

**FITXA IDENTIFICATIVA****Dades de l'Assignatura**

Codi	34160
Nom	Eines informàtiques
Cicle	Grau
Crèdits ECTS	6.0
Curs acadèmic	2021 - 2022

Titulació/titulacions

Titulació	Centre	Curs	Període
1107 - Grau Matemàtiques	Facultat de Ciències Matemàtiques	1	Segon quadrimestre
1928 - Programa Doble Grau en Física-Matemàtiques	Doble Grau en Física i Matemàtiques	1	Primer quadrimestre

Matèries

Titulació	Matèria	Caràcter
1107 - Grau Matemàtiques	7 - Informàtica	Formació Bàsica
1928 - Programa Doble Grau en Física-Matemàtiques	1 - Primer Curs (Obligatori)	Obligatòria

Coordinació

Nom	Departament
BAEZA MANZANARES, ANTONIO	255 - Matemàtica Aplicada
YAÑEZ AVENDAÑO, DIONISIO FELIX	363 - Matemàtiques

RESUM

La finalitat de l'assignatura **Eines informàtiques** és la provisió d'aquelles tècniques informàtiques específiques que necessitarà l'estudiant del grau de matemàtiques al llarg de la titulació. És, per això, una assignatura eminentment metodològica, en el sentit de la provisió abans citada, encara que no per això desprovista de continguts matemàtics concrets, tals com càlcul funcional, àlgebra lineal bàsica i resolució d'equacions lineals i no lineals, a partir dels quals s'il·lustren les tècniques computacionals, ja siguin simbòliques o numèriques.



Mitjançant la presentació per part del o la estudiant d'exercicis i treballs, se l'introduirà en l'ús del sistema LaTeX per a la redacció de textos científics amb llenguatge matemàtic.

CONEIXEMENTS PREVIS

Relació amb altres assignatures de la mateixa titulació

No heu especificat les restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

Altres tipus de requisits

Les nocions bàsiques necessàries per a l'inici d'aquesta assignatura s'hauran cursat en les assignatures d'informàtica, anàlisi matemàtica I i àlgebra lineal i geometria.

COMPETÈNCIES (RD 1393/2007) // RESULTATS DE L'APRENENTATGE (RD 822/2021)

1107 - Grau Matemàtiques

- Tenir capacitat d'anàlisi i de síntesi.
- Tenir capacitat d'organització i de planificació.
- Resoldre problemes que requerisquen l'ús d'eines matemàtiques.
- Saber treballar en equip.
- Aprendre de manera autònoma.
- Adaptar-se a noves situacions.
- Saber aplicar els coneixements al món professional.
- Expressar-se matemàticament de forma rigorosa i clara.
- Raonar lògicament i identificar errors en els procediments.
- Tenir capacitat d'abstracció i modelització.
- Participar en la implementació de programes informàtics i conèixer programari matemàtic.
- Conèixer el moment i el context històric en què s'han produït les grans contribucions de dones i homes al desenvolupament de les matemàtiques.
- Visualitzar i interpretar les solucions que s'obtinguen.



RESULTATS D'APRENTATGE (RD 1393/2007) // SENSE CONTINGUT (RD 822/2021)

- Introducció a programes generals de càlcul simbòlic: Mathematica, MatLab o equivalents.
- Introducció de la idea de precisió en els càlculs i el coneixement de la representació numèrica en l'ordinador per controlar aquesta precisió.
- Aprofundiment en el coneixement de MatLab mitjançant temes elementals, tals como el càlcul matricial bàsic i la solució d'equacions no lineals.
- Introducció a l'ús del sistema LaTeX per a la redacció de textos científics amb simbologia pròpia del llenguatge matemàtic.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. Edició de textos científics (LaTeX)

Introducció al llenguatge LaTeX

Entorns integrats LaTeX i eines en línia

2. Algoritmes bàsics en Matlab

Introducció a la programació en Matlab.

Càlcul matricial bàsic.

Algoritmes per a la solució d'equacions no lineals

3. Representacions i càlculs numèrics amb precisió finita

Representacions d'enters

Representacions de nombres reals

Fonts d'error en càlculs numèrics



4. Càlcul simbòlic

Introducció al càlcul simbòlic amb Mathematica, Matlab o equivalents.

Representació, derivació i integració de funcions d'una variable

VOLUM DE TREBALL

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Pràctiques en aula informàtica	30,00	100
Classes de teoria	22,50	100
Altres activitats	7,50	100
Elaboració de treballs en grup	5,00	0
Preparació d'activitats d'avaluació	20,00	0
Preparació de classes de teoria	32,50	0
Preparació de classes pràctiques i de problemes	25,00	0
TOTAL	142,50	

METODOLOGIA DOCENT

El desenvolupament de l'assignatura s'estructura al voltant de tres eixos: les sessions de teoria, les classes pràctiques (en l'aula amb l'ordinador) i les tutories i seminaris.

Pel que respecta a les primeres, el professor desenvoluparà els punts principals del temari, usant l'ordinador de l'aula si fos necessari il·lustrar algun punt concret. L'estudiant haurà d'atindre al temps de preparació de les classes previst per al seu aprofitament òptim. Les classes pràctiques serviran per a què l'alumne verifiqui el grau de coneixement adquirit, enfrontant-se a problemes relativament complexos i analitzar els resultats obtinguts. Igual que abans, l'alumne haurà de preparar aquestes sessions per poder realitzar els experiments en el temps previst.

AVALUACIÓ

L'avaluació de l'aprenentatge dels coneixements i competències aconseguides per els estudiants es farà de forma continuada al llarg del curs i constarà dels següents blocs d'avaluació:

1. **Teoria i pràctiques:** donat que els objectius de l'assignatura Eines Informàtiques se centren en la consolidació de tècniques de càlcul per ordinador, aquesta avaluació es realitzarà en dues etapes:

- i. Avaluació contínua de la participació i la presentació de memòries, amb codi, resultats i comentaris, en les sessions de pràctiques. Realització de proves avaluable sobre els continguts de les pràctiques (fins a **4 punts**, és a dir, **el 40% de la nota final**).



ii. Avaluació final, consistent en un examen teòric-pràctic puntuat fins a 5 punts, és a dir, el **50% de la nota final**.

2. Seminaris i tutories: s'avaluarà la participació en aquestes sessions amb una nota màxima de **1 punt**, és a dir, el **10% de la nota final**)

Per aprovar l'assignatura serà necessari que la puntuació dels subblocs 1.i i 1.ii supere el 40% de la seua puntuació màxima

Les qualificacions obtingudes en l'apartat 1.i es conservaran en lles dues convocatòries del **curs acadèmic en què hagen sigut realitzades**, donat que la seua avaluació sols serà possible al llarg del quadrimestre i mai en la convocatòria extraordinària.

REFERÈNCIES

Bàsiques

- Referència b1: Oetiker, Tobias; Partl, Hubert; Hyna, Irene; Schlegl, Elisabeth. La introducción no-tan-corta a LATEX 2e. Documento libre, 2014.

Referència b2: Quarteroni, Alfio; Saleri, Fausto. Cálculo Científico con MATLAB y Octave. Springer, 2006

Referència b3: Mathworks, Documentación oficial de Matlab (inglés).
<https://www.mathworks.com/help/matlab/index.html>

Complementàries

- Referència c1: Grätzer, George. Practical LaTeX. Springer, 2014

Referència c2: Grätzer, George. More math into LaTeX. 5ª Edición, Springer, 2016.

Referència c3: Cordero, Alicia. Métodos numéricos con MATLAB, València: Ed. UPV, 2005

Referència c4: Gilat, Amos. Matlab. Una introducción con ejemplos prácticos. Barcelona, Ed. Reverté, 2ª Edición, 2006.

Referència c5: Karris, Steven T. Numerical analysis using matlab and excel, Orchard Publications, 3ª Edición, 2007.



Referencia c6: Langtangen, Hans Petter; Linge, Svein. Programming for Computations - MATLAB/Octave. Springer, 2016

ADDENDA COVID-19

Aquesta addenda només s'activarà si la situació sanitària ho requereix i previ acord del Consell de Govern

En cas que es produïska un tancament de les instal·lacions a causa de la situació sanitària, i si això afectara totalment o parcialment les classes de l'assignatura, aquestes seran substituïdes per classes on la presencialitat física serà substituïda per classes síncrones online seguint els horaris establerts, i amb treball asíncron des de casa.

En cas que es produïska un tancament de les instal·lacions a causa de la situació sanitària, i si això afectara alguna de les proves presencials de l'assignatura, aquestes seran substituïdes per proves de naturalesa similar però en modalitat virtual a través de les eines informàtiques suportades per la Universitat de València. Els percentatges d'avaluació romandran igual que els establerts en la guia.