

## 28903 - Informática

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2022/23

**Asignatura:** 28903 - Informática

**Centro académico:** 201 - Escuela Politécnica Superior

**Titulación:** 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:**

## 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.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro: Objetivo 4: Educación de calidad.

### 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.

Tasas de éxito en cursos anteriores:

2018/19	2019/20	2020/21
83,87%	53,85%	86,21%

### 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 el centro.

La evaluación constará de tres partes:

1. Examen final: 65% de la calificación final. El examen se podrá dividir en dos partes, una teórica y otra algorítmica, siendo esta última la que más peso tenga
2. Examen parcial: 10%, que se realizará a mitad del 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 sobre 10 en el Examen final y en el Trabajo, si no se alcanza esta nota en alguna de ellas, se pondrá como nota final la menor de ellas.

#### 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.

## 4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

### 4.1. Presentación metodológica general

Los temas teóricos iniciales deben estudiarse para entenderlos, sin necesidad de memorizarlos.

El apartado principal de la asignatura es el desarrollo de algoritmos, algo eminentemente práctico, por lo que el alumno solamente podrá aprender y evolucionar por medio de la resolución personal de ejercicios, que se plantean tanto en las clases de teoría como en las de prácticas.

### 4.2. Actividades de aprendizaje

Actividad de tipo 1 (clases magistrales): 30 horas

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

Actividad de tipo 2 ? (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. Ejercicios Básicos

### 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, todas las semanas del calendario oficial, salvo cambios oficiales publicados por el centro.

- Actividad 1 (clases magistrales): 30h. Conceptos fundamentales de la Informática: hardware y software. Estructura de un algoritmo: elementos básicos, sentencias y ejemplos. Ejercicios modelo.
- Actividad 2 (clases de prácticas, en el aula informática): 30h. Aprendizaje de herramientas informáticas útiles para

el aprendizaje y para la actividad profesional. Traducción de los algoritmos a un lenguaje de programación concreto, e implementación sobre el ordenador. Ejercicios variados.

El examen final se realizará en las convocatorias oficiales del centro.

El trabajo final 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 alumnado ponga a prueba los conocimientos adquiridos. El fin de los ejercicios prácticos es el autoaprendizaje, y su corrección por el profesorado no es parte de la evaluación, sino parte del proceso de aprendizaje.

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 del centro para estas pruebas.

A continuación se muestra una programación orientativa de las horas de trabajo del alumno en la asignatura.

Tipo actividad / Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	
<b>Actividad Presencial</b>																						<b>66</b>
Teoría		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							<b>30</b>
Problemas																						<b>0</b>
Prácticas laboratorio		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							<b>30</b>
Trabajos en grupo																						<b>0</b>
Salidas de prácticas																						<b>0</b>
Tutorías ECTS																						<b>0</b>
Evaluación																				6		<b>6</b>
<b>Actividad No presencial</b>																						<b>84</b>
Trabajo individual		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4							<b>60</b>
Trabajo en grupo																8	8	8				<b>24</b>
<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>0</b>		<b>150</b>

#### 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** 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 Rodriguez 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

#### LISTADO DE URLs:

Guía del lenguaje Pascal con Free Pascal

[[http://www.conoce3000.com/html/espaniol/Libros/PascalConFreePascal/Cap01-01-Antes\\_de\\_Empezar.php](http://www.conoce3000.com/html/espaniol/Libros/PascalConFreePascal/Cap01-01-Antes_de_Empezar.php)]

La bibliografía actualizada de la asignatura se consulta a través de la página web:

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=28903>