

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE 01	Desenvolupar algorismes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per crear solucions a problemes concrets, independentment del llenguatge utilitzat.
CE 02	Determinar el cicle de vida, planificant i aplicant mesures de control de qualitat en les diferents etapes, per assegurar l'èxit dels projectes informàtics segons diferents metodologies d'enginyeria del programari.
CE 03	Identificar i fer servir els tipus i estructures de dades adequats per emmagatzemar les dades d'un programa informàtic de forma eficient.
CE 04	Utilitzar les bases de dades i els diferents repositoris com a fonts de dades, realitzant les operacions bàsiques sobre elles. Dissenyar i utilitzar els diferents repositoris de dades realitzant consultes i modificacions segons els requisits del projecte.
CE 05	Publicar i documentar en diferents formats els programes desenvolupats i les dades generades de forma clara i precisa per poder ser emprades pels usuaris.
CE 06	Realitzar simulacions d'entorns reals per tal de conèixer les diferents branques de la informàtica.

CRITERIS D'AVALUACIÓ I PONDERACIONS - Curs: 1r BC Materia: Programació i tractament de dades I

CE 01	1.1 Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algorismes, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa, independentment del llenguatge de programació que s'utilitzarà en la seva implementació.	8%
	1.2 Programar aplicacions per a diferents entorns, emprant els principis de programació i adaptant els algorismes a un llenguatge de programació específic.	8%
	1.3 Realitzar programes informàtics tenint en compte l'eficiència dels mateixos tant en cost computacional com en modularitat, cohesió i acoblament.	8%
CE 02	2.1 Analitzar i planificar el procés de desenvolupament de les aplicacions a partir dels requeriments establerts a l'enunciat.	3%
	2.2 Aplicar estratègies de millora contínua aplicables a les etapes del cicle de vida del projecte.	3%
	2.3 Emprar o aprendre metodologies d'enginyeria del programari adequades segons les característiques del producte a desenvolupar.	3%
CE 03	3.1 Programar aplicacions seleccionant els tipus i estructures de dades més convenients en funció del context plantejat.	5%
	3.2 Incorporar estructures de dades que permetin realitzar programes eficients, minimitzant el consum de recursos i el temps d'execució.	4%
CE 04	4.1 Dissenyar bases de dades que assegurin la integritat i la consistència de les dades per donar resposta a una problemàtica plantejada.	8%
	4.2 Realitzar operacions bàsiques de manipulació de la base de dades (creació, consulta, actualització i eliminació).	8%
	4.3 Treballar amb altres repositoris de dades realitzant les operacions oportunes per satisfer els requisits del projecte.	8%
CE 05	5.1 Aplicar tècniques de disseny d'interacció segons guies d'estils.	8%
	5.2 Estudiar si els programes creats resulten útils i usables per a la seva audiència objectiva, identificant les mancances i, segons el cas, aplicant millores d'utilitat i d'usabilitat.	8%

5.3 Generar la documentació necessària perquè l'usuari final entengui el funcionament amb l'objectiu de proporcionar-li una guia que l'ajudi a utilitzar el programa o aplicació de forma senzilla, intuïtiva i satisfactòria. **8%**

CE 06 6.1 Incorporar conceptes de certes branques de la informàtica en la realització de programes i aplicacions. **4%**

6.2 Investigar les aplicacions actuals per conèixer el seu funcionament intern. **3%**

6.3 Monitorar les versions del projecte mitjançant la utilització d'eines de control de versions. **3%**

CRITERIS D'AVUACIÓ I PONDERACIONS - Curs: 1r BG **Materia: Programació i tractament de dades I**

CE 01 1.1 Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa, independentment del llenguatge de programació que s'utilitzarà en la seva implementació. **8%**

1.2 Programar aplicacions per a diferents entorns, emprant els principis de programació i adaptant els algoritmes a un llenguatge de programació específic. **8%**

1.3 Realitzar programes informàtics tenint en compte l'eficiència dels mateixos tant en cost computacional com en modularitat, cohesió i acoblament. **8%**

CE 02 2.1 Analitzar i planificar el procés de desenvolupament de les aplicacions a partir dels requeriments establerts a l'enunciat. **3%**

2.2 Aplicar estratègies de millora contínua aplicables a les etapes del cicle de vida del projecte. **3%**

2.3 Emprar o aprendre metodologies d'enginyeria del programari adequades segons les característiques del producte a desenvolupar. **3%**

CE 03 3.1 Programar aplicacions seleccionant els tipus i estructures de dades més convenients en funció del context plantejat. **5%**

3.2 Incorporar estructures de dades que permetin realitzar programes eficients, minimitzant el consum de recursos i el temps d'execució. **4%**

CE 04 4.1 Dissenyar bases de dades que assegurin la integritat i la consistència de les dades per donar resposta a una problemàtica plantejada. **8%**

4.2 Realitzar operacions bàsiques de manipulació de la base de dades (creació, consulta, actualització i eliminació). **8%**

4.3 Treballar amb altres repositoris de dades realitzant les operacions oportunes per satisfer els requisits del projecte. **8%**

CE 05 5.1 Aplicar tècniques de disseny d'interacció segons guies d'estils. **8%**

5.2 Estudiar si els programes creats resulten útils i usables per a la seva audiència objectiva, identificant les mancances i, segons el cas, aplicant millores d'utilitat i d'usabilitat. **8%**

5.3 Generar la documentació necessària perquè l'usuari final entengui el funcionament amb l'objectiu de proporcionar-li una guia que l'ajudi a utilitzar el programa o aplicació de forma senzilla, intuïtiva i satisfactòria. **8%**

CE 06 6.1 Incorporar conceptes de certes branques de la informàtica en la realització de programes i aplicacions. **4%**

6.2 Investigar les aplicacions actuals per conèixer el seu funcionament intern. **3%**

6.3 Monitorar les versions del projecte mitjançant la utilització d'eines de control de versions. **3%**

CRITERIS D'AVALUACIÓ I PONDERACIONS - Curs: 1r BHCS
Materia: Programació i tractament de dades I

CE 01	1.1 Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa, independentment del llenguatge de programació que s'utilitzarà en la seva implementació.	8%
	1.2 Programar aplicacions per a diferents entorns, emprant els principis de programació i adaptant els algoritmes a un llenguatge de programació específic.	8%
	1.3 Realitzar programes informàtics tenint en compte l'eficiència dels mateixos tant en cost computacional com en modularitat, cohesió i acoblament.	8%
CE 02	2.1 Analitzar i planificar el procés de desenvolupament de les aplicacions a partir dels requeriments establerts a l'enunciat.	3%
	2.2 Aplicar estratègies de millora contínua aplicables a les etapes del cicle de vida del projecte.	3%
	2.3 Emprar o aprendre metodologies d'enginyeria del programari adequades segons les característiques del producte a desenvolupar.	3%
CE 03	3.1 Programar aplicacions seleccionant els tipus i estructures de dades més convenients en funció del context plantejat.	5%
	3.2 Incorporar estructures de dades que permetin realitzar programes eficients, minimitzant el consum de recursos i el temps d'execució.	4%
CE 04	4.1 Dissenyar bases de dades que assegurin la integritat i la consistència de les dades per donar resposta a una problemàtica plantejada.	8%
	4.2 Realitzar operacions bàsiques de manipulació de la base de dades (creació, consulta, actualització i eliminació).	8%
	4.3 Treballar amb altres repositoris de dades realitzant les operacions oportunes per satisfer els requisits del projecte.	8%
CE 05	5.1 Aplicar tècniques de disseny d'interacció segons guies d'estils.	8%
	5.2 Estudiar si els programes creats resulten útils i usables per a la seva audiència objectiva, identificant les mancances i, segons el cas, aplicant millores d'utilitat i d'usabilitat.	8%
	5.3 Generar la documentació necessària perquè l'usuari final entengui el funcionament amb l'objectiu de proporcionar-li una guia que l'ajudi a utilitzar el programa o aplicació de forma senzilla, intuïtiva i satisfactòria.	8%
CE 06	6.1 Incorporar conceptes de certes branques de la informàtica en la realització de programes i aplicacions.	4%
	6.2 Investigar les aplicacions actuals per conèixer el seu funcionament intern.	3%
	6.3 Monitorar les versions del projecte mitjançant la utilització d'eines de control de versions.	3%