

 Junta de Andalucía	 IES DOÑANA	MODELO DE PROGRAMACIÓN ANUAL		MD8101	
				VERSIÓN 0	Pág. 1 de 52

Programación anual del módulo profesional

Programación

Ricardo Pérez López

Curso 2020/2021

Departamento de Informática y Comunicaciones
Jefe de Departamento: Ricardo Pérez López

Índice

1. Información general	4
2. Objetivos generales	4
3. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación	5
4. Instrumentos y procedimientos de evaluación y calificación	9
4.1. Valoración general de los contenidos	9
4.2. Calificación	10
4.2.1. Calificaciones parciales	11
4.2.2. Calificación final	12
4.3. Medidas de recuperación y mejora de las calificaciones	13
4.3.1. Recuperación del apartado TRA	13
4.3.2. Recuperación del apartado EXA	13
4.3.3. Prueba final	13
4.3.4. Mejora de las calificaciones	14
5. Contenidos y temporalización	15
5.1. Cuadro resumen	15
5.2. Esquema detalle	16
5.3. Correspondencia con resultados de aprendizaje y criterios de evaluación	41
6. Orientaciones pedagógicas	44
7. Orientaciones metodológicas	45
8. Recursos	47
8.1. Hardware	47
8.2. Software	47
8.3. Online	47
8.4. Bibliografía	47
8.4.1. Principal	47
8.4.2. Complementaria	48
9. Atención a la diversidad	48
10. Temas transversales	48

11. Actuaciones para desarrollar la perspectiva de género	50
11.1. Actuaciones generales permanentes	50
12. Medidas a adoptar en caso de confinamiento por COVID-19	51

 Junta de Andalucía		MODELO DE PROGRAMACIÓN ANUAL		MD8101	
				VERSIÓN 0	Pág. 4 de 52

1. Información general

- **Normativa de aplicación:** [1], [2]
- **Equivalencia en créditos ECTS:** 14.
- **Código:** 0485.
- **Duración total:** 256 horas (32 semanas)
- **Carga lectiva semanal:** 8 horas

2. Objetivos generales

1. La formación del módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** de este ciclo formativo que se relacionan a continuación [1]:
 - e) Interpretar el diseño lógico, verificando los parámetros establecidos para gestionar bases de datos.
 - j) Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
 - q) Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.
2. La formación del módulo contribuye a alcanzar las **competencias profesionales, personales y sociales** de este título que se relacionan a continuación [1]:
 - a) Configurar y explotar sistemas informáticos, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos.
 - e) Desarrollar aplicaciones Web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
 - f) Integrar contenidos en la lógica de una aplicación Web, desarrollando componentes de acceso a datos adecuados a las especificaciones.
 - i) Integrar componentes multimedia en el interface de una aplicación Web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
 - j) Desarrollar e integrar componentes software en el entorno del servidor Web, empleando herramientas y lenguajes específicos, para cumplir las especificaciones de la aplicación.
 - v) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

3. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

Los resultados de aprendizaje del módulo y sus criterios de evaluación asociados son los que se describen a continuación [1]:

[RA1] Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.

Criterios de evaluación:

- CE1.a)* Se han identificado los bloques que componen la estructura de un programa informático.
- CE1.b)* Se han creado proyectos de desarrollo de aplicaciones.
- CE1.c)* Se han utilizado entornos integrados de desarrollo.
- CE1.d)* Se han identificado los distintos tipos de variables y la utilidad específica de cada uno.
- CE1.e)* Se ha modificado el código de un programa para crear y utilizar variables.
- CE1.f)* Se han creado y utilizado constantes y literales.
- CE1.g)* Se han clasificado, reconocido y utilizado en expresiones los operadores del lenguaje.
- CE1.h)* Se ha comprobado el funcionamiento de las conversiones de tipo explícitas e implícitas.
- CE1.i)* Se han introducido comentarios en el código.

[RA2] Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.

Criterios de evaluación:

- CE2.a)* Se han identificado los fundamentos de la programación orientada a objetos.
- CE2.b)* Se han escrito programas simples.
- CE2.c)* Se han instanciado objetos a partir de clases predefinidas.
- CE2.d)* Se han utilizado métodos y propiedades de los objetos.
- CE2.e)* Se han escrito llamadas a métodos estáticos.
- CE2.f)* Se han utilizado parámetros en la llamada a métodos.
- CE2.g)* Se han incorporado y utilizado librerías de objetos.
- CE2.h)* Se han utilizado constructores.

CE2.i) Se ha utilizado el entorno integrado de desarrollo en la creación y compilación de programas simples.

[RA3] Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.

Criterios de evaluación:

CE3.a) Se ha escrito y probado código que haga uso de estructuras de selección.

CE3.b) Se han utilizado estructuras de repetición.

CE3.c) Se han reconocido las posibilidades de las sentencias de salto.

CE3.d) Se ha escrito código utilizando control de excepciones.

CE3.e) Se han creado programas ejecutables utilizando diferentes estructuras de control.

CE3.f) Se han probado y depurado los programas.

CE3.g) Se ha comentado y documentado el código.

[RA4] Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.

Criterios de evaluación:

CE4.a) Se ha reconocido la sintaxis, estructura y componentes típicos de una clase.

CE4.b) Se han definido clases.

CE4.c) Se han definido propiedades y métodos.

CE4.d) Se han creado constructores.

CE4.e) Se han desarrollado programas que instancien y utilicen objetos de las clases creadas anteriormente.

CE4.f) Se han utilizado mecanismos para controlar la visibilidad de las clases y de sus miembros.

CE4.g) Se han definido y utilizado clases heredadas.

CE4.h) Se han creado y utilizado métodos estáticos.

CE4.i) Se han definido y utilizado interfaces.

CE4.j) Se han creado y utilizado conjuntos y librerías de clases.

[RA5] Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases.

Criterios de evaluación:

CE5.a) Se ha utilizado la consola para realizar operaciones de entrada y salida de información.

 Junta de Andalucía		MODELO DE PROGRAMACIÓN ANUAL		MD8101	
				VERSIÓN 0	Pág. 7 de 52

CE5.b) Se han aplicado formatos en la visualización de la información.

CE5.c) Se han reconocido las posibilidades de entrada / salida del lenguaje y las librerías asociadas.

CE5.d) Se han utilizado ficheros para almacenar y recuperar información.

CE5.e) Se han creado programas que utilicen diversos métodos de acceso al contenido de los ficheros.

CE5.f) Se han utilizado las herramientas del entorno de desarrollo para crear interfaces gráficos de usuario simples.

CE5.g) Se han programado controladores de eventos.

CE5.h) Se han escrito programas que utilicen interfaces gráficos para la entrada y salida de información.

[RA6] Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.

Criterios de evaluación:

CE6.a) Se han escrito programas que utilicen arrays

CE6.b) Se han reconocido las librerías de clases relacionadas con tipos de datos avanzados.

CE6.c) Se han utilizado listas para almacenar y procesar información.

CE6.d) Se han utilizado iteradores para recorrer los elementos de las listas.

CE6.e) Se han reconocido las características y ventajas de cada una de la colecciones de datos disponibles.

CE6.f) Se han creado clases y métodos genéricos.

CE6.g) Se han utilizado expresiones regulares en la búsqueda de patrones en cadenas de texto.

CE6.h) Se han identificado las clases relacionadas con el tratamiento de documentos XML.

CE6.i) Se han realizado programas que realicen manipulaciones sobre documentos XML.

[RA7] Desarrolla programas aplicando características avanzadas de los lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación.

Criterios de evaluación:

CE7.a) Se han identificado los conceptos de herencia, superclase y subclase.

CE7.b) Se han utilizado modificadores para bloquear y forzar la herencia de clases y métodos.

CE7.c) Se ha reconocido la incidencia de los constructores en la herencia.

CE7.d) Se han creado clases heredadas que sobrescriban la implementación de métodos de la superclase.

CE7.e) Se han diseñado y aplicado jerarquías de clases.

CE7.f) Se han probado y depurado las jerarquías de clases.

CE7.g) Se han realizado programas que implementen y utilicen jerarquías de clases.

CE7.h) Se ha comentado y documentado el código.

[RA8] Utiliza bases de datos orientadas a objetos, analizando sus características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de la información.

Criterios de evaluación:

CE8.a) Se han identificado las características de las bases de datos orientadas a objetos.

CE8.b) Se ha analizado su aplicación en el desarrollo de aplicaciones mediante lenguajes orientados a objetos.

CE8.c) Se han instalado sistemas gestores de bases de datos orientados a objetos.

CE8.d) Se han clasificado y analizado los distintos métodos soportados por los sistemas gestores para la gestión de la información almacenada.

CE8.e) Se han creado bases de datos y las estructuras necesarias para el almacenamiento de objetos.

CE8.f) Se han programado aplicaciones que almacenen objetos en las bases de datos creadas.

CE8.g) Se han realizado programas para recuperar, actualizar y eliminar objetos de las bases de datos.

CE8.h) Se han realizado programas para almacenar y gestionar tipos de datos estructurados, compuestos y relacionados.

[RA9] Gestiona información almacenada en bases de datos relacionales manteniendo la integridad y consistencia de los datos.

Criterios de evaluación:

CE9.a) Se han identificado las características y métodos de acceso a sistemas gestores de bases de datos relacionales.

CE9.b) Se han programado conexiones con bases de datos.

CE9.c) Se ha escrito código para almacenar información en bases de datos.

CE9.d) Se han creado programas para recuperar y mostrar información almacenada en bases de datos.

CE9.e) Se han efectuado borrados y modificaciones sobre la información almacenada.

CE9.f) Se han creado aplicaciones que ejecuten consultas sobre bases de datos.

CE9.g) Se han creado aplicaciones para posibilitar la gestión de información presente en bases de datos relacionales.

4. Instrumentos y procedimientos de evaluación y calificación

La evaluación tendrá como finalidad determinar el nivel de competencia de los alumnos y la consecución de los objetivos. Se desarrollará de forma continua, y atenderá a los siguientes aspectos:

- Aprendizaje autónomo, viendo la capacidad del alumno para interiorizar, gestionar y participar en los procesos de aprendizaje propios.
- Comprensión del lenguaje común.
- Adquisición de conceptos básicos del módulo profesional que permiten al alumno incluirlos como un elemento más de su realidad profesional.
- Participación y trabajo en grupo, viendo la capacidad que tiene este de escuchar y debatir las diferentes soluciones de un problema.
- Nivel de abstracción alcanzado.

Para que el seguimiento de dicha evaluación sea factible, el alumno deberá asistir con regularidad a las clases y participar activamente en las mismas, de forma que una sistemática y frecuente falta de asistencia a clase supondrá para el alumno la **pérdida de la evaluación continua** y sólo tendrá derecho a un examen final. Asimismo, se requiere que el alumno **acceda al menos diariamente a las plataformas iPasen y Moodle Centros** y que **revise diariamente su correo en el dominio @iesdonana.org** para informarse puntualmente de las novedades que pudieran darse en el módulo, quedando claro que **es responsabilidad del alumno informarse activamente sobre las mismas**.

4.1. Valoración general de los contenidos

Los contenidos se ponderarán en base a los siguientes porcentajes:

Trabajos, actividades y ejercicios (casa, clase, grupo) (TRA)	30 %
Pruebas evaluativas (EXA)	70 %

Si, por algún motivo, no se pudiera evaluar uno de los dos apartados anteriores (**TRA** o **EXA**), el otro apartado restante soportaría el 100 % de la carga evaluativa, de forma que la calificación final resultaría únicamente de dicho apartado.

La evaluación de cualquiera de los trabajos, actividades, ejercicios y pruebas evaluativas podrá requerir, a criterio y discreción del profesor del módulo, la defensa de los mismos en una entrevista individual con el alumno para garantizar la autoría y la adquisición adecuada de las competencias correspondientes.

4.2. Calificación

Se llevarán a cabo trabajos, actividades y/o ejercicios (apartado **TRA**) versados sobre los contenidos trabajados en una unidad didáctica o bloque de unidades didácticas conceptualmente relacionadas. (Esto significa, en consecuencia, que no es obligatoria la realización de trabajos, actividades y/o ejercicios en cada unidad didáctica, sino que a tales efectos se pueden agrupar varias unidades didácticas.)

Dentro de este grupo podrá incluirse alguna prueba (tipo test o de respuestas cortas) a responder de forma individual sobre conocimientos teóricos de determinados aspectos básicos asociados a unidades (o conjunto de unidades) didácticas concretas.

Asimismo, se realizará un examen al final de cada evaluación parcial (apartado **EXA**), coincidiendo aproximadamente con el final del trimestre correspondiente. Debido al carácter de evaluación continua del módulo, así como del hecho de que cada contenido trabajado se asienta sobre los anteriores, es posible que el alumno requiera, para la evaluación positiva de un trimestre, el conocimiento necesario de contenidos de trimestres anteriores, independientemente de que dichos conocimientos hayan sido evaluados positiva o negativamente en trimestres anteriores.

Cada examen, a su vez, constará de dos partes bien diferenciadas:

Parte teórica: Una prueba que versará sobre conocimientos esenciales con preguntas tipo test, de respuestas cortas o similar (apartado **TEO**).

Parte práctica: Una prueba práctica con problemas y ejercicios donde el alumno deberá aplicar lo aprendido escribiendo código real (apartado **PRA**).

La nota del examen (apartado **EXA**) se calculará como una media ponderada de ambas partes **TEO** y **PRA** y para superar el examen en su conjunto será necesario obtener una calificación mínima en ambas partes, según se recoge en el siguiente epígrafe.

Asimismo, para superar una evaluación parcial será necesario obtener una calificación mínima tanto en el apartado **TRA** como en el apartado **EXA** de dicha evaluación parcial, según se recoge en el siguiente epígrafe.

4.2.1. Calificaciones parciales

La **calificación de cada evaluación parcial** (primer, segundo y tercer trimestres por separado) se calculará de la siguiente forma:

Algoritmo 1 (Cálculo de la calificación parcial)

```

if TEO  $\geq$  3 and PRA  $\geq$  4:
    EXA = TEO * 0.3 + PRA * 0.7
else:
    EXA = min(TEO, PRA)

if TRA  $\geq$  3 and EXA  $\geq$  4:
    NOTA = TRA * 0.3 + EXA * 0.7
else:
    NOTA = min(TRA, EXA)
  
```

Donde:

TRA: Media aritmética de las calificaciones de los trabajos realizados en ese trimestre, valorados del 0 al 10.

TEO: Calificación de la parte teórica del examen correspondiente a ese trimestre, valorada del 0 al 10.

PRA: Calificación de la parte práctica del examen correspondiente a ese trimestre, valorada del 0 al 10.

EXA: Calificación del examen correspondiente a ese trimestre, valorada del 0 al 10, calculada como la media ponderada de **TEO** y **PRA**.

La evaluación parcial se considera aprobada si **NOTA** \geq 4,5.

Si durante el trimestre en cuestión no se realizaran trabajos, actividades y/o ejercicios (apartado **TRA**) dignos de calificación, entonces los porcentajes se redistribuirán de forma que la calificación de la evaluación parcial correspondiente coincidirá con la nota del examen (apartado **EXA**), por lo que quedará simplemente de la siguiente forma:

$$\text{NOTA} = \text{EXA}$$

Asimismo, si durante el trimestre en cuestión no se realizaran exámenes (apartado **EXA**), entonces los porcentajes se redistribuirán de forma que la calificación de la evaluación parcial correspondiente coincidirá con la nota de los trabajos, actividades y/o ejercicios (apartado **TRA**), por lo que quedará simplemente de la siguiente forma:

$$\text{NOTA} = \text{TRA}$$

Las **faltas de ortografía** en los exámenes serán **penalizadas** según acuerdo del Departamento, de la siguiente forma:

Número de faltas	Evaluación 1	Evaluación 2
< 5	–0, 25 puntos	–0, 50 puntos
≥ 5	–0, 50 puntos	–1, 00 puntos

En ningún caso este criterio podrá ser motivo de que el alumno no supere la prueba escrita.

4.2.2. Calificación final

Para superar el módulo mediante evaluación continua, será necesario obtener una calificación mínima en cada evaluación parcial, según se establece en el siguiente algoritmo, donde se determina cómo se calcula la calificación final del módulo:

Algoritmo 2 (Cálculo de la calificación final)

```

if min(EV1, EV2, EV3) ≥ 4:
    NOTA = EV1 * 0.33 + EV2 * 0.33 + EV3 * 0.33
else:
    NOTA = min(EV1, EV2, EV3)
  
```

Donde:

EV₁: Calificación de la primera evaluación.

EV₂: Calificación de la segunda evaluación.

EV₃: Calificación de la tercera evaluación.

El módulo se considera aprobado si **NOTA** ≥ 4,5.

4.3. Medidas de recuperación y mejora de las calificaciones

4.3.1. Recuperación del apartado TRA

A lo largo del curso se abrirán nuevas ventanas temporales para que el alumnado entregue las correcciones necesarias en aquellas actividades que estén pendientes de evaluación positiva. La evaluación de tales correcciones podrá requerir, a criterio y discreción del profesor del módulo, la defensa de las mismas en una entrevista individual con el alumno para garantizar la autoría y la adquisición adecuada de las competencias correspondientes.

4.3.2. Recuperación del apartado EXA

Para los alumnos que tengan contenidos pendientes de evaluación positiva en la primera o segunda evaluación, se llevará a cabo una prueba de recuperación a comienzos de la evaluación siguiente. La evaluación de tales pruebas de recuperación podrá requerir, a criterio y discreción del profesor del módulo, la defensa de las mismas en una entrevista individual con el alumno para garantizar la autoría y la adquisición adecuada de las competencias correspondientes.

Los alumnos que tengan contenidos pendientes de evaluación positiva en la tercera evaluación, deberán presentarse directamente a la prueba final, tal como se establece en el apartado 4.3.3. No hay, por tanto, pruebas de recuperación específicas para los contenidos de la tercera evaluación.

4.3.3. Prueba final

La normativa vigente establece la existencia de un examen o prueba a final de curso (usualmente en junio) para aquellos alumnos que no hayan podido superar el módulo mediante el procedimiento habitual de evaluación continua y que, por tanto, tengan pendiente la superación de contenidos que no se hayan podido recuperar ni siquiera mediante los instrumentos de recuperación indicados anteriormente.

Asimismo, y según establece la misma normativa, esta prueba final permite al alumnado la superación del módulo incluso en el caso de no haber asistido con regularidad a clase a lo largo del curso. Es, por tanto, el único instrumento que posibilita el que un alumno que cuente con un número de faltas de asistencia superior al permitido y que, por consiguiente, haya perdido el derecho a la evaluación continua, pueda demostrar la consecución de los objetivos del módulo y, en consecuencia, su superación.

Dicha prueba o examen final constará de varias partes separadas. De ellas, las partes que el alumno deberá realizar y superar dependerán de las calificaciones que el alumno haya obtenido en los diferentes exámenes teóricos y prácticos realizados a lo largo del curso. El alumno está

obligado a realizar, como mínimo, las partes correspondientes a los exámenes teóricos en los que haya obtenido una calificación menor de 3 y las correspondientes a los exámenes prácticos en los que haya obtenido una calificación menor de 4.

En consecuencia, en la prueba final se obtendrá una calificación por cada una de las partes que compongan la prueba. Dichas calificaciones se entenderá que *sustituyen* a las calificaciones **TEO** y/o **PRA** que, en caso de haberlas, se obtuvieron previamente en sus correspondientes evaluaciones. Finalmente, se calculará la **calificación corregida de cada evaluación** usando el algoritmo 3 (donde **EV** representa a **EV₁**, **EV₂** o **EV₃**, según corresponda) y la **calificación final del módulo** como la media ponderada de dichas calificaciones corregidas usando el algoritmo 2.

Algoritmo 3 (Cálculo de la calificación parcial corregida)

```

if TEO ≥ 3 and PRA ≥ 4:
    EV = TEO * 0.3 + PRA * 0.7
else:
    EV = min(TEO, PRA)
  
```

Del método de cálculo anterior se desprende, por tanto, que para superar en junio las evaluaciones no superadas previamente, no se tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas en los trabajos realizados durante dichas evaluaciones (apartado **TRA**).

El alumno del que no se disponga de calificaciones suficientes para calcular su calificación final en el módulo, será calificado como «No evaluado» (NE).

4.3.4. Mejora de las calificaciones

El alumno con contenido superado que quieran mejorar sus calificaciones («subir nota») podrá, si así lo desea, someterse al protocolo de recuperación y realizar de nuevo las actividades del apartado **TRA** que desee, o bien las pruebas de recuperación del apartado **EXA** que desee (o bien ambas cosas) pero, en tal caso, **es consciente, entiende, asume y acepta que la calificación que finalmente constará en dicha actividad o prueba será la alcanzada en ese último intento, por lo que corre el riesgo de acabar con menos nota que antes.**

Lo anterior también es de aplicación a la prueba final a realizar en junio y de la que se habla en el apartado 4.3.3.

5. Contenidos y temporalización

Cada unidad didáctica tiene una duración temporal de **una semana**, que podrá ampliarse o reducirse en función de las circunstancias cuando el profesor lo estime conveniente (por ejemplo, para la realización de actividades, ejercicios y prácticas en clase).

Los contenidos marcados con la etiqueta *#opcional* son contenidos complementarios que sólo se impartirán si hay tiempo suficiente para ello y nunca a costa de otros contenidos no opcionales. También podrán ser usados como elementos a desarrollar para el alumnado con altas capacidades o que manifieste un ritmo de aprendizaje superior al del resto del grupo/clase.

Todas las fechas se muestran en formato ISO 8601 (*año-mes-día*).

5.1. Cuadro resumen

Unidad didáctica	Inicio estimado
1. Introducción <i>#ev1</i>	2020-09-21
2. Expresiones <i>#ev1</i>	2020-09-28
3. Programación funcional (I) <i>#ev1</i>	2020-10-05
4. Abstracciones funcionales	
5. Programación funcional (II) <i>#ev1</i>	2020-10-12
6. Programación imperativa <i>#ev1</i>	2020-10-19
7. Programación estructurada <i>#ev1</i>	2020-10-26
8. Tipos de datos estructurados <i>#ev1</i>	2020-11-02
9. Programación modular (I) <i>#ev1</i>	2020-11-09
10. Calidad (I) <i>#ev1</i>	2020-11-16
11. Abstracción de datos <i>#ev1</i>	2020-11-23
12. Programación orientada a objetos <i>#ev2</i>	2021-01-11
13. Relaciones entre clases <i>#ev2</i>	2021-01-18
14. Introducción a la tecnología Java <i>#ev2</i>	2021-01-25
15. Elementos básicos del lenguaje Java <i>#ev2</i>	2021-02-01
16. Programación orientada a objetos en Java <i>#ev2</i>	2021-02-08
17. Diseño de clases en Java	2021-02-15
18. Relaciones entre clases en Java <i>#ev2</i>	2021-02-22
19. Programación modular (II) <i>#ev2</i>	2021-03-02
20. Programación genérica <i>#ev2</i>	2021-03-09
21. Estructuras de datos lineales <i>#ev2</i>	2021-03-16
22. Ordenación y búsqueda <i>#ev3</i>	2021-04-05
23. Estructuras de datos no lineales <i>#ev3</i>	2021-04-12
24. Control de excepciones en Java <i>#ev3</i>	2021-04-19
25. Java Collections Framework <i>#ev3</i>	2021-04-26
26. Calidad (II) <i>#ev3</i>	2021-05-04

Unidad didáctica	Inicio estimado
27. Gestión de bases de datos relacionales <i>#ev3</i>	2021-05-11
28. Programación de interfaces gráficas de usuario <i>#ev3</i>	2021-05-18
29. Entrada y salida de información <i>#ev1</i>	2020-11-03
30. Complejidad algorítmica <i>#opcional</i>	
31. Metodología de la programación <i>#opcional</i>	
32. Principios y patrones de diseño <i>#opcional</i>	

5.2. Esquema detalle

El título de cada unidad va etiquetado con los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación relacionados con dicha unidad. Cuando un resultado de aprendizaje no lleva asociado ningún criterio de evaluación, significa que dicho resultado de aprendizaje se trabaja en la unidad didáctica pero no es el elemento fundamental de evaluación.

1 INTRODUCCIÓN *#ev1 #ra1* (est: 2020-09-21)

1.1. Conceptos básicos

1.1.1. Informática

- Procesamiento automático

1.1.2. Ordenador

- Definición
- Funcionamiento básico
 - Elementos funcionales
 - Ciclo de instrucción
 - Representación de información
 - Codificación interna
 - Sistema binario
 - Codificación externa
 - ASCII
 - Unicode

1.1.3. Problema

- Generalización
- Ejemplares de un problema
- Dominio de definición
- Jerarquías de generalización

1.1.4. Algoritmo

- Definición
- Características
- Representación
 - Ordinograma
 - Pseudocódigo
- Cualidades deseables
- Computabilidad
- Corrección
- Complejidad

1.1.5. Programa

1.1.6. Lenguaje de programación

1.2. Paradigmas de programación

1.2.1. Definición

1.2.2. Imperativo

- Estructurado
- Orientado a objetos

1.2.3. Declarativo

- Funcional
- Lógico
- De bases de datos

1.3. Lenguajes de programación

1.3.1. Definición

- Sintaxis
 - Notación EBNF
- Semántica estática
- Semántica dinámica

1.3.2. Evolución histórica

1.3.3. Clasificación

- Por nivel
- Por generación
- Por propósito
- Por paradigma

1.4. Traductores

1.4.1. Definición

1.4.2. Compiladores

- Ensambladores

1.4.3. Intérpretes

- Interactivos (*REPL*)

1.5. Resolución de problemas mediante programación

1.5.1. Especificación

1.5.2. Análisis del problema

1.5.3. Diseño del algoritmo

1.5.4. Verificación

1.5.5. Estudio de la eficiencia

1.5.6. Codificación

1.5.7. Traducción y ejecución

1.5.8. Pruebas

1.5.9. Depuración

1.5.10. Documentación

1.5.11. Mantenimiento

1.5.12. Ingeniería del software

1.6. Entornos integrados de desarrollo

1.6.1. Definición

1.6.2. Editores de textos

1.6.3. Editores vs. IDE

1.6.4. Visual Studio Code

2 EXPRESIONES *#ce1a #ce1b #ce1c #ce1e #ce1f #ce1g #ce1i #ce3f #ce3g #ev1 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2020-09-28)

2.1. El lenguaje de programación Python

2.1.1. Historia

2.1.2. Características principales

2.1.3. Instalación

2.1.4. Funcionamiento del intérprete

- Entrada y salida del intérprete

2.1.5. Instalación de Visual Studio Code

- Configuración básica de Visual Studio Code

2.2. Elementos de un programa

2.2.1. Expresiones y sentencias

2.2.2. Sintaxis y semántica de las expresiones

2.3. Valores

2.3.1. Datos, tipos y valores

2.3.2. Evaluación de expresiones

- 2.3.3. Expresión canónica y forma normal
- 2.3.4. Formas normales y evaluación
- 2.3.5. Literales
- 2.3.6. Identificadores
- 2.4. Operaciones
 - 2.4.1. Clasificación
 - 2.4.2. Operadores
 - Aridad de operadores
 - Notación de los operadores
 - Paréntesis
 - Prioridad de operadores
 - Asociatividad de operadores
 - Paréntesis y orden de evaluación
 - Tipos de operandos
 - 2.4.3. Funciones
 - Funciones con varios parámetros
 - Evaluación de expresiones con funciones
 - Composición de operaciones y funciones
 - 2.4.4. Métodos
- 2.5. Otros conceptos sobre operaciones
 - 2.5.1. Tipos polimórficos y operaciones polimórficas
 - 2.5.2. Sobrecarga de operaciones
 - 2.5.3. Equivalencia entre formas de operaciones
 - 2.5.4. Igualdad de operaciones
- 2.6. Operaciones predefinidas
 - 2.6.1. Operadores predefinidos
 - Operadores aritméticos
 - Operadores de cadenas
 - 2.6.2. Funciones predefinidas
 - Funciones matemáticas y módulos
 - El módulo operator
 - 2.6.3. Métodos predefinidos

3 **PROGRAMACIÓN FUNCIONAL (I)** #ce1a #ce1b #ce1c #ce1e #ce1f #ce1g #ce1i #ce3f #ce3g #ev1 #ra1 #ra3 #ra6 (est: 2020–10–05)

- 3.1. Introducción
 - 3.1.1. Concepto

3.1.2. Transparencia referencial

3.1.3. Modelo de ejecución

- Modelo de sustitución

3.2. Tipos de datos

3.2.1. Concepto

3.2.2. type

3.2.3. Sistemas de tipos

- Errores de tipos
- Tipado fuerte vs. débil

3.2.4. Tipos de datos básicos

- Números
- Cadenas
- Funciones

3.2.5. Conversión de tipos

3.3. Álgebra de Boole

3.3.1. El tipo de dato *booleano*

3.3.2. Operadores relacionales

3.3.3. Operadores lógicos

- Tablas de verdad

3.3.4. Axiomas

- Traducción a Python

3.3.5. Teoremas fundamentales

- Traducción a Python

3.3.6. El operador ternario

3.4. Definiciones

3.4.1. Introducción

3.4.2. Identificadores y ligaduras (*binding*)

- Reglas léxicas
- Tipo de un identificador
- Las funciones como datos

3.4.3. Espacios de nombres

3.4.4. Marcos (*frames*)

3.4.5. Evaluación de expresiones con identificadores

- Resolución de identificadores

3.4.6. *Scripts*

3.5. Documentación interna

3.5.1. Identificadores significativos

3.5.2. Comentarios

4 ABSTRACCIONES FUNCIONALES

4.1. Abstracciones lambda

4.1.1. Expresiones lambda

4.1.2. Parámetros y cuerpos

4.1.3. Aplicación funcional

- Evaluación de una aplicación funcional
- Llamadas a funciones

4.1.4. Variables ligadas y libres

4.2. Ámbitos léxicos

4.2.1. Ámbitos

4.2.2. Ámbito de creación de una ligadura

4.2.3. Ámbito de una ligadura

4.2.4. Ámbitos y espacios de nombres

4.2.5. Ámbito de un identificador

4.2.6. Ámbito de un parámetro

4.2.7. Ámbito de una variable ligada

4.3. Evaluación

4.3.1. Entorno (*environment*)

- Ámbitos, marcos y entornos

4.3.2. Evaluación de expresiones con entornos

4.3.3. Evaluación de expresiones lambda con entornos

- Variables *sombreadas*
- Renombrado de parámetros
- Visualización en *Pythontutor*

4.3.4. Estrategias de evaluación

- Orden de evaluación
 - Orden aplicativo
 - Orden normal
- Composición de funciones
- Evaluación estricta y no estricta

4.4. Abstracciones funcionales

4.4.1. Pureza

4.4.2. Las funciones como abstracciones

- Especificaciones de funciones

5 PROGRAMACIÓN FUNCIONAL (II) *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev1 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2020–10–12)

5.1. Computabilidad

5.1.1. Funciones y procesos

5.1.2. Funciones *ad-hoc*

5.1.3. Funciones recursivas

- Definición
- Casos base y casos recursivos
- El factorial
- Diseño de funciones recursivas
 - Pensamiento optimista
 - Descomposición del problema
 - Identificación de problemas no reducibles
- Recursividad lineal
 - Procesos recursivos lineales
 - Procesos iterativos lineales
- Recursividad múltiple
- Recursividad final y no final

5.1.4. La pila de control

5.1.5. Un lenguaje Turing-completo

5.2. Tipos de datos recursivos

5.2.1. Concepto

5.2.2. Cadenas

5.2.3. Listas

5.2.4. Rangos

5.2.5. Conversión a lista

5.3. Funciones de orden superior

5.3.1. Concepto

5.3.2. map

5.3.3. filter

5.3.4. reduce

5.3.5. Expresiones generadoras

6 PROGRAMACIÓN IMPERATIVA *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce5a #ce5b #ce5c #ce5d #ce5e #ce6h #ce6i #ev1 #ra1 #ra3 #ra5 #ra6* (est: 2020–10–19)

6.1. Modelo de ejecución

- 6.1.1. Máquina de estados
- 6.1.2. Sentencias
- 6.1.3. Secuencia de sentencias

6.2. Asignación destructiva

- 6.2.1. Identidad
 - id
- 6.2.2. Variables y referencias
- 6.2.3. Estado
- 6.2.4. Marcos en programación imperativa
- 6.2.5. Sentencia de asignación
- 6.2.6. Evaluación de expresiones con variables
- 6.2.7. Constantes
- 6.2.8. Tipado estático vs. dinámico
- 6.2.9. Asignación compuesta
- 6.2.10. Asignación múltiple

6.3. Mutabilidad

- 6.3.1. Estado de un dato
- 6.3.2. Tipos mutables e inmutables
 - Inmutables
 - Mutables
- 6.3.3. Alias de variables
 - Recolección de basura
 - is

6.4. Cambios de estado ocultos

- 6.4.1. Funciones puras
- 6.4.2. Funciones impuras
- 6.4.3. Efectos laterales
- 6.4.4. Transparencia referencial
- 6.4.5. Entrada y salida por consola
 - print
 - Paso de argumentos por palabras clave
 - El valor None
 - input

6.4.6. Ejecución de *scripts* por lotes

- Argumentos de la línea de órdenes

6.4.7. Entrada y salida por archivos

- open
- read
- readline
- write
- seek y tell
- close

6.5. Saltos

6.5.1. Incondicionales

6.5.2. Condicionales

7 PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA #ce1a #ce1b #ce1c #ce3a #ce3f #ev1 #ra1 #ra3 #ra6 (est: 2020–10–26)

7.1. Aspectos teóricos de la programación estructurada

7.1.1. Programación estructurada

7.1.2. Programa restringido

7.1.3. Programa propio

7.1.4. Estructura

7.1.5. Programa estructurado

- Ventajas de los programas estructurados

7.1.6. Teorema de Böhm-Jacopini

7.2. Estructuras básicas de control en Python

7.2.1. Secuencia

7.2.2. Selección

7.2.3. Iteración

7.2.4. Otras sentencias de control

- break
- continue
- Excepciones
 - Gestión de excepciones
- Gestores de contexto

7.3. Metodología de la programación estructurada

7.3.1. Recursos abstractos

7.3.2. Diseño descendente

7.3.3. Refinamiento sucesivo

7.4. Funciones imperativas

7.4.1. Definición de funciones imperativas

7.4.2. Llamadas a funciones imperativas

7.4.3. Paso de argumentos

7.4.4. La sentencia return

7.4.5. Ámbito de variables

- Variables locales
- Variables globales
 - global
 - Efectos laterales

7.4.6. Funciones locales a funciones

- nonlocal

8 TIPOS DE DATOS ESTRUCTURADOS *#ce1d #ce1h #ce3f #ce3g #ce5b #ce6g #ev1 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2020–11–02)

8.1. Conceptos básicos

8.1.1. Introducción

8.1.2. *Hashables*

8.1.3. Iterables

8.1.4. Iteradores

- Expresiones generadoras
- El bucle for
- El módulo `itertools`

8.2. Secuencias

8.2.1. Concepto de secuencia

8.2.2. Operaciones comunes

8.2.3. Inmutables

- Cadenas (`str`)
 - Formateado de cadenas
 - Expresiones regulares

- Tuplas

- Rangos

8.2.4. Mutables

- Listas
 - Listas por compresión

- Operaciones mutadoras

8.3. Estructuras no secuenciales

8.3.1. Conjuntos (set y frozenset)

- Operaciones
- Operaciones sobre conjuntos mutables

8.3.2. Dicionarios (dict)

- Operaciones

9 PROGRAMACIÓN MODULAR (I) #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev1 #ra1 #ra3 #ra6 (est: 2020-11-09)

9.1. Introducción

- 9.1.1. Modularidad
- 9.1.2. Descomposición de problemas
- 9.1.3. Beneficios de la modularidad

9.2. Diseño modular

- 9.2.1. Creadores y usuarios
- 9.2.2. Partes de un módulo
 - Interfaz
 - Implementación
- 9.2.3. Diagramas de estructura

9.3. Programación modular en Python

- 9.3.1. *Scripts* como módulos
- 9.3.2. Importación de módulos
- 9.3.3. Módulos como *scripts*
- 9.3.4. La librería estándar
- 9.3.5. Paquetes *#opcional*
- 9.3.6. Documentación interna *#opcional*

9.4. Criterios de descomposición modular

- 9.4.1. Abstracción
- 9.4.2. Ocultación de información
- 9.4.3. Independencia funcional
 - Cohesión
 - Acoplamiento
- 9.4.4. Reusabilidad

10 CALIDAD (I) #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev1 #ra1 #ra3 (est: 2020-11-16)

10.1. Documentación interna

- 10.1.1. Concepto

10.1.2. Comentarios

10.1.3. *Docstrings*

10.1.4. *pydoc*

10.1.5. Estándares de codificación

- PEP 8
- *pylint*
- *autopep8*

10.2. Depuración

10.2.1. *print*

10.2.2. Depuración en el IDE

10.3. Pruebas

10.3.1. Enfoques de pruebas

- Pruebas de caja blanca
- Pruebas de caja negra

10.3.2. Estrategias de pruebas

- Unitarias
- Funcionales
- De aceptación

10.3.3. *doctest*

10.3.4. *pytest*

10.3.5. Desarrollo conducido por pruebas

- Ciclo de desarrollo
- Ventajas

11 ABSTRACCIÓN DE DATOS *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev1 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2020-11-23)

11.1. Introducción

11.1.1. Introducción

11.1.2. Tipos abstractos de datos

11.2. Especificaciones

11.2.1. Sintaxis

11.2.2. Operaciones

11.2.3. Ejemplos

11.3. Implementaciones

11.3.1. Implementaciones

11.4. Niveles y barreras de abstracción

11.4.1. Niveles de abstracción

- 11.4.2. Barreras de abstracción
- 11.4.3. Propiedades de los datos
- 11.5. Las funciones como datos
 - 11.5.1. Clausuras
 - 11.5.2. Representación funcional
 - 11.5.3. Estado interno
 - 11.5.4. Paso de mensajes
 - 11.5.5. Especificación de datos abstractos con estado interno
- 11.6. Abstracción de datos y modularidad
 - 11.6.1. El tipo abstracto como módulo

12 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS *#ce1a #ce1b #ce1c #ce2a #ce2b #ce2c #ce2d #ce2f #ce2h #ce2i #ce3f #ce3g #ce6a #ev2 #ra1 #ra2 #ra3 #ra6* (est: 2021-01-11)

- 12.1. Introducción
 - 12.1.1. Recapitulación
 - 12.1.2. La metáfora del objeto
- 12.2. Clases y objetos
 - 12.2.1. Clases
 - 12.2.2. Objetos
 - 12.2.3. Estado
 - Atributos
 - 12.2.4. La antisimetría dato-objeto
- 12.3. Paso de mensajes
 - 12.3.1. Introducción
 - 12.3.2. Ejecución de métodos
 - 12.3.3. Definición de métodos
 - 12.3.4. Métodos `_mágicos_` y constructores
- 12.4. Identidad e igualdad
 - 12.4.1. Identidad
 - 12.4.2. Igualdad
 - `__eq__`
 - `__hash__`
 - 12.4.3. Otros métodos mágicos
 - `__repr__`
 - `__str__`
- 12.5. Encapsulación
 - 12.5.1. La encapsulación como mecanismo de agrupamiento

12.5.2. La encapsulación como mecanismo de protección de datos

- Visibilidad
- Accesos y mutadores
- Invariantes de clase
- Interfaz y especificación de una clase
- Asertos

12.6. Miembros de clase

12.6.1. Variables de clase

12.6.2. Métodos estáticos

13 RELACIONES ENTRE CLASES *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce4g #ce7a #ce7b #ce7c #ce7d #ce7e #ce7f #ce7g #ce7h #ev2 #ra1 #ra3 #ra4 #ra7* (est: 2021-01-18)

13.1. Relaciones básicas

13.1.1. Introducción

13.1.2. Asociación

13.1.3. Dependencia

13.1.4. Agregación

13.1.5. Composición

13.2. Herencia

13.2.1. Generalización

13.2.2. Modos

- Herencia simple
- Visibilidad de miembros y herencia
 - Visibilidad protegida
- La clase object
- Herencia múltiple

13.3. Polimorfismo

13.3.1. Concepto

13.3.2. Principio de sustitución de Liskov

13.3.3. *Duck typing*

13.3.4. Sobreescritura de métodos

- Polimorfismo y métodos redefinidos

13.3.5. Ligadura dinámica

13.3.6. super

13.3.7. Sobreescritura de constructores

13.3.8. Clases abstractas y métodos abstractos

13.4. Herencia vs. composición

14 INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA JAVA *#ce1a #ce1b #ce1c #ce1e #ce1f #ce2b #ce2i #ce3f #ce3g #ev2 #ra1 #ra2* (est: 2021-01-25)

14.1. Introducción

- 14.1.1. Historia
- 14.1.2. Versiones
- 14.1.3. Características principales

14.2. La tecnología Java

- 14.2.1. Máquinas reales vs. virtuales
- 14.2.2. Código objeto (*bytecode*)
- 14.2.3. La plataforma Java
 - La máquina virtual de Java (JVM)
 - La API de Java
- 14.2.4. Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)
 - El compilador `javac`
 - El intérprete interactivo `jshell`
- 14.2.5. El entorno de ejecución de Java (JRE)
 - El intérprete `java`

14.3. El primer programa Java

- 14.3.1. Tipado estático vs. dinámico
- 14.3.2. El método `main`
- 14.3.3. La clase principal
- 14.3.4. La clase `System`
- 14.3.5. El paquete `java.lang`
- 14.3.6. El objeto `out`
- 14.3.7. El método `println`

15 ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE JAVA *#ce1a #ce1b #ce1c #ce1d #ce1e #ce1f #ce1h #ce1i #ce2b #ce2i #ce3a #ce3b #ce3c #ce3e #ce3f #ce3g #ev2 #ra1 #ra2 #ra3 #ra5* (est: 2021-02-01)

15.1. Tipos y valores en Java

- 15.1.1. Introducción
- 15.1.2. Tipos primitivos
 - Booleanos
 - Integrales
 - Operadores de integrales
 - De coma flotante
 - Operadores de coma flotante

- Subtipado
 - Subtipado entre tipos primitivos
 - Subtipado entre tipos referencia
- Conversiones entre datos primitivos
 - *Casting*
 - De ampliación (*widening*)
 - De restricción (*narrowing*)
- Promociones numéricas

15.1.3. Tipos referencia

- Nulo
- Acceso a miembros
 - Llamadas a métodos sobrecargados

15.2. Variables en Java

15.2.1. Introducción

15.2.2. Variables de tipos primitivos

15.2.3. Variables de tipos referencia

- Tipo estático y tipo dinámico

15.2.4. Declaración de variables

- Inicialización y asignación de variables
 - Declaración vs. definición
 - Operadores de asignación compuesta
 - Operadores de incremento y decremento
 - Inicialización y asignación con literales numéricos
- Inferencia de tipos
- Constantes
- Declaración de variables de tipo referencia

15.3. Estructuras de control

15.3.1. Bloques

15.3.2. if

15.3.3. switch

15.3.4. while

15.3.5. for

15.3.6. do ... while

15.3.7. break y continue

15.4. Entrada/salida

15.4.1. Flujos `System.in`, `System.out` y `System.err`

15.4.2. `java.util.Scanner`

16 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS EN JAVA #ce1a #ce1b #ce1c #ce2e #ce3f #ce3g #ce4a #ce4b #ce4c #ce4d #ce4e #ce4f #ce4h #ev2 #ra1 #ra2 #ra3 #ra4 (est: 2021-02-08)

16.1. Uso básico de objetos

16.1.1. Instanciación

- `new`
- `getClass`
- `instanceof`

16.1.2. Referencias

- `null`

16.1.3. Comparación de objetos

- `equals`
- `hashCode`

16.1.4. Destrucción de objetos y recolección de basura

16.2. Clases y objetos básicos en Java

16.2.1. Cadenas

- Inmutables
- Mutables
 - `StringBuffer`
 - `StringBuilder`
 - `StringTokenizer`
- Conversión a `String`
- Concatenación de cadenas
- Comparación de cadenas
- Diferencias entre literales cadena y objetos `String`

16.2.2. Clases envoltantes (*wrapper*)

- *Boxing* y *unboxing*
- *Autoboxing* y *autounboxing*
- La clase `Number`

16.3. Arrays

16.3.1. Definición

16.3.2. Declaración

16.3.3. Creación

16.3.4. Inicialización

16.3.5. Acceso a elementos

- 16.3.6. Longitud de un `_array_`
- 16.3.7. Modificación de elementos
- 16.3.8. `_Arrays_` de tipos referencia
- 16.3.9. Subtipado entre `_arrays_`
- 16.3.10. `java.util.Arrays`
- 16.3.11. Copia y redimensionado de `_arrays_`
 - `clone`
 - `System.arraycopy()`
 - `Arrays.copyOf`
- 16.3.12. Comparación de `arrays`
 - `Arrays.equals`
- 16.3.13. `_Arrays_` multidimensionales
 - Declaración
 - Creación
 - Inicialización
 - `Arrays.deepEquals`

17 DISEÑO DE CLASES EN JAVA (est: 2021-02-15)

- 17.1. Definición de clases
 - 17.1.1. Sintaxis básica
 - 17.1.2. Clases y paquetes
 - 17.1.3. Visibilidad de una clase
 - Visibilidad predeterminada
 - Visibilidad pública
 - 17.1.4. Visibilidad de un miembro de una clase
- 17.2. Miembros de instancia
 - 17.2.1. Variables de instancia
 - Acceso y modificación
 - Variables de instancia finales
 - 17.2.2. Métodos de instancia
 - Invocación
 - La sentencia `return`
 - Referencia `this`
 - Ámbito y resolución de identificadores
 - Accesores y mutadores
 - Sobrecarga

- Constructores
 - Sobrecarga de constructores
 - Constructor por defecto

17.3. Miembros estáticos

- 17.3.1. Métodos estáticos
- 17.3.2. Variables estáticas

17.4. Clases internas

- 17.4.1. Clases internas anidadas
- 17.4.2. Clases anidadas estáticas

18 RELACIONES ENTRE CLASES EN JAVA #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce4g #ce7a #ce7b #ce7c #ce7d #ce7e #ce7f #ce7g #ce7h #ev2 #ra1 #ra3 #ra4 #ra7 (est: 2021-02-22)

18.1. Asociaciones básicas

- 18.1.1. Agregación
- 18.1.2. Composición

18.2. Generalización

- 18.2.1. Declaración
- 18.2.2. Subtipado entre tipos referencia
- 18.2.3. Herencia
- 18.2.4. La clase Object
- 18.2.5. Visibilidad protegida

18.3. Polimorfismo

- 18.3.1. El principio de sustitución de Liskov
 - Ligadura temprana (*early binding*)
- 18.3.2. Sobreescritura de métodos
 - Despacho dinámico (*dynamic dispatch*)
 - Sobreescritura y visibilidad
 - super
 - Covarianza en el tipo de retorno
 - Invarianza en el tipo de los argumentos
 - Sobreescritura de equals
 - Sobreescritura de hashCode

18.4. Restricciones

- 18.4.1. Clases y métodos abstractos
- 18.4.2. Clases y métodos finales

19 PROGRAMACIÓN MODULAR (II) #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce4i #ce4j #ev2 #ra1 #ra3 #ra4
(est: 2021-03-02)

19.1. Interfaces

- 19.1.1. Definición de interfaces
- 19.1.2. Implementación de interfaces
- 19.1.3. Las interfaces como tipos
- 19.1.4. Herencia entre interfaces
- 19.1.5. Métodos predeterminados
- 19.1.6. Ejemplo: Interfaz CharSequence
- 19.1.7. Ejemplo: Clonación de objetos

- Cloneable
- Object.clone
- Constructor de copia

19.1.8. Clases abstractas vs. interfaces

19.2. Paquetes y módulos

20 PROGRAMACIÓN GENÉRICA #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce6f #ev2 #ra1 #ra3 #ra6 (est: 2021-03-09)

20.1. Tipos genéricos

- 20.1.1. Parámetros de tipo
- 20.1.2. Argumentos de tipo
- 20.1.3. Tipos crudos

20.2. Métodos genéricos

20.3. Subtipos

- 20.3.1. Parámetros de tipo acotados
- 20.3.2. Clases genéricas, herencia y subtipos
 - Covarianza
 - Contravarianza
 - Invarianza

20.4. Inferencia de tipos

20.5. Comodines

20.6. Borrado de tipos

20.7. Limitaciones

21 ESTRUCTURAS DE DATOS LINEALES *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce6a #ev2 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2021-03-16)

21.1. Acceso secuencial

21.1.1. Listas

- Enlazadas
- Doblemente enlazadas

21.1.2. Pilas

21.1.3. Colas

21.2. Acceso directo

21.2.1. Tablas *hash*

22 ORDENACIÓN Y BÚSQUEDA *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev3 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2021-04-05)

22.1. Algoritmos de búsqueda

22.1.1. Búsqueda secuencial

22.1.2. Búsqueda dicotómica

22.2. Algoritmos de ordenación

22.2.1. Inserción directa

22.2.2. Selección directa

22.2.3. Burbuja

22.2.4. *Quicksort*

22.2.5. *Mergesort*

22.3. Tablas *Hash*

23 ESTRUCTURAS DE DATOS NO LINEALES *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev3 #ra1 #ra3 #ra6* (est: 2021-04-12)

23.1. Árboles

23.1.1. Binarios

- Recorridos
 - Preorden
 - Inorden
 - Postorden

23.1.2. De búsqueda

23.1.3. Montículos

- Algoritmo de ordenación

23.1.4. Generales

- Recorrido en profundidad

- Recorrido en anchura

23.2. Grafos

23.2.1. Algoritmo de Dijkstra

23.2.2. Algoritmo de Floyd

24 CONTROL DE EXCEPCIONES EN JAVA #ce1a #ce1b #ce1c #ce3d #ce3f #ce3g #ev3 #ra1 #ra3

(est: 2021-04-19)

24.1. Errores y excepciones

24.2. El requisito «*captura o especifica*»

24.2.1. Tipos de excepciones

24.3. Captura y manejo de excepciones

24.3.1. Bloque try

24.3.2. Bloques catch

24.3.3. Bloque finally

24.4. Excepciones y firmas

24.5. Lanzamiento de excepciones

24.5.1. Excepciones encadenadas

24.5.2. Creación de clases de excepción

24.6. Excepciones no chequeadas

24.7. Ventajas de las excepciones

25 JAVA COLLECTIONS FRAMEWORK #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce6a #ce6b #ce6c #ce6d #ce6e #ce6f #ev3 #ra1 #ra3 #ra6 (est: 2021-04-26)

25.1. Colecciones y arrays

25.2. Arquitectura

25.3. Tipos de colecciones

25.3.1. Listas ordenadas

25.3.2. Conjuntos

25.3.3. Diccionarios

25.4. Listas

25.4.1. java.util.List

- java.util.ArrayList
- java.util.LinkedList
- java.util.Stack

25.5. Colas

25.5.1. Interfaz java.util.Queue

- java.util.ArrayDeque

- `java.util.PriorityQueue`
- `java.util.LinkedList`

25.5.2. Interfaz `java.util.Deque`

- `java.util.ArrayDeque`
- `java.util.LinkedList`

25.6. Conjuntos

25.6.1. Interfaz `java.util.Set`

- `java.util.HashSet`
- `java.util.LinkedHashSet`
- `java.util.TreeSet`

25.6.2. Interfaz `java.util.SortedSet`

- `java.util.TreeSet`

25.6.3. Interfaz `java.util.NavigableSet`

- `java.util.TreeSet`

25.7. Diccionarios

25.7.1. Interfaz `java.util.Map`

- `java.util.HashMap`
- `java.util.LinkedHashMap`
- `java.util.TreeMap`

25.7.2. Interfaz `java.util.SortedMap`

- `java.util.TreeMap`

25.7.3. Interfaz `java.util.NavigableMap`

- `java.util.TreeMap`

26 CALIDAD (II) *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ev3 #ra1 #ra3* (est: 2021-05-04)

26.1. Pruebas automáticas

26.1.1. JUnit

26.2. Documentación

26.2.1. Interna

- Reglas de estilo
- Google Java Format

26.2.2. Externa

- Javadoc

27 GESTIÓN DE BASES DE DATOS RELACIONALES *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce8a #ce8b*

#ce8c #ce8d #ce8e #ce8f #ce8g #ce8h #ce9a #ce9b #ce9c #ce9d #ce9e #ce9f #ce9g #ev3 #ra1 #ra3
#ra6 #ra8 #ra9 (est: 2021-05-11)

27.1. Controlador JDBC

27.1.1. Instalación

27.1.2. CLASSPATH

27.1.3. Carga

27.2. Establecimiento de conexiones

27.3. Recuperación de información

27.3.1. Ejecución de consultas

27.3.2. Selección de registros

27.3.3. Uso de parámetros

27.4. Manipulación de la información

27.4.1. Altas, bajas y modificaciones

28 PROGRAMACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce5f #ce5g #ce5h #ev3 #ra1 #ra3 #ra5 #ra6 (est: 2021-05-18)

28.1. JFC y Swing

28.2. Componentes de Swing

28.3. Contenedores de nivel superior

28.3.1. JFrame

28.3.2. JDialog

28.3.3. JApplet

28.4. JComponent

28.5. Componentes de texto

28.5.1. JTextComponent

28.6. Marcos

28.7. Etiquetas

28.8. Botones

28.9. Arquitectura de modelos de Swing

29 ENTRADA Y SALIDA DE INFORMACIÓN #ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #ce5a #ce5b #ce5c #ce5d #ce5e #ce6h #ce6i #ev1 #ra1 #ra3 #ra5 #ra6 (est: 2020-11-03)

29.1. La consola

29.1.1. Entrada desde teclado

29.1.2. Salida a pantalla

29.2. Archivos de datos

29.2.1. Registros

- 29.2.2. Apertura y cierre de archivos
- 29.2.3. Modos de acceso
- 29.2.4. Lectura y escritura de información en archivos
- 29.3. Manipulación de archivos XML
- 29.4. Serialización de objetos
- 29.5. Sistemas de archivos
 - 29.5.1. Manipulación de los sistemas de archivos
 - 29.5.2. Creación y eliminación de archivos y directorios

30 COMPLEJIDAD ALGORÍTMICA *#opcional*

- 30.1. Introducción
- 30.2. Principio de invarianza
- 30.3. La notación asintótica $O(f(n))$
- 30.4. Órdenes de complejidad
- 30.5. Operaciones entre órdenes de complejidad
 - 30.5.1. Regla de la suma
 - 30.5.2. Regla del producto
- 30.6. Reglas prácticas para el cálculo de la eficiencia
- 30.7. Resolución de recurrencias
 - 30.7.1. Reducción de problemas mediante sustracción
 - 30.7.2. Reducción de problemas mediante división

31 METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #opcional #ra1 #ra3 #ra6*

- 31.1. Ciclo de vida
- 31.2. Especificación e implementación
- 31.3. Verificación y validación de programas
 - 31.3.1. Demostraciones por inducción
- 31.4. Programación funcional
 - 31.4.1. Especificaciones formales
 - Como cálculo
 - 31.4.2. Derivación de programas
 - Diseño recursivo
 - Recursividad final
 - Técnicas de inmersión *#opcional*

31.5. Programación imperativa

31.5.1. Especificaciones formales

- Como modificación de estados

31.5.2. Derivación de programas

- Diseño iterativo
 - Invariante de un bucle
 - Transformación de recursividad final a iterativo

31.6. El lenguaje Dafny *#opcional*

32 PRINCIPIOS Y PATRONES DE DISEÑO *#ce1a #ce1b #ce1c #ce3f #ce3g #opcional #ra1 #ra3*

32.1. Principios de diseño

32.1.1. Encapsulación y ocultación de información

32.1.2. Diseño orientado a interfaces

32.1.3. Principios *SOLID*

- SRP: Principio de responsabilidad única
- OCP: Principio de abierto/cerrado
- LSP: Principio de sustitución de Liskov
- ISP: Principio de segregación de la interfaz
- DIP: Principio de inversión de dependencias

32.1.4. Principio del Menor Conocimiento (o Ley de Demeter)

32.2. Patrones de diseño

32.2.1. De creación

32.2.2. Estructurales

32.2.3. De comportamiento

5.3. Correspondencia con resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

El símbolo «X» representa que en esa unidad didáctica se trabaja dicho resultado de aprendizaje pero no es el elemento fundamental de evaluación.

Unidades didácticas	<i>#ra1</i>	<i>#ra2</i>	<i>#ra3</i>	<i>#ra4</i>	<i>#ra5</i>	<i>#ra6</i>	<i>#ra7</i>	<i>#ra8</i>	<i>#ra9</i>
1. Introducción	X								
2. Expresiones	<i>#ce1a</i> <i>#ce1b</i> <i>#ce1c</i> <i>#ce1e</i> <i>#ce1f</i> <i>#ce1g</i> <i>#ce1i</i>		<i>#ce3f</i> <i>#ce3g</i>			X			

Unidades didácticas	#ra1	#ra2	#ra3	#ra4	#ra5	#ra6	#ra7	#ra8	#ra9
3. Programación funcional (I)	#ce1a #ce1b #ce1c #ce1e #ce1f #ce1g #ce1i		#ce3f #ce3g			×			
4. Abstracciones funcionales									
5. Programación funcional (II)	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×			
6. Programación imperativa	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g		#ce5a #ce5b #ce5c #ce5d #ce5e	#ce6h #ce6i			
7. Programación estructurada	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3a #ce3f #ce3g			×			
8. Tipos de datos estructurados	#ce1d #ce1h		#ce3f #ce3g			#ce6g			
9. Programación modular (I)	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×			
10. Calidad (I)	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g						
11. Abstracción de datos	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×			
12. Programación orientada a objetos	#ce1a #ce1b #ce1c	#ce2a #ce2b #ce2c #ce2d #ce2f #ce2h #ce2i	#ce3f #ce3g			#ce6a			
13. Relaciones entre clases	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g	#ce4g			#ce7a #ce7b #ce7c #ce7d #ce7e #ce7f #ce7g #ce7h		

Unidades didácticas	#ra1	#ra2	#ra3	#ra4	#ra5	#ra6	#ra7	#ra8	#ra9
14. Introducción a la tecnología Java	#ce1a #ce1b #ce1c #ce1e #ce1f	#ce2b #ce2i							
15. Elementos básicos del lenguaje Java	#ce1a #ce1b #ce1c #ce1d #ce1e #ce1f #ce1h #ce1i	#ce2b #ce2i	#ce3a #ce3b #ce3c #ce3e #ce3f #ce3g		×				
16. Programación orientada a objetos en Java	#ce1a #ce1b #ce1c	#ce2e	#ce3f #ce3g	#ce4a #ce4b #ce4c #ce4d #ce4e #ce4f #ce4h					
17. Diseño de clases en Java									
18. Relaciones entre clases en Java	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g	#ce4g			#ce7a #ce7b #ce7c #ce7d #ce7e #ce7f #ce7g #ce7h		
19. Programación modular (II)	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g	#ce4i #ce4j					
20. Programación genérica	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			#ce6f			
21. Estructuras de datos lineales	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			#ce6a			
22. Ordenación y búsqueda	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×			
23. Estructuras de datos no lineales	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×			

Unidades didácticas	#ra1	#ra2	#ra3	#ra4	#ra5	#ra6	#ra7	#ra8	#ra9
24. Control de excepciones en Java	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3d #ce3f #ce3g						
25. Java Collections Framework	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			#ce6a #ce6b #ce6c #ce6d #ce6e #ce6f			
26. Calidad (II)	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g						
27. Gestión de bases de datos relacionales	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×		#ce8a #ce8b #ce8c #ce8d #ce8e #ce8f #ce8g #ce8h	#ce9a #ce9b #ce9c #ce9d #ce9e #ce9f #ce9g
28. Programación de interfaces gráficas de usuario	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g		#ce5f #ce5g #ce5h	×			
29. Entrada y salida de información	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g		#ce5a #ce5b #ce5c #ce5d #ce5e	#ce6h #ce6i			
30. Complejidad algorítmica									
31. Metodología de la programación	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g			×			
32. Principios y patrones de diseño	#ce1a #ce1b #ce1c		#ce3f #ce3g						

6. Orientaciones pedagógicas

Según queda recogido en [1], este módulo profesional contiene parte de la formación necesaria para desempeñar la función de **programación de aplicaciones de propósito general en lenguajes orientados a objetos**.

La **función** de programación de aplicaciones de propósito general en lenguajes orientados a objetos incluye aspectos como:

- El desarrollo de programas organizados en clases aplicando los principios de la programación orientada a objetos.
- La utilización de interfaces para la interacción de la aplicación con el usuario.
- La identificación, análisis e integración de librerías para incorporar funcionalidades específicas a los programas desarrollados.
- El almacenamiento y recuperación de información en sistemas gestores de bases de datos relacionales y orientados a objetos.

Las **actividades profesionales** asociadas a esta función se aplican en el desarrollo y la adaptación de programas informáticos de propósito general en lenguajes orientados a objetos.

Las **líneas de actuación** en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo profesional versarán sobre:

- La interpretación y aplicación de los principios de la programación orientada a objetos.
- La evaluación, selección y utilización de herramientas y lenguajes de programación orientados a objetos.
- La utilización de las características específicas de lenguajes y entornos de programación en el desarrollo de aplicaciones informáticas.
- La identificación de las funcionalidades aportadas por los sistemas gestores de bases de datos y su incorporación a los programas desarrollados.
- La documentación de los programas desarrollados.

7. Orientaciones metodológicas

El módulo es totalmente práctico, y el proceso de enseñanza-aprendizaje se fundamenta en la interacción continua y total de los alumnos con las herramientas software utilizadas y estudiadas a lo largo del curso.

El módulo construye el aprendizaje de forma progresiva, comenzando con el estudio de los fundamentos de la programación en un núcleo funcional sencillo para, desde ahí, ir incorporando nuevos elementos paulatinamente aumentando poco a poco la complejidad, añadiendo primero los elementos básicos de la programación imperativa, introduciendo luego las ventajas de la programación estructurada y, finalmente, incorporando los mecanismos de la programación orientada a objetos. La idea, por tanto, es hacer que cada nueva capa de complejidad se apoye en la anterior.

De la misma forma, el estudio de los datos se hará añadiendo complejidad progresiva, partiendo de los tipos de datos más básicos, introduciendo luego los tipos compuestos, estudiando los tipos abstractos de datos y acabando con la implementación de las estructuras de datos clásicas. Es en ese punto donde este enfoque se encuentra con el del párrafo anterior, al hacer notar que las clases del paradigma de programación orientada a objetos son, en esencia, implementaciones de tipos abstractos de datos.

Para servir de vehículo de comunicación y soporte de los conceptos aprendidos durante el curso se utilizarán dos lenguajes de programación: Python durante el primer trimestre y Java en los dos restantes. Los motivos que justifican el uso de Python como lenguaje de introducción a la programación son los siguientes:

- Es un lenguaje sencillo y fácil de aprender en cuanto a sus aspectos básicos.
- Es el lenguaje más usado por universidades y centros de formación en cursos de introducción a la programación.
- Es un lenguaje interpretado y dispone de intérprete interactivo, lo que facilita el desarrollo iterativo e incremental.
- Es un lenguaje de tipado dinámico pero dispone de mecanismos opcionales de tipado estático, por lo que pasar de uno a otro resulta sencillo.
- Es un lenguaje multiparadigma, lo que permite transitar por los estilos funcional, imperativo, estructurado y orientado a objetos.
- Es, a día de hoy, el lenguaje con mayor crecimiento en la industria del software, superando a Java y JavaScript.
- Es muy usado en la industria y dispone de muchas y probadas herramientas de desarrollo, así como librerías y paquetes de muy variada funcionalidad.
- Permite un acceso muy fácil a bases de datos relacionales.

No obstante lo anterior, se reconoce la importancia del lenguaje de programación Java en la industria del desarrollo de software orientado a objetos, por lo que resulta especialmente interesante usar dicho lenguaje en el estudio de ese paradigma de programación. Debido a ello, los trimestres segundo y tercero usarán Java, partiendo de todo lo aprendido en unidades anteriores con el lenguaje Python.

De manera transversal, se hará hincapié continuamente en el aseguramiento de la calidad del producto resultante así como del proceso de desarrollo y el código fuente desarrollado, poniendo especial énfasis en la metodología *TDD (Test-Driven Development)* y las pruebas automáticas.

La enseñanza se basará casi por completo en el estudio previo de los conceptos básicos y suficientes para la realización de ejercicios y supuestos de aplicación, que obliguen al alumno a enfrentarse con las herramientas software necesarias para solucionarlos.

Las actividades propuestas podrán ser individuales o grupales, aplicando donde corresponda el concepto de *programación en pareja*¹ como vehículo de colaboración y aprendizaje compartido entre varios alumnos.

Finalmente, se incentivará al alumno para que mejore su comprensión mediante el auto-aprendizaje y la elaboración propia de ejercicios y desarrollos.

8. Recursos

8.1. Hardware

- Un ordenador para cada alumno, conectado a la red local del aula y esta, a su vez, a la troncal del Centro.
- Conexión a Internet de banda ancha.
- Cañón retroproyector.

8.2. Software

- Sistema operativo GNU/Linux (Ubuntu o Debian GNU/Linux, preferentemente).
- El resto de herramientas y aplicaciones necesarias se instalarán a través de Internet a lo largo del curso.

8.3. Online

- Plataforma **Moodle Centros**² de la Junta de Andalucía para el seguimiento general del módulo, incluyendo distribución de material y entrega de ejercicios y exámenes.
- **GitHub** y **GitHub Classroom**³ como herramientas centralizadas para compartir código y para la gestión integral de todo elemento satélite del mismo (control de versiones, desarrollo colaborativo, incidencias, etcétera).

8.4. Bibliografía

8.4.1. Principal

- Apuntes y documentación *online*⁴ suministrados por el profesor.

¹ https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_en_pareja

² <https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/centros/cadiz>

³ <https://classroom.github.com>

⁴ <https://pro.iesdonana.org>

- Documentación oficial de Python⁵.
- Documentación oficial de Java SE⁶.

8.4.2. Complementaria

- ABELSON, H., SUSSMAN, G. J. Y SUSSMAN, J. (1996). *Structure and Interpretation of Computer Programs (2nd edition)*. Cambridge: MIT Press.
- PEÑA, R. (2003). *Diseño de programas: formalismo y abstracción (2.ª edición)*. Madrid: Prentice-Hall.
- BLANCO, J., SMITH, S., BARSOTTI, D. (2009). *Cálculo de Programas*. Córdoba (Argentina): Fa.M.A.F., Universidad Nacional de Córdoba.
- PAREJA, C., OJEDA, M., ANDEYRO, Á. L., ROSSI, C. (1997). *Desarrollo de algoritmos y técnicas de Programación en Pascal*. Madrid: Ra-Ma.
- JOYANES AGUILAR, L. (2008). *Fundamentos de programación. Algoritmos, estructuras de datos y objetos*. Aravaca: McGraw-Hill Interamericana de España.
- VAN-ROY, P., HARIDI, S. (2004). *Concepts, techniques, and models of computer programming*. Cambridge, Mass: MIT Press.

9. Atención a la diversidad

Se llevarán a cabo actividades de refuerzo o ampliación para aquellos alumnos que así lo requieran en función de las necesidades detectadas:

- Para los alumnos que muestren dificultades de aprendizaje, se propondrán **actividades de refuerzo** destinadas a afianzar los aspectos conceptuales y procedimentales en los que el alumnado presente carencias.
- Para los alumnos que muestren un mayor grado de adquisición de competencias, se propondrán **actividades de ampliación** que supongan la investigación autónoma de contenidos opcionales (aquellos marcados con la etiqueta *#opcional*).

10. Temas transversales

Con el objeto de fomentar entre los alumnos el hábito de la lectura, se plantearán actividades individuales y en grupo en las que, para su resolución, se necesite leer información de distintas fuentes escritas, como artículos, blogs, páginas web, tutoriales, etc.

⁵ <https://docs.python.org/3/>

⁶ <https://docs.oracle.com/en/java/javase/>

La evolución experimentada por la informática en los últimos años tiene como consecuencia su influencia inevitable en todos los aspectos de las relaciones entre las personas y entre éstas y el entorno. Además ha demostrado ser un medio valiosísimo para la educación cualquiera que sea el ámbito en el que se use. En concreto, en cuanto a los temas transversales propuestos:

- **Educación ambiental:** La utilización de la informática, en general, y sobre todo en los negocios, hace que grandes volúmenes de información puedan ser almacenados en soportes informáticos, discos, CD, ... y enviados de unos lugares a otros a través de las redes informáticas, evitándose de esta manera el consumo de grandes cantidades de papel y, por consiguiente, la destrucción de bosques, contribuyendo de alguna manera a la preservación de los medios naturales y medioambientales.
- **Educación del consumidor:** El análisis y la utilización de diferentes herramientas informáticas favorecen la capacidad del alumnado para decidir sobre los productos informáticos que debe adquirir y utilizar de manera ventajosa.
- **Educación para la salud:** Cuando se utilizan equipos informáticos se procura que el alumnado conozcan una serie de normas de higiene y seguridad en el trabajo, así como sobre las precauciones necesarias en el empleo de los equipos. De esta manera, se intenta que el alumnado conozca los principios de la ergonomía del puesto de trabajo, para que cualquier trabajo frente al ordenador resulte lo más agradable posible y no le cause ningún problema. En este sentido, resultan de interés las instrucciones elaboradas por el Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo [3].
- **Educación para la igualdad de oportunidades entre ambos sexos:** Desde este módulo contamos con elementos para concienciar al alumnado sobre la igualdad de oportunidades para alumnos y alumnas:
 - Formando grupos mixtos de trabajo.
 - Distribuyendo las tareas a realizar en la misma medida entre el alumnado de ambos sexos.
 - Haciendo que todos utilicen los mismos o equivalentes equipos.
 - Fomentando la participación de todos, sin distinciones de sexo.
- **Educación para el trabajo:** Respecto a este módulo encontramos los siguientes elementos:
 - Técnicas de trabajo en grupo: sujeción a unas reglas corporativas.
 - Colaboración de varias personas para la realización de un único trabajo.
- **Educación para la paz y la convivencia:** Se trabajan los elementos siguientes:
 - Acuerdos para la utilización de los mismos estándares en toda la comunidad internacional.

- Respeto por las opiniones de los demás.
- Aprender a escuchar.

11. Actuaciones para desarrollar la perspectiva de género

El conocimiento de la realidad existente es el primer paso a realizar para incorporar la perspectiva de género. De esta manera, se descubrirá la existencia de situaciones de desequilibrio entre mujeres y hombres en el desempeño de la actividad docente.

La perspectiva de género es trabajada de manera transversal y permanente en todas las Unidades Didácticas que componen esta programación. El IES Doñana como organización social en aplicación de esta óptica favorece, entre otros aspectos, la detección de estereotipos y la asignación de roles y responsabilidades, la evaluación del uso y control de los recursos puestos a disposición de hombres y mujeres con la finalidad última de introducir las modificaciones y medidas correctoras necesarias para eliminar las desigualdades detectadas en cualquier ámbito de la vida del centro y particularmente dentro del aula.

En el marco de esta programación, el análisis de estas circunstancias permite identificar las diferentes necesidades, intereses y perspectivas de mujeres y hombres sobre las que diseñar estrategias que equiparen las oportunidades de ambas partes en las distintas actuaciones que lo integran. Fundamentalmente en los siguientes círculos se realizan las actuaciones:

- Profesores–profesores
- Alumnos–alumnos y
- Alumnos–profesores

Implica tener en cuenta las siguientes cuestiones:

1. Valorar la situación de partida de hombres y mujeres.
2. Analizar las necesidades y obligaciones relacionadas con la actividad cotidiana en el centro y la posición social de hombres y mujeres en el centro.
3. Velar por el cumplimiento de la condición de igualdad de género en todos los ámbitos de actuación como cuestión de justicia y responsabilidad social.

11.1. Actuaciones generales permanentes

1. Revisión del material curricular para la eliminación de la transmisión de estereotipos o modelos de conductas determinados por el género, tipo identificación cultural de funciones realizadas tradicionalmente por hombres o mujeres.

2. Detectar las desigualdades y discriminaciones de género existentes en el centro para su tratamiento/denuncia pertinente.
3. Garantizar la participación equilibrada de hombres y mujeres en las distintas actividades en el aula y en el centro.
4. Velar porque el contenido gráfico y lingüístico de las acciones, materiales y dispositivos de formación y difusión carezca de cualquier carácter o pretensión discriminatoria.
5. Participación en las actividades propuestas por el Plan de Igualdad del centro articulado a través de actuaciones propias o la acción tutorial:
 - a) 25 de noviembre: Violencia de Género.
 - b) 30 de enero: Resolución de conflictos de forma pacífica. Día de la Paz.
 - c) 8 de marzo: Día de la Mujer Trabajadora.

Desde el primer momento se advertirá al alumnado que el uso del vocabulario y expresiones propias del lenguaje hablado y escrito se llevará a cabo de forma extensiva a ambos géneros, de manera que cuando hablamos del «administrador» o el «programador» lo hacemos siempre considerando que dichos roles son de aplicación a hombres y mujeres por igual. Así pues, resultará innecesario y, por tanto, se evitará el uso de fórmulas tales como «administrador o administradora», que recargan el lenguaje sin aportar información adicional. Ello además va en consonancia con lo manifestado por la Real Academia Española, al afirmar que:

*«El español dispone de un mecanismo inclusivo: el masculino gramatical, que, como término no marcado de la oposición de género, puede referirse a grupos formados de hombres y mujeres y, en contextos genéricos o inespecíficos, a personas de uno u otro sexo».*⁷

Por otra parte, en el planteamiento y realización de tareas y ejercicios, se procurará el equilibrio en cuanto a presencia de actores de ambos géneros.

12. Medidas a adoptar en caso de confinamiento por COVID-19

En caso de tener que suspender las clases presenciales por decretarse confinamiento en el marco de la pandemia del COVID-19, y mientras dure dicho confinamiento, se adoptarán las siguientes medidas.

- Los trabajos, actividades y ejercicios del apartado **TRA** se seguirán entregando a través de Internet.

⁷ <https://twitter.com/RAEinforma/status/1111565711653113856>

El profesor podrá requerir del alumno las pruebas que estime oportunas para garantizar la autoría del trabajo, actividad o ejercicio, incluyendo (pero no limitándose a) una entrevista personal.

- Las pruebas evaluativas del apartado **EXA** se realizarán de forma *online* en tiempo real mediante videoconferencia.

El profesor podrá requerir del alumno las pruebas que estime oportunas para garantizar la autoría de la prueba durante y después del desarrollo de la misma, incluyendo (pero no limitándose a) el uso de webcams, micrófono, compartición de su pantalla, entrevista personal, etcétera.

Referencias

- [1] *Orden de 16 de junio de 2011*, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web (págs. 130 a 133 del BOJA nº 149 del 1 de agosto)⁸.
- [2] *Orden de 29 de septiembre de 2010*, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA nº 202 del 15 de octubre).
- [3] Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo. *Instrucción básica para el trabajador usuario de pantallas de visualización de datos*.⁹

⁸ <http://www.juntadeandalucia.es/boja/boletines/2011/149/d/updf/d23.pdf\T1\textbackslash#page=17>

⁹ http://www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/Documentacion/TextosOnline/Guias_Ev_Riesgos/Instruccion_Pantallas/Instruccion_basica.pdf