



Grado en Ingeniería Informática

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Fundamentos de Programación

Denominación en inglés:

Fundamentals Programming

Código:

606010104

Carácter:

Básico

Horas:**Totales****Presenciales****No presenciales****Trabajo estimado:**

150

60

90

Créditos:**Grupos reducidos****Grupos grandes****Aula estándar****Laboratorio****Prácticas de campo****Aula de informática**

3

0

0

0

3

Departamentos:**Áreas de Conocimiento:**

Tecnologías de la Información

Lenguaje y Sistemas Informáticos

Curso:**Cuatrimestre:**

1º - Primero

Primer cuatrimestre

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:**E-Mail:****Teléfono:****Despacho:**

*Martín Ramos, José
Manuel

jmmartin@dti.uhu.es

959217637

TUPB-43

Ortiz Sañudo, Lourdes

lourdes@uhu.es

959217391

TUPB - 44

Polo Almohano, M^a del Pilar

polo@dti.uhu.es

87386

nº 53 Edificio Torreumbría

Roche Beltrán, Francisco	roche@dti.uhu.es	959217654	21 de Torreumbría (ETSI)
--------------------------	------------------	-----------	--------------------------

*Profesor coordinador de la asignatura

[Consultar los horarios de la asignatura](#)

1. Descripción de contenidos**1.1. Breve descripción (en castellano):**

Introducción a los Lenguajes de Programación

- Concepto e historia de los lenguajes de programación
- Paradigmas de Programación
- Compiladores e Intérpretes.

Introducción a la Programación Orientada a Objetos

Algoritmos y Tipos de Datos.

- Algoritmos. Tipos de Datos, Operadores y Expresiones.
- Estructuras de Control.
- Tipos Básicos de Datos Estructurados.
- Métodos e interfaces.

Técnicas de Diseño de Programas.

- Diseño Descendente.
- Diseño Modular.

1.2. Breve descripción (en inglés):

Introduction to Programming Languages

- Definition and history of programming languages
- Programming Paradigms
- Compilers and Interpreters.

Introduction to Object Oriented Programming

Algorithms and Data Types.

- Algorithms. Data Types, Operators and Expressions.
- Control Structures.
- Basic Types of Structured Data.
- Methods and interfaces.

Program Design Techniques.

- Design Descending.
- Modular Design.

2. Situación de la asignatura**2.1. Contexto dentro de la titulación:**

La asignatura de Fundamentos de la Programación es la primera asignatura en la que el alumno aprecia el papel central que representa la abstracción en la tarea de programar, a la vez que conoce un lenguaje de programación de alto nivel para codificar los programas, en el paradigma de la programación orientada a objetos. Es por tanto, imprescindible tanto en asignaturas específicas de programación como en aquellas en las que se hace uso de un lenguaje de programación:

- Estructuras de Datos I.
- Estructuras de Datos II.
- Metodología de la Programación.
- Ingeniería del Software.
- Sistemas Operativos.
- Programación Concurrente.

2.2. Recomendaciones:

El alumno debe estudiar la asignatura consultando la bibliografía sugerida por los profesores y asistir con regularidad a las tutorías que estos ofertan. Debido al marcado carácter práctico de la asignatura, se recomienda que el alumnado realice la mayor parte de los ejercicios propuestos de las relaciones de problemas.

Los alumnos que cursen esta asignatura deberían :

- Saber leer, comprender y expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita.
- Tener conocimientos matemáticos a nivel de Bachillerato.
- Conocer el idioma inglés tanto a nivel escrito como oral (nivel medio).

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

- Desarrollar una aproximación disciplinada a la especificación, implementación, verificación y documentación de programas.
- Aprender el papel central que representa la abstracción en la tarea de programar
- Desarrollar en el alumno la capacidad de resolución de problemas mediante las técnicas de diseño de algoritmos y aplicarlo a la codificación de programas
- Conocer y utilizar adecuadamente estructuras de datos básicas, algoritmos y esquemas de uso general
- Aprender un lenguaje de programación de alto nivel estructurado, general y extendido que use el paradigma de la programación orientado a objetos.
- Proporcionar los fundamentos teóricos y prácticos básicos para cursar posteriores estudios en programación.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1. Competencias específicas:

- **CB04:** Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería
- **CB05:** Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **CB1:** Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- **CB5:** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones de Resolución de Problemas.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

Sesiones académicas de teoría

- Consisten en clases magistrales donde se impartirá la base teórica de la asignatura y se expondrán ejemplos aclaratorios de la misma al grupo. La sesión teórica tendrá una duración de 1h, dos veces por semana, sumando un total de 30h y se irán intercalando con las sesiones de problemas a lo largo del curso, de manera que una vez finalizado un tema teórico con sus correspondientes sesiones académicas de teoría, se impartirán sesiones de problemas.
- La metodología usada para impartir la teoría y los ejemplos aclaratorios será la exposición mediante cañón y/o uso de pizarra.

Sesiones prácticas en laboratorio / Resolución y entrega de prácticas

- Consisten en el diseño e implementación de programas escritos en C++ utilizando orientación a objetos desde el primer mes. Los alumnos dispondrán con antelación de una serie de cuadernillos de prácticas con un conjunto de problemas a resolver, con los que afianzarán los conocimientos adquiridos en las sesiones teóricas y que les servirán de entrenamiento para afrontar las diferentes pruebas prácticas con garantías de éxito.
- El trabajo se realizará de forma individual.
- Las sesiones prácticas tendrán una duración de 2h cada una, sumando un total de 30h, siendo la asistencia a las mismas obligatoria.

Realización de pruebas parciales evaluables

- A lo largo del curso se realizarán 2 pruebas parciales evaluables sobre las prácticas en laboratorio.
- La primera prueba parcial (práctica) se realizará sobre los Temas 1, 2, 3 y 4 y consistirá en realizar uno o varios ejercicios de complejidad similar a los propuestos en los cuadernillos correspondientes.
- La segunda prueba parcial (práctica) se realizará sobre el Tema 5 y consistirá también en la realización de uno o varios ejercicios de una complejidad equivalente a la de los ejercicios que aparecen en el cuadernillo de prácticas relacionado con dicho tema.

6. Temario desarrollado:

TEORIA:

Unidad didáctica nº 1.- Introducción a los Lenguajes de Programación.

TEMA 1. LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- 1.1. Concepto e historia de los lenguajes de programación.
- 1.2. Paradigmas de Programación.
- 1.3. Clasificación. Lenguaje de bajo, medio y alto nivel.
- 1.4. Traductores: Compiladores e Intérpretes. Proceso de generación de código ejecutable. Compilación y Enlazado.
- 1.5. Programación Orientada a Objetos.

Unidad didáctica nº 2.- Algoritmos y Tipos de Datos.

TEMA 2. ALGORITMOS. Tipos de Datos, Operadores y Expresiones

- 2.1. Concepto de algoritmo. Estructura general.
- 2.2. Palabras clave, Identificadores, constantes y comentarios. Variables y objetos.
- 2.3. Tipos de datos y Clases. Clasificación.
- 2.4. Operaciones básicas de entrada-salida.
- 2.5. Operadores de asignación, aritméticos, relacionales y lógicos.
- 2.6. Expresiones y orden de precedencia.
- 2.7. Funciones genéricas y métodos.

TEMA 3. ESTRUCTURAS DE CONTROL

- 3.1. Sentencias y Bloques de sentencias.
- 3.2. Sentencias Secuenciales.
- 3.2. Sentencias Condicionales.
- 3.3. Sentencias Iterativas.
- 3.4. Macros de Sentencias.

TEMA 4. TIPOS DE DATOS ESTRUCTURADOS

- 4.1. Registros. Registros jerarquizados.
- 4.2. Tablas. Tablas de registros.
- 4.3. Esquemas de recorrido y búsqueda.
- 4.4. Cadenas.
- 4.5. Objetos y clases.

Unidad didáctica nº 3.- Técnicas de diseño de programas.

TEMA 5. DISEÑO DESCENDENTE

- 5.1. Introducción al diseño descendente y modular.
- 5.2. Programación Estructurada.
- 5.3. Variables globales y locales.
- 5.4. Variables miembro privadas y públicas.
- 5.5. Parámetros por valor y por referencia.
- 5.6. Constructores y destructores.
- 5.7. Paso de estructuras de datos a funciones y métodos.
- 5.8. Sobrecarga de funciones y métodos.

LABORATORIO:

Unidad didáctica nº 2.- Algoritmos y Tipos de Datos.

Prácticas 1, 2 y 3. Introducción a C++, uso de clases. Uso de cadenas y tablas.

Unidad didáctica nº 3.- Técnicas de diseño de programas.

Práctica 4. Diseño descendente.

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

- METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS. A. Márquez, Lourdes Ortiz, M^a Pilar Polo, Fco. Roche y Ana M^a Roldán. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- COMO PROGRAMAR EN C/C++. H.M. Deitel. Edt. PEARSON Prentice Hall.
- C++ ESTÁNDAR. E. Hernández Orallo. Edt. Paraninfo, Thomson Learning.
- PROGRAMACIÓN EN C++ PARA INGENIEROS. F. Xhafa, P. Vázquez, J. Marco, X. Molinero y A. Martín. Edt. Thomson.
- EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++, B. Stroustrup. Ed. PEARSON Addison Wesley.
- PROGRAMACIÓN Y DISEÑO EN C++, J.P. Cohoon, J.W. Davidson. Edt. Mcgraw-Hill

7.2. Bibliografía complementaria:

- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON C++. W. Savitch. PEARSON Addison Wesley.

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Examen de prácticas

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

Los criterios de evaluación son:

- **Examen Teórico-Práctico (Teoría).** Consistente en una prueba donde el alumno deberá resolver distintos problemas y/o cuestiones teóricas referentes a los temas teóricos desarrollados durante el cuatrimestre. Competencias B4 y B5. La puntuación máxima de este criterio es el **50% de la nota final**.
- **Exámenes Prácticos en aula de informática (Prácticas).** Una vez finalizadas las sesiones de laboratorio establecidas para trabajar con los cuadernillos de prácticas de los Temas 1, 2, 3 y 4, se realizará la primera prueba práctica, en la que se evaluarán los conocimientos adquiridos hasta ese momento. Así mismo en la última sesión de laboratorio del cuatrimestre se realizará la segunda prueba, relacionada en este caso con los ejercicios trabajados en el cuadernillo de prácticas del Tema 5. Competencias B4 y B5. La puntuación máxima de este criterio es del **50% de la nota final**. La primera prueba tendrá un peso del 30% del criterio Práctico (1.5 puntos) y la segunda del 70% del criterio Práctico (3.5 puntos). Al ser considerada la asistencia a prácticas obligatoria, aquellos alumnos con más de 3 faltas no justificadas perderán el derecho a esta evaluación continua. Para los estudiantes que se encuentren en una de las situaciones recogidas por el artículo 9 "Modalidades especiales de evaluación y/o aprendizaje" de la Normativa de Evaluación para las Titulaciones de Grado de la Universidad de Huelva, y siempre que haya sido debidamente acreditada según dicta la Normativa, se realizará un examen práctico final el mismo día que esté previsto para el examen de teoría.

Los criterios de calificación para las convocatorias Febrero y Septiembre son:

- En las convocatorias de Febrero se realizará únicamente el examen teórico.
- En la convocatoria de Septiembre habrá un examen teórico y un examen práctico.
- La puntuación de cada criterio (Teoría y Prácticas) es de 5 puntos (50% de la nota final) como máximo.
- Es obligatorio tener un mínimo de dos puntos en cada criterio de evaluación para que sean contabilizados en el cálculo de la nota de acta, en caso contrario la nota de acta será la más baja de las obtenidas en los criterios de evaluación.
- La fórmula para obtener la nota Final de la asignatura, tanto en la convocatoria de Febrero como en la de Septiembre, se resume en la siguiente regla:

Si Examen Teórico >= 2 puntos (sobre 5) y **Prácticas** >= 2 puntos (sobre 5)

Nota Acta = Examen Teórico + Prácticas

en caso contrario

Nota Acta = Nota más baja de las obtenidas entre el Examen Teórico y las Prácticas.

Criterio para guardar las notas para convocatorias del curso actual:

- La nota del examen Teórico se guardará para la convocatoria de Septiembre del curso actual siempre y cuando se obtenga un mínimo de 2 puntos sobre 5.
- La nota de prácticas obtenida en evaluación continua se guardará para la convocatoria de septiembre del curso actual siempre que haya obtenido un mínimo de 2 puntos sobre 5.
- El alumno podrá presentarse en la convocatoria de Septiembre, tanto al examen práctico como al examen teórico, independientemente de que le sean guardadas o no sus notas. Si tiene guardada una nota de un criterio (Teoría o Prácticas) y se presenta con intención de subirla, para el cálculo de la nota final se utilizará la última puntuación obtenida y no la guardada.

9. Organización docente semanal orientativa:

	Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos Aula Estándar	Grupos Reducidos Aula de Informática	Grupos Reducidos Laboratorio	Grupos Reducidos prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	2	0	2	0	0		Presentación y Tema 1	
#2	2	0	2	0	0		Tema 2	
#3	2	0	2	0	0		Tema 2	
#4	2	0	2	0	0		Tema 3	
#5	2	0	2	0	0		Tema 3	
#6	2	0	2	0	0		Tema 4	
#7	2	0	2	0	0		Tema 4	
#8	2	0	2	0	0		Tema 4	
#9	2	0	2	0	0		Tema 5	
#10	2	0	2	0	0	Prueba Práctica 1	Tema 5	
#11	2	0	2	0	0		Tema 5	
#12	2	0	2	0	0		Tema 5	
#13	2	0	2	0	0		Tema 5	
#14	2	0	2	0	0		Tema 5	
#15	2	0	2	0	0	Prueba Práctica 2	Tema 5	
	30	0	30	0	0			