



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Fundamentos de Programación		Código	616G02030
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción xeral	Nesta materia impártense coñecementos básicos de programación			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Nesta materia impártense coñecementos básicos de programación que permitirán ao alumnado crear material multimedia, destacando a creación de videoxogos. Estas técnicas de programación tamén resultarán útiles no desenvolvemento de ferramentas e extensións para programas de creación de contidos dixitais.			A10 B1 C3 A12 B2 C4 B4 C6 B5 C7 B7 C8 B8 C9 B10 B11 B12 B13

Contidos	
Temas	Subtemas
Fundamentos de programación	1. Estruturas de programación 2. Diagramas de fluxo 3. Pseudocódigo 4. Linguaxes de programación

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A12 B8	8	8	16
Prácticas de laboratorio	B7 B10 B11 B12 B13 C3 C7	28	56	84
Traballos tutelados	B2 B4 C4 C6 C8	7	35	42
Proba mixta	B1 B5 C9	2	0	2
Atención personalizada		6	0	6



*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Presentación dos temas teóricos da materia.
Prácticas de laboratorio	Desenvolvemento de traballos prácticos no laboratorio.
Traballos tutelados	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías.
Proba mixta	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica, áinda que tamén inclúe preguntas sobre a parte práctica.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, seguimento das prácticas propostas e traballos tutelados en horario de titorías.
Traballos tutelados	
Proba mixta	
Prácticas de laboratorio	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Traballos tutelados	B2 B4 C4 C6 C8	Resolución e participación en traballos tutelados en horario de titorías. Computa un máximo de 3 puntos na nota final. A súa realización é obligatoria para superar a materia.	30
Proba mixta	B1 B5 C9	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica, áinda que tamén inclúe preguntas sobre prácticas. Computa un máximo de 5 puntos na nota final. A súa realización é obligatoria para superar a materia.	50
Prácticas de laboratorio	B7 B10 B11 B12 B13 C3 C7	Entrega de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	20

Observacións avaliación	
Para superar a materia é imprescindible aprobar tanto a parte teórica (proba mixta) como a práctica (traballos tutelados e prácticas de laboratorio).	
É imprescindible conseguir unha nota mínima de 5 sobre 10 nas dúas partes (teórica e práctica) para aprobar a materia (en caso contrario, a máxima nota que se poderá conseguir é un 4,5).	
ESTUDANTADO CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto co profesorado da materia para posibilitar a realización das tarefas fóra da organización habitual da materia.	

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Joyanes Aguilar, Luis (2012). Fundamentos generales de programación. McGRAW-HILL - Shaw, Zed A (2017). Aprenda a programar con Python 3. Anaya Multimedia
Bibliografía complementaria	- Fernández Huerta, Iván (2018). Fundamentos básicos de programación: aplicación práctica con SCRATCH y PHYTON. Delta Publicaciones - () . https://es.wikiversity.org/wiki/Fundamentos_de_programaci%C3%B3n . Wikiversidad

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomienda cursar simultaneamente



Materias que continúan o temario

Programación Orientada a Obxectos/616G02032

Programación de Videoxogos/616G02033

Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sustentable, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.Incorpórarse perspectiva de xénero na docencia desta materia.Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respeito e igualdade.Deberanse detectar situacíons de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías