



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Métodos informáticos		Código	730G05008
Titulación	Grao en Enxeñaría Naval e Oceánica			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallegoInglés			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Industrial			
Coordinador/a	Prieto Guerreiro, Francisco	Correo electrónico	francisco.prieto@udc.es	
Profesorado	Prieto Guerreiro, Francisco	Correo electrónico	francisco.prieto@udc.es	
Web				
Descripción general	1.- Introducción a los alumnos en los conceptos fundamentales de la informática y el mundo de los ordenadores. 2.- Estudio de las principales características de diseño de los ordenadores actuales y de su funcionamiento interno. 3.- Estudio de la informática y las redes de comunicaciones, así como de sus principales aplicaciones al mundo de la ingeniería. 4.- Estudio y utilización efectiva de las herramientas básicas a todo ordenador. 5.- Estudio y utilización de un lenguaje de programación (Lenguaje C) que permita resolver problemas de ingeniería mediante soluciones informáticas.			



Plan de contingencia	1.-Modificaciones en los contenidos: No se modifican los contenidos. 2.- Metodologías: Se mantienen todas las metodologías docentes modificando unicamente su carácter presencial. 3.- Mecanismos de atención personalizada al alumnado: Moodle: Diariamente. Correo Electrónico: Diariamente. Teams: 1 sesión semanal para docencia expositiva y 2 sesiones para seguimiento y resolución de dudas sobre prácticas y trabajos a realizar en la asignatura. Atención en tutorías personalizadas o en grupo en horario oficial establecido. 4.-Modificaciones en la evaluación (Metodología, Peso en la cualificación, Descripción): Prueba Mixta 40% Exámen individual sobre contenidos teóricos y prácticos de la asignatura. Evaluación continua 60% Trabajos tutelados y prácticas de laboratorio. * Observaciones de evaluación: Se mantienen las metodologías de evaluación exceptuando su carácter presencial. 5.- Modificaciones de la bibliografía o webgrafía: Se mantiene el material bibliográfico y enlaces web de la guía inicial.
-----------------------------	--

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A3	Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
B1	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
B2	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
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Ser capaz de realizar un análisis crítico, evaluación y síntesis de ideas nuevas y complejas.
C1	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.
C4	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C5	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.



Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer el funcionamiento básico de los ordenadores, sistemas operativos y programas a nivel de usuario que permitan operar con equipamiento informático de forma efectiva para recuperar, manipular y producir información.	A3	B1 B2 B4 B5 B6	C1 C4 C5
Analizar, plantear e identificar soluciones mediante la codificación de programas en el ordenador empleando un lenguaje de programación de alto nivel, que permitan resolver problemas de ingeniería de forma efectiva.	A3	B1 B2 B5 B6	C1 C4 C5

Contenidos

Tema	Subtema
Los temas siguientes desarrollan los contenidos descritos en la memoria de verificación del título, que son:	Estructura de los Computadores. (Tema 1, Tema 2) Sistemas Operativos. (Tema 4) Introducción a las redes de comunicaciones. (Tema 6) Representación y almacenamiento de datos y sus aplicaciones en el ámbito de la ingeniería. (Tema 3) Algoritmia y Programación: Lenguaje C. (Tema 5 y Tema 7)
Tema 1.- Conceptos Fundamentales de Informática.	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/Salida
Tema 2.- Nuevas Arquitecturas.	Tema 2.1.- Paralelismo y Supercomputación. Tema 2.1.1.- Paralelismo en sistemas monoprocesador. Tema 2.1.2.- Evolución de los modernos supercomputadores. Tema 2.2.- Clasificación de Flynn. Tema 2.2.1.- Ordenadores Matriciales. Tema 2.2.2.- Ordenadores Vectoriales. Tema 2.2.3.- Sistemas Multiprocesador/Multinúcleo.
Tema 3.- Codificación de la Información.	Tema 3.1.- Codificación de la información en un ordenador. Tema 3.2.- Representación binaria. Tema 3.2.1.- Representación interna de los datos. Tema 3.2.2.- Aritmética entera y en punto flotante. Tema 3.2.3.- Codificación de la información no numérica. Tema 3.2.4.- Otros sistemas de representación: Octal y Hexadecimal.
Tema 4.- Sistemas Operativos.	Tema 4.1.- Conceptos generales de diseño y funcionamiento de un sistema operativo. Tema 4.2.- Tipos de sistema operativo: Windows vs Linux. Tema 4.3.- Construcción de la maquina virtual en un sistema operativo (Capas de un s.o). Tema 4.3.1.- Nucleo del sistema operativo. Tema 4.3.2.- Gestión de la memoria. Tema 4.3.3.- Gestión de las operaciones de entrada/salida. Tema 4.3.4.- Gestión del sistema de ficheros. Tema 4.3.5.- Asignación de recursos.



Tema 5.- Lenguajes de Programación.	Tema 5.1.- Aspectos de diseño e implementación en un lenguaje de programación. Tema 5.2.- Clasificación de los lenguajes de programación. Tema 5.3.- Lenguajes de bajo nivel. Tema 5.4.- Lenguajes de alto nivel. Tema 5.5.- Traductores: Compiladores e Intérpretes. Tema 5.5.1.- Lenguaje ensamblador. Tema 5.5.2.- Traductores: Fases de funcionamiento. Tema 5.5.2.1.- Intérpretes. Tema 5.5.2.2.- Compiladores.
Tema 6.- Redes de Ordenadores.	Tema 6.1.- Antecedentes históricos. Tema 6.2.- Clasificación de las redes de ordenadores. Tema 6.3.- Funciones y servicios de red. Tema 6.4.- Arquitecturas de red. Tema 6.4.1.- Topologías de red. Tema 6.4.2.- Protocolos de red. Tema 6.5.- Red internet. Tema 6.5.1.- Direcciones IP. Tema 6.5.2.- Protocolo de red TCP/IP. Tema 6.5.3.- Arquitectura de Internet. Tema 6.5.4.- Servicios de la red internet. Tema 6.5.5.- Sistemas y tecnologías de conexión a la Red: ADSL, Cable, PLC, WiFi/WiMax, FTTH. Tema 6.5.6.- Cómo medir el rendimiento de una red. Tema 6.5.7.- Seguridad y Encriptación.
Tema 7: Lenguaje de Programación C	Tema 7.1.- Introducción al lenguaje C. Tema 7.2.- Tipos, identificadores y operadores. Tema 7.3.- Entrada/Salida por consola. Tema 7.4.- Sentencias de control. Tema 7.5.- Arrays y cadenas. Tema 7.6.- Funciones: Pase de parámetros por valor y referencia (punteros). Tema 7.7.- Estructuras, uniones, enumeraciones y tipos definidos por el usuario. Tema 7.8.- Algoritmos de ordenación y búsqueda. Tema 7.9.- Ficheros. Tema 7.10.- Estructuras Dinámicas de Datos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A3 B1 C1 C4 C6	30	30	60
Prueba mixta	A3 B1 B2 B5 B6 C1	3	0	3
Prácticas de laboratorio	A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C4 C5	26	28	54
Trabajos tutelados	A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C4 C5	0	20	20
Atención personalizada		13	0	13
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción



Sesión magistral	En las sesiones magistrales se desarrollarán los contenidos de la asignatura tanto a nivel teórico como práctico.
Prueba mixta	La prueba mixta se dividirá en dos partes, una teórica y otra práctica, que tratará de comprobar si el alumno ha adquirido las competencias fijadas como objetivo de esta asignatura.
Prácticas de laboratorio	Estudio y utilización de un lenguaje de programación (Lenguaje C) que permita resolver diferentes problemas de ingeniería mediante soluciones informáticas.
Trabajos tutelados	En las sesiones magistrales y en las prácticas de laboratorio se plantearán diferentes problemas prácticos de mayor complejidad para su resolución como trabajo independiente por el alumno, tanto de forma individual unos como colectiva otros. En dicha resolución se fomenta la participación del alumno como herramienta de autoaprendizaje valorando su esfuerzo y sus resultados de cara a la valoración final de la asignatura.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Sesión magistral Prácticas de laboratorio	Tutorías para clarificar las dudas sobre los temas expuestos en clase de teoría, sobre el planteamiento o la resolución de los ejercicios de practicas de laboratorio y trabajos tutelados, o sobre cualquier ámbito relacionado con la materia. Los alumnos con dispensa académica, al no tener obligacion de asistir a las actividades en las que se pueda exigir presencialidad, se les atenderá en tutorías presenciales o virtuales, lo cual permitirá realizar el seguimiento de sus actividades docentes a lo largo del curso.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C4 C5	En las sesiones magistrales y en las prácticas de laboratorio se plantearán diferentes problemas prácticos de mayor complejidad para su resolución como trabajo independiente por el alumno, tanto de forma individual unos como colectiva otros. En dicha resolución se fomenta la participación del alumno como herramienta de autoaprendizaje valorando su esfuerzo y sus resultados de cara a la valoración final de la asignatura. Su realización y presentación correctas y en plazo ante el profesor será obligatoria para poder aprobar la asignatura, siendo evaluable hasta un máximo de un 40% de la nota final.	40
Prueba mixta	A3 B1 B2 B5 B6 C1	La prueba objetiva se dividirá en dos partes, una teórica y otra práctica, que tratará de comprobar si el alumno ha adquirido las competencias fijadas como objetivo de esta asignatura. Será necesario obtener al menos una nota mínima de 1 punto en cada parte (maximo de 2 puntos en cada parte) y haber presentado correctamente y en plazo todas las prácticas y/o trabajos para poder aprobar la asignatura.	40
Prácticas de laboratorio	A3 B1 B2 B4 B5 B6 C1 C4 C5	Estudio y utilización de un lenguaje de programación (Lenguaje C) que permita resolver diferentes problemas de ingeniería mediante soluciones informáticas. Su realización y presentación correctas y en plazo ante el profesor será obligatoria para poder aprobar la asignatura, siendo evaluable hasta un máximo de un 20% de la nota final.	20

Observaciones evaluación



Los alumnos con dispensa académica, al no tener obligación de asistir a las actividades en las que se pueda exigir presencialidad, tendrán que presentar y defender igualmente los trabajos y prácticas obligatorias ante el profesor en tutorías presenciales o virtuales, en los mismos plazos que el resto de alumnos.

La calificación de todos los alumnos, tanto en la primera como en la segunda oportunidad, así como en la convocatoria adelantada, se basará en la necesidad de obtener al menos una nota mínima de 1 punto en la parte teórica y otro punto en la parte práctica del examen (máximo de 2 puntos en cada parte, con un total de 4 puntos) y haber presentado y defendido correctamente y en plazo ante el profesor todas las prácticas y/o trabajos obligatorios para poder aprobar la asignatura.

La

realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.

Los alumnos que no hayan entregado, defendido y aprobado todas las prácticas y/o trabajos obligatorios para la primera oportunidad, deberán hacerlo para la segunda oportunidad y completarán un boletín de ejercicios adicional para dicha convocatoria.

Fuentes de información

Básica	- Herbert Schildt (). C. Manual de Referencia . Ed. McGraw-Hill - F. Prieto (). Libro de apuntes elaborado por el profesor de la asignatura. - J. Angulo (). Estructura de Computadores. Ed. Paraninfo - Prieto, Lloris, Torres. (). Introducción a la informática. Ed. McGraw-hill - Steven Chapra (). Introducción a la computación para ingenieros . Ed. McGraw-Hill - Behrouz A. Forouzan (). Transmisión de datos y redes de comunicaciones. Ed. McGraw-Hill - Jose R. Garcia-Bermejo (). Programación estructurada en C. Ed. Prentice Hall - Gerardo G. /César Vidal (). Lenguaje C. Aplicaciones a la Programación. Reprografía del Noroeste - James L. Antonakos / Kenneth C. (). Programación Estructurada en C. Prentice Hall
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios



Dado que la asignatura se imparte en el segundo cuatrimestre del primer curso de la titulación de grado de ingeniería naval y oceánica, los fundamentos previos necesarios para cursar esta asignatura consisten en el conocimiento de las materias de informática propias de las opciones científicas y tecnológicas del bachillerato.

Si el alumno procede de otra opción, donde no se haya cursado ninguna asignatura relacionada con contenidos informáticos básicos, se recomienda muy especialmente su estudio para adquirir una bases mínimas de conocimientos. ¿Para

ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el

objetivo de la acción número 5: ¿Docencia e investigación saludable y

sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol": La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta

materia: ¿ Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático. ¿ Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos. ¿ En caso de ser necesario realizarlos en papel: - No se emplearán plásticos . - Se realizarán impresiones a doble cara.- Se

empleará papel reciclado.- Se evitará la impresión de borradores. ¿ Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.

(*) 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