



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**PLATAFORMAS DE  
DESARROLLO DE  
APLICACIONES**

Coordinación: GARCIA GONZALEZ, ROBERTO

Año académico 2023-24

## 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/BÁSICA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	Solo examen			
<b>Coordinación</b>	GARCIA GONZALEZ, ROBERTO			
<b>Departamento/s</b>	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	100% 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
GARCIA GONZALEZ, ROBERTO	roberto.garcia@udl.cat	0	

## 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

Solo examen y trabajo autónomo del alumno. Evaluación en base a 3 actividades.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Actividad
1	
2	
3	
4	
5	1ª Actividad
6	
7	
8	

9	2ª Actividad
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	3ª Actividad
17	

## Sistema de evaluación

Sistema de Evaluación	Actividad	Peso	En grupo	Obligatoria	Recuperable
Entregable	Actividad 1	20%	no	no	no
Prueba práctica	Actividad 2	40%	no	no	si
Prueba práctica	Actividad 3	40%	no	no	si

## 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)