



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA "Introducción a la Matemática Discreta"

Grado en Ingeniería Informática-Ingeniería del Software

Departamento de Matemática Aplicada I

E.T.S. Ingeniería Informática

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

<b>Titulación:</b>	Grado en Ingeniería Informática-Ingeniería del Software
<b>Año del plan de estudio:</b>	2010
<b>Centro:</b>	E.T.S. Ingeniería Informática
<b>Asignatura:</b>	Introducción a la Matemática Discreta
<b>Código:</b>	2050005
<b>Tipo:</b>	Troncal/Formación básica
<b>Curso:</b>	1º
<b>Período de impartición:</b>	Cuatrimestral
<b>Ciclo:</b>	0
<b>Área:</b>	Matemática Aplicada (Area responsable)
<b>Horas :</b>	150
<b>Créditos totales :</b>	6.0
<b>Departamento:</b>	Matemática Aplicada I (Departamento responsable)
<b>Dirección lógica:</b>	AVDA. REINA MERCEDES, S/N
<b>Dirección electrónica:</b>	<a href="http://ma1.eii.us.es/">http://ma1.eii.us.es/</a>

### OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

#### Competencias:

##### Competencias transversales/genéricas

- G08. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías,
- G09. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y
- G10. Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de

##### Competencias específicas

- E03 Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se proporcionará al alumno contenidos que les permitirán ser capaces de resolver problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería mediante el uso de conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional; estos contenidos serán aplicados a la resolución de problemas propios de la ingeniería.

Bloque 1:

Tema 1: Rudimentos. Teoría de Conjuntos. Lógica proposicional y álgebras de Boole.  
Tema 2: Técnicas de Contar.  
Tema 3: Recursión.

Bloque 2:

Tema 4: Aritmética Entera.

Bloque 3:

Tema 5: Aritmética Modular.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Relación de actividades de primer cuatrimestre

#### *Clases teóricas*

---

**Horas presenciales:** 34.0

**Horas no presenciales:** 50.0

**Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

Se procederá a comentar el contenido teórico de la asignatura, ilustrando con especial atención los problemas de relevancia con ejemplos clarificadores.

#### *Prácticas de Laboratorio*

---

**Horas presenciales:** 12.0

**Horas no presenciales:** 28.0

**Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

Los alumnos tendrán a su disposición (tanto en versión papel, en copistería, como en formato PDF en la web de la asignatura) de boletines de problemas.

Se procederá a la resolución por parte del profesor, y eventualmente del alumnado, de problemas de los boletines.

#### *Prácticas informáticas*

---

**Horas presenciales:** 12.0

**Horas no presenciales:** 12.0

**Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

Organizados en dos subgrupos, los alumnos realizarán prácticas de laboratorio de 2 horas de duración cada una.

#### *Exámenes*

---

**Horas presenciales:** 2.0

**Horas no presenciales:** 0.0

**Tipo de examen:** Escrito

### **Clases teóricas**

---

**Horas presenciales:** 0.0

**Horas no presenciales:** 0.0

## **SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

### ***Sistema de evaluación genérico***

---

La evaluación de los resultados del aprendizaje se llevará a cabo mediante exámenes escritos o de laboratorio y trabajos académicamente dirigidos, así como cualquier otro medio que recoja la normativa vigente de la Universidad de Sevilla.

Los criterios específicos de calificación dependerán de las pruebas de evaluación concretas, pero de forma general estarán orientados a determinar el grado de consecución por parte del alumnado de los resultados de aprendizaje previstos.