

## HOJA DE INICIO DE CURSO 23-24

### MATERIA: PICIT

#### MATERIALES

No se establece libro para esta materia y se recomienda el uso de Pen-drive.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Se expone a continuación los criterios de calificación relacionados con los criterios de evaluación:

	Contenidos	%	Criterios de calificación	Criterios de evaluación
1º trimestre	Algoritmos	10 %	Storyboard	3.2, 3.3
	Funciones básicas	10 %	Diario creativo	3.1, 3.2, 3.3 y 4.2
	Scratch	40 %	Prácticas	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2,
	Introducción juego	40 %	Proyecto	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2,
2º trimestre	OPERADOR Y	10 %	Diario creativo	3.1, 3.2, 3.3 y 4.2
	VARIABLES	40 %	Prácticas	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2,
	DISEÑO DE	40 %	Proyecto	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2,
	VIDEOJUEGO	10 %	Retos	1.1, 1.2 y 4.2
3º Trimestre	DISEÑO 3D	50 %	Prácticas ( Diseño App móviles)	1.2 y 2.3
	DISEÑO APP MÓVILES	50 %	Prácticas (Diseño 3D)	4.1

#### OBSERVACIONES

La calificación se obtendrá a partir de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados anteriores.

Para calcular la **nota final de curso** se hará media de las de las tres evaluaciones o recuperaciones, en su caso.

El plagio o copiado en las prácticas, trabajos, actividades y exámenes supondrán el suspenso automático del alumno, y para su recuperación el profesor establecerá el procedimiento adecuado.

Para la pérdida de evaluación continua se seguirán los criterios establecidos a nivel de centro.

## **NORMATIVA**

### **Competencia específica 1**

1.1 Comprender qué es un algoritmo, hacer uso de ellos para la resolución de problemas simple .

1.2 Utilizar el razonamiento lógico para explicar cómo funcionan algunos algoritmos básicos y también para detectar y corregir errores en ellos.

1.3 Diseñar y representar algoritmos que resuelvan problemas sencillos y que incluyan secuencias, decisiones e iteraciones.

### **Competencia específica 2.**

2.1 Diseñar e implementar mediante un lenguaje de programación por bloques, programas que realicen tareas diversas como animaciones, historias, juegos de preguntas y respuestas o videojuegos simples, que incluyan interacción con el usuario.

2.2 Coordinar la ejecución de tareas diferentes en un programa mediante eventos y mensajes a objetos.

2.3 Elaborar aplicaciones para dispositivos móviles haciendo uso de la programación por bloques y utilizando las posibilidades que ofrecen en cuanto a comunicaciones y al uso de los sensores que incorporan, valorando especialmente el diseño de la interfaz de usuario para lograr una experiencia accesible y segura.

### **Competencia específica 3**

3.1 Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.

3.2 Conocer los recursos libres y las licencias Creative Commons, así como hacer uso de banco de imágenes públicos para implementarlos en un proyecto.

3.3 Implementar técnicas de trabajo en equipo que desarrollen la creatividad, brainstorming, incentivando la autonomía y explorando las posibles expresiones de la misma.

### **Competencia específica 4**

4.1 Crear modelos tridimensionales interactivos utilizando herramientas de diseño 3D y programación, entendiendo conceptos fundamentales de geometría y animación.

4.2 Integrar diferentes herramientas y tecnologías de inteligencia artificial en el proceso de diseño de imágenes y debugging del código, conociendo las aportaciones de las inteligencias artificiales así como sus riesgos.