

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

<b>Codi</b>	34751
<b>Nom</b>	Informàtica
<b>Cicle</b>	Grau
<b>Crèdits ECTS</b>	6.0
<b>Curs acadèmic</b>	2022 - 2023

**Titulació/titulacions**

<b>Titulació</b>	<b>Centre</b>	<b>Curs</b>	<b>Període</b>
1401 - Grau Eng.Química	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	1	Primer quadrimestre
1934 - Doble Grau en Química i Enginyeria Química	Facultat de Química	1	Primer quadrimestre

**Matèries**

<b>Titulació</b>	<b>Matèria</b>	<b>Caràcter</b>
1401 - Grau Eng.Química	6 - Informàtica	Formació Bàsica
1934 - Doble Grau en Química i Enginyeria Química	1 - Primer curs	Obligatòria

**Coordinació**

<b>Nom</b>	<b>Departament</b>
CASAS YRURZUM, SERGIO	240 - Informàtica

**RESUM**

En aquesta assignatura es tracta d'aprendre els coneixements bàsics de què és un ordinador, quins són els seus components bàsics, usos potencials i les seues limitacions.

S'introduirà a l'alumne en el coneixement i maneig del sistema operatiu, així com la descripció i l'ús de la xarxa com a part fonamental en la comunicació d'informació entre ordinadors.

També se li donarà un coneixement bàsic de diferents eines informàtiques, així com una petita introducció al concepte de base de dades.



Es tractarà d'aconseguir un coneixement suficient del disseny d'algorismes mitjançant programació estructurada, així com de les estructures de dades fonamentals.

Pel que fa a la part pràctica, en aquesta assignatura tractarem que l'alumne aferme els coneixements vists en la part teòrica tant en el coneixement de l'ordinador com de les eines bàsiques per al seu ús i adquirisca habilitats de desenvolupament de programes en un llenguatge de programació estructurat de propòsit general i ús estès.

Els objectius generals de l'assignatura són:

Introduir a l'alumne en el coneixement bàsic de l'estructura d'un ordinador, tant a nivell maquinari (processador, memòria, etc.) com a nivell programari (sistema operatiu, programes d'aplicació, etc.).

- Introduir a l'alumne en la utilització de la xarxa com a eina de treball per a compartir informació i accedir i utilitzar ordinadors remots.
- Donar una visió genèrica de que són i perquè s'utilitzen les bases de dades, així com alguns exemples pràctics d'utilització.
- Introduir a l'alumne en la metodologia de la programació procedural mitjançant la introducció del concepte de llenguatge de programació i del concepte d'algorisme, així com dels diferents mètodes de resolució de problemes (refinament, resolució descendent, etc.).
- Introduir a l'alumne en els tipus de dades, variables, constants, estructures de control i de dades que necessitem per a desenvolupar programes

Les classes de teoria s'impartiran en castellà i les classes pràctiques i de laboratori segons consta en la fitxa de l'assignatura disponible en la web del grau.

## **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**

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

### **1401 - Grau Eng.Química**

- G3 - Coneixement en matèries bàsiques i tecnològiques, que els capacite per a l'aprenentatge de nous mètodes i teories, i els dote de versatilitat per adaptar-se a noves situacions.



- G10 - Capacitat de treballar en un entorn multilingüe i multidisciplinari.
- B3 - Coneixements bàsics sobre l'ús i la programació dels ordinadors, sistemes operatius, bases de dades i programes informàtics amb aplicació en enginyeria.

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

### Resultats d'aprenentatge

- Capacitat per descriure les parts en què es compon un computador i explicar la seua funció (B3).
- Capacitat per enumerar diversos dispositius perifèrics explicant la seua funció (B3).
- Capacitat per realitzar operacions bàsiques sobre fitxers (G3, B3).
- Capacitat per realitzar tasques d'administració bàsiques en un sistema operatiu (G3, B3).
- Capacitat per editar textos tècnics, utilitzar fulls de càlcul, crear presentacions i petites bases de dades utilitzant programes d'aplicació ofimàtica (G3, G10, B3).
- Capacitat per utilitzar programes d'aplicació de xarxes per a visitar pàgines web, cercar continguts en internet, publicar continguts en web, etc. (G3, G10, B3).
- Capacitat per descriure algorítmicament solucions a problemes (B3).
- Capacitat per a utilitzar un llenguatge de programació per a descriure l'algorisme que resol un problema (B3).
- Descriure els tipus de dades bàsiques, numèrics i no numèrics (B3).
- Dissenyar programes d'ordinador senzills amb un o diversos bucles (B3).
- Dissenyar programes d'ordinador senzills estructurats mitjançant funcions (B3).
- Dissenyar programes d'ordinador senzills utilitzant estructures condicionals (B3).
- Documentar adequadament els programes construïts (B3).

### Destreses a adquirir

L'estudiant ha de ser capaç de:

- Tenir un coneixement bàsic sobre l'estructura interna d'un ordinador tant en l'àmbit físic (CPU, memòria,...) com en l'àmbit lògic (sistema operatiu, programes,...), de manera que es puga comprendre el funcionament intern de l'ordinador.
- Conèixer i manejar les eines informàtiques bàsiques a nivell de sistema operatiu.
- Utilitzar les eines bàsiques per a la gestió d'arxius en xarxa.
- Entendre el funcionament d'una base de dades i realitzar tasques senzilles sobre ella.
- Analitzar problemes, dissenyar i preparar algorismes per a resoldre'ls mitjançant la utilització de l'ordinador.
- Conèixer els tipus de dades, variables, constants, estructures de control i estructures de dades que tenen els llenguatges de programació procedurals per a desenvolupar programes.
- Usar el paradigma de programació procedural per a resoldre problemes mitjançant un ordinador.
- Aprendre a codificar algorismes senzills en un llenguatge de programació estructurat.



A més dels objectius específics assenyalats amb anterioritat, durant el curs es fomentarà el desenvolupament de diverses **habilitats socials i tècniques**, entre les quals cal destacar:

- Modelització i resolució de problemes: Saber resoldre problemes, sent capaç d'identificar els elements essencials d'una situació i de realitzar les aproximacions requerides a fi de reduir els problemes a un nivell manejable.
- Resolució de problemes i destreses informàtiques.
- Habilitats de comunicació oral i escrita.
- Treball en grup: Saber cooperar, interactuar i dividir el treball amb altres persones per a resoldre problemes.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Introducció

Concepte de computador: Conceptes bàsics. Estructura interna del computador.

Suport lògic: Sistema operatiu. Utilitats.

Gestió de la informació.

Programes informàtics amb aplicació a la enginyeria.

### 2. Xarxes d'ordinadors

Introducció i conceptes bàsics.

Utilitats per a compartir informació.

### 3. PROGRAMACIÓ EN LLENGUATGES D'ALT NIVELL

Algorisme.

Llenguatges i paradigmes de programació.

Característiques dels llenguatges de programació d'alt nivell: Variables i constants.

Tipus simples de dades.

Fases en la realització d'un programa: Anàlisi del problema. Disseny i programació de l'algorisme.

### 4. PROGRAMACIÓ ESTRUCTURADA

Programació estructurada.

Disseny de programes estructurats.

Estructures de control: Estructura seqüencial. Estructura condicional. Estructura iterativa.



## 5. PROGRAMACIÓ MODULAR

Definició de mòdul.  
Programació modular.  
Definició de subprogrames: Funcions.  
Paràmetres d'un subprograma.  
Àmbit d'identificadors.  
Recursivitat.

## 6. TIPUS DE DADES ESTRUCTURADES

Vectors, matrius, cadenes i registres.

## 7. FITXERS

Conceptes bàsics d'arxius.  
Tipus d'accés.  
Fitxers lògics i físics.  
Fitxers de text.  
Processament de fitxers.  
Base de dades.

## 8. LABORATORI D'INFORMÀTICA

Relació de pràctiques de laboratori que es realitzaran:

- 1.- Xarxes i internet i Entorn de programació
- 2.- Entrada, eixida i tipus de dades
- 3.- Estructures selectives
- 4.- Estructures repetitives
- 5.- Programació modular
- 6.- Vectors i matrius
- 7.- Cadenes i Registres
- 8.- Fitxers

**VOLUM DE TREBALL**

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Classes de teoria	30,00	100
Pràctiques en laboratori	20,00	100
Pràctiques en aula	10,00	100
Elaboració de treballs individuals	15,00	0
Preparació d'activitats d'avaluació	10,00	0
Preparació de classes de teoria	27,00	0
Preparació de classes pràctiques i de problemes	38,00	0
<b>TOTAL</b>	<b>150,00</b>	

**METODOLOGIA DOCENT**

En les activitats teòriques de caràcter presencial es desenvoluparan els temes de l'assignatura proporcionant una visió global i integradora, analitzant amb major detall els aspectes clau i de major complexitat, fomentant, en tot moment, la participació de l'alumnat. Aquestes activitats es complementen amb activitats pràctiques amb l'objectiu d'aplicar els conceptes bàsics i ampliar-los amb el coneixement i l'experiència que es vagen adquirint durant la realització dels treballs proposats. Comprenen els següents tipus d'activitats presencials:

- Classes de problemes i qüestions en aula (G3, G10, B3).
- Sessions de discussió i resolució de problemes i exercicis prèviament treballats per l'alumnat (G3, G10, B3).
- Pràctiques de laboratori (G10, B3).
- Realització de qüestionaris individuals d'avaluació en l'aula amb la presència del professorat (B3).

A més de les activitats presencials, els estudiants hauran de realitzar tasques personals (fóra de l'aula) sobre (G3, G10, B3): treballs monogràfics, recerca bibliogràfica dirigida, qüestions i problemes, així com la preparació de classes i exàmens (estudi). Aquestes tasques es realitzaran principalment de manera individual, a fi de potenciar el treball autònom, però addicionalment s'inclouran treballs que requerisquen la participació de petits grups d'estudiants (2-4) per a fomentar la capacitat d'integració en grups de treball (G10).

S'utilitzarà la plataforma d'e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València com a suport de comunicació amb l'alumnat. A través d'ella es tindrà accés al material didàctic utilitzat en classe, així com els problemes i exercicis a resoldre (G3, G10, B3).



## AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assignatura es durà a terme mitjançant:

- Avaluació contínua, basada en la participació i grau d'implicació en el procés d'ensenyament-aprenentatge, tenint en compte l'assistència regular a les activitats presencials i la resolució de qüestions i problemes proposats. Aquesta part no és recuperable. (G3, G10, B3) (N\_Continua).
- Avaluació de les activitats pràctiques a partir de la consecució d'objectius en les sessions de laboratori, i l'elaboració de treballs/memòries/exercicis. Puntualment es podran realitzar exposicions orals (individualment i/o en grup) per avaluar la capacitat d'elaboració de documents i transmissió de coneixements. Per a aquest apartat també podrà realitzar-se un projecte final de programació. De realitzar-se aquest projecte, podrà requerir-se, individualment, la seua defensa de manera oral una vegada lliurat. Aquesta part no és recuperable, excepte indicació expressa i individualitzada del professor. (G3, G10, B3) (N\_Pràcticas).
- Proves individuals, consistents en exàmens, o proves de coneixement, que constaran tant de qüestions teòric-pràctiques com de problemes. Aquest apartat es dividirà en un examen final i un control. L'examen final valdrà el 70% d'aquesta part mentre que el control valdrà el 30% d'aquesta part. En cas que no es puga realitzar el control per causes relatives al calendari o per altres motius, la nota d'aquesta part serà la de l'examen final. (B3) (N\_Exámenes).

### Primera convocatòria:

En aquesta convocatòria, la nota final es calcularà com:

$$\text{Nota Final} = 15\% \text{ N\_Continua} + 35\% \text{ N\_Pràcticas} + 50\% \text{ N\_Exámenes}$$

Serà necessari obtenir, al menys un 4 sobre 10 en cadascuna de les dues últimes parts (N\_Pràcticas i N\_Exámenes) per poder fer la mitjana la nota.

### Segona convocatòria:

$$\text{Nota Final} = 10\% \text{ N\_Continua} + 20\% \text{ N\_Pràcticas} + 70\% \text{ N\_Exámenes}$$

En aquest cas el concepte N\_Exámenes només inclourà l'examen final i a més a més tindrà el 70% del pes de la nota final, mentre que els altres conceptes (N\_Continua i N\_Pràcticas) segueixen tenint valor, però amb un pes inferior sobre la nota final. Així, un alumne que només es presente a l'examen final podrà obtenir com a màxim el 70% de la nota.

En segona convocatòria, en les parts N\_Continua i N\_Pràcticas es mantindran les notes obtingudes en primera convocatòria.

### Alumnes de segona o posterior matrícula:

Han de tenir una entrevista amb el professor a l'inici de les classes per decidir si és, o no, necessari tornar a realitzar alguna part de les realitzades en cursos anteriors i/o es decideix concentrar el treball de l'estudiant en alguns aspectes específics.



### Avançament de convocatòria

Per poder sol·licitar avançament de convocatòria, els estudiants hauran d'haver cursat prèviament l'assignatura i haver obtingut una nota mínima de 5 en l'avaluació de les activitats pràctiques de laboratori (N\_Pràcticas).

### Plagi

Qualsevol còpia en qualsevol examen, pràctica, treball o activitat de l'assignatura implicarà automàticament l'obtenció d'una nota final de 0 en la convocatòria corresponent per a tots aquells alumnes implicats en aquesta còpia, sense distinció d'origen o destinació de la còpia i sense perjudici dels corresponents expedients administratius que es puguin derivar de tals fets.

En qualsevol cas, el sistema d'avaluació es regirà pel que estableix el Reglament d'Avaluació i Qualificació de la Universitat de València per a graus i màsters (<https://webges.uv.es/uvTaeWeb/MuestraInformacionEdictoPublicoFrontAction.do?accion=inicio&idEdictoSeleccionado=5639>).

## REFERÈNCIES

### Bàsiques

- Apuntes de la assignatura
- [G. Beekman (2005)]. Introducció a la informàtica [Recurs electrònic]. Pearson. Prentice Hall 2005. Ingebook Ebooks.
- [H.M. Deitel, P.J. Deitel (2009)]. C++ Cómo programar. [Recurs electrònic]. Pearson. Prentice Hall. 2009. Ingebook Ebooks
- [L. Joyanes (2006)]. Programación en C++: Algoritmos, estructuras de datos y objetos [Recurs electrònic]. MacGraw Hill. 2006. Ingebook Ebooks

### Complementàries

- [H.M. Deitel, P.J. Deitel (2014)]. C++ How to Program (Prentice-Hall). Disponible en catàlego electrònic de la UV.
- [L. Joyanes (2006)]. Programación en C++: Algoritmos, estructuras de datos y objetos (MacGraw Hill). Disponible en catàlego electrònic de la UV.
- [L. Joyanes, I. Zahonero (2005)]. Programación en C: Metodología, algoritmos y estructuras de datos (MacGraw Hill). Disponible en catàlego electrònic de la UV.