

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"> <li>- Fundamentos de programación.</li> <li>- Programación estructurada (C++)</li> <li>- Programación Orientada a Objetos.</li> <li>- Big data.</li> <li>- Seguridad informática.</li> <li>- Inteligencia Artificial.</li> <li>- Publicación y difusión de contenidos web.</li> </ul>	Metodología basada por una parte en la exposición de contenidos y por otra en la realización de actividades con el ordenador. Se hace especial hincapié en el uso de herramientas digitales en programación: PSEINT, Zinjai...

## 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