

PROGRAMACIÓ DE MÒDUL PROFESSIONAL

CICLE
FORMATIU
DE
GRAU
SUPERIOR

Índex de continguts

CONTROL DE CANVIS	2
FITXA RESUM DE LA PROGRAMACIÓ	3
1 AVALUACIÓ I QUALIFICACIÓ DEL MÒDUL.....	4
2 CRITERIS DE QUALIFICACIÓ DE LES PROVES D'AVALUACIÓ CONTINUA (treballs, pràctiques i altres activitats).....	5
3 DATES SIGNIFICATIVES.....	5
4 BIBLIOGRAFIA BÀSICA I ALTRES RECURSOS.....	6
5 ADRECES ELECTRÒNIQUES.....	6
MEMÒRIA D'ELABORACIÓ DE LA PROGRAMACIÓ	7
1 ORGANITZACIÓ DEL MÒDUL I ESTRATÈGIES METODOLÒGIQUES.....	7
2 ESPAIS, EQUIPAMENTS I RECURSOS PER DESENVOLUPAR EL MÒDUL FORMATIU.....	7
3 CONTINGUT DE LES UNITATS FORMATIVES.....	8
UNITAT FORMATIVA 1: Desenvolupament de programari	9
UNITAT FORMATIVA 2: Optimització de programari	11
UNITAT FORMATIVA 3: Introducció al disseny orientat a objectes	13

CONTROL DE CANVIS

LLISTAT DE MODIFICACIONS		
Núm. Revisió	Data	Descripció de la modificació *
0	12/9/14	Creació del document
1	Gener 2017	Adaptació a la nova planificació del curs 2015/16. Actualització després de realitzar la impartició d'aquest mòdul per primer cop amb la nova distribució d'hores. Actualització després de realitzar la impartició d'aquest mòdul

* S'indiquen els números de les Unitats Formatives que s'han modificat i els ítems que resulten afectats



1 AVALUACIÓ I QUALIFICACIÓ DEL MÒDUL

Per superar el mòdul professional cal superar independentment les 3 unitats formatives.

I la qualificació final del mòdul s'obté segons la següent ponderació:

$$Q_{MP}=(20Q_{UF1}+20Q_{UF2}+26Q_{UF3})/66$$

Per aplicar el mètode d'avaluació continua, cal que l'alumne assisteixi com a mínim al 80% de les sessions en cada unitat formativa.

Per tenir dret a examen de cada UF en segones convocatòries, cal entregar totes les activitats que s'han anat fent durant l'avaluació continua i treure una nota mínima de cinc punts sobre deu. La nota final de la segona convocatòria és la que es treu directament en l'examen de recuperació, sense tenir en compte la dels exercicis.

2 CRITERIS DE QUALIFICACIÓ DE LES PROVES D'AVALUACIÓ CONTINUA (treballs, pràctiques i altres activitats)

Cada unitat formativa s'avaluarà segons els següents elements:

$Q_{UFx} = 0,4$ (Nota activitats ordinàries de la unitat formativa) + $0,6$ (Nota activitats avaluadores de la unitat formativa)

Les activitats ordinàries son totes aquelles activitats que cal fer per anar adquirint les competències que es demana a cada unitat formativa. I de qüestionaris que cal contestar en cada activitat, per acabar de tenir clars els conceptes que es volen transmetre.

Les activitats avaluadores de la unitat formativa, son aquelles que cal fer per verificar que les competències de la unitat formativa en general, s'han assolit.

Per superar una unitat formativa, cal que tant la nota de les activitats ordinàries com de les activitats avaluadores siguin igual o superior a 5.

La nota de les activitats ordinàries de la unitat formativa surt fent la mitja ponderada segons la quantitat d'hores de classe en les quals s'ha impartit.

Encara que el cicle formatiu és d'informàtica i gran part del treball serà amb els ordinadors. Els qüestionaris i alguns exercicis es demanaran escrits a mà, degut a l'avantatge que aporta aquesta manera de treballar a l'hora d'expressar i consolidar els continguts.

Les necessitats educatives especials es tractaran analitzant cada cas seguint el criteri del departament.

S'utilitzaran eines públiques de programari lliure, excepte en aquells casos que la programació establerta pel departament d'ensenyament especifiqui el contrari.

3 BIBLIOGRAFIA BÀSICA I ALTRES RECURSOS

TÍTOL	AUTOR	EDITORIAL	Hi és a la BIBLIOTECA
Enginyeria del programari en entorns de programari lliure	David Aycart Pérez Marc Gibert Ginestà Martín Hernández Matías	UOC	
Compiladors	David Megías i Jiménez, Julià Minguillón i Alfonso, Joan Codina I Banti,	UOC	

TÍTOL	AUTOR	EDITORIAL	Hi és a la BIBLIOTECA
	Francesc Santanach I Delisau.		
El lenguaje unificado de modelado manual de referencia.	James Rumbaugh, Ivar Jacobson, Grady Booch	Pearson(Addison Wesley)	
UML y Patrones	Craig Larman	Pearson(Addison Wesley)	
UML. Aplicaciones en Java y C++	Carlos Jiménez de Parga	Ra-Ma	

4 ADRECES ELECTRÒNIQUES

- Eclipse: <https://eclipse.org/>
- GitLab: <https://about.gitlab.com/>
- JavaDoc: <http://javadoc.sourceforge.net/>
- Junit: Testing framework: <http://junit.org/junit4/>
- UML Designer: <http://www.uml designer.org/>