

GUÍA DOCENTE
METODOLOGÍAS DE
LA PROGRAMACIÓN

Metodologías De La Programación

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Básica
Organización temporal		Curso 1; Semestre 2
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		<p>Métodos de Programación: Estructurada, modular, funcional, orientada a objetos y concurrente</p> <p>Diseño de una aplicación: Criterios de calidad, el principio de modularidad, clases y objetos</p> <p>Estructura de Objetos: Instanciación, recorridos, delegación</p> <p>Codificación del modelo UML en lenguaje JAVA</p> <p>El lenguaje de programación JAVA; Introducción, tipo de datos, operadores, matrices y vectores, bloques de instrucciones, funciones, visibilidad de las variables</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>CP03 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto</p> <p>CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación</p>
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las diferentes metodologías existentes en el desarrollo de software • Conocimientos de los diferentes métodos de programación y seleccionar el más adecuado atendiendo el problema a resolver. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y estructurar los programas informáticos de forma modular y robusta usando la programación orientada a objetos. • Argumentar las ventajas e inconvenientes de los diseños de aplicaciones informáticas. 			
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			