

29603 - Informática

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 29603 - Informática

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 430 - Graduado en Ingeniería Eléctrica

Créditos: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: 107-Primer semestre

430-Primer semestre o Segundo semestre

Clase de asignatura: Formación básica

Materia:

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:

- Capacitar al estudiante para que pueda plantear la solución de un problema creando programas sencillos. 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.
- Que el alumnado conozca los elementos constitutivos de un computador, comprenda su funcionamiento básico, sea capaz de buscar información y de aplicar los conocimientos de programación y de resolución de problemas en las herramientas y aplicaciones software disponibles.

Se trata de una asignatura cuyos contenidos evaluables por si solos todavía no dan capacidades directas al estudiante para aportar a la consecución de la Agenda 2030; sin embargo, son imprescindibles para fundamentar los conocimientos posteriores del resto de la titulación que si se relacionan más directamente con los ODS y por lo tanto la Agenda 2030. Además, el carácter transversal de la materia (Informática) y la ubicuidad de la misma en el mundo actual, hace que sea una materia clave, aunque de forma indirecta, para varios ODS, entre los que cabe destacar el 8 y el 9.

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 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...

- Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico
- Aplicar las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Ingeniería Eléctrica
- 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:

- Conoce el funcionamiento básico de ordenadores, sistemas operativos y bases de datos y realiza programas sencillos sobre ellos.
- Es capaz de operar con equipamiento informático de forma efectiva, teniendo en cuenta sus propiedades lógicas y físicas.
- Sabe utilizar entornos para el desarrollo de programas.
- Es capaz de comprender, analizar y proponer soluciones a problemas de tratamiento de información en el mundo de la ingeniería, de complejidad baja-media.
- Es capaz de especificar diseñar e implementar programas correctos para la resolución de problemas.
- Adquiere habilidad para recuperar información de fuentes en soporte digital (incluyendo navegadores, motores de búsqueda y catálogos).

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:

- 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.
- Requiere una aproximación disciplinada a la resolución de problemas, de las que se espera soluciones de calidad.
- 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.
- Facilita la comprensión de las oportunidades que ofrece la automatización de los procesos, y como las personas interaccionan con los computadores.
- 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.

Pruebas prácticas (40%):

Se realizará una serie de prácticas evaluables de forma individual y un proyecto práctico en grupo. La evaluación de las prácticas será continuada a lo largo del curso y la del proyecto práctico será única al finalizar el curso. Los horarios de realización serán definidos por el profesorado de la asignatura con suficiente antelación.

En las prácticas, se evaluará la soltura en el manejo del computador para resolver problemas. También se evaluarán las soluciones implementadas para cada uno de los ejercicios planteados, atendiendo a la calidad de los procedimientos y estrategias de resolución eficiente en el computador. En el proyecto práctico se evaluará la capacidad para identificar las necesidades de información para resolver los problemas planteados y su utilización en su resolución. También se valorará la capacidad crítica a la hora de seleccionar alternativas y el grado de justificación de la solución alcanzada.

Como alternativa a la evaluación continuada de las prácticas, se podrá optar por una evaluación única al final del curso consistente en realizar un segundo proyecto práctico de forma individual. Dicho trabajo se evaluará mediante una demostración práctica en la que el alumno mostrará el correcto funcionamiento del proyecto realizado.

Prueba final escrita (60%):

Se realizará una prueba escrita que contendrá 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, así como su eficiencia. También se valorará la calidad de los programas, escritos en el lenguaje de programación de propósito general utilizado durante el curso, que realizan dicha estrategia. Los errores graves ? *desconocimiento de las reglas básicas de construcción y codificación de algoritmos* ? podrán suponer la penalización total del ejercicio.

Para superar la asignatura se debe obtener una calificación mínima ponderada de 5/10. Además, se deberá obtener una

nota mínima de 4,5/10 en la prueba escrita (examen), y de 4/10 en las pruebas prácticas (prácticas y trabajo). En caso de no obtener la nota mínima exigida en alguna de las pruebas, la calificación en la asignatura será el menor valor entre la media ponderada de las tres partes (examen, prácticas y trabajo) y 4/10.

Si se detecta un plagio en cualquiera de estas pruebas, la nota de dicha prueba en la evaluación correspondiente (continua o global) será cero. Si esto sucede durante la evaluación continua, el estudiante podrá presentarse a la evaluación global correspondiente a dicha prueba.

Segunda convocatoria. La evaluación global de la asignatura se realizará de forma análoga a la primera convocatoria, con las mismas ponderaciones y exigencia de notas mínimas. Las calificaciones del alumno obtenidas en la primera convocatoria en cualquier prueba se mantienen en la segunda convocatoria, salvo que el alumno opte por presentarse a la prueba correspondiente en esta nueva convocatoria (examen teórico, examen de prácticas y entrega del trabajo), en cuyo caso prevalecerá la nueva calificación.

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:

- El estudio y trabajo continuado desde el primer día de clase.
- El aprendizaje de conceptos y técnicas a través de las clases magistrales, en las que se favorecerá la participación de los alumnos.
- La aplicación de tales conocimientos en las clases de casos y problemas. En estas clases los alumnos desempeñarán un papel activo en la discusión de los casos y resolución de los problemas.
- Las clases de prácticas en las que el alumno aprenderá la tecnología necesaria para implementar algoritmos usando los conceptos presentados en las clases magistrales y aplicados en las clases de casos y problemas.
- El trabajo en equipo, en el que cada equipo deberá desarrollar un programa informático completo.

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 alumnado a las clases magistrales, como en la realización de prácticas, en la realización de programas sencillos de dificultad creciente, y en el estudio individualizado.

4.2. Actividades de aprendizaje

Las actividades de aprendizaje que se ofrecen al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos son las siguientes:

Trabajo guiado:

- Se desarrollará el temario de la asignatura a través de clases magistrales, del análisis de caso y de la resolución de problemas de aplicación de los conceptos y técnicas presentadas en el programa de la asignatura.
- A lo largo de las sesiones prácticas, cada alumno deberá realizar trabajos directamente relacionados con los temas estudiados en la asignatura.
- Adicionalmente, se realizará un trabajo en equipos bajo la tutela del profesor, en el que cada equipo deberá desarrollar un programa que resuelva el problema descrito en el enunciado que se proporcionará a los alumnos.

Trabajo no guiado:

- Horas de estudio por parte del alumno que debe dedicar a la realización de los ejercicios proporcionados, la preparación de las prácticas, trabajo y el examen de la asignatura.

4.3. Programa

Programa de la asignatura

- Introducción a la informática.
- Tipos de datos simples.
- Estructuras de control.
- Abstracción de instrucciones.
- Datos indexados.
- Abstracción de datos.
- Persistencia de datos.

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

Calendario de sesiones de docencia y presentación de trabajos

La organización docente de la asignatura prevista es la siguiente.

- Clases magistrales, de casos y de problemas: 3 horas en una semana ordinaria, de acuerdo con el calendario académico que establezca la dirección de la EINA.
- Clases prácticas: Una sesión de 2 horas en semanas alternas (semanas A y B), en función del calendario académico que establezca la dirección de la EINA y de la reserva. Son sesiones de trabajo en la utilización de tecnologías, tuteladas por un profesor.
- Tutorías de los trabajos en equipo donde los alumnos desarrollan programas informáticos.

Presentación de trabajos objeto de evaluación:

- Las prácticas y el proyecto práctico será entregados con anterioridad a la fecha límite para su entrega que se anunciará oportunamente al principio del curso en la plataforma Moodle.

Trabajo del estudiante

La dedicación del estudiante para alcanzar los resultados de aprendizaje en esta asignatura se estima en 150 horas distribuidas del siguiente modo:

- 60 horas, aproximadamente, de actividades teóricas, de problemas y sesiones prácticas.
- 24 horas de trabajo en grupo.
- 60 horas de trabajo y estudio individual efectivo (estudio de apuntes y textos, resolución de problemas, preparación de clases y prácticas, desarrollo de programas, etc.).
- 6 horas dedicadas a distintas pruebas de evaluación.

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. En cualquier caso, el estudiante deberá estar atento a las fechas de entrega de las tareas realizadas durante el curso, así como a las fechas de los exámenes.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?id=4886&p=1>