



Any acadèmic	2015-16
Assignatura	20302 - Programació - Informàtica I
Grup	Grup 3, 1S, GEIN, GIN2
Guia docent	AL
Idioma	Català

## Identificació de l'assignatura

<b>Assignatura</b>	20302 - Programació - Informàtica I
<b>Crèdits</b>	2,4 de presencials (60 hores) 3,6 de no presencials (90 hores) 6 de totals (150 hores).
<b>Grup</b>	Grup 3, 1S, GEIN, GIN2 (Campus Extens)
<b>Període d'impartició</b>	Primer semestre
<b>Idioma d'impartició</b>	Català

## Professors

Professor/a	Horari d'atenció als alumnes					
	Hora d'inici	Hora de fi	Dia	Data d'inici	Data de fi	Despatx
Miguel Mascaró Portells <a href="mailto:mascport@uib.es">mascport@uib.es</a>						Cal concertar cita prèvia amb el/la professor/a per a fer una tutoria
Juan Antonio Montes de Oca Durán <a href="mailto:juan.montesdeoca@uib.es">juan.montesdeoca@uib.es</a>						Cal concertar cita prèvia amb el/la professor/a per a fer una tutoria

## Contextualització

L'assignatura de Programació constitueix una assignatura de formació bàsica dins la branca de coneixement de Ciències de la Computació i comprèn un ensenyament introductor general. L'objectiu principal de l'assignatura es proporcionar als estudiants una introducció al món de la programació d'ordinadors.

Més concretament, l'assignatura de Programació se centra en una fase capdal del procés algorímic, en què l'alumne aprendrà a dissenyar solucions per a problemes seqüencials, aplicant tècniques de disseny descendent i utilitzant conceptes abstractes, tant a nivell d'operacions com de dades, que permetran garantir que les solucions als problemes no solament resolguin el problema plantejat sino que també ho facin amb un alt nivell de qualitat i d'eficiència que facilitarà la seva llegibilitat i el seu manteniment futur.

Per altra part, l'assignatura està molt relacionada amb les matèries que componen el mòdul de computació i en general amb qualsevol assignatura on s'hagin de desenvolupar algorismes mitjançant qualsevol llenguatge i entorn de programació. En aquest context, l'assignatura Programació, assenta els fonaments metodològics i les bases d'anàlisi algorímic per poder afrontar amb garanties d'èxit les assignatures relacionades que pertanyen a cursos més avançats.

## Requisits

Aquesta és una de les assignatures de formació bàsica dels estudis. No té cap requisit formal.



## Guia docent

### Recomanables

És desitjable que l'alumne tengui coneixements previs en la utilització dels ordinadors a nivell d'usuari. És a dir, que sigui capaç d'utilitzar eines ofimàtiques per poder redactar documents per elaborar documents formals. També que sigui capaç d'utilitzar navegadors per poder realitzar cerques per Internet.

Es recomana realitzar el curs zero: "Ofimàtica i altres eines per l'estudi"

### Competències

L'assignatura de programació té el propòsit de contribuir a l'adquisició de les competències que s'indiquen a continuació, les quals formen part del conjunt de competències establertes en els plans d'estudis de les Enginyeries en Informàtica, Telemàtica, Industrials i Matemàtiques.

#### Específiques

- \* CFB03: Coneixements bàsics sobre l'ús i programació dels ordinadors, sistemes operatius, bases de dades i programes informàtics amb aplicació en enginyeria..

#### Genèriques

- \* CTR01: Capacitat d'anàlisi i síntesi, d'organització, de planificació i de presa de decisions..
- \* CTR07: Capacitat per comunicar conceptes propis de la informàtica de manera oral i escrita en diferents àmbits d'actuació..

#### Bàsiques

- \* Podeu consultar les competències bàsiques que l'estudiant ha d'haver assolit en acabar el grau a l'adreça següent: [http://estudis.uib.cat/ca/grau/comp\\_basiques/](http://estudis.uib.cat/ca/grau/comp_basiques/)

### Continguts

Les competències indicades donen lloc als següents continguts específics d'aquesta assignatura:

- 1 Coneixement i comprensió de les tècniques fonamentals del desenvolupament de programes, així com la capacitat d'aplicar-les.
- 2 Coneixements de programació estructurada, programació orientada a objectes i llibreries de programació.
- 3 Capacitat per abstraure un problema i modelitzar en un entorn informàtic per trobar si és possible una solució computacional vàlida i conforme als requeriments del problema.
- 4 Capacitat d'anàlisi d'algorismes, així com per calcular el seu cost, tant en temps com en espai
- 5 Coneixement de les formes habituals de representar informació per al seu processament mitjançant un sistema digital.
- 6 Capacitat d'anàlisi i síntesi de sistemes de complexitat adequada.
- 7 Coneixement dels components interns d'un computador i de la interconnexió necessària per al procés automàtic de la informació.
- 8 Coneixement de les funcions i serveis d'un sistema operatiu.

Per tal d'assolir aquests coneixements, i en conseqüència les competències genèriques i específiques assenyalades es proposen els següents continguts:

#### Continguts temàtics

Any acadèmic	2015-16
Assignatura	20302 - Programació - Informàtica I
Grup	Grup 3, IS, GEIN, GIN2
Guia docent	AL
Idioma	Català

**Tema 1. Conceptes bàsics**

Definicions de les components d'un ordinador des d'un punt de vista de les tasques que s'hi duen a terme i la relació amb els programes. Definició del concepte de programa i la seva relació amb l'ordinador que l'executa.

Definició i tipus de llenguatges de programació. Descripció del procés de realització d'un programa.

Estructura d'un programa.

**Tema 2. Components del llenguatge**

Un programa vist com dos blocs, un declaratiu on es defineixen els elements necessaris per dur a terme el programa i un d'instruccions on es duen a terme les instruccions precises per resoldre el problema.

Variables: Definició i tipus bàsics. Declaració i assignació de variables i expressions. Operadors i tipus d'operacions.

Entrada i sortida bàsica, gestió dels flux de dades de teclat i pantalla.

Composició d'operacions: Seqüència, condicionals i repeticions d'operacions.

**Tema 3. Esquemes algorísmics bàsics**

El concepte de seqüència i exemples de problemes seqüencials de natura diversa.

Esquemes generals de tractament seqüencial: recorregut i cerca.

**Tema 4. Aplicació dels esquemes bàsics per a la resolució de problemes més complexes**

Subprogrames com a resultat de l'aplicació de l'abstracció d'operacions. Disseny descendent.

Paràmetres i pas de paràmetres. Comunicació programa principal i subprogrames. Àmbit i visibilitat. Variables locals i variables locals.

**Tema 5. Tipus de dades i operacions definides pel programador**

Tipus de dades elementals i compostos. Taules i registres.

Tipus abstractes de dades. Concepte d'encapsulació. Classes i objectes.

**Tema 6. Esquemes de disseny**

Disseny descendent: Del més abstracte al més concret.

**Tema 7. Tractament de fitxers**

Organització i accés de dades enregistrades a fitxers.

Fitxers de text.

## **Metodologia docent**

En aquest apartat es descriuen les activitats de treball presencial i no presencial (o autònom) previstes a l'assignatura amb l'objecte de poder desenvolupar i avaluar les competències establertes anteriorment.

Amb el propòsit d'afavorir l'autonomia i el treball personal de l'alumne, l'assignatura forma part del projecte Campus Extens, dedicat a l'ensenyament flexible i a distància, el qual incorpora l'ús de la telemàtica a l'ensenyament universitari. Així, mitjançant la plataforma de teleeducació Moodle l'alumne tindrà a la seva disposició una comunicació en línia i a distància amb el professor, un calendari amb notícies d'interès, documents electrònics i enllaços a Internet i la proposta de pràctica de treball autònom.

Any acadèmic	2015-16
Assignatura	20302 - Programació - Informàtica I
Grup	Grup 3, 1S, GEIN, GIN2
Guia docent	AL
Idioma	Català

## Activitats de treball presencial

Modalitat	Nom	Tip. agr.	Descripció	Hores
Classes teòriques	Classes magistrals	Grup gran (G)	Mitjançant el mètode expositiu, el professor establirà els fonaments teòrics, així com l'exemplificació pràctica dels algorismes dels temes que componen la matèria. Les classes teòriques consten de 15 sessions de 2 hores i 8 sessions de 1 hora.	45
Classes pràctiques	Pràctiques presencials	Grup mitjà (M)	Per tal d'assolir les aptituds objectiu de l'assignatura, es plantejaran exercicis que es resoldran inicialment orientats pel professor i a mesura que avanci el curs, de cada vegada serà més necessària la participació dels alumnes per resoldre els exercicis. El exercicis es resoldran emprant el llenguatge de programació C/C++ (Visual Studio). Aquestes pràctiques es duran a terme a les àules d'informàtica que compten amb l'equipament adequat, els estudiants que ho creguin oportú, podran assistir amb els seu ordinadors. Les pràctiques presencials consten de 7 sessions de 1 2 hora i 8 sessions de 2 hores.	15

A començament del semestre hi haurà a disposició dels estudiants el cronograma de l'assignatura a través de la plataforma UIBdigital. Aquest cronograma inclourà almenys les dates en què es faran les proves d'avaluació contínua i les dates de lliurament dels treballs. A més, el professor o la professora informará els estudiants si el pla de treball de l'assignatura es durà a terme a través del cronograma o per una altra via, inclosa la plataforma Campus Extens.

## Activitats de treball no presencial

Modalitat	Nom	Descripció	Hores
Estudi i treball autònom en grup	Pràctica	Desenvolupament d'un exercici de manera autònoma per part dels alumnes, de forma individual o per parella. La finalitat és aconseguir que els alumnes arribin a aprendre realment els mecanismes d'anàlisi dels problemes i el disseny de les solucions abans de realment desenvolupar la solució trobada.	45
Estudi i treball autònom individual o en grup	Estudi	Comprendre els conceptes introduïts a llarg del curs. Assumir com a pròpies les actituds mostrades.	45

## Riscs específics i mesures de protecció

Les activitats d'aprenentatge d'aquesta assignatura no comporten riscos específics per a la seguretat i salut dels alumnes i, per tant, no cal adoptar mesures de protecció especials.

## Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

## Guia docent

Les competències establertes a l'assignatura seran valorades mitjançant l'aplicació d'una sèrie de procediments d'avaluació. A la taula del present apartat es descriu per a cada procediment d'avaluació, els criteris d'avaluació i el seu pes en la qualificació de l'assignatura segons l'itinerari avaluatiu.

L'itinerari A és l'itinerari estàndard que implica l'avaluació continuada, mentre que l'itinerari B està pensat per aquells alumnes que per un motiu o altre no podran assistir regularment a classe. La diferència entre ambdós està en les classes pràctiques, que comptaran amb un 10% de la nota final i seran avaluades pels mateixos alumnes, a l'itinerari B aquesta activitat no existeix, el que implica un increment en el tant per cent del valor de l'examen final i de la pràctica del curs.

Mitjançant un contracte pedagògic, el professor responsable de l'assignatura i l'alumne acordaran l'itinerari avaluatiu que s'aplicarà a petició de l'alumne per la qualificació de l'assignatura. El contracte pedagògic s'haurà de signar en el termini de tres setmanes des de l'inici del semestre.

L'alumne obtindrà una qualificació numèrica entre 0 i 10 per a cada activitat avaluativa, la qual serà ponderada segons el seu pes, a fi d'obtenir la qualificació global de l'assignatura.

Els alumnes que no hagin obtingut una qualificació major o igual a cinc tant de l'examen final com de la pràctica (activitats recuperables) optaran a una recuperació de les mateixes en el període de recuperació de setembre.

Les qualificacions de les pràctiques presencials **no** són recuperables i contribueixen a la nota definitiva.

Si a les pràctiques presencials o a la pràctica no presencial es detecta un plagiat del codi o d'una part d'aquest això implicarà el suspens directe de tota l'assignatura per aquells alumnes involucrats sense possibilitat de recuperació.

Igualment si es detecta un ús fraudulent o amb intenció dolosa envers un company d'assignatura de l'eina d'autoevaluació també implicarà el suspens directe i sense recuperació de l'assignatura.

### Classes magistrals

Modalitat	Classes teòriques
Tècnica	Proves de resposta llarga, de desenvolupament ( <b>recuperable</b> )
Descripció	Mitjançant el mètode expositiu, el professor establirà els fonaments teòrics, així com l'exemplificació pràctica dels algorismes dels temes que componen la matèria. Les classes teòriques consten de 15 sessions de 2 hores i 8 sessions de 1 hora.
Criteris d'avaluació	Assolir almenys 5 punts sobre 10 a les qualificacions Es cobreixen les competències: CFB03 i CTR07

Percentatge de la qualificació final: 45% per a l'itinerari A

Percentatge de la qualificació final: 50% per a l'itinerari B

### Pràctiques presencials

Modalitat	Classes pràctiques
Tècnica	Sistemes d'autoevaluació ( <b>no recuperable</b> )
Descripció	Per tal d'assolir les aptituds objectiu de l'assignatura, es plantejaran exercicis que es resoldran inicialment orientats pel professor i a mesura que avanci el curs, de cada vegada serà més necessària la participació dels alumnes per resoldre els exercicis. Els exercicis es resoldran emprant el llenguatge de programació C/C++ (Visual Studio). Aquestes pràctiques es duran a terme a les àules d'informàtica que compten amb l'equipament adequat, els estudiants que ho creguin oportú, podran assistir amb els seus ordinadors. Les pràctiques presencials consten de 7 sessions de 1 2 hora i 8 sessions de 2 hores.
Criteris d'avaluació	Assolir almenys 3 punts sobre 10 a les qualificacions

## Guia docent

Es cobreixen les competències: CFB03, CTR07 i CTR01.

Percentatge de la qualificació final: 10% per a l'itinerari A

Percentatge de la qualificació final: 0% per a l'itinerari B

### Pràctica

Modalitat	Estudi i treball autònom en grup
Tècnica	Informes o memòries de pràctiques ( <b>recuperable</b> )
Descripció	Desenvolupament d'un exercici de manera autònoma per part dels alumnes, de forma individual o per parella. La finalitat és aconseguir que els alumnes arribin a aprendre realment els mecanismes d'anàlisi dels problemes i el disseny de les solucions abans de realment desenvolupar la solució trobada.
Criteris d'avaluació	Assolir almenys 3 punts sobre 10 a les qualificacions

Es cobreixen les competències: CFB03, CTR01 i CTR07.

Percentatge de la qualificació final: 45% per a l'itinerari A

Percentatge de la qualificació final: 50% per a l'itinerari B

### Recursos, bibliografia i documentació complementària

L'assignatura s'impartirà fent ús del suport de Campus Extens, i es disposarà de material *ad hoc*.

Com a suport complementari, es pot accedir a la següent bibliografia.

#### Bibliografia bàsica

- \* García, J., Montoya, F., Fernández, J., Majado, M., "Una Introducción a la Programación", Thomson-Paraninfo, 2005
- \* Abasolo, M.J., Perales, F. J., "Introducción a la Programación", Colección Material Didáctica 147. UIB 2011.
- \* Llemosí, Albert., "A Primer on Program Construction", (apunts pendents de publicació. Disponibles a les copisteries de la Universitat).

#### Bibliografia complementària

- \* Joyanes Aguilar, L., "Fundamentos de Programación: Algoritmos, estructura de datos y objetos", McGraw Hill, 4ª Ed. 2008
- \* Muñoz Frias, J.D., Palacios Hielscher, R., "Fundamentos de programación utilizand el lenguaje C". Madrid : Universidad Pontificia de Comillas, 2006
- \* Kernighan, B.W., , Ritchie, D.M., "El lenguaje de programación C" ; Prentice-Hall Hispanoamericana, 1991

#### Altres recursos

- \* Sahami, M. "Programming Methodology". Stanford University. Vídeo podcast a iTunes U