



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Programación Orientada a Obxectos	Código	616G02032	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinación	Torrente Patiño, Álvaro	Correo electrónico	alvaro.torrente@udc.es	
Profesorado	Torrente Patiño, Álvaro Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	alvaro.torrente@udc.es matias.villanueva@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O alumnado aprenderá os fundamentos básicos de programación orientada a obxectos e será capaz de comparalos con outros paradigmas 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 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	<ul style="list-style-type: none">· Fundamentos de programación orientada a obxectos.· Obxectos, clases e instancias.· Linuaxes de programación orientada a obxectos.

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	Descrición
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, aínda que tamén inclúe preguntas sobre a parte práctica. Presencial.
Sesión maxistral	Presentación dos temas teóricos da materia. Presencial e online.

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	B2 B4 B6 C4 C6 C8	Resolución e participación en traballos tutelados. Computa un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20
Proba mixta	B1 B5 C9	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica, aínda que tamén inclúe preguntas sobre prácticas. Computa un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización é obrigatoria 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 4 puntos na nota final. A súa realización é obrigatoria para superar a materia.	40

Observacións avaliación
<p>Para superar a materia é imprescindible aprobar tanto a parte teórica (proba mixta) como a práctica (prácticas de laboratorio).</p> <p>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).</p> <p>O alumnado poderá ser chamado a revisión das prácticas e traballos tutelados, e debe ser capaz de defender o seu traballo.</p> <p>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.</p>

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	- (). https://www.pygame.org/news .

Recomendacións	
Materias que se recomenda ter cursado previamente	
Fundamentos de Programación/616G02030	
Materias que se recomenda 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 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. Incorporárase 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 situacións 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