

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA¹

Curso académico: 2022/2023

Identificación y características de la asignatura			
Código ²	501051 503014	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Informática		
Denominación (inglés)	Computer Science		
Titulaciones ³	Grado en Ingeniería Eléctrica (Rama Industrial), Grado en Ingeniería Electrónica y Automática (Rama Industrial), Grado en Ingeniería Mecánica (Rama Industrial), Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales		
Centro ⁴	Escuela de Ingenierías Industriales		
Semestre	1º	Carácter	Formación Básica
Módulo	Formación Básica		
Materia	Formación Básica		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Pablo Carmona del Barco	B2.7	pablo@unex.es	http://eii.unex.es/profesores/pcarmona
José Luis Herrero Agustín	B2.8	jherrero@unex.es	http://eii.unex.es/profesores/jherrero
Valentín Masero Vargas	B0.13	vmasero@unex.es	Campus virtual
José María Alonso Rodríguez	B0.13	jalorod@unex.es	Campus virtual
Área de conocimiento	Lenguajes y Sistemas Informáticos		
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos		
Profesor coordinador ⁵ (si hay más de uno)	José Luis Herrero Agustín		
Competencias ⁶ (ver tabla en http://bit.ly/competenciasGrados)			

- 1 En los casos de planes conjuntos, coordinados, intercentros, pceos, etc., debe recogerse la información de todos los títulos y todos los centros en una única ficha.
- 2 Si hay más de un código para la misma asignatura, ponerlos todos.
- 3 Si la asignatura se imparte en más de una titulación, consignarlas todas, incluidos los PCEOs.
- 4 Si la asignatura se imparte en más de un centro, incluirlos todos
- 5 En el caso de asignaturas intercentro, debe rellenarse el nombre del responsable intercentro de cada asignatura
- 6 Deben ajustarse en todo a lo recogido en la memoria verificada del título. En particular:
 - En tabla de competencias: CG10 y CG11 no son elegibles en GITI; CT8 a CT10 no son elegibles en GITI;
 - CETE1 a CETE10 son elegibles en GIE; CETE1 a CETE11 son elegibles en GIEyA;

Competencias Básicas	Marcar con una "X"	Competencias Generales	Marcar con una "X"	Competencias Transversales	Marcar con una "X"	Competencias Específicas FB	Marcar con una "X"	Competencias Específicas CRI	Marcar con una "X"	Competencias Específicas TE	Marcar con una "X"	Competencias Específicas TE y CETFG	Marcar con una "X"
CB1	X	CG1		CT1	X	CEFB1		CECRI1		CETE1		CETE11	
CB2	X	CG2		CT2	X	CEFB2		CECRI2		CETE2		CETE12	
CB3	X	CG3		CT3	X	CEFB3	X	CECRI3		CETE3		CETE13	
CB4	X	CG4		CT4	X	CEFB4		CECRI4		CETE4		CETE14	
CB5	X	CG5		CT5	X	CEFB5		CECRI5		CETE5		CETE15	
		CG6		CT6	X	CEFB6		CECRI6		CETE6		CETE16	
		CG7		CT7	X			CECRI7		CETE7		CETE17	
		CG8		CT8	X			CECRI8		CETE8		CETE18	
		CG9		CT9	X			CECRI9		CETE9		CETE19	
		CG10		CT10				CECRI10		CETE10		CETE20	
		CG11						CECRI11				CETFG	
								CECRI12					

Contenidos

Breve descripción del contenido⁶

Programación de computadores. Sistemas operativos. Bases de Datos.

Temario de la asignatura

Denominación del tema 1: Introducción a la Programación

Contenidos del tema 1:

- 1.1. Introducción
- 1.2. Metodología de la programación

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Práctica sobre el Campus Virtual (Aula de informática, 1 práctica, 2 horas)

Denominación del tema 2: Tipos de datos y expresiones

Contenidos del tema 2:

- 2.1. Tipos de datos, constantes y variables
- 2.2. Expresiones
- 2.3. Funciones internas
- 2.4. Punteros
- 2.5. Reglas de prioridad

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Práctica sobre tipos de datos y expresiones (Aula de informática, 1 práctica, 2 horas)

Denominación del tema 3: Representación gráfica de los algoritmos y su traducción a C

Contenidos del tema 3:

- 3.1. Métodos de representación algorítmica
- 3.2. Estructura de un programa en C
- 3.3. Operaciones primitivas
- 3.4. Estructuras de control

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Prácticas sobre estructuras de control (Aula de informática, 5 prácticas, 10 horas)

Denominación del tema 4: Estructuras de datos (I): Arrays.

Contenidos del tema 4:

- 4.1. Introducción

CETE1 a CETE8 son elegibles en GIMec; CETE1 a CETE20 son elegibles en

GITI.

-En metodologías docentes se muestran dos tablas, la primera es la que hay que elegir para los Grados: GIÉ, GIÉyA

y GIMec; la segunda para GITI; en asignaturas comunes, elíjase la primera. Eliminar la que no proceda.

<p>4.2. Arrays Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Prácticas sobre arrays (Aula de informática, 2 prácticas, 4 horas)</p>
<p>Denominación del tema 5: Modularidad Contenidos del tema 5: 5.1. Introducción a la modularidad 5.2. Definición de funciones 5.3. Invocación de funciones 5.4. Módulos que no devuelven ningún valor 5.5. Módulos que devuelven más de un valor 5.6. Arrays como parámetros Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Prácticas sobre modularidad (Aula de informática, 3 prácticas, 6 horas)</p>
<p>Denominación del tema 6: Estructuras de datos (II): Registros Contenidos del tema 6: 6.1. Introducción 6.2. Registros Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Prácticas sobre registros (Aula de informática, 3 prácticas, 6 horas)</p>
<p>Denominación del tema 7: Bases de datos. Sistemas Operativos Contenidos del tema 7: 7.1. Bases de datos 7.2. Sistemas operativos</p>

Actividades formativas⁷

Horas de trabajo del estudiante por tema		Horas Grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencia
Tema	Total		GG	PCH	LAB	ORD		
1	8	2			2			4
2	9	2			2			5
3	32.5	6			10		1.5	15
4	21	7			4			10
5	28.5	6			6		1.5	15
6	21	3			6			12
7	3	1						2
Evaluación⁸	27	3						24
AE3	6							6
Prueba Final	21	3						18
TOTAL	150	30			30		3	87

7 Esta tabla debe coincidir exactamente con lo establecido en la ficha 12c de la asignatura.

8 Indicar el número total de horas de evaluación de esta asignatura.

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).
 PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
 LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes)
 ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes)
 SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes).
 TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).
 EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Metodologías docentes⁶

De entre las metodologías docentes incluidas en el plan de estudios del título, en la presente asignatura se utilizan las siguientes:

Metodologías docentes	Se indican con una "X" las utilizadas
1. Explicación y discusión de los contenidos teóricos.	
2. Resolución, análisis y discusión de ejemplos de apoyo o de problemas previamente propuestos.	X
3. Exposición de trabajos previamente encargados a los estudiantes.	
4. Desarrollo en laboratorio, aula de informática, campo, etc., de casos prácticos.	X
5. Resolución de dudas puntuales en grupos reducidos, para detectar posibles problemas del proceso enseñanza-aprendizaje y guía en los trabajos, prácticas y estudio del estudiante.	X
6. Búsqueda de información previa al desarrollo del tema o complementaria una vez que se han realizado actividades sobre el mismo.	X
7. Elaboración de trabajos, individualmente o en grupos.	X
8. Estudio de cada tema, que puede consistir en: estudios de contenidos, preparación de problemas o casos, preparación del examen, etc.	X
9. Visitas técnicas a instalaciones	

Resultados de aprendizaje⁶

Obtener una visión general de los conceptos fundamentales de la Informática, sistemas operativos, la programación imperativa. Conocer las estructuras de control de la programación estructurada y las estructuras de datos básicas. Aprender a diseñar algoritmos para resolver problemas, seleccionando las estructuras de control y de datos más adecuadas en cada caso. Ser capaz de escribir programas en un lenguaje de programación determinado. Construir aplicaciones de tamaño pequeño y medio, de manera que sean correctas, eficientes, bien organizadas y bien documentadas. Conocer la técnica de diseño descendente y los conceptos relacionados con la modularidad. Obtener una visión general de los conceptos fundamentales de bases de datos. Resolver problemas de forma sistemática y a la vez creativa. Fortalecer la capacidad crítica, principalmente en la elección de métodos para resolver problemas. Trabajar en equipo y desarrollar habilidades en la argumentación de las propias ideas y la justificación de las decisiones.

Sistemas de evaluación⁶

Criterios de evaluación:

1. CE1: Comprender los conceptos básicos sobre la programación, los sistemas operativos y las bases de datos.
Relacionado con las competencias: CB1, CEFB3, CT1, CT4, CT7.
2. CE2: Ser capaz de diseñar algoritmos para resolver problemas, seleccionando las estructuras de control, estructura modular y estructuras de datos más adecuadas en cada caso.
Relacionado con las competencias: CB2, CB3, CB5, CEFB3, CT1, CT2, CT4, CT5, CT6.
3. CE3: Ser capaz de escribir programas en un lenguaje de programación determinado.
Relacionado con las competencias: CB2, CB5, CEFB3, CT1, CT2, CT4, CT5, CT6.
4. CE4: Participación del alumno en las diversas actividades propuestas a lo largo del curso.
Relacionado con las competencias: CB2, CB3, CB4, CB5, CEFB3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT8, CT9.

Actividades de evaluación:

De entre las actividades de evaluación incluidas en el plan de estudios del título, en la presente asignatura se utilizan las siguientes:

	Rango establecido	Convocatoria ordinaria	Convocatoria extraordinaria	Evaluación global
1. Examen teórico/práctico final y/o exámenes parciales acumulativos y/o eliminatorios.	0%-80%	80%	80%	75%
2. Aprovechamiento de actividades prácticas realizadas en: aula, laboratorio, sala de ordenadores, campo, visitas, etc.	0%-50%			25%
3. Resolución y entrega de actividades (casos, problemas, informes, trabajos, proyectos, etc.), individualmente y/o en grupo (GG, SL, ECTS).	0%-50%	20%	20%	
4. Participación activa en clase.	0%-10%			
5. Asistencia a las actividades presenciales.	0%-10%			

Descripción de las actividades de evaluación:

Sistema de evaluación continua:

1. Prueba escrita:
 - o AE1. Prueba objetiva: 20%. *Criterios relacionados: CE1, CE2, CE3.*
 - o AE2. Prueba de desarrollo: 60%. *Criterios relacionados: CE1, CE2, CE3.*
2. Tareas de seguimiento:
 - o AE3. Participación del alumno en las diversas actividades pre-

senciales y virtuales propuestas a lo largo semestre de docencia: 20%. *Criterios relacionados: CE4. NO RECUPERABLE* (tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria)

- o La calificación de esta actividad será la nota media de 6 cuestionarios que el alumno realizará a través del Campus Virtual, uno por cada uno de los 6 primeros temas. Dichos cuestionarios permitirán varios intentos y la calificación agrupada de cada cuestionario será la máxima de los intentos realizados (si no se completa ningún intento, su calificación será 0). Además, en el cálculo de la media de los 6 cuestionarios, el numerador podrá verse incrementado o decrementado por otras bonificaciones o penalizaciones obtenidas a lo largo del curso. Es decir, $AE3 = \frac{Q1 + \dots + Q6 + Bonif - Penal}{6}$

$$AE3 = \frac{Q1 + \dots + Q6 + Bonif - Penal}{6}$$

3. En caso de que el alumno no cumpla con los requisitos para calcular la nota agregada (punto 2 de la sección "Común a los dos sistemas de evaluación"), su nota final será el resultado de restar a la calificación 5, por cada actividad con una calificación menor de 4 sobre 10, los puntos que se indican en la siguiente tabla:

Prueba	Puntuación restada
AE1	1 punto
AE2	2 puntos
AE3	1 punto

Sistema de evaluación global: La evaluación global tendrá lugar el mismo día asignado al examen final de cada convocatoria por la Subdirección de Ordenación Académica de la E.II.II. Constará de las siguientes pruebas:

1. AE1. Prueba objetiva en aula de ordenadores: 25%. *Criterios relacionados: CE1, CE2, CE3.*
2. AE2. Prueba de desarrollo en aula de grupo grande: 75%. *Criterios relacionados: CE1, CE2, CE3.*
3. En caso de que el alumno no cumpla con los requisitos para calcular la nota agregada (punto 2 de la sección "Común a los dos sistemas de evaluación"), su nota final será el resultado de restar a la calificación 5, por cada actividad con una calificación menor de 4 sobre 10, los puntos que se indican en la siguiente tabla:

Prueba	Puntuación restada
AE1	1 punto
AE2	3 puntos

Común a los dos sistemas de evaluación:

1. Si se obtiene al menos un 5 sobre 10 en la prueba objetiva AE1 y/o en la de desarrollo AE2 en la convocatoria ordinaria, se mantendrá durante la convocatoria extraordinaria del mismo curso académico.
2. Para calcular la nota agregada debe obtenerse al menos un 4 sobre 10 tanto en la prueba objetiva AE1 como en la de desarrollo AE2.

Bibliografía (básica y complementaria)

Bibliografía Básica:

Apuntes de la asignatura (publicados en el Campus Virtual)

Bibliografía Complementaria:

[Fundamentos de Programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos.](#)

L. Joyanes. McGraw-Hill, 4ª ed., 2008

Fundamentos de Programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos. Libro de Problemas. L. Joyanes, L. Rodríguez y M. Fernández. McGraw-Hill, 2ª ed., 2003

[Introducción a la Informática.](#) Prieto y otros. McGraw-Hill, 4ª ed., 2006

Metodología de la programación. E. Alcalde y M. García, McGraw-Hill, 2ª ed., 1992

[Programación en C.](#) B. Gottfried. McGraw-Hill, 2ª ed., 1997.

Una Introducción a la Programación: Un Enfoque Algorítmico. J.J. García, F.J. Montoya, J.L. Fernández y M.J. Majado. Thompson, 2005.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Asignatura en el Campus Virtual: <http://campusvirtual.unex.es>