



GUÍA DOCENTE

# PLATAFORMAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES

Coordinación: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Año académico 2018-19

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	PLATAFORMAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES			
<b>Código</b>	102370			
<b>Semestre de impartición</b>	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	<b>Grado/Máster</b>	<b>Curso</b>	<b>Carácter</b>	<b>Modalidad</b>
	Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación	1	TRONCAL	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRAULA	TEORIA	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	2	1	
<b>Coordinación</b>	ALBERTOS MARCO, FÉLIX			
<b>Departamento/s</b>	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	40% presencial / 60% trabajo autónomo			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Castellano			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\profesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix@diei.udl.cat	5	
GARCIA GONZALEZ, ROBERTO	roberto.garcia@udl.cat	1	
LÓPEZ FERNÁNDEZ, JESÚS MARÍA	jesuslop22@gmail.com	3	

## Información complementaria de la asignatura

Esta asignatura se imparte en el segundo semestre del primer curso del Grado en Técnicas de Interacción Digital y Computación.

Se engloba dentro de la materia de Informática, siendo de carácter básica.

## Objetivos académicos de la asignatura

- Utilizar las herramientas básicas del entorno: creación de proyectos, editor, compilador.
- Utilizar la herramienta de depuración de programas.
- Definir código de pruebas de programas sencillos.
- Utilizar la documentación de las clases predefinidas.
- Crear documentación para clases.
- Conocer los conceptos básicos del control de versiones.
- Utilizar las herramientas básicas de un control de versiones.

## Competencias

Competencias Básicas:

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su 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

Competencias Transversales:

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación.

CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico.

Competencias Generales:

CG3. Capacidad para utilizar plataformas hardware y software adecuadas para el desarrollo y la ejecución de aplicaciones digitales interactivas..

CG5. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG7. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG8. Capacidad para la abstracción y el razonamiento crítico, lógico y matemático.

Competencias Específicas:

CE2. Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la computación.

CE3. Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos y bases de datos útiles para el desarrollo de aplicaciones informáticas interactivas.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

Tema 1. Entornos de desarrollo

1.1 Entorno de programación

1.2 Desarrollo de programas

1.3 Depuración y pruebas

Tema 2. Entornos de desarrollo integrados

2.1 Conceptos básicos

2.2 Uso eficiente del entorno

2.3 Depuración y pruebas

Tema 3. Documentación y pruebas

3.1 Documentación de las bibliotecas estándar

3.2 Creación de documentación

3.3 Automatización de pruebas

Tema 4. Sistema de control de versiones

4.1 Motivación

## 4.2 Comandos básicos

## 4.3 Gestión de repositorios

## Ejes metodológicos de la asignatura

El curso se desarrolla de la siguiente manera:

- Se establece un grupo de teoría (aula) y dos grupos para prácticas (praula).
- En el grupo de teoría se presentan los contenidos de la asignatura, estando divididos en cuatro temas cuya duración varía entre 2 y 4 semanas cada uno.
- En el grupo de praula por cada tema se propone un guión de prácticas. Los alumnos, de forma individual, trabajan sobre ese guión y son evaluados al finalizar cada tema.
- Durante el curso se propondrán actividades opcionales para profundizar en distintos apartados de la materia.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Sem.	Aula	Praula	Trabajo Autónomo
1	Presentación + T1.1	Preparación entorno de trabajo + Práctica 1	Estudio + Desarrollo Práctica 1
2	T1.2	Práctica 1	Estudio + Desarrollo Práctica 1
3	T1.3	Práctica 1	Estudio + Desarrollo Práctica 1
4	T2.1	Evaluación Práctica 1	Estudio
5	T2.2	Práctica 2	Estudio + Desarrollo Práctica 2
6	T2.3	Práctica 2	Estudio + Desarrollo Práctica 2
7	T2.3	Práctica 2	Estudio + Desarrollo Práctica 2
8		Evaluación Práctica 2	Estudio
9	Parciales		
10	T3.1 + T3.2	Práctica 3	Estudio + Desarrollo Práctica 3
11	T3.3	Práctica 3	Estudio + Desarrollo Práctica 3
12	Fiesta del trabajo	Evaluación Práctica 3	Estudio
13	T4.1 + T4.2	Práctica 4	Estudio + Desarrollo Práctica 4
14	T4.3	Práctica 4	Estudio + Desarrollo Práctica 4
15		Evaluación Práctica 4	Estudio

## Sistema de evaluación

Actividad	Global	Ponderación	Nota Mínima	En Grupo	Obligatoria	Recuperable
Parcial 1	30%	50%	4	No	Si	Si
Parcial 2		50%	4	No	Si	Si
Práctica 1*	60%	30%	5	No	Si	Si (75%)
Práctica 2*		30%	5	No	Si	Si (75%)
Práctica 3		20%	5	No	Si	Si (75%)
Práctica 4		20%	5	No	Si	Si (75%)
Actividades	10%	100%	No	No	No	No

\* Estas actividades se recuperarán entre las semanas 10 y 15.

## Bibliografía y recursos de información

- Jaroslaw Krochmalski. IntelliJ IDEA Essentials, Packt Publishing, ISBN 978-1-78439-693-0 (2014)
- GIT. <https://git-scm.com/>