



Guía Docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Métodos informáticos	Código	730G05008	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalegoInglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Industrial			
Coordinación	Prieto Guerreiro, Francisco	Correo electrónico	francisco.prieto@udc.es	
Profesorado	Cardona Comellas, Jose María	Correo electrónico	jose.cardona@udc.es	
	Prieto Guerreiro, Francisco		francisco.prieto@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>1.- Introducción dos alumnos nos conceptos fundamentais da informática e o mundo dos ordenadores.</p> <p>2.- Estudo das principais características do deseño dos ordenadores actuais e do seu funcionamento interno.</p> <p>3.- Estudo da informática e as redes de comunicacións, así como das súas principais aplicacións ó mundo da enxeñaría.</p> <p>4.- Estudo e utilización efectiva das ferramentas básicas a todo ordenador.</p> <p>5.- Estudo e utilización dunha linguaxe de programación (Linguaxe C) que permita resolver problemas de enxeñaría mediante solucións informáticas.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
1.- Introducción dos alumnos nos conceptos fundamentais da informática e o mundo dos ordenadores. Estudo das principais características do deseño dos ordenadores actuais e o seu funcionamento interno.	A3	B1	C1 C4 C6
2.- Estudo da informática e as redes de comunicacións, así como das súas principais aplicacións ó mundo da enxeñaría. Utilización efectiva das ferramentas básicas a todo ordenador.	A1 A3	B1 B2 B4 B5 B6	C1 C2 C4 C5 C6
3.- Estudo e utilización dunha linguaxe de programación (Linguaxe C) que permita resolver problemas de enxeñaría mediante solucións informáticas.	A1 A3	B1 B2 B5 B6	C1 C4 C5 C6

Contidos	
Temas	Subtemas



<p>Tema 1.- Conceptos Fundamentais de Informática.</p>	<p>Tema 1.1.- Antecedentes Históricos. Tema 1.2.- Arquitecturas Clásicas de Ordenadores. Tema 1.2.1.- Arquitectura Von Neumann Tema 1.2.2.- CPU Tema 1.2.3.- Memoria. Tema 1.2.4.- Dispositivos de Entrada/Saída</p>
<p>Tema 2.- Novas Arquitecturas.</p>	<p>Tema 2.1.- Paralelismo e Supercomputación. Tema 2.1.1.- Paralelismo en sistemas monoprocesador. Tema 2.1.2.- Evolución dos modernos supercomputadores. Tema 2.2.- Clasificación de Flynn. Tema 2.2.1.- Ordenadores Matriciais. Tema 2.2.2.- Ordenadores Vectoriais. Tema 2.2.3.- Sistemas Multiprocesador/Multinúcleo.</p>
<p>Tema 3.- Codificación da Información.</p>	<p>Tema 3.1.- Codificación da información nun ordenador. Tema 3.2.- Representación binaria. Tema 3.2.1.- Representación interna dos datos. Tema 3.2.2.- Aritmética enteira e en punto flotante. Tema 3.2.3.- Codificación da información non numérica. Tema 3.2.4.- Outros sistemas de representación: Octal e Hexadecimal.</p>
<p>Tema 4.- Sistemas Operativos.</p>	<p>Tema 4.1.- Conceptos xerais de diseño e funcionamento dun sistema operativo. Tema 4.2.- Tipos de sistema operativo: Windows vs Linux. Tema 4.3.- Construcción da maquina virtual nun sistema operativo (Capas de un s.o). Tema 4.3.1.- Nucleo do sistema operativo. Tema 4.3.2.- Xestión da memoria. Tema 4.3.3.- Xestión das operacións de entrada/saída. Tema 4.3.4.- Xestión do sistema de ficheiros. Tema 4.3.5.- Asignación de recursos.</p>
<p>Tema 5.- Linguaxes de Programación.</p>	<p>Tema 5.1.- Aspectos de deseño e implementación nunha linguaxe de programación. Tema 5.2.- Clasificación das linguaxes de programación. Tema 5.3.- Linguaxes de baixo nivel. Tema 5.4.- Linguaxes de alto nivel. Tema 5.5.- Tradutores: Compiladores e Intérpretes. Tema 5.5.1.- Linguaxe ensamblador. Tema 5.5.2.- Tradutores: Fases de funcionamento. Tema 5.5.2.1.- Intérpretes. Tema 5.5.2.2.- Compiladores.</p>



<p>Tema 6.- Redes de Ordenadores.</p>	<p>Tema 6.1.- Antecedentes históricos.                  Tema 6.2.- Clasificación das redes de ordenadores.                  Tema 6.3.- Funcions e servizos de rede.                  Tema 6.4.- Arquitecturas de rede.                  Tema 6.4.1.- Topoloxías de rede.                  Tema 6.4.2.- Protocolos de rede.                  Tema 6.5.- Rede internet.                  Tema 6.5.1.- Direccions IP.                  Tema 6.5.2.- Protocolo de rede TCP/IP.                  Tema 6.5.3.- Arquitectura de Internet.                  Tema 6.5.4.- Servizos da rede internet.                  Tema 6.5.5.- Sistemas e tecnoloxías de conexión á rede: ADSL, Cable, PLC, WiFi/WiMax, FTTH.                  Tema 6.5.6.- Cómo medir o rendemento dunha rede.                  Tema 6.5.7.- Seguridade e Encriptación.</p>
<p>Tema 7: Linguaxe de Programación C</p>	<p>Tema 7.1.- Introdución á Linguaxe C.                  Tema 7.2.- Tipos, Identificadores e Operadores.                  Tema 7.3.- Entrada/Saída por Consola.                  Tema 7.4.- Sentencias de Control.                  Tema 7.5.- Arrays e Cadeas.                  Tema 7.6.- Funcions: Pase de parámetros por valor e referencia (punteiros).                  Tema 7.7.- Estructuras, unions, enumeracions e tipos definidos polo usuario.                  Tema 7.8.- Algoritmos de ordeación e búsqueda.                  Tema 7.9.- Ficheiros.                  Tema 7.10.- Estructuras Dinámicas de Datos.</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A3 B1 C1 C4 C6	30	30	60
Proba obxectiva	A1 A3 B1 B2 B5 B6 C1	3	0	3
Prácticas de laboratorio	A1 A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C2 C4 C5 C6	26	28	54
Traballos tutelados	A1 A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C2 C4 C5 C6	0	20	20
Atención personalizada		13	0	13

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Nas sesións maxistras desenrolaranse os contidos da asignatura tanto a nivel teórico coma práctico.
Proba obxectiva	A proba obxectiva dividirase en dúas partes, unha teórica e outra práctica, que tratará de comprobar si o alumno adquiriu as competencias fixadas como obxectivo desta asignatura.
Prácticas de laboratorio	Estudo e utilización dunha linguaxe de programación (Linguaxe C) que permita resolver diferentes problemas de enxeñaría mediante solucións informáticas.



Traballos tutelados	Nas sesións maxistras e nas prácticas de laboratorio plantexaranse diferentes problemas prácticos de maior complexidade para a súa resolución como traballo independente polo alumno, tanto de forma individual uns coma colectiva outros. Nesta resolución vaise fomentar a participación do alumno como ferramenta de autoaprendizaxe valorando o seu esforzo e os seus resultados cara á valoración final da asignatura.
---------------------	---

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Sesión maxistral Prácticas de laboratorio	Titorías para clarificar as dúbidas sobre os temas expostos na clase de teoría ou maxistral, sobre o plantexamento ou a resolución dos exercicios de prácticas de laboratorio e traballos tutelados, ou sobre calquer ámbito relacionado coa materia.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A1 A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C2 C4 C5 C6	Nas sesións maxistras e nas prácticas de laboratorio plantexaranse diferentes problemas prácticos de maior complexidade para a súa resolución como traballo independente polo alumno, tanto de forma individual uns coma colectiva outros. Nesta resolución vaise fomentar a participación do alumno como ferramenta de autoaprendizaxe valorando o seu esforzo e os seus resultados cara á valoración final da asignatura. A súa realización e presentación diante do profesor será obligatoria para poder aprobar a asignatura, sendo evaluable ata un máximo dun 20% da nota final.	20
Proba obxectiva	A1 A3 B1 B2 B5 B6 C1	A proba obxectiva dividirase en dúas partes, unha teórica e outra práctica, que tratará de comprobar si o alumno adquiriu as competencias fixadas como obxectivo da asignatura. Será necesario obter a lo menos unha nota mínima de 1.5 puntos en cada parte (ata un máximo de 3 puntos en cada parte) e ter presentado todas as prácticas e traballos para poder aprobar a asignatura.	60
Prácticas de laboratorio	A1 A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C2 C4 C5 C6	Estudo e utilización dunha linguaxe de programación que permita a resolución de diferentes problemas de enxeñaría mediante solucións informáticas. A súa realización e presentación diante do profesor será obligatoria para poder aprobar a asignatura, sendo evaluable ata un máximo dun 20% da nota final.	20

### Observacións avaliación

--

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herbert Schildt (). C. Manual de Referencia . Ed. McGraw-Hill</li> <li>- F. Prieto (). Libro de apuntes elaborado por el profesor de la asignatura.</li> <li>- J. Angulo (). Estructura de Computadores. Ed. Paraninfo</li> <li>- Prieto, Lloris, Torres. (). Introducción a la informática. Ed. McGraw-hill</li> <li>- Steven Chapra (). Introducción a la computación para ingenieros . Ed. McGraw-Hill</li> <li>- Behrouz A. Forouzan (). Transmisión de datos y redes de comunicaciones. Ed. McGraq-Hill</li> <li>- Jose R. Garcia-Bermejo (). Programación estructurada en C. Ed. Prentice Hall</li> <li>- Gerardo G. /César Vidal (). Lenguaje C. Aplicaciones a la Programación. Reprografía del Noroeste</li> <li>- James L. Antonakos / Kenneth C. (). Programación Estructurada en C. Prentice Hall</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

### Recomendacións

--



Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Tendo en conta que a asignatura estase a impartir no segundo cuatrimestre do primeiro curso da titulación do grao de enxeñaría naval e oceánica, os fundamentos previos necesarios para cursar esta asignatura consisten no coñecemento das materias de informática propias das opcións científicas e tecnolóxicas do bacharelato.

Si o alumno procede doutra opción, donde non se teña cursado unha asignatura relacionada con contidos informáticos básicos, recomendase moi especialmente o seu estudo para acadar unas bases mínimas de coñecementos.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías