



GUÍA DOCENTE 2012-2013
Metodología de la Programación

1. Denominación de la asignatura:

Metodología de la Programación

Titulación

Grado en Ingeniería Informática

Código

6534

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

Programación

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

Ingeniería Civil

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Raúl Marticorena Sánchez



4.b Coordinador de la asignatura

Raúl Marticorena Sánchez

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

2º Curso - 3er Semestre

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

Obligatoria

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

Específica. CR1. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación vigente.

Específica. CR5. Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Específica. CR8. Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

General. CG3. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan

General. CG4. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

General. 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.

Transversal. CT1. Capacidad de análisis y síntesis.

Transversal. CT3. Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

Transversal. CT4. Conocimiento de una lengua extranjera.



Transversal. CT5. Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

Transversal. CT7. Resolución de problemas.

Transversal. CT14. Razonamiento crítico.

Transversal. CT22. Motivación por la calidad.

Transversal. CT25. Elaborar y defender argumentos dentro del ámbito de la informática.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
Conocer el concepto de modularidad, y el desarrollo orientado a objetos.
Saber los conceptos básicos en programación referentes a visiones estáticas y dinámicas como clases y objetos respectivamente.
Conocer conceptos avanzados como herencia y genericidad.
Resolución de problemas concretos aplicando conceptos previos argumentando las soluciones tomadas.
Saber construir software robusto.
Conocer y asimilar nuevos avances en la programación.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
A. Modularidad
1. Introducción a la Programación Orientada a Objetos
B. Clases y Objetos
2. La estructura estática: Clase
3. La estructura dinámica: Objeto



C. Herencia y Genericidad

4. Herencia

5. Genericidad

D. Robustez

6. Programación Defensiva y Tratamiento de Excepciones

7. Diseño por Contrato

E. Nuevas Técnicas

8. Nuevas Técnicas de Programación y Paradigmas

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Arnold, K. , Gosling, J., Holmes, (2001) El lenguaje de Programación Java, Tercera, Addison-Wesley,

Bertrand Meyer, (2009) Touch of class, 1st, Springer Verlag, 978-3-540-92144-8,

Bertrand Meyer, (1998) Construcción de Software Orientado a Objetos,, Segunda, Prentice Hall,

Bruce Eckel, (2008) Piensa en Java, Cuarta, Prentice Hall,

Glenn Myers, (1984) El arte de probar el software, Primera, El Ateneo,

Grassmann, W.K and Tremblay, J.P, (1997) Matemática discreta y lógica, Primera, Prentice Hall,

Sánchez Allende, Jesús y otros, (2005) Programación en Java 2, Primera, Serie Schaum.Mc-Graw Hill,



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Barbara Liskov and John Guttag, (2000) Program Development in Java: Abstraction, Specification and Object-Oriented Design, 1st, Addison-Wesley,

David Barnes & Michael Kölling, (2009) Objects first with Java, 1st, Pearson International Edition, 978-0-13-700562-8, <http://www.bluej.org/objects-first/>.

Eliëns, A, (2000) Principles of Object-Oriented Software Development, 1st, Addison-Wesley,

Michael Kölling, (2011) Introducción a la Programación con Greenfoot. Programación Orientada a Objetos en Java con Juegos y simulaciones, 1ª, Pearson, 978-84-8322-766-4, <http://www.greenfoot.org/book>.

Pressman, R.S., (2001) Ingeniería del Software. Un enfoque práctico, Quinta, Mc-Graw Hill,

Richard Mitchell and Jim McKin, (2002) Design by Contract, by Example, 1st, Addison-Wesley,

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

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CR1-CR5-CR8-CG3-CG4-CG8-CT4-CT5-CT7-CT25	24	36	60
Clases prácticas (pequeño grupo)	CR1-CR5-CR8-CG5-Ct4-CT5-CT7	24	48	72
Defensa de prácticas	CR1-CR5-CR8-CT13-CT14-CT22-CT25	2	0	2
Prueba de evaluación	CR1-CR5-CR8-CG3-CG5-CG8-CT1-CT3-CT5-CT7	4	12	16
Total		54	96	150



11. Sistemas de evaluación:

Primera prueba escrita conceptos de modularidad -Peso 30%: nota mínima de corte 4.5 sobre 10 puntos)
Práctica obligatoria 1 (Temas 1-2-3) - Peso 15%: nota mínima de corte 5 puntos sobre 10 puntos
Práctica obligatoria 2 (+ Temas 4-5-6) - Peso 15%: nota mínima de corte 5 puntos sobre 10 puntos)
Examen final (Temas 4 a Tema 8) : Peso 40% (nota mínima de corte 4.5 sobre 10 puntos)
Calificación final: media aritmética ponderada de las notas que superan notas de corte. Valor media aritmética ≥ 5 para aprobar
En caso de no llegar a notas de corte se aplica la normativa del Reglamento de Evaluación de la UBU para la calificación.
En segunda convocatoria se podrán recuperar todas las partes no superadas (con distintos enunciados) aplicando las mismas condiciones previas en las notas de corte

Procedimiento	Peso en la calificación final
Prueba escrita de conceptos de modularidad	30 %
Asistencia a clases, participación realización y defensa de prácticas	30 %
Examen final	40 %
Total	100 %

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Pizarra y Proyector
Páginas Webs relacionadas
Bibliografía disponible en la Biblioteca
Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual
Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos



13. Calendarios y horarios:

El calendario aprobado por la Junta de Escuela de la Escuela Politécnica Superior y los horarios publicados en los tablones oficiales de la E.P.S. para el curso 2012-2013

14. Idioma en que se imparte:

Español (bibliografía en español e inglés)