



# Aplicaciones Numéricas de la Informática

## Guía de Aprendizaje – Información al estudiante

### 1. Datos Descriptivos

<b>Asignatura</b>	Aplicaciones Numéricas de la Informática
<b>Materia</b>	Matemáticas
<b>Departamento responsable</b>	Lenguajes y Sistemas Informáticos en Ingeniería de Software
<b>Créditos ECTS</b>	3
<b>Carácter</b>	Optativo
<b>Titulación</b>	Graduado/a en Ingeniería Informática por la Universidad Politécnica de Madrid
<b>Curso</b>	3º
<b>Especialidad</b>	No aplica

<b>Curso académico</b>	2013-2014
<b>Semestre en que se imparte</b>	5º y 6º
<b>Semestre principal</b>	5º
<b>Idioma en que se imparte</b>	Español
<b>Página Web</b>	Aula Virtual de la Facultad de Informática <a href="http://web3.fi.upm.es/AulaVirtual/">http://web3.fi.upm.es/AulaVirtual/</a>



**POLITÉCNICA**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA**  
Campus de Montegancedo  
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

## 2. Profesorado

<b>NOMBRE Y APELLIDO</b>	<b>DESPACHO</b>	<b>Correo electrónico</b>
Antonio Tabernero Galán	5202	ant@fi.upm.es
Juan Robles Santamarta (coord.)	5201	jrobles@fi.upm.es

## 3. Conocimientos previos requeridos para poder seguir con normalidad la asignatura

<b>Asignaturas superadas</b>	Algorítmica Numérica
<b>Otros resultados de aprendizaje necesarios</b>	



## 4. Objetivos de Aprendizaje

<b>COMPETENCIAS ASIGNADAS A LA ASIGNATURA Y SU NIVEL DE ADQUISICIÓN</b>		
<b>Código</b>	<b>Competencia</b>	<b>Nivel</b>
CG 1/21	Capacidad de resolución de problemas aplicando conocimientos de matemáticas, ciencias e ingeniería	3
CE 14/15	Conocer el software, hardware y las aplicaciones existentes en el mercado, así como del uso de sus elementos, y capacidad para familiarizarse con nuevas aplicaciones informáticas	2
CE 19/20	Conocimiento de los tipos apropiados de soluciones, y comprensión de la complejidad de los problemas informáticos y la viabilidad de su solución	2
CU	Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra lineal; cálculo diferencial e integral; métodos numéricos; algorítmica numérica; estadística y optimización.	3

LEYENDA: Nivel de competencia: conocimiento (1), comprensión (2), aplicación (3) y análisis y síntesis (4),



**POLITÉCNICA**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA**  
Campus de Montegancedo  
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA</b>			
<b>Código</b>	<b>Resultado de aprendizaje</b>	<b>Competencias asociadas</b>	<b>Nivel de adquisición</b>
RA1	Desarrollar la solución matemática y algorítmica mas apropiada a un problema informático que requiera un tratamiento especialmente complejo, analizando y exponiendo su viabilidad.	<b>CG 1/21</b> <b>CU</b> <b>CE 14/15</b> <b>CE 19/20</b>	
RA2	Resolución de problemas e implementación de algoritmos numéricos.	<b>CG 1/21</b> <b>CE 14/15</b> <b>CU</b> <b>CE 19/20</b>	
RA3	Manejo de software numérico.	<b>CE 14/15</b>	



## 5. Sistema de evaluación de la asignatura

INDICADORES DE LOGRO		
Ref	Indicador	Relacionado con RA
I1	Conocer las ideas matemáticas básicas que llevan a la construcción de algoritmos para resolver problemas de modelización de manera numérica.	RA1
I2	Conocer los algoritmos habituales usados en la resolución de los problemas típicos que aparecen en computación numérica.	RA2, RA3
I3	Capacidad para discernir las características de convergencia y eficiencia computacional de los métodos numéricos estudiados y sus implementaciones.	RA1, RA2, RA3
I4	Capacidad para implementar adaptaciones de los algoritmos estudiados a problemas específicos	RA2, RA3

EVALUACION SUMATIVA			
Breve descripción de las actividades evaluables	Momento	Lugar	Peso en la calif.
Entregas de problemas, prácticas y ejercicios computacionales propuestos en el Tema 1 (ver Criterios de Evaluación)	<ul style="list-style-type: none"><li>Durante el curso (fecha a confirmar en clase).</li><li>Fechas previstas para exámenes</li></ul>	Aula donde se desarrolle la actividad	50%
Entregas de problemas, prácticas y ejercicios computacionales propuestos en el Tema 2 (ver Criterios de Evaluación)	<ul style="list-style-type: none"><li>Durante el curso (fecha a confirmar en clase).</li><li>Fechas previstas para exámenes</li></ul>	Aula donde se desarrolle la actividad	50%
			<b>Total: 100%</b>



## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En la convocatoria ordinaria el método de evaluación habitual de la asignatura es el de evaluación continua. Conforme a la normativa prevista por la UPM, se admite también el método de evaluación única para aquellos que así lo deseen.

Aquellos alumnos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria, podrán hacerlo en la extraordinaria.

### **Evaluación ordinaria continua:**

Para poder superar positivamente la evaluación continua se requiere la asistencia a un mínimo del 80% de las actividades evaluables desarrolladas en el aula. Estas actividades consistirán en problemas, ejercicios o prácticas de laboratorio propuestos para ser resueltos de forma individual o en grupo en el aula. Estas actividades evaluables serán anunciadas a lo largo del curso y podrán ser entregadas a través de AulaVirtual o recogidas directamente en clase. Las actividades se agruparán en dos bloques, correspondientes a los respectivos temas de contenidos. Para superar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 3 sobre 10 en cada uno de los dos bloques. En este caso la nota obtenida será la media aritmética de la conseguida en ambos bloques, tal y como se especifica en la tabla de evaluación sumativa.

### **Evaluación ordinaria única:**

Aquellos alumnos que elijan el método evaluación única en la convocatoria ordinaria deberán solicitarlo por escrito al coordinador de la asignatura en un plazo no superior a 30 días tras el inicio de las clases. Esta solicitud sólo se considerará a los efectos del semestre en curso.

Aquellos alumnos que se acojan al método de evaluación única serán evaluados mediante un examen final que constará de dos partes, ambas diseñadas con el objetivo de comprobar si el alumno ha superado los resultados de aprendizaje de la asignatura.

1. El **examen final (problemas)** Consistirá en la resolución y presentación por escrito de varios problemas propuestos.
2. El **examen final (laboratorio)** Consistirá en la realización de una práctica breve o ejercicios computacionales en el laboratorio.

Estas dos pruebas se realizarán en la fecha fijada por Jefatura de Estudios en el calendario anual.



**POLITÉCNICA**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA**  
Campus de Montegancedo  
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los alumnos que decidan ser evaluados por este método necesitarán superar ambas partes para superar la asignatura.

#### **Evaluación extraordinaria:**

En la convocatoria extraordinaria, el método y los criterios de evaluación serán los mismos establecidos en la evaluación ordinaria única. La fecha de realización de la evaluación será la fijada por Jefatura de Estudios en el calendario anual.



## 6. Contenidos y Actividades de Aprendizaje

<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS</b>		
<b>Bloque / Tema / Capítulo</b>	<b>Apartado</b>	<b>Indicadores Relacionados</b>
<b>Tema 1. Posicionamiento GPS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción al problema</li><li>• Interpolación de posiciones orbitales</li><li>• Resolución de ecuaciones de posicionamiento</li></ul>	I1, I2, I3, I4
<b>Tema 2. Algoritmos de búsqueda en la Web</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Modelos matemáticos y algoritmos de indexación</li><li>• Motor de búsqueda Google: algoritmo PageRank</li></ul>	I1, I2, I3, I4



## 7. Breve descripción de las modalidades organizativas utilizadas y de los métodos de enseñanza empleados

Tabla 7. Modalidades organizativas de la enseñanza









MODALIDADES ORGANIZATIVAS DE LA ENSEÑANZA		
Escenario	Modalidad	Finalidad
	Clases Teóricas	<i>Hablar a los estudiantes</i>
	Seminarios-Talleres	<i>Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad de los estudiantes</i>
	Clases Prácticas	<i>Mostrar a los estudiantes cómo deben actuar</i>
	Prácticas Externas	<i>Completar la formación de los alumnos en un contexto profesional</i>
	Tutorías	<i>Atención personalizada a los estudiantes</i>
	Trabajo en grupo	<i>Hacer que los estudiantes aprendan entre ellos</i>
	Trabajo autónomo	<i>Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje</i>

Tabla 5. Métodos de enseñanza

MÉTODOS DE ENSEÑANZA		
	Método	Finalidad
	Método Expositivo/Lección Magistral	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante
	Estudio de Casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
	Resolución de Ejercicios y Problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
	Aprendizaje orientado a Proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
	Aprendizaje Cooperativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
	Contrato de Aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo

Se conoce como método expositivo "la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida". Esta metodología -también conocida como lección (lecture)- se centra fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio. El término "lección magistral" se suele utilizar para denominar un tipo específico de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales.

Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.

Situaciones en las que se solicita a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.

Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el profesor, el estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.

Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales. Es tanto un método, a utilizar entre otros, como un enfoque global de la enseñanza, una filosofía.

Un acuerdo establecido entre el profesor y el estudiante para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo, con una supervisión por parte del profesor y durante un periodo determinado. En el contrato de aprendizaje es básico un acuerdo formalizado, una relación de contraprestación recíproca, una implicación personal y un marco temporal de ejecución.





	<p>Durante una clase de teoría o lección magistral, el profesor realiza una exposición verbal de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, mediante la cual suministra a los alumnos información esencial y organizada procedente de diversas fuentes con unos objetivos específicos predefinidos (motivar al alumno, exponer los contenidos sobre un tema, explicar conocimientos, efectuar demostraciones teóricas, presentar experiencias, etc.) pudiendo utilizar para ello, además de la exposición oral, otros recursos didácticos (audiovisuales, documentos, etc).</p>
	<p>Este método de enseñanza se utiliza como complemento de la clase de teoría (lección magistral) y se basa en solicitar a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.</p> <p>La intención principal es la de aplicar lo ya aprendido para favorecer la comprensión tanto de la importancia como del contenido de un nuevo tema, afianzar conocimientos y estrategias y su aplicación en las situaciones prácticas que se planteen.</p>
	<p>Clases que se imparten en aula informática con acceso a los recursos computacionales que se necesitan para el desarrollo de la materia. El alumno trabaja individualmente o en grupos muy reducidos (2-3 estudiantes) en la implementación y aplicación de un algoritmo bajo la supervisión del profesor.</p>



## 8. Recursos didácticos

<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	GPS, Theory and Practice. Hofman-Wellenhof et al. Springer, New York, 2001.
	GPS, Theory, Algorithms and Applications. Guochang Xu. Springer, Berlin, 2003.
	Google's PageRank and beyond, the science of search engine ranking. L. Langville, C.D. Meyer. Princeton University Press, 2006.
<b>RECURSOS WEB</b>	Página web de la asignatura ( <a href="http://">http://</a> )
	Aula Virtual de la Facultad de Informática (Moodle) <a href="http://web3.fi.upm.es/AulaVirtual/">http://web3.fi.upm.es/AulaVirtual/</a> .
<b>EQUIPAMIENTO</b>	Laboratorio
	Aula
	Sala de trabajo en grupo



### Cronograma de trabajo de la asignatura

Semana	Actividades en Aula	Actividades en Laboratorio	Trabajo Individual	Trabajo en Grupo	Actividades de Evaluación	Otros
Semanas 1 - 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque temático 1: Posicionamiento GPS (8 horas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase laboratorio</li> <li>Práctica (Total: 8 horas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problemas y trabajos propuestos</li> <li>Práctica de laboratorio (Total: 24 horas)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de laboratorio</li> <li>Entrega de trabajos y problemas computacionales</li> </ul> Fecha definitiva a confirmar en clase	Observación: 16 horas presenciales, 24 horas no presenciales. Total de carga: 40 horas.
Semanas 9 - 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque temático 2: Algoritmos de búsqueda en la Web (8 horas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase laboratorio</li> <li>Práctica (Total: 8 horas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problemas y trabajos propuestos</li> <li>Práctica de laboratorio (Total: 24 horas)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de laboratorio</li> <li>Entrega de trabajos y problemas computacionales</li> </ul> Fecha definitiva a confirmar en clase	Observación: 16 horas presenciales, 24 horas no presenciales. Total de carga: 40 horas.
Semana Exámenes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen final de trabajos y problemas (2 horas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen final de laboratorio (2 horas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preparación examen final de la asignatura (76 horas)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen final de trabajos y problemas</li> <li>Examen final de laboratorio</li> </ul> Fecha fijada por Jefatura de Estudios	Esta actividad la realizarán únicamente los alumnos que opten por la evaluación ordinaria única o bien por la evaluación extraordinaria

Nota: Para cada actividad se especifica la dedicación en horas que implica para el alumno.