

DEPARTAMENT INFORMÀTICA
OPTATIVES 1r BATXILLERAT - CURS 25/26

De consumidor digital impulsu a usuari digital reflexiu, crític i responsable:

Amb l'itinerari d'optatives d'informàtica les seues filles i fills ho aconseguiran.

ASSIGNATURA	Programació, Xarxes i Sistemes informàtics I
PERTANY AL DEPARTAMENT DE: INFORMÀTICA	
VISIÓ PANORÀMICA DE CONTINGUTS	
Unitats de mesura i Sistemes de representació de la informació. Arquitectura d'ordinadors. Sistemes operatius. Benestar digital, salut, sostenibilitat i medi ambient. Conceptes bàsics de programació i primers passos. Programació amb Python. Xarxes d'ordinadors. Disseny i gestió de xarxes Creació d'una pàgina web. Seguretat i privacitat. Bases de dades.	
ÉS IMPORTANT SI ES PRETÉN ESTUDIAR POSTERIORMENT ...	
En cas de batxiller és bàsica per a cursar qualsevol carrera universitària o cicle de grau superior.	
OBSERVACIONS D'INTERÉS	
La informàtica hui en dia és imprescindible per a qualsevol altra assignatura i en general per a la vida quotidiana. Les professions del futur estan ací i cal preparar-se. Estan en la primera línia aquelles ocupacions directament relacionades amb el disseny de programari i de pàgines web.	
MÉS INFORMACIÓ	• PAQUI ROGER • JOSÉ MIGUEL FAJARDO

DEPARTAMENT INFORMÀTICA
OPTATIVES 1r BATXILLERAT - CURS 25/26

De consumidor digital impulsiu a usuari digital reflexiu, crític i responsable:

Amb l'itinerari d'optatives d'informàtica les seues filles i fills ho aconseguiran.

ASSIGNATURA	Innovapps: Desenvolupament apps intercentres
PERTANY AL DEPARTAMENT DE: INFORMÀTICA	
VISIÓ PANORÀMICA DE CONTINGUTS	
1. Instal·lació i configuració de l'entorn. a. Navegació bàsica de la interfície: escenes, nodes, inspector, script. 2. Escenes i nodes: a. Concepte d'escena (com un contenidor d'objectes). b. Tipus de nodes: Control, Sprite, Button, Label, etc. c. Crear una interfície gràfica senzilla amb nodes bàsics (botons, imatges, text). d. Desenvolupar una xicoteta app interactiva: una app de "Hola Món" on l'usuari interactue amb botons. 3. Introducció al llenguatge de programació. a. Sintaxi bàsica. b. Variables i funcions. c. Esdeveniments i senyals. d. Programar respostes a clics de botons, canvis de text, etc. e. Usar senyals i connectar nodes. 4. Gestió d'escenes i emmagatzematge bàsic. a. Canviar entre escenes, crear escenes secundàries. b. Disseny d'una interfície amb diverses pantalles (pantalla d'inici, de joc, de resultats, etc.). c. Introducció a la gestió de dades dins de l'app (ús de variables globals o emmagatzematge local senzill). d. Guardar i carregar dades bàsiques (per exemple, puntajes o preferències de l'usuari). 5. Projecte Final: a. Els estudiants, organitzats en equips, desenvoluparan una app bàsica de la seua elecció, utilitzant els conceptes apresos. i. Pantalles múltiples. ii. Interacció amb l'usuari. iii. Emmagatzematge bàsic de dades (com a punts, temps, etc.). 6. Presentació del Projecte: a. Els estudiants presenten el seu projecte final als seus companys i als companys dels altres centres. b. Avaluació del projecte sobre la base de funcionalitat, disseny, i creativitat. c. Reflexió sobre el procés de desenvolupament i retroalimentació per a futures millores.	

DEPARTAMENT INFORMÀTICA
OPTATIVES 1r BATXILLERAT - CURS 25/26

ÉS IMPORTANT SI ES PRETÉN ESTUDIAR POSTERIORMENT ...

En cas de batxiller és bàsica per a cursar cicles de desenvolupament de videojocs, tecnologia, disseny o programació.
--

Si vols seguir una carrera en àrees com el disseny d'interfícies, la creació de contingut interactiu o la direcció de projectes multimèdia, aquesta assignatura pot proporcionar-te les bases necessàries per a convertir-te en un professional en la indústria creativa.
--

OBSERVACIONS D'INTERÉS

El desenvolupament de videojocs fomenta la creativitat, la innovació i el treball en equip. Al treballar en equip cada membre tindrà un rol en l'equip i hauran d'aprendre a gestionar l'equip i com aconseguir les seues metes.

MÉS INFORMACIÓ	
-----------------------	--

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• DAVID CLIMENT• JOSÉ MIGUEL FAJARDO |
|--|---|