



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

GUIA DOCENTE



CURSO 2015/2016

Grado en Ingeniería Eléctrica

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Fundamentos de Informática

Denominación en inglés:

FUNDAMENTALS OF COMPUTER SCIENCE

Código:

606310107

Carácter:

Básico

Horas:

	Totales	Presenciales	No presenciales
Trabajo estimado:	150	60	90

Créditos:

Grupos reducidos				
Grupos grandes	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
3	0	0	0	3

Departamentos:**Áreas de Conocimiento:**

Tecnologías de la Información	Lenguaje y Sistemas Informáticos
-------------------------------	----------------------------------

Curso:**Cuatrimestre:**

1º - Primero	Segundo cuatrimestre
--------------	----------------------

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:**E-Mail:****Teléfono:****Despacho:**

Abad Herrera, Pedro José	abadhe@uhu.es	87678	TUPB-38
*Suárez Fábrega, Antonio José	asuarez@uhu.es	87677	39
Vélez Vélez, Miguel Ángel	velez@uhu.es	87674	TUPB-24 (Torreumbria)

*Profesor coordinador de la asignatura

Consultar los horarios de la asignatura

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

1. Descripción de contenidos

1.1. Breve descripción (en castellano):

- I. Introducción a la informática
- II. Fundamentos de programación
- III. Introducción a las bases de datos

1.2. Breve descripción (en inglés):

- I. Introduction to Computer Science
- II. Programming Fundamentals
- III. Introduction to Databases

2. Situación de la asignatura

2.1. Contexto dentro de la titulación:

Por sus contenidos, de acuerdo con los descriptores, y dado el marcado carácter instrumental de la materia, el principal objetivo de la asignatura Fundamentos de Informática es servir de apoyo a la mayor parte de las asignaturas de Ingeniería que necesitan métodos de cálculo susceptibles de ser realizados con ayuda de ordenador como herramienta indispensable para el ingeniero.

2.2. Recomendaciones:

El alumno debe estudiar la asignatura consultando la bibliografía sugerida por los profesores y asistir con regularidad a las tutorías que estos ofertan. Debido al marcado carácter práctico de la asignatura, se recomienda que el alumnado realice la mayor parte de los ejercicios propuestos de las relaciones de problemas.

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA:

- Comprender los conceptos fundamentales sobre la estructura y organización interna de los computadores actuales, tanto a nivel físico como lógico, y familiarizarse con la terminología informática real, así como con los últimos desarrollos tecnológicos.
- Conocer los conceptos fundamentales y los fundamentos básicos necesarios para la utilización de los sistemas operativos.

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN:

- Ser capaz de realizar programas de dificultad media/baja siguiendo una o varias metodologías de descripción de algoritmos, utilizando programación estructurada y siguiendo una metodología de diseño descendente.
- Ser capaz de traducir a un lenguaje de programación concreto, los programas descritos mediante la metodología utilizada.
- Desarrollar en el alumnado la capacidad de resolución de problemas.

INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS:

- Conocer los conceptos básicos de Bases de Datos, ser capaz de establecer el diseño de una Base de Datos y realizar consultas simples en Bases de Datos.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1. Competencias específicas:

- **B03:** Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **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
- **G01:** Capacidad para la resolución de problemas
- **G03:** Capacidad de organización y planificación
- **G04:** Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
- **G06:** Actitud de motivación por la calidad y mejora continua
- **G07:** Capacidad de análisis y síntesis
- **G08:** Capacidad de adaptación a nuevas situaciones
- **G09:** Creatividad y espíritu inventivo en la resolución de problemas científicotécnicos
- **G12:** Capacidad para el aprendizaje autónomo y profundo
- **G14:** Capacidad de gestión de la información en la solución de situaciones problemáticas
- **G17:** Capacidad para el razonamiento crítico
- **T01:** Uso y dominio de una segunda lengua, especialmente la inglesa
- **T02:** Conocimiento y perfeccionamiento en el ámbito de las TIC's

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones de Resolución de Problemas.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Tutorías Individuales o Colectivas. Interacción directa profesorado-estudiantes.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

Sesiones Académicas de Teoría: Consisten en clases magistrales donde se impartirá la base teórica de la asignatura y se expondrán ejemplos aclaratorios de la misma al grupo grande. Las sesiones de teoría se irán intercalando con las sesiones de problemas a lo largo del curso, de manera que una vez finalizado un tema teórico con sus correspondientes sesiones académicas de teoría, se impartirán sesiones de problemas. El profesor solicitará la participación activa del alumno mediante preguntas rápidas. Seminarios: Consiste en la descripción del concepto de ordenador, viendo cuáles son sus componentes y la importancia que cada uno de ellos tiene. Además se introduce el concepto de sistema operativo, así como la clasificación del resto del software. Finalmente se describe el entorno de compilación usado para el desarrollo práctico de la asignatura. Estos seminarios se impartirán en los laboratorios de prácticas. Sesiones de Problemas: Consisten en la realización de problemas relacionados con los conceptos y métodos operativos de la asignatura. El profesor explicará uno o varios problemas tipo. En estas sesiones se fomentará la participación del alumnado en la resolución de los problemas planteados. Prácticas de Laboratorio: Consisten en el diseño e implementación de programas. Los alumnos dispondrán con antelación de la relación de problemas a resolver y la metodología de trabajo. Los grupos de prácticas serán de no más de 24 alumnos y el trabajo se realizará de forma individual. La asistencia a las sesiones de laboratorio es obligatoria. La participación activa de los alumnos en la resolución de problemas será valorada. Presentación de trabajos: Se propondrán una serie de trabajos que el alumno presentará con la tutorización del profesor correspondiente, valorándose el trabajo realizado.

6. Temario desarrollado:

Bloque Temático 1: INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA

TEMA 1: CONCEPTO DE ORDENADOR Y SISTEMAS OPERATIVOS

- 1.1. Introducción.
- 1.2. La Máquina de Von Neumann.
- 1.3. Concepto de Ordenador y Componentes de un Ordenador.
- 1.4. Representación de la Información.
- 1.5. Introducción al concepto de Sistema Operativo.

Bloque Temático 2: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

TEMA 2: CONCEPTOS BÁSICOS DE ALGORÍTMICA

- 2.1. Definición de Algoritmo.
- 2.2. ¿Qué es y cómo se construye un Programa?.
- 2.3. Definición y uso de herramientas para describir soluciones: Diagramas de flujo, Pseudocódigo.
- 2.4. Traducción de ideas a un lenguaje de programación concreto: El problema de la implementación.
- 2.5. Lenguajes de programación. Clasificación.

TEMA 3: EL PROCESO DE COMPILACIÓN, DEL CÓDIGO FUENTE AL CÓDIGO MÁQUINA

- 3.1. Fase de compilación o interpretación, y linkado (link, montado o enlace).
- 3.2. Fase de ejecución de un programa.

TEMA 4: ELEMENTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

- 4.1. Definiciones. Palabras reservadas.
- 4.2. Tipos de Datos, Variables y Constantes.
- 4.3. Operaciones básicas aritmético-lógicas. Operadores y expresiones.
- 4.4. Operaciones básicas de entrada-salida.

TEMA 5: CONTROL DE FLUJO DEL PROGRAMA

- 5.1. Sentencias
- 5.2. Sentencias compuestas (bloques)
- 5.3. Estructuras de selección
- 5.4. Estructuras de repetición

TEMA 6: DISEÑO DESCENDENTE: SUBPROGRAMAS

- 6.1. Niveles de abstracción.
- 6.2. Solución de problemas utilizando técnicas de Diseño Descendente.
- 6.3. Estilos en la creación de un programa. Programación Modular y Estructurada.
- 6.4. Subprogramas.
- 6.5. Parámetros y Variables Locales. Variables Globales.
- 6.6. Prototipos de Funciones

TEMA 7: ESTRUCTURAS DE DATOS COMPLEJAS

- 7.1. Vectores
- 7.1. Estructuras
- 7.1. Ficheros

Bloque Temático 3: INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

TEMA 8: INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

- 8.1. Conceptos de bases de datos
- 8.2. Diseño de bases de datos
- 8.3. Consulta en bases de datos

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

Prieto, A; Lloris, A; Torres, J.C. "Introducción a la Informática". Editorial McGraw-Hill, 3ª Edición, 2002.
L. Joyanes. "Fundamentos de Programación. Algoritmos y Estructuras de Datos". Editorial Mc Graw-Hill, 2ª Edición, 1996.
Miguel Anasagasti, P. "Fundamentos de los Computadores", Editorial Paraninfo, 6ª Edición, 1998.

7.2. Bibliografía complementaria:

Savitch, W. "Resolución de Problemas con C++". Editorial Prentice Hall, 2ª Edición, 2000.
Cohoon, James P., Davidson, Jack W. "Programación y diseño en C++". 2ª Edición. Editorial Mc Graw-Hill, 2000.
Xhafa F., Vázquez, P., Marco, J., Molinero, X., Martín, A. "Programación en C++ para Ingenieros" Editorial Thomson, 2006.
Fco. Javier Fernández, Antonio Márquez, Pilar Polo. "Fundamentos de Informática: Introducción a la Programación en C". Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva. 2005.
García, J.D., Pérez, J.M., Sánchez L.M., Carretero, J., García, F. "Problemas Resueltos de Programación en Lenguaje C++", Editorial Thomson, 2004

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos
- Examen de prácticas

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

Conocimientos teóricos (Examen teórico-práctico).

La evaluación consistirá en la exposición escrita de conocimientos y su aplicación a distintas situaciones mediante un examen teórico escrito con una puntuación 6 puntos. Las competencias a evaluar son: B03, G01, G07, G09, G14 y CB1.

Conocimientos prácticos (Evaluación continua).

Se evaluará la capacidad de implementar programas mediante actividades realizadas en los laboratorios con una puntuación de 3 puntos. Las competencias a evaluar son: B03, G01, G03, G04, G06, G07, G08, G09, G12, G14, G17, T01 y T02.

Actividades académicamente dirigidas(AAD).

Se se evaluarán mediante la entrega y corrección de trabajos realizados por los alumnos con una puntuación máxima de 1 punto. Las competencias a evaluar son: B03, G03, G04, G08, G09, G12, G14 y G17.

La nota del alumno será:

Si (Examen Teórico Escrito) ≥ 2.4 (sobre 6) entonces: $\text{Nota en Acta} = \text{Examen Teórico Escrito} + \text{AAD} + \text{Conocimientos prácticos}$. En caso contrario, si (Examen Teórico Escrito) < 2.4 (sobre 6) no se aplica la fórmula anterior, no superando el alumno la asignatura. La nota en acta será la obtenida en el Examen Teórico Escrito.

Criterio para guardar las notas para convocatorias posteriores: Conocimientos Teóricos: La nota del examen teórico y AAD se guarda hasta la convocatoria de septiembre siempre que se obtenga una nota igual o superior a 3 (sobre 6). El alumno podrá presentarse de nuevo a subir nota, siendo válida la nota obtenida en el último examen realizado. Conocimientos Prácticos: La nota de prácticas se guarda hasta la convocatoria de septiembre, siempre y cuando el alumno obtenga al menos 1 (sobre 3) en prácticas. El alumno podrá presentarse de nuevo a subir nota, siendo válida la nota obtenida en el último examen realizado, de igual forma se guardará la calificación de la actividad académicamente dirigida.

9. Organización docente semanal orientativa:

Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos	Aula Estándar	Grupos Reducidos	Aula de Informática	Grupos Reducidos	Laboratorio	Grupos Reducidos	prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	3	0	2	0	0						Presentación y Tema 2
#2	3	0	2	0	0						Tema 1 y Tema 2
#3	3	0	2	0	0						Tema 2 y Tema 3
#4	3	0	2	0	0						Tema 4
#5	3	0	2	0	0						Tema 4
#6	3	0	2	0	0						Tema 5
#7	3	0	2	0	0						Tema 5
#8	3	0	2	0	0						Tema 5 y 7
#9	3	0	2	0	0						Tema 7
#10	1.5	0	2	0	0	AAD					Tema 7
#11	1.5	0	2	0	0						Tema 6
#12	0	0	2	0	0						Tema 6
#13	0	0	2	0	0						Tema 6 y 7
#14	0	0	2	0	0						Tema 7
#15	0	0	2	0	0						Tema 8
	30	0	30	0	0						