



Universidad
de La Laguna

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

**LENGUAJES Y HERRAMIENTAS DE
PROGRAMACIÓN**

1. Datos Descriptivos de la Asignatura

Asignatura: Lenguajes Herramientas de Programación

- Titulación 1: Ingeniero Técnico Informático de Gestión
- Titulación 2: Ingeniero Técnico Informático de Sistemas
- Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura
- Departamento: Estadística, Investigación Operativa y Computación
- Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos
- Duración: Cuatrimestral
- Créditos: 6
- Dirección Web de la asignatura: <http://campusvirtual.ull.es/ocw/>
- Idioma: Español

2. Prerrequisitos para cursar la asignatura

Esenciales / Recomendables:

No se contemplan

3. Profesorado que imparte la asignatura

Coordinación / Profesor/a 1: Casiano Rodríguez León

- Departamento: : Estadística, Investigación Operativa y Computación
- Centro: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
- Correo electrónico: crguezl@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <http://webpages.ull.es/users/crguezl/>

(*) *Añadir tantas filas como participantes en el Proyecto OCW*

4. Contextualización de la asignatura

- Perfil Profesional: Los conocimientos y habilidades adquiridos con esta asignatura son necesarios en el ejercicio profesional de la ingeniería informática.
- Conocimiento Previo: Los alumnos poseen conocimientos de programación, sistemas operativos y redes

5. Objetivos

Objetivos de la asignatura

- Capacidad para usar eficientemente herramientas colaborativas
- Capacidad para usar eficientemente Herramientas para el Control de Versiones
- Comprender el Desarrollo Basado en Pruebas
- Comprender los fundamentos del Paradigma de Programación Funcional
- Comprender los fundamentos del Paradigma de Programación Orientada a Objetos
- Comprender los fundamentos de la Meta-Programación

7. Contenidos de la asignatura

Módulo I

- Profesor/a Coordinador: Casiano Rodríguez León

- Temas (epígrafes):

1. Estructuras de Datos y Entrada/Salida
2. El Paradigma de Programación Funcional
3. El Paradigma de Programación Orientada a Objetos
4. Meta-Programación
5. Lenguajes de Dominio Específico
6. Metodologías Ágiles para el Desarrollo del Software
7. Herramientas para el control de Versiones y la Colaboración

9. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Rodríguez C. Principios de Programación Imperativa, Funcional y Orientada a Objetos. Una Introducción a Perl. <http://nereida.deioc.ull.es/~lhp/perlexamples>. 2010

Bibliografía Complementaria

Rodríguez C. Programación Distribuida y Mejora del Rendimiento. <http://nereida.deioc.ull.es/~pp2/perlexamples>. 2010

Recursos

10. Sistema de autoevaluación

Realice los ejercicios que figuran en los apuntes

2º Cuatrimestre ⁽⁶⁾				
SEMANA	Temas	Clases Teóricas	Problemas	Laboratorio
Semana 1:	1	2	1	1
Semana 2:	1	2	1	1
Semana 3:	2	2	1	1
Semana 4:	2	2	1	1
Semana 5:	3	2	1	1
Semana 6:	3	2	1	1
Semana 7:	4	1		1
Semana 8:	5	2	1	1



Universidad
de La Laguna

Semana 9:	5	2	1	1
Semana 10:	6	2	1	1
Semana 11:	6	1		1
Semana 12:	6	2	1	1
Semana 13:	7	2	1	1
Semana 14:	7	2	1	1
Semana 15:	7	1		1