



Año académico	2013-14
Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Grupo	Grupo 2, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Identificación de la asignatura

Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Créditos	2.4 presenciales (60 horas) 3.6 no presenciales (90 horas) 6 totales (150 horas).
Grupo	Grupo 2, 1S(Campus Extens)
Período de impartición	Primer semestre
Idioma de impartición	Castellano

Profesores

Profesores	Horario de atención al alumnado					
	Hora de inicio	Hora de fin	Día	Fecha inicial	Fecha final	Despacho
José María Buades Rubio josemaria.buades@uib.es	10:30h	11:30h	Martes	23/09/2013	23/02/2014	208
	09:30h	12:00h	Viernes	27/01/2014	07/02/2014	208
	09:30h	12:00h	Miércoles	27/01/2014	31/01/2014	208
	09:30h	14:00h	Jueves	27/01/2014	07/02/2014	208
	09:30h	12:00h	Lunes	27/01/2014	07/02/2014	208
	09:30h	14:00h	Martes	27/01/2014	07/02/2014	208

Titulaciones donde se imparte la asignatura

Titulación	Carácter	Curso	Estudios
Grado en Ingeniería Informática	Optativa	Tercer curso	Grado

Contextualización

La asignatura Laboratorio de Proyectos de Programación forma parte de la rama de especialización de computación. El objetivo principal de la asignatura es realizar un proyecto de programación completo, partiendo de cero y llegando a obtener un producto listo para su implantación en un sistema real en producción.

La consecución de gran parte de proyectos informáticos conlleva el desarrollo de un software, basado una descripción detallada. Esta descripción detallada no siempre es perfecta y suficiente. En ésta asignatura se realizará el desarrollo de un proyecto informático, sacando a relucir los problemas más comunes a los que se enfrenta un proyecto implementación de un software.

Concretamente, se aplicarán los conceptos impartidos en otras asignaturas: Programación, Algoritmia, Estructuras de datos, Bases de Datos e Ingeniería del Software.

Requisitos





Año académico	2013-14
Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Grupo	Grupo 2, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Ésta es una asignatura de formación avanzada, y es necesario tener conocimientos de diversas materias.

Esenciales

Conocimientos avanzados de Programación.

Conocimientos de Algoritmia, Estructura de Datos y Bases de Datos.

Recomendables

Se recomienda nociones de Inglés leído, debido a que la mayor parte de literatura se encuentra en dicho idioma.

Es aconsejable nociones de compiladores.

Competencias

Sus competencias son las correspondientes al módulo de formación básica del Acuerdo del Consejo de Universidades.

Específicas

1. CI301: Capacidad para tener un conocimiento profundo de los principios fundamentales y modelos de la computación y saberlos aplicar para interpretar, seleccionar, valorar, modelar, y crear nuevos conceptos, teorías, usos y desarrollos tecnológicos relacionados con la informática..
2. CI303: Capacidad para evaluar la complejidad computacional de un problema, conocer estrategias algorítmicas que puedan conducir a su resolución y recomendar, desarrollar e implementar aquella que garantice el mejor rendimiento de acuerdo con los requisitos establecidos..

Genéricas

1. CTR01: Capacidad de análisis y síntesis, de organización, de planificación y de toma de decisiones..
2. CTR02: Capacidad de análisis crítico y de propuesta y aplicación de nuevas soluciones..
3. CTR03: Capacidad para adquirir de forma autónoma nuevos conocimientos..
4. CTR04: Capacidad para la búsqueda de recursos y de gestión de la información en el ámbito de la informática..
5. CTR05: Capacidad para trabajar en equipos multidisciplinares y multilingües..
6. CTR06: Capacidad de liderazgo, iniciativa, espíritu emprendedor y eficacia en ambiente de exigencia basándose en la creatividad, la calidad y la adaptación a nuevas situaciones..
7. CTR07: Capacidad para comunicar conceptos propios de la informática de manera oral y escrita en diferentes ámbitos de actuación..
8. CTR08: Capacidad para, en un nivel medio, comprender, hablar y escribir en lengua inglesa..
9. CTR09: Capacidad para desarrollar habilidades interpersonales, y compromiso con valores sociales, éticos, medioambientales y de derechos fundamentales, en especial los valores de igualdad y capacidad..

Contenidos





Año académico	2013-14
Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Grupo	Grupo 2, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Con el fin de adquirir dichos conocimientos se realiza un proyecto de programación en lenguaje C#, con acceso a datos y desarrollando una interfaz amigable.

Contenidos temáticos

- Tema 1. Lenguaje C#
- Tema 2. Interfaz de Usuario
- Tema 3. Acceso a base de datos
- Tema 4. Generación de Informes

Metodología docente

En este apartado se describen las actividades de trabajo presencial y no presencial (o autónomo) previstas en la asignatura con el objetivo de poder desarrollar y evaluar las competencias establecidas anteriormente.

Con el propósito de favorecer la autonomía y el trabajo personal del alumno, la asignatura forma parte del proyecto Campus Extens, dedicado a la formación flexible y a distancia, el cual incorpora el uso de la telemática en la docencia universitaria. Así, mediante la plataforma de teleeducación Moodle, el alumno tendrá a su disposición una comunicación en línea y a distancia con el profesor, un calendario con noticias de interés, documentos electrónicos, enlaces a internet y la propuesta de práctica de trabajo autónomo.

Actividades de trabajo presencial

Modalidad	Nombre	Tip. agr.	Descripción
Clases teóricas	Clases magistrales.	Grupo grande (G)	Mediante el método expositivo, el profesor establecerá los fundamentos teóricos y prácticos para la consecución de la asignatura.
Clases de laboratorio	Desarrollo del proyecto	Grupo mediano (M)	El alumno avanzará en el desarrollo del proyecto de forma tutorizada.
Clases de laboratorio	Prácticas presenciales	Grupo mediano (M)	Se plantearán pequeños problemas prácticos para consolidar los aspectos teóricos que a su vez deberán ser utilizados para la realización del trabajo final.

Actividades de trabajo no presencial

Modalidad	Nombre	Descripción
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Desarrollo de Proyecto	Con el fin de consolidar las aptitudes objetivo de la asignatura se irá avanzado sobre la realización del proyecto de desarrollo de software de una forma altamente guiada inicialmente, poco a poco se le dará más autonomía al alumno, donde deberá tomar las decisiones para solventar los problemas que le vayan apareciendo.
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Memoria	El alumno deberá realizar una memoria sobre el trabajo realizado





Año académico	2013-14
Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Grupo	Grupo 2, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Riesgos específicos y medidas de protección

Las actividades de aprendizaje de esta asignatura no conllevan riesgos específicos para la seguridad y salud del alumnado y, por tanto, no es necesario adoptar medidas de protección especiales.

Estimación del volumen de trabajo

En la siguiente tabla se presenta la distribución de horas según las diferentes actividades de trabajo presencial y de trabajo no presencial (o autónomo) planificado y su equivalencia en créditos ECTS (1 crédito ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

Modalidad	Nombre	Horas	ECTS	%
Actividades de trabajo presencial		60	2.4	40
Clases teóricas	Clases magistrales.	15	0.6	10
Clases de laboratorio	Desarrollo del proyecto	30	1.2	20
Clases de laboratorio	Prácticas presenciales	15	0.6	10
Actividades de trabajo no presencial		90	3.6	60
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Desarrollo de Proyecto	80	3.2	53.33
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Memoria	10	0.4	6.67
Total		150	6	100

Al inicio del semestre estará a disposición de los estudiantes el cronograma de la asignatura a través de la plataforma UIBdigital. Este cronograma incluirá al menos las fechas en las que se realizarán las pruebas de evaluación continua y las fechas de entrega de los trabajos. Asimismo, el profesor o la profesora informará a los estudiantes si el plan de trabajo de la asignatura se realizará a través del cronograma o mediante otra vía, incluida la plataforma Campus Extens.

Evaluación del aprendizaje del estudiante

Las competencias establecidas en la asignatura serán valoradas mediante la evaluación del proyecto realizado por el alumno. En la tabla del presente apartado se describe para cada procedimiento de evaluación, los criterios de evaluación y su peso en la calificación de la asignatura según el itinerario evaluativo.

El alumno obtendrá una calificación numérica entre 0 y 10 para cada actividad evaluativa, la cual será ponderada según su peso, con el fin de obtener la calificación global de la asignatura.

Los alumnos que no hayan obtenido una calificación mayor o igual a cinco tanto del examen final como de la práctica (actividades recuperables) optarán a una recuperación de las mismas en el periodo de recuperación.

Si se detecta un plagio del trabajo realizado (código fuente o documentación) o de una parte de éste implicará el suspenso directo de toda la asignatura para aquellos alumnos involucrados sin posibilidad de recuperación.



Año académico	2013-14
Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Grupo	Grupo 2, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Prácticas presenciales

Modalidad	Clases de laboratorio
Técnica	Trabajos y proyectos (No recuperable)
Descripción	Se plantearán pequeños problemas prácticos para consolidar los aspectos teóricos que a su vez deberán ser utilizados para la realización del trabajo final.
Criterios de evaluación	Elaboración de pequeñas prácticas donde el alumno demostrará que ha adquirido los conceptos teóricos explicados.

Porcentaje de la calificación final: 10% para el itinerario A

Desarrollo de Proyecto

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo
Técnica	Trabajos y proyectos (Recuperable)
Descripción	Con el fin de consolidar las aptitudes objetivo de la asignatura se irá avanzado sobre la realización del proyecto de desarrollo de software de una forma altamente guiada inicialmente, poco a poco se le dará más autonomía al alumno, donde deberá tomar las decisiones para solventar los problemas que le vayan apareciendo.
Criterios de evaluación	Desarrollo de una aplicación de gestión.

Porcentaje de la calificación final: 70% para el itinerario A

Memoria

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo
Técnica	Informes o memorias de prácticas (Recuperable)
Descripción	El alumno deberá realizar una memoria sobre el trabajo realizado
Criterios de evaluación	Realización de un proyecto de programación, debidamente documentado.

Porcentaje de la calificación final: 20% para el itinerario A

Recursos, bibliografía y documentación complementaria

La asignatura se impartirá haciendo uso de Campus Extens y se dispondrá de material ad hoc (en inglés).

Como soporte complementario se puede consultar la siguiente bibliografía.

Bibliografía básica

Material disponible al Camps Extens.

Bibliografía complementaria

- * Tom Archer. "Inside C#", Redmond, WA : Microsoft Press, 2002.
- * Mickey Williams. "Microsoft Visual C# (core reference) ", Redmond, Wash. : Microsoft Press, 2002.
- * Rebecca M. Riordan. "Microsoft ADO.Net Step by Step", Redmond, Washington : Microsoft Press, 2002.

Otros recursos





**Universitat de les
Illes Balears**

Guía docente

Año académico	2013-14
Asignatura	21744 - Laboratorio de Proyectos de Programación
Grupo	Grupo 2, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

