



GUÍA DOCENTE 2023-2024

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Programación
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado de Administración y Dirección de Empresas
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:	Dr. Manuel Masías
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	manuel.masias@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No Aplica
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none">- Programación basada en objetos<ul style="list-style-type: none">- Vista Pública de las Clases- Vista Pública de los Objetos- Vista Privada de las Clases- Vista Privada de los Objetos- Programación orientada a objetos<ul style="list-style-type: none">- Herencia- Polimorfismo

- Programación modular
 - Clases, paquetes, bibliotecas y aplicaciones
 - Jerarquías de paquetes
 - Visibilidad e importación
- Excepciones

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG1 - Analizar y sintetizar información sobre temas relacionados con la administración y dirección de empresas
- CG4 - Aplicar conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio de la administración y dirección de empresas
- CG5 - Analizar y buscar información sobre administración y dirección de empresas proveniente de fuentes diversas
- CG6 - Resolver problemas relacionados con el ámbito de la administración y dirección de empresas
- CG7 - Tomar decisiones ante diferentes escenarios y situaciones que pueden darse en la empresa
- CG11 - Ejercer la crítica y la autocrítica con fundamentos sólidos, teniendo en cuenta la diversidad y complejidad de las personas y de los procesos en el terreno empresarial
- CG13 - Aprender de forma autónoma conceptos relacionados con la administración y dirección de empresas
- CG17 - Mostrar motivación por la calidad en los procesos, productos y servicios derivados de las actividades empresariales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- No hay

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- Analizar un problema sencillo y desarrollar un programa en un lenguaje que permita llegar a su solución.
- Demostrar sencillez y buenas prácticas a la hora de desarrollar un programa, analizando previamente la solución.
- Explicar las características y recursos del lenguaje de programación utilizado.

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:

- MD1 Método expositivo
- MD2 Estudio y análisis de casos
- MD3 Resolución de ejercicios
- MD4 Aprendizaje basado en problemas
- MD5 Aprendizaje orientado a proyectos
- MD6 Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos
- MD7 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		Horas
Actividades dirigidas	Seminarios y Talleres	12
	Clases expositivas	12
	Clases prácticas	15
	Actividades de Evaluación	7,5
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	7,5
	Tutorías (individual / en grupo)	6
Actividades autónomas	Preparación de clases	15
	Estudio personal y lecturas	37,5
	Elaboración de trabajos	22,5
	Trabajo individual en campus virtual	15

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

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

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

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Examen Parcial	25 %
	Entregas de Portfolios y Ejercicios	20 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	Examen Teórico-Práctico	50 %



CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltase el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de uno o dos Exámenes Teórico-Prácticos con un valor de hasta el 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:

- Fundamentos de Programación con Java (Serbat, Andrés; Gonzalez, Patricia)
- Guide to Java, A concise introduction to programming (James T. Streib, Takako Soma)
- Introduction to programming in Java, An interdisciplinary approach (Robert Sedgewick, Kevin Wayne)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- *Algorithms, 4th Edition* (Robert Sedgewick, Kevin Wayne)

WEBS DE REFERENCIA:

- <http://www.java.com/es/>
- <http://docs.oracle.com/javase/8/>
- <https://developers.google.com/blockly/>
- <http://introc.cs.princeton.edu/java/home/>
- <https://atom.io/>
- <http://algs4.cs.princeton.edu/home/>

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

No Aplica