



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Informática	Código	631G02154	
Titulación	Grao en Tecnoloxías Mariñas			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría de Computadores			
Coordinador/a	Vidal Paz, Jose	Correo electrónico	jose.vidal.paz@udc.es	
Profesorado	Vidal Paz, Jose	Correo electrónico	jose.vidal.paz@udc.es	
Web				
Descripción general	<p>Esta materia encádrase dentro das materias básicas das enxeñarías, e máis concretamente considérase como unha materia transversal porque as competencias adquiridas son importantes para cursar a maioría das materias da titulación.</p> <p>Ademais, se temos en conta a progresiva informatización e automatización experimentada polos buques nestes últimos anos, e moi especialmente nas salas de máquinas, pódese comprender que as competencias adquiridas nesta materia tamén serán de gran importancia para o desenvolvemento da profesión dos futuros titulados en Enxeñaría Marina.</p> <p>Dentro do plan de estudos, aínda que esta materia pódese considerar relacionada con case todas as demais, garda unha estreita relación coas Matemáticas e a Física (resolución de problemas, representación gráfica de resultados e interpretación), o Debuxo (CAD e Deseño industrial), Mantemento (xestión de proxectos e resolución de problemas de investigación operativa con ferramentas informáticas), moi especialmente coas materias de Electricidade, Electrónica, Automatización e Regulación (codificación da información, lóxica binaria, hardware, software).</p> <p>Tamén se considera que está relacionada co Inglés, pois moita da información a manexar (libros, Internet, manuais, ...) atópase neste idioma.</p>			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A2	CE2 - Capacidad para la dirección, organización y operación de las actividades objeto de las instalaciones marítimas en el ámbito de su especialidad.
A13	CE13 - Llevar a cabo automatizaciones de procesos e instalaciones marítimas.
A14	CE14 - Evaluación cualitativa y cuantitativa de datos y resultados, así como la representación e interpretación matemáticas de resultados obtenidos experimentalmente.
A15	CE15 - Manejar correctamente la información proveniente de la instrumentación y sintonizar controladores, en el ámbito de su especialidad.
A16	CE16 - Ensamblar y realizar tareas básicas de mantenimiento y reparación de equipos informáticos. Instalar y manejar sistemas operativos y aplicaciones informáticas. Instalar y realizar las tareas básicas de gestión de redes de ordenadores, en el ámbito de su especialidad.
A17	CE17 - Modelizar situaciones y resolver problemas con técnicas o herramientas físico-matemáticas.
A18	CE18 - Redacción e interpretación de documentación técnica.
A20	CE20 - Ser capaz de identificar, analizar y aplicar los conocimientos adquiridos en las distintas materias del Grado, a una situación determinada planteando la solución técnica más adecuada desde el punto de vista económico, medioambiental y de seguridad.
A46	CE51 - Utilizar las herramientas manuales y el equipo de medida para el desmantelado, mantenimiento, reparación y montaje de las instalaciones y el equipo de a bordo.
A67	CE57 - Hacer funcionar los ordenadores y redes informáticas a bordo de los buques
B2	CT2 - Resolver problemas de forma efectiva.



B5	CT5 - Trabajar de forma colaborativa.
B8	CT8 - Versatilidad.
B9	CT9 - Capacidad para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, que le doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
C3	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.
C9	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
C10	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
C11	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
C12	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
C13	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Conocer cómo se guarda y manipula la información en un ordenador	A15	B2	C3
Avaluar expresiones lógicas usando el Álgebra de Boole	A13 A15	B2	C3
Identificar los diferentes componentes hardware de un ordenador	A16		C3
Ser capaz de ensamblar un ordenador a partir de sus componentes	A16 A46 A67	B2 B5 B8	
Ser capaz de instalar varios Sistemas Operativos y aplicaciones software en un ordenador	A16 A67	B2 B5 B8	
Ser capaz de instalar y configurar una red wi-fi	A16 A67	B2 B5 B8	
Diseñar correctamente las tablas de una Base de Datos		B5 B9	C3
Ser capaz de efectuar diferentes tipos de consultas en una Base de Datos		B2 B5 B9	C3 C13
Conocer el funcionamiento básico y las utilidades de las hojas de cálculo			C3
Ser capaz de programar una hoja de cálculo para resolver diferentes tipos de problemas matemáticos	A14 A17	B2 B5 B8	C3 C10 C11
Ser capaz de representar gráficamente e interpretar los resultados de una hoja de cálculo	A14 A20	B2 B5 B8	C3 C11 C12
Conocer los aspectos básicos de la planificación de un proyecto			C3
Ser capaz de planificar un proyecto usando una herramienta informática	A2 A17 A20	B2 B5 B8	C3



Conocer diferentes herramientas y aplicaciones de software cartográfico	A18 A20		C3
Ser capaz de planificar una travesía por mar usando aplicaciones cartográficas	A18 A20	B2 B5 B8	C3
Ser capaz de resolver los diferentes problemas de gestión que puedan surgir a lo largo de una travesía por mar usando las herramientas informáticas vistas a lo largo del curso	A2 A17 A20	B2 B5 B8	C3 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
1. CODIFICACION	1.1. INTRODUCCION 1.2. NUMEROS DECIMALES 1.3. NUMEROS BINARIOS 1.4. CONVERSION DECIMAL-BINARIO 1.5. REPRESENTACION DE NUMEROS NEGATIVOS 1.6. NUMEROS HEXADECIMALES 1.7. CODIGO DECIMAL BINARIO (BCD) 1.8. CODIGOS ALFANUMERICOS 1.9. CODIGOS DE PARIDAD
2. LOGICA BINARIA	2.1. ALGEBRA DE BOOLE 2.2. FUNCIONES DIGITALES BINARIAS 2.3. TABLAS DE VERDAD 2.4. PUERTAS LOGICAS BASICAS 2.5. LOGICA PROPOSICIONAL
3. HARDWARE	3.1. UNIDADES FUNCIONALES BASICAS 3.2. PLACA BASE 3.3. CPU 3.4. MEMORIA 3.5. SISTEMA DE INTERCONEXION: BUSES 3.6. REDES
4. SISTEMAS OPERATIVOS	4.1. INTRODUCCION 4.2. PROCESOS Y GESTION DEL PROCESADOR 4.3. ADMINISTRACION DE LA MEMORIA 4.4. SISTEMAS DE ARCHIVOS 4.5. ENTRADA/SALIDA
5. BASES DE DATOS	5.1. INTRODUCCION 5.2. MODELO E-R 5.3. MODELO RELACIONAL 5.4. S.G.B.D. 5.5. TABLAS 5.6. CONSULTAS 5.7. APLICACION AL MUNDO MARITIMO



6. HOJA DE CALCULO	6.1. INTRODUCCION 6.2. FILAS Y COLUMNAS 6.3. TIPOS DE DATOS 6.4. FORMATOS 6.5. FORMULAS 6.6. REFERENCIAS 6.7. FUNCIONES 6.8. GRAFICOS 6.9. RESOLUCION DE PROBLEMAS DE I.O. 6.10. APLICACION AL MUNDO MARITIMO
7. PLANIFICACION DE PROYECTOS	7.1. INTRODUCCION 7.2. DIAGRAMAS DE GANT 7.3. PROGRAMACION TEMPORAL DE UN PROYECTO 7.4. ASIGNACION DE RECURSOS 7.5. SEGUIMIENTO DEL PROYECTO 7.6. ANALISIS DE COSTES 7.7. APLICACION AL MUNDO MARITIMO
8. SOFTWARE CARTOGRAFICO	8.1. HERRAMIENTAS WEB PARA EL TRABAJO COLABORATIVO 8.2. HERRAMIENTAS WEB CARTOGRAFICAS 8.3. APLICACION A PROBLEMAS DE NAVEGACION MARITIMA
<p>El desarrollo y superación de estos contenidos, junto con los correspondientes a otras materias que incluyan la adquisición de competencias específicas de la titulación, garantizan el conocimiento, comprensión y suficiencia de las competencias recogidas en el cuadro AIII/2, del Convenio STCW, relacionadas con el nivel de gestión de Oficial de Máquinas de Primera de la Marina Mercante, sin limitación de potencia de la planta propulsora y Jefe de Máquinas de la Marina Mercante hasta un máximo de 3000 kW.</p>	<p>Cuadro A-III/2 del Convenio STCW.          Especificación de las normas mínimas de competencia aplicables a los Jefes de máquinas y Primeros Oficiales de máquinas de buques cuya máquina propulsora principal tenga una potencia igual o superior a 3000 kW</p>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A18 A20 B5 C3 C12	2	5	7
Sesión magistral	A15	22	22	44
Solución de problemas	A13 B2 B8 B9 C9 C10 C13	2	5	7
Prácticas de laboratorio	A2 A14 A16 A17 A20 A46 A67 B8 B9 C3 C9 C10 C11 C12 C13	9	9	18
Prácticas a través de TIC	A2 A14 A16 A17 A20 B2 B8 B9 C3 C9 C10 C11 C12 C13	16	40	56
Prueba mixta	A16 A17 B2 B8 C3 C9 C10	3	9	12
Atención personalizada		6	0	6

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



## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Trabaxos tutelados	Se lle propondrá al alumnado el desarrollo de un trabajo en equipo tutelado sobre el hardware de los ordenadores, con el objetivo de profundizar en el aprendizaje de este tema, incidiendo especialmente en los últimos desarrollos puestos en el mercado. Este trabajo deberá exponerse en clase delante de sus compañeros.
Sesión magistral	Se realizará una explicación introductoria de los contenidos de cada tema. Se le proporcionará al alumnado o bien materiales o bien indicaciones de cómo consultar fuentes adicionales para profundizar en el estudio del tema. Los conceptos básicos serán trabajados individualmente por el alumnado en el aula contando con la asistencia del profesor y utilizando ejercicios o tutoriales que éste previamente tendrá preparados en la plataforma de aprendizaje de la universidad.
Solución de problemas	Las clases magistrales de los 2 primeros temas se combinarán con la resolución de problemas escritos en el aula, debatiendo las soluciones con el alumnado para afianzar los conocimientos matemáticos en los que se basa el funcionamiento de los ordenadores.
Prácticas de laboratorio	Una vez tratados los temas de Hardware y Sistemas Operativos, el alumnado tendrá que poner en práctica los conocimientos teóricos adquiridos, para lo cual deberán ensamblar equipos informáticos, instalar distintos S.O. y una red wi-fi. Estas prácticas se llevarán a cabo en un laboratorio (taller de montaje).
Prácticas a través de TIC	Se le propondrá al alumnado ejercicios prácticos para adquirir las destrezas necesarias en el uso de determinadas aplicaciones informáticas útiles para el desarrollo de su profesión en el ámbito marítimo, de modo que el alumnado tendrá que poner en práctica los conocimientos adquiridos y comprobar que estos le permiten resolver problemas reales. Estas prácticas se llevarán a cabo en un Aula de Informática.
Prueba mixta	Examen sobre los contenidos de la materia, que combinará una prueba escrita basada en la resolución de problemas con una prueba práctica en ordenador.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Trabaxos tutelados Solución de problemas Prueba mixta	<p>La atención personalizada es imprescindible para dirigir al alumnado en la realización de los problemas propuestos y para las prácticas del Aula de Informática.</p> <p>Se realizarán en el despacho del profesor en los horarios de tutorías establecido al inicio del curso y puesto en conocimiento del alumnado por los medios apropiados en el centro y en la plataforma de teleaprendizaje de la universidad.</p> <p>Además el profesor también podrá resolver las dudas recibidas por medios electrónicos como correo electrónico o foros creados a tal efecto en la plataforma de teleaprendizaje de la universidad.</p>

## Evaluación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Trabaxos tutelados	A18 A20 B5 C3 C12	Avaliación do desenvolvemento e exposición en clase do traballo sobre hardware proposto polo profesor	5
Prácticas de laboratorio	A2 A14 A16 A17 A20 A46 A67 B8 B9 C3 C9 C10 C11 C12 C13	Avaliación da participación de maneira satisfactoria na ensamblaxe de equipos e instalación de S.O. e redes wi-fi no Laboratorio	10
Prueba mixta	A16 A17 B2 B8 C3 C9 C10	Se comprobará que o alumno adquiriu os coñecementos teóricos impartidos nas sesións maxistras, os cales lle deberán permitir resolver problemas similares aos vistos nas clases de problemas e nas prácticas no Aula de Informática.	85

## Observacións avaliación



La evaluación de esta materia se hará a partir de:

- Examen final de problemas + prácticas en ordenador.
- Prácticas de laboratorio
- Exposición de trabajos

Primeira oportunidade: para poder aprobar la materia será necesario:

- Alcanzar un mínimo del 50% de la nota máxima en las prácticas de laboratorio.
- Alcanzar una Nota total (prueba mixta + prácticas + trabajos) como mínimo del 50% de la nota máxima.
- Si un alumno no asistiese a las prácticas de laboratorio o no presentase el trabajo, no podrá recuperarlas en la primera oportunidad

Segunda oportunidade: En esta oportunidade

- No se tendrán en cuenta las notas obtenidas en las prácticas de laboratorio ni en el trabajo.
- Se permitirá recuperar el 100% de la calificación, incluyendo las prácticas de laboratorio y trabajos

Los alumnos con matrícula a tiempo parcial podrán escoger los grupos de prácticas de laboratorio que mejor se ajusten a sus horarios.

Los criterios de evaluación contemplados en los cuadros A-III/1 y A-III/3 del Código STCW, y recogidos en el Sistema de Garantía de Calidad, se tendrán en cuenta a la hora de diseñar y realizar la evaluación.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Borrueal, F. (2002). Access 2000. Madrid</li> <li>- Ujaldón, M. (2001). Arquitectura del PC. Madrid</li> <li>- Prieto, A. (2005). Conceptos de informática. Madrid</li> <li>- Floyd, T.L. (2006). Fundamentos de Sistemas Digitales. Madrid</li> <li>- Rodríguez, J. (2001). Microsoft Excel 2002. Iniciación y referencia. Madrid</li> <li>- Delgado J.M., Paz F. (2009). OpenOffice.org 3.0. Madrid</li> <li>- Bucki, L.A. (2009). OpenProj: the open source solution for managing your projects. Australia</li> <li>- Pablo Lopez Varela; Santiago Iglesias Baniela (2007). Planificación, Programación y Control de Proyectos mediante técnicas de camino crítico. Santiago. Ed. Tórculo</li> </ul>
<b>Complementaria</b>	

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

- Matemáticas I/631G02151
- Física I/631G02153
- Inglés/631G02155



## Asignaturas que continúan el temario

Física II/631G02158  
Matemáticas III/631G02260  
Electrónica y Sist. Electrónicos del Buque/631G02356  
Fundamentos de Regulación y Control/631G02257  
Electrotecnia. Máquinas Eléctricas y Sistemas Eléctricos del Buque/631G02253  
Automatización de Instalaciones Marítimas/631G02357  
Sistemas Gestión y Mantenimiento Buque/631G02360  
Fundamentos de Programación/631G02511  
Sistemas Electrónicos de Adquisición de Datos/631G02512  
Automatización y Control de Procesos/631G02314  
Gestión Integral del Mantenimiento/631G02316  
/  
Automatización con PLCs e Instrumentación Industrial/631G02509

## Otros comentarios

(\*) 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