

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Grado en Ingeniería Informática

ADENDA A LA GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

**Lenguajes y Paradigmas de Programación
(2019 - 2020)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Lenguajes y Paradigmas de Programación	Código: 139263014
- Titulación: Grado en Ingeniería Informática - Curso: 3 - Duración: Primer cuatrimestre	

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: COROMOTO ANTONIA LEON HERNANDEZ						
- Grupo: Teoría (1) - Problemas (PA101 y PA102) - Prácticas (PE101, PE102, PE103 y PE104)						
General - Nombre: COROMOTO ANTONIA - Apellido: LEON HERNANDEZ - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos						
Contacto - Teléfono 1: 922 31 81 80 - Teléfono 2: - Correo electrónico: cleon@ull.es - Correo alternativo: cleon@ull.edu.es - Web: http://www.campusvirtual.ull.es						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:30	13:30	No presencial	Google Meet/Chat
Todo el cuatrimestre		Martes	09:30	11:30	No presencial	Google Meet/Chat
Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:30	10:30	No presencial	Google Meet/Chat
Observaciones: Para concertar una tutoría no presencial se ha de contactar por correo electrónico con la profesora que procederá enviar al alumno la invitación con el enlace a la sala de la reunión virtual.						

Profesor/a: GARA MIRANDA VALLADARES						
- Grupo: Prácticas (PE105 y PE106)						
General - Nombre: GARA - Apellido: MIRANDA VALLADARES - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos						
Contacto - Teléfono 1: 922845023 - Teléfono 2: - Correo electrónico: gmiranda@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	11:30	No presencial	Google Meet / Chat
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	11:30	No presencial	Google Meet / Chat
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:00	11:30	No presencial	Google Meet / Chat
Todo el cuatrimestre		Jueves	15:00	16:30	No presencial	Google Meet / Chat
Observaciones: La reserva de las tutorías se llevará a cabo a través del calendario siguiente: https://shorturl.at/cfkq2 El horario de tutorías es orientativo y prevalecerá el horario que aparezca en el aula virtual de la asignatura.						

7. Metodología no presencial

Actividades formativas no presenciales

Actividades formativas	Equivalencia GD
Comentarios	

9. Sistema de evaluación y calificación no presencial

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Ponderación
Pruebas objetivas	60,00 %
Pruebas objetivas prácticas	40,00 %

Comentarios

Prueba objetiva - teórica (60%):

- Su objetivo es comprobar el dominio y capacidad de relación de contenidos y la consecución de objetivos curriculares, así como para evaluar la comunicación escrita, la organización de ideas y la capacidad de análisis.
- Se trata de una prueba cronometrada efectuada bajo el control de los profesores, donde el estudiante debe responder con sus propias palabras y por escrito, a varias cuestiones o resolución de problemas relacionados con el programa de la asignatura.
- No se pueden consultar los apuntes, ni documentación, ni material de apoyo.
- No se puede hacer consultas en Internet.
- En el aula virtual de la asignatura se dejará disponible una "Actividad TAREA (Moodle)" con la relación de preguntas a desarrollar. La entrega de dicha tarea consistirá en escribir el texto directamente y estará limitada en fecha y hora la lectura del enunciado y el envío del documento.
- Antes de dejar disponible la tarea todos los estudiantes se han de conectar por videoconferencia Google Meet e identificarse mediante su DNI.
- Requisitos técnicos de estudiantado un Ordenador con conexión a Internet (navegador).

Paso 1. Antes de la prueba

- Convocatoria de la prueba mediante el foro del Campus Virtual para la fecha y la hora aprobadas en el centro indicando la sala de Google Meet que se va a utilizar para el seguimiento y acompañar a los estudiantes durante la prueba.
- Crear la consulta en el Campus Virtual para estimar el número de estudiantes que se va presentar a la prueba.
- Crear la tarea en el Campus Virtual con el material necesario para que el estudiante pueda realizarla y el recurso de entrega adecuado para recoger los resultados.
- Crear el enlace a la sala de Meet a la que han de conectarse con todos los estudiantes y profesores.

Paso 2. Durante la prueba

- 00:00 A la hora señalada en la convocatoria oficial se conectarán tanto los profesores como los estudiantes a la sala Meet habilitada. Se ha tener el micrófono inhabilitado.
- 00:15 Desde la sala Meet se indicarán de nuevo las instrucciones de la prueba y se comunica la disponibilidad del ejercicio en el aula virtual para su lectura y realización.
- El profesor coordinador de la prueba compartirá la pantalla y mostrará el contenido de la tarea, procediendo a leer las preguntas.
- 02:00 El estudiantado accede a la tarea y empieza a contar el tipo de dos horas para el desarrollo de las preguntas.
- 02:01 Finaliza el tiempo para la entrega de lo desarrollado. Se ha de proceder a pulsar el botón de enviar en la tarea habilitada para la prueba.
- 02:05 El profesorado desde la sala Meet pedirá al estudiantado de forma individual que conecte su cámara y comparta su pantalla para realizar la captura de pantalla de lo entregado junto con su DNI.
- El profesor puede requerir de un alumno activar la cámara o compartir su pantalla en cualquier momento de la prueba.
- Como canal de comunicación alternativo para posibles dudas sobre el ejercicio se podrá utilizar tanto el chat como los mensajes del Aula Virtual.

Paso 3. Después de la prueba

- El profesorado procederá a la evaluación de la tarea en el Campus Virtual
- Las evidencias de la prueba son:
 - Convocatoria de la prueba en el Campus Virtual
 - El texto realizado por el estudiante en la tarea.

Prueba objetiva práctica (40%):

- Su objetivo es comprobar el dominio y capacidad de relación de contenidos y la consecución de objetivos curriculares, la organización de ideas, habilidades comunicativas, la defensa de ideas o argumentos, las actitudes y procesos reflexivos y el conocimiento/destreza en el desarrollo y uso de herramientas software.
- Se trata de una prueba cronometrada efectuada bajo el control de los profesores, donde el estudiante debe diseñar y desarrollar, con las herramientas estudiadas, el software que se le solicita.
- No se pueden consultar los apuntes, ni documentación, ni material de apoyo.
- No se puede hacer consultas en Internet.
- En el aula virtual de la asignatura se dejará disponible una "Actividad TAREA (Moodle)" con la descripción y requisitos que debe cumplir el software a desarrollar. La entrega de dicha tarea consistirá en escribir directamente la URL del repositorio software (github classroom) y estará limitada en fecha y hora la lectura del enunciado y el envío del enlace al repositorio con código fuente.
- Antes de dejar disponible la tarea todos los estudiantes se han de conectar por videoconferencia Google Meet e identificarse mediante su DNI.
- Requisitos técnicos de estudiantado un Ordenador con conexión a Internet (navegador), así como la cuenta en el servicio IAAS de la ULL.

Paso 1. Antes de la prueba

- Convocatoria de la prueba mediante el foro del Campus Virtual para la fecha y la hora aprobadas en el centro indicando la sala de Google Meet que se va a utilizar para el seguimiento y acompañar a los estudiantes durante la prueba.
- Crear la consulta en el Campus Virtual para estimar el número de estudiantes que se va a presentar a la prueba.
- Crear la tarea en el Campus Virtual con el material necesario para que el estudiante pueda realizarla y el recurso de entrega adecuado para recoger los resultados.
- Crear el enlace a la sala de Meet a la que han de conectarse con todos los estudiantes y profesores.

Paso 2. Durante la prueba

- 00:00 A la hora señalada en la convocatoria oficial se conectarán tanto los profesores como los estudiantes a la sala Meet habilitada. Se ha de tener el micrófono inhabilitado.
- 00:15 Desde la sala Meet se indicarán de nuevo las instrucciones de la prueba y se comunica la disponibilidad del ejercicio en el aula virtual para su lectura y realización.
- El profesor coordinador de la prueba compartirá la pantalla y mostrará el contenido de la tarea, procediendo a leer la descripción y requisitos que debe cumplir el software a desarrollar.
- 02:00 El estudiantado accede a la tarea y empieza a contar el tipo de dos horas para el desarrollo de las preguntas.
- 02:01 Finaliza el tiempo para la entrega de lo desarrollado. Se ha de proceder a pulsar el botón de enviar en la tarea habilitada para la prueba.
- 02:05 El profesorado desde la sala Meet pedirá al estudiantado de forma individual que conecte su cámara y comparta su pantalla para realizar la grabación de la explicación del software entregado junto con su DNI.
- El profesor puede requerir de un alumno activar la cámara o compartir su pantalla en cualquier momento de la prueba.
- Como canal de comunicación alternativo para posibles dudas sobre el ejercicio se podrá utilizar tanto el chat como los mensajes del Aula Virtual.

Paso 3. Después de la prueba

- El profesorado procederá a la evaluación de la tarea en el Campus Virtual
- Las evidencias de la prueba son:
 - Convocatoria de la prueba en el Campus Virtual
 - El texto con el enlace al código realizado por el estudiante en una plataforma de almacenamiento de código (github classroom).