

1- IRAKASGAIAREN DATUAK:

IKASTEGIA: EIBARKO INDUSTRI INGENIERITZA TEKNIKOKO UNIBERTSITATE ESKOLA
TITULAZIOA: INDUSTRI INGENIERITZA TEKNIKOA, MEKANIKA ESPEZIALITATEA

IZENA: INFORMATIKAREN OINARRIAK KODEA: 19082
GRADUA/GRADUONDOA: GRADUA
MAILA: 1 KODEA : 31
MOTA : ARDATZEKOA
GAURKO TITULAZIOAREN KREDITU KOPURUA: 6
ECTS-KO ARAUEN ARABERAKO KREDITU KOPURUA: 5
HIZKUNTZA: EUSKARA
IKASTURTE AKADEMIKOA: 2007-08

2- IRAKASLEAREN DATUAK

IZENA ETA ABIZENAK: IKER AZPEITIA
IRAKASGAIA EMATEN DEN IKASTEGIA : EIBARKO IITUE
SAILA: LENGOAIA ETA SISTEMA INFORMATIKOAK (Donostiako Informatika Fakultatea)
TELEFONOA: 943 03 3029
E-MAIL: iker.azpeitia@ehu.es
WEB-ORRIA: infooinarriak.blogspot.com

TUTORETZAK:

Astelehena: 09:30-11:30 (602 bulegoan); 15:00-17:00 (laborategian)
Osteguna: 15:00-17:00(laborategian)

IKASTORDUZ KANPO LABORATEGIA ERABILTZEKO AUKERA:

Astelehena: 15:00-17:00
Asteazkena: 16:30-18:30 (Sidonio)
Osteguna: 15:00-17:00

Klase orduak: 4 ordu astean

Klasez kanpoko orduak: 3 ordu astean

Azterketak: 08-1-21 eta 08-9-1

3 – LORTU NAHI DIREN GAITASUNAK

Zeharkakoak:

- 1.- Jendaurreko aurkezpenak eta interakzio soziala
- 2.- Talde lana eta partaidetza
- 3.- Erabaki-hartzea eta erantzunkidetasuna
- 4.- Analizatzeko gaitasuna eta zentzu kritikoa
- 5.- Ikasketarako eskuragarri dauden baliabideak ezagutu/erabiltzea, batez ere tresna informatiko orokorrak

Irakasgaiaren gaitasun espezifikoak

- 1: Programa informatikoak trebetasunez erabili, itxurazko dokumentuak sortzeko.
- 2: Abstrakzio algoritmikoa arrazoituz erabili, problemak ebazteko.
- 3: Turbo C eraginkortasunez erabili, algoritmoak C lengoaian inplementatzeko.

4.- GAI -ZERREDA

T1: KONTZEPTU OROKORRAK

- A: Hastapen historikoak.
- B: Hardware: PUZ, Periferikoak eta euskarriak.
- C: Sistema eragileak.

T2: PROGRAMAZIOAREN METODOLOGIA

- A: Lengoaia naturala, lengoaia informatikoa, eta programazio-lengoaia.
- B: Itzultzaileak: mihiztatzaillea, interpretatzailea eta konpiladoreak.
- C: Goi-mailako programazio lengoaiak.
- D: Programen diseinu-zikloa.
- E: Algoritmoak: abstrakzioa, sekuentzia eta zehaztapena.
- F: Datuak: aldagaiak, konstanteak, eragileak eta adierazpenak.
- G: Fluxu-diagramak eta simulazio-taulak.
- H: Programazio egituratua eta Sasikodea
- I: Programazio modularra.

T3: C PROGRAMAZIO-LENGOIA

- A: Hasierako kontzeptuak. Datuak.
- B: Programako datuen S/I.
- C: Kontrol egiturak.
- E: Taulak.
- D: Funtzioak.
- F: Erakusleak.

5- EBALUAZIOA

Gaitasun espezifikoko bakoitzean gutxieneko balio bat eskatzen al da? BAI

Zenbatekoa da gutxieneko balio hori? nahiko

Gaitasun espezifikoaren zenbakia.	Ebaluazio tresna	Ebaluazio irizpideak	Azken notaren portzentaia	
			IBP	Ez-IBP
1 (T1)	LANEN ITXURA	Egitura, ulergarritasuna, aurkezpena, datak betetzea...	LN1	0
	Azken Azterketan		0	0
2 (T2)	LAN-SORTAK	Zorroztasuna, edukia,...	LN2	0
	Azken Azterketan	Aurrez puntuaketa zehaztuta duten ariketak.	AN2	AN2
3 (T3)	LAN-SORTAK	Zorroztasuna, edukia...	LN3	0
	Azken Azterketan	Aurrez puntuaketa zehaztuta duten ariketak.	AN3	AN3
		LAN-SORTAK	LN1+LN2+LN3= %30	0
		AZTERKETA	AN1+AN2+AN3= %70	AN1+AN2+AN3= %100

6 BEHIN-BEHINEKO PLANGINTZA

2007/08 ikasturtea (lehen lauhilekoa) HASIERAKO PLANGINTZA

ASTEA		Teoria 1.2 Gelan Astlehena 11:30-12:30	G2 (403 Laborat.) Astlehena 12:30-14:30	Mintegia (403 Laborat.) Osteguna 10:00-11:00(G1) 11:30-12:30(G2)	G1 (403 Laborat.) Osteguna 12:30-14:30
1	24-28 /9	Ikasturte hasiera	Ikasturte hasiera	1 -Ikasgaia aurkeztu. -Klasez kanpoko lana planifikatu. -Laborategiko lan arauak -Baliabideen aurkezpena -IBP - Taldeak osatu (G1, G2).	Ikasturte hasiera
2	1-5 /10	1 - 1A: Hastapen historikoak - 1B: HW.	1 -1C:Sistema eragileak -Baliabide informatikoak	2 2A: Lengoaiak. 2B: Itzultzaileak. 2C: Goi-mailako programazio lengoaiak. 2D: Programen diseinu-zikloa.	1 -1C:Sistema eragileak -Baliabide informatikoak
3	8-12 /10	2 2E: Algoritmoak: abstrakzioa, sekuentzia eta zehaztapena. 2F: Datuak: aldagaiak, konstanteak, eragileak eta adierazpenak.	2 Ariketak: Problemen ebazpena. Zehaztepena.	3 Ariketak: Problemen ebazpena. Zehaztapena.	2 Ariketak: Problemen ebazpena. Zehaztepena.

4	15-19 /10	3 2H: Programazio egituratua eta Sasikodea	3 Ariketak: Programazio egituratua eta Sasikodea	4 Ariketak: Programazio egituratua eta Sasikodea	3 Ariketak: Programazio egituratua eta Sasikodea
5	22-26 /10	4 2G: Fluxu-diagramak eta simulazio-taulak.	4 Ariketak: Fluxu diagramak eta simulazio taulak	5 Ariketak: Fluxu diagramak eta simulazio taulak	4 Ariketak: Fluxu diagramak eta simulazio taulak
6	29-2 /11	5 2I: Programazio modularra.	TUTORETZA LABORATEGIAN	Osteguna jai	Osteguna jai
7	5-9 /11	6 3 A: Hasierako kontzeptuak. Datuak. 3B Programako datuen S/I.	5 Ariketak: Programazio modularra	6 Ariketak: Programazio modularra	5 Ariketak: Programazio modularra
8	12-16 /11	7 3 C: Kontrol egiturak.	6 TC++ instalatu	7 Ariketak: Itzulpen Ariketak	6 TC++ instalatu
9	19-23 /11	8 3F: Erakusleak	7 Ariketak: Itzulpen Ariketak	8 Ariketak: Itzulpen Ariketak	7 Ariketak: Itzulpen Ariketak
10	26-30 /11	9 3F: Erakusleak 3E: Taulak	8 Ariketak: programak sortu	9 Ariketak: programak sortu	8 Ariketak: programak sortu
11	3-7 /12	10 3D: Funtzioak.	TUTORETZA LABORATEGIAN	Osteguna jai	Osteguna jai
12	10-14 /12	11 3D: Funtzioak. 3F: Erakusleak 3E: Taulak	9 Ariketak: programak sortu	10 Ariketak: programak sortu	9 Ariketak: programak sortu
13	17-21 /12	12 Berrikasketa	10 Ariketak: programak sortu	11 Ariketak: programak sortu	10 Ariketak: programak sortu
14	7-11 /1	TUTORETZA GELAN Azterketa ariketak	11 Ariketak: programak sortu	12 Ariketak: programak sortu	11 Ariketak: programak sortu
15	14-18 /1	TUTORETZA GELAN Azterketa ariketak	12 Ariketak: programak sortu	TUTORETZA LABORATEGIAN Azterketa ariketak	12 Ariketak: programak sortu

TUTORETZAK:

Astelehena: 09:30-11:30 (602 bulegoan); 15:00-17:00 (laborategian)

Osteguna: 15:00-17:00(laborategian)

IKASTORDUZ KANPO LABORATEGIA ERABILTZEKO AUKERA:

Astelehena: 15:00-17:00

Asteazkena: 16:30-18:30 (Sidonio)

Osteguna: 15:00-17:00

Azterketak: 08-1-21 eta 08-9-1