



GUIA DOCENT
**PLATAFORMES DE
DESENVOLUPAMENT
D'APLICACIONS**

Coordinació: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Any acadèmic 2018-19

Informació general de l'assignatura

Denominació	PLATAFORMES DE DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS			
Codi	102370			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació	1	TRONCAL	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA		TEORIA
	Nombre de crèdits	3		3
	Nombre de grups	2		1
Coordinació	ALBERTOS MARCO, FÉLIX			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	40% presencial / 60% treball autònom			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Castellano			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix@diei.udl.cat	5	
GARCIA GONZALEZ, ROBERTO	roberto.garcia@udl.cat	1	
LÓPEZ FERNÁNDEZ, JESÚS MARÍA	jesuslop22@gmail.com	3	

Informació complementària de l'assignatura

Aquesta assignatura s'imparteix en el segon semestre del primer curs del Grau en Tècniques d'Interacció Digital i Computació.

S'engloba Dins de la matèria d'Informàtica, sent de caràcter bàsica.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Utilitzar les eines bàsiques de l'entorn: creació de projectes, editor, compilador.
- Utilitzar l'eina de depuració de programes.
- Definir codi de proves de programes senzills.
- Utilitzar la documentació de les classes predefinides.
- Crear documentació per classes.
- Conèixer els conceptes bàsics del control de versions.
- Utilitzar les eines bàsiques d'un control de versions.

Competències

Competències Bàsiques:

B01. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Competències Transversals:

CT3. Implementar noves tecnologies i tecnologies de la informació i la comunicació.

CT5. Aplicar nocions essencials de pensament científic.

Competències Generals:

CG3. Capacitat per a utilitzar plataformes de maquinari i programari adequades per al desenvolupament i l'execució d'aplicacions digitals interactives.

CG5. Coneixement de les matèries bàsiques i tecnologies, que capacitin per a l'aprenentatge i desenvolupament de nous mètodes i tecnologies, així com les que doten d'una gran versatilitat per a adaptar-se a noves situacions.

CG7. Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat.

CG8. Capacitat per a l'abstracció i el raonament crític, lògic i matemàtic.

Competències Específiques:

CE2. Capacitat per a comprendre i dominar els conceptes bàsics de matemàtica discreta, lògica, algorísmica i complexitat computacional, i la seva aplicació per a la resolució de problemes propis de la computació.

CE3. Coneixements bàsics sobre l'ús i programació d'ordinadors, sistemes operatius i bases de dades útils per al desenvolupament d'aplicacions informàtiques interactives.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Tema 1. Entorns de desenvolupament

1.1 Entorn de programació

1.2 Desenvolupament de programes

1.3 Depuració i proves

Tema 2. Entorns de desenvolupament integrats

2.1 Conceptes bàsics

2.2 Ús eficient de l'entorn

2.3 Depuració i proves

Tema 3. Documentació i proves

3.1 Documentació de les biblioteques estàndard

3.2 Creació de documentació

3.3 Automatització de proves

Tema 4. Sistema de control de versions

4.1 Motivació

4.2 Ordres bàsiques

4.3 Gestió de repositoris

Eixos metodològics de l'assignatura

El curs es desenvolupa de la següent manera:

- S'estableix un grup de teoria (aula) i dos grups per a pràctiques (praula).
- En el grup de teoria es presenten els continguts de l'assignatura, estant dividits en quatre temes la durada varia entre 2 i 4 setmanes cadascun.
- En el grup de praula per cada tema es proposa un guió de pràctiques. Els alumnes, de forma individual, treballen sobre aquest guió i són avaluats en finalitzar cada tema.
- Durant el curs es proposaran activitats opcionals per aprofundir en diferents apartats de la matèria.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Sem.	Aula	Praula	Treball Autònom
1	Presentació + T1.1	Preparació entorn de treball + Pràctica 1	Estudi + Desenvolupament Pràctica 1
2	T1.2	Pràctica 1	Estudi + Desenvolupament Pràctica 1
3	T1.3	Pràctica 1	Estudi + Desenvolupament Pràctica 1
4	T2.1	Evaluación Pràctica 1	Estudi
5	T2.2	Pràctica 2	Estudi + Desenvolupament Pràctica 2
6	T2.3	Pràctica 2	Estudi + Desenvolupament Pràctica 2
7	T2.3	Pràctica 2	Estudi + Desenvolupament Pràctica 2
8		Evaluación Pràctica 2	Estudi
9	Parcials		
10	T3.1 + T3.2	Pràctica 3	Estudi + Desenvolupament Pràctica 3
11	T3.3	Pràctica 3	Estudi + Desenvolupament Pràctica 3
12	Festa del treball	Evaluación Pràctica 3	Estudi
13	T4.1 + T4.2	Pràctica 4	Estudi + Desenvolupament Pràctica 4
14	T4.3	Pràctica 4	Estudi + Desenvolupament Pràctica 4
15		Evaluació Pràctica 4	Estudi

Sistema d'avaluació

Activitat	Global	Ponderació	Nota Mínima	En Grup	Obligatòria	Recuperable
Parcial 1	30%	50%	4	No	Si	Si
Parcial 2		50%	4	No	Si	Si
Pràctica 1*	60%	30%	5	No	Si	Si (75%)
Pràctica 2*		30%	5	No	Si	Si (75%)
Pràctica 3		20%	5	No	Si	Si (75%)
Pràctica 4		20%	5	No	Si	Si (75%)
Activitats	10%	100%	No	No	No	No

* Aquestes activitats es recuperaran entre les setmanes 10 i 15

Bibliografia i recursos d'informació

Jaroslaw Krochmalski. IntelliJ IDEA Essentials, Packt Publishing, ISBN 978-1-78439-693-0 (2014)

GIT. <https://git-scm.com/>