

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 : **ARDATZEKO**

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** Hasieran blga erabiliko da. Abisatuko da noiz aldatu Moodle-era.

Klase orduak: 4 ordu astean

Klasez kanpoko orduak: 3 ordu astean

3 – LORTU NAHI DIREN GAITASUNAK

Zeharkakoak:

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

Ikasgaiaren gaitasun espezifikoak

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

4.- GAI -ZERRENDA

T1: KONTZEPTU OROKORRAK

B: Hardware: PUZ, Periferikoak eta euskarriak.

C: Sistema eragileak.

T2: PROGRAMAZIOAREN METODOLOGIA

A: Lengoia naturala, lengoia informatikoa, eta programazio-lengoia.

B: Itzultzaileak: mihiztatzailea, 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 espezifikoaren zenbakia.	Ebaluazio tresna	Ebaluazio irizpideak	IBP
1 (T1)	Azken Azterketan	Aurrez puntuaketa zehaztuta duten ariketak.	0
2 (T2)	LAN-SORTAK	Talde-lana, soluzioaren argitasuna eta burutasuna.	LN2
	Azken Azterketan	Aurrez puntuaketa zehaztuta duten ariketak.	AN2
3 (T3)	LAN-SORTAK	Talde-lana, soluzioaren argitasuna eta burutasuna.	LN3
	Azken Azterketan	Aurrez puntuaketa zehaztuta duten ariketak.	AN3
		LAN-SORTAK	LN2+LN3= %30
		AZTERKETA	AN1+AN2+AN3= %70