

[GODD01] INFORMATIKA OINARRIAK

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INDUSTRIA ANTOLAKUNTZAKO INGENIARITZAKO GRADUA	Arloa	INFORMATIKA
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1
Izaera	OINARRIZKO HEZKUNTZA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2008	Hizkuntza	EUSKARA
Kredituak	6	Orduak guztira	90 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = 150 ordu guztira
	Ordu/aste		5

IRAKASLEAK

SERNA NOCEDAL, AINHOA

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

KONPETENTZIAK

KONPETENTZIAK	ECTS
CGO109 - Taldean lan egin, ikasten ikasi, arazoak konpondu	0,64
CGO104 - Egitura eta sistema mekanikoen portaera mekanikoari buruz analisiak egin, eztabaidatu eta ondorioak atera	1,2
CGO105 - Informazioa gestionatzeko, tresna informatikoak eta IKTak erabili	2,28
CGO101 - Ingeniaritzako ezagutzekin lotutako notazio eta terminologia ezagutu eta aplikatu	0,88
CGO103 - Sistema mekanikoen azterketan azaltzen diren problema matematikoak ebatzi	0,6
CGO102 - Mekanikarekin lotutako lege fisikoak ulertu eta aplikatu eta sistema mekanikoen portaera modelizatu	0,4
Guztira:	6

IKASTE-EMAITZAK

RG0116 IKTak erabili talde lanerako eta informazioa elkartrukatze.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	3 h.	3 h.	6 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Trabajos	%100	Trabajos	
Oharrak:		Oharrak:	
IO - Irakastorduak: 3 h.			
IG - Irak. gabekoak: 3 h.			
OG - Orduak guztira: 6 h.			

RG0117 Ordenagailuaren osagaiak zeintzuk diren eta oinarrizko funtzionamendua azaldu.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	15 h.	9 h.	24 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Kontrol puntua	%100	(Ez dago mekanismorik)	
Oharrak:		Oharrak:	
IO - Irakastorduak: 15 h.			
IG - Irak. gabekoak: 9 h.			
OG - Orduak guztira: 24 h.			

RG0118 Algoritmo bat diseinatu fluxu diagramak eta pseudolenguaia erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ariketak egitea banaka eta taldean	15 h.	11 h.	26 h.
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	6 h.	4 h.	10 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Kontrol puntuak	%90	(Ez dago mekanismorik)
Trabajos/ejercicios realizados	%10	Oharrak:
Oharrak:		
IO - Irakastorduak: 21 h.		
IG - Irak. gabekoak: 15 h.		
OG - Orduak guztira: 36 h.		

RG0119 Algoritmo bat inplementatu programazio lenguaia erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Irakastorduak Irak. gabekoak Orduak guztira Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	5 h.	3 h.	8 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean	16 h.	10 h.	26 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
kontrol puntuak	%90	(Ez dago mekanismorik)
Egindako lanak/ariketak	%10	Oharrak:
Oharrak:		
IO - Irakastorduak: 21 h.		
IG - Irak. gabekoak: 13 h.		
OG - Orduak guztira: 34 h.		

RG0120 Errealitate fisiko bat edo eredu matematiko bat inplementatu, simulatu eta irudikatu programazio lenguaia erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	10 h.	5 h.	15 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean	20 h.	10 h.	30 h.
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea		5 h.	5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Kontrol puntuak	%90	Kontrol puntua
Proiektua	%10	Oharrak:
Oharrak:		
IO - Irakastorduak: 30 h.		
IG - Irak. gabekoak: 20 h.		
OG - Orduak guztira: 50 h.		

EDUKIAK

1. Ordenagailuaren egitura.
2. informazioa eta Numerazio sistemak.
3. Sistema eragileak
4. Algoritmo egiturak eta pseudokodea
5. Programazioa Matlab-en
6. Sarrera irteera sententziak
7. Baldintza aginduak
8. Egitura errepikakorrek
9. Azpiprograma eta funtzioak
10. Bektore eta Matrize eragiketak
11. Adierazpen grafikoak
12. Arazo matematiko eta fisikoen ebazpena Matlab bidez

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
-----------------------	--------------

