

Introducción a la Programación

Datos de la asignatura	Asignatura	Introducción a la Programación
	Código Asignatura	11_1GrMAT_FT-ES_104
	Titulación	Grado en Matemáticas
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Básica
	Curso	Primero
	Cuatrimestre	Primero
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Introducción a la Programación ofrece a los estudiantes del Grado en Matemáticas los fundamentos básicos de la programación en Python (uno de los lenguajes más dominantes hoy en día). Al finalizar la asignatura, los estudiantes sabrán manejar variables, operadores, estructuras de datos, sentencias condicionales y de flujo, y podrán resolver mediante programación problemas matemáticos que se les planteen.

Así mismo, durante la asignatura los estudiantes aprenderán la historia de la computación, desde sus inicios hasta la actualidad.

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

C.B.1.- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

C.B.2.- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

C.B.3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

C.B.4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

C.B.5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Convertir problemas empíricos en objetos de investigación y elaborar informes para su análisis y definición de soluciones.

CG02 - Utilizar habilidades para el trabajo en equipo en grupos interdisciplinares y potencialmente multiculturales haciendo uso de técnicas de análisis de datos, dentro del área de las Matemáticas.

CG03 - Desarrollar una actitud abierta y positiva ante el cambio, manifestando haber desarrollado habilidades necesarias para continuar estudios en Matemáticas con autonomía.

CG04 - Aportar ideas e instrumentos para la solución de problemas en el área de las Matemáticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

C.T.1 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.

C.T.2. Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

C.T.3. Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

C.T.4. 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE08 - Capacidad para desarrollar código fuente capaz de ser ejecutado por un PC a fin de realizar un propósito concreto.

CE09 - Capacidad para desarrollar código informático para el manejo de bases de datos.

CE10 - Habilidad para manejar entornos de programación que resulten herramientas matemáticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Traducir un problema en una secuencia de acciones a realizar que lo resuelva.
- Utilizar entornos de programación para realizar la compilación, enlazado y ejecución de programas.
- Identificar los diferentes tipos de datos que intervienen en el diseño de un código informático.
- Reconocer los componentes de una función matemática escrita en un código informático.
- Generar código fuente de elaboración propia para la resolución de problemas matemáticos.

CONTENIDOS/TEMARIO

- Introducción a la programación
- Historia de la computación.
- Metodología de la programación.
- Tipos de datos y expresiones, conceptos de entrada y salida de un programa y estructura básica de un programa.
- Estructuras de control secuencial, condicional e iterativas.
- Introducción a listas, vectores, matrices, así como a sus operaciones básicas.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las metodologías docentes que se seguirán en esta asignatura son las siguientes:

- **Métodos expositivos:** que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- **Métodos de diseño y aplicación práctica:** que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- **Métodos colaborativos:** que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Número de horas	Presencialidad (%)
Lección magistral participativa	28	100%
Resolución de problemas/ Exposición oral	24	100%
Estudios de Casos	10	100%
Evaluación	4	100%
Trabajo autónomo	74	0%
Seguimiento, tutorías	10	25%
TOTAL	150	

EVALUACIÓN

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

SISTEMA	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas	10%	30%
Estudio de casos/Diseño de proyectos	10%	30%
Otras actividades de evaluación continua	0%	10%
Evaluación de la prueba	50%	50%

***Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (actividades de portafolio y evaluación final) un promedio mínimo de 5.**

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno debe repetir todas las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

La mención de "Matrícula de Honor" se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Chazallet, S. (2020). Python 3 - Los fundamentos del lenguaje (3ª edición). Eni.