

# Programación



# Indice

# Presentación

## Nos conocemos.

- Profesor: Eduardo Fernández Oliver
  - [efernandez@iesrafaelalberti.es](mailto:efernandez@iesrafaelalberti.es)
  - <https://www.linkedin.com/in/efoliver/>
  - <https://revilofe.github.io/>
- Alumnos (Edad, Estudios previos, Conocimiento de programación, Aspiraciones)

# Objetivos fundamentales

Recomendado la consulta de la [programación](#) para seguir esta presentación.

## Objetivos generales

La formación de este módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se

<b>RA</b>	<b>LOGRO</b>	<b>OBJETO</b>	<b>ACCIONES EN EL CONTEXTO DE APRENDIZAJE</b>
RA 1	Conoce	la estructura de un programa informático	identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado
RA 2	Escribe y prueba	programas sencillos	reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.
RA 3	Escribe y depura	código	analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.
RA 4	Desarrolla	programas organizados en clases	analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.
RA 5	Realiza	operaciones de entrada y salida de información	utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases
RA 6	Escribe	programas que manipulen información	seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.
RA 7	Desarrolla	programas	aplicando características avanzadas de los lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación
RA 8	Utiliza	bases de datos orientadas a objetos	analizando sus características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de la información
RA 9	Gestiona	información almacenada en bases de datos relacionales	manteniendo la integridad y consistencia de los datos

# Competencias PPS

# Contenidos

## Contenido.

Unidades didácticas	Descripción unidad	Sesiones	RA	Criterios	
UD1	Introducción a la programación	16	RA1	a)..i)	1er trimestre
UD2	Estructura de los programas	16	RA2	a)..h)	
UD3	Introducción a la POO	24	RA3	a)..i)	
UD4	Estructuras de datos predefinidas usando POO	24	RA4	a)..i)	
UD5	Creación de estructuras de datos usando POO	22	RA5	a)..k)	2o trimestre
UD6	reación de programas haciendo uso de POO avanzada	30	RA6	a)..i)	
UD7	Operaciones de entrada y salida y IUG	26	RA7	a)..h)	
UD8	Persistencia y acceso a datos en BD OO	38	RA8	a)..h)	
UD9	Persistencia y acceso a datos en BD Relacionales	48	RA9	a)..g)	3er trimestre

# Horarios y planificación

## Horario.

Horario (8 horas semanales)



HORA	L	M	X	J	V
08:00 - 09:00	-	-	PRO	-	PRO
09:00 - 10:00	-	-	PRO	-	PRO
10:00 - 11:00	-	PRO	-	PRO	-
11:00 - 11:30	x	x	x	x	x
11:30 - 12:30	-	PRO	-	PRO	-
12:30 - 13:30	-	-	-	-	-
13:30 - 14:30	-	-	-	-	-

# Planificación.

Mes	Sept.		Octubre				Noviembre				Diciembre			Enero			Febrero				Marzo				Abril			Mayo				Junio	
Numero de semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Recuperación y subida de calificaciones
Unidad	UD1		UD2		UD3		UD4		UD5		R	UD6			UD7		UD8			R	UD9				R								
Horas	16		16		24		24		22		2	30			26		38			2	48				6								
Resultado de Evaluación	RA1		RA3		RA2		RA6		RA4			RA7			RA5		RA8				RA9												
	Intro programación.		Escribe programas básicos usando estructras		Intro a la poo		Uso de estructras de datos predefinidas, haciendo uso de la poo		Creación de estructutas de datos propias usando poo: Listas, mapas, etc			Creación de programas haciendo uso de características avanzadas de la poo: herencia y polimorfismo			Operaciones de entrada/salida y GUI		Persistencia y acceso a datos en BD oo				Persistencia y acceso a datos en BD relacionales + Proyecto												
Descrpción																																	
% En tiempo dedicado a l	6%		6%		9%		9%		9%			12%			10%		15%				19%												
% Ponderación	10%		10%		10%		12%		10%			10%			11%		12%				15%												

Como toda planificación, puede sufrir cambios.

# Evaluación y recuperación

## Evaluación I

# Metodología y comunicación

## Metodología

Por unidad:

# Recomendacion

es y

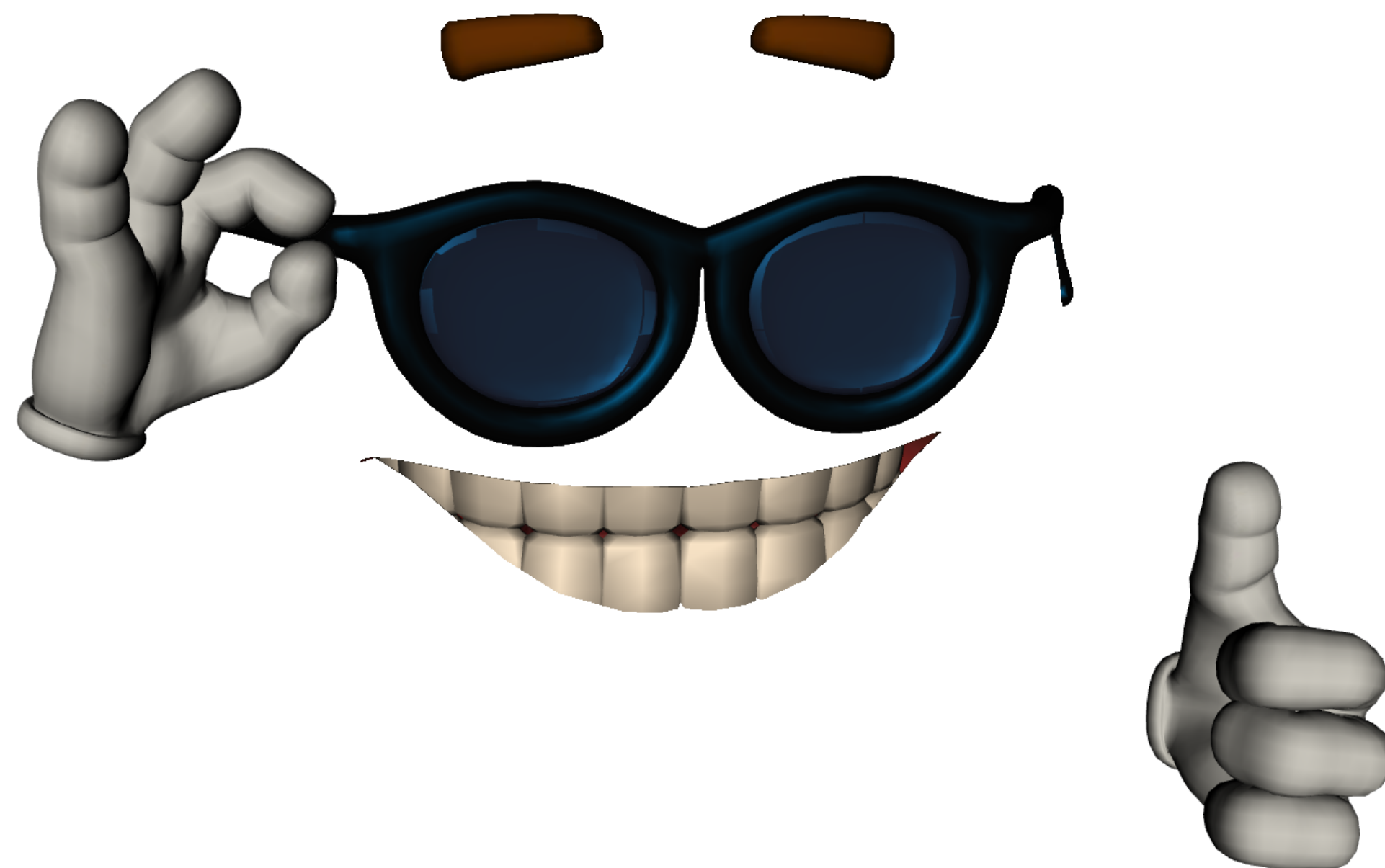
# aclaraciones

# Recomendaciones

# Dudas



# Fin!



¡¡Gracias!!