

TITULACIÓN	GRADO EN ARQUITECTURA NAVAL E INGENIERÍA MARÍTIMA
ASIGNATURA	ELECTRÓNICA Y AUTOMÁTICA DE CONTROL APLICADA AL BUQUE
CÓDIGO	40906016
PROF. COORDINADOR	EMILIO BRAVO LOPEZ
Nº CRÉDITOS	6

ACTIVIDADES FORMATIVAS PROPUESTAS DOCENCIA NO PRESENCIAL		
ACTIVIDADES INICIALES DOCENCIA PRESENCIAL	Nº horas	ACTIVIDADES FORMATIVAS PROPUESTAS DOCENCIA NO PRESENCIAL
CLASES PRESENCIALES DE TEORÍA	30 h	Exposición de la teoría a través de la herramienta Big Blue Button del Campus Virtual en el horario oficial. Se comparte pantalla con las presentaciones preparadas por el profesor, y se recurre a la aplicación One-Note que junto a una tableta gráfica se usa a modo de pizarra electrónica.
CLASES PRESENCIALES DE PRÁCTICAS (Clases prácticas de problemas y/o casos; Prácticas de campo)	30 h	15 h resolución de problemas a través de la herramienta Big Blue Button del Campus Virtual en el horario oficial. Se comparte pantalla con la aplicación One-Note que junto a una tableta gráfica se usa a modo de pizarra electrónica. 15 h (x 4 grupos) prácticas de laboratorio a través de la herramienta Big Blue Button del Campus Virtual en el horario oficial. Se comparte pantalla con la aplicación Unity Pro de programación de PLC, y la aplicación Vijeo Designer de programación de terminales. Se desarrollan las prácticas y se prueban en modo simulador. Se deja como trabajo para el alumno la elaboración del informe de las prácticas.
OTRAS ACTIVIDADES PRESENCIALES	5 h (x2grupos)	Salida a campo. Se sustituirá por una presentación sobre el sistema de Control del Buque y una introducción al Sistema de Posicionamiento Dinámico, donde ambos sistemas están basados en la automatización para su funcionamiento. Los dos grupos se unificarán, ya que la aplicación del

		Campus Virtual no tiene límite de foro, y la clase se realizará en el horario correspondiente al primer grupo.
EVALUACIÓN	0 h	No hay evaluación continua.
TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO	60 h	Estudio de la teoría y resolución de problemas de forma autónoma.
COMENTARIO**	Sin cambios en la planificación ni en los contenidos.	

SISTEMAS DE EVALUACIÓN DE ADQUISIÓN DE COMPETENCIAS			
SISTEMA INICIAL	Ponderación	SISTEMA PROPUESTO	Ponderación
EJ. ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN EN CLASES	0%		
EJ. ENSAYO TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO	0%		
EJ. RESOLUCIÓN DE CASOS PRÁCTICOS	20%	Informa de prácticas e informe de la salida a campo.	20%
EJ. PRUEBA DE CONTENIDOS	80%	30 min. Test de 4 opciones a través del campus virtual con la herramienta "Cuestionario". 10 preguntas: aciertos suma 1 punto, errores restan 1/3 de punto. Hay que aprobar el test (min. 5 puntos) para poder hacer la otra parte de evaluación. El test supone el 30% de la nota. 3h 30 min. Resolución de problemas propuestos a través de la herramienta "Tarea del campus virtual". Hay que superar los problemas (min. 5 puntos) para poder aprobar la asignatura. Los problemas supones el 70% de la nota.	80%
COMENTARIOS	Sin cambios en la planificación ni en los contenidos.		

TUTORÍAS	A través del campus virtual donde he activado la aplicación Big Blue Button. El alumno solicita la tutoría por email y se acuerda día y hora que venga bien a ambas partes
REVISIÓN DE PRUEBAS	A través del campus virtual donde he activado la aplicación Big Blue Button. El alumno solicita la revisión por email y se acuerda día y hora que venga bien a ambas partes

(**) Indicar:

- Si se han tenido que adaptar los contenidos
- Si existen cambios en la planificación y calendario de las actividades.
- Cualquier otra adaptación o situación de interés