

# Presentación de la Asignatura

## Informática

Curso 2014/2015

Grado en Ingeniería de la Energía

Gabriel Luque

*Dpto. Lenguajes y Ciencias de la Computación*

# Profesor de la asignatura

**Gabriel Luque**

Teoría y Prácticas

Dpto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación  
Informática (3.2.39) – Industriales (2.013L)

Tutorías: (en Industriales 2.013L)

- Lunes de 16:00 a 18:00
- Jueves de 9:00 a 13:00

Contacto:

- Correo: [gabriel@lcc.uma.es](mailto:gabriel@lcc.uma.es)
- Teléfono: 952137154 (Inf) / 951952522 (Ind)

# Horarios y Aulas

## Horarios:

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
08:00	Matemáticas I	Química	Informática	Matemáticas II	Física I
09:30					
09:30	Informática	Química	Matemáticas II	Física I	Matemáticas I
11:00					
11:30	Informática	Química	Matemáticas II	Física I	Matemáticas I
13:00					
13:00	Química	Física I	Matemáticas I	Informática	Matemáticas II
14:30					

## Aulas:

- Teoría: 1.29
- Prácticas: Aula de laboratorio 2

# Objetivos de la asignatura

- Proporcionar una visión general de la informática y explicar los **conceptos básicos**: hardware, software, sistemas operativos, bases de datos, estructura de un ordenador, algoritmo, programa y lenguajes de programación, compilador, intérprete.
- Dotar al alumno de la capacidad de **desarrollo de algoritmos para la resolución de problemas**, introduciendo de forma progresiva y sistemática una metodología rigurosa y estructurada de programación, basada fundamentalmente en la técnica del diseño descendente de algoritmos.
- Habituarse al alumno a desarrollar programas siguiendo unas normas de estilo tendentes a conseguir **programas de calidad**.
- Capacidad para aplicar **conocimientos de matemáticas, ciencias e ingeniería para implementar algoritmos** en un lenguaje de programación.

# Temario

1. El ordenador y la información
2. Resolución de problemas y algoritmos
3. Introducción a la programación
4. Funciones
5. Tipos de datos estructurados
6. Ficheros

# Metodología docente

- Clases de pizarra.
- Apoyo con transparencias:
  - A modo de guión de la asignatura.
  - **NO SON APUNTES, deben ampliarse con notas de clase y bibliografía.**
  - Se pondrán a disposición del alumno en el CV.
- Propuesta y resolución de ejercicios.
- Prácticas en el laboratorio.

# Metodología docente en las prácticas

- Sistema operativo: Linux/Windows/Mac
- Lenguaje: C/C++.
- Entorno de Programación: Code::Blocks  
(<http://www.codeblocks.org/>)
- El alumno debe preparar en casa los programas a codificar en el laboratorio

# Evaluación de la asignatura

- **Evaluación continua:**
  - Teoría: 1 parcial final de curso (60%)
  - Prácticas: 2 prácticas evaluables (40% = 2 x 20%)
  - Nota mínima en cada parte:
    - $\geq 5$  (sobre 10)
- **Evaluación en convocatoria ordinarias:**
  - Se recupera la parte no superada de la evaluación continua (se puede repetir para subir nota)