

PROGRAMMA SVOLTO DI TPS
Classe 5Bi - a. s. 2014-2015
Docenti: Spinarelli - Russo

Teoria comune

Metodologie e tecnologie per lo sviluppo di applicazioni mobile

Web mobile ed utilizzo in azienda

Tecnologie a supporto per lo sviluppo multiplatforma

Analisi e progettazione di un'applicazione

Sviluppo per Android

Elementi di base di un'applicazione

Activity la prima pagina di un'app

Il ciclo di vita di un Activity

Layout ed interfaccia di un'app

Gruppi di lavoro di Laboratorio

La classe è stata coinvolta in un progetto di rete che è stato selezionato tra i vincitori del concorso “*Le scuole della Lombardia per expo 2015*”. Lo scopo del concorso è promuovere la realizzazione di progetti innovativi legati al tema di Expo Milano 2015 attraverso l'ideazione e la realizzazione di prodotti basati sull'utilizzo delle tecnologie digitali. L'attività di laboratorio della classe è stata finalizzata alla produzione di diversi prodotti digitali con approcci differenti. Ogni studente in base alle proprie attitudini e predisposizioni si è impegnato in almeno una delle seguenti aree tecnologiche.

Tecnologie per realizzare siti web centrati sui dati

Interazione tra browser e web server

Interfacce web con css e jquery.

Tecnologie per realizzare pagine dinamiche

Server web e database server

I linguaggi di scripting

Tecnologie per realizzare videogiochi

Linguaggio di programmazione: Java

Game engine : Construct2

Game engine: Unity

Tecnologie per la produzione multimediale

Photoshop

After Effects

Tecnologie per l'internet delle cose

Scheda Arduino

Interfacciamento tra sensori e scheda di controllo

Obiettivi, con specificazione di quelli minimi

OBIETTIVI GENERALI

1. Atteggiamento problematico nei confronti della realtà e capacità di analisi della stessa;
2. Sapersi esprimere con un linguaggio che dimostri capacità di analisi, interpretazione e sintesi;
3. Fornire una adeguata documentazione relativa alle tematiche via via affrontate; aggiornarsi autonomamente nei confronti delle tecnologie informatiche; scegliere lo strumento adeguato alla risoluzione del problema proposto
4. Saper lavorare in gruppo ed in autonomia e dimostrare in laboratorio padronanza degli strumenti h/w e s/w;
5. Mantenere un comportamento che denoti : rispetto di sé, dei compagni, degli insegnanti, del personale della scuola, della struttura e delle regole scolastiche

OBIETTIVI COGNITIVI

1. Conoscere i principali elementi dello sviluppo per applicazioni multiplatforma
2. Saper progettare e realizzare strumenti digitali con approcci personalizzati

OBIETTIVI MINIMI : gli obiettivi cognitivi sopra elencati e gli obiettivi 1,2,5 degli obiettivi generali.

D. S.	R. Q.	Emissione 02/05/10
-------	-------	--------------------