



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Fundamentos de informática
Código	DTC-GITI-112
Título	Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales y Grado en Administración y Dirección de Empresas [Primer Curso] Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales [Primer Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	7,5 ECTS
Carácter	Básico
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Alejandro García San Luis
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-417]
Correo electrónico	jando@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Atilano Ramiro Fernández-Pacheco Sánchez-Migallón
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-401]
Correo electrónico	afernandezpacheco@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Carlos Miguel Vallez Fernández
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-401]
Correo electrónico	cmvallez@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Israel Alonso Martínez
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación



Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-407]
Correo electrónico	ialonso@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	José Luis Gahete Díaz
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-402]
Correo electrónico	jlgahete@icai.comillas.edu
Teléfono	4214
Profesor	
Nombre	María Asunción Cucala García
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Francisco de Ricci, 3 [D-003]
Correo electrónico	Paloma.Cucala@iit.comillas.edu
Teléfono	6269
Profesor	
Nombre	Yolanda González Arechavala
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-403]
Correo electrónico	Yolanda.Gonzalez@iit.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Eduardo Alcalde Lancharro
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-401]
Correo electrónico	ealcalde@comillas.edu
Profesor	
Nombre	Francisco Cano Broncano
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-401]
Correo electrónico	fcano@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Jesús María Latorre Canteli
Departamento / Área	Instituto de Investigación Tecnológica (IIT)
Despacho	Santa Cruz de Marcenado 26 [D-401]
Correo electrónico	Jesus.Latorre@iit.comillas.edu



Teléfono	2714
Profesor	
Nombre	Miguel Ángel Sanz Bobi
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-419]
Correo electrónico	Miguelangel.Sanz@iit.comillas.edu
Teléfono	4240
Profesor	
Nombre	Vicente Luque Centeno
Departamento / Área	Departamento de Telemática y Computación
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-401]
Correo electrónico	vluque@icai.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura	
Aportación al perfil profesional de la titulación	
En el perfil profesional del Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales, esta asignatura de Formación Básica introduce al alumno en el conocimiento de la <u>Programación</u> como herramienta orientada a la resolución de problemas complejos. Para ello, el alumno deberá adquirir un método de razonamiento lógico en el planteamiento y resolución de problemas con su posterior aplicación a un lenguaje de programación.	
Prerequisitos	
Ninguno	
Competencias - Objetivos	
Competencias	
GENERALES	
CG03	Conocimiento en materias básicas y tecnológicas, que les capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, y les dote de versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
CG04	Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, razonamiento crítico y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas en el campo de la Ingeniería Industrial.
ESPECÍFICAS	



CFB03	Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
--------------	--

Resultados de Aprendizaje

RA1	Conocer en detalle los conceptos fundamentales de un ordenador, así como del sistema operativo y de las bases de datos
RA2	Diseñar algoritmos que resuelvan de forma eficiente un problema planteado.
RA3	Implementar la solución en un programa informático modular, bien estructurado y mantenible.
RA4	Seleccionar el sistema de gestión de bases de datos más conveniente para una aplicación concreta.
RA5	Validar y depurar programas mediante el uso de un compilador y herramienta de depuración de errores.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

Tema 1: INTRODUCCIÓN. ARQUITECTURA BÁSICA Y SISTEMAS OPERATIVOS.

Estructura del ordenador, componentes HW y SW, sistema operativo, y programas.

Tema 2: CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Diseño de un programa. Programación modular. Programación Estructurada. Aplicación de principios de calidad.

Tema 3: INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE

Conceptos básicos. Tipos de datos. Constantes. Variables. Expresiones. Funciones básicas de entrada/salida.

Tema 4: OPERADORES Y EXPRESIONES.

Operadores aritméticos, relacionales y lógicos

Tema 5: INSTRUCCIONES DE CONTROL DE FLUJO.

Instrucciones if-else, switch, for, while, do-while

Tema 6: FUNCIONES.

Declaración y uso de funciones. Paso de argumentos. Ámbito de declaración de variables. Recursividad.

Tema 7. VECTORES Y CADENAS DE CARACTERES

Arrays unidimensionales, declaración, procesamiento, lectura y escritura. Cadenas de caracteres, arrays multidimensionales.

Tema 8. GESTIÓN DE LA MEMORIA.

Tema 9. ESTRUCTURAS.



Definición de una estructura. Procesamiento de una estructura. Vectores de estructuras. Punteros a estructuras. Estructuras y funciones.

Tema 10. ARCHIVOS DE DATOS.

Apertura y cierre de un archivo. Archivos de texto. Archivos binarios.

Tema 11. BASES DE DATOS.

Tipos de bases de datos y gestores. Tablas y relaciones. Operaciones básicas de consulta, inserción y borrado.

Tema 12. SESIONES PRÁCTICAS

En todos los temas los alumnos realizarán sesiones prácticas en las que tendrán que resolver los problemas planteados con creatividad, espíritu crítico y decidiendo la mejor solución de las posibles y más eficiente en cada caso. Planificación y organización del algoritmo a programar.

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Metodología Presencial: Actividades

Clase magistral y presentaciones generales. Exposición de los principales conceptos y procedimientos mediante la explicación por parte del profesor. Incluirá presentaciones dinámicas, pequeños ejemplos prácticos y la participación reglada o espontánea de los estudiantes

CG03, CFB03

Resolución en clase de problemas prácticos. Resolución de unos primeros problemas para situar al alumno en contexto. La resolución correrá a cargo del profesor y los alumnos de forma cooperativa

CG04, CFB03

Prácticas de laboratorio. Las prácticas de laboratorio podrán requerir la realización de un trabajo previo de preparación y finalizar con la redacción de un informe de laboratorio o la inclusión de las distintas experiencias en un cuaderno de laboratorio.

CG03, CG04,
CFB03

Tutorías. Se realizarán en grupo e individualmente para resolver las dudas que se les planteen a los alumnos después de haber trabajado los distintos temas. Y también para orientar al alumno en su proceso de aprendizaje

Metodología No presencial: Actividades

El objetivo principal del trabajo no presencial es llegar a entender y comprender los conceptos teóricos de la asignatura, así como ser capaz de poner en práctica estos conocimientos para resolver los diferentes tipos de problemas

Estudio individual del material a discutir en clases posteriores. Actividad realizada



individualmente por el estudiante cuando analiza, busca e interioriza la información que aporta la materia y que será discutida con sus compañeros y el profesor en clases posteriores	CG03, CFB03
Estudio de los problemas prácticos resueltos en clase.	CG03, CFB03
Resolución de problemas prácticos fuera el horario de clase por parte del alumno. El alumno una vez estudiados los conceptos teóricos debe ponerlos en práctica para resolver los problemas.	CG03, CG04, CFB03
Prácticas de laboratorio. Las prácticas de laboratorio podrán requerir la realización de un trabajo previo de preparación y finalizar con la redacción de un informe de laboratorio o la inclusión de las distintas experiencias en un cuaderno de laboratorio.	CG03, CG04, CFB03

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES				
Clase magistral y presentaciones generales	Resolución de problemas de carácter práctico o aplicado	Prácticas de laboratorio		
30.00	5.00	40.00		
HORAS NO PRESENCIALES				
Resolución de problemas de carácter práctico o aplicado	Trabajos de carácter práctico individual o de grupo	Prácticas de laboratorio	Prácticas de diseño y desarrollo de un proyecto	Estudio de conceptos teóricos fuera del horario de clase por parte del alumno
5.00	15.00	50.00	50.00	30.00
CRÉDITOS ECTS: 7,5 (225,00 horas)				

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Exámenes:	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba Intersemestral (25%): Prueba de comprensión de los contenidos teóricos aplicado al análisis y resolución de problemas mediante el lenguaje de programación definido en la asignatura. • Examen Final Teórico (36%): Se evaluará tanto la 	



<ul style="list-style-type: none">• Prueba Intersemestral.• Examen Teórico Final.	capacidad y destreza del alumno para el análisis y resolución de problemas con soluciones propuestas en el lenguaje de programación definido. Se tendrá en cuenta en la evaluación, la claridad de las soluciones y el seguimiento de las normas de programación establecidas en la asignatura.	61
Evaluación continua del rendimiento: <ul style="list-style-type: none">• Trabajos de carácter práctico individual o en grupo.• Proyectos desarrollados por los alumnos.• Ejercicios o problemas resueltos de manera individual o en grupo.• Pruebas cortas de evaluación continua.• Participación en clase.• Asistencia y actitud en clase.	<ul style="list-style-type: none">• Se realizará un conjunto de prueba/s de seguimiento, que permitirán evaluar la evolución del alumno en la comprensión de los conceptos de la asignatura y su capacidad de resolución de problemas mediante propuestas desarrolladas en el lenguaje de programación definido en la asignatura.	10
Evaluación del trabajo experimental: <ul style="list-style-type: none">-Pruebas de evaluación del trabajo experimental.-Participación en el laboratorio.-Informes de prácticas de laboratorio individual o en grupo.	<ul style="list-style-type: none">• Examen de Laboratorio (24%): Se evaluará la capacidad del alumno para el desarrollo de una solución completa a un problema propuesto y que se deberá desarrollar en ordenador mediante el lenguaje definido en la asignatura. Se valorará la capacidad de análisis, resolución del problema y la destreza en la programación.• Informes de Laboratorio (5%): Prácticas semanales en clases de laboratorio. Se evaluará su realización y entrega, así como la participación y actitud en clase.	29

Calificaciones

Convocatoria Ordinaria:



El porcentaje para la calificación final será:

- Examen Teoría (36%)
- Intersemestral (25%)
- Prueba/s (10%)
- Examen Laboratorio (24%)
- Informes Laboratorio (5%)

La nota mínima del Examen de Teoría es de 4. Si la nota es inferior a 4, ésta será la nota final de la asignatura.

Convocatoria ExtraOrdinaria:

El porcentaje para la calificación final será:

- Examen Teoría (51%)
- Examen Laboratorio (34%)
- Prueba/s (10%)
- Informes Laboratorio (5%)

La nota mínima del examen de Teoría extraordinario es de 4. Si la nota es inferior a 4, ésta será la nota final de la asignatura.

Se conserva la calificación de evaluación de seguimiento obtenida a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

- J.D. Muñoz Frías, R. Palacios, "Fundamentos de programación utilizando el lenguaje C", Ed. Universidad Pontificia Comillas. Madrid, España. 2006. ISBN: 84-8468-184-1.

Bibliografía Complementaria

- J.L. Antonakos, K.C. Mansfield, "Programación estructurada en C" Ed. Prentice Hall, 1997. ISBN: 84-8966-023-9
- B.W. Kernighan, D.M. Ritchie, "El lenguaje de programación C", segunda edición. Ed. Prentice-Hall, 1995. ISBN: 96-8880-205-0
- B.S. Gottfried, "Programación en C. Serie Schaum 2ª Edición revisada", Ed. McGraw- Hill, 2005. ISBN: 84-819-846-8
- J.L. Antonakos, K.C. Mansfield, "Application Programming in Structured C" Ed. PrenticeHall, 2002. ISBN: 01-3356-684-6
- B.W. Kernighan, D.M. Ritchie, "The C Programming Language (2nd Edition)" Ed. Prentice-Hall, 1988. ISBN: 01-3110-362-8



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**GUÍA DOCENTE
2019 - 2020**

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

[https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792](https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)

PLANIFICACIÓN FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA 2019-20

Semana	Teoría	Laboratorio
1	Tema 1, Tema 2, Tema3 (Intro general e Intro C)	P0 (a medias en clase)
2	Tema 4 (Operadores/Expresiones)y Tema 5 (if-switch)	P1 Operadores, P2 if-switch
3	Tema 5 (Bucles)	P3 Bucles
4	Tema 6 - Funciones + Recursividad	P4 Funciones (P5 Opcional *)
5	Tema 7 - Vectores, cadenas, matrices	P6 Vectores Strings
6	Tema 7 - Vectores, cadenas, matrices	P7 Matrices
7	INTERSEMESTRAL	INTERSEMESTRAL
8	Tema 8 - Punteros	P8 Punteros
9	Tema 8 - Punteros (Memoria dinámica)	P9 Punteros Mem Dinámica
10	Tema 9 - Estructuras	P10 Estructuras
11	Tema 10 - Ficheros de texto	P11 Ficheros Texto
12	Tema 10 - Ficheros binarios	P12 Ficheros Binarios
13	Tema 11 - Bases de Datos	P13 Review
14	REPASO	

Test1