

GUÍA DOCENTE

**FUNDAMENTOS DE LA
PROGRAMACIÓN**

Fundamentos De La Programación

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Básica
Organización temporal		Curso 1; Semestre 1
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		<p>Introducción a la algorítmica básica y sus sistemas de representación</p> <p>Tratamiento informático de un problema</p> <p>Tipos estructurados de datos</p> <p>Introducción a las herramientas de programación</p> <p>El lenguaje de programación C</p> <p>Introducción a buenas prácticas en la Programación</p>
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	<p>CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio</p> <p>CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.</p>
	Habilidades y destrezas	<p>HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo.</p> <p>HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global</p> <p>HD09 Aplicar técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto tanto para entornos tradicionales como para aplicaciones móviles</p> <p>HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional</p> <p>HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes</p> <p>HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad</p> <p>HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional</p>
	Competencias	<p>CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación</p>
<p align="center">Resultados de aprendizaje ASIGNATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar un problema en el nivel de abstracción adecuado a cada situación y aplicar las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. • Diseñar y construir aplicaciones informáticas mediante técnicas de desarrollo, integración y reutilización. • Saber proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas para resolver un problema concreto. 		

Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	18	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	38	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	40	40
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
Total	60	110	
Observaciones			
Modalidad Virtual	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	8	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	18	
	Actividades Dirigidas Asíncronas	30	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
Otras actividades de evaluación continua	0	10	
Total	70	120	
Observaciones			