



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Fundamentos da Programación I		Código	614G02004
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinación	Rabuñal Dopico, Juan Ramon		Correo electrónico	juan.rabunal@udc.es
Profesorado	Cedrón Santaefemia, Francisco Abel		Correo electrónico	francisco.cedron@udc.es
	Rabuñal Dopico, Juan Ramon			juan.rabunal@udc.es
Web	moodle.udc.es			
Descrición xeral	Esta materia é unha introdución á programación, na que se ve cómo resolver problemas nunha linguaxe de programación. Nela axúdase ao alumno a comprender os tipos e estruturas de datos básicos, ao mesmo tempo que se sentan as bases para deseñar correctamente un algoritmo. Para asentar os coñecementos fundamentais da programación de forma máis rápida e óptima é necesario empregar unha linguaxe que permita a posta en práctica dos coñecementos adquiridos e sirva de base para o bó desenvolvemento dun programador informático; utilizarase a Linguaxe Python, tanto para as prácticas como para os exemplos teóricos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Saber analizar problemas e deseñar, programar e depurar algoritmos que os resolvan utilizando unha linguaxe de programación imperativa	A4	B5 B6	C1
Coñecer os aspectos básicos que conducen a un bo deseño de programas	A4	B5 B6	C1
Saber elixir e utilizar as estratexias de resolución de problemas máis relevantes	A4	B1 B5 B6	C1
Coñecer e saber usar linguaxes de programación de relevancia actual	A4	B1 B5 B6	C1

Contidos	
Temas	Subtemas



1 CONCEPTOS BÁSICOS

1.1 Algoritmos

1.1.1 Representación de algoritmos

1.2 Programas

1.2.1 Tipos de programas

1.3 Linguaxes de programación

1.3.1 Unha visión histórica

1.3.2 Clasificación das linguaxes

1.3.3 Instrucións máis importantes

1.3.4 Propiedades das linguaxes

1.4 Tradutores

1.5. Descrición das linguaxes

1.6 Estrutura dun programa

1.7 Elementos dun programa

1.7.1 Símbolos predefinidos

1.7.2 Símbolos especiais

1.7.3 Identificadores

1.7.4 Etiquetas

1.7.5 Comentarios

1.7.6 Directivas

1.7.7 Constantes

1.7.8 Números

1.7.9 Cadeas de caracteres

1.7.10 Variables: Declaración e iniciación

1.7.11 Variables: Dirección de Memoria

1.8 Saída e Entrada

1.8.1 Sentenzas de saída

1.8.2 Sentenzas de entrada

1.9 Tipos de datos e operadores

1.9.1 Tipos de datos

1.9.2 Operadores

1.9.3 Expresións

1.10 Depuración de programas



2 SENTENZAS DE CONTROL	2.1 Secuencial 2.2 Condicional 2.2.1 A sentenza condicional simple 2.2.2 A sentenza condicional múltiple 2.3 Repetitiva 2.3.1 Introducción 2.3.2 Variables asociadas aos bucles 2.3.3 Funcionamento dos diferentes tipos de bucles 2.3.4 Bucle FOR 2.3.5 Equivalencia entre bucles 2.3.6 Erros nos bucles 2.3.7 Deseño de bucles
3 ARQUITECTURA DUN PROGRAMA	3.1 Funcións 3.1.1 Tipos de funcións 3.2 Función como argumentos 3.3 Corrutinas 3.4 Recursividade 3.4.1 Natureza da recursividade 3.4.2 Recursión infinita
4 ESTRUTURAS SIMPLES DE DATOS	4.1 Vectores 4.1.1 Tipo de datos 4.1.2 Declaración dun vector 4.2 Tuplas 4.2.1 Tipo de datos 4.2.2 Operacións con tuplas 4.3 Cadeas de caracteres 4.3.1 Cadeas de lonxitude variable
5 ALMACENAMIENTO PERSISTENTE	5.1 Ficheiros 5.2 Tipos de ficheiros

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 B1 B5 B6 C1	30	30	60
Prácticas de laboratorio	A4 B1 B5 B6 C1	20	50	70
Seminario	B6 C1	8	10	18
Atención personalizada		2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición



Sesión maxistral	Nas sesións de teoría, o profesor describe os obxectivos e os contidos da materia, para dar unha visión particular do tema a tratar e relacionalo con outros dentro da asignatura Despois desenvólvese o tema correspondente na forma de sesión magistral, axudándose das ferramentas técnicas dispoñibles, facendo fincapé en certas cuestións nas que o alumno debe profundar no seu autoaprendizaxe. O obxectivo é que o alumno aprenda a algoritmizar, utilizar as estruturas básicas de datos e resolver sinxelos problemas de programación. Utilizarase como linguaxe de codificación o Python
Prácticas de laboratorio	Nas sesións de prácticas o alumno realizará programas en papel para despois codificarlo en Linguaxe Python, executalo e comprobar o seu nivel de corrección. Os enunciados dos programas proporcionarase coa suficiente antelación para que os alumnos poidan aproveitar mellor o seu tempo. É misión do profesor supervisar o código xerado polo alumno para resolver dúbidas, corrixir malos estilos de programación e corrixir erros.
Seminario	Nas sesións de seminario realizaranse exercicios e prácticas coa finalidade de detectar nos alumnos lagoas de coñecemento na materia impartida ata ese momento, e dar as explicacións e/ou referencias necesarias para emendalas.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Prácticas de laboratorio Seminario	Tanto nas sesións maxistrais como nos laboratorios de prácticas e nas sesións de seminario levarase unha atención personalizada do alumno, en distintos niveis segundo sexa o tipo de clase, detectando o nivel de asimilación e comprensión dos temas explicados e as prácticas requiridas a implantar. Nas sesións de seminario é onde se pode chegar máis ao alumno para coñecer as lagoas que presente e indicarlle o camiño para cubrilas. Os alumnos que teñan matrícula a tempo parcial deben falar, o comezo do curso, con o/os profesores encargados do seu grupo.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A4 B1 B5 B6 C1	A nota da asignatura será a suma do obtido na Avaliación Continua (durante as 15 semanas do periodo lectivo correspondente á asignatura) e o obtido no Exame Final. A nota de AVALIACIÓN CONTINUA, está valorada en 4 puntos. O EXAME FINAL constará de preguntas, cuestións ou exercicios que o alumno terá que responder. Terá un valor de 6 puntos. O exame oficial, tanto na primeira (xaneiro) como na segunda (xullo) oportunidade constará de preguntas, cuestións ou exercicios que o alumno terá que responder. Devandito Exame Final terá un valor máximo de 6 puntos, que se sumarán ao obtido na Avaliación Continua. Como posibilidade de recuperación da Avaliación Contínua, o alumno poderá decidir ser examinado dun contido adicional ao examen final, que constará de varios problemas a desenvolver en código Python.	60

Prácticas de laboratorio	A4 B1 B5 B6 C1	Durante as últimas semanas de prácticas do curso realizarase unha proba no laboratorio usando ordenadores que terá un valor máximo de 4 puntos sobre a nota total do curso (puntuada sobre 10). Será necesario que o programa a realizar polo alumno no laboratorio se execute de forma correcta e completa.	40
--------------------------	----------------	--	----

Observación avaliación

A nota final virá dada polanota obtida por AVALIACIÓN CONTINUA e a obtida no EXAME FINAL.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Charles Russell Severance (Autor), Fernando Tardío Muniz (Traductor) (2015). Python para informáticos: Explorando la información. . - Charles Russell Severance (2016). Python for Everybody: Exploring Data in Python 3.. Open Textbook Library - Alberto Cuevas Álvarez (2016). Python 3. Curso Práctico. Editorial RA-MA. - Mark Lutz (2013). Learning Python. Quinta edición . O'Reilly Media Inc. - Arturo Montejó Ráez, Salud María Jiménez Zafra (2019). Curso de Programación Python. Editorial Anaya
Bibliografía complementaria	- Mark Summerfield (2010). Python 3.. Editorial Anaya - Sébastien Chazallet (2016). Python 3. Los fundamentos del lenguaje - 2ª edición. Ediciones-ENI - Raúl González Duque (2008). Python para todos. - John V. Guttag (2013). Introduction to Computation and Programming Using Python. The MIT Press

Recomendaciones

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Fundamentos da Programación II/614G02009

Observaciones

O alumno debe ter en conta que debe realizar unha labor autodidacta moi importante, seguindo o seguinte esquema: Ler, atender, comprender, preguntar, estudar e practicar · Ler: Lea o tema a tratar antes de asistir ás sesións teóricas. É MOI IMPORTANTE! · Atender: Atenda en clase, non só estea de corpo presente. · Comprender: Comprenda o que se lle di nas sesións de teoría, e si non pregunte. · Preguntar: Pregunte todo o que non comprenda, non quede con dúbidas. · Estudar: Estude logo das sesións, para reter o comprendido.

programas, os que se lle pidan, suxiran, e outros pola súa conta, tanto en papel como no ordenador. Fundamentos da programación I é unha asignatura que non se pode aprender estudando en dous días. O alumno debe ir madurando os conceptos, facer sobre o papel e na máquina moitos programas, aprendendo tamén dos erros ao realízalos. Esta é unha asignatura que, por medio do sistema de avaliación continua, se pode seguir de forma activa, o ritmo das distintas sesións teóricas e prácticas. Debe facer caso ás indicacións particulares de reforzo de estudo que lle sinale o profesor.



(*)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