



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Programación Orientada a Obxectos		Código	616G02032
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinación	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripción xeral	O alumnado aprenderá os fundamentos básicos de programación orientada a obxectos e será capaz de comparalos con outros paradigmas de programación.			
Plan de continxencia	Non hai modificacións nos contidos, bibliografía nin metodoloxías. As clases realizaranse online e gravaranse. As titorías faranse online.			

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 orientada a obxectos, 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.			A12 B1 C3 A16 B2 C4 A17 B4 C6 B5 C7 B6 C8 B7 C9 B8 B10 B11 B12 B13

Contidos	
Temas	Subtemas
Programación orientada a obxectos	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



Prácticas de laboratorio	A16 A17 B7 B10 B11 B12 B13 C3 C7	28	56	84
Traballos tutelados	B2 B4 B6 C4 C6 C8	7	35	42
Proba mixta	B1 B5 C9	2	0	2
Sesión maxistral	A12 B8	8	8	16
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
Prácticas de laboratorio	Desenvolvemento de traballos prácticos no laboratorio. Presencial e online.
Traballos tutelados	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías. Presencial e online.
Proba mixta	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica, áinda que tamén inclúe preguntas sobre a parte práctica. Presencial.
Sesión maxistral	Presentación dos temas teóricos da materia. Presencial e online.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, seguemento das prácticas propostas e traballos tutelados en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.
Proba mixta	
Sesión maxistral	
Prácticas de laboratorio	

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Traballos tutelados	B2 B4 B6 C4 C6 C8	Resolución e participación en traballos tutelados en horario de titorías. Computa un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización é obligatoria para superar a materia.	40
Proba mixta	B1 B5 C9	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica, áinda que tamén inclúe preguntas sobre prácticas. Computa un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización é obligatoria para superar a materia.	40
Prácticas de laboratorio	A16 A17 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).

O alumnado poderá ser chamado a revisión das prácticas e traballos tutelados, e debe ser capaz de defender o seu traballo.

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 - David Vallejo Fernández y Santiago Sánchez Sobrino (2019). Programación de Videojuegos con Unreal Engine 4: Volumen 1. Publicación independiente - Miguel Ángel Acera García (2017). C/C++. Curso de programación (Manuales Imprescindibles) . Anaya
Bibliografía complementaria	

Recomendacións	
Materias que se recomienda ter cursado previamente	
Fundamentos de Programación/616G02030	Materias que se recomienda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario	
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 imprimilosDébese 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 respecto 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