



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Informática	Código	770G01002	
Titulación	Grao en Enxeñaría Electrónica Industrial e Automática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Formación Básica	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinador/a	Fontenla Romero, Oscar	Correo electrónico	oscar.fontenla@udc.es	
Profesorado	Becerra Permuy, Jose Antonio Bellas Bouza, Francisco Javier Fontenla Romero, Oscar Priego Torres, Blanca María Sanchez Maroño, Noelia	Correo electrónico	jose.antonio.becerra.permuy@udc.es francisco.bellas@udc.es oscar.fontenla@udc.es blanca.priego@udc.es noelia.sanchez@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.es/moodle			
Descripción general	La materia objeto de esta guía constituye la única disciplina de formación básica de ámbito puramente informático en la titulación. Por sus contenidos, y dado el marcado carácter instrumental de la materia y que la mayor parte de las materias de Ingeniería necesitan métodos de cálculo susceptibles de ser realizados con ayuda de computador, observamos que podrían ser prácticamente todas las materias a las que la Informática apoyara desde sus contenidos como herramienta indispensable para el ingeniero.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A10	Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
B1	Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad y razonamiento crítico.
B5	Capacidad para usar las técnicas, habilidades y herramientas de la Ingeniería necesarias para la práctica de la misma.
B6	Capacidad de usar adecuadamente los recursos de información y aplicar las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Ingeniería.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
Habilidad para el manejo de sistemas informáticos de recuperación de información (navegadores, motores de búsqueda, etc.)		B6	C3
Conocimiento sobre el funcionamiento básico de ordenadores y sistemas operativos	A10		
Conocimiento de los métodos básicos de representación y almacenamiento de datos en sistemas informáticos	A10	B5	
Capacidad para realizar programas sencillos en el ordenador empleando un lenguaje de alto nivel	A10	B1	
Capacidad de operar con equipamiento informático de forma efectiva, teniendo en cuenta sus propiedades lógicas y físicas		B5	
Plantear correctamente el problema a partir del enunciado propuesto e identificar las opciones para su resolución. Aplicar el método de resolución adecuado a identificar la corrección de la solución		B1	

Contenidos	
Tema	Subtema
BLOQUE DIDÁCTICO I	-----



Tema 1: Representación de la información	<ul style="list-style-type: none">1.1.- Medida de la información1.2.- Sistemas de numeración usuales en Informática<ul style="list-style-type: none">1.2.1 Sistema de numeración binario1.2.2 Códigos intermedios1.3.- Representación de números enteros<ul style="list-style-type: none">1.3.1.- Representación binaria sin signo1.3.2.- Representación binaria signo-magnitud1.3.3.- Representación binaria en complemento a 11.3.4.- Representación binaria en complemento a 21.3.5.- Representación decimal BCD1.4.- Representación de caracteres<ul style="list-style-type: none">1.4.1.- Código ASCII1.5.- Representación de información analógica<ul style="list-style-type: none">1.5.1.- Representación de sonido1.5.2.- Representación de imágenes
Tema 2: Arquitectura de ordenadores	<ul style="list-style-type: none">2.1.- Arquitectura Von Neumann y extensiones2.2.- Memoria Principal<ul style="list-style-type: none">2.2.1.- Tipos de Memoria Principal2.2.2.- Rendimiento CPU-Memoria2.2.3.- Jerarquía de memorias: memoria caché2.3.- CPU (Unidad Central de Proceso)<ul style="list-style-type: none">2.3.1.- Registros de la CPU2.3.2.- La Unidad Aritmético-Lógica2.3.3.- La Unidad de Control2.4.- Sistemas de almacenamiento masivo<ul style="list-style-type: none">2.4.1.- Discos magnéticos2.4.2.- Discos ópticos2.4.3.- Memorias de estado sólido y USB2.5.- Conexiones y puertos
Tema 3: Sistemas operativos	<ul style="list-style-type: none">3.1.- Definición y funciones de un sistema operativo3.2.- Gestión del procesador<ul style="list-style-type: none">3.2.1.- Sistemas operativos monoprogramación3.2.2.- Sistemas operativos multiprogramación3.3.- Gestión de la memoria principal3.4.- Gestión de entrada/salida3.5.- Gestión de archivos y directorios3.6.- Gestión de la seguridad
Tema 4: Redes de datos e Internet	<ul style="list-style-type: none">4.1.- Sistemas y medios de transmisión4.2.- Redes de comunicación y topologías de red4.3.- Tipos de redes4.4.- Protocolos de red4.5.- Internet y la web
BLOQUE DIDÁCTICO II	-----
Tema 5: Introducción a un lenguaje de programación: lenguaje C	<ul style="list-style-type: none">5.1.- Descripción general5.2.- Estructura de un programa en C5.3.- Tipos de datos, operadores y expresiones5.4.- Declaración de variables y constantes5.5.- Entrada y salida estándar



Tema 6: Estructuras de control	6.1.- Expresiones lógicas 6.2.- Instrucciones selectivas 6.3.- Instrucciones iterativas 6.4.- Instrucciones de salto
Tema 7: Funciones	7.1.- Definición, declaración y llamada de funciones 7.2.- El ámbito de las variables 7.3.- Paso de argumentos 7.3.1.- Concepto de apuntador o puntero 7.3.2.- Operadores de dirección e indirección 7.3.3.- Paso de argumentos por valor y por referencia
Tema 8: Tipos de datos estructurados	8.1.- Vectores o arrays 8.1.1.- Definición y uso de un vector 8.1.2.- Inicialización 8.2.- Cadenas de caracteres 8.3.- Matrices multidimensionales 8.1.1.- Definición y uso de una matriz 8.1.2.- Inicialización 8.4.- Reserva dinámica de vectores y matrices 8.5.- Estructuras
Tema 9: Ficheros	9.1.- Declaración de ficheros 9.2.- Apertura y cierre de ficheros 9.3.- Lectura y escritura de datos 9.4.- Acceso directo a los datos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Prueba mixta	A10 B1	3.5	3.5	7
Sesión magistral	A10	21	21	42
Trabajos tutelados	B6 C3	0	10	10
Prácticas de laboratorio	B5 B6	30	30	60
Portafolio del alumno	A10	0	5	5
Solución de problemas	B1 B5	2.5	22.5	25
Atención personalizada		1	0	1

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prueba mixta	Prueba de evaluación que se realizará al final de curso en las correspondientes convocatorias oficiales. Consistirá en una prueba escrita en la que será necesario responder a diferentes tipos de preguntas y resolver problemas de programación.
Sesión magistral	Actividad presencial en el aula que sirve para establecer los conceptos fundamentales de la materia. Consiste en la exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales/multimedia y la realización de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con el fin de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Trabajos tutelados	Realización de un trabajo relacionado con alguno de los temas del temario de la asignatura. El trabajo será realizado en grupo y los alumnos entregarán, en soporte informático, la memoria del trabajo y una presentación que tendrá que exponer al profesor. Este trabajo requerirá la asistencia de, al menos, una tutoría personalizada para cada grupo.
Prácticas de laboratorio	Desarrollo de prácticas en el laboratorio de informática. Esta actividad consistirá en el estudio de casos y ejemplos además de la realización, por parte de los alumnos, de ejercicios de programación.



Portafolio del alumno	El portafolio de trabajo del alumno consiste en documento (en papel o electrónico) que incluye el trabajo realizado por el alumno: apuntes o notas de clase, guías de trabajo, comentarios de notas, resúmenes, pruebas escritas y ejercicios.
Solución de problemas	Consistirá en la realización, por parte del alumno, de diversos ejercicios de programación en lenguaje C. Estos ejercicios se realizarán a lo largo del cuatrimestre, tanto de manera presencial en el aula como de forma autónoma. El trabajo realizado en la clase se entregará al finalizar la misma y será evaluado mediante la corrección del ejercicio por parte del profesor de prácticas. La práctica que se realizará de forma autónoma deberá ser entregada antes de la fecha límite indicada en el enunciado y esta actividad será evaluada mediante la corrección del ejercicio por parte del profesor y con una revisión presencial en la que se realizarán preguntas al alumno.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Portafolio del alumno Solución de problemas	<p>Trabajos tutelados: será necesario mostrar los avances que se van realizando para ofrecer la orientación adecuada y asegurar la calidad del trabajo. También permitirá la resolución de dudas conceptuales y el seguimiento de la ejecución de los trabajos. Estas tutorías se realizarán en grupo y de forma presencial en el despacho del profesor.</p> <p>Portafolio del alumno: requerirá de atención personalizada para el seguimiento del portafolio y para la realización de comentarios y revisión de ejercicios.</p> <p>Solución de problemas: es recomendable el uso de atención personalizada en estas actividades para resolver las dudas conceptuales o procedimentales que puedan surgir durante la resolución de los problemas. Además, en el caso de la práctica a resolver de forma autónoma la atención personalizada también se centrará en el explicación, por parte del alumno, de la solución propuesta al problema planteado.</p>

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba mixta	A10 B1	<p>Prueba final de la materia que consistirá en la realización de un examen individual y por escrito. Esta prueba tendrá un parte de teoría y otra de programación en la que el alumno tendrá que contestar a preguntas y resolver diversos ejercicios de programación.</p> <p>Criterios de evaluación generales: * Respuestas correctas y soluciones adecuadas a las preguntas y ejercicios de la prueba.</p> <p>Nomenclatura empleada en la sección de observaciones para esta actividad: T3: nota obtenida en la parte de teoría de esta prueba (28% de la nota final). P5: nota obtenida en la parte de programación de esta prueba (30% de la nota final).</p>	58



Trabajos tutelados	B6 C3	<p>Trabajo autónomo en grupos reducidos. Será necesario entregar los materiales (documento y presentación) en tiempo y forma siguiendo las indicaciones del enunciado. Además, requerirá la exposición oral por parte de todos los integrantes del grupo de trabajo, empleando para eso la presentación entregada. Se tendrá en cuenta para la evaluación de esta actividad la memoria y la presentación entregada así como las contestaciones a las preguntas del profesor durante la presentación obligatoria. La no realización de la presentación supondrá una nota de cero en esta actividad.</p> <p>Criterios generales de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">* Claridad, extensión y calidad de la memoria del trabajo.* Claridad y calidad de la exposición oral del trabajo.* Dominio del tema y adecuación de las contestaciones del alumno a las preguntas del profesor en la sesión de exposición.* Asistencia y aprovechamiento de las tutorías de seguimiento. <p>Nomenclatura empleada en la sección de observaciones para esta actividad: T2: nota obtenida en el trabajo tutelado (8% de la nota final).</p>	8
Prácticas de laboratorio	B5 B6	<p>Consistirá en la recopilación de todos los ejercicios de programación realizados en las prácticas de laboratorio durante el curso. Estos ejercicios deberán realizarse en el tiempo asignado a las clases prácticas, en el laboratorio de informática, y se entregarán al final de las mismas. Durante a realización de estos ejercicios, el alumno puede plantear dudas al profesor o consultar los materiales que estime oportuno. Por tanto, esta actividad evaluará el trabajo diario del alumno en las clases prácticas.</p> <p>Criterios generales de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">* Trabajo y esfuerzo realizado por el alumno durante las clases.* Adecuación de las soluciones realizadas para cada ejercicio. <p>Nomenclatura empleada en la sección de observaciones para esta actividad: P1: nota obtenida en los ejercicios realizados en las clases prácticas de laboratorio (6% de la nota final).</p>	6
Portafolio del alumno	A10	<p>Evaluación del documento realizado y de los avances y soluciones expuestas a pequeñas pruebas de evaluación. También se tendrán en cuenta las contestaciones a las preguntas planteadas por el profesor en la revisión del portafolio.</p> <p>Criterios generales de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">* Organización y claridad de los documentos.* Adecuación de las soluciones realizadas a cada ejercicio.* Respuestas correctas del alumno a las preguntas planteadas en la sesión de revisión del portafolio. <p>Nomenclatura empleada en la sección de observaciones para esta actividad: T1: nota obtenida en la actividad del portafolio (4% de la nota final).</p>	4



Solución de problemas	B1 B5	<p>Resolución de ejercicios de programación de forma individual. En concreto se realizarán tres pruebas de este tipo durante el curso. Las dos primeras serán pruebas que se realizarán en las aulas de informática del centro y en las que se empleará el ordenador para resolver ejercicios de programación, mientras que la tercera consistirá en la implementación de un programa de forma autónoma por el alumno (práctica de programación). Será imprescindible entregar los ejercicios en tiempo y forma siguiendo las pautas específicas del enunciado publicado en cada caso. También será obligatoria la asistencia a una sesión presencial para la práctica realizada de forma autónoma por el alumno, que consistirá en la revisión del ejercicio entregado y en la cual se realizarán preguntas al alumno sobre el mismo. La no asistencia a esta sesión de revisión tendrá el mismo efecto que si no se entregase la práctica.</p> <p>Criterios generales de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Adecuación de los ejercicios entregados a las pautas expuestas en el enunciado. * Calidad y eficiencia de la solución planteada por el alumno. * Respuestas adecuadas a las preguntas realizadas por el profesor en la sesión de revisión de la práctica. <p>Nomenclatura empleada en la sección de observaciones para esta actividad:</p> <p>P2: nota obtenida en la primeira prueba de resolución de ejercicios en el aula (8% de la nota final).</p> <p>P3: nota obtenida en la segunda prueba de resolución de ejercicios en el aula (8% de la nota final).</p> <p>P4: nota obtenida en la práctica autónoma de programación (8% de la nota final).</p>	24
Otros			

Observaciones evaluación

Para poder aprobar la materia el estudiante deberá cumplir los siguientes requisitos (puntuación entre 0 y 10 en todas las actividades):

- 1) Lograr el 50% de la nota máxima posible al calcular la suma ponderada de las actividades de teoría, es decir, que la suma $0,04 \times T1 + 0,08 \times T2 + 0,28 \times T3$ sea mayor o igual que 2.
- 2) Lograr el 50% de la nota máxima posible al calcular la suma ponderada de las actividades de programación, es decir, que la suma $0,06 \times P1 + 0,08 \times P2 + 0,08 \times P3 + 0,08 \times P4 + 0,3 \times P5$ sea mayor o igual que 3.
- 3) Que la nota de la parte de teoría en el examen final (T3) sea mayor o igual que 4.
- 4) Que la nota de la parte de programación en el examen final (P5) sea mayor o igual que 3,5.

Si no se cumplen con todos los requisitos anteriores la cualificación será de suspenso y la nota numérica máxima que se obtendrá, en la oportunidad correspondiente, será de 4,5 puntos. Si se cumplen los requisitos exigidos, la nota final se calculará de la siguiente forma:

$$\text{NOTA FINAL} = 0,04 \times T1 + 0,08 \times T2 + 0,28 \times T3 + 0,06 \times P1 + 0,08 \times P2 + 0,08 \times P3 + 0,08 \times P4 + 0,3 \times P5$$

La asistencia a todas las clases presenciales de prácticas es obligatoria (excepto los alumnos con matrícula parcial). La no asistencia a alguna clase, sin una causa debidamente justificada (médica, judicial, laboral, etc.), supondrá la no superación de la materia.

Notas sobre las actividades:

- Si durante la revisión de alguna actividad se detecta que el alumno copió el ejercicio o, a causa de las preguntas planteadas, hay dudas sobre la autoría del mismo se suspenderá la actividad obteniendo la nota mínima posible.

- Todas

las actividades tendrán una única oportunidad para su entrega durante el curso académico, salvo la prueba final (formada por las actividades T3 y P5) que tendrá dos oportunidades oficiales de examen.

Fuentes de información



Básica	<ul style="list-style-type: none">- García, F., Carretero, J., Fernández, J., Calderón, A. (2002). El lenguaje de programación C. Diseño e implementación de programas. Prentice Hall- de Miguel Anasagasti, P. (2004). Fundamentos de los Computadores. International Thomson Learning Paraninfo- Prieto, A., Lloris, A., Torres, J. C. (2006). Introducción a la Informática. McGraw-Hill- Gottfried, B. (2005). Programación en C. McGraw-Hill- Joyanes, L., Zahonero, I. (2005). Programación en C. Metodología, algoritmos y estructuras de datos. McGraw-Hill
Complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Joyanes Aguilar, L., Castillo Sanz, A., Sánchez García, L., Zahonero Martínez, I. (2005). C. Algoritmos, programación y estructuras de datos. McGraw-Hill- Tanenbaum, A. S. (2000). Organización de computadoras: Un enfoque estructurado. Pearson Educación- Stallings, W. (2000). Organización y Arquitectura de Computadores. Prentice Hall- Joyanes Aguilar, L., Castillo Sanz, A., Sánchez García, L., Zahonero Martínez, I. (2002). Programación en C. Libro de problemas. McGraw-Hill

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Informática Industrial/770G01025

Otros comentarios

Es muy recomendable el aprovechamiento de las clases prácticas de programación que se realización a lo largo del curso. Además, a través de la página web de la materia se propondrán diversos ejercicios para fomentar la capacidad de resolución de problemas que será exigida al alumno. Por tano, es muy recomendable la realización de estos ejercicios para lograr un buen aprendizaje de la materia.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías