



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE MADRID

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingeniería de
Sistemas Informáticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

615000234 - Taller De Programacion

PLAN DE ESTUDIOS

61IW - Grado En Ingeniería Del Software

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2022/23 - Primer semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	3
4. Descripción de la asignatura y temario.....	4
5. Cronograma.....	5
6. Actividades y criterios de evaluación.....	7
7. Recursos didácticos.....	12
8. Otra información.....	13

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	615000234 - Taller de Programacion
No de créditos	3 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Primer curso
Semestre	Primer semestre
Período de impartición	Septiembre-Enero
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	61IW - Grado en Ingeniería del Software
Centro responsable de la titulación	61 - Escuela Tecnica Superior De Ingenieria De Sistemas Informaticos
Curso académico	2022-23

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Pilar Martinez Garcia	1127	pilar.martinez@upm.es	Sin horario. Se publicarán en los medios habilitados para ello por el departamento (tablón de anuncios, web) y en el moodle de reserva de tutorías (https://tutor.etsisi.upm.es)

			m.es)
Cristian Oliver Ramirez Atencia (Coordinador/a)	1126	cristian.ramirez@upm.es	Sin horario. Se publicarán en los medios habilitados para ello por el departamento (tablón de anuncios, web) y en el moodle de reserva de tutorías (https://tutor.etsisi.upm.es)
Jesus Martinez Barbero	6110	jesus.martinezb@upm.es	Sin horario. Se publicarán en los medios habilitados para ello por el departamento (tablón de anuncios, web)
Victor Rodriguez Fernandez	1211	victor.rfernandez@upm.es	Sin horario. Se publicarán en los medios habilitados para ello por el departamento (tablón de anuncios, web) y en el moodle de reserva de tutorías (https://tutor.etsisi.upm.es)

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

3.1. Competencias

CB4 - Conocimiento de los fundamentos del uso y programación de los computadores, los sistemas operativos, las bases de datos y, en general, los programas informáticos con aplicación en ingeniería.

CC7 - Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema

CT2 - Resolución de problemas: Identificar, analizar y definir los elementos significativos que constituyen un problema para resolverlo con criterio y de forma efectiva

3.2. Resultados del aprendizaje

RA230 - Establece estrategias de pruebas y depuración de programas utilizando trazas y/o debug

RA69 - Utiliza entornos y herramientas de desarrollo

RA68 - Implementa, prueba y verifica soluciones atendiendo a criterios de eficacia, legibilidad y documentación

RA70 - Implementa, prueba y verifica soluciones atendiendo a los compromisos de eficacia, legibilidad y documentación.

RA66 - Comprende los elementos de los lenguajes de programación de un paradigma estructurado

RA67 - Modela y diseña soluciones atendiendo a los compromisos de eficiencia y modularidad

RA23 - Resuelve problemas definiendo los elementos significativos que los constituyen, de manera razonada, expresando con precisión las argumentaciones necesarias y las conclusiones

4. Descripción de la asignatura y temario

4.1. Descripción de la asignatura

Asignatura que complementa a la de Fundamentos de Programación, reforzando el aprendizaje de ésta en base a prácticas de programación en el laboratorio y desarrollo de un proyecto de programación con el apoyo de los profesores de la asignatura.

Los alumnos analizarán, diseñarán, codificarán en lenguaje Java, probarán y validarán un proyecto de programación propuesto usando el IDE IntelliJ.

4.2. Temario de la asignatura

1. Introducción al manejo del entorno de programación
 - 1.1. Manejo básico del entorno de programación
 - 1.2. Manejo de las herramientas de depuración
2. Desarrollo de proyecto de programación
 - 2.1. Manejo de Entrada/Salida
 - 2.2. Diseño e implementación de estructuras de control
 - 2.3. Diseño e implementación de funciones
 - 2.4. Diseño e implementación de clases y objetos
 - 2.5. Diseño e implementación de vectores y matrices
 - 2.6. Manejo de ficheros

5. Cronograma

5.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11		Prácticas: Fundamentos de Java e IDE Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio Prácticas: Depuración Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio Prácticas: Presentación del Proyecto de Programación - Entrada/Salida Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
12		Prácticas: Proyecto de Programación - Estructuras de Control Duración: 04:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio Prácticas: Proyecto de Programación - Funciones Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
13		Prácticas: Proyecto de Programación - Funciones Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio Prácticas: Proyecto de Programación - Clases y Objetos Duración: 04:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		

14		<p>Prácticas: Proyecto de Programación - Clases y Objetos Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p>Prácticas: Proyecto de Programación - Vectores y Listas Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		<p>Examen parcial del proyecto (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70) EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas Evaluación continua Presencial Duración: 01:15</p>
15		<p>Prácticas: Proyecto de Programación - Matrices Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p>Prácticas: Proyecto de Programación - Ficheros Duración: 04:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		<p>Entrega del proyecto de programación (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70, y RA230) TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua No presencial Duración: 00:00</p> <p>Entrega de proyecto de evaluación global (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70, y RA230) TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación sólo prueba final No presencial Duración: 00:00</p>
16				
17				<p>Examen del proyecto (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70) EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas Evaluación continua Presencial Duración: 01:15</p> <p>Examen global (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70) EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas Evaluación sólo prueba final Presencial Duración: 02:30</p>

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la situación creada por la COVID-19.

6. Actividades y criterios de evaluación

6.1. Actividades de evaluación de la asignatura

6.1.1. Evaluación (progresiva)

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
14	Examen parcial del proyecto (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70)	EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas	Presencial	01:15	24%	/ 10	CB4 CC7 CT2
15	Entrega del proyecto de programación (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70, y RA230)	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	40%	4 / 10	CC7 CT2 CB4
17	Examen del proyecto (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70)	EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas	Presencial	01:15	36%	4 / 10	CC7 CT2 CB4

6.1.2. Prueba evaluación global

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
15	Entrega de proyecto de evaluación global (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70, y RA230)	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	40%	4 / 10	CC7 CT2 CB4
17	Examen global (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70)	EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas	Presencial	02:30	60%	4 / 10	CC7 CT2 CB4

6.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
-------------	-----------	------	----------	-----------------	-------------	------------------------

Examen convocatoria extraordinaria (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70)	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	02:30	60%	4 / 10	CT2 CC7 CB4
Práctica de la convocatoria extraordinaria (RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70, y RA230)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	00:00	40%	4 / 10	CT2 CC7 CB4

6.2. Criterios de evaluación

Observaciones:

De acuerdo con la normativa reguladora de evaluación del aprendizaje en las titulaciones oficiales de grado y máster universitario de la Universidad Politécnica de Madrid, aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión del 26 de mayo de 2022, el sistema de evaluación que contribuye a favorecer el aprendizaje del estudiante y el logro de los resultados de aprendizaje y la adquisición de las competencias correspondientes es el sistema de evaluación progresiva.

Convocatoria ordinaria

Evaluación progresiva

A lo largo del curso, los alumnos deberán desarrollar un proyecto de programación en el laboratorio, el cual será entregado y evaluado. Se realizarán dos exámenes sobre el proyecto que incluirán preguntas que implican la extensión de ciertas partes del proyecto de programación. Se evalúa mediante la realización de las siguientes pruebas:

Nombre de la prueba	%Nota final	Nota mínima para la evaluación de la prueba	Resultados de aprendizaje
Examen parcial del proyecto	24%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70.
Entrega de proyecto de programación	40%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70 y RA230.
Examen final del proyecto	36%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70.

Observaciones de la evaluación:

- Para ser evaluado del proyecto es obligatorio entregar el proyecto en plazo, habiendo realizado correctamente al menos una tarea de las pedidas, y presentarse a los exámenes del proyecto.
- Si la calificación del examen final del proyecto es inferior a un 4, no se evaluará la entrega del proyecto. En este caso, se contabilizará la nota del examen, mientras que la nota de la entrega será 0.
- Si la calificación de la entrega del proyecto es inferior a un 4, no se evaluará el examen final del proyecto. En este caso, se contabilizará la nota de la entrega del proyecto, mientras que la nota del examen final será 0.
- Los exámenes del proyecto representan el 60% (24% examen parcial + 36% el examen final) de la nota final, mientras que la entrega del proyecto representa el 40% de la nota final.
- Para poder aprobar mediante evaluación progresiva será necesario obtener al menos un 5 entre los dos exámenes y la entrega del proyecto con sus porcentajes correspondientes.

Evaluación global

Los alumnos que hayan obtenido una calificación media inferior a 5 en el examen parcial del proyecto, tendrán la posibilidad de realizar un examen escrito que incluye los contenidos del examen parcial y el examen final del proyecto en la prueba global.

Nombre de la prueba	% Nota final	Nota mínima para la evaluación de la prueba	Resultados de aprendizaje
Entrega de proyecto global	40%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70 y RA230.
Examen global	60%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68,

RA69 y RA70.

La evaluación global consistirá en la entrega global de prácticas (consistente en un proyecto de programación), junto a un examen global de dicha entrega. En el examen se incluirán preguntas que implican la extensión de ciertas partes del proyecto de programación.

Observaciones de la evaluación:

- Para ser evaluado es obligatorio entregar un proyecto de programación en plazo, habiendo realizado correctamente al menos una tarea de las pedidas, y presentarse al examen final.
- Si la calificación del examen es inferior a un 4, no se evaluará el proyecto de programación. En este caso, se contabilizará la nota del examen, mientras que la nota de la entrega será 0.
- Si la calificación de la entrega del proyecto es inferior a un 4, no se evaluará el examen global. En este caso, se contabilizará la nota de la entrega del proyecto, mientras que la nota del examen será 0.
- Para poder aprobar mediante evaluación global será necesario obtener al menos un 5 entre el examen y la entrega global con sus porcentajes correspondientes.

Convocatoria extraordinaria

La evaluación en la convocatoria extraordinaria será similar a la evaluación global en la convocatoria ordinaria:

Nombre de la prueba final	%Nota final	Nota mínima para la evaluación de la prueba	Resultados de aprendizaje
Entrega de proyecto de convocatoria extraordinaria	40%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68, RA69, RA70 y RA230.
Examen de la convocatoria extraordinaria	60%	(Ver observaciones)	RA23, RA66, RA67, RA68, RA69 y RA70.

La evaluación extraordinaria consistirá en la entrega final de prácticas (consistente en un proyecto de programación), junto a un examen final de dicha entrega. En el examen se incluirán preguntas que implican la extensión de ciertas partes del proyecto de programación.

Observaciones de la evaluación:

- Para ser evaluado es obligatorio entregar un proyecto de programación en plazo, habiendo realizado correctamente al menos una tarea de las pedidas, y presentarse al examen final.
- Si la calificación del examen es inferior a un 4, no se evaluará el proyecto de programación. En este caso, se contabilizará la nota del examen, mientras que la nota de la entrega será 0.
- Si la calificación de la entrega del proyecto es inferior a un 4, no se evaluará el examen final. En este caso, se contabilizará la nota de la entrega del proyecto, mientras que la nota del examen será 0.
- Para poder aprobar será necesario obtener al menos un 5 entre el examen y la entrega final con sus porcentajes correspondientes.

Evaluación de competencias en la asignatura

La superación de la asignatura de Taller de Programación implica la adquisición de la competencia transversal CT2 (Resolución de problemas) en el nivel 1.

Esta competencia será evaluada en los exámenes y entregas propuestos en la asignatura. Los exámenes plantean una serie de problemas al alumno que deberá resolver.

7. Recursos didácticos

7.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Robert C. Martin, "Código limpio", Anaya Multimedia, 2012	Bibliografía	Bibliografía básica
Niklaus Wirth, "Algorithms + Data Structures = Programs ", Prentice Hall, 1985.	Bibliografía	Bibliografía básica
Bruce Eckel. "Piensa en Java". Prentice Hall, 2007	Bibliografía	Bibliografía básica
P. J. Deitel y H. M. Deitel. "Cómo programar en Java". Pearson, 2016	Bibliografía	Bibliografía básica
David Camacho. "Programación, Algoritmos y Ejercicios Resueltos en JAVA". Prentice Hall, 2003	Bibliografía	Bibliografía complementaria
https://moodle.upm.es/titulaciones/oficiales	Recursos web	Espacio Moodle de la Asignatura en las titulaciones oficiales de la UPM.
Otros recursos educativos	Equipamiento	Laboratorios con libre acceso. Salas para trabajo en grupo. Laboratorio con presencia del profesor. Aula con pizarra, ordenador y cañón de vídeo. Biblioteca.

8. Otra información

8.1. Otra información sobre la asignatura

Para presentarse a los exámenes presenciales (tanto el global como el extraordinario) los alumnos deberán solicitarlo a través de Moodle. Con esto se pretende contribuir a los ODS relativos a la sostenibilidad de los recursos naturales.