acti **∡**afp

FITXA DE PROJECTE





Codi projecte	Nom Projecte	Curs
M1Pj3	Hacking Day	1 ASIX







CODI PROJECTE	TÍTOL				
M1Pj3	Hacking Day				
CURS	DURADA (hores)	COORDINADOR PROJECTE			
1 ASIX	42 h	Joan Rodríguez			
És tracta d	'un projecte trar	nsversal?	□ Si	X No	
En cas d'un projecte transversal especificar amb quin altre mòdul/s es desenvolupa En cas d'un projecte entre cicles especificar amb quin altre cicle/s es desenvolupa (i, si és d'altra familia, la familia)					
TIPUS D'AGRUPAMENTS (grups de X alumnes)			Empresa / Entitat a convidar		
grup	s de 3 alum	ines	Volcànic Internet		
DESCRIPCIÓ					
L'empresa multinacional BestParties es dedica a organitzar festes i esdeveniments. A partir d'un estudi de mercat, han trobat un nou nínxol de mercat: els concursos en línia. El primer concurs que volen organitzar l'han anomenat Hacking Day, i consisteix en la resolució en línia de proves sobre habilitats informàtiques. La seu de BestParties de la ciutat europea us ha contractat com a part de l'equip que haurà de participar en el disseny i preparació d'aquest concurs.					





ÀMBIT COMPETENCIAL

Competències tècniques curriculars	Competències Tècniques Complementàries	Competències Transversals	Capacitats Clau		
a , b, c, d, e, h, i, j, l, m (Competències professionals): a) Administrar sistemes operatius de servidor, instal·lant i configurant el programari, en condicions de qualitat per assegurar el funcionament del sistema. b) Administrar serveis de xarxa (web, missatgeria electrònica i transferència d'arxius, entre d'altres) instal·lant i configurant el programari, en condicions de qualitat. c) Administrar aplicacions instal·lant i configurant el programari, en condicions de qualitat per respondre les necessitats de l'organització. d) Implantar i gestionar bases de dades instal·lant i administrant el programari de gestió en condicions de qualitat, segons les característiques de l'explotació. e) Optimitzar el rendiment del sistema configurant els dispositius maquinari d'acord amb els requisits de funcionament. h) Integrar equips de comunicacions a infraestructures de xarxes telemàtiques, determinant-ne la configuració per assegurar-ne la connectivitat. i) Implementar solucions d'alta disponibilitat, analitzant les diferents opcions del mercat, per protegir i recuperar el sistema davant de situacions imprevistes. l) Administrar usuaris d'acord amb les especificacions d'explotació per garantir els accessos i la disponibilitat dels recursos del sistema. m) Diagnosticar les disfuncions del sistema i adoptar les mesures correctives per restablir-ne la funcionalitat	Creació i gestió de màquines virtuals al núvol.	r) Resoldre problemes i prendre decisions individuals, seguint les normes i procediments establerts, definits dins de l'àmbit de la seva competència.	a) Resolució de problemes b.2) Organització del treball c.1) Responsabilitat en el treball: puntualitat c.1) Responsabilitat en el treball: assistència d.1) Treball en equip: col·laboració d.2) Treball en equip: compliment de les normes d.3) Treball en equip: resolució de conflictes e) Capacitat d'autonomia f.1) Relació interpersonal: respecte f.2) Relació interpersonal: comprensió f.3) Relació interpersonal: expressió		





ÀMBIT CURRICULAR

Fase Projecte
i/o AEA (Act.
Ensenyament Aprenentatge)

Codi Mòdul-UF-RA

Codi Continguts Codi Criteris d'Avaluació

Instruments d'Avaluació

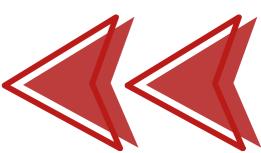
Cal posar sols els codis (REF) i tenir un annex (a la fitxa de projecte o a la programació) on quedi recollida la literalitat d'aquests codis

- Presentació del projecte
- Entrenament
- Ideació
- Preparació del concurs
- Simulacre
- Refinament
- Realització del concurs

M1UF1RA1 M1UF1RA2 M1UF2RA1 M1UF2RA2 M1UF2RA3 M1UF3RA1 UF1. 1.3, 1.5, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8 UF2. 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 1.7, 1.8, 1.10 UF3. 1.1, 1.2, 1.9 UF1-RA1. d, e, f, g, h UF1-RA2. a, b, c, i UF2-RA1. d, e UF3-RA1. a, b, c, e, f

S'ha
desenvolupat
una rúbrica
competencial
per a les 3 UFs
del mòdul
professional. Es
fa servir per a
l'avaluació de
l'equip docent, la
coavaluació i
l'autoavaluació







ÀMBIT ORGANITZATIU					
Espais	Equipaments	Recursos	Visites Tècniques i/o Ponències		
Taller d'informàtica (aula ordinària)	 Taules grans sense clavar a terra 1 portàtil per a cada alumne 	 Distribucions Linux Accés a I'entorn Cloud d'AWS 	Xerrada d'un expert en gestió de servidors Linux		







AVALUACIÓ PROJECTE

Tot el que avaluem ha d'estar recollit com C.A És poden afegir C.A a la programació (cal marcar-los amb un * i utilitzar lletra cursiva).

Veure el fitxer Exemple de Rúbriques Sistemes. S'utilitzarà per l'avaluació de l'equip docent, coavaluació i autoavaluació.

ı								
	WXUXKAII	0.7	0.7	0.7	0/	0.1	0.1	4000/
ı		0/0	%	%	0/0	0/0	%	100%
ı	Y%	70	/ 0	70	70	70	70	10070
ı	1 70							
ı								
ı								

INFORMACIÓ D'AVALUACIÓ A LLIURAR A L'ALUMNE (informe competencial, nota numèrica, ...)







Annex

Còpia aquí la literalitat dels codis (REF) Nom Mòdul, Noms UF, RA, CA, continguts

EN EL CAS D'UNA FITXA INCLOSA A UNA PROGRAMACIÓ ON JA HI SÓN, NO CALDRIA.

La fitxa estarà inclosa a la programació didàctica..

També es poden consultar els codis al currículum del cicle formatiu:

https://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0035/15cc64c8-86b9-4576-a924-665ce20c9021/DOGC T administracio sistemes informatics xarxa.pdf

