



Guía docente

| Datos Identificativos | | | | | 2020/21 |
|----------------------------|--|---------------------------|-------------------------|-----------------|---------|
| Asignatura (*) | Fundamentos de Programación | Código | 616G02030 | | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | | |
| Descriptorios | | | | | |
| Ciclo | Periodo | Curso | Tipo | Créditos | |
| Grado | 2º cuatrimestre | Primero | Formación básica | 6 | |
| Idioma | Gallego | | | | |
| Modalidad docente | Híbrida | | | | |
| Prerrequisitos | | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información | | | | |
| Coordinador/a | Castro Pena, Luz | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es | | |
| Profesorado | Castro Pena, Luz | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| Descripción general | En esta asignatura se imparten conocimientos básicos de programación | | | | |



| | |
|-----------------------------|---|
| Plan de contingencia | <p>1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios</p> <p>2. Metodologías Se mantendrán las metodologías docentes, adaptándolas a formato telemático. Las clases teóricas y prácticas se agruparán en una única sesión síncrona que se realizará en el horario habitual, con una duración máxima de una hora. Se marcarán sesiones de tutorías para el seguimiento de las prácticas semanales que coincidan con el horario de clase de los grupos A, B y C.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales, resolver dudas y hacer el seguimiento de las prácticas y trabajos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumnado. Disponen de foros para formular las consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para el avance de los contenidos y de los trabajos tutelados en la franja horaria que tiene asignada la materia en el calendario de aulas de la facultad. De 1 a 2 sesiones semanales (o más según lo demande el alumnado) en pequeño grupo (hasta 6 personas), para el seguimiento y apoyo en la realización de las prácticas y trabajos tutelados. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desarrollar el trabajo de la materia.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación Se prescindirá de la prueba mixta. El peso de la calificación quedará como sigue: - Prácticas de laboratorio: 40% (Entrega de trabajos prácticos semanales) - Trabajos tutelados: 60% (Práctica final obligatoria) El alumnado podrá ser llamado a la revisión de la práctica final, y debe ser capaz de defender su trabajo.</p> <p>Observaciones de evaluación: Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente, excepto que: -Las referencias al cómputo de la asistencia, que solo se realizará respeto de las sesiones que hubo presencialmente hasta el momento en el que se suspendió la actividad presencial.</p> <p>1.SITUACIONES: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%). B) Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece la "NORMA QUE REGULA EL RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AL ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO EN LA UDC (Arts.2.3;3. be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%).</p> <p>2. REQUISITOS PARA SUPERAR LA MATERIA: 1. Asistir y participar regularmente en las actividades de la clase. 2. Obtener una puntuación del 50% del peso de cada una de las partes objeto de evaluación (trabajos tutelados). 3. Entregar y exponer los trabajos tutelados en la fecha que se indique. 4. La oportunidad de julio estará sometida a los mismos criterios que la de junio</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios. Ya disponen de todos los materiales de trabajo de la materia en Moodle.</p> |
|-----------------------------|---|

Competencias del título

| Código | Competencias del título |
|--------|--|
| A10 | CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global. |



| | |
|-----|---|
| A12 | CE12 - Conocer las estructuras y los fundamentos básicos de la programación de videojuegos, así como el funcionamiento de las herramientas y las terminologías adecuadas en lenguaje técnico. |
| B1 | CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio |
| B2 | CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio |
| B4 | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado |
| B5 | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía |
| B7 | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación. |
| B8 | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio. |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas. |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas. |
| B12 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo. |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos. |
| C3 | CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida. |
| C4 | CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género. |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables. |
| C7 | CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social. |
| C8 | CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad. |
| C9 | CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos. |

| Resultados de aprendizaje | | | |
|---|-------------------------|-----|----|
| Resultados de aprendizaje | Competencias del título | | |
| En esta asignatura se imparten conocimientos básicos de programación que permitirán al alumnado crear material multimedia, destacando la creación de videojuegos. Estas técnicas de programación también resultarán útiles en el desarrollo de herramientas y extensiones para programas de creación de contenidos digitales. | A10 | B1 | C3 |
| | A12 | B2 | C4 |
| | | B4 | C6 |
| | | B5 | C7 |
| | | B7 | C8 |
| | | B8 | C9 |
| | | B10 | |
| | | B11 | |
| | | B12 | |
| | | B13 | |

| Contenidos | |
|------------|---------|
| Tema | Subtema |
| | |



| | |
|-----------------------------|--|
| Fundamentos de programación | <ol style="list-style-type: none"> 1. Estructuras de programación 2. Diagramas de flujo 3. Pseudocódigo 4. Lenguajes de programación |
|-----------------------------|--|

| Planificación | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|--------------------|--|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Sesión magistral | A10 A12 B8 | 8 | 8 | 16 |
| Prácticas de laboratorio | B7 B10 B11 B12 B13 C3 C7 | 28 | 56 | 84 |
| Trabajos tutelados | B2 B4 C4 C6 C8 | 7 | 35 | 42 |
| Prueba mixta | B1 B5 C9 | 2 | 0 | 2 |
| Atención personalizada | | 6 | 0 | 6 |

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

| Metodologías | |
|--------------------------|---|
| Metodologías | Descripción |
| Sesión magistral | Presentación de los temas teóricos de la asignatura. |
| Prácticas de laboratorio | Desarrollo de trabajos prácticos en el laboratorio. |
| Trabajos tutelados | Resolución de trabajos tutelados propuestos y resueltos en horario de tutorías. |
| Prueba mixta | Prueba de evaluación centrada principalmente en la parte teórica, aunque también incluye preguntas sobre prácticas. |

| Atención personalizada | |
|--|--|
| Metodologías | Descripción |
| Sesión magistral Trabajos tutelados Prueba mixta Prácticas de laboratorio | Resolución de dudas de teoría o prácticas, seguimiento de las prácticas propuestas y trabajos tutelados en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. |

| Evaluación | | | |
|--------------------------|-----------------------------|--|--------------|
| Metodologías | Competencias | Descripción | Calificación |
| Trabajos tutelados | B2 B4 C4 C6 C8 | Resolución y participación en trabajos tutelados en horario de tutorías. Computa un máximo de 4 puntos en la nota final. Su realización es obligatoria para superar la materia. | 40 |
| Prueba mixta | B1 B5 C9 | Prueba de evaluación centrada principalmente en la parte teórica, aunque también incluye preguntas sobre prácticas. Computa un máximo de 4 puntos en la nota final. Su realización es obligatoria para superar la materia. | 40 |
| Prácticas de laboratorio | B7 B10 B11 B12 B13 C3 C7 | Entrega de trabajos prácticos de laboratorio. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia. | 20 |

| Observaciones evaluación |
|--------------------------|
| |



Para superar la asignatura es imprescindible aprobar tanto la parte teórica (prueba mixta) como la práctica (trabajos tutelados y prácticas de laboratorio).

Es

imprescindible conseguir una nota mínima de 5 sobre 10 en las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura

(en caso contrario, la máxima nota que se podrá conseguir es un 4,5).

El alumnado podrá ser llamado a revisión de las prácticas y trabajos tutelados, y debe ser capaz de defender su trabajo.

ESTUDIANTES

CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia.

Fuentes de información

| | |
|-----------------------|---|
| Básica | - Joyanes Aguilar, Luis (2012). Fundamentos generales de programación. MCGRAW-HILL - Shaw, Zed A (2017). Aprenda a programar con Python 3. Anaya Multimedia |
| 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 |

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Programación Orientada a Objetos/616G02032

Programación de Videojuegos/616G02033

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega

de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlosSe debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se

debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos

relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos

personales y profesionales.Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia.Se

trabaja para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas,

y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de

respeto e igualdad.Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.Se

facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas,

sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a

un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(* 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