



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Informática / Computer Science

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:

Digitalización / Digitalization

4.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Roberto Alday

4.b Coordinador/a de la asignatura

Roberto Alday

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

curso 1º - 2º semestre

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

Básica



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el/la estudiante 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 Sistemica 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.

E.R.A. i) : Aptitud para redactar documentos que forman parte de proyectos de ejecución elaborados en forma multidisciplinar

ETE11 : Capacidad para tomar decisiones a partir de datos experimentales.

CB3 (*): Que los estudiantes tengan la capacidad de 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

* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular



9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

Historia de la informática y conceptos básicos :

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

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.
- Desarrollar habilidades básicas para la presentación gráfica de información.

Programación:

- Conocer los tipos de datos básicos y su almacenamiento en los programas.
- 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 diagramas de flujo, pseudocódigo y/o código fuente.

Sistemas Operativos y Redes de Comunicaciones:

- Conocer las funciones básicas de un sistema operativo: gestión de la memoria, procesos y estructura de archivos.
- Revisión de los principales Sistemas Operativos actuales.
- Conocer la base del modelo OSI de comunicación, los tipos de redes así como el funcionamiento general de TCP/IP.
- Saber numerar una red IPv4.
- Adquirir nociones básicas del funcionamiento actual de internet.
- Concienciación básica en cuanto a la seguridad del mundo digital.



9.2- 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
9.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Alberto Prieto y Beatriz Prieto, (2005) Conceptos de Informática, Schaum, 8448198572, Alberto Prieto, Antonio Lloris y Juan Carlos Torres, (2006) Introducción a la Informática, McGraw Hill, 8448146247, http://www.mcgraw-hill.es/html/8448146247.html. Andrew S. Tanenbaum, David J. Wetherhall, (2012) Redes de computadoras, 5ª, Pearson, 9786073208185, https://www.pearsoneducacion.net/peru/Inicio/redes-computadoras-tanenbaum-5ed-ebook1. David A. Patterson, John L. Hennessy, (2000) Estructura y diseño de computadores, 2ª Ed., Reverté, 9788429126204, https://www.reverte.com/libro/estructura-y-diseno-de-computadores-2a-ed_89298/. 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,

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=6249&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la 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



11. Sistemas de evaluación:

La calificación final es la media aritmética ponderada de todos los procedimientos de evaluación. Para superar la asignatura, deberá 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 ; 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. 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. 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.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

- Pizarra y Proyector
- Bibliografía disponible en la Biblioteca
- Sitios web relacionados
- Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual



- Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos
- Software gratuito instalado en las aulas y que los alumnos deberán instalar en su ordenador.

13. Calendarios y horarios:

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

14. Idioma en que se imparte:

Castellano (English friendly)