



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
**PLATAFORMAS DE
DESARROLLO DE
APLICACIONES**

Coordinación: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Año académico 2019-20

Información general de la asignatura

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

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix.albertos@udl.cat	3	Bajo demanda / Despacho 03
LÓPEZ FERNÁNDEZ, JESÚS MARÍA	jesus.lopez@udl.cat	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

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

Semana	Aula	Praula	Trabajo Autónomo
1	Presentación + T1.1	Preparación entorno de trabajo + Práctica 1	Estudio + Desarrollo P1
2	T1.2	Práctica 1	Estudio + Desarrollo P1
3	T1.3	Práctica 1	Estudio + Desarrollo P1
4	Repaso T1	Práctica 1	Estudio + Desarrollo P1
5	T2.1	Evaluación Práctica 1	Estudio + Desarrollo P2
6	T2.2	Práctica 2	Estudio + Desarrollo P2
7	Repaso T2	Práctica 2	Estudio + Desarrollo P2
8	T3.1 + T3.2	Evaluación Práctica 2	Estudio
9	Parciales	Parciales	Estudio
10	T3.3	Práctica 3	Estudio + Desarrollo P3
11	T4.1	Práctica 3	Estudio + Desarrollo P3
12	T4.2	Práctica 4	Estudio + Desarrollo P4
13	T4.2 + 4.3	Evaluación Práctica 3	Estudio + Desarrollo P4
14	T4.3	Práctica 4	Estudio + Desarrollo P4
15	Refuerzo	Evaluación Práctica 4	Estudio

Sistema de evaluación

Sistema de Evaluación	Actividad		Nota Mínima	En Grupo	Obligatoria	Recuperable
Prueba Escrita	Parcial 1		50%	5	No	Si (75%)
	Parcial 2	20%	50%	5	No	Si (75%)

Pruebas prácticas y de síntesis	Práctica 1*	80%	30%	4	No	Si	Si (75%)
	Práctica 2*		25%	4	No	Si	Si (75%)
	Práctica 3		15%	4	No	Si	Si (75%)
	Práctica 4		30%	4	No	Si	Si (75%)

* 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/>
- Neil Drew. Practical Vim, Second Edition, The Pragmatic Bookshelf. ISBN 978-1-68050-127-8 (2015)

Adaptaciones a los contenidos debidas al COVID-19

- Videos adicionales sobre los contenidos

Adaptaciones a la metodología debidas al COVID-19

- Uso de la herramienta de video conferencia para las clases teóricas
- Uso de la herramienta de video conferencia para las clases prácticas
- Uso de la herramienta de video conferencia para las tutorías

Adaptaciones a la evaluación debidas al COVID-19

- En lugar de las pruebas escritas se realizan trabajos alternativos evaluables durante las semanas programadas para exámenes