

**Proyecto/Guía docente de la asignatura**

Asignatura	INFORMÁTICA		
Materia	BÁSICAS, RAMA DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA		
Módulo			
Titulación	PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTO DE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA DE SERVICIOS Y APLICACIONES Y DE GRADO EN MATEMÁTICAS – INFOMAT(VA)		
Plan	5471	Código	40004
Periodo de impartición	Primer Cuatrimestre	Tipo/Carácter	FB
Nivel/Ciclo	Grado	Curso	1º
Créditos ECTS	6 ECTS		
Lengua en que se imparte	ESPAÑOL		
Profesor/es responsable/s	J. BELARMINO PULIDO JUNQUERA (responsable y teoría grupo 1), DIEGO GARCÍA ÁLVAREZ (teoría grupo 2), M. INMACULADA SANTAMARÍA (laboratorios de los grupos 1 y 2)		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	Email: belar@infor.uva.es Teléfonos: 983 185606, dieggar@infor.uva.es , msantamaria@infor.uva.es		
Departamento	INFORMÁTICA (ATC, CCIA, LSI)		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

La Informática es una disciplina que actualmente está presente en casi todos los ámbitos de nuestra vida, tanto en nuestro tiempo libre como en nuestra vida laboral, denominándose incluso nuestra sociedad como Sociedad de la Información.

El manejo de ordenadores a nivel de usuario se ha conformado en la actualidad como un requisito imprescindible en el desarrollo de cualquier actividad profesional. Este hecho es aún más relevante en el ámbito académico de las Ciencias, donde además de poder manejar un ordenador a nivel de usuario, se suelen solicitar conocimientos de programación científica.

Dentro de la Informática, la programación es un campo esencial, ya que además de permitirnos realizar el tratamiento automático de información mediante programas o aplicaciones, se puede considerar como una herramienta necesaria en casi todos los demás campos de la disciplina. La Programación nos permite resolver problemas que impliquen el tratamiento automático de información. En el campo de las Matemáticas, el conocimiento de una o más técnicas y lenguajes de programación es necesario para resolver múltiples problemas donde no existen soluciones analíticas y es necesario recurrir a soluciones numéricas donde los ordenadores y la programación juegan un papel decisivo.

1.2 Relación con otras materias

El conocimiento de técnicas y lenguajes de programación permitirá solucionar problemas en el ámbito de la Matemática Básica (solución de métodos numéricos), Estadística (Investigación Operativa), etc. Será la base de lo que se conoce como programación científica.

1.3 Prerrequisitos

Conocimientos de lógica a nivel de Bachillerato.



2. Competencias

2.1 Generales

- **Conocer y utilizar recursos informáticos de carácter general y tecnologías de la información y las comunicaciones como medios de comunicación, organización, aprendizaje e investigación.**
- Leer y comprender textos científicos tanto en lengua propia como en otras de relevancia en el ámbito científico, especialmente la inglesa.
- Gestionar de forma óptima, tanto en el trabajo individual como en equipo, el tiempo de trabajo y organizar los recursos disponibles, estableciendo prioridades, caminos alternativos e identificando errores lógicos en la toma de decisiones.
- Tener la capacidad de trabajar en equipo, aportando orden, abstracción y razonamiento lógico; comprobando o refutando razonadamente los argumentos de otras personas y contribuyendo con profesionalidad al buen funcionamiento y organización del grupo.

2.2 Específicas

- **Desarrollar programas que resuelvan problemas matemáticos utilizando para cada caso el entorno computacional adecuado.**
- Utilizar aplicaciones informáticas de análisis estadístico, cálculo numérico y simbólico, visualización gráfica, optimización u otras para experimentar en Matemáticas y resolver problemas.
- Saber abstraer las propiedades estructurales (de objetos matemáticos, de la realidad observada, y de otros ámbitos) distinguiéndolas de aquellas puramente ocasionales y poder comprobarlas con demostraciones o refutarlas con contraejemplos, así como identificar errores en razonamientos incorrectos.
- Capacitar para el aprendizaje autónomo de nuevos conocimientos y técnicas.
- Proponer, analizar, validar e interpretar modelos de situaciones reales sencillas, utilizando las herramientas matemáticas más adecuadas a los fines que se persigan.
- Planificar la resolución de un problema en función de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.



3. Objetivos

3.1. Objetivos Generales

1. Manejar una plataforma de sistema operativo a un nivel suficiente que permita desenvolverse con soltura en sus necesidades cotidianas que requieran el uso de computadoras.
2. Entender cómo representar la información mediante tipos de datos básicos. Integrar el comportamiento interactivo o de comunicación con el usuario en el proceso secuencial de un programa. Entender y manejar las estructuras fundamentales de control. Aprender a manejar las estructuras de datos básicas, así como escoger en cada caso la más adecuada y los algoritmos de manejo más eficientes.
3. Comprender el proceso general de la programación. Comprender y analizar el concepto de eficiencia o complejidad en algoritmos básicos. Tener la capacidad de elección de la estructura de datos adecuada para cada tipo de problema.

3.2. Objetivos Específicos

- Comprender el proceso general de la programación:
 - Entender cómo representar la información mediante tipos de datos básicos.
 - Integrar el comportamiento interactivo o de comunicación con el usuario en el proceso secuencial de un programa.
 - Entender y manejar las estructuras fundamentales de control.
 - Aprender a manejar las estructuras de datos básicas, así como escoger en cada caso la más adecuada y los algoritmos de manejo más eficientes.
 - Comprender y analizar el concepto de eficiencia o complejidad en algoritmos básicos.



4. Contenidos y/o bloques temáticos

Sólo existe un bloque temático que se corresponde con la asignatura:

Bloque 1: “Fundamentos de Programación”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 6

a. Contextualización y justificación

Véase el apartado 1 de la guía.

b. Objetivos de aprendizaje

Véase el apartado 3 de la guía.

c. Contenidos

Tema 1. Introducción a la Programación: lenguajes y paradigmas.

Conceptos básicos de Informática y Programación. Introducción a los lenguajes de programación. Fases de creación de un programa. Traducción: compilación e interpretación.

Tema 2. Nociones de entorno, procesador y acción.

Noción de entorno, acción y procesador. Acciones primitivas. Acciones compuestas. Noción de análisis descendente. Noción de algoritmo.

Tema 3. Tipos y Acciones elementales.

Objetos, constantes y variables. Tipos elementales. Expresiones. Acción de asignación. Composición de acciones. Descripción de un algoritmo. Los arrays. Presentación del lenguaje C. Estructura de un programa en C. Tipos de datos escalares. Operadores básicos. Definición de array(s) de una dimensión.

Tema 4. Control de flujo del programa I: Esquemas Condicionales.

Esquemas condicionales (sintaxis, semántica y ejemplos): condicional simple, condicional compuesto y esquema condicional generalizado.

Esquemas condicionales en C: if (), if ()+ else, switch ().

Tema 5. Control de flujo del programa II: Esquemas Repetitivos.

Tipos de esquemas (sintaxis, semántica, ejemplos): mientras, repetir, para. Equivalencia entre esquemas.

Esquemas repetitivos en C: while(), do + while(), for ().

Tema 6. Algoritmos con nombre: funciones.

Parametrización de un algoritmo con nombre. Funciones. Los punteros.

Paso de parámetros en C: paso por valor y paso por referencia.



Tema 7. Estructuras de datos: Arrays y Registros. Operaciones de recorrido y búsqueda.

Tipos estructurados vs tipos vectoriales. Tipos compuestos. El tipo string.

Recorrido secuencial de un array. Búsqueda secuencial. Arrays de más de una dimensión: matrices. Operaciones elementales con matrices. Definición de arrays en C. Recorrido de arrays en C. Paso de Arrays como argumentos. Arrays y punteros.

Tema 8. Operaciones de ordenación y búsqueda en arrays ordenados.

Ordenación de arrays. Búsqueda dicotómica.

Tema 9. Memoria Dinámica.

Memoria estática vs memoria dinámica. Operaciones básicas de gestión de memoria dinámica. Memoria dinámica y punteros.

Tema 10. Ficheros.

Noción de fichero. Tipos de acceso a ficheros. Asociación de un fichero a un programa. Operaciones primitivas de acceso a ficheros. Operaciones de creación, recorrido, búsqueda y actualización de un fichero secuencial.

Ficheros en C. Operaciones básicas y recorrido de ficheros en C.

d. Métodos docentes

Véase el apartado 5.

e. Plan de trabajo

Se proporcionará actualizado la primera semana de clase. Se realizarán tres sesiones de teoría/práctica a la semana y se realizarán sesiones de dos horas de laboratorio en semanas alternas, según la disponibilidad de días lectivos, hasta cubrir las 15 horas de laboratorio de la asignatura.

De forma genérica en cada tema se proporcionará el material en formato electrónico con antelación al inicio y se explicará posteriormente en clase. El estudiante debe realizar ejercicios individuales para cada tema para asentar esos conocimientos. Finalmente, se complementará cada tema con la realización de ejercicios en C en el laboratorio.

Una primera aproximación al plan de trabajo podría ser:

Tema	Teoría	Aula	Laboratorio	Seminario	Evaluación
1. 1. Conceptos fundamentales	1,5	0	0		
1. 2. Introducción programación	1,5	0	1		
2. Nociones de entorno, procesador y acción	1,5	0	0		
3. Tipos y acciones elementales	2	1	1		
4. Condicionales	2	1	2		
5. Esquemas repetitivos	2	1	2		
6. Algoritmos con nombre: funciones	2	1	2		1
7. Arrays, operaciones básicas	5	2	2		
8. Arrays, operaciones avanzadas	5	2	2		1
9. Memoria Dinámica	1,5	1	1		
10. Ficheros	6	2	2		2



f. Evaluación

Véase apartado 7 de la Guía.

g Material docente

g.1 Bibliografía básica

1. *Introducción a la programación. 1, Algorítmica y lenguajes*. Joëlle Biondi, Gilles Clavel; con la colaboración de Silvia Estrems para la corrección de los ejercicios; versión castellana de Nuria Castell Ariño" Barcelona : Masson, 1985 (1ª ed.)
2. *Programación estructurada en C*, José Rafael García-Bermejo Giner. Prentice-Hall. 2008. Sitio web de apoyo: http://maxus.fis.usal.es/FICHAS_C.WEB/MAIN.htm
3. *El lenguaje de programación C*. Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie; Prentice-Hall, 1991 (2ª ed.)

g.2 Bibliografía complementaria

1. *Fundamentos de Informática y Programación en C*. Diego R. Llanos Ferraris. Ed. Paraninfo. 2010.
2. *Fundamentos de programación: algoritmos y estructura de datos y objetos*. Luis Joyanes Aguilar. Madrid: MacGraw-Hill, 2003 (3ª ed.)
3. *Fundamentos de programación: libro de problemas*. Luis Joyanes Aguilar, Luis Rodríguez Baena, Matilde Fernández Azuela. Madrid: MacGraw-Hill, D.L. 2003 (2ª ed.)
4. *El libro del C: primer lenguaje*. Claude Delannoy ; traducción y revisión de Amadeu Brugués. París: Eyrolles, 1995

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

En caso de docencia bimodal se presentaría al inicio de cada tema un pequeño vídeo explicativo de los aspectos básicos de cada tema, que quedaría disponible en el campus virtual.

h. Recursos necesarios

Se recomienda que el estudiante tenga un ordenador personal en su domicilio para realizar los problemas de laboratorio y los ejercicios de trabajo personal en C.

Se proporcionará software gratuito para el desarrollo de las prácticas (por ejemplo, CodeBlocks).

Se ofrecerá la opción de usar un programa de software gratuito para la programación de código algorítmico.

**i. Temporalización**

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
6	Semanas 1-15 del cuatrimestre

5. Métodos docentes y principios metodológicos

- Clases Teóricas: método expositivo con técnica de la pregunta.
- Se realizarán sesiones de problemas dentro de las clases teóricas para afianzar los conceptos que se están viendo.
- Seminarios.
- Clases prácticas en el laboratorio de ordenadores de la Facultad.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA ⁽¹⁾	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teóricas	30	Estudio y trabajo autónomo individual	70
Clases prácticas	11	Estudio y trabajo autónomo grupal	20
Laboratorios	15		
Prácticas externas, clínicas o de campo			
Seminarios	0		
Evaluación	4		
Total presencial	60	Total no presencial	90
TOTAL presencial + no presencial			150

(1) Se entiende por "Actividad presencial a distancia" si un grupo sigue una videoconferencia de forma síncrona a la clase impartida por el profesor para otro grupo presente en el aula.



7. Sistema y características de la evaluación

La evaluación consistirá en la realización de, al menos, dos pruebas de contenidos teórico/prácticos, con resolución de problemas.

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Solución de Problemas	70%	Consistirá en solucionar pequeños ejercicios de programación en lenguaje algorítmico y/o C.
Preguntas cortas/test sobre cuestiones teóricas y prácticas	30%	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Convocatoria ordinaria:

- Durante el curso se realizará evaluación continua. La nota final de la convocatoria ordinaria se obtendrá con la suma ponderada de las calificaciones obtenidas en cada parte.
- Habrá un examen intermedio de tipo test que aportará el 15% de la nota final.
- Habrá una prueba de programación en C durante una de las horas de laboratorio que proporcionará el 20% de la nota final.
- Ambas deben haberse realizado al finalizar el tema 7.
- Ninguno de las pruebas intermedias elimina materia, pues los contenidos de la asignatura son incrementales.
- En la fecha del examen final habrá dos pruebas: un examen de tipo test que supondrá el 15% de la nota final y dos ejercicios de programación en C que supondrán el 50% de la nota final
- Será necesario sacar una nota mínima de 3 en cada uno de los ejercicios para poder aprobar la evaluación continua.

Convocatoria extraordinaria:

- Si no se supera la asignatura durante la convocatoria ordinaria, se realizará un único examen extraordinario donde se evaluará toda la materia de la asignatura y su superación supondrá el 100% de la nota en la convocatoria extraordinaria.

8. Consideraciones finales

Las fechas definitivas de ejercicios de evaluación serán comunicadas al inicio del cuatrimestre