

Profesor: Ramon Perucho

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

## **CONTENIDOS**

### **PRIMER TRIMESTRE**

#### **1. Programación**

Introducción a la programación en Scratch. Programas complejos en Scratch. Programación en Processing

### **SEGUNDO TRIMESTRE**

#### **1. Publicación y difusión de contenidos**

Creación de páginas web con HTML.

#### **2. Publicación y difusión de contenidos**

Creación de páginas web Google Sites

### **TERCER TRIMESTRE**

#### **1. Redes informáticas.**

Creación e impresión de piezas en 3D con Tinkercad

#### **2. Edición de video**

Software para la edición de vídeos: recortes, sonido, títulos, filtros, transiciones y efectos especiales.

## 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: 3, Segunda evaluación: 5, Tercera evaluación 9. Nota final: 6  $((3+5+9)/3)$ .

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.