

[GIF301] PROGRAMACIÓN AVANZADA

DATOS GENERALES

Titulación	GRADO EN INGENIERÍA EN INFORMÁTICA	Materia	PROGRAMACIÓN
Semestre	1	Curso	2
Carácter	OBLIGATORIA	Mención / Especialidad	
Plan	2022	Modalidad	Presencial
Créditos	6	H./sem.	5,44
		Idioma	CASTELLANO
		Horas totales	98 h. lectivas + 52 h. no lectivas = 150 h. totales

PROFESORES

ILLARRAMENDI REZABAL, MIREN
UGARTE QUEREJETA, MIRIAM

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
(No se requiere haber cursado asignaturas previas específicas)	(No se requieren conocimientos previos)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CC	CO	HD	ECTS
GIR203 - Desarrollar aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados y utilizando de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema		x		5,4
G-RTR1 - Desarrollar proyectos interdisciplinares propios de su especialidad y de complejidad gradual, -tomando conciencia del respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales, y analizando y valorando el impacto de las soluciones propuestas en los ODS- para adquirir y/o aplicar conocimientos básicos, avanzados y/o de vanguardia, demostrando capacidad para trabajar en equipos multidisciplinares y/o emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		x		0,32
G-RTR2 - Expresar información, ideas y los argumentos que las sustentan de forma ordenada, clara y coherente, en modo oral y escrito, a partir de información de calidad, de elaboración propia u obtenida de diferentes fuentes, haciendo uso de un lenguaje inclusivo y no discriminatorio		x		0,28
Total:				6

CC: Conocimientos o Contenidos / CO: Competencias / HD: Habilidades o Destrezas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

(No hay resultados de aprendizaje secundarios)

CONTENIDOS

1. Introducción al Desarrollo Orientado a Objetos (Java) 2. Modelo de Objetos y sus principios 2.1 Clases y objetos 2.2 Herencia y Polimorfismo 2.3 Interfaces 3. Desarrollo de Aplicaciones orientadas a objeto 3.1 Collections 3.2 Utilización de ficheros 3.3 Gestión de Excepciones 4. Interfaces gráficas (JFC Swing)

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
Apuntes de la asignatura	https://labur.eus/biblio-GIF301
Plataforma Moodle	
Software específico de la titulación	
Proyección de videos	