



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2026 - 2027

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Fundamentos de informática
Código	DTC-GITT-112
Título	Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación por la Universidad Pontificia Comillas [GITT 15]
Impartido en	Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación [Primer Curso] Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación [Primer Curso] Grado en Ing. en Tecnologías de Telecom. y Grado en Análisis de Negocios/Bachelor in Busi. Analytics [Primer Curso] Grado en Ing. en Tecnologías de Telecom. y Grado en Análisis de Negocios/Bachelor in Busi. Analytics [Primer Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	7,5 ECTS
Carácter	Básico
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
Responsable	Cristina Puente Águeda
Horario de tutorías	Consultar con el profesor vía mail

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Cristina Puente Águeda
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-408]
Correo electrónico	cristina.puente@icai.comillas.edu
Profesores de laboratorio	
Profesor	
Nombre	Carlos Miguel Vallez Fernández
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-401]
Correo electrónico	cmvallez@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	José Luis Gahete Díaz
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Despacho	Alberto Aguilera 25 [D-402]
Correo electrónico	jlgahete@icai.comillas.edu



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2026 - 2027

Profesor

Nombre	Rafael Palacios Hielscher
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Despacho	Alberto Aguilera 25 [ICAI-dirección]
Correo electrónico	Rafael.Palacios@iit.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 de Telecomunicación, esta asignatura de Formación Básica introduce al alumno en el conocimiento de la Programación 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.

Prerrequisitos

Ninguno

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG03	Conocimiento de materias básicas y tecnologías, que le capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías, así como que le dote de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
CG04	Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del ingeniero técnico de telecomunicación.

ESPECÍFICAS

CFBT02	Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
CRT07	Conocimiento y utilización de los fundamentos de la programación en redes, sistemas y servicios de telecomunicación.

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.



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE
2026 - 2027

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

BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN

Tema 1: INTRODUCCIÓN. ARQUITECTURA BÁSICA Y SISTEMAS OPERATIVOS.

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

Tema 2: CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

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

BLOQUE 2: TIPOS, ESTRUCTURAS, CONDICIONALES E ITERADORES

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, for, while

Tema 6. VECTORES Y CADENAS DE CARACTERES

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

Tema 7. GESTIÓN DE LA MEMORIA.

Tema 8. ESTRUCTURAS.

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

BLOQUE 3: FUNCIONES, FICHEROS, SERIALIZACIÓN Y EXCEPCIONES

Tema 9: FUNCIONES.

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

Tema 10. ARCHIVOS DE DATOS.

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

BLOQUE 4: PROGRAMACIÓN AVANZADA

Tema 11. FORMATOS DE TEXTO Y VISUALIZACIÓN.



Formatos de intercambio de información: CSV, XLSX, JSON, XML. Acceso a datos externos mediante HTTP. Visualización de datos.

BLOQUE 5: PRÁCTICAS

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.

En algunas prácticas el profesor indicará a los alumnos cómo utilizar IA para ayudar en la programación de determinados módulos de la práctica y cómo utilizar la IA para ayudar a entender y asimilar conocimientos de programación.

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad

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, CFBT02

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, CFBT02

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, CFBT02,
CRT07

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, CFBT02

Estudio de los problemas prácticos resueltos en clase.

CG03, CFBT02



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2026 - 2027

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, CFBT02

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, CFBT02,
CRT07

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

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Exámenes: Examen Final.	Examen Final (70%): Se evaluará tanto la 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.	70



Evaluación continua del rendimiento: • 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.	• Prueba de evaluación continua (20%): Prueba Intersemestral para la evaluación de la comprensión de los contenidos teóricos aplicado al análisis y resolución de problemas mediante el lenguaje de programación definido en la asignatura.	20 %
Evaluación del trabajo experimental: • Pruebas de evaluación del trabajo experimental. • Participación en el laboratorio. • Tests sobre las prácticas de laboratorio.	• Informes de Laboratorio semanales	10 %

Calificaciones

Convocatoria Ordinaria:

El porcentaje para la calificación final será:

- Examen Final (70%)
- Prueba Intersemestral (20%)
- Evaluación Continua (Pruebas clase) (5%)
- Participación en clase, actitud y entrega de prácticas (OBLIGATORIA) (5%)

La nota mínima del Examen Final para hacer media con el resto de módulos es de un **4**.

La entrega de todas las prácticas es OBLIGATORIA para aprobar la asignatura.

Convocatoria Extraordinaria:

El porcentaje para la calificación final será:

- Examen (90%)
- Prueba Intersemestral (5%)
- Pruebas Clase (5%)

La nota mínima del Examen de Teoría para hacer media con el resto de módulos es de un 4.

Todos los exámenes se realizan en entornos que securizan el ordenador de los alumnos y así garantizar que no existe comunicación entre los alumnos ni con el exterior, y no se puede utilizar la IA para resolver el examen.

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2026 - 2027

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Fundamentos de Programación con Python

ISBN: 9788448645274

McGRAW-HILL

Bibliografía Complementaria

- Jupyter for Data Science; Dan Toomey; Packt Publishing; ISBN-10: 1785880071; ISBN-13: 978-1785880070; 2017
- Python cookbook; David Beazley ; O'Reilly Media - Edición:3; ISBN-10: 1449340377 ISBN-13: 978-1449340377; 2013
- Web Scraping with Python; Ryan Mitchell; O'Reilly Media, Inc, USA; Edición: 2nd edition; ISBN-10: 1491985577; ISBN-13: 978-1491985571; 2018

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/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>