

Profesor: Ramon Perucho

Los materiales necesarios para seguir el curso están disponibles en el Classroom de la asignatura.

CONTENIDOS

PRIMER TRIMESTRE

1. Elaboración y difusión de la información

Procesador de textos. Hojas de cálculo.

2. Ciencias de la Computación. Evolución Histórica

Avances tecnológicos en la computación a lo largo de la historia. Computación y sociedad.

SEGUNDO TRIMESTRE

1. Elaboración y difusión de la información

Presentaciones y organización de proyectos.

2. Elementos de un sistema informático

Hardware y software. Elementos físicos de un computador. Software de sistema y de utilidad.

3. Software de comunicación

Correo electrónico. Sistemas de Comunicación en tiempo real. Herramientas de gestión de archivos y almacenamiento en la nube. Contenidos compartidos.

TERCER TRIMESTRE

1. Edición de audio

Audacity

2. Edición de imágenes

GIMP

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se trata de una asignatura práctica. NO HAY EXÁMENES. La puntuación se establece mediante unos trabajos que se colocarán en el Classroom de la asignatura. Cada uno de estos trabajos aportará puntos a la evaluación, hasta un total de 10 puntos por evaluación.

Para superar la asignatura se ha de alcanzar un 5 en la nota media de las tres evaluaciones. Se hace media incluso con evaluaciones suspensas. Ejemplo: primera evaluación: 2, Segunda evaluación: 4, Tercera evaluación 9. Nota final: 5 $((2+4+9)/3)$.

Los trabajos se pueden entregar a lo largo de todo el curso, no se cierran las entregas. La nota de cada evaluación se establecerá según los trabajos de esa evaluación entregados al finalizar la evaluación. Esa nota se actualizará si hay más entregas en la evaluación final ordinaria.

Si alguien no alcanza el 5 al finalizar la evaluación final ordinaria, puede entregar los trabajos que le permitan alcanzar el aprobado hasta la evaluación final extraordinaria.