

1."L'Evolució de la Infografia i Tecnologia en la Vida Quotidiana"

JUSTIFICACIÓ: Comprendre l'evolució històrica de la infografia i la tecnologia es crucial per a contextualitzar el coneixement actual.

ACTIVITATS:

-Document de text en Google Docs reflexionant sobre ho impacto de les tecnologies i xarxes socials con els seus respectius avantatges i desavantatges (mínim 2 pàgines). Prova de nivell.

-Crear una presentació interactiva en Google Sites que desenvolupi l'evolució de la infografia en la vida quotidiana al llarg de diferents dècades, incloent-hi fites importants en la informàtica, Internet i ho uso de la tecnologia en la producció gràfica.

-Esquema gràfic de les parts d'un ordinador; Programari i Maquinari.

COMP. CLAVES	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
DESCRIPTORS	2		1,2,3,4,5	2,3,4,5	1,5		3	

COMP. ESPECÍFICA.

1. Desenvolupar algoritmes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per crear solucions a problemes concrets, independentment del llenguatge utilitzat

6. Realitzar simulacions d'entorns reals per tal de conèixer les diferents branques de la informàtica.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

1.1. Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa, independentment del llenguatge de programació que s'utilitzarà en la seva implementació.

1.2. Programar aplicacions per a diferents entorns, emprant els principis de programació i adaptant els algoritmes a un llenguatge de programació específic.

1.3. Realitzar programes informàtics tenint en compte l'eficiència dels mateixos tant en cost computacional com en modularitat, cohesió i acoblament.

6.1. Incorporar conceptes de certes branques de la informàtica en la realització de programes i aplicacions.

6.2. Incorporar funcionalitats d'altres productes informàtics investigats als projectes que s'han de desenvolupar, per conèixer tendències actuals, obtenint productes de major qualitat.



6.3. Emprar eines de treball col·laboratiu mitjançant eines de control de versions compartit amb altres usuaris.

6.4. Extreure conclusions objectives a partir d'evidències detectades en l'execució dels programes informàtics.

APORTACIÓ AL PERFIL DE SORTIDA: Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual.

Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global.

PROCESSOS COGNITIUS: -**Comprendre** els continguts teòrics. -**Analitzar** els elements claus . -**Investigar** els continguts principals impartits en classe -**Utilitzar** correctament els elements corresponents en la pràctica -**Reflexionar** sobre l'impacte de la tecnologia i internet en la nostra societat. -**Crear** una presentació que involucri el desenvolupament i evolució d'internet i la tecnologia.

RECOMANACIONS METODOLÒGIQUES	RECURS NECESSARIS	ELEMENTS TRANSVERSALS.
Metodologia activa, participativa i inclusiva. Aprenentatge basat en la pròpia experiència. Design Thinking	Bolígraf, llibreta, ordinador, ratolí, teclat, projector, altaveus, Google Sites, Classroom...	 

BIBLIOGRAFÍA / WEBS	-DELL, E. C. P. L. S., & GRAFICO, I. D. P. D. D. ELEMENTOS CLAVES PARA UNA HISTORIA DE LA INFOGRAFÍA DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO GRÁFICO.
----------------------------	---

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	DUA	
Medidas generales: Los Alumnos con NEE recibirán atención más personalizada.	A la noia con problemas TEA se li adapten les activitats al seu nivell.	Al noi amb problemes de fòbia social, no se l'obliga a participar en veu alta en classe.
Valoración medidas: En caso de que las medidas adoptadas no sean eficaces, se realizarán los cambios oportunos para su verdadero funcionamiento		

2."Adobe Illustrator"

JUSTIFICACIÓN: Adquirir competencias en planificación y control de calidad en proyectos informáticos, junto con la realización de simulaciones prácticas, prepara a los estudiantes para garantizar el éxito y explorar diversas ramas de la informática.

ACTIVITATA:


- Cartell** amb formes i els seus corresponents efectes de deformació.
- Activitat** per al desenvolupament d'habilitats gràfiques amb l'eina ploma.

COMP. CLAVES	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
DESCRIPTORS	2		1,2,3,4,5	2,3,4,5	1,5		3	

COMP. ESPECÍFICA.

- Determinar el cicle de vida, planificant i aplicant mesures de control de qualitat en les diferents etapes, per assegurar l'èxit dels projectes informàtics segons diferents metodologies d'enginyeria del programari.
- Utilitzar les bases de dades i els diferents repositoris com a fonts de dades, realitzant les operacions bàsiques sobre elles. Dissenyar i utilitzar els diferents repositoris de dades realitzant consultes i modificacions segons els requisits del projecte.

CRITERIS D'AVUACIÓ
<p>2.1. Analitzar i planificar el procés de desenvolupament a partir de les necessitats de l'usuari de l'aplicació, identificant els requeriments.</p> <p>2.2. D'acord amb el context plantejat, aplicar estratègies de millora contínua en les diferents etapes del cicle de vida del projecte.</p> <p>2.3. Segons les característiques del projecte que s'ha de desenvolupar, seleccionar i justificar l'adequació en l'ús d'una metodologia d'enginyeria del programari.</p> <p>4.1. Dissenyar bases de dades que assegurin la integritat i la consistència de les dades a partir de supòsits complexos, complint amb les formes normals en el cas de bases de dades estructurades.</p> <p>4.2. Realitzar operacions avançades de manipulació de la base de dades (creació, consulta, actualització i eliminació).</p> <p>4.3. Integar repositoris de dades complexos, realitzant les operacions oportunes per satisfer els requisits del projecte</p>
<p>APORTACIÓ AL PERFIL DE SORTIDA: Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida</p>

<p>PROCESSOS COGNITIUS: -Comprendre el funcionament del programa -Analitzar les eines que ofereix . -Desenvolupar l'activitat proposada en classe -Utilitzar correctament els elements corresponents en la pràctica -Crear obres pròpies -Fomentar la creativitat..</p>		
RECOMANACIONS METODOLÒGIQUES	RECURS NECESSARIS	ELEMENTS TRANSVERSALS.
<p>Metodologia activa, participativa i inclusiva. Aprenentatge basat en la pròpia experiència. Design Thinking</p>	<p>Bolígraf, llibreta, ordinador, ratolí, teclat, projector, altaveus, Google Sites, Classroom...</p>	

BIBLIOGRAFÍA / WEBS	<p>-DELL, E. C. P. L. S., & GRAFICO, I. D. P. D. D. ELEMENTOS CLAVES PARA UNA HISTORIA DE LA INFOGRAFÍA DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO GRÁFICO.</p>
----------------------------	--

ATENCIÓ A LA DIVERSITAT	DUA	
<p>Mesures generals: Els Alumnes amb NEE rebran atenció més personalitzada.</p>	<p>A la noia con problemes TEA se li adapten les activitats al seu nivell.</p>	<p>Al noi amb problemes de fòbia social, no se l'obliga a participar en veu alta en classe.</p>
<p>Valoració mesures: En cas que les mesures adoptades no siguin eficaces, es faran els canvis oportuns per al seu veritable funcionament</p>		