

28903 - Informática

Información del Plan Docente

Año académico: 2020/21

Asignatura: 28903 - Informática

Centro académico: 201 - Escuela Politécnica Superior

Titulación: 437 - Graduado en Ingeniería Agroalimentaria y del Medio Rural

583 - Graduado en Ingeniería Agroalimentaria y del Medio Rural

Créditos: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Formación básica

Materia: Informática

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

Planteamientos

Presentar los conocimientos básicos sobre la estructura y funcionamiento de un sistema informático.

Manejar herramientas informáticas de uso general, como por ejemplo hojas de cálculo.

Presentar los conceptos de algoritmo y de programa informático.

Desarrollar la programación con un lenguaje de alto nivel.

Objetivos

Que el estudiante sea capaz de definir los conceptos informáticos desarrollados durante el curso.

Que el estudiante sepa analizar, diseñar e implementar en un ordenador la resolución de un problema concreto.

Que el estudiante se ejercite en el desarrollo de actividades de forma individual y en equipo.

Que el estudiante realice todas las actividades relacionadas con el desarrollo y defensa de un proyecto informático.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura pertenece al conjunto de saberes y disciplinas que hace falta conocer para fundamentar el estudio actual de la Ingeniería, entendiéndose que dicha técnica se apoya en el uso exhaustivo de herramientas informáticas y que se desenvuelve en la Sociedad actual de la Información.

Los conocimientos de informática van a ser necesarios para cursar otras asignaturas posteriores, donde se usen herramientas informáticas específicas de ellas, o donde se puedan aplicar herramientas informáticas de uso general para resolver problemas, o para poder crear aplicaciones que resuelvan problemas concretos.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Ésta es una asignatura de carácter básico. No son necesarios conocimientos previos, centrándose las clases en quienes menos experiencia tengan en informática, adaptándose a su evolución.

Es necesario el estudio de los conceptos teóricos iniciales.

Se deberá analizar y entender los ejercicios prácticos presentados.

Es fundamental resolver uno mismo los ejercicios planteados en las clases tanto de teoría como de problemas, estudiar su solución no es suficiente.

Los conocimientos de la parte de programación, que ocupa el 80% del curso, son incrementales, siendo estrictamente necesario dominar los temas previos para poder continuar con las clases. Así, si se salta alguna clase, para entender las siguientes es necesario estudiar y practicar los temas dados previamente.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Conocer adecuadamente la naturaleza de los sistemas informáticos que utiliza un profesional de la Agricultura, y poder utilizarlos de modo eficiente. Utilización de las nuevas tecnologías de la Información.

Tener conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación, de una forma profesional, y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos, y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

Utilizar tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a su ámbito de trabajo.

Trabajar en equipo.

2.2.Resultados de aprendizaje

Entender los conocimientos teóricos presentados en clase.

Saber utilizar de forma efectiva la informática como herramienta habitual en su trabajo.

Dominar las herramientas informáticas utilizadas en las clases prácticas.

Tener la capacidad de analizar un problema y de diseñar un algoritmo que lo resuelva.

Ser capaz de diseñar algoritmos bien estructurados, legibles, claros y eficientes.

Saber codificar sus algoritmos por medio de un lenguaje de programación de alto nivel.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

El desarrollo actual de la profesión de Ingeniero requiere de forma inevitable la utilización de herramientas informáticas, y sus proyectos van a coexistir con el mundo de la Sociedad de la Información.

Tanto las herramientas citadas, como el tipo de sociedad actual, se basan en el uso tanto del ordenador, entendido como una máquina universal de procesamiento automático de la información, como de la Informática entendida como las técnicas y herramientas empleadas para realizar dicho procesamiento.

El alumno conocerá la programación como una filosofía de resolución de problemas, estructurando la mente, la lógica y la forma de pensar, mejorando la capacidad de análisis y de coordinación de trabajos dentro de un equipo de trabajo.

3.Evaluación

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

La evaluación de la asignatura será global, realizándose dos pruebas anuales en las convocatorias oficiales marcadas por la Escuela.

La evaluación constará de tres partes:

1. Examen: 65% de la calificación final. El examen se podrá dividir en dos partes, una teórica y otra algorítmica, siendo esta última la más importante
2. Trabajo o examen parcial: 10%, que se realizará a medio curso
3. Trabajo final de curso: 25%.

En caso de no presentarse al trabajo o examen parcial, o que la media con éste sea inferior a la media sin él, el examen valdrá un 70% y el trabajo final un 30%

Se exigirá una nota mínima de 4 en el Examen y en el Trabajo final.

Criterio de Evaluación

En el algoritmo del examen se valorará un correcto análisis, una buena estructura de la solución, su legibilidad, su completitud, y su eficiencia, siendo la estructura el punto principal.

En el trabajo final, además de los puntos anteriores se valorará la corrección de la documentación adjunta.

Si no se alcanzan los requisitos mínimos en las actividades de evaluación (4 sobre 10 en el examen y en el Trabajo final) la asignatura no se considerará aprobada, aunque la Calificación Final promediada sea igual o superior a 5. En este caso, la nota final que se reflejará en las actas de la asignatura será:

- Si la calificación final promediada es ≥ 4 , la nota final será Suspenso, 4
- Si la calificación final promediada es < 4 , la nota final será Suspenso con la calificación final promediada

4.Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1.Presentación metodológica general

Los temas teóricos iniciales deben entenderse, más que memorizarse.

En el apartado principal de la asignatura, el desarrollo de algoritmos, ésta es eminentemente práctica, por lo que el alumno

solamente podrá aprender y evolucionar por medio de la resolución personal de los ejercicios, que se planteen tanto en las clases de teoría como en las de prácticas.

4.2.Actividades de aprendizaje

Actividad de tipo 1 (clases magistrales): 20 horas

Conceptos fundamentales de la Informática: hardware y software. Estructura de un algoritmo: elementos básicos, sentencias y ejemplos

Actividad de tipo 2 (clases de problemas): 10 horas

Resolución de problemas algorítmicos.

Actividad de tipo 3 - (clases de prácticas, en el aula informática): 30 horas

Aprendizaje de herramientas informáticas útiles para el estudiante y para el profesional. Traducción de los algoritmos a un lenguaje de programación concreto, e implementación sobre el ordenador

4.3.Programa

Teoría

1. Introducción a la informática

- 1.1. Hardware
- 1.2. Software

2. Algorítmica

- 2.1. Introducción
- 2.2. Tipos escalares
- 2.3. Sentencia asignación
- 2.4. Sentencia alternativa
- 2.5. Sentencia repetitiva
- 2.6. Secuencias
- 2.7. Subprogramas
- 2.8. Tablas
- 2.9. Registros

Prácticas

1. Introducción

2. Hojas de cálculo

3. Programación

- 3.1. Entorno de trabajo
- 3.2. Lenguaje de programación
- 3.3. Ejercicios

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

El calendario de clases será el oficial marcado por la escuela.

En las jornadas lectivas de dicho calendario el alumno deberá dedicar las siguientes horas semanales

- Teoría y problemas: 2h
- Prácticas en Aula Informática: 2h

El examen final se realizará en las convocatorias oficiales de la escuela.

El trabajo fin de curso se podrá entregar el mismo día del examen o durante las horas de tutoría de final de curso

Durante las clases prácticas se irán realizando ejercicios con el fin de que el alumno ponga a prueba los conocimientos

adquiridos. El fin de cada ejercicio práctico es el autoaprendizaje, y su corrección y mejora por parte del profesorado, más que la evaluación puntual del alumno.

A final de curso se deberá presentar un trabajo, ya sea de forma individual o por parejas.

El examen final se realizará en la fecha asignada por la dirección de la escuela para estas pruebas.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

- BC** Biondi, Joëlle. Introducción a la programación. T. 1, Algorítmica y lenguajes / Joëlle Biondi, Gilles Clavel ; versión castellana de Josep Vilaplana Pastó . 2ª ed. Barcelona : Masson, 1988
- BC** Clavel, Gilles. Introducción a la programación. T. 2, Estructuras de datos / Gilles Clavel, Joëlle Biondi ; versión castellana de Nuria Castell Ariño . - [1a. ed.] Barcelona : Masson, 1985
- BC** Dale, Nell. Pascal / Nell Dale, Chip Weems . 2a. ed. Madrid [etc.] : McGraw-Hill, D.L.1994
- BC** Desarrollo de algoritmos y técnicas de programación en Pascal / Cristobal Pareja Flores...[et al.] . - [1a. ed.] Madrid : RA-MA, 1997
- BC** Joyanes Aguilar, Luis. Fundamentos de programación : Libro de problemas / Luis Joyanes Aguilar, Luis Rodríguez Baena, Matilde Fernández Azuela . 2ª ed. Madrid [etc.] : McGraw-Hill, D.L. 2003
- BC** Joyanes Aguilar, Luis. Pascal y Turbo Pascal : un enfoque práctico / Luis Joyanes Aguilar, Ignacio Zahonero Martínez, Angel Hermoso López . [1a. ed. en español, reimpr.] Madrid [etc.] : McGraw-Hill, D.L.1997
- BC** Salmon, William I.. Introducción a la computación con Turbo Pascal (5.0/5.5/ 6.0/TPW) : estructuras y abstracciones / William I. Salmon ; versión en español de Roberto Escalona García . Wilmington, Delaware : Addison-Wesley Iberoamericana, cop.1993

LISTADO DE URLs:

Curso de Pascal

[<http://www.aprendeaprogramar.com/course/view.php?id=7>]

La bibliografía actualizada de la asignatura se consulta a través de la página web:
<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=28903>