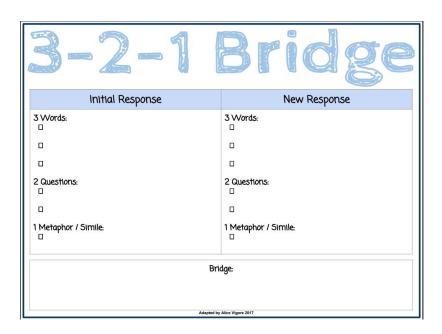
iHola mundo!

"Los que aseguran que es imposible no deberían molestar a los que lo estamos intentando". Thomas Alva Edison



3, 2, 1... Puente

- Completar la parte de la izquierda con lo que penséis
- El tema es el desarrollo de software y programar.
- No pasa nada si no lo sabéis.
- Al final de la clase volveremos a rellenar lo mismo pero en la derecha y compararemos.



Vídeo introductorio

• Ver vídeo: <u>link</u>

"Everybody in this country should learn how to program a computer... because it teaches you how to think."

Desarrollo de Software

- ¿Qué pensáis sobre el desarrollo de software?
- ¿Es algo complejo?
- ¿Es divertido?
- ¿Es rentable?



Start your trip: Tu agencia de viajes

Estado de ánimo: planeando un viaje.

Situación de aprendizaje:	Start Your Trip: Tu Agencia de Viajes			
Nivel	1º Bachillerato			
Materia	Desarrollo Digital			
Vinculación con otras materias/ámbitos	Tecnología e Ingeniería en Metodologías Ágiles.			
Temporalización	22 sesiones 2° SA del 2° trimestre.			
Intenciones educativas	 Simular cómo se trabaja en un entorno empresarial. Entender y crear algoritmos de programación. Crear un programa de software con un lenguaje moderno Trabajar en equipo en un entorno de desarrollo de software. Fortalecer la resiliencia y la adaptación al cambio. 			

Situación de Aprendizaje - Sesiones

Tema	Sesiones	
Introducción	1 sesión	
Programación en C#	5 sesiones	
Examen tipo test	1 sesión	
Ejecución de los proyectos	13 sesión	
Presentación de Proyecto	2 sesiones	
Conclusiones y autoevaluaciones	1 sesión	
Total	22 Sesiones	

Evaluación

Tema	Porcentaje	
Examen Tipo Test C#	20 %	
Evaluación continua	20 %	
Proyecto Agencia Viajes	50 %	
Coevaluaciones de los compañeros	10 %	
Total	100 %	

Proyectos

Plan del Proyecto Agencia de Viajes						
Conocimiento y habilidades desarrolladas		Lo aprenderán antes proyecto	Lo aprenderán durante proyecto			
Metodología Scrum	V					
Manejo de ficheros en carpetas en Windows	V					
Programación en C#		V				
Creación de un proyecto de consola		V				
Dividir un problema en partes pequeñas.		~				
Integración de todos los algoritmos en un proyecto más completo.			✓			
Mantenimiento de código con Git.			V			
Divide y vencerás (dividir las tareas de un proyecto más completo en equipo)			V			
Enfrentarse al síndrome del impostor.			V			

Rúbrica del proyecto

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Funcionalidad básica	La aplicación funciona perfectamente, mostrando viajes de forma clara y manejando casos excepcionales.	La aplicación permite consultar viajes disponibles sin errores significativos.	La aplicación permite consultar viajes, pero con errores o limitaciones notables.	La aplicación no cumple los requisitos mínimos. No permite consultar viajes disponibles
Interfaz de usuario (consola)	La interfaz es muy intuitiva, clara y ofrece mensajes de error o ayuda útiles.	La interfaz es clara y permite una navegación fluida.	La interfaz es funcional, pero carece de claridad o diseño lógico.	La interfaz es confusa o poco intuitiva. No guía al usuario adecuadamente.
Estructura del código	El código es modular, reutilizable y sigue principios como DRY y YAGNI.	El código está bien estructurado, con divisiones lógicas entre métodos o clases.	El código es funcional, pero presenta redundancias o falta de claridad en su organización.	El código es desorganizado y difícil de entender.
Trabajo en equipo (si aplica)	Trabajo en equipo excepcional, con una división clara de responsabilidades y colaboración efectiva.	Buen trabajo en equipo, aunque algunas tareas no se distribuyeron equitativamente.	El trabajo en equipo fue aceptable, pero con falta de colaboración o distribución de tareas.	El trabajo en equipo fue deficiente o no hubo colaboración.

¿Preparados para dar el salto al desarrollo del software?

Cuesta más comunicarse con las personas que con los ordenadores.

¿Alguna pregunta sobre la situación de aprendizaje?