




ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

Diligencia para hacer constar que las siguientes páginas de este documento se corresponden con la información que consta en la Secretaria de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla relativa al programa oficial de la asignatura “Informática” (2010003) del curso académico “2019-2020”, de los estudios de “Grado en Ingeniería Electrónica Industrial”.

M^a Eugenia de Medina Hernández

Responsable de Administración de Centro

Código Seguro De Verificación	LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Fecha	27/01/2020
Firmado Por	EUGENIA DE MEDINA HERNANDEZ		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Página	1/6





PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
Informática

Datos básicos de la asignatura	
Titulación:	Grado en Ingeniería Electrónica Industrial
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2019-20
Centro responsable:	Escuela Politécnica Superior
Nombre asignatura:	Informática
Código asignatura:	2010003
Tipología:	TRONCAL / FORMACIÓN BÁSICA
Curso:	1
Periodo impartición:	Cuatrimestral
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Arquitectura y Tecnología de Computadores
Departamento/s:	Arquitectura y Technolog. de Computadores

Objetivos y competencias
<p>OBJETIVOS:</p> <p>Ser capaz de adquirir los conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería (este objetivo se enlaza con la competencia E03). Se considera un objetivo concreto ser capaz de realizar programas de dificultad media/baja siguiendo una o varias metodologías de descripción de algoritmos, utilizando programación estructurada y siguiendo una metodología de diseño descendente, y ser capaz de traducir a un lenguaje de programación concreto, los programas descritos mediante la metodología utilizada</p> <p>Adquirir la Capacidad de análisis para un programa informático y de síntesis de una tecnología informática, a nivel de uso de ordenadores, sistemas operativos, bases de datos, Estructura de computadores, Sistemas operativos, Estructuras de datos y algoritmos, Redes de comunicación: Teleinformática e Internet, etc. (este objetivo se enlaza con la competencia G07)</p> <p>Ser capaz de tener la organización y planificación necesarias para el desarrollo de programas</p>

Código Seguro De Verificación	LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Fecha	27/01/2020
Firmado Por	EUGENIA DE MEDINA HERNANDEZ		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Página	2/6





PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
Informática

informáticos con aplicación en ingeniería (este objetivo se enlaza con la competencia G03)

Ser capaz de tomar de decisiones en el desarrollo de programas informáticos con aplicación en ingeniería (este objetivo se enlaza con la competencia G02)

Ser capaz de resolver problemas a nivel de bases de datos, Estructuras de datos y algoritmos y en general del desarrollo de programas informáticos con aplicación en ingeniería (este objetivo se enlaza con la competencia G01)

Ser capaz de trabajar en equipo en el desarrollo de programas informáticos con aplicación en ingeniería (este objetivo se enlaza con la competencia G05)

Ser capaz de gestionar información en la solución de situaciones problemáticas, tanto para el desarrollo de programas informáticos con aplicación en ingeniería como para documentarse en una tecnología informática, (este objetivo se enlaza con la competencia G12)

Adquirir una aptitud suficiente para la comunicación oral y escrita de la lengua propia, en el ámbito de la documentación sobre una tecnología informática, y en la eficiente documentación de programas informáticos con aplicación en ingeniería (este objetivo se enlaza con la competencia G10)

COMPETENCIAS:

Competencias específicas:

E03

Competencias genéricas:

Código Seguro De Verificación	LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Fecha	27/01/2020
Firmado Por	EUGENIA DE MEDINA HERNANDEZ	Página	3/6
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==		





PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
Informática

G07

G03

G02

G01

G05

G12

G10

Contenidos o bloques temáticos

Unidad 1. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Unidad 2. ESTRUCTURA DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN

- Estructura del computador.
- Sistemas Operativos y redes
- Bases de datos

Unidad 3. TIPOS DE DATOS ESTRUCTURADOS. APOYO A LAS PRÁCTICAS DE PROGRAMACIÓN

Actividades formativas y horas lectivas

Actividad	Créditos	Horas
A Clases Teóricas	3	30
G Prácticas de Informática	3	30

Código Seguro De Verificación	LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Fecha	27/01/2020
Firmado Por	EUGENIA DE MEDINA HERNANDEZ	Página	4/6
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==		





PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
Informática

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Clases teóricas

Para las unidades teóricas se utilizará como metodología de enseñanza la lección magistral, con apoyo de medios audiovisuales, si se determinasen apropiados para la correcta asimilación de conocimientos por parte del alumno.

Para las unidades prácticas se utilizará como metodología la enseñanza de laboratorio, que se presentará a continuación.

En las horas de problemas con el profesor se utilizará la lección magistral y la demostración para resolver problemas que se han propuesto con anterioridad al alumnado. En la resolución del problema, el profesor irá preguntando a los alumnos sobre la resolución de alguno de los apartados, intentando descubrir y solucionar las deficiencias en el aprendizaje de conceptos teóricos relacionados con el problema.

Prácticas informáticas

Cada unidad práctica constará de una preparación por parte del alumno y del profesor, y un desarrollo.

La preparación del profesor consistirá en impartir todos los conocimientos necesarios de la unidad, antes de su desarrollo. Además, el profesor proporcionará a los alumnos el manual de laboratorio en el que se enunciarán todos los ejercicios a desarrollar en las unidades prácticas, así como los conocimientos básicos sobre el manejo de la herramienta de programación que se utilizará en la asignatura.

El alumno por su parte, tendrá la responsabilidad de asimilar adecuadamente los conceptos relacionados con la unidad y de preparar todos los algoritmos a desarrollar en la unidad. En el desarrollo, el alumno tendrá que realizar en la clase los ejercicios propuestos, y resolver las dudas mediante el profesor.

Trabajo del alumno

Código Seguro De Verificación	LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Fecha	27/01/2020
Firmado Por	EUGENIA DE MEDINA HERNANDEZ		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Página	5/6





PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
Informática

Horas de estudio del alumno: consulta de bibliografía, desarrollo de ejercicios, posibles actividades de la asignatura no presenciales, etc.

Sistemas y criterios de evaluación y calificación

Tal y como establece el artículo 6 de la normativa de la Universidad de Sevilla que regula la evaluación y calificación de las asignaturas, la evaluación de las competencias, conocimientos y capacidades adquiridas por los estudiantes podrán basarse en actividades de evaluación continua, exámenes parciales y/o exámenes finales. La asistencia a clases teóricas así como clases/talleres prácticos podrá puntuar de manera positiva en la calificación final. Además se podrán contemplar requisitos específicos, que deberán ser definidos en los proyectos docentes anuales, en relación a la realización de exámenes, a la realización de cualquier otro tipo de pruebas, a la obligatoriedad en la realización de trabajos, a la obligatoriedad a la asistencia a clases prácticas, a proyectos y a clases prácticas de laboratorio, así como a la participación en seminarios. Adicionalmente, como establece el artículo 8 de la normativa, el sistema de evaluación contemplará la posibilidad de aprobar por curso una asignatura de manera previa al examen final, caso de que lo hubiere.

Código Seguro De Verificación	LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Fecha	27/01/2020
Firmado Por	EUGENIA DE MEDINA HERNANDEZ		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/LxJAt1XWUoX8hr2PLNN6cg==	Página	6/6

