

## Introducción a la Programación

Código: 107738  
Créditos ECTS: 6

**2025/2026**

Titulación	Tipo	Curso
Comunicación Interactiva	FB	1

### Contacto

Nombre: Juan Carlos Sebastián Pérez

Correo electrónico: juancarlos.sebastian@uab.cat

### Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

### Prerrequisitos

Se recomienda haber superado la asignatura de introducción a la algoritmia

### Objetivos y contextualización

1. Aprender los diferentes lenguajes de programación
2. Aprender a programar en python

### Resultados de aprendizaje

1. CM09 (Competencia) Aplicar los principios de la algorítmica y la programación a propuestas de proyectos comunicativos interactivos en el marco de un ejercicio profesional sensible a los problemas y retos sociales.
2. CM10 (Competencia) Diseñar proyectos comunicativos interactivos con el lenguaje de programación Python de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
3. CM11 (Competencia) Operar autónomamente con iniciativa y proactividad en la creación y el desarrollo de aplicaciones con el lenguaje de programación Python en el ámbito de la comunicación interactiva.
4. CM11 (Competencia) Operar autónomamente con iniciativa y proactividad en la creación y el desarrollo de aplicaciones con el lenguaje de programación Python en el ámbito de la comunicación interactiva.
5. KM08 (Conocimiento) Identificar los aspectos específicos de un sistema de información respecto a su arquitectura, protocolos, sistemas de almacenamiento, lenguajes, prestaciones y aplicaciones.
6. KM08 (Conocimiento) Identificar los aspectos específicos de un sistema de información respecto a su arquitectura, protocolos, sistemas de almacenamiento, lenguajes, prestaciones y aplicaciones.
7. KM09 (Conocimiento) Distinguir los conceptos más complejos de programación en Python.
8. KM09 (Conocimiento) Distinguir los conceptos más complejos de programación en Python.
9. SM08 (Habilidad) Utilizar los principios de la programación para convertir un problema concreto en un programa que lo resuelva.
10. SM10 (Habilidad) Utilizar el lenguaje de programación Python en proyectos comunicativos interactivos.
11. SM10 (Habilidad) Utilizar el lenguaje de programación Python en proyectos comunicativos interactivos.
12. SM10 (Habilidad) Utilizar el lenguaje de programación Python en proyectos comunicativos interactivos.

13. SM10 (Habilidad) Utilizar el lenguaje de programación Python en proyectos comunicativos interactivos.

## Contenido

1. Introducción a la programación

2. Programación en python

2.1 Sentencias condicionales, repetitivas...

2.2 Estructuras de datos

## Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales	30	1,2	CM09, CM10, CM11, KM08, KM09, SM08, SM10, CM09
Ejercicios	25	1	CM09, CM10, CM11, KM08, KM09, SM08, SM10, CM09
Prácticas	35	1,4	KM09, SM08, SM10, KM09

Nota: El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura y estará disponible en el Campus Virtual de la asignatura, donde el alumnado podrá encontrar los diversos materiales docentes y toda la información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por motivos de fuerza mayor según las autoridades competentes, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## Evaluación

### Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia y atención a las clases	10%	10	0,4	CM09, CM10, CM11, KM08, KM09, SM08, SM10
Entrega de trabajos	20%	20	0,8	CM09, CM10, CM11, KM08, KM09, SM08, SM10

Exámenes teóricos	50%	10	0,4	CM09, CM10, CM11, KM08, KM09, SM08, SM10
Realización de prácticas	20%	20	0,8	KM09, SM08, SM10

En el caso que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso que se produzcan diversas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será de un 0.

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura.

Esta asignatura/módulo no prevé el sistema de evaluación única.

En esta asignatura, no se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) en ninguna de sus fases. Cualquier trabajo que incluya fragmentos generados con IA será considerado una falta de honestidad académica y puede comportar una penalización parcial o total en la nota de la actividad, o sanciones mayores en casos de gravedad.

## Bibliografía

<https://pythoninstitute.org/>

<https://www.python.org/>

## Software

Visual Studio Code

## Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PAUL) Prácticas de aula	1	Español	segundo cuatrimestre	tarde
(PLAB) Prácticas de laboratorio	1	Español	segundo cuatrimestre	tarde
(PLAB) Prácticas de laboratorio	2	Español	segundo cuatrimestre	tarde
(TE) Teoría	1	Español	segundo cuatrimestre	tarde