



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Informática		Código	770G01002
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán/Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información/Computación			
Coordinación	Fontenla Romero, Oscar	Correo electrónico	oscar.fontenla@udc.es	
Profesorado	Fontenla Romero, Oscar Morán Fernández, Laura Sanchez Maroño, Noelia	Correo electrónico	oscar.fontenla@udc.es laura.moraf@udc.es noelia.sanchez@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.gal			
Descripción xeral	A materia obxecto desta guía constitúe a única disciplina de formación básica de ámbito puramente informático na titulación. Polos seus contidos, e dado o marcado carácter instrumental da materia e que a maior parte das materias de Enxeñería necesitan métodos de cálculo susceptibles de ser realizados con axuda de computador, observamos que poderían ser praticamente todas as materias ás que a Informática apoiase desde os seus contidos como ferramenta indispensable para o enxeñeiro.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe		
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título
Coñecemento sobre o funcionamento básico de computadores e sistemas operativos	A10	
Coñecemento dos métodos básicos de representación e almacenamento de datos en sistemas informáticos	A10	
Capacidade para realizar programas no computador empregando unha linguaxe de alto nivel	A10	B1
Capacidade de operar con equipamento informático de forma efectiva, tendo en conta as súas propiedades lóxicas e físicas		C2
Expor correctamente o problema a partir do enunciado proposto e identificar as opcións para a súa resolución.	B1 B6	
Aplicar o método de resolución adecuado e identificar a corrección da solución	B1 B6	

Contidos	
Temas	Subtemas
Os contidos desta materia, incluidos na memoria de verificación da titulación, se desenvolven en os nove temas que se amosan a continuación. Neste primer apartado vincúlanse os contidos con os temas que os desenvolven.	Contidos e temas nos que se desenvolven: - Representación e almacenamiento de datos: Tema 1. - Estrutura dos computadores: Tema 2. - Sistemas operativos: Tema 3. - Introducción ás redes de comunicacións: Tema 4. - Algoritmos e Programación: Temas 5 a 9.



Tema 1: Representación e almacenamento da información	1.1.- Medida da información 1.2.- Sistemas de numeración usuais en Informática 1.2.1 Sistema de numeración binario 1.2.2 Códigos intermedios 1.3.- Representación de números enteros 1.3.1.- Representación binaria sen signo 1.3.2.- Representación binaria signo-magnitude 1.3.3.- Representación binaria en complemento a 1 1.3.4.- Representación binaria en complemento a 2 1.3.5.- Representación decimal BCD 1.4.- Representación de caracteres 1.4.1.- Código ASCII 1.5.- Representación de información analógica 1.5.1.- Representación de son 1.5.2.- Representación de imaxes
Tema 2: Estrutura dos ordenadores	2.1.- Arquitectura Von Neumann e extensións 2.2.- Memoria Principal 2.2.1.- Tipos de Memoria Principal 2.2.2.- Rendemento CPU-Memoria 2.2.3.- Xerarquía de memorias: memoria caché 2.3.- CPU (Unidade Central de Proceso) 2.3.1.- Rexistros da CPU 2.3.2.- A Unidade Aritmético-Lóxica 2.3.3.- A Unidade de Control 2.4.- Sistemas de almacenamento masivo 2.4.1.- Discos magnéticos 2.4.2.- Discos ópticos 2.4.3.- Memorias de estado sólido e USB 2.5.- Conexións e portos
Tema 3: Sistemas operativos	3.1.- Definición e funcións dun sistema operativo 3.2.- Xestión do procesador 3.2.1.- Sistemas operativos monoprogramación 3.2.2.- Sistemas operativos multiprogramación 3.3.- Xestión da memoria principal 3.4.- Xestión de entrada/saída 3.5.- Xestión de archivos e directorios 3.6.- Xestión da seguridade
Tema 4: Redes de comunicacóns e Internet	4.1.- Sistemas e medios de transmisión 4.2.- Redes de comunicación e topoloxías de rede 4.3.- Tipos de redes 4.4.- Protocolos de rede 4.5.- Internet e a web
Tema 5: Introducción a unha linguaxe de programación: linguaxe C	5.1.- Descripción xeral 5.2.- Estrutura dun programa en C 5.3.- Tipos de datos, operadores e expresións 5.4.- Declaración de variables e constantes 5.5.- Entrada e saída estándar



Tema 6: Estruturas de control	6.1.- Expresións lóxicas 6.2.- Instruccións selectivas 6.3.- Instruccións iterativas 6.4.- Instruccións de salto
Tema 7: Funcións	7.1.- Definición, declaración e chamada de funcións 7.2.- O ámbito das variables 7.3.- Paso de argumentos 7.3.1.- Concepto de apuntador ou punteiro 7.3.2.- Operadores de dirección e indirección 7.3.3.- Paso de argumentos por valor e por referencia
Tema 8: Tipos de datos estruturados	8.1.- Vectores ou arrays 8.1.1.- Definición e uso dun vector 8.1.2.- Inicialización 8.2.- Cadeas de caracteres 8.3.- Matrices multidimensionais 8.1.1.- Definición e uso dunha matriz 8.1.2.- Inicialización 8.4.- Reserva dinámica de vectores e matrices 8.5.- Estructuras
Tema 9: Ficheiros	9.1.- Declaración de ficheiros 9.2.- Apertura e peche de ficheiros 9.3.- Lectura e escritura de datos 9.4.- Acceso directo aos datos

## Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10	30	15	45
Prácticas de laboratorio	B1 C2	30	30	60
Solución de problemas	B1 C2	4.5	19.5	24
Traballos tutelados	B6 C2	0	13	13
Proba mixta	A10 B1	3.5	3.5	7
Atención personalizada		1	0	1

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

## Metodoloxías

Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Actividade presencial no aula que serve para establecer os conceptos fundamentais da materia. Consiste na exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais/multimedia e a introdución dalgunhas preguntas dirixidas aos estudiantes, co fin de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Prácticas de laboratorio	Desenvolvemento de prácticas no laboratorio de informática. Esta actividade consistirá no estudo de casos e exemplos ademais da realización, por parte do alumnos, de exercicios de programación.
Solución de problemas	Consistirá na realización por parte do alumno de diversos exercicios de programación en linguaxe C. Estes exercicios realizaranse ao longo do cuadri mestre tanto de manera presencial na aula como de forma autónoma. O traballo realizado na clase haberá que entregarlo o finalizar a mesma e será availado mediante a corrección do exercicio por parte do profesor. A práctica a resolver de maneira autonómica deberá ser entregada antes da data límite indicada no seu enunciado; esta actividade será avaliada mediante a corrección do exercicio por parte do profesor e mediante unha revisión presencial da mesma na cal realizaranse preguntas ao alumno.



Traballos tutelados	Realización dun trabalho relacionado con algún dos temas do programa. O trabalho será realizado en grupo e os alumnos entregarán en soporte informático a memoria do trabalho e unha presentación que terán que expor a algún dos profesores.
Proba mixta	Proba de avaliación que se realizará ao final de curso nas correspondentes convocatorias oficiais. Consistirá nunha proba escrita na que haberá que responder a diferentes tipos de preguntas e resolver problemas de programación.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados Solución de problemas	Traballos Tutelados: serán necesarios mostrar os avances que se van realizando para ofrecer a orientación necesaria e asegurar a calidad do trabalho. Tamén permitirá a resolución de dúbidas conceptuais e o seguimiento de ejecución de Traballos. Estas tutorías realizaranse en grupo e de forma presencial no despacho do profesor.  Solución de problemas: é recomendable o uso de atención personalizada nestas actividades para resolver dúbidas conceptuais ou procedimentales que poidan xurdir durante a resolución dos problemas. Ademais, no caso da práctica a resolver de forma autónoma, a atención personalizada tamén centrarase na explicación, por parte do alumno, da solución proposta ao problema exposto.

## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Proba mixta	A10 B1	Proba final da materia que consistirá na realización dun exame individual e por escrito. Esta proba terá unha parte de teoría e outra de programación nas cales o alumno terá que contestar preguntas e resolver diversos exercicios de programación.  Criterios de avaliação xerais: * Respostas correctas e soluciones axeitadas ás preguntas e exercicios da proba.  Nomenclatura empregrada na sección de observacións para esta actividade: T2: nota obtida na parte de teoría desta proba (30% da nota final). P5: nota obtida na parte de programación desta proba (30% da nota final).	60
Traballos tutelados	B6 C2	Traballo autónomo en grupos reducidos. Será necesario entregar os materiais (documento e presentación) en tempo e forma seguindo as indicacións do seu enunciado. Ademais, requirirá a exposición oral por parte de todos os integrantes do grupo do trabalho empregando para iso a presentación entregada. Terase en conta para a avaliação desta actividade a memoria e a presentación entregada así como as contestacións ás preguntas do profesor durante a presentación obligatoria. A non realización da presentación suporá unha nota de cero nesta actividade.  Criterios de avaliação xerais: * Claridade, extensión e calidade da memoria do trabalho. * Claridade e calidade da exposición oral do trabalho. * Dominio do tema e adecuación das contestacións do alumno ás preguntas do profesor na sesión de exposición. * Asistencia e aproveitamento das tutorías de seguimento.  Nomenclatura empregrada na sección de observacións para esta actividade: T1: nota obtida no traballo tutelado (10% da nota final).	10



Prácticas de laboratorio	B1 C2	<p>Consistirá na recompilación de todos os exercicios de programación realizados nas prácticas de laboratorio durante o curso. Estos exercicios deberán realizarse no tempo asignado ás clases prácticas, no laboratorio de informática, e entregarse ao final das mesmas. Durante a realización destes exercicios, o alumno pode expor dúbihdas ao profesor ou consultar os materiais que estime oportuno. Xa que logo, esta actividade avaliará o traballo diario do alumno nas clases prácticas.</p> <p>Criterios de avaliação xerais:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Traballo e esforzo realizado polo alumno durante as clases.</li><li>* Adecuación das solucións realizadas a cada exercicio.</li></ul> <p>Nomenclatura empregrada na sección de observacións para esta actividade:</p> <p>P1: nota obtida nos exercicios realizados nas clases prácticas de laboratorio (6% da nota final).</p>	6
Solución de problemas	B1 C2	<p>Resolución de exercicios de programación de forma individual. En concreto realizaranse tres probas deste tipo durante o curso. As dúas primeiras serán probas que se farán nas aulas de informática do centro e nas que se emplegará o computador para resolver exercicios de programación, mentres que a terceira consistirá na implementación dun programa de forma autónoma polo alumno (práctica de programación). Será imprescindible entregar os exercicios en tempo e forma seguindo as pautas específicas do enunciado publicado en cada caso. Tamén será obligatoria a asistencia a unha sesión presencial para a práctica realizada de forma autónoma polo alumno, que consistirá na revisión do exercicio entregado na cal realizaranse preguntas ao alumno sobre o mesmo. A non asistencia a esta sesión de revisión terá o mesmo efecto que se non se entregase.</p> <p>Criterios de avaliação xerais:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Adecuación dos exercicios entregado ás pautas expostas no enunciado.</li><li>* Calidade e eficiencia da solución exposta polo alumno.</li><li>* Respostas axeitadas ás preguntas realizadas polo profesor na sesión de revisión da práctica.</li></ul> <p>Nomenclatura empregrada na sección de observacións para esta actividade:</p> <p>P2: nota obtida na primeira proba de resolución de exercicios na aula (8% da nota final).</p> <p>P3: nota obtida na segunda proba de resolución de exercicios na aula (8% da nota final).</p> <p>P4: nota obtida na práctica autónoma de programación (8% da nota final).</p>	24
Outros			

Observacións avaliação



Para poder aprobar a materia o estudiante deberá cumplir os seguintes requisitos (puntuación entre 0 e 10 en todas as actividades):

1) Acadar o 50% da nota máxima posible ao calcular a suma ponderada das actividades de teoría, isto é, que a suma  $0,1 \times T_1 + 0,3 \times T_2$  sexa maior ou igual a 2.

2) Acadar o 50% da nota máxima posible ao calcular a suma ponderada das actividades de programación, isto é, que a suma  $0,06 \times P_1 + 0,08 \times P_2 + 0,08 \times P_3 + 0,08 \times P_4 + 0,3 \times P_5$  sexa maior ou igual que 3.

3) Que a nota da parte de teoría no exame final ( $T_2$ ) sexa maior ou igual a 4.

4) Que a nota da parte de programación no exame final ( $P_5$ ) sexa maior ou igual a 3,5.

Si non se cumplen cos todos os requisitos anteriores a cualificación será de suspenso e a nota numérica máxima que se obterá, na oportunidade correspondente, será de 4,5 puntos. Si cumpre os requisitos esixidos, a nota final calcularase da seguinte forma:

NOTA FINAL =  $0,1 \times T_1 + 0,3 \times T_2 + 0,06 \times P_1 + 0,08 \times P_2 + 0,08 \times P_3 + 0,08 \times P_4 + 0,3 \times P_5$ .

A asistencia a todas as clases presenciais de prácticas é obligatoria (excepto os alumnos con matrícula parcial). A non asistencia a algúna clase, sen unha causa debidamente xustificada (médica, xudicial, laboral, etc.), suporá a non superación da materia.

Notas sobre as actividades:

- Se durante a revisión de algúna actividad detéctase que o alumno copiou o exercicio ou, por mor das preguntas expostas, hai dúbidas sobre a autoría do mesmo suspenderase a actividade obtendo a nota mínima posible.

- Todas

as actividades terán unha única oportunidade para a súa entrega durante

o curso académico, salvo a proba final (formada por as actividades  $T_2$  y  $P_5$ ) que terá as dúas oportunidades oficiais de exame.

Nota sobre a segunda oportunidade de evaluación: rexerase polas mesmas condicións de avaliación que a primeira oportunidade.

#### Fontes de información

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

#### Recomendacions

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Informática Industrial/770G01025

Observacions



É moi recomendable o aproveitamento das clases prácticas de programación que se realizarán ao longo do curso. Así mesmo, a través da páxina web da materia iranse expondo diversos exercicios para fomentar a capacidade de resolución problemas que será esixida ao alumno. É moi recomendable a realización destes exercicios para un bo aproveitamento da materia. Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sustentable e cumplir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol" a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: 1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático 2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos 3. De se realizar en papel: - Non se empregarán plásticos. - Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores.

(\*)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