

RESULTADO DE APRENDIZAJE RA1				%
Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando sus características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento.				10
CRITERIO EVALUACIÓN	%	OG	COM	UD
CE1a. Se ha reconocido la relación de los programas con los componentes del sistema informático: memoria, procesador, periféricos, entre otros.	20	e	d, f	1
CE1b. Se han identificado las fases de desarrollo de una aplicación informática.	20	i, j	d, f	1
CE1c. Se han diferenciado los conceptos de código fuente, objeto y ejecutable.	20	e	d, f, v	1
CE1d. Se han reconocido las características de la generación de código intermedio para su ejecución en máquinas virtuales.	10	e	d, f	1
CE1e. Se han clasificado los lenguajes de programación.	10	e, i, j	d, f	1
CE1f. Se ha evaluado la funcionalidad ofrecida por las herramientas utilizadas en programación.	20	e, h	d, f	1

RESULTADO DE APRENDIZAJE RA2				%
Evalúa entornos integrados de desarrollo analizando sus características para editar código fuente y generar ejecutables.				10
CRITERIO EVALUACIÓN	%	OG	COM	UD
CE2a. Se han instalado entornos de desarrollo, propietarios y libres.	10	d, i, j	d, j	2
CE2b. Se han añadido y eliminado módulos en el entorno de desarrollo.	10	d, i, j	d, j	2
CE2c. Se ha personalizado y automatizado el entorno de desarrollo.	20	d, i, j	d, j	2
CE2d. Se ha configurado el sistema de actualización del entorno de desarrollo.	10	d, i, j	d, j	2
CE2e. Se han generado ejecutables a partir de código fuente de diferentes lenguajes en un mismo entorno de desarrollo.	20	d, i, j	d, j	2
CE2f. Se han generado ejecutables a partir de un mismo código fuente con varios entornos de desarrollo.	10	d, i, j	d, j	2
CE2g. Se han identificado las características comunes y específicas de diversos entornos de desarrollo.	20	d, i, j	d, j, w	2

RESULTADO DE APRENDIZAJE RA3				%
Verifica el funcionamiento de programas diseñando y realizando pruebas.				25
CRITERIO EVALUACIÓN	%	OG	COM	UD
CE3a. Se han identificado los diferentes tipos de pruebas.	10	r	r	4
CE3b. Se han definido casos de prueba.	20	r	i, r	4
CE3c. Se han identificado las herramientas de depuración y prueba de aplicaciones ofrecidas por el entorno de desarrollo.	10	e, r	i, r	4
CE3d. Se han utilizado herramientas de depuración para definir puntos de ruptura y seguimiento.	10	e, r	i, r	4
CE3e. Se han utilizado las herramientas de depuración para examinar y modificar el comportamiento de un programa en	10	e, r	r, t	4

tiempo de ejecución.				
CE3f. Se han efectuado pruebas unitarias de clases y funciones.	20	e, r	i, r	4
CE3g. Se han implementado pruebas automáticas.	10	e,r	r	4
CE3h. Se han documentado las incidencias detectadas.	10	e, r	r	4

RESULTADO DE APRENDIZAJE RA4				%
Optimiza código empleando las herramientas disponibles en el entorno de desarrollo.				25
CRITERIO EVALUACIÓN	%	OG	COM	UD
CE4a. Se han identificado los patrones de refactorización más usuales.	5	e, h	f, g, h	5
CE4b. Se han elaborado las pruebas asociadas a la refactorización.	10	e, h	f, g, h	5
CE4c. Se ha revisado el código fuente usando un analizador de código.	5	e, h	f, g, h	5
CE4d. Se han identificado las posibilidades de configuración de un analizador de código.	5	e, h	f, g, h	5
CE4e. Se han aplicado patrones de refactorización con las herramientas que proporciona el entorno de desarrollo.	10	e, h	f, g, h	5
CE4f. Se ha realizado el control de versiones integrado en el entorno de desarrollo.	60	e, h, j	f, g, h	3
CE4g. Se han utilizado herramientas del entorno de desarrollo para documentar las clases.	5	e ,h, i, j	f, g, h	5

RESULTADO DE APRENDIZAJE RA5				%
Genera diagramas de clases valorando su importancia en el desarrollo de aplicaciones y empleando las herramientas disponibles en el entorno.				20
CRITERIO EVALUACIÓN	%	OG	COM	UD
CE5a. Se han identificado los conceptos básicos de la programación orientada a objetos.	10	e, i, j	g, h, j	6
CE5b. Se ha instalado el módulo del entorno integrado de desarrollo que permite la utilización de diagramas de clases.	5	d, e, h	g, h, j	6
CE5c. Se han identificado las herramientas para la elaboración de diagramas de clases.	5	e, i, j	g, h, j	6
CE5d. Se ha interpretado el significado de diagramas de clases.	20	h, i, j	g, h, j	6, 8
CE5e. Se han trazado diagramas de clases a partir de las especificaciones de las mismas.	20	h, i, j	g, h, j	6, 8
CE5f. Se ha generado código a partir de un diagrama de clases.	20	h, i, j	g, h, j	6, 8
CE5g. Se ha generado un diagrama de clases mediante ingeniería inversa.	20	h, i, j	g, h, j,v	6, 8

RESULTADO DE APRENDIZAJE RA6				%
Genera diagramas de comportamiento valorando su importancia en el desarrollo de aplicaciones y empleando las herramientas disponibles en el entorno.				10
CRITERIO EVALUACIÓN	%	OG	COM	UD
CE6a. Se han identificado los distintos tipos de diagramas de comportamiento.	10	e, i, j	g, h, j	7

CE6b. Se ha reconocido el significado de los diagramas de casos de uso.	15	e, i, j	g, h, j	7, 8
CE6c. Se han interpretado diagramas de interacción.	10	e, i, j	g, h, j	7, 8
CE6d. Se han elaborado diagramas de interacción sencillos.	15	e, h, i, j	g, h, j	7, 8
CE6e. Se ha interpretado el significado de diagramas de actividades.	10	e, i, j	g, h, j	7, 8
CE6f. Se han elaborado diagramas de actividades sencillos.	15	e, h, i, j	g, h, j	7, 8
CE6g. Se han interpretado diagramas de estados.	10	e, i, j	g, h, j	7
CE6h. Se han planteado diagramas de estados sencillos.	15	e, h, i, j	g, h, j	7