

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I

Estamos inmersos en la sociedad de la Información y los conocimientos informáticos marcarán la diferencia para poder acceder a ella en un mundo cambiante.

En este contexto, la Competencia Digital adquirida mediante esta asignatura te abrirá innumerables puertas para cualquier formación posterior que elijas.

Los contenidos son:

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador

- Historia de la informática.
- La globalización de la información.
- Nuevos sectores laborales.
- La Sociedad de la Información La fractura digital.
- La globalización del conocimiento.
- La Sociedad del Conocimiento.



Bloque 2. Arquitectura de ordenadores

- Ordenadores personales, sistemas departamentales y grandes ordenadores.
- Estructura de un ordenador.
- Elementos funcionales y subsistemas.
- Subsistemas integrantes de equipos informáticos.
- Alimentación.
- Sistemas de protección ante fallos.
- Placas base: procesadores y memorias.
- Dispositivos de almacenamiento masivo.
- Periféricos de entrada y salida.
- Secuencia de arranque de un equipo.
- Sistemas operativos.
- Funciones del sistema operativo.
- Libres y propietarios.
- Estructura.
- Procedimientos.



Bloque 3. Software para sistemas informáticos

- Software de utilidad.
- Software libre y propietario.
- Tipos de aplicaciones.
- Instalación y prueba de aplicaciones.
- Requerimiento de las aplicaciones.
- Ofimática y documentación electrónica.
- Imagen digital.
- Vídeo y sonido digitales.
- Software de comunicación.



Bloque 4. Redes de ordenadores

- Redes de área local.
- Topología de red. Cableados.
- Redes inalámbricas.
- Redes de área metropolitana.
- Redes de área extensa.
- El modelo OSI de la ISO.
- Niveles del modelo.
- Comunicación entre niveles.
- Elementos de conexión a redes.



Bloque 5. Programación

- Elementos de programación.
- Conceptos básicos.
- Ingeniería de Software.
- Lenguajes de Programación.
- Evolución de la Programación Elementos de la programación.
- Valores y Tipos. Representación de Valores Constantes. Tipos.
- Expresiones Aritméticas.
- Operaciones de Escritura Simple.
- Estructura de un Programa. Constantes y variables.
- Metodología de desarrollo de programas.
- Resolución de problemas mediante programación.
- Descomposición de problemas mayores en otros más pequeños.
- Estructuras básicas de la programación.
- Programación estructurada.
- Expresiones Condicionales.
- Selección y bucles de programación
- Seguimiento y verificación de programas.

