

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Grado en Ingeniería Informática

ADENDA A LA GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

**Programación de Aplicaciones Interactivas
(2019 - 2020)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Programación de Aplicaciones Interactivas	Código: 139263123
- Titulación: Grado en Ingeniería Informática - Curso: 3 - Duración: Segundo cuatrimestre	

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: FRANCISCO DE SANDE GONZALEZ						
- Grupo: 1, PA101, PE101, PE102						
General - Nombre: FRANCISCO DE - Apellido: SANDE GONZALEZ - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos						
Contacto - Teléfono 1: 922 31 81 78 - Teléfono 2: - Correo electrónico: fsande@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://fsande.webs.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		Jueves	09:00	13:00	Videoconferencia on-line	Meet
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:00	11:00	Videoconferencia on-line	Meet
Observaciones:						

7. Metodología no presencial

Actividades formativas no presenciales

Actividades formativas	Equivalencia GD
Sesiones virtuales/clases en línea del profesor/a	Clases teóricas
Inclusión de documentación sobre cada tema	Estudio autónomo, preparación clases teóricas/prácticas, etc.
Foros/debate	Participación activa y asistencia a clase
Resolución de ejercicios y problemas	Clases prácticas. Preparación de trabajos
Casos prácticos	Clases prácticas
Exposición de trabajos individuales/grupales mediante vídeos de los estudiantes	Realización de trabajos (individual/grupal)
Realización de pruebas evaluativas en línea	Exámenes, test, etc.
Tutorías	Asistencia a Tutoría

Comentarios

9. Sistema de evaluación y calificación no presencial

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Ponderación
Pruebas de respuesta corta	30,00 %
Resolución de casos prácticos	55,00 %
Exposición del trabajo/proyecto/TFG/TFM	10,00 %
Participación a través del Aula Virtual	5,00 %

Comentarios

La evaluación de la asignatura será continua.

La calificación final se obtiene de los diferentes tipos de actividades que el alumnado ha realizado durante el cuatrimestre, con los factores de ponderación indicados en la Guía Docente.

Aquél alumnado que no apruebe la asignatura mediante la evaluación continua tiene la opción de un examen al final del cuatrimestre que tiene una componente práctica (60%) y otra teórica (40%).

La práctica consistirá en la realización de un ejercicio práctico de programación similar a los que se han realizado semanalmente en la asignatura en un tiempo limitado y usando Meet como mecanismo de comunicación en directo.

La componente teórica se evaluará mediante la realización de un cuestionario con más de 100 preguntas de respuesta múltiple a responder en un tiempo limitado y sin posibilidad de consultar material alguno (transparencias, apuntes, libros, internet) durante la realización del mismo. Para aprobar la asignatura en el examen final ha de cumplirse que en cada una de sus componentes (Teoría y Práctica) la calificación sea mayor o igual que 5,0. Con carácter general, para cualquiera de las pruebas a realizar de forma no presencial: - Antes de habilitar las tareas correspondientes, todo el alumnado que

comparezca al examen ha de conectarse a Google Meet. Además de ordenador y conexión a Internet, será necesario disponer de micrófono, webcam y de algún documento que acredite su identidad. El profesorado puede requerir al alumnado activar la cámara y/o el micrófono en cualquier momento de la prueba. - El enlace a la sala de Meet y la hora concreta para la conexión (para cada una de las pruebas) se publicará con suficiente antelación a través del aula virtual de la asignatura. - Antes de comenzar a cronometrar las pruebas, el profesorado dará unas pautas básicas sobre el tipo de prueba así como realizará las aclaraciones que sean necesarias. El canal de comunicación durante la prueba será la propia sala de Google Meet así como su chat.