

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