

GUÍA DOCENTE

*Pendiente de actualización

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Programación
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Comunicación Audiovisual
FACULTAD:	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa
ECTS:	6
CURSO:	Tercero
SEMESTRE:	Segundo
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Juan Jesús Tortajada
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	juan.tortajada@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica.
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Programación Orientada a Objetos, programación de eventos, herencia y polimorfismo. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Programación Orientada a Objetos (POO). Relaciones de asociación. 1.2. Relaciones de asociación. Modelado de problemas. 1.3. Relaciones de asociación. Implementación de problemas. 1.4. Introducción a la programación en el entorno integrado de desarrollo

- 1.5. Introducción a la programación dirigida por eventos.
- 1.6. Programación visual.
- 1.7. Biblioteca de componentes visuales
- 1.8. Programación Orientada a Objetos. Herencia, modelación e implementación de problemas.
- 1.9. Relaciones de asociación y herencia. Sistematización.
- 1.10. Programación Orientada a Objetos. Polimorfismo. Modelado e implementación de problemas.
- 1.11. Herencia múltiple.
- 1.12. Lenguaje Unificado de Modelado (UML)
 - Tema 2. Tratamiento de errores y excepciones
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. Modelar problemas utilizando el tratamiento de errores y excepciones.
 - Tema 3. Genericidad
 - 3.1. Caracterizar la genericidad y su utilidad en el desarrollo POO.
 - 3.2. Modelar problemas utilizando la genericidad.
 - 3.3 Implementar soluciones a problemas haciendo uso de la genericidad.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1. Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG3. Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4. Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CEO9. Aplicar las herramientas básicas que ofrece la informática para la programación orientada a objetos y dirigida por eventos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Aportar en proyectos de comunicación que involucren recursos informáticos avanzados.
- Poseer conocimientos básicos para comprender el funcionamiento de sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red en general.

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo.
- Estudio y análisis de casos.
- Resolución de ejercicios.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje orientado a proyectos.
- Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos.
- Trabajo autónomo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas	
Actividades dirigidas	Clases expositivas
	Clases prácticas
	Seminarios y talleres
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades
	Tutorías (individual / en grupo)
Actividades autónomas	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)
	Trabajo en campus virtual

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Examen parcial	25 %
	Entrega ejercicios prácticos	20 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	Examen teórico-práctico	50 %

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen teórico-práctico con un valor del 50 % de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:
<p>Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Serbat, A. (2014). <i>Fundamentos de Programación con Java</i>. Disponible en: http://binbox.io/3T5c2#M1EH3JVo – Streib, J. & Soma, T. (2014). <i>Guide to Java. A Concise Introduction to Programming</i>. Londres: Springer.
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:
<p>Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sedgewick, R. & Wayne, K. (2011). <i>Algorithms</i>, 4th Edition. Nueva York: Addison-Wesley Professional. – Sedgewick, R. & Wayne, K. (2017). <i>Introduction to Programming in Java: An Interdisciplinary Approach</i>. Nueva York: Addison-Wesley Professional.
WEBS DE REFERENCIA:
<ul style="list-style-type: none"> - http://www.java.com/es/ - http://docs.oracle.com/javase/8/ - https://developers.google.com/blockly/ - http://introcs.cs.princeton.edu/java/home/ - https://atom.io/ - http://algs4.cs.princeton.edu/home/



Universidad
Europea
del Atlántico