



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**PLATAFORMAS DE  
DESARROLLO DE  
APLICACIONES**

Coordinación: MARCO RUBIO, JAVIER

Año académico 2021-22

## 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>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	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>	<b>PRALAB</b>	<b>TEORIA</b>	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	1	1	
<b>Coordinación</b>	MARCO RUBIO, JAVIER			
<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\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LÓPEZ FERNÁNDEZ, JESÚS MARÍA	jesus.lopez@udl.cat	3	
MARCO RUBIO, JAVIER	javier.marco@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. Pruebas y documentación

3.1 Automatización de pruebas

3.2 Documentación de las bibliotecas estándar

3.3 Creación de documentación

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 un grupo para prácticas (praula).
- En el grupo de teoría se presentan los contenidos de la asignatura. Se plantean trabajos complementarios evaluables.
- En el grupo de praula se pone en práctica lo visto en el aula.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Aula	Praula
1	Editores de Texto código	Presentación Asignatura
2	Desarrollo sin IDE	P1
3	trabajo aula 1	P1
4	Control de cambios + GIT	P1
5	Depuración y pruebas	P1
6	Trabajo aula 1	P1
7	1er parcial	
8	Entornos de Desarrollo Integrados	P2
9	Entornos de Desarrollo Integrados	P2
10	Entornos de Desarrollo Integrados	-
11	Entornos de Desarrollo Integrados	P2
12	Trabajo aula 2	P2
13	-	P2
14	Pruebas y documentación	P2
15	Pruebas y documentación	P2
16	Trabajo aula 2	P2
17	2º Parcial	
18	Recuperación	

## Sistema de evaluación

Sistema de Evaluación	Actividad	Peso	En grupo	Indispensable Para superar asignatura	Recuperable

Prueba escrita	Exámenes parciales (2)	30 % (50% cada parcial)	no	Sí (cada parcial nota mínima 5)	Si
Resolución de problemas	Trabajo aula 1	5%	no	no	Si
Resolución de problemas	Trabajo aula 2	5%	no	no	Si
Pruebas prácticas	Práctica 1	30%	no	si	Si
Pruebas prácticas	Práctica 2	30%	no	si	Si

Nota Evaluación = Media ponderada de todas las actividades

Nota final (si se cumplen mínimos) = NotaEvaluación

Nota final (si no se cumplen mínimos) = NotaEvaluación (si NotaEvaluación es menor que 5) o 4.5 (si NotaEvaluación es mayor o igual que 5).

## Bibliografía y recursos de información

- GIT. <https://git-scm.com/>
- Neil Drew. Practical Vim, Second Edition, The Pragmatic Bookshelf. ISBN 978-1-68050-127-8 (2015)
- Heiko Bock. The Definitive Guide to NetBeans Platform (APress)(2010)