

CDPC.1.C.3. Diferencia entre *hacking* y *hacking* ético. Fases. Tipos de *hackers*.
 CDPC.1.C.4. Técnicas de búsqueda de información: *Information gathering*. Escaneo: pruebas de *PenTesting*.
 CDPC.1.C.5. Vulnerabilidades en sistemas. Análisis forense. Repercusiones legales. Cibercriminales.

Creación Digital y Pensamiento Computacional		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Desarrollar el pensamiento computacional y cultivar la creatividad algorítmica y la interdisciplinariedad, así como desarrollar proyectos de construcción de <i>software</i> 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. CCL1, CCL3, STEM3, CD2, CD3, CD5, CPSAA3.2, CPSAA4, CE3.	1.1. Conocer las estructuras básicas empleadas en la creación de programas informáticos.	CDPC.1.A.1. CDPC.1.A.2. CDPC.1.A.3.
	1.2. Construir programas informáticos aplicados al procesamiento de datos multimedia.	CDPC.1.A.4. CDPC.1.A.5.
	1.3. Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.	CDPC.1.A.5. CDPC.1.A.6.
	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.	CDPC.1.A.7. CDPC.1.A.8. CDPC.1.A.9. CDPC.1.A.10.
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 <i>software</i> 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. CCL1, CCL3, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CPSAA4, CC4, CE1.	2.1. Conocer los aspectos fundamentales de la Ciencia de datos.	CDPC.1.B.1. CDPC.1.B.3.
	2.2. Utilizar una variedad de datos para simular fenómenos naturales y sociales.	CDPC.1.B.2.
	2.3. Comprender los principios básicos de funcionamiento de la Inteligencia Artificial y su impacto en nuestra sociedad.	CDPC.1.B.3. CDPC.1.B.4.
	2.4. Ser capaz de construir un agente inteligente que emplee técnicas de aprendizaje automático.	CDPC.1.B.4. CDPC.1.B.5.
3. Entender el <i>hacking</i> ético como un conjunto de técnicas encaminadas a mejorar la seguridad de los sistemas informáticos para aplicarlas según sus fundamentos en	3.1. Conocer los fundamentos de seguridad de los sistemas informáticos.	CDPC.1.C.1. CDPC.1.C.2. CDPC.1.C.3.
	3.2. Aplicar distintas técnicas para analizar sistemas.	CDPC.1.C.2.

base a las buenas prácticas establecidas.		CDPC.1.C.4.
CCL1, STEM2, STEM4, CD4, CPSAA4	3.3. Documentar los resultados de los análisis.	CDPC.1.C.4. CDPC.1.C.5.

Cultura Emprendedora y Empresarial

La Cultura Emprendedora es, sobre todo, una actitud, en la que se refleja la motivación y la capacidad para identificar oportunidades de negocio o problemas sociales y generar una propuesta de valor que se concrete en un producto que atienda una necesidad humana o en un conjunto de actuaciones que aborde un problema social. Además, el espíritu emprendedor forma parte del talante de las personas y les permite desarrollar sus proyectos personales. Existen ciertas características que definen el comportamiento emprendedor, entre las que se incluyen una predisposición a asumir riesgos, una atracción por desarrollar la autonomía y la realización personales o un afán de transformar y mejorar el entorno. Las personas con iniciativa emprendedora que impulsan proyectos pueden localizarse en cualquier tipo de negocio y en multitud de actividades sociales. También la poseen las personas trabajadoras por cuenta ajena, que son intraempreendedoras y que realizan propuestas para las mejoras de sus organizaciones. Está presente en los negocios de todos los sectores, tecnológicos o tradicionales, en las empresas grandes y pequeñas, tanto en las de una sencilla estructura familiar como en las que llegan a cotizar en La Bolsa. También se encuentra presente en las personas que impulsan organizaciones sociales y es relevante para reflexionar y mantener una actitud proactiva en la gestión de la vida personal. La OCDE y la UE han subrayado, en sus directrices sobre educación y empleabilidad a lo largo de la vida, la importancia de que la formación específica, especializada e integrada en estos ámbitos se produzca desde edades tempranas y de modo gradual. Así, el alumnado irá adquiriendo competencias de complejidad y profundidad progresivas a lo largo de su vida académica, como ocurre en el resto de los ámbitos de conocimiento. El objetivo último es desarrollar una cultura de la planificación e implementación de iniciativas personales, empresariales y sociales que faciliten su acceso al mercado de trabajo y el desarrollo, tanto económico como social de las comunidades.

Esta materia contribuirá a que el alumnado desarrolle las competencias necesarias para poder participar en la economía y en la sociedad, estimulando la actividad económica o la innovación social y aprendiendo a optimizar la calidad y cantidad de recursos del entorno, siempre desde el respeto al medio ambiente y en el marco de la ética en los negocios y de la responsabilidad social de las organizaciones. También formará al alumnado sobre diferentes contenidos y técnicas específicas muy relevantes para el desarrollo de competencias inherentes a la iniciativa personal y el espíritu emprendedor, facilitándole conocimientos científicos para la planificación, organización, ejecución y evaluación de proyectos emprendedores, tanto personales, como empresariales, que permitan generar empleo y bienestar, como asociativos, para transformar aspectos de la realidad social moralmente problemáticos como la desigualdad en la distribución de la renta y la riqueza, la discriminación de las personas o el respeto al entorno natural. Además, hay que tener presente las nuevas oportunidades originadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que permiten generar nuevos modelos de negocio, facilitan el trabajo cooperativo y permiten la comunicación de proyectos con bajos costes.

La presente materia persigue varias finalidades. La primera es que profundice en la comprensión de la relevancia de las personas emprendedoras y de sus iniciativas en el cambio social y en la mejora del entorno local y global. La segunda finalidad es facilitar a los estudiantes un conjunto de instrumentos para indagar sobre las relaciones entre