|  |  |
| --- | --- |
| https://lh6.googleusercontent.com/vr-k_EztV4xogwMBRA_bv3mg_sW-88S4GNFDvkS7rDdTvuIP0L00eCYbeDRrQ8ajM_IGm1Px6jhUwb_NLW0HbLNCyB8Qfd6X4sh3suj9Motoqhb_NIwPrA80Om9i3813JJ2yvyM=s0 | INFORMATIKA |
| PLATAFORMA ANITZEKO APLIKAZIOEN GARAPENA. (1. MAILA) |
| DATU BASEAK + MARKATZE LENGOAIAK ETA INFORMAZIOA KUDEATZEKO SISTEMAK |
| Ikasturte hasierako Erronka: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Erronka | |
| **Hasiera data:** | 2021/09/20 |
| **Iraupena:** | 30 ordu (3 aste) |
| **Moduluak:** | * Datu Baseak (6 ordu astean) * Markatze lengoaiak eta informazioa kudeatzeko sistemak (4 ordu astean) |
| **Antolaketa:** | 2 pertsonako taldeak |
| **Helburua:** | Erronka honek helburu nagusi hauek izango ditu:   * Erronken oinarrizko funtzionamendua ezagutu. * Datu Baseak eta Markatze Lengoaiak ikasgaiko oinarri-oinarrizko kontzeptuak ulertu. * Zeharkako konpetentzia hauek lantzea:   + Puntualtasuna.   + Inplikazioa norberaren talde barruan eta baita beste taldeei laguntzean ere.   + Arazoak konpontzeko gaitasuna   + Lanak eskatutako egutegian entregatzea   + Idatzizko eta ahozko komunikazio trebetasunak |
| **Erronkaren azalpena:** | Pirinioetako herri batetan abentura aktibitateetara dedikatzen den denda bat dago.  Erronkaren 1. bertsio honetan Datu Baseak eta Markatze Lengoaien oinarri-oinarrizko kontzeptuak ikasiko dira. |
| Planifikazioa | |

|  |  |
| --- | --- |
| **1. ataza: Erronka ulertu** | Epea: Irailak 20 |
| Dokumentu hau irakurri eta zalantzak argitu. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. ataza: Taldeak sortu eta rolak banatu** | Epea: Irailak 20 |
| Taldeak bi pertsonez osatuko dira eta taldeen arteko elkarlana bultzatuko da. Hauk izan beharko dira bete beharko dituzuen Rolak:   * Bozeramailea * Idazkaria * Datu basearen arduraduna * Web inguruneko arduraduna * Dokumentazioaren arduraduna * ……   Rolak ez du esan nahi lan mota konkretu bakarra egiten behar duzunik, baizik eta lan mota bakoitzaren “gidaria” izango zarela.  Taldearen kontratua bete. (1. Eranskina) | |

|  |  |
| --- | --- |
| **3. ataza: Egin beharreko lanak** | Epea: Urriak 6 |
| Datu Baseen ikasgaiari dagokionez Access erabilita taula bat bakarrik duen datu base bat sortu beharko duzue non denda honek lantzen dituen abentura aktibitateen informazio guztia gorde beharko duzue. Zuek erabaki behar duzue taulan gordetzeko zein informazio den garrantzitsua. Zuk erabaki baita ere zeintzuk formulario, txosten, makro eta abar behar dituzuen baina zehaztapen hauek kontutan hartuz:   * Eremuak mota ezberdinetakoak izan behar dira (texto, numero, si/no, argazkia, …). * Balioztatze erregela eta balioztatze testuren bat ere erabili. * Kontsultak mota hauetako batzuk diseinatu:   + Kalkulu kontsultak   + Kontsultak parametroekin   + Taldekatze kontsultak   + Akzio kontsultak (erregistroak ezabatzeko edo eguneratzeko, …) * Txostenak diseinatu guztirako kalkuluekin (linea de totales). * Formularioak diseinatu tauletako datuak mantentzeko. * Autoexec makro bat sortu MENU NAGUSIA formularioa hasieran atertzeko. MENU NAGUSIAK aurretik sortutako formularioetarako sarbideak izan beharko ditu (botón de comando).   Markatze lengoaiak eta informazioa kudeatzeko sistemak ikasgaiari dagokionez web orri sinple bat sortu beharko duzue HTML eta CSS lengoaiak erabiliz. Web orri honetan abentura aktibitateen informazio bistaratu beharko duzue irudiak, testua, linkak eta abar erabiliz. Zuek erabaki behar duzue erabili beharreko irudi, kolore, testu mota, menu eta abar. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **4. ataza: Proiektuaren dokumentazioa sortu** | Epea: Urriak 6 |
| Sortu duzuen proiektua zertan datzan azalduko duen dokumentu bat idatzi behar duzue. Ingleseko taldekoak inglesez, noski.  Dendako arduradunari bideratutako dokumentazioa izan beharko da. Dokumentu horretan, hitzak edota grafikoak erabilita, zuen proiektuak zeintzu elementu dauzkan azaldu behar duzue. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **5. ataza: Proiektuen aurkezpena** | Epea: Urriak 7 eta Urriak 8 |
| Talde bakoitzak bere proiektua aurkeztu beharko du. Ingleseko taldekoak inglesez, noski. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **6. ataza: Erronkaren ebaluazioa** | Epea: Urriak 8 |
| * Teknikoa (Taldeko nota izango da eta irakasleak betetzen du) ………..........….%50   + Aplikazioa (Access eta web orria) (%35)   + Aurkezpena (%10)   + Dokumentazioa (%5) * Zeharkakoa (Bakarkako nota non irakasleak eta ikaslegoak betetzen du)………%50   + Koebaluazioa (Puntualtasuna, Inplikazioa norberaren talde barruan eta baita beste taldeei laguntzean ere, Arazoak konpontzeko gaitasuna, Lanak eskatutako egutegian entregatzea)………………………………..%25   + Zeharkako konpetentziak (Puntualtasuna, Inplikazioa norberaren talde barruan eta baita beste taldeei laguntzean ere, Arazoak konpontzeko gaitasuna, Lanak eskatutako egutegian entregatzea)…………………….%25 | |