



Universidad
Zaragoza

Fundamentos de Informática

Graduado en Ingeniería de
Tecnologías y Servicios de
Telecomunicación



Universidad
Zaragoza

Curso 2011-2012

Pedro Álvarez y José Ángel Bañares

19/09/2010. Dpto. Informática e Ingeniería de Sistemas.

Índice

- Profesores
- Horarios de la asignatura
- Objetivos, método y resultados
- Criterios de evaluación
- Desarrollo de la asignatura
- Recursos docentes de interés

Profesores

- José Ángel Bañares
 - Dpto. de Informática de Ingeniería de Sistemas
 - Despacho 2.21, Edificio Ada Byron (2ª planta)

- Tutorías:
 - Miércoles de 17-18h, jueves 10-11h y viernes 10-13h
 - Concertar cita previa por correo electrónico en otras horas

- Datos de contacto:
 - Correo: banares@unizar.es
 - Web: <http://webdiis.unizar.es/~jangelb/>



Profesores

- Pedro Álvarez
 - Dpto. de Informática de Ingeniería de Sistemas
 - Despacho 2.16, Edificio Ada Byron (2ª planta)

- Tutorías:
 - Lunes de 10-14h y miércoles de 10-12h
 - Concertar cita previa por correo electrónico

- Datos de contacto:
 - Correo: alvaper@unizar.es
 - Web: <http://webdiis.unizar.es/~alvaper/>



Profesores

- Gregorio de Miguel
 - Dpto. de Informática de Ingeniería de Sistemas
 - Despacho 3.01, Edificio Ada Byron (3ª planta)
 - Datos de contacto:
 - Correo: gmiguel@unizar.es

- Rafael Tolosana
 - Dpto. de Informática de Ingeniería de Sistemas
 - Despacho 0.05, Edificio Ada Byron (0ª planta)
 - Datos de contacto:
 - Correo: rtolosana@unizar.es

Horarios de la asignatura

- **Grupo de Mañana (911)**
 - [Aula A0.5] lunes 9-11h y viernes 13-14h
 - [Lab. 03] martes 8-10h (inf3-inf4) y jueves 12-14h (inf1-inf2)

- **Grupo de Tarde (912)**
 - [Aula A0.5] lunes 16-17h, jueves 15-16h y viernes de 18-19h
 - [Lab. 04] martes de 17-19h (inf3-inf4) y miércoles de 18-20h (inf1-inf2)

- Las sesiones de prácticas comenzarán la semana del 3 de octubre (10 sesiones de 2 horas)

- Información completa calendarios
 - <http://eina.unizar.es/index.php/calendario-academico>

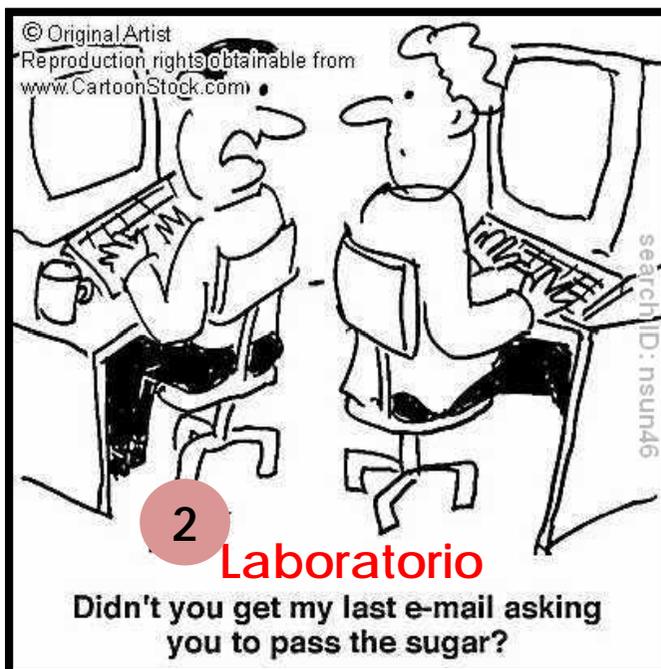
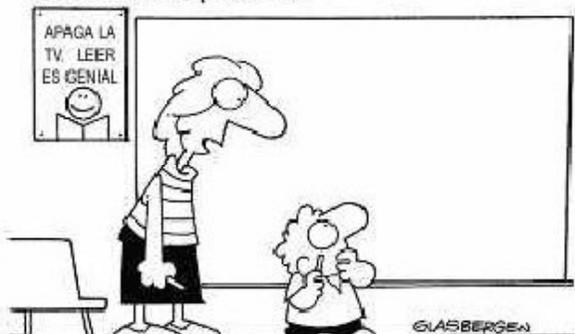


Objetivos de la asignatura

- Aplicar principios de ingeniería para la **resolución de problemas** con un **ordenador**:
 - Analizar y comprender problemas
 - Proponer y expresar soluciones válidas a estos problemas
 - Expresar estas soluciones en un lenguaje comprensible por el ordenador (**lenguaje de programación, Java**)
- Comprender los conceptos básicos de **programación**
- Comprender la estructura de un **computador** y su funcionamiento
- Ser capaz de buscar información y comprender contenidos relacionados con la **informática**

1 Sesiones en el aula

Aquí no hay botones para hacer click.
Esto es una pizarra.



¿Cómo conseguir estos objetivos?



3 No presencial

El alumno debe ser capaz de...

- Resolver **problemas** y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.
- Aplicar las **tecnologías de la información** y las comunicaciones en la Ingeniería.
- Aplicar **conocimientos básicos** sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Evaluación de la asignatura

- **Nota final** de la asignatura:
 - **70% Prueba escrita final**
 - [Consiste] Resolución de problemas en papel
 - [Valoramos] Corrección, sencillez, calidad y eficiencia
 - **15% Trabajo práctico en el laboratorio**
 - [Consiste] Resolución de problemas utilizando un ordenador y herramientas informáticas. La entrega en fecha de estas soluciones, eximirá de realizar la prueba final práctica en el laboratorio.
 - [Valoramos] Soltura con el manejo del entorno, entrega en fechas, corrección y calidad de las soluciones
 - **15% Realización y defensa de trabajos prácticos**
 - [Consiste] Trabajo guiado no presencial e individual
 - [Valoramos] La madurez de los conocimientos adquiridos y la calidad de la defensa
- Para superar la asignatura, la nota final ≥ 5



Evaluación de la asignatura

- **Criterios para plagios:**
 - Copia de un una práctica de laboratorio supone el suspenso de las prácticas completas de laboratorio
 - Copia de un trabajo no presencial supone el suspenso de los trabajos no presenciales



Desarrollo de la asignatura

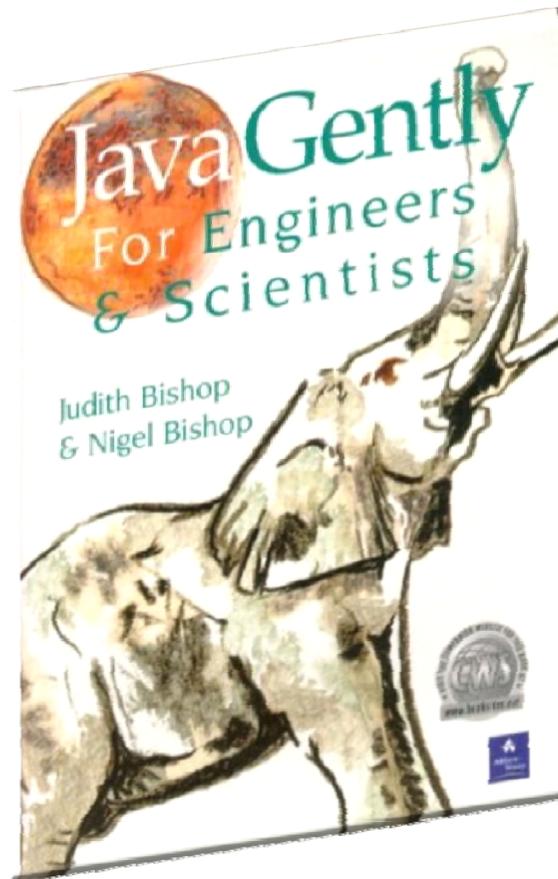
■ Desarrollo positivo

- alumnos que lleven al día la asignatura
- alumnos participativos y motivados
- alumnos inconformistas con lo aprendido en clase

■ Desarrollo negativo

- ni móviles ni ordenadores encendidos en clase
- alumnos que se engañen a si mismos: “esto es para informáticos”, “no sirve para nada”, “es difícil”, etc.
- alumnos que crean que “será más fácil la próxima convocatoria”
- alumnos que confíen en la suerte

Bibliografía recomendada



Java Gently for Engineers & Scientists
A MULTIMEDIA APPROACH
Judith Bishop & Nigel Bishop
Addison-Wesley
<http://javagently.cs.up.ac.za/jges/ie/index.html>



Java, Cómo programar
Deitel & Deitel.
Septima edición.
Pearson. Prentice Hall

Otros recursos docentes

- Página Web de la asignatura
 - <http://webdiis.unizar.es/asignaturas/Fl-ITST/>
- Blackboard
 - <http://bb.unizar.es/>
- Página Web de la titulación
 - http://titulaciones.unizar.es/ing-tec-serv-telecomunicacion/cuadro_asignaturas.html
- Eclipse (prácticas)
 - <http://www.eclipse.org/downloads/>



Universidad
Zaragoza



Fundamentos de Informática

Graduado en Ingeniería de Tecnologías y
Servicios de Telecomunicación

