

# Desarrollo Digital 1º Bachillerato

## Contenidos:

Dispositivos digitales y sistemas operativos.

Sistemas interconectados.

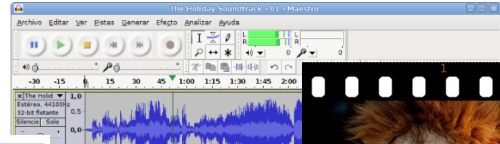
Producción digital de contenido.

Programación de dispositivos.

Programación de dispositivos.

Ciudadanía digital.

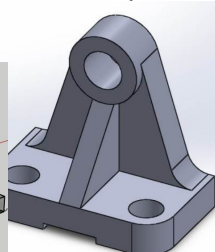
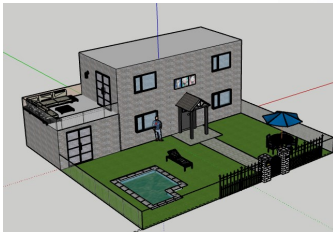
## Multimedia



## Ofimática



## 3D



## Inteligencia Artificial

LearningML - AI made easy

QUÉ ES FOR QUÉ APRENDER DESARROLLO BLOG ÚNETE ACERCA DE CONTACTO

Elige tu versión. La beta tiene más funcionalidades, pero aún no está suficientemente probada.

**Versión 1.2 (estable)** **Versión 1.3 (beta)**

**Recopila datos** **Creas un modelo** **Construye una aplicación**

Recopila textos o imágenes sobre algo que quieras analizar de forma automática y añádelos a LearningML indicando a qué clase pertenece cada uno de ellos. Los datos constituyen el conjunto de entrenamiento.

Construye con LearningML un modelo capaz de clasificar correctamente otros datos distintos, aunque similares, a los del conjunto de entrenamiento.

Exporta tu modelo de Machine Learning a Scratch y programa una aplicación con capacidad para clasificar datos sobre el tema que hayas elegido. ¡Enhorabuena! ¡has incorporado Inteligencia Artificial a tu programa Scratch!

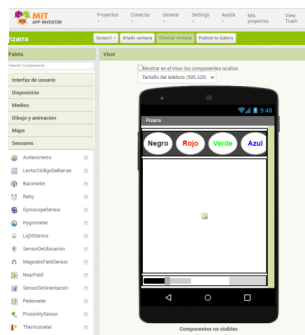
## Programación

### //uso de arrays

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int vector[8]=
    {1,3,5,7,11,13,17,19};

    int suma;
    int i;
    suma=0;

    for(i=0;i<=7;i++)
    suma+=vector[i];
    cout<<"La suma es= "<<suma;
```



## Evaluación:

- Trabajos de investigación.
- Prácticas realizadas de las diferentes aplicaciones informáticas.
- Presentaciones orales de distintos temas
- Diseño de aplicaciones
- Proyecto de Inteligencia artificial
- Pruebas escritas tipo test

## Publicación de contenidos

