

Metodologías de la Programación

| | | |
|--|--|--|
| Número total de créditos ECTS | 6 | |
| Tipología | Básica | |
| Organización temporal | Curso 1; Semestre 2 | |
| Modalidad | Virtual | |
| Idioma | Castellano | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> Métodos de Programación: Estructurada, modular, funcional, orientada a objetos y concurrente Diseño de una aplicación: Criterios de calidad, el principio de modularidad, clases y objetos Estructura de Objetos: Instanciación, recorridos, delegación Codificación del modelo UML en lenguaje JAVA El lenguaje de programación JAVA; Introducción, tipo de datos, operadores, matrices y vectores, bloques de instrucciones, funciones, visibilidad de las variables | |
| Resultados de aprendizaje TÍTULO | Conocimientos y contenidos | CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales. |
| | Habilidades y destrezas | HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global 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 HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad 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 |
| | Competencias | CP03 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación |
| 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. 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. | | |

| 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 |