

29902 - Fundamentos de informática

Información del Plan Docente

Año académico: 2019/20

Asignatura: 29902 - Fundamentos de informática

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 435 - Graduado en Ingeniería Química

Créditos: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: 435-Primer semestre o Segundo semestre

107-Segundo semestre

Clase de asignatura: Formación básica

Materia: Informática

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Los objetivos de la asignatura son fundamentalmente de dos tipos:

1. Capacitar al estudiante para que pueda plantear la solución de un problema creando sencillos programas. Por lo tanto, su contenido básico y nuclear es la programación y, en particular, la especificación de los problemas, el planteamiento de un abanico de soluciones como algoritmos alternativos posibles, la elección de la mejor solución basada en la experimentación o en experiencias previas, y la traducción de estas soluciones en programas ejecutables por un computador en un lenguaje de programación de propósito general.
2. Que el alumno conozca los elementos constitutivos de un computador, comprenda su funcionamiento básico, y sea capaz de buscar información y de aplicar los conocimientos de programación y de resolución de problemas en las herramientas y aplicaciones software disponibles.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La Informática es una asignatura de formación básica impartida en el primer curso de la titulación. Esta particular ubicación temporal permite que los estudiantes puedan aplicar en todas las asignaturas de la titulación los conocimientos adquiridos en esta asignatura, la mayoría de las cuales, en mayor o menor medida, necesitan apoyarse en herramientas informáticas para la resolución de problemas.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Esta asignatura introduce al estudiante de Ingeniería en la resolución de problemas de tratamiento de la información utilizando como herramienta un computador. La herramienta se introduce desde el principio, tanto desde una perspectiva general de uso, como en los aspectos particulares orientados a resolución de problemas específicos. Para cursar esta asignatura el estudiante deberá estar dispuesto a desarrollar habilidades para la resolución de problemas utilizando un computador, mediante un **trabajo práctico continuado** de resolución de problemas concretos, que no puede ser sustituido por ninguna otra técnica de aprendizaje.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Competencias genéricas

C04 - Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.

C05 - Capacidad para aplicar las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Ingeniería.

Competencias específicas

C14 - Utilizar de forma adecuada y eficaz computadores, sistemas operativos, entornos de programación, bases de datos y programas informáticos con aplicación en Ingeniería.

2.2.Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- Habilidad para recuperar información (incluyendo navegadores, motores de búsqueda y catálogos).
- Conocer el funcionamiento básico de ordenadores, sistemas operativos y bases de datos y realizar programas sencillos sobre ellos.
- Capacidad para operar con equipamiento informático de forma efectiva, teniendo en cuenta sus propiedades lógicas y físicas.
- Conocer y utilizar con soltura las herramientas y aplicaciones software disponibles en los laboratorios de las materias básicas.
- Plantear correctamente el problema a partir del enunciado propuesto e identificar las opciones para su resolución. Aplicar el método de resolución adecuado e identificar la corrección de la solución.
- Capacidad para especificar, diseñar y construir sistemas informáticos sencillos.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

Esta materia supone el primer contacto con los conceptos y habilidades que constituyen la ?forma de pensar del ingeniero?, y que permiten ponerlas en práctica con problemas reales desde el principio. Si atendemos a la resolución de problemas, la Informática trata del conocimiento, diseño y explotación de la computación y la tecnología de computadores, constituyendo una disciplina que:

1. Desarrolla la capacidad de expresar soluciones como algoritmos, y el papel de estos para aproximarse a áreas como el diseño de sistemas, la resolución de problemas, la simulación y el modelado.
2. Requiere una aproximación disciplinada a la resolución de problemas, de las que se espera soluciones de calidad.
3. Controla la complejidad de los problemas, primero a través de la abstracción y la simplificación, para diseñar a continuación soluciones mediante la integración de componentes.
4. Facilita la comprensión de las oportunidades que ofrece la automatización de los procesos, y como las personas interaccionan con los computadores.
5. Facilita el aprendizaje, a través de la experimentación, de principios básicos como la concisión y la elegancia, así como a reconocer las malas prácticas.

3.Evaluación

3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

Trabajo práctico de laboratorio (30%). Se evaluará la capacidad para identificar las necesidades de información para resolver los problemas planteados y su utilización en su resolución (RA 1). También se valorará la capacidad crítica a la hora de seleccionar alternativas y el grado de justificación de la solución alcanzada (RA 5). Se evaluará la soltura en el manejo del computador para resolver problemas (RA 2 y RA 4). También se evaluarán las soluciones implementadas para cada uno de los ejercicios planteados para las sesiones de prácticas, atendiendo a la calidad de los procedimientos y estrategias de resolución eficiente en el computador (RA 3), así como la calidad del programa que implementa dicha estrategia (RA 3).

Prueba escrita (70%) en la que se plantearán cuestiones y/o problemas del ámbito de la ingeniería a resolver mediante un computador, de tipología y nivel de complejidad similar al utilizado durante el curso. Se valorará la calidad y claridad de la estrategia de resolución (RA 5), así como su eficiencia (RA 2). También se valorará la calidad del programa, escrito en el lenguaje de programación de propósito general utilizado durante el curso (RA 6), que realiza dicha estrategia (RA 3). Los errores semánticos graves - desconocimiento de las reglas básicas de construcción y codificación de algoritmos - podrán suponer la penalización total del ejercicio. Para superar la asignatura se requiere una nota mínima de 4 sobre 10 en esta actividad.

Organización de las actividades de evaluación

El alumno superará la asignatura mediante la realización de las actividades enumeradas en el apartado anterior.

La evaluación global se desglosará en dos partes. La primera corresponde a la actividad de evaluación anterior numerada como 2 y con la ponderación allí señalada. La segunda corresponde a la actividad de evaluación anterior numerada como 1. La ponderación será igual a la suma de las ponderaciones allí señaladas. La fecha de realización se especificará con suficiente antelación por el centro en los periodos destinados para la realización de los exámenes en el centro. El horario de realización de las pruebas será definido por el profesorado de la asignatura con suficiente antelación.

Los alumnos podrán superar la actividad 1 durante el curso realizando y superando las pruebas que se indicarán con suficiente antelación. Los alumnos que no hayan superado la actividad 1 durante el curso deberán presentarse a la segunda

parte de la evaluación global. Los alumnos que la hubieran superado durante el curso podrán presentarse, si lo desean, a subir nota en las fechas de la evaluación global.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

1. La presentación de los contenidos de la asignatura en clases magistrales por parte de los profesores.
2. La resolución de problemas planteados en clase.
3. El estudio personal de la asignatura por parte de los alumnos.
4. El desarrollo de prácticas por parte de los alumnos, guiadas por los profesores, que desarrollan los conocimientos teóricos.
5. El desarrollo de programas sencillos de dificultad creciente propuestos por los profesores.

Se debe tener en cuenta que la asignatura tiene una orientación tanto teórica como práctica. Por ello, el proceso de aprendizaje pone énfasis tanto en la asistencia del alumno a las clases magistrales, como en la realización de prácticas en laboratorio, en la realización de programas sencillos de dificultad creciente, y en el estudio individualizado.

4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

- En las clases impartidas en el aula se desarrollará el programa de la asignatura.
- En las clases de problemas se resolverán problemas de aplicación de los conceptos y técnicas presentadas en el programa de la asignatura.
- Las sesiones de prácticas de desarrollan en un laboratorio informático.

4.3. Programa

El programa de la asignatura se organiza organiza en los tres bloques siguientes:

1. **Computador: Máquina que ejecuta Algoritmos.**
Noción de Algoritmo.
Estructura del computador: Naturaleza Digital, codificación, hardware, software.
Sistemas operativos.
Bases de datos.
Programación: Estilos de Programación, jerarquía de lenguajes, elementos de programación.
Redes de computadores
2. **Abstracción con Procedimientos.**
Tipos de datos y esquemas de composición algorítmica: Concepto de tipo de dato.
Constantes y variables.
Tipos de datos básicos: booleano, carácter, entero, real.
Estructuras de control, Procedimientos y Funciones.
Técnicas de Diseño de algoritmos: Tratamiento de secuencias (Ficheros y búsqueda secuencial). Recursividad.
3. **Abstracción con Datos.**
Tablas.
Acceso Indexado.
Ordenación como ejemplo.
Tipos Abstractos de Datos: Modularidad, objetos y estado.
Introducción a la programación Orientada a Objetos.
Introducción a las técnicas de diseño orientadas a objeto.

Los conceptos, métodos y herramientas de los apartados anteriores se ilustrarán a través de ejemplos, lo más realistas posibles, dentro de los ámbitos de la ingeniería química, cubriendo aspectos como: realización de cálculos matemáticos, tratamiento de información no numérica, simulación, etc.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El calendario de la asignatura estará definido por el centro en el calendario académico del curso correspondiente.

El calendario detallado de las diversas actividades a desarrollar en la asignatura se establecerá una vez que la Universidad y el Centro hayan aprobado el calendario académico, así como las fechas de los exámenes. Estas fechas serán anunciadas a lo largo del curso por los profesores de cada grupo.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

http://biblos.unizar.es/br/br_citas.php?codigo=29902&year=2019