Tabla de contenido

[Introducción de la asignatura. 2](#_Toc146193855)

[Profesor. 2](#_Toc146193856)

[Calendario del Curso. 2](#_Toc146193857)

[Índice de contenidos del curso. 3](#_Toc146193858)

[Calificaciones / Evaluación. 4](#_Toc146193859)

[Recursos y metodología. 6](#_Toc146193860)

[Foros. 6](#_Toc146193861)

[Aula videoconferencias online. 7](#_Toc146193862)

# Introducción de la asignatura.

### Profesor.

**Nombre**: Javier Faus Llopis

**Email**: jfaus@fpfempa.es

### Calendario del Curso.

Calendario

Descripción generada automáticamente

Horario de clase presencial:

Los **jueves** de 15:25 a 21:00 con un descanso de 25 minutos a las 17:05 y un descanso de 20 minutos a las 19:05.

Los alumnos disponen de 10 minutos para entrar a clase desde la hora estipulada para el inicio de la misma. Pasado este tiempo se tendrán en cuenta los siguientes supuestos:

* La llegada a clase durante los 10 minutos siguientes será considerada como un retraso. La acumulación de 3 retrasos supondrá el cómputo de una falta.
* Pasados 20 minutos de la hora de entrada, el retraso se considerará como falta.

Asistencia modalidad **PRESENCIAL**:

Si la falta de asistencia es debida a enfermedad, el alumno deberá presentar el correspondiente justificante médico.

En el caso de que el alumno no pueda asistir a clase por causas personales (vacaciones laborales, por ejemplo), deberá avisarlo por escrito al coordinador de ciclo, con al menos tres semanas de antelación, con el fin de programarle los correspondientes trabajos, que habrá de presentar a su vuelta.

Si las faltas de asistencia son debidas a obligaciones laborales, el alumno estará obligado a presentar un justificante de empresa.

Asistencia modalidad **SEMI-PRESENCIAL**:

Asistencia a las clases/tutorías online, **la primera el martes día 25/09/2023 y a partir de ahí las sucesivas** **cada dos semanas** de 10:00 a 12:00 horas .

Dichas clases/tutorías serán grabadas y la asistencia (o visualización posterior) es **obligatoria** por parte de los alumnos.

En dicha clase la **participación del alumnado** se realizará mediante la plataforma de videoconferencia online WebEx cuyo enlace está disponible en el campus. La conexión se puede realizar directamente desde el navegador web.

Aquellos alumnos que no puedan asistir deberán de dejar sus preguntas reflejadas en el **FORO** de la asignatura para su tratamiento por parte del profesor.

### Índice de contenidos del curso.

En PROGRAMACIÓN aprenderemos los fundamentos de la programación (tanto procedimental como orientada a objetos).

Como lenguaje de programación vehicular de la asignatura se va a utilizar Java.

Temario sintetizado:

* Fundamentos de programación.
  + Elementos de un programa informático.
  + Estructuras de control.
  + Estructuras de datos.
* Programación Orientada a Objetos:
  + Utilización de Objetos.
  + Desarrollo de Clases.
  + Utilización avanzada de clases.
* Aspectos Avanzados de Programación:
  + Lectura y Escritura de información.
  + Mantenimiento de la persistencia de los objetos.
  + Gestión de bases de datos relacionales.
  + Interfaces gráficas.

### Calificaciones / Evaluación.

La evaluación y la nota se compone en base a tres contenidos fundamentales:

1. Teóricos 30% (Ejercicios + Examen).
2. Prácticos 50% (Ejercicios + Examen).
3. Actitudinales 20% (Puntualidad, comportamiento, actitud en clase, participación foro, etc).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTENIDOS | % |  |  |  |
| CONCEPTUALES | 30% | Exámenes | 70% | Uno por Evaluación |
| Trabajos | 30% | Entre uno y diez por Evaluación |
| PROCEDIMENTALES | 50% | Exámenes | 70% | Uno por Evaluación |
| Trabajos | 30% | Entre uno y cinco por Evaluación |
| ACTITUDINALES | 20% |  |  | Observación directa en aula |

Serán considerados contenidos conceptuales:

* Conocimientos teóricos.
* Trabajos de desarrollo o investigación, diagramas, resúmenes, resolución de preguntas, esquemas o presentaciones en clase.

Serán considerados contenidos procedimentales:

* Trabajos desarrollados sobre programación en forma de programas informáticos.
* Para ser evaluados los programas deben de compilar sin errores y resolver el problema propuesto ajustándose a la especificación dada.

Serán considerados contenidos actitudinales:

* Ser constante en sus tareas.
* Asistir con puntualidad y regularidad a clase.
* Ser respetuoso con las ideas y aportaciones de otros.
* Ser solidario con las decisiones del grupo.
* Animar y estimular a la participación en las actividades propuestas.
* Ser crítico ante la información que recibe.
* Tener iniciativa ante problemas que se le plantean.
* Cuidar los recursos que utiliza (instalaciones, equipos, etc.), evitando costes innecesarios y perjuicios medioambientales.
* Autoevaluar las actividades realizadas con sentido crítico.
* Traer el material necesario para el desarrollo diario de la clase.

Para aprobar la asignatura es necesario obtener una calificación de como mínimo 5 puntos sobre 10 en todas y cada una de las partes evaluadas (exámenes y trabajos), para todas y cada una de las tres evaluaciones por separado.

**Exámenes ordinarios:**

* Consultar el calendario lectivo del alumno para averiguar las fechas pertinentes.

**Exámenes de recuperación de cada evaluación:**

* Se realizarán en fecha a convenir durante la siguiente evaluación. En el caso de la última evaluación, se realizará una recuperación de dicha evaluación antes de la fecha de la convocatoria de recuperación extraordinaria.
* La nota máxima otorgada en esta prueba será de 7 puntos sobre 10 a efectos de calificación de la evaluación recuperada.

**Examen de recuperación extraordinaria:**

* Si se suspende cualquiera de las tres evaluaciones (tras realizar la recuperación parcial de dicha evaluación) se deberá realizar la recuperación anual extraordinaria a efectos de poder aprobar la asignatura. Dicha recuperación abarca todos los contenidos conceptuales y procedimentales impartidos de la asignatura a lo largo del año. Se realizará a lo largo de la última semana del mes de Junio.

**Atención**: Para el aprobado final de esta asignatura será obligatorio haber aprobado la práctica transversal a realizar de las asignaturas de Lenguajes de Marcas, Bases de Datos y Programación. Dicha práctica será programada a lo largo del curso por los profesores.

### Recursos y metodología.

El día a día de clase se compondrá de explicaciones teóricas intercaladas con ejercicios prácticos que se irán resolviendo sobre la marcha por los alumnos y corregidos a continuación.

Se realizarán a su vez ejercicios asignados por el profesor de una clase para la siguiente a modo de ejercicios prácticos individuales o por equipos. Será el alumnado quien tenga que resolver dichos ejercicios y entregarlos en el [campus online de Fempa](https://fempalms.iformalia.es/), el alumno podrá apoyarse en el foro de dicho campus para obtener explicaciones de sus compañeros y/o profesor.

El libro base de la asignatura será (se entregará a los alumnos en el aula):

**Programación (1ª Edición)**

Editorial: Paraninfo

ISBN: 978-84-283-4286-5

Autor/es: Alfonso Jiménez Marín, Francisco Manuel Pérez Montes.

### Foros.

En todos los foros de las asignaturas, aseguraos de estar suscritos a los foros y de que SÍ se están rastreando los mensajes no leídos. Igualmente comprobad que las notificaciones del foro os llegan correctamente a vuestro buzón de email y no van a la carpeta de SPAM.

Para ello se pide a todos los alumnos enviar un mensaje al foro a modo de prueba y presentación al resto del grupo.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Una vez dentro comprobad la modalidad de suscripción y enviad un mensaje de prueba/presentación:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

### Aula videoconferencias online.

Para asistir a las clases y tutorías online hay que hacer click en el enlace del aula virtual presente en el campus, dicho enlace se encontrará normalmente en la parte superior del contenido de cada asignatura, a modo de ejemplo véase la siguiente captura de pantalla:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Una vez hecho click se mostrará:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

A continuación, ingresad vuestros datos. NO es una identificación de usuario, podéis poner vuestros datos a cada vez o crear un usuario para posteriores identificaciones. Si fuese necesaria una contraseña esta debería de haber sido entregada por el docente de la asignatura previamente. Esta es la pantalla que se os mostrará a continuación:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Reglas de asistencia:

* La cámara del alumno deberá estar encendida durante la asistencia a las tutorías.
* El nombre y apellido introducidos deben ser los reales de cada asistente.