



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Metodología de la Programación

1. Denominación de la asignatura:

METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

Titulación

Grado en Ingeniería Informática

Código

6354

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

Programación

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

Ingeniería Informática

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

Raúl Marticorena Sánchez

4.b Coordinador/a de la asignatura online

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. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Se recomienda haber superado esta asignatura de primero:
PROGRAMACIÓN

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias que debe adquirir el/la estudiante 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.

* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular



10. Programa de la asignatura

10.1- 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.
10.2- 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
10.3- 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,
Matt Weisfeld, (2019) Object-Oriented Thought Process, 5th, Addison Wesley, ISBN-10: 0135181968 ISBN-13: 978-0135181966,
Maurice Naftalin y Philip Wadler, (2006) Java Generics, 1st, O'Reilly Media, ISBN-10: 0596527756 ISBN-13: 978-0596527754,
Richard Warburton, (2014) Java 8 Lambdas, 1st, O'Reilly Media, ISBN-10: 1449370772 ISBN-13: 978-1449370770,
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Barbara Liskov and John Guttag, (2000) Program Development in Java: Abstraction, Specification and Object-Oriented Design, 1st, Addison-Wesley,
Bart Baesens, Aimee Backiel and Seppe vanden Broucke, (2015) Beginning Java Programming: The Object-Oriented Approach, 1st, Wrox, ISBN-10 : 1118739493 ISBN-13 : 978-1118739495 ,
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,
Joshua Bloch, (2017) Effective Java, 3rd, Addison Wesley, ISBN-10 : 0134685997 ISBN-13 : 978-0134685991 ,
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 .
Paul Deitel & Harvey Deitel, (2017) Java How to Program Early Objects, 11th, Pearson, ISBN-10 : 9780134743356 ISBN-13 : 978-0134743356 ,
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,
Robert C. Martin, (2008) Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship, 1st, Pearson, ISBN-10 : 9780132350884 ISBN-13 : 978-0132350884 ,
10.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto



https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=6354&auth=SAML

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

Diapositivas, apuntes, videotutoriales, locuciones.
Guiones de prácticas y proyectos de ejemplo.
Cuestionarios de autoevaluación
Proyectos de programación a elaborar
Aula virtual
Páginas Webs relacionadas
Bibliografía disponible en la Biblioteca
Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual
Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos por videoconferencia
Cuadernos de ejercicios resueltos

Metodología	Competencia relacionada	Horas de trabajo
Clases, conferencias y técnicas expositivas	CR1-CR5-CR8-CG3-CG4-CG8-CT4-CT5-CT7-CT25	22
Actividades autónomas, trabajos y lecturas dirigidas	CR1-CR5-CR8-CG4-CT4-CT5-CT7	80
Pruebas de seguimiento	CR1-CR5-CR8-CT3-CT14-CT22-CT25	25
Tutoría individual, participación en foros y otros medios colaborativos	CR1-CR5-CR8-CG3-CG4-CG8-CT1-CT3-CT5-CT7	23
Total		150



12. Sistemas de evaluación:

Primera prueba sobre conceptos de modularidad -Peso 20%: nota mínima de corte 4.5 sobre 10 puntos)

Práctica obligatoria 1 (Temas 1-2-3) - Peso 20%: nota mínima de corte 5 puntos sobre 10 puntos. Para superar la prueba, se realiza obligatoriamente una defensa individual oral de la misma para demostrar la autoría del código presentado.

Práctica obligatoria 2 (Temas 4-5-6) - Peso 20%: nota mínima de corte 5 puntos sobre 10 puntos). Para superar la prueba, se realiza obligatoriamente una defensa individual oral de la misma para demostrar la autoría del código presentado.

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. Superada la la asignatura en primera convocatoria, esa nota es definitiva sin posibilidad de presentarse a pruebas adicionales para subir nota.

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 solo se podrán recuperar todas las partes no superadas (con distintos enunciados) aplicando las mismas condiciones previas en las notas de corte

Para la realización de tutorías y exámenes, resulta imprescindible disponer de webcam y micrófono activados. Además, determinadas pruebas de evaluación podrán realizarse mediante videoconferencia (utilizando siempre la cuenta oficial del alumno de la UBU) y/o requerir validación de identidad mediante el uso de sistemas de reconocimiento facial.

En caso de duda sobre la autoría de los contenidos en cualquier entrega o prueba realizada, se podrá requerir una entrevista oral para aclarar dicha situación. Ante cualquier situación de plagio en la realización de pruebas se aplicará el reglamento de evaluación.

El carácter ONLINE de la titulación NO implica que NO se pueda citar telemáticamente a los alumnos en día y hora determinados para la realización de algunas de las pruebas de evaluación



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Participación en foro y cuestionarios de conceptos de modularidad	20 %	20 %
Elaboración de trabajos (incluyendo defensa de prácticas)	40 %	40 %
Evaluación final	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

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

Videos explicativos de la teoría
Páginas Webs y enlaces relacionados
Bibliografía disponible en la Biblioteca
Guiones de prácticas
Cuestionarios de autoevaluación
Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual
Tutorías por videoconferencia individualizadas o en grupo
Cuadernos de ejercicios resueltos

14. Idioma en que se imparte la asignatura online:

Español (bibliografía en español e inglés)