

[GIDD05] SISTEMEN PROGRAMAZIOA

DATU OROKORRAK

Titulazioa INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA	Arloa PROGRAMAZIOA
Seihilabetea 1	Ikasturtea 3
Izaera DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea
Plana 2008	Hizkuntza ENGLISH
Kredituak 3	Orduak guztira [!] 41 irakastordu + 34,02 irak. gabeko ordu = 75,02 ordu guztira

IRAKASLEAK

ELKOROBARRUTIA LETONA, XABIER

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
PROGRAMAZIOA I	C lengoian programatzea
PROGRAMAZIOA II	

KONPETENTZIAK

KONPETENTZIAK	ECTS
G2I310 - Arazo informatikoak autonomia maila handiarekin konpontzea, alternatibak proposatzea, konponbiderik egokiena hautatu eta justifikatzea, taldean lan egitea, eginkizunak gidatzea eta irtenbideak komunikatzea	0,16
G2I308 - Hardware eta software sistemen barne mekanismoak ulertzea: prozesagailuak, sistema eragileak, protokoloak eta datu baseak kudeatzeko sistemak	1,68
G2I306 - Liburutegiak, APIak, frameworkak eta tresnak erabiltzea aplikazioen garapena errazteko eta sistematizatzeko, sare sozialak eta komunikazioak sustatzeko	0,84
G2I309 - Proiektu informatikoak planifikatu, antolatu eta zuzentzea, arazoak aurreikusiz eta bezeroekin eta proiektuaren garapenen inplikaturako departamentu funtzionalekin harreman positiboak mantenduz	0,24
Guztira:	2,92

IKASTE-EMAITZAK

RG1363 Sistemetarako garapen tresnak erabiltzea: make, scriptak, araztailea... eta liburutegi partekatuak lantzea.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	6 h.		6 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	6 h.	7,5 h.	13,5 h.
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak.	2 h.		2 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%100	proba berri bat egin
Oharrak:		Oharrak:

IO - Irakastorduak: 14 h.
IG - Irak. gabekoak: 7,5 h.
OG - Orduak guztira: 21,5 h.

RG1382 Fitxategiak edota konkurrentzia tartean diren arazoetan, sistema eragileek eskaintzen duten API-a ezagutu eta erabiltzea.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	15 h.	5 h.	20 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	8 h.	10 h.	18 h.
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak.	4 h.		4 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%100	proba berri bat
Oharrak:		Oharrak: proba errepikatzea

IO - Irakastorduak: 27 h.
IG - Irak. gabekoak: 15 h.
OG - Orduak guztira: 42 h.

RG1391 Arazoa nahiz premia aztertzen du, eta proiektuaren helburuak zehazteko, helburuon lorpena ebaluatzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		2,88 h.	2,88 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.

Oharrak:

IO - Irakastordua: 0 h.
IG - Irak. gabekoak: 2,88 h.
OG - Orduak guztira: 2,88 h.

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

RG1392 Proiektua antolatzeko, rol eta funtzio tekniko garrantzitsuenak identifikatzen ditu, eta lortutako lankidetzaren maila ebaluatzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		1,92 h.	1,92 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.

Oharrak:

IO - Irakastordua: 0 h.
IG - Irak. gabekoak: 1,92 h.
OG - Orduak guztira: 1,92 h.

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

RG1393 Lantaldean ondo integratzen da, benetako testuinguruetan parte hartuz eta kolaboratuz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		1,92 h.	1,92 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.

Oharrak:

IO - Irakastordua: 0 h.
IG - Irak. gabekoak: 1,92 h.
OG - Orduak guztira: 1,92 h.

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

RG13011 Proposatutako soluzioaren euskarri gisa, denetarikoa informazio iturri fidagarriak erabiltzen ditu.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		,96 h.	,96 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.

Oharrak:

IO - Irakastordua: 0 h.
IG - Irak. gabekoak: ,96 h.

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

OG - Orduak guztira: ,96 h.

RG13012 Eskuratutako informazioa modu kritikoan aztertzen eta ebaluatzen du eta hortik abiatuz informazio propioa sortzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		1,92 h.	1,92 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Gaitasun teknikoak, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoak.

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

Oharrak:

IO - Irakastordua: 0 h.

IG - Irak. gabekoak: 1,92 h.

OG - Orduak guztira: 1,92 h.

RG13013 Benetako ingurune bateko arazoak ebazteko orduan, inizatiba, autonomia eta gaitasun teknikoak duela erakusten du

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		1,92 h.	1,92 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Gaitasun teknikoak, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoak.

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

Oharrak:

IO - Irakastordua: 0 h.

IG - Irak. gabekoak: 1,92 h.

OG - Orduak guztira: 1,92 h.

EDUKIAK

Fitxategi sistemak

Liburutegi estatiko eta dinamikoak

Makefile-ak

programazio konkurreneta hariekin

Transporte mailako komunikazioak. Sockets-ak

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Bibliografia

Programazio aurreratuko Unix liburua
Muddle eta publico karpeta apunteak

Unix Programación Avanzada, F.M. Marquez, Ed. RAMA 2004
Advanced Linux Programming. Mark Mitchell, Jeffrey Oldham and Alex Samuel. New Rivers 2004