificial. | 2.1. Conocer los aspectos fundamentales de la Ciencia de datos.                                                                                                                 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2.2. Utilizar una variedad de datos para simular fenómenos naturales y sociales.                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2.3. Comprender los principios básicos de funcionamiento de la Inteligencia Artificial y su impacto en nuestra sociedad.                                                        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2.4. Ser capaz de construir un agente inteligente que emplee técnicas de aprendizaje automático.                                                                                |
| 3. Entender el hacking ético como un conjunto de técnicas encaminadas a mejorar la seguridad de los sistemas informáticos para aplicarlas según sus fundamentos en base a las buenas prácticas establecidas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 3.1. Conocer los fundamentos de seguridad de los sistemas informáticos.                                                                                                         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 3.2. Aplicar distintas técnicas para analizar sistemas.                                                                                                                         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 3.3. Documentar los resultados de los análisis.                                                                                                                                 |