



UNIVERSIDAD DE BURGOS

INGENIERÍA CIVIL, LSI «CIVIL ENGINEERING, COMPUTER LANGUAGES AND SYSTEMS»

GUÍA DOCENTE 2019-2020

Informática

1. Denominación de la asignatura:

Informática

Titulación

Grado en Ingeniería Agroalimentaria y del Medio Rural

Código

6249

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Fundamentos Informáticos en la Ingeniería

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Civil, LSI «Civil Engineering, Computer languages and systems»

3.b Coordinador de la asignatura

Roberto Alday

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

curso 1º - 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

E.FB.03 Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

G.01 Capacidad de comunicación oral, escrita y a través de la imagen, en español y/o en otra lengua extranjera.

G.02 Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz Instrumental y eficiente de las Tecnologías de Información y Comunicación –TIC- Académica y otros recursos).

G.03 Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

G.04 Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis, discusión y exposición de ideas propias.

G.05 Capacidad de gestión eficaz y eficiente: espíritu emprendedor, Instrumental iniciativa, creatividad, organización, planificación, control, toma de decisiones y negociación.

G.06 Capacidad de aprendizaje autónomo y preocupación por el saber y la Sistemática formación permanente.

G.07 Hábito de estudio y método de trabajo.

G.08 Capacidad de trabajo en equipo.

G.09 Preocupación permanente por la calidad y el medio ambiente, la prevención de riesgos laborales y la responsabilidad social corporativa.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes

Objetivos en cuanto a historia de la informática y conceptos básicos :

- Conocer las distintas generaciones de computadoras desde sus comienzos hasta la actualidad, así como los personajes más importantes en la evolución de las mismas.
- Conocer a nivel teórico los distintos sistemas de numeración, las distintas partes de la computadora, su funcionalidad e interactividad, así como los conceptos más básicos en cuanto a programación, sistemas operativos y comunicaciones.

Objetivos en cuanto a manejo de paquetes ofimáticos:

- Hacer que el alumno sea capaz de crear documentos con el procesador de textos utilizando características avanzadas que necesite aplicar a la hora de presentar trabajos o informes en otras asignaturas.
- Conocer los rudimentos básicos en el manejo de una hoja de cálculo.
- Hacer que los alumnos entiendan qué son los estilos, patrones y esquemas en un programa para elaborar presentaciones.
- Proveer criterios para la elección de tipos de letras, gráficos y colores en los programas de presentaciones.



Objetivos en cuanto a programación:

- Conocer las estructuras de control de flujo en programación.
- Conocer el concepto de función y descomposición modular
- Conocer el proceso básico de desarrollo del software: edición, compilación y ejecución.
- Resolución de problemas sencillos aplicando los conceptos anteriores mediante pseudocódigo y diagramas de flujo y ordinogramas.
- Saber realizar pequeños códigos de programación muy simples en cuanto a su dificultad algorítmica.
- Poner en práctica mediante esos códigos conocimientos básicos de sistemas operativos.

Objetivos en cuanto a Sistemas Operativos y Redes de Comunicaciones:

- Conocer el funcionamiento interno de un sistema operativo a nivel muy básico: gestión de la memoria, procesos y estructura de archivos.
- Conocer el modelo OSI de comunicación, los tipos de redes así como el funcionamiento general de Internet.
- Saber numerar una red IPv4.

8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Unidad A. Introducción a la Informática

1. Introducción a la informática

2. Representación de la información

3. Arquitectura del computador

4. Hardware y periféricos

5. Introducción a la programación

6. Sistemas operativos

7. Fundamentos de redes de computadores e internet



Unidad B: Uso de herramientas básicas

B1. Procesadores de Texto

B2. Hojas de Cálculo

B3. Otras aplicaciones comunes

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alberto Prieto, Antonio Lloris y Juan Carlos Torres, (2006) Introducción a la Informática, McGraw Hill, 8448146247, <http://www.mcgraw-hill.es/html/8448146247.html>.

J. García Molina, F.J. Montoya Dato, J.L. Fernández Alemán, M.J. Majado Rosales, (2005) Una introducción a la programación : un enfoque algorítmico, Thomson, España,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Javier Arévalo Royo, (2009) Breve historia de la informática y las computadoras, Asociación de Ingenieros Industriales de La Rioja, España,

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas		24	0	24
Clases prácticas (pequeño grupo)		22	0	22
Presentaciones en público		2	0	2
Asistencia a tutorías presenciales y/o virtuales, foros		1	0	1
Realización de trabajos, Informes y Memorias		0	48	48
Estudio		0	48	48
Pruebas de evaluación		5	0	5
Total		54	96	150



10. Sistemas de evaluación:

La calificación final es la media aritmética ponderada de todos los procedimientos de evaluación. Para superar la asignatura, dicha media tendrá que ser al menos de 5 sobre 10.

Para acceder al cálculo de la media, es necesario obtener al menos un 4 sobre 10 en la prueba teórica, prueba de ofimática y prueba de programación. También habrá que obtener al menos un 4 sobre 10 en los trabajos de evaluación continua individuales y/o en grupo.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación de conocimientos teóricos (prueba escrita y/o en ordenador). Recuperable en segunda convocatoria.	40 %	40 %
Evaluación continua de actividades presenciales (trabajos prácticos presentados en el aula de informática, trabajos de evaluación continua individuales y/o en grupo.	30 %	30 %
Evaluación de los conocimientos adquiridos en el aula de informática: ofimática, programación, etc. Las pruebas podrán ser escritas y/o en ordenador. Recuperables en segunda convocatoria.	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

- Realización de trabajos obligatorios de forma individual los cuales se entregarán en una fecha propuesta. (30%).
- Realización de un examen práctico en ordenador para evaluar la parte práctica de la asignatura. (30%).
- Realización de un examen final que evaluará fundamentalmente la parte teórica de la asignatura. (40%).

En el caso de los alumnos que participen en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá considerar el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes.



UNIVERSIDAD DE BURGOS

INGENIERÍA CIVIL, LSI «CIVIL ENGINEERING, COMPUTER LANGUAGES AND SYSTEMS»

11. Calendarios y horarios:

consultar en <http://www.ubu.es/eps/>

12. Idioma en que se imparte:

Español (con alguna bibliografía en inglés)