

Programa de la asignatura

Curso: 2006 / 2007

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN VISUAL (3027)

PROFESORADO

Profesor/es:

JUDIT ANTOLÍN SENDINO - correo-e: jantolin@ubu.es

FICHA TÉCNICA

Titulación: INGENIERÍA TÉCNICA DE OBRAS PÚBLICAS (TRANSPORTES Y SERVICIOS URBANOS)

Centro: ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

Nombre asignatura: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN VISUAL (3027)

Código de la asignatura: 3027

Tipo de asignatura: Optativa

Nivel / Ciclo: 1

Curso en el que se imparte: 1

Duración y fechas: Cuatrimestral - 2º Cuatrimestre

Créditos: 4.5

Créditos teóricos: 1.5

Créditos prácticos: 3.0

Áreas: LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMATICOS

Tipo de curso: Oficial

Descriptores: Según BOE

Requisitos previos: Según BOE

Idioma: Español

COMPETENCIAS TRANSVERSALES O GENÉRICAS

INSTRUMENTALES

Análisis y síntesis: 3

Organización y planificación: 3

Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio: 3

Gestión de la información: 3

Resolución de problemas: 3

Toma de decisiones: 3

PERSONALES

Trabajo en equipo: 3

SISTÉMICAS

Aprendizaje autónomo: 3
Adaptación a nuevas situaciones: 3
Creatividad: 3
Iniciativa y espíritu emprendedor: 3
Motivación por la calidad: 3

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CONOCIMIENTOS DISCIPLINARES (SABER)

HABILIDADES PROFESIONALES (SABER HACER)

ACTITUDES (SABER SER - SABER ESTAR)

COMP. ACADÉMICAS (SABER TRASCENDER)

OTRAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

OTROS OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Introducir al alumno a la programación en entornos visuales, facilitándole la creación de programas con una interfaz de usuario elegante y con una capacidad computacional básica.

METODOLOGÍA Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Clases teóricas y prácticas.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Prácticas a realizar en aula de informática. Lenguaje de programación Microsoft Visual Basic 6.

SEGUIMIENTO DEL ALUMNO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Presentación de practicas obligatorias 50%.
Examen práctico presencial en el que se exigirá el desarrollo de una aplicación Software similar a las vistas durante las prácticas 50%.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA SOBRE LA MATERIA

Aprenda Visual Basic 6.0 como si estuviera en primero, *Javier García de Jalón et al.*, , , ,
Bases de datos con Visual Basic 6, *Jeffrey P. McManus.*, , , Prentice Hall,
Visual Basic : Curso de programación, *Francisco Javier Ceballos*, , , ,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

RECURSOS DE INTERNET

OBSERVACIONES Y OTROS DATOS

ESTRUCTURA DE CONTENIDOS (TEMAS)

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN VISUAL (3027)

INTRODUCCION

- > Modelo computacional hardware
- > Conceptos de software
- > Programación de aplicaciones
- > Programación Visual
- > El entorno de desarrollo
- > La depuración

PROGRAMACION ESTRUCTURADA

- > Fundamentos de programación
- > Variables: tipos simples, matrices, registros, alcance, conversiones
- > Operadores: aritméticos, relacionales, lógicos, otros
- > Control flujo: condicionales, iteración, control de errores
- > Procedimientos y funciones; parámetros e invocación. Recursividad
- > Diseño modular: Ámbitos, organización modular, funciones predefinidas

CONTROLES INTERACTIVOS

- > Formularios y controles
- > Propiedades de controles
- > Eventos: tipos, foco
- > Controles estándar
- > Mensajes interactivos
- > Múltiples formularios y navegación
- > Creación de menús

ALMACENAMIENTO PERSISTENTE

- > Ficheros: de texto y binarios
- > Conceptos de bases de datos
- > Acceso a bases de datos: Controles y Clases

CARACTERISTICAS AVANZADAS

- > Informes
- > Multimedia
- > Impresión controlada
- > Agrupación de controles de interfaz
- > Bibliotecas disponibles