



GUÍA DOCENTE 2021-2022
Fundamentos de Programación

1. Denominación de la asignatura:

Fundamentos de Programación

Código

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

Programación

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

Ingeniería Informática, LSI

3.b Coordinador de la asignatura

Carlos Pardo Aguilar

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

Curso 1º, Anual

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

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

12



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

Básicas CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5
Generales CG01, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CG10, CG11, CG13, CG15, CG16, CG17, CG18
Transversales CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08,
Específicas CE- INF 02, CE- INF 03, CE- INF 06, CE- INF 07.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Introducción al proceso de desarrollo de software y a los distintos paradigmas de programación. Variables, operadores y funciones. Estructuras de control de flujo. Estructuras de datos básicas. Fundamentos de programación orientada a objetos.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Introducción a la programación
Introducción a la programación estructurada
Datos compuestos y algoritmos
Introducción a la programación orientada a objetos
Herencia, polimorfismo y genericidad
Robustez
8.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Egges, Arjan; Fokker, Jeroen D.; Overmars, Mark H. , (2019) Learning C# by Programming Games , Springer,

9. 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 (grupo grande)		48	0	48
Estudio personal		0	60	60
Clases prácticas en laboratorio (grupo pequeño)		48	0	48



Implementación de programas y documentación asociada		0	96	96
Pruebas de evaluación		8	24	32
Asistencia a tutorías presenciales y/o virtuales, foros		4	12	16
Total		108	192	300

10. Sistemas de evaluación:

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

En primera convocatoria se harán pruebas durante la impartición de la materia y en la parada de exámenes del primer semestre evaluando, reservando un 18% del peso para la prueba final de teoría y otro tanto para la prueba final de prácticas.

En segunda convocatoria podrán ser recuperados en sendas pruebas globales equivalentes tanto los conocimientos teóricos como los prácticos, la realización de trabajos prácticos durante el curso no es recuperable en segunda convocatoria.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Pruebas de evaluación del conocimiento teórico de la materia, (mínimo 50%).	40 %	40 %
Pruebas de evaluación de conocimiento práctico de la materia, (mínimo 50%).	40 %	40 %
Realización de trabajos prácticos	20 %	20 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

En las situaciones que establece el artículo 9 del reglamento de evaluación de la Universidad (BOCyL 9 ago 2019) la evaluación podrá ser sustituida por pruebas finales de:

- evaluación del conocimiento teórico.
- evaluación del conocimiento práctico.

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de



Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

12. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

13. Idioma en que se imparte:

Español



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2021-2022		
TITULACIÓN	Grado en Diseño de Videojuegos	
CURSO	1º	
ASIGNATURA / CÓDIGO	Fundamentos de programación/8200	
SEMESTRE (1.º/2.º)	Anual	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Obligatoria	12 ects
COORDINADOR/A	Carlos Pardo Aguilar	
PROFESORADO		
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u>: NO PROCEDE 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u>: En su mayor medida, todas las actividades y pruebas de evaluación se realizarán mediante las herramientas que la Universidad de Burgos pone a nuestra disposición a través de UBUVirtual, de las herramientas Office 365 (tales como Teams o Forms), así como otras que vayan incorporando.		
CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u>: NO PROCEDE 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u>: Se realizarán a través de los foros de la asignatura en UBUvirtual y/o por videoconferencia, en horario acordado para tutorías.		
CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)		



- 1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda**

NO PROCEDE

- 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias**

Las distintas metodologías evaluación se realizarán mediante las herramientas que la Universidad de Burgos pone a disposición a través de UBUVirtual, de las herramientas Office 365, así como otras que se vayan incorporando.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)

Se mantendrán los calendarios propuestos por el centro.

COMENTARIOS