

MATERIA (OPTATIVA 3 HORAS)	Aconsejable Para	SABERES BÁSICOS / CONTENIDOS	METODOLOGÍA
INFORMÁTICA II	Aconsejable para todos aquellos alumnos que vayan a cursar estudios posteriores donde haya que hacer un uso avanzado del ordenador: Informática, Matemáticas, Ciencias, Ingenierías, Economía, Imagen y sonido, Diseño...	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de programación. - Programación estructurada (C++) - Programación Orientada a Objetos. - Big data. - Seguridad informática. - Inteligencia Artificial. - Publicación y difusión de contenidos web. 	<p>Metodología basada por una parte en la exposición de contenidos y por otra en la realización de actividades con el ordenador.</p> <p>Se hace especial hincapié en el uso de herramientas digitales en programación: PSEINT, Zinjai...</p>

PROYECTOS DE CLASE

El **proyecto** que se hace en cada evaluación consiste en una presentación de cada uno de estas materias

- Seguridad informática
- Big Data
- Inteligencia artificial

PRÁCTICAS EN CLASE

Se trabaja la parte de programación con pequeñas **prácticas** empezando por problemas más sencillos ganando progresivamente complejidad.

Las otras opciones si no se elige esta asignatura son:

FRANCÉS II
FRANCÉS II BILINGÜE
PSICOLOGÍA