



UNIVERSIDAD DE BURGOS

INGENIERÍA INFORMÁTICA, LSI «COMPUTER ENGINEERING, COMPUTER LANGUAGES AND SYSTEMS»

GUÍA DOCENTE 2024-2025
Programación «Programming»

1. Denominación de la asignatura:

PROGRAMACIÓN

Titulación

Grado en Ingeniería Informática «Degree in computer science engineering»

Código

6351

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Programación «Programming»

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Informática, LSI «Computer Engineering, Computer languages and systems»

4.a Profesor/a que imparte la docencia en el curso online (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Francisco J. González Moya,

4.b Coordinador/a de la asignatura online

Carlos Pardo Aguilar

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

curso 1º - semestre 2º

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Manejar un ordenador con sistema operativo actualizado, y con al menos 4GB,
- para la modalidad on-line, manejar programas de videoconferencia:
<http://www.ubu.es/titulos-online/requisitos-tecnicos>

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

FB4. Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería «Basic knowledge of the use and programming of computers, operating systems, databases and software with applications in engineering».

FB3. Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería «Ability to understand and master the basics of discrete mathematics, logic, algorithmic and computational complexity, and its application to solving problems of engineering».

CG8. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones*. «Knowledge of basic and technologies matter that enable learning and development of new methods and technologies as well as to equip them with great versatility to adapt to new situations.»

CG9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática. «Ability to solve problems with initiative, decision making, autonomy and creativity. Ability to communicate and transmit knowledge, abilities and skills of the profession of Technical Computer Engineer»

CT1. Capacidad de análisis y síntesis.

CT2. Capacidad de organización y planificación.

CT3. Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

CT4. Conocimiento de una lengua extranjera*.

CT5. Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

CT6. Capacidad de gestión de la información.

CT7. Resolución de problemas.

CT8. Toma de decisiones.

CT9. Trabajo en equipo.

CT14. Razonamiento crítico.

CT16. Aprendizaje autónomo.

CT17. Adaptación a nuevas situaciones*.



CT18. Creatividad.
CT22. Motivación por la calidad.
CT25. Elaborar y defender argumentos dentro del ámbito de la Informática.
CT26. Desarrollar habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CT27. Planificación y gestión del tiempo.
* Competencia de sostenibilización curricular

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes
Fundamentos básicos del paradigma de programación estructurada rigurosa «Basics of stringent structured programming paradigm». Fundamentos básicos de programación robusta «Basics robust programming». Conocimiento tipos datos utilizados en la programación y de bases algorítmicas de las funciones relacionadas con cada uno «Knowledge data types used in programming and algorithmic foundations of the functions related to each».
10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Unidad A: Introducción a la programación. Tema 1: Introducción a un lenguaje de programación. Tema 2: Datos simples y sus operaciones I: números naturales y enteros. Tema 4: Datos simples y sus operaciones II: enumeraciones, caracteres, números con decimales. Unidad B: Programación estructurada. Tema 3: Programación modular I: Funciones. Tema 5: Estructuras de control I: Sentencias secuenciales y alternativas. Tema 6: Programación modular II: Funciones recursivas. Tema 7: Estructuras de control II: Sentencias repetitivas.



Unidad C: Datos compuestos y algoritmos.

Tema 8: Operaciones de E/S con archivos de texto.

Tema 9: Datos homogéneos I: Tablas de datos y operaciones con tablas.

Tema A: Operaciones de E/S con archivos de binarios.

Tema B: Datos homogéneos II: Cadenas de caracteres y operaciones de cadenas.

Tema C: Datos heterogeneos: Registros y uniones y sus operaciones.

Tema D: Algoritmos básicos.

10.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=6351&auth=SAML

11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas de trabajo
Tutoría on-line (foros y videoconferencias)	FB{3,4}, CG{8,9}	24
Seguimiento de la asignatura (lecturas, estudio y actividades semanales)	FB{3,4}, CG{8,9}	104
Pruebas a distancia (parciales)	FB{3,4}, CG{8,9}	14
Pruebas finales presenciales	FB{3,4}, CG{8,9}	8
Total		150



12. Sistemas de evaluación:

El sistema de evaluación online, diseñado para esta titulación, implica que el estudiante no deberá desplazarse a la Universidad de Burgos para la realización / entrega de las pruebas, pero algunas de las pruebas se pueden tener que hacerse de forma síncrona. La evaluación se realizará a través de las actividades programadas en la plataforma virtual. Durante el transcurso de las pruebas el profesor podrá activar las herramientas que dispone la universidad, y que estime más adecuadas, para asegurar la autoría de la prueba.

Para superar la asignatura se ha de superar el mínimo fijado en cada uno de los procedimientos descritos.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Pruebas virtuales de seguimiento semanal y/o trabajos	20 %	0 %
Pruebas, realizadas a distancia controladas por el UBUCEV, de evaluación teórica (mínimo 50%)	25 %	25 %
Pruebas, realizadas a distancia controladas por el UBUCEV, de evaluación de problemas (mínimo 50%)	30 %	40 %
Prueba final, realizada a distancia controlada por el UBUCEV, de evaluación de programación en ordenador,(mínimo 50%)	25 %	35 %
Total	100 %	100 %

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial del curso online:

Vídeo de presentación «\$@COURSEVIEWBYID*8351@\$»

Comunicación con los docentes en foros de dudas de la asignatura en la plataforma UBVirtual y tutorías por videoconferencia «Communication with teachers in course's doubts forums in UBVirtual platform and tutoring by videoconference».

Diapositivas de teoría «Slides of theory», clases en vídeo «video lectures», guiones de prácticas «practice's screenplays», bibliografía disponible on-line en la Biblioteca «books available online in the library».



UNIVERSIDAD DE BURGOS

INGENIERÍA INFORMÁTICA, LSI «COMPUTER ENGINEERING, COMPUTER LANGUAGES AND SYSTEMS»

14. Idioma en que se imparte la asignatura online:

Español (con alguna bibliografía en inglés)
