

Librería
Bonilla y Asociados
desde 1950



Título: Fundamentos de Informática en el Marco del Espacio Europeo

Autor: Virgos Ferran/ Segura Joan

Precio: \$324.00

Editorial:

Año: 2008

Tema:

Edición: 1ª

Sinopsis

ISBN: 9788448167479

El presente trabajo está orientado a constituir un texto base para dar soporte a un curso de introducción a la informática para los alumnos de los nuevos grados en ingenierías no informáticas, en el marco del espacio europeo de enseñanza superior (EEES). No obstante y por extensión, es perfectamente aplicable a cualquier módulo de Fundamentos de informática para otros estudios universitarios, así como para los ciclos profesionales de grado superior. Se ha construido a partir del material acumulado en años de experiencia pero reescribiéndose totalmente para ajustarse a las nuevas orientaciones y planteamientos metodológicos derivados del marco de Bolonia. No se busca, pues, ser exhaustivo, sino que se prima la precisión en alcanzar los objetivos didácticos. Está pensado para ser la base de un curso con un mínimo de 4 créditos ECTS (unas 120 horas de trabajo del alumno, sobre la base de partes I y II), siendo ideal disponer de un tiempo mayor hasta un total de 8 créditos ECTS, pudiéndose completar, entonces, la parte III, accediendo incluso a material complementario a través de Web. Debe mencionarse, también, que el material está pensado para incorporar como parte del texto, las transparencias básicas que se puedan utilizar en clase. De este modo se garantiza la coherencia clase-libro y se optimiza el proceso de aprendizaje desde la perspectiva del alumno. Los objetivos didácticos están estructurados en 3 fases: _ en la primera (parte I) se trata, sobre todo, de adquirir cultura general de conceptos (saber), que se complementará con tareas a desarrollar por el alumno (básicamente, buscando información complementaria). Se contempla la adquisición de la capacidad de 'saber hacer' en el tema de representación de la información donde podrán verificarse los ejercicios mediante un modelo de simulación. _ La segunda (parte II) se orienta a adquirir los conocimientos y las capacidades básicas de algorítmica y programación. La algorítmica se basa en una propuesta de pseudocódigo limitado y la conversión a lenguaje se realiza gracias a las pautas de los anexos. _ Finalmente, la parte (III), pensada para casos de disponer de más de 4 ECTS, o bien un segundo nivel, se orienta a introducir conceptos complementarios que enlazan con una visión más profesional