



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

Programación con Python y R

Título: *Máster Universitario en Bioinformática*

Materia: *Computación para ciencias de la salud*

Créditos: 9 ECTS

Código: 02MBIF

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	3
1.3. Introducción a la asignatura.....	3
1.4. Competencias.....	4
2. Contenidos/temario	4
Programación con Python	4
Programación con R.....	5
3. Metodología	6
4. Actividades formativas	6
5. Evaluación.....	7
5.1. Sistema de evaluación.....	7
5.2. Sistema de calificación	8
6. Bibliografía.....	9
6.1. Bibliografía de referencia	9
6.2. Bibliografía complementaria.....	9

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	Computación para ciencias de la salud
ASIGNATURA	Programación con Python y R 9 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesoras	MSc. Angela Di Serio angela.diserio@campusviu.es Dra. Liliana Gavidia liliana.gavidia@campusviu.es
-------------------	--

1.3. Introducción a la asignatura

Esta asignatura pretende ofrecer los elementos necesarios para que los estudiantes puedan desarrollar programas con Python y con R aplicados a problemas en el área de la Bioinformática.

Se revisarán diversos fundamentos teórico-prácticos para aprender a programar en Python, incluyendo elementos como cadenas de texto, listas, diccionarios, sets y funciones y se dará un breve repaso por las librerías más usadas, como biopython, pandas y matplotlib, entre otras, y por los formatos de ficheros más usados.

El estudiante tendrá la capacidad de utilizar el software estadístico R y la capacidad de trabajar de forma efectiva en ambientes de R. Será capaz de instalar paquetes de CRAN y Bioconductor, entender las distintas estructuras de datos y reconocer la más idónea para cada caso. Realizar análisis exploratorio de datos y la presentación de resultados a través de técnicas de visualización de datos.

1.4. Competencias

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.2.- Saber utilizar herramientas del terminal en Unix en el entorno de la bioinformática.

C.E.3.- Saber utilizar herramientas de Python en el entorno de la bioinformática.

C.E.4.- Ser capaz de analizar ficheros de datos biológicos mediante el lenguaje de programación Python.

C.E.5.- Saber interpretar los resultados de los análisis bioinformáticos en el lenguaje de programación Python.

C.E.6.- Saber utilizar herramientas de R en el entorno de la bioinformática.

C.E.7.- Saber analizar ficheros de datos biológicos mediante el lenguaje de programación R.

C.E.8.- Saber interpretar los resultados de los análisis bioinformáticos en el lenguaje de programación R.

C.E.9.- Saber utilizar herramientas de conexión remota a centros de procesamiento de datos (CPD) en la resolución de problemas específicos de bioinformática.

2. Contenidos/temario

Programación con Python

Tema 1. Introducción a Python

1.1. Introducción a Python e Instalación

1.2. Instalación de paquetes

1.3. Entornos virtuales

1.4 Tipos de variables

Tema 2. Estructuras de Datos

2.1. Literales

2.2. Listas

2.3. Diccionarios

2.4 Sets

Tema 3. Estructuras de Control de Flujo, funciones y ficheros

3.1. Condicionales y bucles

3.2. Funciones

3.3. Lectura y Escritura de Ficheros

Tema 4. Módulos y Herramientas de Visualización y Análisis

4.1. Biopython

4.2. pandas

4.3. matplotlib

Programación con R

Tema 1. Introducción a R y RStudio

1.1. Uso de R y RStudio

1.2. Instalación de paquetes

Tema 2. Ambientes en R

2.1. ¿Qué es un ambiente?

2.2. ¿Por qué usar ambientes?

2.3. Manejo de ambientes

Tema 3. Variables y Estructura de Datos

3.1. Tipos de variables

3.2. Estructuras de datos

3.3. Lectura y Escritura de archivos

3.4. Flujo de control básico

Tema 4. Herramientas para el análisis de datos

4.1. Estadística básica en R

4.2. Visualización de los datos

4.3. Análisis de datos genómicos en R

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual y material complementario).

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de las competencias asociadas. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción del Trabajo fin de Máster), se realiza una prueba objetiva (examen). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	70 %
Actividades Programación con Python (35%) Actividades Programación con R (35%)	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	30 %
<i>Valoración del nivel de adquisición por parte del estudiante de las competencias asociadas a la asignatura, empleando diversas tipologías de pregunta (preguntas de tipo test, preguntas de desarrollo, preguntas de respuesta breve o cualquier combinación de estas).</i>	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final)** con un mínimo de 5.0 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente

en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

Medeiros, Kaelen. *R Programming Fundamentals : Deal with Data Using Various Modeling Techniques*, Packt Publishing, Limited, 2018. *ProQuest Ebook Central*, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=5529461>

de, Vries, Andrie, and Joris Meys. *R for Dummies*, John Wiley & Sons, Incorporated, 2015. *ProQuest Ebook Central*, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=4040828>

6.2. Bibliografía complementaria

Abedin, Jaynal, and Hrish V. Mittal. *R Graphs Cookbook*, Packt Publishing, Limited, 2014. *ProQuest Ebook Central*, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=1826989>.