



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Diseño de los Lenguajes de Programación	Código	614G01065	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	Alonso Pardo, Miguel angel	Correo electrónico	miguel.alonso@udc.es	
Profesorado	Alonso Pardo, Miguel angel	Correo electrónico	miguel.alonso@udc.es	
	Graña Gil, Jorge		jorge.grana@udc.es	
	Vilares Calvo, David		david.vilares@udc.es	
	Vilares Ferro, Jesus		jesus.vilares@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
Descripción general	En esta asignatura se tratan aspectos de la especificación y diseño de lenguajes de programación: * Criterios de diseño en las principales estructuras de control y de datos de los lenguajes de programación * Diseño de lenguajes de programación orientados a objetos. * Modelos para la definición formal de la semántica de los lenguajes de programación * Especificación formal de los sistemas de tipos. Relaciones de subtipado * Computabilidad. Análisis de complejidad y su relación con el diseño de lenguajes de programación.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No hay cambios 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Se mantienen todas las metodologías, ya adaptadas al entorno online. *Metodologías docentes que se modifican Las pruebas de evaluación podrían pasar a realizarse online 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado 4. Modificaciones en la evaluación *Observaciones de evaluación: El único cambio sería que el examen podría pasar a realizarse online 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No hay cambios. Está disponible en Moodle.			



Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A39	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.
A40	Capacidad para conocer los fundamentos teóricos de los lenguajes de programación y las técnicas de procesamiento léxico, sintáctico y semántico asociadas, y saber aplicarlas para la creación, diseño y procesamiento de lenguajes.
B1	Capacidad de resolución de problemas
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Introducir el lambda-cálculo, tipado y no tipado, como núcleo fundamental de los lenguajes de programación.	A39 A40	B1	C2 C6
Comprender los fundamentos formales de los sistemas de tipado y subtipado	A39 A40	B1	C2 C6
Comprender y dominar los principios de diseño de los lenguajes orientados a objetos y de las implicaciones que las elecciones de diseño tienen en el desarrollo de programas	A39 A40	B1	C6
Manejar los principios de diseño de las principales estructuras de control de los lenguajes de programación y sus implicaciones en el desarrollo de programas	A39 A40	B1	C6
Manejar los principios de diseño de las principales estructuras de datos de los lenguajes de programación y sus implicaciones en el desarrollo de programas	A39 A40	B1	C6

Contenidos	
Tema	Subtema
Formalización de los sistemas de tipos	Semántica operacional, denotacional y axiomática Introducción al lambda cálculo Lambda cálculo tipado
Lenguajes orientados a objetos	Fundamentos de diseño de lenguajes orientados a objetos Problemas de tipado de los lenguajes orientados a objetos
Principios de diseño de lenguajes de programación	Nombres, ámbito y ligazón Flujo de control Tipos de datos Subrutinas
Computabilidad y complejidad	Computabilidad y lambda cálculo Clases de complejidad

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A39 C2 C6	14	42	56
Taller	B1 C6	7	14	21
Prueba objetiva	A40 B1	2	6	8
Sesión magistral	A40 C2	21	42	63
Atención personalizada		2	0	2

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos



Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Actividade que permite que os estudantes aprendan de forma efectiva a través da realización de actividades de carácter práctico, neste caso prácticas, demostracións e exercicios.
Taller	Se reaslizan como complemento de todas as demais actividades, en algúns casos de forma autónoma por parte do alumno e en outras ocasións dirixidas por el profesor.
Prueba objetiva	Prueba na que se avaliarán os coñecementos adquiridos tanto na parte teórica como na parte práctica da materia.
Sesión magistral	Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais e a formulación de preguntas dirixidas a los estudantes, con o obxectivo de transmitir coñecemento así como de estimular o razoamento crítico do estudante.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Taller Prácticas de laboratorio	<p>El desarrollo de las clases se realizará atendiendo al progreso de los alumnos en las capacidades de comprensión y asimilación de los contenidos impartidos, compaginando el avance general de la clase con una atención específica a aquellos alumnos que presenten mayores dificultades en la tarea del aprendizaje y con un apoyo adicional a aquellos otros que presenten mayor desenvoltura y deseen ampliar coñecementos.</p> <p>Dado el carácter personalizado de las tutorías, éstas no deben dedicarse a extender los contenidos con nuevos conceptos, sino a aclarar los conceptos ya expuestos. El profesor debe ademas utilizarlas como una interaccion que le permita extraer conclusiones respecto al grado de asimilacion de la materia por parte de los alumnos.</p>

Evaluacion

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificacion
Prueba objetiva	A40 B1	Examen escrito	50
Prácticas de laboratorio	A39 C2 C6	Trabajaos de laboratorio	50

Observaciones evaluacion

<p>La parte teorica de la asignatura computa un 50% de la nota.</p> <p>El 50% restante se reparte entre las practicas y cualquier otra actividade de evaluacion que se realice a lo largo del curso. Si las practicas u otras actividades se llevan a cabo en grupos, todos los miembros del grupo seran responsables solidariamente por el trabajo realizado y entregado y sus posibles consecuencias.</p> <p>Para aprobar la asignatura es preciso aprobar todos e cada uno de los apartados de la evaluacion. Para la Segunda Oportunidad, se conservaran los resultados obtenidos en cada apartado en la Primera Oportunidad.</p> <p>En el caso del alumnado a tiempo parcial, no se penalizara la inasistencia a clases de practicas y TGR que esten debidamente justificadas.</p> <p>Se podran obtener puntos adicionales por realizar las actividades en ingles (por exemplo, entregar el informe de una practica en ingles, presentar una practica en ingles, etc). En ningun caso se penalizara por realizar las actividades en espaol y/o gallego.</p> <p>Segun el articulo 14, seccion 4, de las normas de evaluacion, el plagio de los trabajos practicos o del examen tendra una nota global de 0 puntos, tanto para el alumno que presente material copiado como para el que lo facilito, y por lo tanto la calificacion de SUSPENSO en la convocatoria anual.</p>
--

Fuentes de informacion



Básica	<ul style="list-style-type: none">- Benjamin C. Pierce (2002). Types and Programming Languages. The MIT Press, Cambridge, MA- Kim B. Bruce (2002). Foundations of Object-Oriented Languages: Types and Semantics. The MIT Press, Cambridge, MA- Michael L. Scott (2009). Programming Language Pragmatics. Third edition. Morgan Kaufmann Publishers, Burlington, MA- Fortnow, Lance (2013). P, NP, and the search for the impossible. Princeton University Press
Complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Franklyn A. Turbak and David K. Gifford (2008). Design Concepts in Programming Languages. MIT Press, Cambridge, MA- Robert W. Sebesta (2010). Concepts of Programming Languages. Pearson- David A. Watt (2004). Programming Language Design Concepts. John Wiley and sons, Chichester, West Sussex, England

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Paradigmas de Programación/614G01014

Teoría de la computación/614G01039

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Procesamiento de Lenguajes/614G01067

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías