

---

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA**

---

**INFORMÁTICA APLICADA A LA INGENIERÍA**

## 1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

<b>Título/s</b>	<b>INFORMÁTICA APLICADA A LA INGENIERÍA</b>	
<b>Centro</b>	<b>ESCUELA UNIVERSITARIA DE INGENIERÍA TÉCNICA MINERA</b>	
<b>Módulo / materia</b>		
<b>Código y denominación</b>	<b>4693 4761</b>	<b>Explotación de Minas Mineralurgia y Metalurgia</b>
<b>Tipo</b>	<b>OPTATIVA</b>	
<b>Créditos ECTS</b>	<b>4,8</b>	
<b>Curso / Cuatrimestre</b>	<b>SEGUNDO</b>	<b>SEGUNDO</b>
<b>Web</b>		
<b>Idioma de impartición</b>	<b>CASTELLANO</b>	
<b>Forma de impartición</b>	PRESENCIAL	

<b>Departamento</b>	<b>20</b>	<b>MATEMÁTICA APLICADA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN</b>
<b>Área de conocimiento</b>		<b>MATEMATICA APLICADA-CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL</b>
<b>Grupo docente</b>		
<b>Profesor responsable</b>	JAIME GUTIÉRREZ GUTIÉRREZ	
<b>Otros profesores</b>	ADOLFO GARANDAL MARTIN	

## 2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Al ser una asignatura de introducción a la informática en Ingeniería, no es necesario tener ningún conocimiento previo, salvo el manejo a nivel de usuario de un ordenador personal.

## 3. COMPETENCIA GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS EN LA ASIGNATURA

### Competencias genéricas


### Competencias específicas

	Las competencias que otorga la asignatura pasan por el manejo de distintas herramientas informáticas de ofimática y organización de proyectos que forman parte cotidiana de la actividad profesional.
	Manejo de WINDOWS
	Manejo de OFFICE
	Manejo de Herramientas de Gestión de Proyectos

## 4. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Se pretende que el alumno aprenda conceptos e ideas generales, que sean aplicables en distintas situaciones, de forma que pueda adaptarse fácilmente a futuros cambios y tendencias.

Proporcionar al alumno los conocimientos básicos sobre computadores y familiarizarle con el uso de herramientas informáticas útiles para su actividad profesional.

<b>5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>HORAS DE LA ASIGNATURA</b>
<b>ACTIVIDADES PRESENCIALES</b>	
HORAS DE CLASE (A)	
• Teoría (TE)	17
• Prácticas en Aula (PA)	39
• Prácticas de Laboratorio (PL)	0
Subtotal horas de clase	<b>56</b>
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
• Tutorías (TU)	0
• Evaluación (EV)	2
Subtotal actividades de seguimiento	2
<b>Total actividades presenciales (A+B)</b>	<b>58</b>
<b>ACTIVIDADES NO PRESENCIALES</b>	
• Trabajo en grupo (TG)	42
• Trabajo autónomo (TA)	20
<b>Total actividades no presenciales</b>	<b>62</b>
<b>HORAS TOTALES</b>	<b>120</b>

<b>5. ORGANIZACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA</b>							
<b>CONTENIDOS</b>	<b>TE</b>	<b>PA</b>	<b>PL</b>	<b>TU</b>	<b>EV</b>	<b>TG</b>	<b>TA</b>
<b>BLOQUE TEMÁTICO 1: INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA</b>	7	17				18	8
1.- Introducción y representación de la información.							
2.- Estructura de un computador (software/hardware).							
3.- Sistemas operativos y redes.							
4.- Introducción a la programación.							
<b>BLOQUE TEMÁTICO 2: HERRAMIENTAS DE OFIMÁTICA</b>	5	15				15	7
5.- Presentaciones.							
6.- Hojas de cálculo.							
7.- Bases de datos							
8.- Internet							
<b>BLOQUE TEMÁTICO 3: HERRAMIENTAS PARA GESTIÓN DE PROYECTOS</b>	5	7				9	5
9.- Definición y etapas de un proyecto							
10.- Representación y gestión de un proyecto							
<b>TOTAL DE HORAS</b>	<b>17</b>	<b>39</b>			<b>2</b>	<b>42</b>	<b>20</b>

<b>6. ORGANIZACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA</b>								
<b>SEMANAS</b>	<b>BLOQUES</b>	<b>TE</b>	<b>PA</b>	<b>PL</b>	<b>TU</b>	<b>EV</b>	<b>TG</b>	<b>TA</b>
<b>SEMANA 22</b>	<b>Presentación</b>	<b>2</b>	<b>2</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 23</b>	<b>Tema 1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 24</b>	<b>Tema 2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 25</b>	<b>Tema 2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 26</b>	<b>Tema 3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 27</b>	<b>Tema 4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>3</b>
<b>SEMANA 28</b>	<b>Tema 5</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 29</b>								
<b>SEMANA 30</b>								
<b>SEMANA 31</b>	<b>Tema 6</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 32</b>	<b>Tema 6</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 33</b>	<b>Tema 7</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 34</b>	<b>Tema 8</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>3</b>
<b>SEMANA 35</b>	<b>Tema 9</b>	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 36</b>	<b>Tema 10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>				<b>3</b>	<b>1</b>
<b>SEMANA 37</b>	<b>Tema 10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>				<b>3</b>	<b>3</b>
<b>TOTAL</b>		<b>17</b>	<b>39</b>			<b>2</b>	<b>42</b>	<b>20</b>

Esta programación tiene carácter orientativo.

## 7. MÉTODOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO DE EVALUACIÓN	%
<b>Evaluación continua</b>	
Resultados de las observaciones realizadas en grupo	10
Presentación de los trabajos personales	30
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>
<b>Examen final</b>	
Manejo de las herramientas informáticas	60
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>Observaciones</b>	
<b>LA ASISTENCIA A CLASE ES OBLIGATORIA</b>	

## 8. BIBLIOGRAFÍA

### BÁSICA

- Informática básica / E. Alcalde, M. García. 2ª ed. Editorial McGraw-Hill, Madrid. 1995.
- Fundamentos de programación: algoritmos, estructuras de datos y objetos / L. Joyanes. 3ª ed. McGraw-Hill, Madrid, 2003.
- Otras referencias electrónicas de internet.