Universidad Zaragoza

Curso Académico: 2021/22

29518 - Programación

Información del Plan Docente

Año académico: 2021/22
Asignatura: 29518 - Programación
Centro académico: 175 - Escuela Universitaria Politécnica de La Almunia
Titulación: 625 - Graduado en Ingeniería de Datos en Procesos Industriales
Créditos: 6.0
Curso: 1
Periodo de impartición: Segundo semestre
Clase de asignatura: Obligatoria
Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

Tras haber cursado una primera asignatura de programación en la que se ha aprendido a diseñar pequeños programas (Fundamentos de Informática, 1º semestre), en esta asignatura el alumno va a aprender la teconología y las metodologías a aplicar mediante el paradigma de la programación orientada a objetos, velando porque los diseños realizados sean correctos, robustos y eficientes.

La asignatura tiene un marcado carácter aplicado. El alumno aprenderá los conceptos avanzados de programación orientada a objetos a partir de un conjunto de problemas presentes en el desarrollo actual de software.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia parfa contribuir en cierta medida a su logro:

- Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
- Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
- Objetivo 10: Reducir la desigualdad en y entre los países.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Programación es una asignatura que aparece a continuación de la asignatura "Fundamentos de Informática".

Es una asignatura obligatoria que se encuentra dentro del **módulo de Procesado de Datos**, en la **materia "Algoritmos y Datos"**, junto a las asignturas de **"Estructura de Datos y Algoritmos"** y **"Programación Paralela"**.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

El alumno que curse esta asignatura ha de contar con una formación básica en programación, siendo muy recomendable haber superado la asignatura **"Fundamentos de Informática"**.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el alumno habrá adquirido las siguientes competencias:

- CB2 - 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.
- CG03 - Aplicar técnicas para la adquisición, gestión y tratamiento de datos en la Ingeniería.
- CG05 - Resolver problemas tecnológicos que puedan plantearse en la Ingeniería de datos.
- CT01 - Trabajar cooperativamente asumiendo y respetando el rol de los diferentes miembros del equipo.

- CT05 - Comunicación de resultados de manera efectiva.
- CT07 - Analizar y solucionar problemas de forma autónoma, adaptarse a situaciones imprevistas y tomar decisiones.
- CE01 - Diseñar e implementar algoritmos en lenguajes de programación de alto nivel, utilizando metodologías actuales.
- CE14 - Construir los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

2.2. Resultados de aprendizaje

El alumno, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

- Analiza problemas, y diseña e implementa soluciones algorítmicas a dichos problemas.
- Resuelve problemas de forma disciplinada, obteniendo una implementación correcta, eficaz y eficiente.
- Utiliza el ordenador a nivel usuario, manejando sistemas operativos y entornos de programación.
- Conoce el equipamiento informático tanto a nivel físico como lógico.
- Identifica las necesidades de información para resolver problemas, la recupera, la interpreta y la aplica a la resolución.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Esta materia supone el primer contacto con la programación orientada a objetos. Si atendemos a la resolución de problemas, la Informática trata del conocimiento, diseño y explotación de la computación y la tecnología de computadores, constituyendo una disciplina que:

1. Desarrolla la capacidad de expresar soluciones como algoritmos, y el papel de estos para aproximarse a áreas como el diseño de sistemas, la resolución de problemas, la simulación y el modelado.
2. Requiere una aproximación disciplinada a la resolución de problemas, de la que se esperan soluciones de calidad.
3. Controla la complejidad de los problemas, primero a través de la abstracción y la simplificación, para diseñar a continuación soluciones mediante la integración de componentes.
4. Facilita la comprensión de las oportunidades que ofrece la automatización de los procesos, y cómo las personas interaccionan con los computadores.
5. Facilita el aprendizaje, a través de la experimentación, de principios básicos como la concisión y la elegancia, así como el reconocimiento de malas prácticas.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El proceso evaluativo incluirá dos tipos de actuación:

- **Un sistema de evaluación continua,** que se realizará a lo largo de todo el período de aprendizaje.

- **Una prueba global de evaluación,** que refleje la consecución de los resultados de aprendizaje, al término del período de enseñanza.

1-Sistema de evaluación continua.

Siguiendo el espíritu de Bolonia, en cuanto al grado de implicación y trabajo continuado del alumno a lo largo del curso, la evaluación de la asignatura contempla el sistema de evaluación continua como el más acorde para estar en consonancia con las directrices marcadas por el nuevo marco del EEES.

El sistema de evaluación continua va a contar con el siguiente grupo de actividades calificables:

- **Trabajos**: Los trabajos consistirán en ejercicios prácticos, solución a problemas propuestos, cuestionarios, etc. Se valorarán la corrección y calidad de los resultados. Dichas prácticas se efectuarán en grupos reducidos, en función de la disponibilidad de aulas informáticas. El porcentaje respecto de la nota global de todos estos trabajos será de un 40%.

- **Pruebas evaluatorias:** Hay dos a lo largo del curso. El porcentaje respecto de la nota global de cada prueba evaluatoria será de un 30%.

Es necesario superar por separado los trabajos y las pruebas escritas para que puedan contribuir al promedio de la nota final.

Para optar al sistema de Evaluación Continua se deberá asistir, al menos, a un 80% de las actividades presenciales

(prácticas, visitas técnicas, clases, etc.)

2-Prueba global de evaluación final.

El alumno deberá optar por esta modalidad cuando, por su coyuntura personal, no pueda adaptarse al ritmo de trabajo requerido en el sistema de evaluación continua, haya suspendido o quisiera subir nota habiendo sido partícipe de dicha metodología de evaluación.

La prueba global de evaluación final va a contar con el siguiente grupo de actividades calificables:

- **Examen:** Se realiza en las convocatorias oficiales. Siempre se podrá seguir esta opción a pesar de que el alumno haya usado el sistema de evaluación continua. (50% de la nota final).
- Los trabajos, ejercicios prácticos, solución a problemas propuestos, cuestionarios, etc, que se hayan realizado durante el curso y que pueden entregarse en una nueva versión el día de la convocatoria. (50% de la nota final).

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

La asignatura es eminentemente práctica, por tanto se ha planteado con una fuerte carga práctica tanto de elaboración de problemas en clase como realizando prácticas en el aula. También hay una parte teórica.

La organización de la enseñanza se llevará a cabo mediante estos pasos:

- **Clases de teoría:** Actividades llevadas a cabo mediante la exposición del profesor, donde se muestran los conceptos de la asignatura, resaltando los fundamentos, estructurados en secciones, e interrelacionando unos con otros.
- **Clases prácticas:** El profesor resuelve problemas prácticos o casos con propósitos demostrativos. Este tipo de enseñanza complementa la teoría mostrada en las clases con aspectos prácticos.
- **Sesiones de laboratorio:** El grupo de la asignatura se divide en varios grupos de alumnos, de acuerdo con el número de alumnos matriculados, para conseguir grupos de tamaño pequeño.
- **Tutorías individuales:** Llevadas a cabo de manera individual, con atención personalizada por parte de un profesor del departamento. Las tutorías pueden ser en persona y también online.

Si esta docencia no pudiera realizarse de forma presencial por causas sanitarias, se realizaría de forma telemática.

El primer día de clase se proporcionará más información acerca de la organización de la asignatura.

4.2. Actividades de aprendizaje

Actividades genéricas presenciales:

- Clases teóricas: Se explicarán los conceptos teóricos de la asignatura y se desarrollarán ejemplos prácticos ilustrativos como apoyo a la teoría cuando se crea necesario.
- Clases prácticas: Se realizarán problemas y casos prácticos como complemento a los conceptos teóricos estudiados.
- Prácticas de laboratorio: Los alumnos serán divididos en varios grupos de no más de 20 alumnos/as, estando tutorizados por el profesor.

Actividades genéricas no presenciales

- Estudio y asimilación de la teoría expuesta en las clases magistrales.
- Comprensión y asimilación de problemas y casos prácticos resueltos en las clases prácticas.
- Resolución de problemas propuestos, proyecto, etc.
- Preparación de las prácticas de laboratorio, elaboración de los guiones e informes correspondientes.
- Preparación de las pruebas escritas de evaluación continua y exámenes finales.

4.3. Programa

El programa de la asignatura se estructura en torno a dos componentes de contenidos complementarios:

- Teóricos.
- Prácticos.

Contenidos teóricos:

- Lenguajes de programación orientada a objetos:

    - Introducción al paradigma de la programación orientada a objetos.
    - Clases y objetos.
- Objetos, clases, métodos:
    - Definición de clase: atributos y métodos.
    - Creación de objetos: constructores.
    - Sobrecarga de métodos.
- Concepto de herencia:
    - Herencia y atributos.
    - Herencia y métodos.
    - Métodos abstractos y clases abstractas.
- Polimorfismo y paquetes:
    - Concepto e implementación.
    - Definición de interfaz, implementación y utilización.
    - Extensión de interfaces.
    - Excepciones: concepto y modo de uso.
    - Definición de paquetes.
    - Protección de acceso.
- Serialización y persistencia:
    - Introducción a la persistencia de datos
    - Serialización de objetos.

Contenidos prácticos:

Cada tema expuesto en la sección anterior, lleva asociadas prácticas al respecto. Conforme se desarrollen los temas se irán planteando dichas prácticas, bien en clase o mediante la plataforma Moodle.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

La asignatura consta de 6 créditos ECTS, lo cual representa 150 horas de trabajo del alumno/a en la asignatura durante el semestre, es decir, 10 horas semanales durante 15 semanas lectivas.

Un resumen de la distribución temporal orientativa de una semana lectiva es el siguiente:

- 1 hora de clases magistrales
- 3 horas de prácticas de laboratorio
- 6 horas de otras actividades

No obstante la tabla anterior podrá quedar más detallada, teniéndose en cuenta la distribución global siguiente:

- 15 horas de clase magistral.
- 41 horas de prácticas de laboratorio.
- 4 horas de pruebas evaluatorias escritas, a razón de dos horas por prueba.
- 45 horas de ejercicios y trabajos tutelados, repartidas a largo de las 15 semanas de duración del semestre.
- 45 horas de estudio personal, repartidas a lo largo de las 15 semanas de duración del semestre.

Existe un cronograma orientativo preparado por el profesor que puede ser solicitado por los estudiantes que lo deseen.

Las fechas de los exámenes finales serán las publicadas de forma oficial en https://eupla.unizar.es

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=29518