



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Álgebra
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40800
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1201
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Matemáticas
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	1
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado/Graduada en Ingeniería Informática” se establece un módulo de Formación Básica con diferentes competencias, entre ellas, vamos a remarcar la **FB01**: “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.”, y la **FB02**: “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.”

Para cubrir estas competencias se ha establecido dos materias, una “Matemáticas” con 24 créditos, perteneciente a la rama de Ingeniería y Arquitectura, dividida en 4 asignaturas de 6 créditos cada una, y “Estadística” con 6 créditos, perteneciente a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas, impartida en una única asignatura.

Así, a la asignatura denominada Álgebra va a comprender contenidos relacionados con el Álgebra Lineal, el Álgebra y las Matemáticas Discretas, cubriendo de esta forma la siguiente adquisición de competencias incluidas en la FB01 y la FB02, “Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería”, “Aptitud para aplicar los conocimientos sobre el álgebra lineal” y “Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta y, lógica”.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T8, T10, FB01, FB03





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- **Espacios vectoriales. Matrices y diagonalización.**
- **Formas cuadráticas. Diagonalización.**
- **Espacios euclídeos.**
- **Combinatoria y Recurrencia.**
- **Teoría de números.**
- **Lógica y matemáticas.**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- **Sesiones académicas teóricas.**
- **Sesiones académicas prácticas y/o de problemas.**
- **Ejercicios de autoevaluación.**
- **Tutorías colectivas.**
- **Tutorías individuales.**
- **Trabajos dirigidos.**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes
- Evaluación del portafolio
- Participación activa en las sesiones académicas
- Participación activa en las tutorías
- Controles de las actividades académicas dirigidas





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Análisis Matemático
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40801
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1202
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Matemáticas
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	1
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado/Graduada en Ingeniería Informática” se establece un módulo de Formación Básica con diferentes competencias, entre ellas, vamos a remarcar la **FB01**: “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.”, y la **FB02**: “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.”

Para cubrir estas competencias se ha establecido dos materias, una “Matemáticas” con 24 créditos, perteneciente a la rama de Ingeniería y Arquitectura, dividida en 4 asignaturas de 6 créditos cada una, y “Estadística” con 6 créditos, perteneciente a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas, impartida en una única asignatura.

Así, la asignatura denominada Análisis Matemático va a comprender sus contenidos propios, cubriendo de esta forma la siguiente adquisición de competencias, incluidas en la FB01, “Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería”, “Aptitud para aplicar los conocimientos sobre el cálculo diferencial e integral y optimización”.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T8, T10, FB01





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Conjuntos de los números reales y complejos.
Sucesiones y series de números reales.
Geometría analítica.
Límites, continuidad y derivadas de funciones.
Integración.
Series funcionales.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- **Sesiones académicas teóricas.**
- **Sesiones académicas prácticas y/o de problemas.**
- **Ejercicios de autoevaluación.**
- **Tutorías colectivas.**
- **Tutorías individuales.**
- **Trabajos dirigidos.**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes
- Evaluación del portafolio
- Participación activa en las sesiones académicas
- Participación activa en las tutorías
- Controles de las actividades académicas dirigidas





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Organización y Dirección de Empresas
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40802
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5311
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Fundamentos básicos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	1
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Resulta evidente que en la era del conocimiento la informática juega un papel fundamental en las empresas. Por otra parte, gran parte de la actividad informática se desarrolla en el mundo empresarial. Como consecuencia de todo ello, resulta fundamental que los informáticos conozcan qué es una empresa, cómo se organizan, las principales herramientas de gestión que utilizan y el papel que juega en todo ello las nuevas tecnologías.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

FB06

G1, G2, G3, G4, G5

N1, N2, N3, N4, N5

T12





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

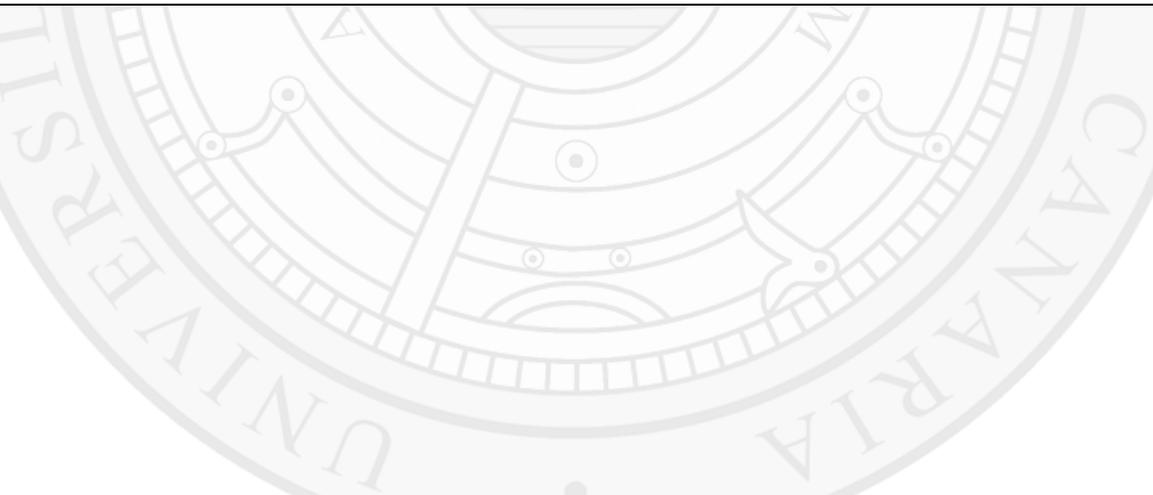
- El mercado y las organizaciones
- La economía de las organizaciones
- La función directiva
- Nuevas orientaciones en la dirección de empresas
- Las TICs en la Empresa
- Los subsistemas de la empresa
- Fundamentos de la contabilidad y sus estructura normativa
- Análisis de los estados económico-financieros





METODOLOGÍA DOCENTE

Sesiones académicas teóricas
Sesiones académicas prácticas
Sesiones académicas de problemas
Debates
Seminarios
Tutorías individuales
Tutorías colectivas
Lecturas obligatorias
Ejercicios de autoevaluación
Trabajos de curso dirigidos
Exposiciones de trabajos
Búsquedas bibliográficas





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Examen.

Participación activa en las sesiones académicas.

Participación activa en las tutorías.

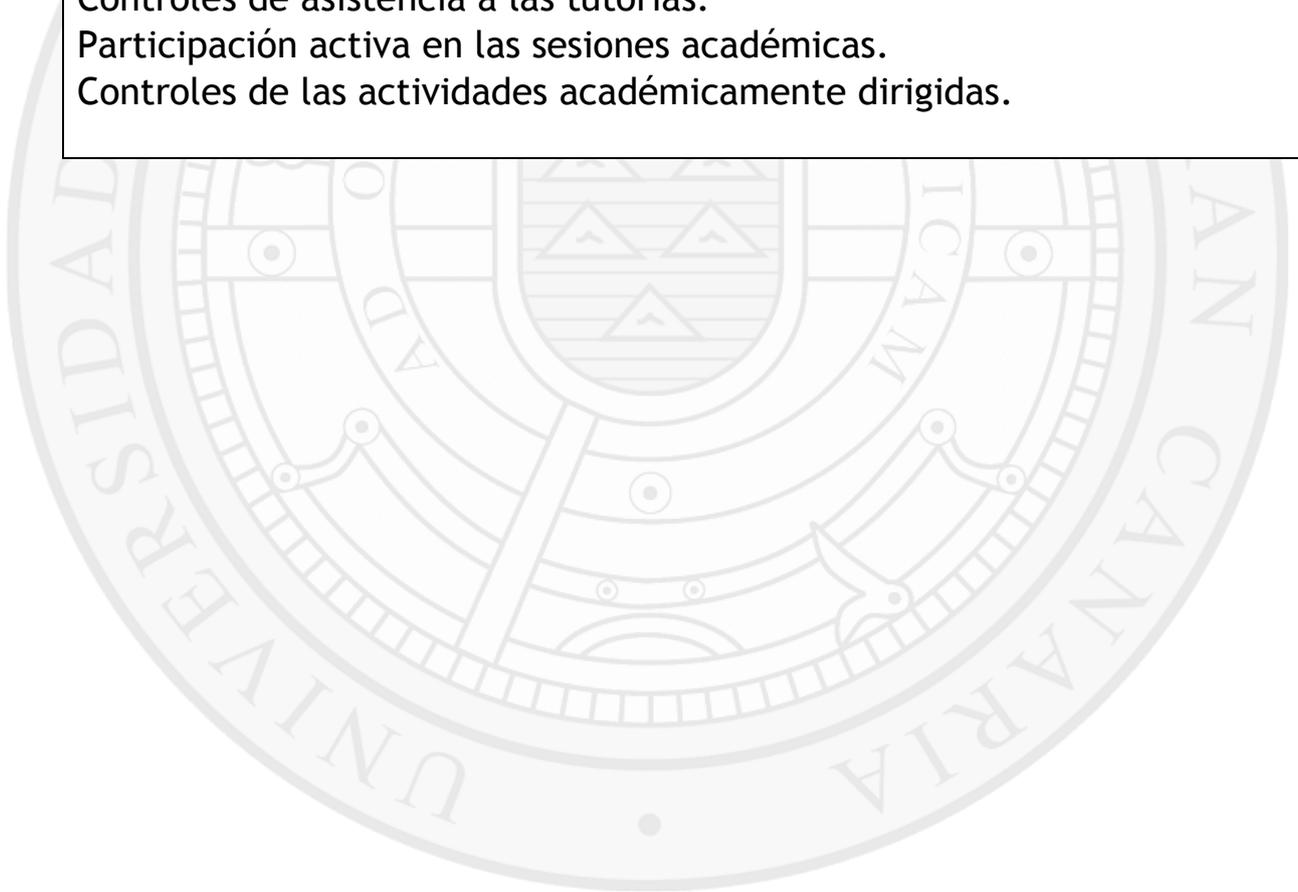
Realización de prueba práctica colectiva.

Controles de asistencia a las sesiones académicas.

Controles de asistencia a las tutorías.

Participación activa en las sesiones académicas.

Controles de las actividades académicamente dirigidas.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Introducción a la Informática
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40803
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Informática
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	1
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

Introducción a la Informática es la asignatura que pone en contacto al alumno con los entresijos de los ordenadores y abre las puertas al mundo de la programación.

El alumno tomará contacto con la estructura interna de un computador y su funcionamiento, aprendiendo a operar con diferentes sistemas de numeración.

Accederá al mundo de la programación de forma progresiva, enfrentándose a los primeros problemas algorítmicos que se irán dando soltura a la hora de seleccionar los esquemas más adecuados a cada problema. Se usará un lenguaje de programación de propósito general, imperativo, estructurado y fuertemente tipado.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, T1, T5, T6, T8, T9, T10, N1, N2, N3, N4, N5, FB04,FB05





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Representación de la información. Sistemas de numeración, operaciones y códigos
- Esquema de funcionamiento de un computador
- Lenguajes máquina y ensamblador computador
- Software. Clasificación, software de sistemas y aplicaciones
- Algoritmos
- Constantes, variables, expresiones y entrada/salida
- Tipos de datos
- Subprogramas
- Tipos de datos compuestos





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.





Guía Docente: Guía Básica

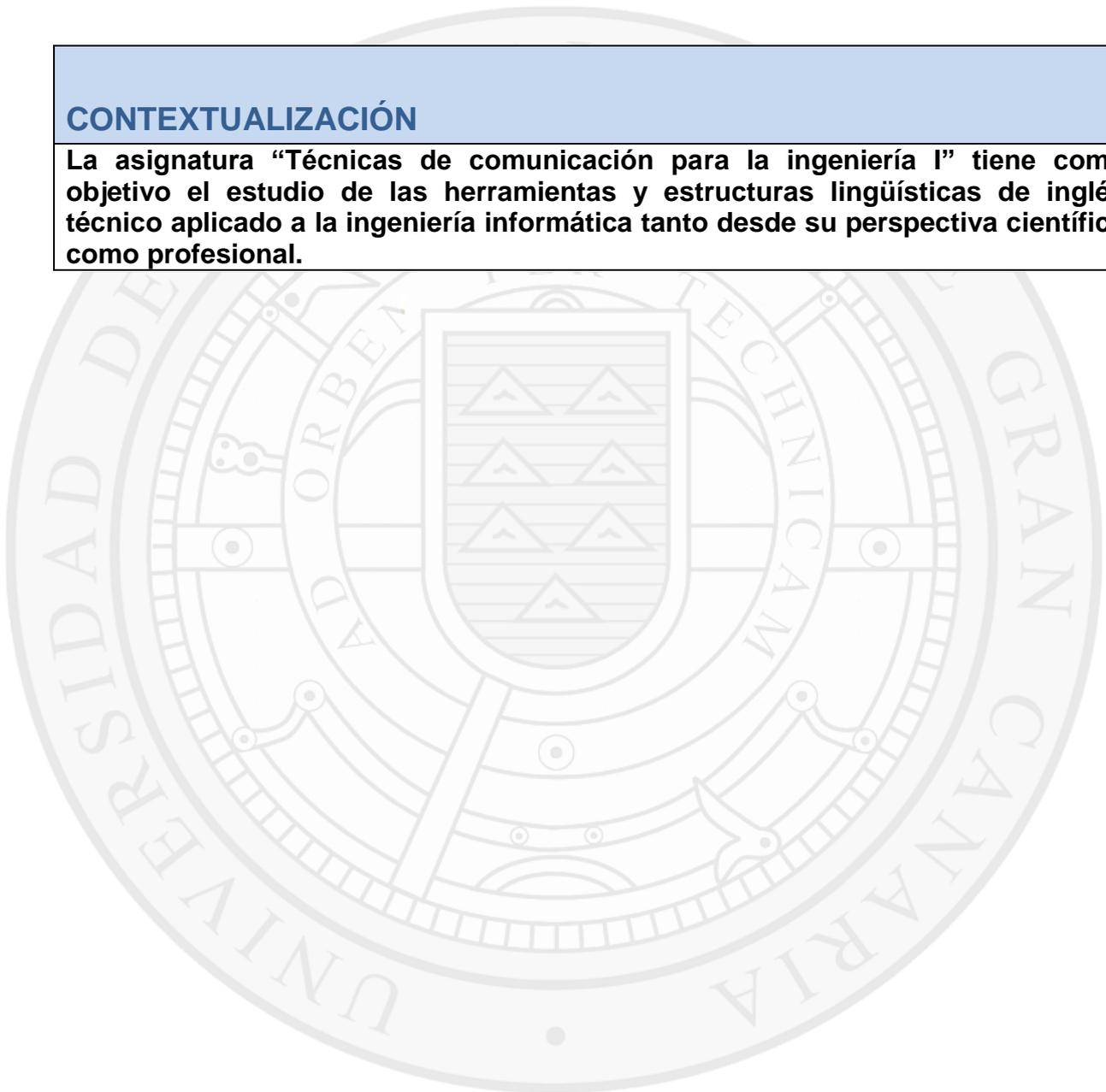
Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Técnicas de Comunicación para la Ingeniería I
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40804
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5701
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Proyección Profesional
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Técnicas de Comunicación para la Ingeniería
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	1
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	
INGLÉS:	6
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura “Técnicas de comunicación para la ingeniería I” tiene como objetivo el estudio de las herramientas y estructuras lingüísticas de inglés técnico aplicado a la ingeniería informática tanto desde su perspectiva científica como profesional.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T2, T9, T12, CII03





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- 1. Introduction to the language of computing science. Main features.**
- 2. Typology of English texts in computing.**
- 3. Depersonalisation and affectiveness in scientific texts.**
- 4. Summarising an idea. Writing professional abstracts.**
- 5. Writing a professional letter. Writing a professional email.**
- 6. Writing a manual of instructions.**
- 7. Oral strategies for phone conversations.**
- 8. Writing an application letter, a form and a CV. An oral interview.**
- 9. Developing a presentation for specialists.**
- 10. Turn-taking and politeness strategies in professional settings.**
- 11. Genres in mass media: advertisement, webpage, blogs.**



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- **Sesiones académicas teóricas**
- **Sesiones académicas prácticas**
- **Portafolio**
- **Exposiciones de trabajos**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- **Exámenes**
- **Evaluación del portafolio del estudiante**
- **Controles de asistencia a las sesiones académicas**
- **Controles de las actividades académicas dirigidas**





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Matemáticas Computacionales
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40805
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Matemáticas
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	2
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado/Graduada en Ingeniería Informática” se establece un módulo de Formación Básica con diferentes competencias, entre ellas, vamos a remarcar la **FB01**: “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.”, y la **FB02**: “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.”

Para cubrir estas competencias se ha establecido dos materias, una “Matemáticas” con 24 créditos, perteneciente a la rama de Ingeniería y Arquitectura, dividida en 4 asignaturas de 6 créditos cada una, y “Estadística” con 6 créditos, perteneciente a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas, impartida en una única asignatura.

Así, la asignatura denominada Matemáticas Computacionales va a comprender contenidos relacionados con la Teoría de Autómatas, Computabilidad y Complejidad, cubriendo de esta forma la siguiente adquisición de competencias, incluidas en la **FB02**, “Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería”.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T8, T10, FB03





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- **Lenguajes formales y máquinas computacionales.**
- **Computabilidad.**
- **Complejidad.**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- **Sesiones académicas teóricas.**
- **Sesiones académicas prácticas y/o de problemas.**
- **Ejercicios de autoevaluación.**
- **Tutorías colectivas.**
- **Tutorías individuales.**
- **Trabajos dirigidos.**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes
- Evaluación del portafolio
- Participación activa en las sesiones académicas
- Participación activa en las tutorías
- Controles de las actividades académicas dirigidas





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Fundamentos Físicos de la Informática
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40806
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	22
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Física
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	2
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura de Fundamentos Físicos de la Informática corresponde a la materia básica de Física, común a la rama de Ingeniería y Arquitectura. Debido a esto la formación que proporciona debe ser amplia para que el estudiante pueda seguir cualquier otra titulación de la rama.

Se sitúa en el segundo semestre del Grado en Ingeniería Informática cuando el estudiante ha alcanzado ya ciertas competencias imprescindibles en matemáticas y da soporte a otras materias específicas de la titulación (o de otras titulaciones de la rama).

Si bien los contenidos deben corresponderse con otras asignaturas similares de la rama, también se han formulado objetivos específicos para la titulación. Teniendo en cuenta esto, de los contenidos generales de la materia de rama, se han escogido los relacionados con el Campo Electromagnético, la Teoría de Circuitos y la Física del Estado Sólido.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

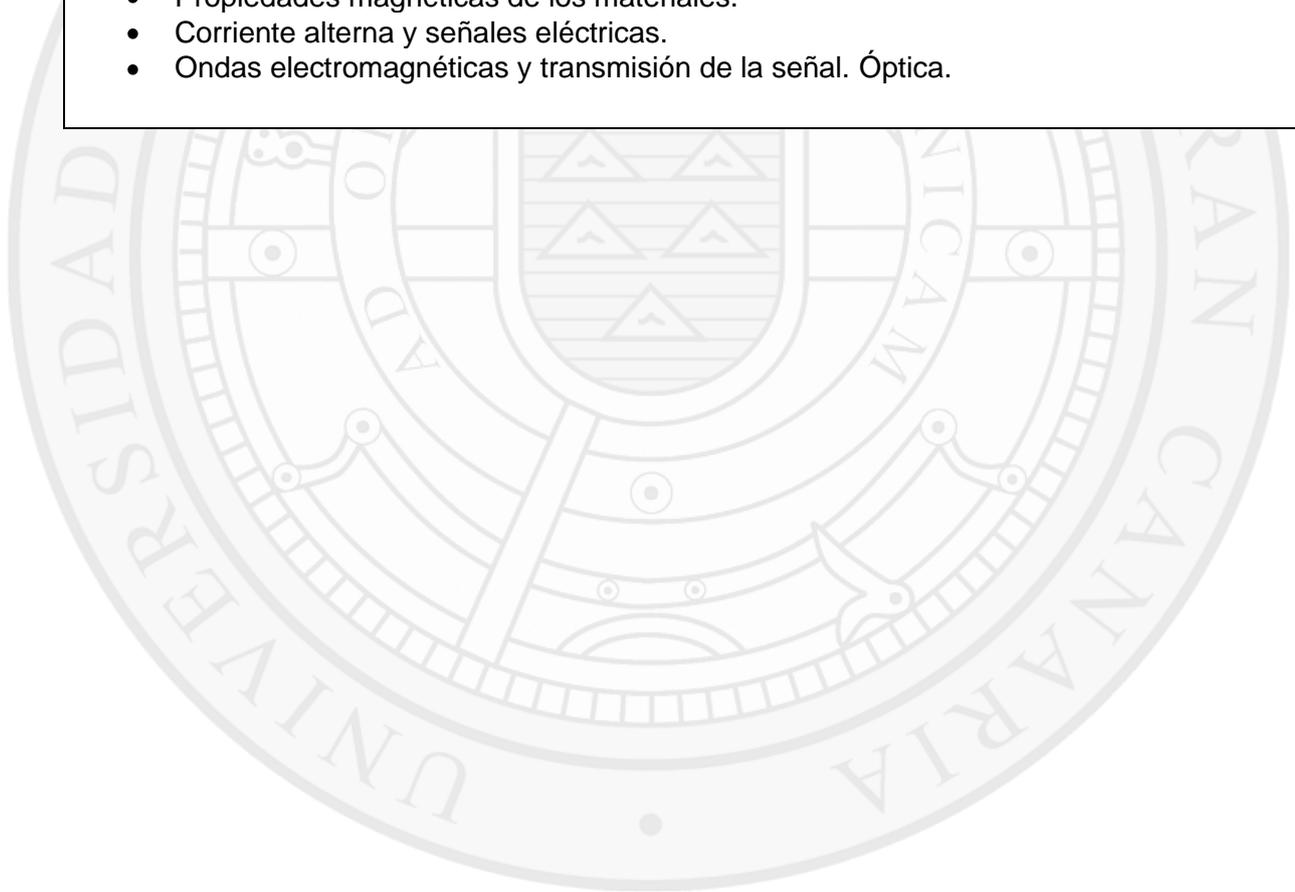
G1, G3, G4, G5, N2, N4, T8, T9, T10, FB02





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Cálculo y álgebra vectorial aplicados a la física.
- Campo electrostático en el vacío.
- Campos eléctricos en medios materiales. Conductores y dieléctricos.
- Corriente eléctrica y circuitos de corriente continua.
- La conducción en semiconductores. Diodos. Dispositivos electrónicos y fotónicos. Circuitos electrónicos.
- Campo magnetostático en el vacío.
- Inducción electromagnética y autoinducción.
- Propiedades magnéticas de los materiales.
- Corriente alterna y señales eléctricas.
- Ondas electromagnéticas y transmisión de la señal. Óptica.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Seminarios.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Búsquedas bibliográficas.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Evaluación del cuaderno de prácticas (portafolio) de laboratorio del estudiante.
- Participación activa en las sesiones académicas de prácticas de laboratorio.
- Participación activas en seminarios y debates.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las tutorías.
- Controles de las actividades académicas de autoevaluación





Guía Docente: Guía Básica

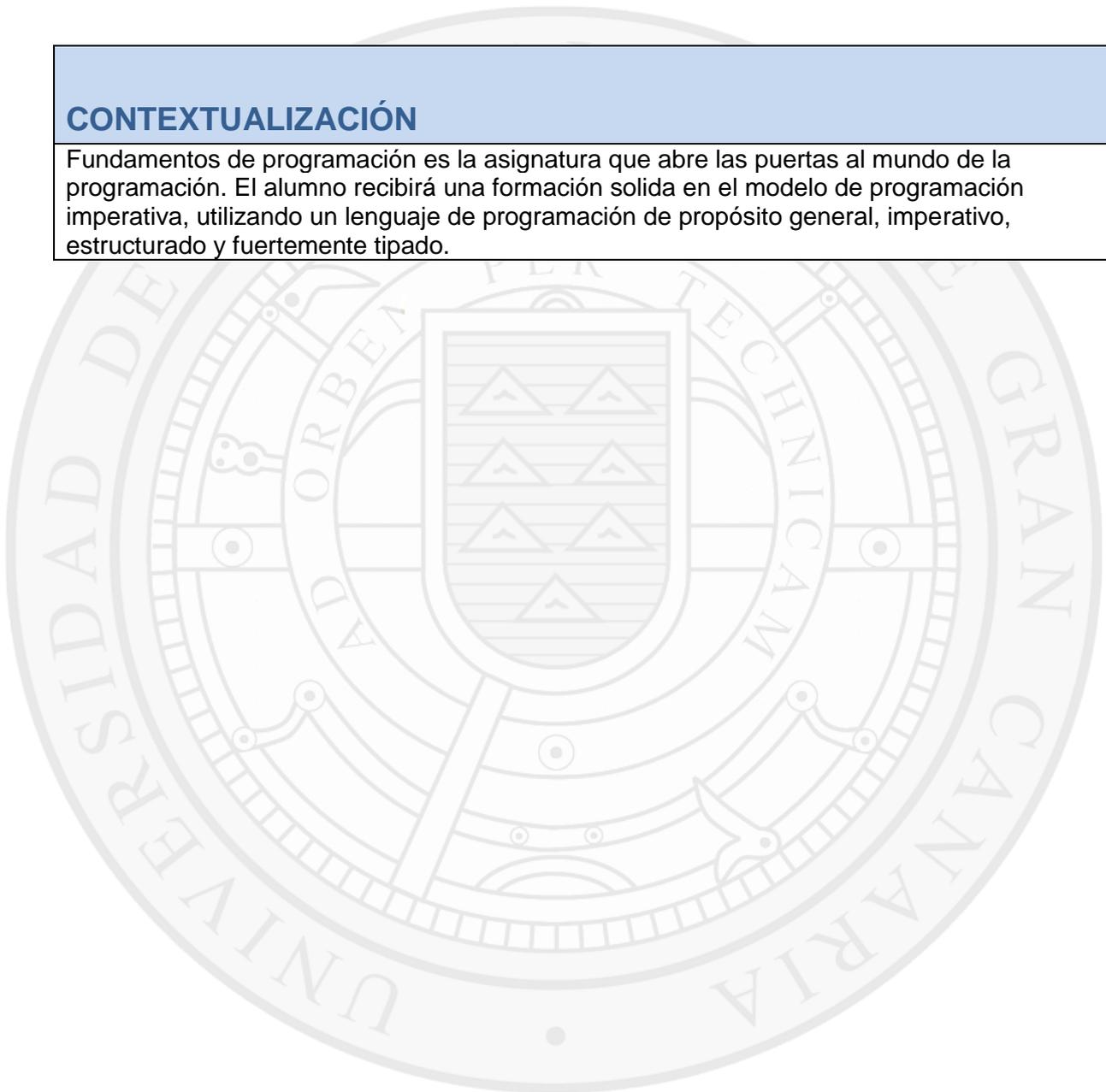
Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Fundamentos de Programación
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40807
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Informática
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	2
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

Fundamentos de programación es la asignatura que abre las puertas al mundo de la programación. El alumno recibirá una formación sólida en el modelo de programación imperativa, utilizando un lenguaje de programación de propósito general, imperativo, estructurado y fuertemente tipado.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, T1, T5, T6, T8, T9, T10, N1, N2, N3, N4, N5, FB04, FB05





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Programación modular
- Depuración de programas
- Ristras de caracteres
- Excepciones
- Ficheros
- Recursividad
- Estructuras encadenadas





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Fundamentos de los Computadores
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40808
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Informática
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	2
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado en Ingeniería Informática” se establece un módulo de Formación Básica con diferentes competencias, entre ellas, las siguientes:

FB02.- “Comprensión y dominio de los conceptos básicos de campos y ondas y electromagnetismo, teoría de circuitos eléctricos, circuitos electrónicos, principio físico de los semiconductores y familias lógicas, dispositivos electrónicos y fotónicos, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.”

FB04.- “Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación de la ingeniería.”

FB05.- “Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de la programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.”

Para cubrir estas competencias se han establecido tres asignaturas: “Introducción a la Informática” (6 créditos), “Introducción a la Programación” (6 créditos) y “Fundamentos de Computadores” (6 créditos).

En concreto, la asignatura denominada “Fundamentos de Computadores” enseña contenidos relacionados con los sistemas combinatoriales y secuenciales, el diseño del procesador y la tecnología de los computadores, cubriendo de esta forma la adquisición básica de las competencias de la materia “Informática”.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, FB02, FB05





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Diseño lógico
- Familias Lógicas: Elementos constructivos discretos y elementos integrados
- Esquema de funcionamiento de un computador: Diseño del procesador.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas
- Sesiones académicas de problemas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Lecturas obligatorias.
- Trabajos de curso dirigidos.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- **Exámenes**
- **Controles de las actividades académicamente dirigidas**
- **Asistencia a las sesiones académicas**
- **Participación activa en sesiones académicas**
- **Evaluación continua de las sesiones académicas prácticas**
- **Presentación y exposición oral de trabajos de curso**





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Técnicas de Comunicación para la Ingeniería II
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40809
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5701
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Proyección Profesional
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Técnicas de Comunicación para la Ingeniería
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	1
SEMESTRE:	2
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	
INGLÉS:	6
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

El objetivo de la asignatura “Técnicas de comunicación para la ingeniería II” es el estudio de las competencias comunicativas propias del Inglés técnico aplicado a la ingeniería informática tanto desde su perspectiva científica como profesional.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

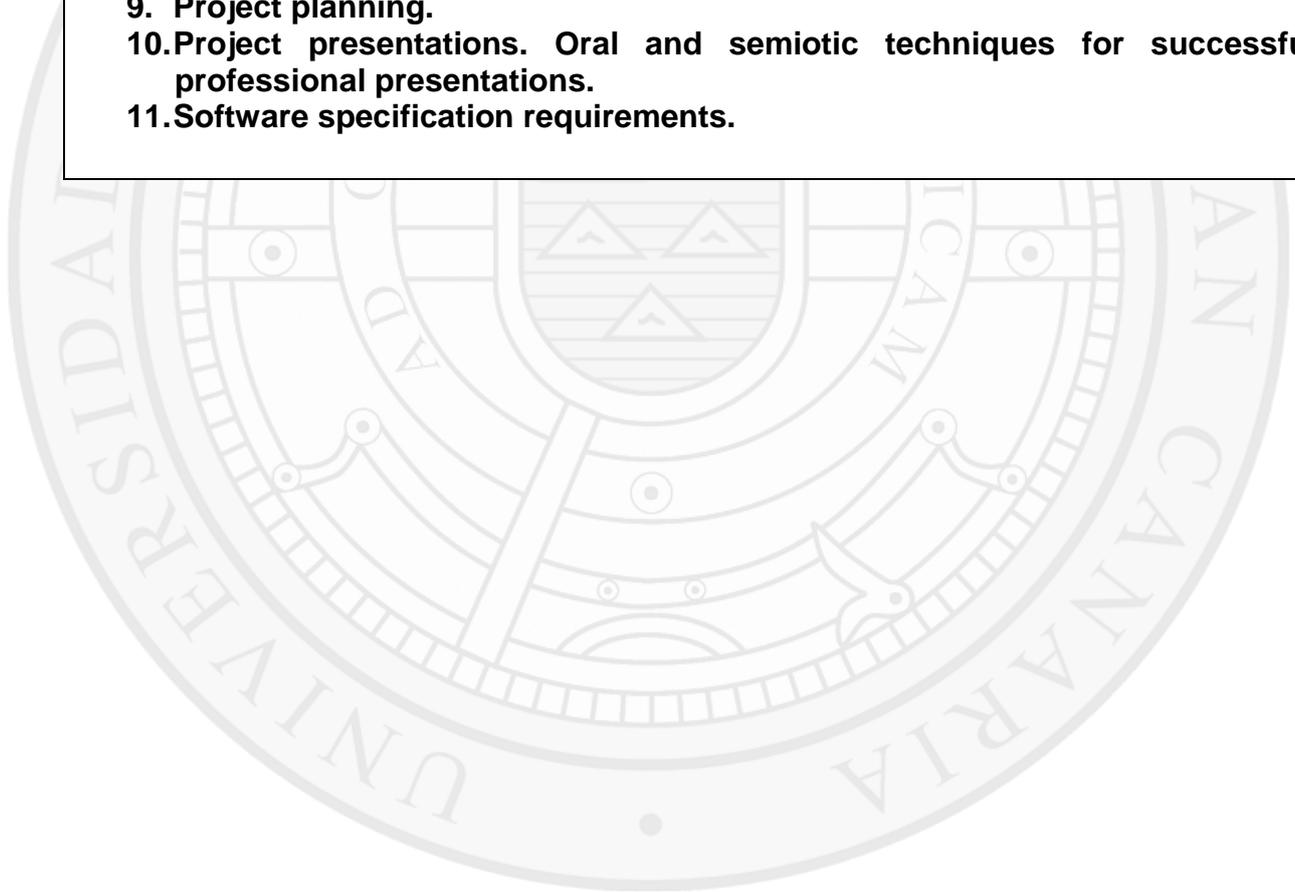
G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, T2, T9, T12, CII03





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- 1. The research paper.**
- 2. Taking notes.**
- 3. Writing introductions and conclusions.**
- 4. Writing procedures and processes.**
- 5. Citing your sources.**
- 6. The handout for oral presentations.**
- 7. Professional pósters.**
- 8. Legal licenses.**
- 9. Project planning.**
- 10. Project presentations. Oral and semiotic techniques for successful professional presentations.**
- 11. Software specification requirements.**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- **Sesiones académicas teóricas**
- **Sesiones académicas prácticas**
- **Portafolio**
- **Exposiciones de trabajos**





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- **Exámenes**
- **Evaluación del portafolio del estudiante**
- **Controles de asistencia a las sesiones académicas**
- **Controles de las actividades académicas dirigidas**





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Métodos Numéricos
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40810
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1206
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Matemáticas
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	3
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado/Graduada en Ingeniería Informática” se establece un módulo de Formación Básica con diferentes competencias, entre ellas, la FB01: *“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.”*

Para cubrir esta competencia se han establecido dos materias, una “Matemáticas” con 24 créditos, perteneciente a la rama de Ingeniería y Arquitectura, dividida en 4 asignaturas de 6 créditos cada una, y “Estadística” con 6 créditos, perteneciente a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas, impartida en una única asignatura.

La asignatura denominada Métodos Numéricos va a comprender contenidos de la materia de Análisis Numérico dentro del módulo de Matemáticas, cubriendo de esta forma la siguiente adquisición de competencias, incluida en la FB01, *“Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre métodos numéricos y algorítmica numérica”*.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T8, T10, FB01

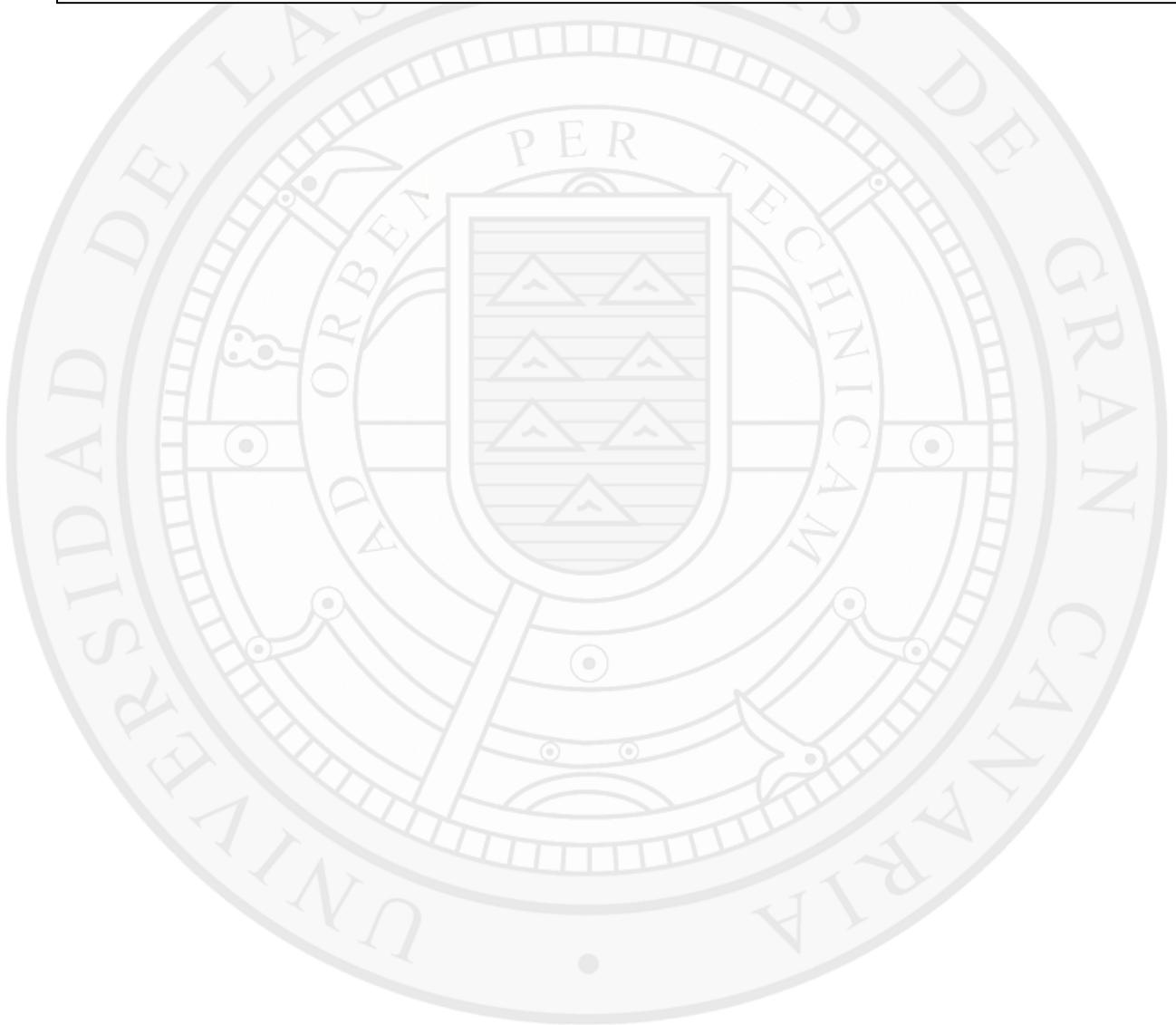




UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Aritmética. Errores.
- Cálculo de raíces.
- Interpolación y aproximación funcional.
- Álgebra numérica.
- Diferenciación e integración numéricas.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas y/o problemas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exámenes.
- Trabajo personal.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes
- Evaluación del portafolio
- Participación activa en las sesiones académicas
- Participación activa en las tutorías
- Controles de las actividades académicas dirigidas





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Métodos Estadísticos
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40811
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1209
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Formación Básica
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Estadística
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input checked="" type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	3
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado/Graduada en Ingeniería Informática” se establece un módulo de Formación Básica con diferentes competencias, entre ellas, vamos a remarcar la **FB01**: “*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.*”, y la **FB02**: “*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.*”

Para cubrir estas competencias se ha establecido dos materias, una “Matemáticas” con 24 créditos, perteneciente a la rama de Ingeniería y Arquitectura, dividida en 4 asignaturas de 6 créditos cada una, y “Estadística” con 6 créditos, perteneciente a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas, impartida en una única asignatura.

Así, la asignatura denominada Métodos Estadísticos va a comprender sus contenidos propios, cubriendo de esta forma la siguiente adquisición de competencias, incluidas en la **FB01**, “*Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería*” y “*Aptitud para aplicar los conocimientos sobre estadística y optimización*”.

Los contenidos que se proponen están orientados a abordar problemas que pueden ser resueltos mediante Técnicas Estadísticas, desde la síntesis y presentación de la información contenida en una muestra, hasta su análisis y utilización en la interpretación de la realidad y en la toma de decisiones en ambientes de incertidumbre.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR
G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, T8, T10, FB01





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Espacio probabilístico. Probabilidad condicionada
Variables aleatorias. Funciones de probabilidad y densidad. Momentos
Muestra aleatoria simple. Estadística descriptiva. Estimación
Contrastes de hipótesis
Análisis de dependencia entre variables





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas y/o de problemas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Trabajos dirigidos.
- Portafolio





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes
- Evaluación del portafolio
- Participación activa en las sesiones académicas
- Participación activa en las tutorías
- Controles de las actividades académicas dirigidas





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Estructura de Computadores
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40812
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	3304
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Sistemas
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Arquitectura y Organización de Computadores
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	3
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de “Graduado/Graduada en Ingeniería Informática” y en concreto dentro del bloque 2: ‘Común a la rama de Informática’ (CII) se establece un módulo 2: ‘Ingeniería de Sistemas’ y dentro de él una materia ‘Arquitectura y Organización de Computadores’ (AOC) con las siguientes competencias:

CII01: “Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente”.

CII05: “Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas”.

CII09: “Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman”.

Para cubrir esta materia y sus competencias se han establecido dos asignaturas, de 6 créditos cada una, denominadas “Estructura de Computadores” (3º semestre) y “Periféricos e Interfaces” (4º semestre).

En concreto, la asignatura denominada “Estructura de Computadores” va a comprender contenidos relacionados con el rendimiento de los computadores, las técnicas de diseño del procesador, el sistema de memoria y el sistema de entrada/salida, cubriendo de esta forma la adquisición básica de las competencias de la materia “Arquitectura y Organización de Computadores”.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

- G1, G2, G5, N2, N3, N4, T4, T6, T8, T10, CII01, CII05, CII09

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Análisis y evaluación del rendimiento del procesador.
- El procesador: camino de datos y control.
- El subsistema de memoria.
- El sistema de entrada/salida.

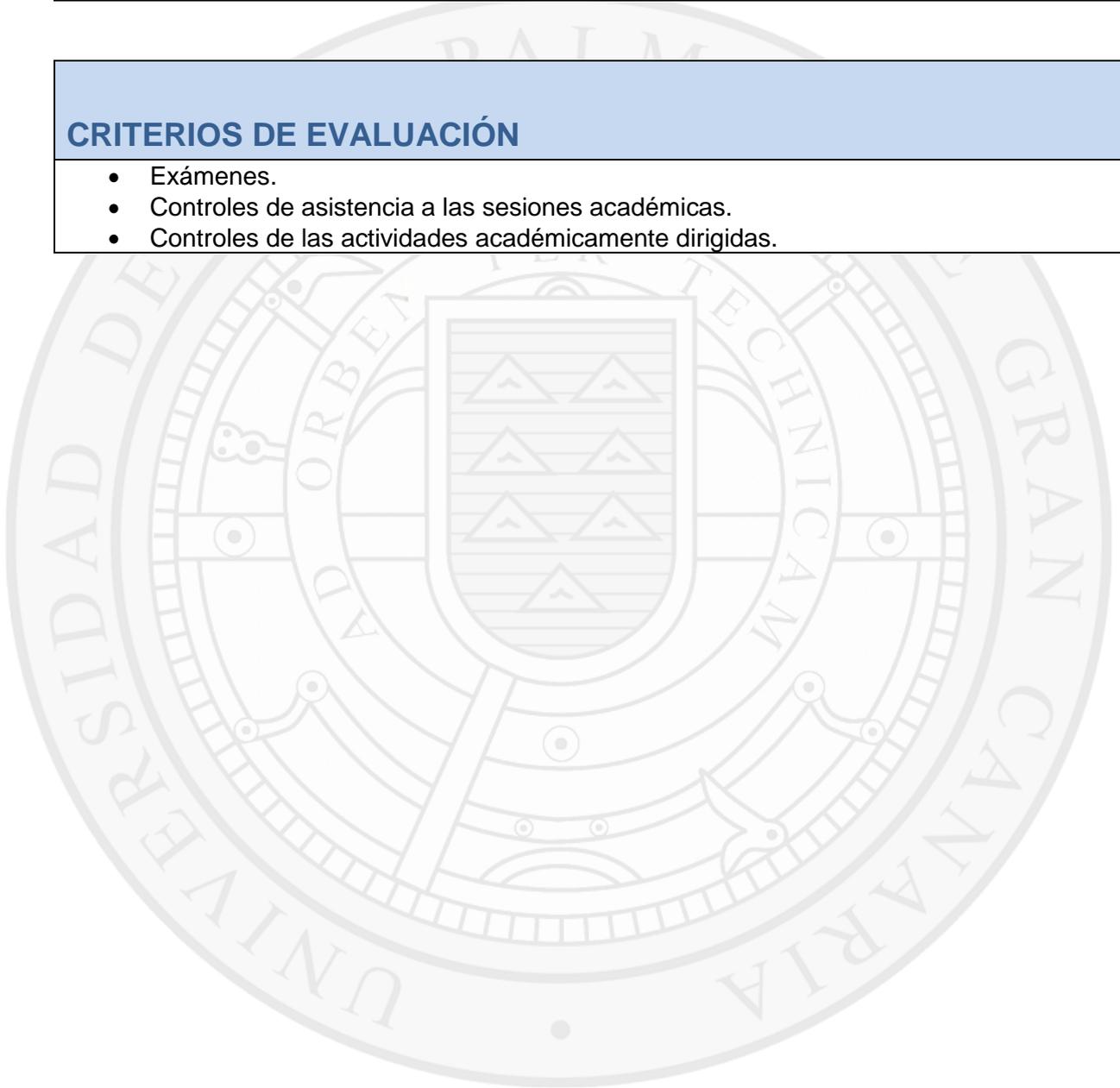


METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Ejercicios de autoevaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Programación I
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40813
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Programación
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	3
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Programación I es la primera asignatura de la materia Programación, adscrita al módulo de Ingeniería de Desarrollo de Software, común a la rama de la Ingeniería Informática. No es, sin embargo, el primer contacto del estudiante con la programación.

Este primer contacto se produce en las asignaturas de la materia Informática, adscrita al módulo de Fundamentos Básicos, que se imparte en el primer curso.

La materia Informática proporciona al alumno una formación sólida en el modelo de programación imperativa, utilizando un lenguaje de programación de propósito general, imperativo, estructurado y fuertemente tipado.

Por lo tanto, Programación I es una asignatura que profundiza en la materia usando como eje el modelo de programación orientado a objetos, empleando para ello un lenguaje que ilustra de forma sencilla los principales elementos de este paradigma: clases, objetos, herencia y polimorfismo y que también incorpora los elementos de la programación guiada por eventos, ilustrada esta última con su aplicación al desarrollo de interfaces gráficas. Además, se introduce los conceptos de tipos abstracto de datos y contenedor como elementos útiles en la resolución de gran número de problemas.

Asimismo, se inicia al estudiante en las técnicas de prueba de programas utilizando paquetes de apoyo específicos.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G5, N4, T3, T7, T8, T9, CII05, CII08.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Programación orientada a objetos.
- Prueba de programas.
- Tipos abstractos de datos
- Contenedores
- Fundamentos de programación guiada por eventos



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Fundamentos de los Sistemas Operativos
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40814
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Sistemas
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas Operativos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	4
LENGUA DE IMPARTICIÓN	ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

El sistema operativo es una parte esencial dentro de un sistema informático. Administra los recursos del sistema y ofrece un entorno de programación y operación a los usuarios, permitiendo trabajar con la máquina de forma cómoda y eficaz. Es imprescindible que un titulado universitario en Informática conozca los conceptos fundamentales vinculados a los sistemas operativos, sus funciones, su estructura y su implementación. En consecuencia, el plan de estudios del grado de ingeniería informática de la ULPGC contiene esta asignatura de Fundamentos de Sistemas Operativos, que se imparte en el segundo curso y en el segundo semestre.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G2, N1, N2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, CII01, CII05, CII10, CII14.





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Conceptos sobre sistemas operativos.
- Estructura del sistema operativo.
- Procesos.
- Concurrencia: exclusión mutua y sincronización.
- Gestión de memoria.
- Archivos.
- Entrada/salida.
- Interbloqueo.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajo de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Lecturas obligatorias.
- Búsquedas bibliográficas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas e individuales.
- Seminarios.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia en las sesiones académicas.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Evaluación de la expresión escrita, y oral de los trabajos, exámenes y defensas.
- Evaluación de las búsquedas, síntesis y generación de información.
- Exámenes.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en seminarios y debates.





IGuía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Periféricos e Interfaces
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40815
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	3304
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Sistemas
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Arquitectura y Organización de Computadores
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	4
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

La formación impartida en esta titulación debe capacitar a los estudiantes para conocer, comprender y evaluar los sistemas computadores y los componentes básicos que los conforman (competencia CII09) así como para administrar y mantener sistemas informáticos (competencia CII05). Las dos asignaturas pertenecientes a la materia de Arquitectura y Organización de Computadores proporcionan estos conocimientos, por lo que están íntimamente ligadas.

Mientras Estructura de Computadores se centra en el procesador, Periféricos e Interfaces se centra en los sistemas computadores a nivel de plataformas, es decir, a nivel de los componentes físicos que los conforman y los protocolos de comunicación a través de los que se relacionan.

La asignatura hará especial énfasis en proporcionar los conocimientos y los criterios de selección de los que un graduado en Ingeniería Informática debe disponer para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar sistemas informáticos asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad (competencia CII01).

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G5, N2, N3, N4, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T10, CII01, CII05, CII09

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Buses e interfaces.
- Dispositivos periféricos.
- Análisis, selección y evaluación de computadores

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Ejercicios de autoevaluación.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Bases de Datos I
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40816
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Bases de Datos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	4
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de ‘Graduado/Graduada en Ingeniería Informática’ y en concreto dentro del bloque 2: ‘Común a la rama de Informática’ (CII) se establece un módulo 3: ‘Ingeniería de Desarrollo Software’ y dentro de él una materia ‘Bases de Datos’ (BD) con las siguientes competencias:

CII01: *“Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente”.*

CII12: *“Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos”.*

CII13: *“Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.”.*

Para cubrir esta materia y sus competencias se establecen dos asignaturas de 6 créditos cada una, denominadas Bases de Datos I (4º semestre) y Bases de datos II (5º semestre).

En concreto la asignatura denominada ‘Bases de Datos I’ va a comprender contenidos relacionados con el modelado de sistemas de información, el modelado relacional de bases de datos y el uso optimizado de los sistemas relacionales, cubriendo de esta forma la adquisición básica de las competencias incluidas en la materia ‘Bases de Datos’.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T3, T5, T6, T7, T8, CII01, CII12, CII13.



CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Tipos.
- Modelado de datos.
- Modelo relacional.
- Diseño relacional.
- Sistemas relacionales.

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Portafolio.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Exámenes.



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Ingeniería del Software I
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40817
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería del Software
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	4
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Se plantea que el alumno tenga la posibilidad de tener una experiencia lo más cercana posible a la realidad a la que se enfrentará como ingeniero de software trabajando en el desarrollo o mantenimiento de un proyecto software. Por lo tanto, la idea sobre la que se articula la asignatura es la de proyecto software real en la que un grupo de alumnos participarán en la ejecución del mismo. Este conocimiento práctico en relación a la participación en un proyecto software le servirá al alumno tanto en su etapa de estudiante en la realización de los trabajos de otras asignaturas y el proyecto de fin de carrera, como en el futuro desempeño de su actividad profesional.

La ingeniería de software no se puede enseñar de la misma forma que se enseñan las matemáticas, siguiendo un libro de texto y resolviendo problemas. El método de enseñanza debe estar centrado en la puesta en práctica de las capacidades de desarrollo de software en un equipo de trabajo. Este equipo debe realizar el desarrollo de un proyecto, definiendo las actividades que deben ejecutar y documentando los logros del proyecto según las directrices del profesor. El propósito es que los estudiantes adquieran el conocimiento y la experiencia que necesitarán posteriormente en el desarrollo de proyectos. En este sentido, el reto consiste en reconciliar eficazmente la teoría y la práctica.

La asignatura cubre la primera parte de la materia de Ingeniería del Software, en el módulo 3 de ingeniería de desarrollo de software, dentro del bloque 2 común a la rama de informática.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T1, T2, T3, T5, T6, T7, T8, T10, T11, CII01, CII02, CII16, CII17.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Importancia del software y su evolución.
- Situación actual de la industria del software.
- El papel de la ingeniería del software: definición y fundamentos.
- Enfoque metodológico: marco de trabajo genérico.



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Lecturas obligatorias.
- Búsquedas bibliográficas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Debates.
- Portafolio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Exámenes.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.
- Evaluación de las búsquedas, síntesis y generación de información.



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Programación II
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40818
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Programación
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	4
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Programación II es la segunda de las asignaturas de la materia Programación, adscrita al módulo de Ingeniería de Desarrollo de Software, común a la rama de la Ingeniería Informática. El alumno que llega a Programación II ha desarrollado, al cursar las asignaturas previas, capacidades de programación en los modelos imperativo procedural y orientado a objetos basado en clases.

Programación II se centra en el estudio de las estructuras de datos, de su clasificación en función de sus características y nivel de complejidad, y de los criterios para su adecuada selección en concordancia con los requerimientos de los problemas a resolver.

De esta manera, se incrementa la capacidad del estudiante para resolver problemas de programación de complejidad simple a mediana.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Estructuras lineales.
- Técnicas de dispersión.
- Estructuras arbóreas.
- Grafos.

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Ética y Legislación en el Entorno Social y Profesional de la Informática
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40867
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5605, 7103
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Proyección Profesional
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Profesión, Ética y Legislación
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input checked="" type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	3
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

La informática, con las posibilidades que ofrece de almacenamiento, tratamiento y recuperación de la información registrada en soportes magnéticos se ha convertido en un instrumento de indudable valor. El impacto que el nuevo entorno de la información puede tener sobre la sociedad es tan grande, que no nos permite vivir ajenos a él.

Por ello, el interés en regular el mundo de la informática, partiendo de la consideración de la Ética informática y su trayectoria hasta sus posibles aplicaciones al Derecho se convierte en algo fundamental que trasciende a la sociedad; y más concretamente en las organizaciones controladas mediante la auditoría y el peritaje.

El módulo de proyección profesional se centra en la formación complementaria del futuro profesional en aspectos o competencias fuertemente relacionadas con el ejercicio profesional. Estas competencias se adquieren en la materia de Profesión, Ética y Legislación y, dentro de ella, en esta asignatura.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

T01, T02, T03, T04, T05, T06, T07, T10, T11, CII01, CII04, CII18





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Qué es la ética
- Racionalidad de la ética
- Creatividad de la ética
- Responsabilidad ética y conciencia moral
- Lo ético y lo legal
- Problemas éticos específicos
- Códigos éticos de ACM/IEEE
- Protección de Datos Personales
- Propiedad Intelectual
- Comercio Electrónico
- Delito Informático
- Peritaje
- Auditoría





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas
- Sesiones académicas prácticas
- Sesiones académicas de problemas
- Trabajo personal (Portafolio del alumno)
- Seminarios
- Debates
- Trabajos de curso dirigidos
- Exposiciones de trabajos
- Ejercicios de autoevaluación
- Tutorías colectivas
- Tutorías individuales
- Exámenes
- Búsquedas bibliográficas
- Lecturas obligatorias
- Visitas guiadas





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Controles de lecturas obligatorias.
- Exámenes.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.





Guía Docente: Guía Básica

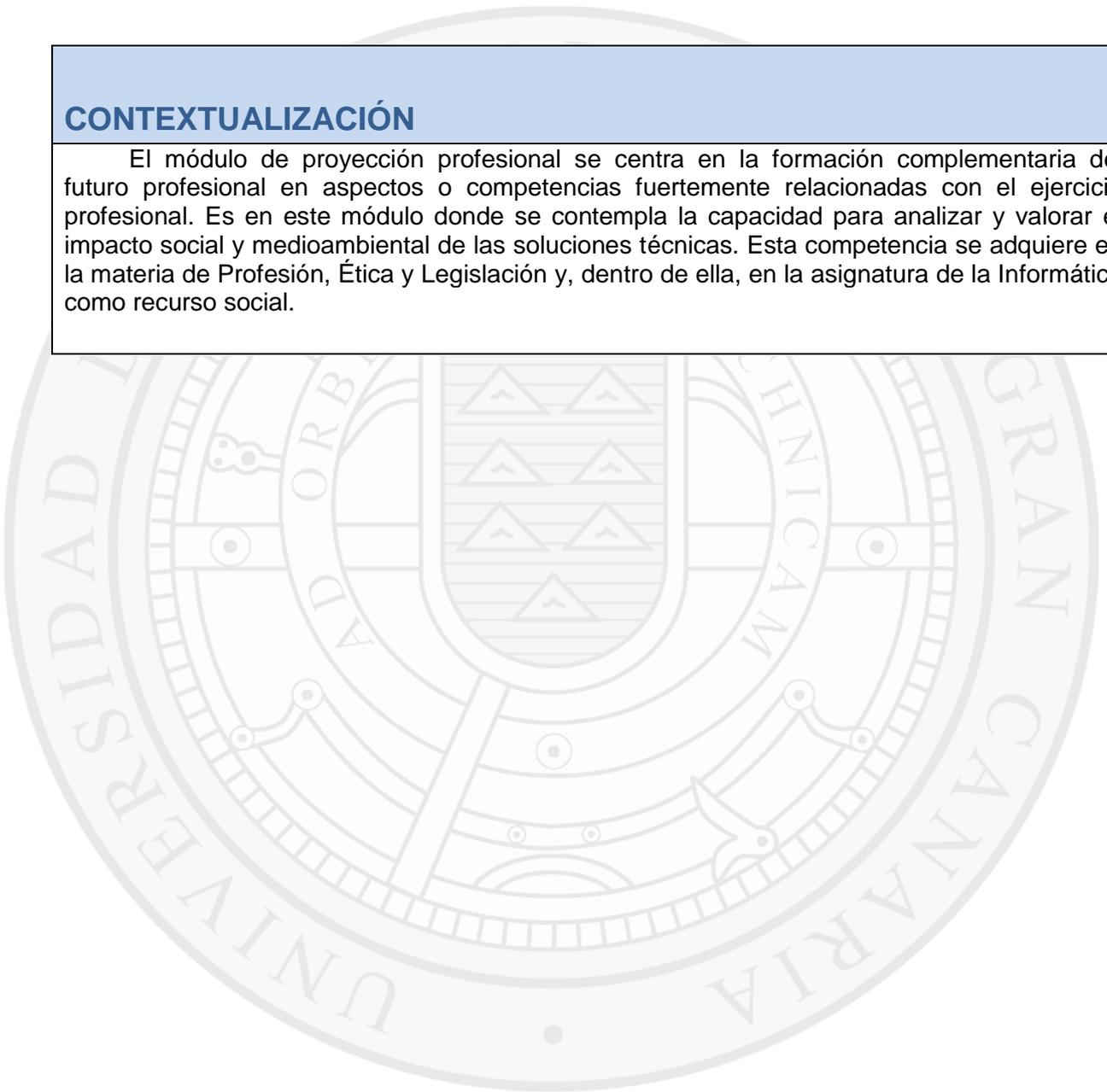
Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	La Informática como Recurso Social
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40868
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203, 5605, 7103
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Proyección Profesional
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Profesión, Ética y Legislación
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input type="checkbox"/>
Optativa	<input checked="" type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	2
SEMESTRE:	3
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

El módulo de proyección profesional se centra en la formación complementaria del futuro profesional en aspectos o competencias fuertemente relacionadas con el ejercicio profesional. Es en este módulo donde se contempla la capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas. Esta competencia se adquiere en la materia de Profesión, Ética y Legislación y, dentro de ella, en la asignatura de la Informática como recurso social.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR
T07, T08, T11, CII01, CII02, CII18





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Qué es la Ética
- Introducción a la Legislación
- Sociedad y cambios tecnológicos.
- Impacto social de la informática.
- Impacto medioambiental de las infotecnologías





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas
- Sesiones académicas de problemas.
- Portafolio.
- Seminarios.
- Debates.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas
- Tutorías individuales.
- Búsquedas bibliográficas.
- Lecturas obligatorias.
- Visitas guiadas.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Controles de lecturas obligatorias.
- Exámenes.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Administración de Sistemas Operativos
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40819
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Sistemas
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas Operativos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	5
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Una vez que los estudiantes han adquirido los conceptos fundamentales sobre sistemas operativos (asignatura “Sistemas Operativos”), y los conceptos fundamentales sobre estructuras de computadores (asignatura “Estructura de Computadores”), y han adquirido destrezas en la programación utilizando lenguaje C. Pretendemos que los estudiantes que cursen esta asignatura adquieran los conocimientos básicos y dominen las técnicas fundamentales de la Administración de los Sistemas Operativos. Concretamente:

- Mantenimiento del sistema. En esta faceta se contemplan todas aquellas acciones encaminadas a mantener al Sistema Operativo al día de acuerdo con los cambios y nuevas necesidades que se producen en los entornos operativos.
- Control del uso de los recursos (contabilidad del sistema). Este apartado de la administración abarca a todas aquellas acciones que nos permiten conocer cómo, cuándo y en qué medida los recursos son utilizados por los usuarios. Esta información es vital a la hora de definir políticas de uso y nuevos requerimiento de recursos en el sistema.
- Dominio de los parámetros que influyen en el rendimiento del sistema. Mediante el conocimiento del significado de éstos parámetros y de cómo repercuten en el sistema, se estará en condiciones de optimizar el funcionamiento del Sistema Operativo en base a especificaciones de funcionamiento.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G2, N1, N2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, CII01, CII05, CII10, CII14.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Administración del sistema operativo: instalación, configuración y mantenimiento.
- Administración y mantenimiento de servicios (redes, archivos, bases de datos, etc.): instalación, configuración y mantenimiento.
- Actividades de administración: desarrollo de scripts, gestión de usuarios y grupos, automatización de tareas, copias de seguridad, gestión de la seguridad, gestión de recursos, gestión de la documentación, soporte del sistema y de usuarios.



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajo de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos
- Lecturas obligatorias.
- Búsquedas bibliográficas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas e individuales.
- Seminarios.
- Debates.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia en las sesiones académicas.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Evaluación de la expresión escrita, y oral de los trabajos, exámenes y defensas.
- Evaluación de las búsquedas, síntesis y generación de información.
- Exámenes.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas. Participación activa en seminarios y debates.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Redes de Computadores
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40820
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Sistemas
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Redes y Sistemas Distribuidos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	5
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

En esta asignatura se explican los conceptos básicos para comprender las redes de ordenadores así como su utilización desde un sistema operativo. Se examinan los servicios que ofrecen las redes de ordenadores y como se utilizan desde una aplicación para construir servicios distribuidos. Hoy en día los sistemas informáticos no se entienden aislados sino que conectados en redes multiplican sus prestaciones. Un Ingeniero Técnico en Informática debe ser capaz de utilizar redes de ordenadores, principalmente las basadas en TCP/IP y comprender los conceptos en que se basan. Esta asignatura proporciona la base para entender el funcionamiento de los servicios sobre redes de ordenadores que deberá dominar posteriormente en otras asignaturas de la Titulación

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T3, T5, T6, T7, T8, T9, CII01, CII05, CII11, CII14.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Arquitectura de redes de computadores.
- Protocolos de nivel de enlace.
- Nivel de red en internet.
- Nivel de transporte en internet.
- Redes de área local.
- Transmisión de datos.

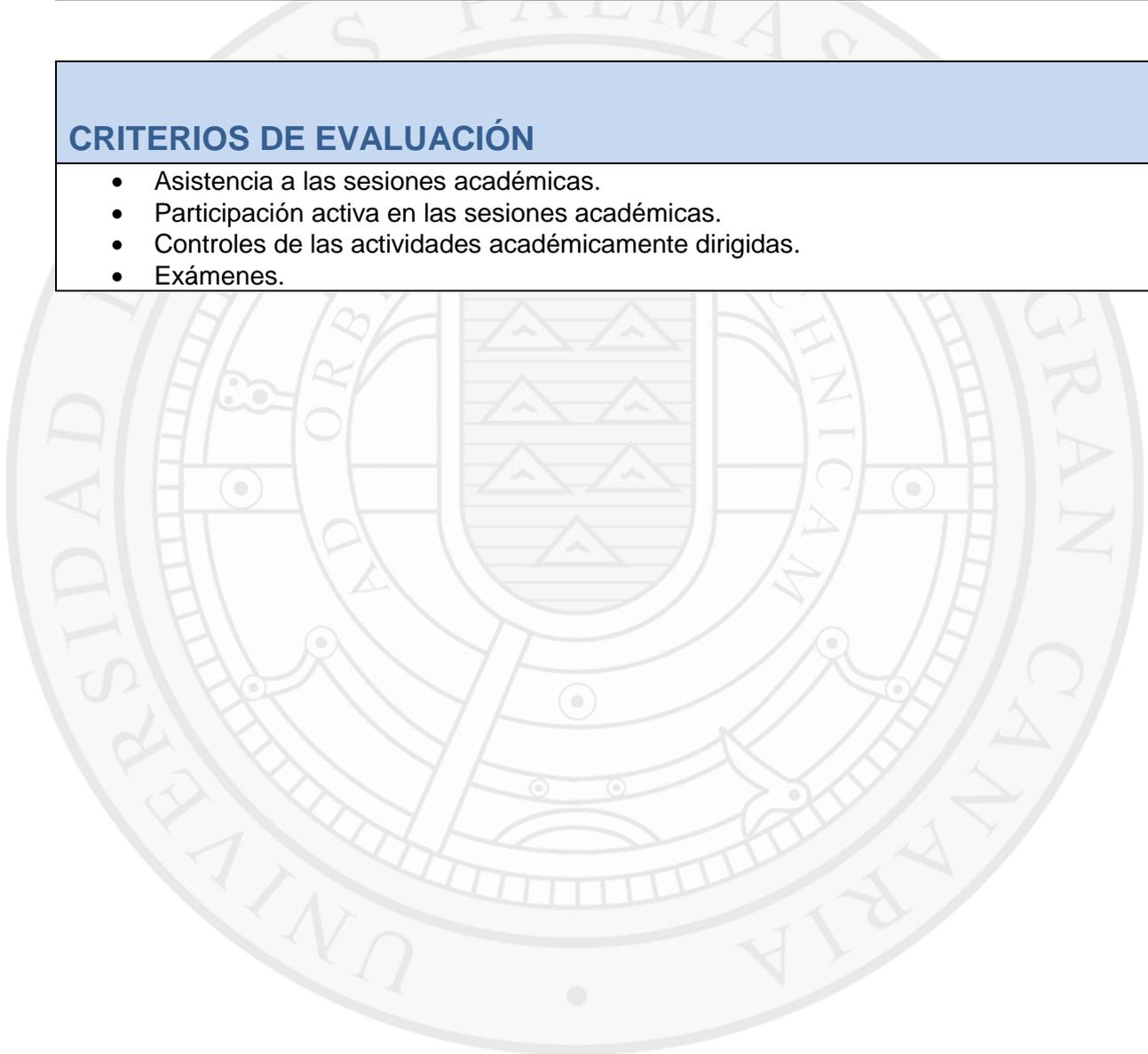


METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Lecturas obligatorias.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asistencia a las sesiones académicas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Exámenes.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Bases de Datos II
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40821
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Bases de Datos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	5
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de la propuesta del título de ‘Graduado/Graduada en Ingeniería Informática’ y en concreto dentro del bloque 2: ‘Común a la rama de Informática’ (CII) se establece un módulo 3: ‘Ingeniería de Desarrollo Software’ y dentro de él una materia ‘Bases de Datos’ (BD) con las siguientes competencias:

CII01: *“Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente”.*

CII12: *“Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos”.*

CII13: *“Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.”.*

Para cubrir esta materia y sus competencias se establecen dos asignaturas de 6 créditos cada una, denominadas Bases de Datos I (4º semestre) y Bases de datos II (5º semestre).

En concreto la asignatura denominada ‘Bases de Datos I’ va a comprender contenidos relacionados con el modelado de sistemas de información, el modelado relacional de bases de datos y el uso optimizado de los sistemas relacionales, cubriendo de esta forma la adquisición básica de las competencias incluidas en la materia ‘Bases de Datos’.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T3, T5, T6, T7, T8, CII01, CII12, CII13.



CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Arquitecturas de sistemas de bases de datos.
- Administración de los sistemas de bases de datos.
- Bases de datos activas.
- Acceso a bases de datos desde aplicaciones.
- XML y bases de datos XML.
- Bases de datos orientadas a objetos.

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Portafolio.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Exámenes.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Ingeniería del Software II
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40822
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería del Software
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	5
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T1, T2, T3, T5, T6, T7, T8, T10, T11, CII01, CII02, CII16, CII17.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Procesos del software: procesos principales, procesos generales, procesos de soporte.
- Proceso de desarrollo: actividades, tareas y productos.
- Principios de análisis y diseño de software: requisitos, arquitectura del software, interfaz persona-máquina
- Modelos de procesos tradicionales y avanzados.
- Estándares de Ingeniería del software (IEEE, ESA, ISO...).

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Lecturas obligatorias.
- Búsquedas bibliográficas.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Debates.
- Portafolio.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Exámenes.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.
- Evaluación de las búsquedas, síntesis y generación de información.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Programación III
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40823
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Programación
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	5
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Programación III es la tercera de las asignaturas de la materia Programación, adscrita al módulo de Ingeniería de Desarrollo de Software, común a la rama de la Ingeniería Informática. El propósito general de Programación III es proporcionar técnicas, herramientas y métodos adecuados para la construcción de software de calidad, profundizando fundamentalmente en dos factores: la correctitud y la eficiencia. Este conocimiento aporta criterios para seleccionar la técnica de diseño más adecuada para la solución de un problema. Todo lo anterior se ilustra con problemas de dificultad mediana y ampliamente estudiados, que permiten al alumno seguir la evolución del pensamiento científico en la búsqueda de soluciones más eficientes, o más ajustadas a situaciones particulares.

De esta manera, se incrementa la capacidad del estudiante para adaptarse a la resolución de nuevos problemas de programación con versatilidad, iniciativa y autonomía.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, T5, T8, T9, CII01, CII05, CII06, CII08.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Verificación formal de algoritmos.
- Análisis de la eficiencia de los algoritmos.
- Diseño de algoritmos.
- Algoritmos fundamentales..



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Servicios y Seguridad en Red
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40824
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Sistemas
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Redes y Sistemas Distribuidos
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	6
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura complementa la formación recibida en la asignatura de Redes de Computadores. Extiende la formación del alumno estudiando las aplicaciones más importantes existentes en la actualidad que complementa el modelo de Referencia para la Arquitectura de Sistemas Abiertos propuesto por I.S.O. y C.C.I.T.T.

Si bien creemos que el modelo de referencia propuesto por I.S.O. reflejan la forma más adecuada, tanto metodológica como funcionalmente, de abordar el problema de la interconexión de Sistemas Abiertos, debemos reconocer el protagonismo de la red Internet que se ha impuesto tanto en el ámbito Académico-Científico como en el Comercial y que basa su arquitectura en los protocolos conocidos como TCP/IP, ARPA o DoD. Desde esta perspectiva deben estudiarse por tanto las aplicaciones desarrolladas en dicho ámbito. Por último cabe resaltar la necesidad existente en la actualidad de protección de la información que se intercambia entre dos usuarios o aplicaciones distribuidas, dado los diferentes caminos físicos que debe recorrer la misma y que no son susceptibles de ser protegidos físicamente por los usuarios en cuestión. Por dichos motivos introduciremos al alumnado en los mecanismos más conocidos de cifrado de datos y de la forma que dichos mecanismos pueden introducirse en los procesos de comunicación a través de redes de computadores.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T3, T5, T6, T7, T8, T9, CII01, CII05, CII11, CII14.



CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Nivel de aplicación en tcp/ip.
- Modelo cliente-servidor.
- Sockets del nivel de transporte.
- Sistema de nombre de dominio.
- Correo electrónico.
- Acceso remoto.
- Servicio web.
- Transferencia de ficheros.
- Sistemas de ficheros en red.
- Autenticación.
- n distribuida.
- Servicios avanzados.
- Cifrado y aplicaciones criptográficas.
- Introducción a la criptografía.
- Autenticación, firma digital e intercambio de claves.
- Aplicaciones criptográficas.
- Infraestructura de clave pública (pki).

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Lecturas obligatorias.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asistencia a las sesiones académicas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

- Exámenes.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Fundamentos de los Sistemas Inteligentes
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40825
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Fundamentos de los Sistemas Inteligentes
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	6
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

El objetivo de esta asignatura es introducir al estudiante en las técnicas básicas de los sistemas inteligentes. El estudiante que concluya esta asignatura tendrá los conocimientos y destrezas para identificar los problemas susceptibles de ser modelados con las técnicas estudiadas.

Aunque los contenidos de esta asignatura son de carácter general como corresponde a una asignatura de fundamentos, se presentan diferentes casos reales para demostrar la validez de esta disciplina en las organizaciones.

Esta asignatura se imparte en el quinto semestre de la titulación por lo que el alumno ya habrá adquirido la madurez necesaria para un correcto aprovechamiento de la misma. En este sentido, el alumno habrá adquirido las competencias correspondientes a las materias de Informática, Matemáticas, Física, Programación y Base de Datos.

A la finalización de esta asignatura los alumnos habrán adquirido las competencias necesarias para cursar la materia de Sistemas Inteligentes perteneciente al módulo de Computación.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T3, T5, T6, T7, T8, CII01, CII15.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Bases conceptuales de los sistemas inteligentes.
- Resolución de problemas.
- Búsqueda.
- Planificación y acción.
- Representación, transformación y uso del conocimiento.
- Fundamentos y técnicas básicas de redes neuronales artificiales.
- Introducción al aprendizaje automático.
- Percepción artificial.
- Metodologías y herramientas.
- Estudio de casos



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Lecturas obligatorias.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.
- Debates.
- Portafolio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Exámenes.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Programación IV
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40826
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Ingeniería de Desarrollo de Software
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Programación
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	6
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Programación IV es la última asignatura de la materia Programación, adscrita al módulo de Ingeniería de Desarrollo de Software, común a la rama de la Ingeniería Informática. Por ello, ofrece los elementos más avanzados de la parte común a la rama.

En programación IV se introducen nuevos paradigmas de programación: declarativa, concurrente y distribuida y programación web. De esta manera, el estudiante se prepara para resolver con iniciativa, autonomía y creatividad problemas de programación de complejidad mediana de manera eficiente, seleccionando los paradigmas de programación y estructuras de datos más adecuados y aplicando criterios de calidad; y está capacitado para profundizar en los temas de su interés en función de la rama de tecnología específica que elija cursar.

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, T3, T6, T7, T8, T9, CII01, CII05, CII08, CII11.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Diseño y desarrollo de aplicaciones concurrentes y distribuidas.
- Principios de la programación declarativa.
- Fundamentos de la programación web.



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Sesiones académicas de problemas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Participación activa en las sesiones académicas.
- Participación activa en las tutorías.



Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Análisis de la Seguridad en los Sistemas de Información
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40850
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de Información
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Seguridad los Sistemas de Información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	6
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura está incluida en la intensificación de Sistemas de Información y pretende que el estudiante sea capas, una vez superada de:

SI02: determinar los requisitos de los sistemas de información y comunicación de una organización atendiendo a aspectos de seguridad y cumplimiento de la normativa y la legislación vigente.

- Describir los principios básicos de la seguridad informática.
- Describir la autenticación.
- Aplicar técnicas para mantener la integridad del sistema.
- Mantener la confidencialidad del sistema.
- Explicar nociones de cifrado.
- Detallar los fundamentos de la seguridad basados en la teoría de la información y la teoría de la complejidad.
- Detallar métodos y técnicas de cifrado.
- Gestionar la seguridad de un sistema informático.
- Realizar una auditoría técnica y de certificación
- Usar las herramientas forenses.
- Plantear y realizar un plan estratégico de seguridad.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, SI02.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

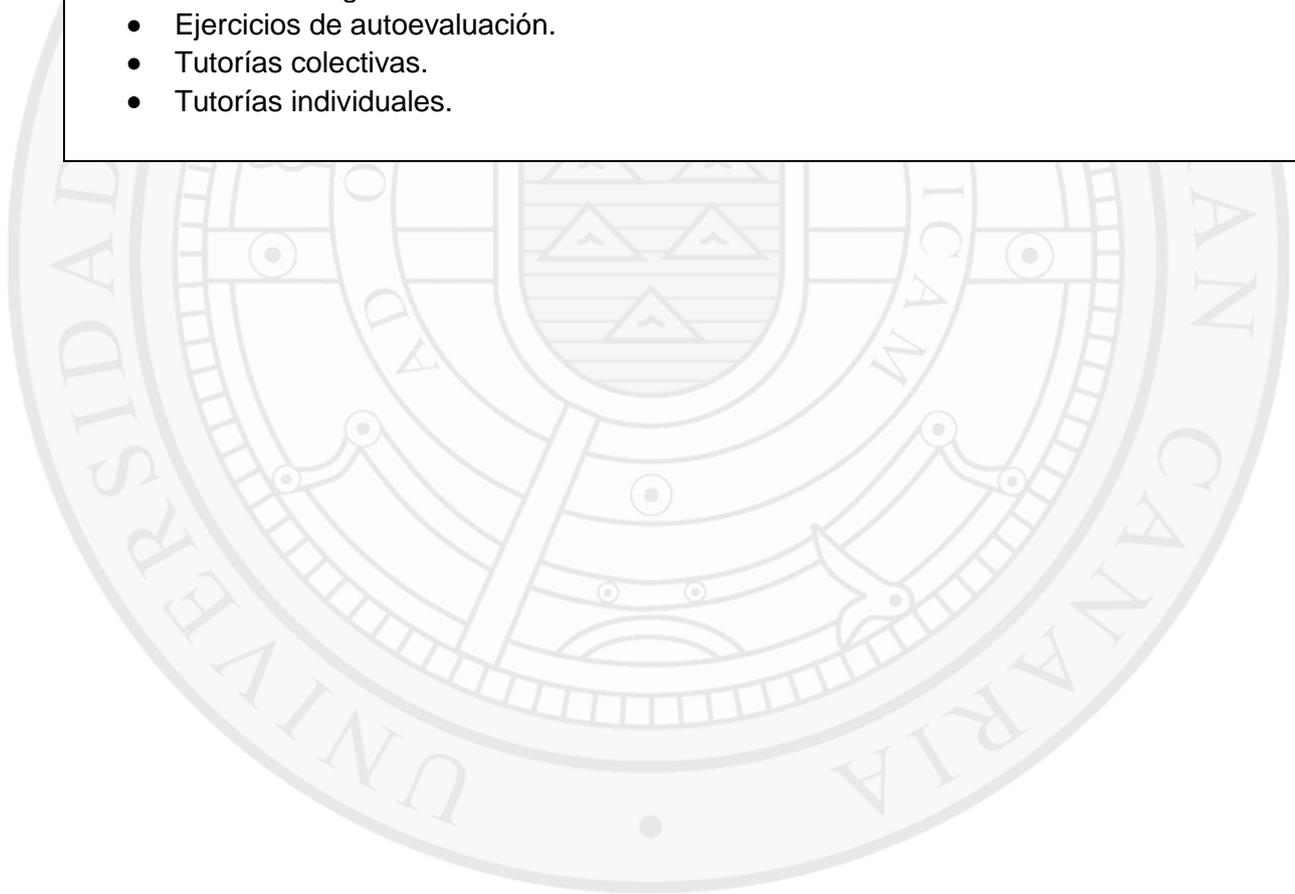
- Fundamentos de Seguridad.
- Leyes Normas y Principios.
- Gestión de la seguridad de la información.
- Auditoría Técnica y de Certificación.
- Análisis Forense.
- Planes Estratégicos.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Portafolio.
- Debates.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Búsquedas bibliográficas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Lecturas obligatorias.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Exámenes.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Los Sistemas de Información en la Organización
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40851
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de Información
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas y Tecnologías de la Información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CREDITOS ECTS:	6
CURSO:	3
SEMESTRE:	6
LENGUA DE IMPARTICION ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA :	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

En su gran mayoría las organizaciones y sus procedimientos fueron establecidos en una época en que el tratamiento de la información era de reducida potencia. En consecuencia, se aprendió a gestionar con información dispersa.

Las tecnologías de la información y el incremento de las interacciones en la Red proporcionan el mecanismo que trae consigo un cambio sustancial a un ritmo acelerado que afecta tanto a la economía, a la cultura y las vidas particulares

Con el fin de identificar los elementos implicados y para sacarles el mayor provecho, se hace necesario definir las variables que determinan e influyen en los sistemas de información que se integran en las organizaciones, así como los soportes con los que se cuenta para gestionarlos de forma productiva.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5 N1, N2, N3, N4, N5, SI01, SI03





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

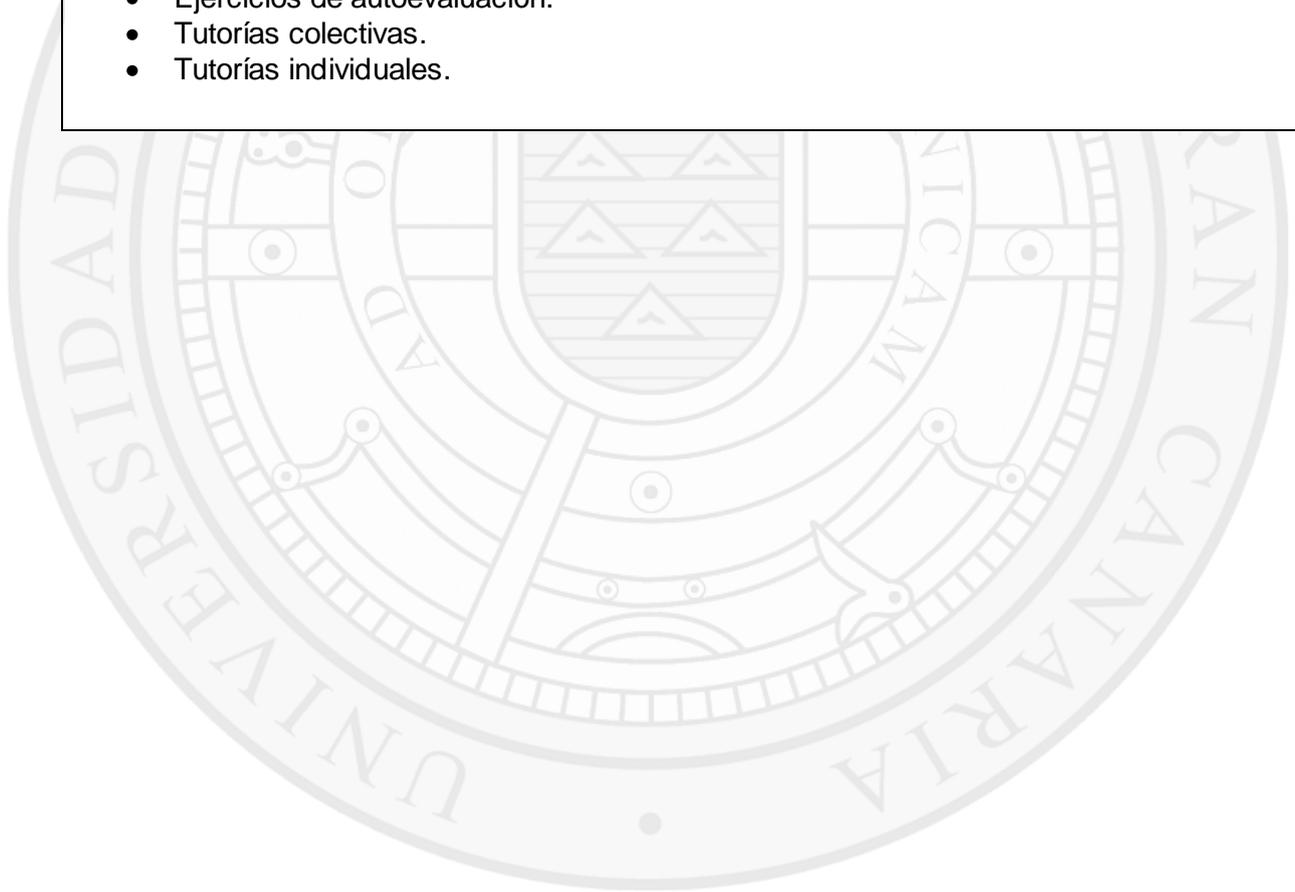
- Contexto global.
- Definición de sistemas de información.
- Gestión del conocimiento.
- Impacto de las tecnologías en los sistemas de información.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Portafolio.
- Debates.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Búsquedas bibliográficas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Lecturas obligatorias.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Planificación y Control Empresarial
CODIGO ULP GC ASIGNATURA:	40852
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5311
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	4
SEMESTRE:	7
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA :	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

Analizar el entorno de la empresa así como su ámbito interno son cuestiones básicas para una correcta gestión y logro del éxito empresarial. Los contenidos de esta asignatura van dirigidos a que capacitar al alumno, entre otras cuestiones, para, tras realizar un análisis de la empresa y de su entorno, construir y diseñar un sistema de control de gestión aplicando distintas técnicas y herramientas, generar objetivos e indicadores para su medición y detectar las distintas fuentes de financiación de la empresa



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, SI04, SI05





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- La estrategia y la dirección estratégica en las empresas
- El análisis del sector y de la competencia
- El análisis interno de la empresa: recursos y capacidades
- La ventaja competitiva: concepto y tipos
- La estructura de las organizaciones para el establecimiento de un sistema de control de gestión: los centros de responsabilidad
- El cuadro de mando integral como herramienta de planificación y control en las empresas. Indicadores: concepto y tipos
- El presupuesto como herramienta del control de gestión
- El presupuesto en las distintas áreas funcionales. La articulación presupuestaria como instrumento para la coordinación
- La toma de decisiones de explotación. Situaciones con exceso de capacidad y a plena capacidad
- Las fuentes de financiación en la empresa



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas
- Sesiones académicas prácticas
- Trabajos de curso dirigidos
- Exposiciones de trabajos
- Tutorías colectivas
- Lecturas obligatorias





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas
- Controles de asistencia a las sesiones académicas
- Exámenes
- Evaluación del portafolio del estudiante
- Controles de las actividades académicamente dirigidas
- Evaluación del desempeño
- Participación activa en seminarios y debates





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Gestión de Empresas
CODIGO UPLGC ASIGNATURA:	40853
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5311
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	4
SEMESTRE:	7
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA :	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

El marketing y la programación de la producción o la servucción son actividades altamente relevantes en el contexto empresarial, estando la tecnología cada vez más presentes en ella. Por este motivo, los contenidos de esta asignatura van dirigidos a capacitar al alumno, entre otras cuestiones, para establecer estrategias en el diseño y selección de productos, utilizar herramientas de programación de operaciones y gestión de inventarios y entender el papel del marketing en las organizaciones, con especial incidencia al comercio electrónico.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, SI04

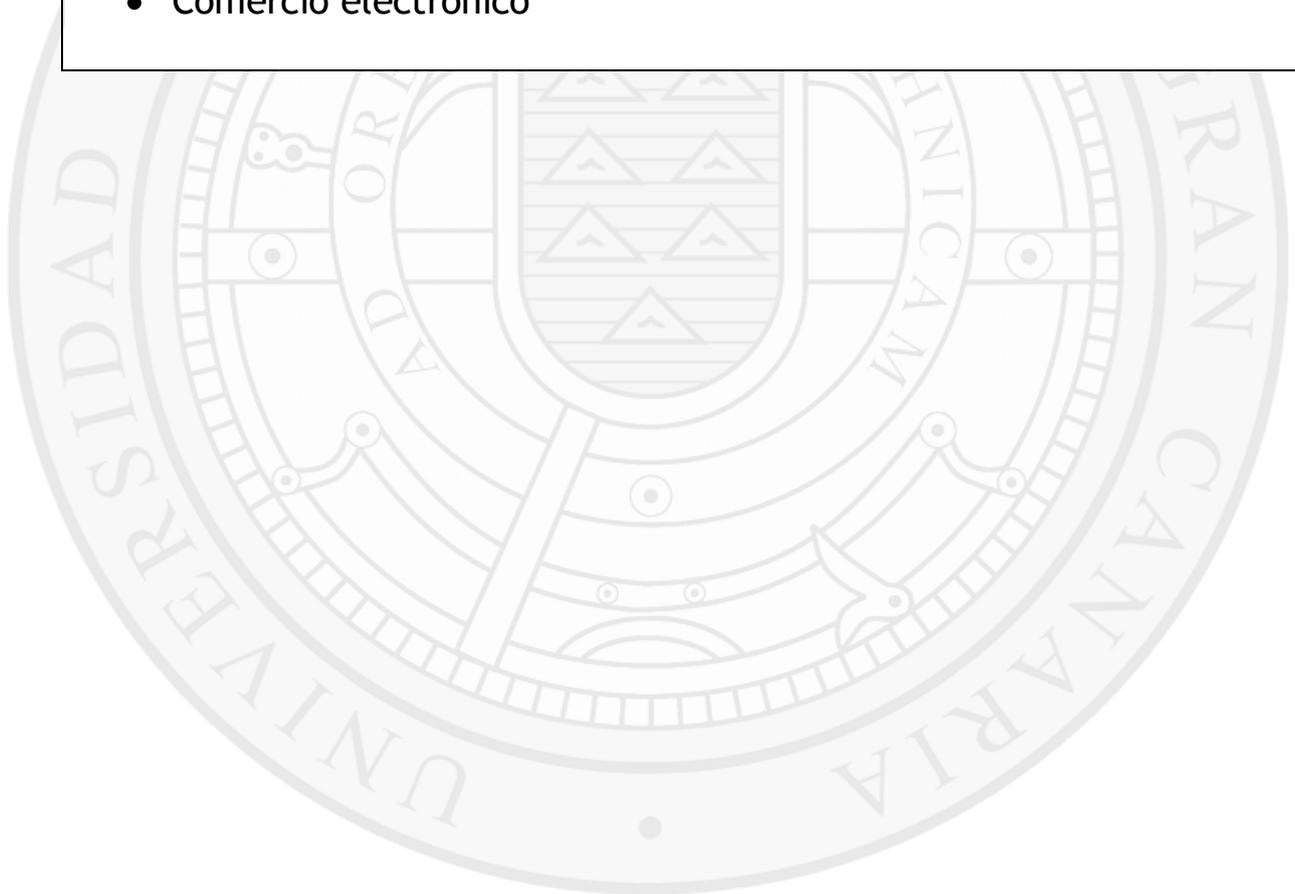




UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Decisiones estratégicas de producción
- Decisiones Tácticas
- Marketing en los mercados: características y estrategias
- Distribución comercial
- Publicidad y promoción
- Comercio electrónico





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas
- Sesiones académicas prácticas
- Trabajos de curso dirigidos
- Exposiciones de trabajos
- Tutorías colectivas
- Lecturas obligatorias





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas
- Controles de asistencia a las sesiones académicas
- Exámenes
- Evaluación del portafolio del estudiante
- Controles de las actividades académicamente dirigidas
- Evaluación del desempeño
- Participación activa en seminarios y debates





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Ingeniería de los Sistemas de Información
CODIGO ULPGC ASIGNATURA:	40854
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de Información
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas y Tecnologías de la Información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	4
SEMESTRE:	7
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA :	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

El desarrollo de las Tecnologías de la Información impone la necesidad de nuevas formas de hacer las cosas, nuevos roles, nuevas competencias. Como consecuencia los sistemas de información que integran las organizaciones deben acomodarse a las exigencias del entorno para ser sostenibles.

Se hace necesario saber desarrollar y mantener sistemas de información que reúnan los requisitos indispensables para que la organización pueda alcanzar sus objetivos de forma efectiva y eficiente, dándoles así ventajas competitivas y satisfacer las necesidades, las expectativas y los requisitos de los clientes, cada día más exigentes.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5 N1, N2, N3, N4, N5, SI01, SI03





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

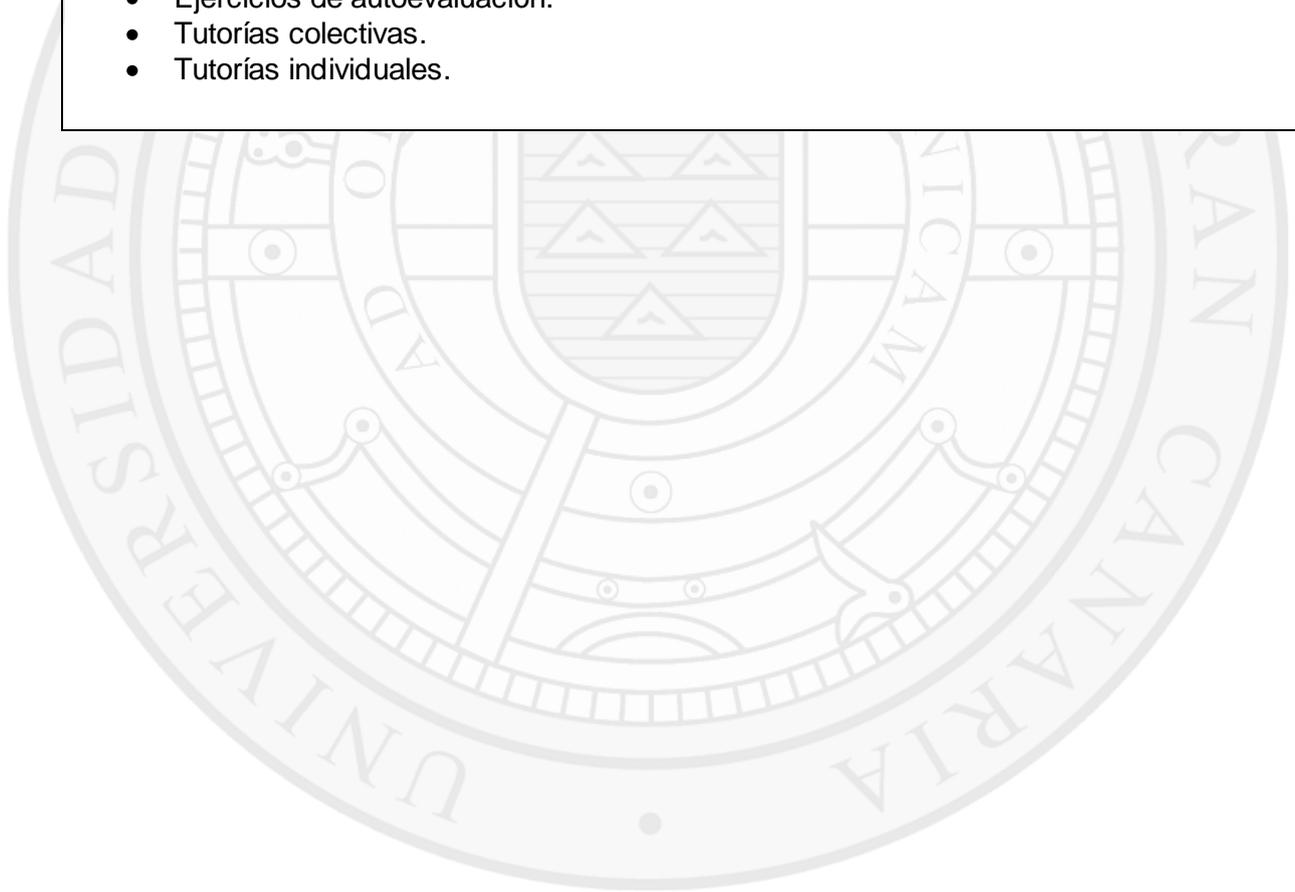
- Gestión por procesos.
- Desarrollo de sistemas de información.
- Gestión de calidad.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Portafolio.
- Debates.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Búsquedas bibliográficas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Lecturas obligatorias.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Innovación y Creación de Empresas con Base Tecnológica
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40855
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5311
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	4
SEMESTRE:	8
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA :	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

Nadie duda de que la innovación es una importante vía para el desarrollo de las empresas y de la importancia que las nuevas tecnologías tienen en dicha innovación. Por otra parte, la creación de empresas con base tecnológica es, sin duda alguna, una atractiva salida profesional para los informáticos. Por este motivo, los contenidos de esta asignatura van dirigidos a capacitar al alumno, entre otras cuestiones, para impulsar y dirigir innovaciones en su empresa, utilizar herramientas de gestión de la calidad, encontrar oportunidades del negocio y elaborar un proyecto de viabilidad empresarial.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, SI04, SI05, SI06





CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- La innovación y su difusión
- Estrategias de innovación y estrategias tecnológicas de la empresa
- Alianzas estratégicas en tecnología y transferencia de tecnología
- Innovación en procesos: la calidad
- Evolución del concepto de calidad
- Herramientas para la gestión de la calidad
- La financiación en la I+D+i
- El empresario tecnológico. Las nuevas empresas de base tecnológica Especial referencia a las empresas de componente TIC
- Formas de acceso a la actividad empresarial. Especial referencia a la empresa que se desarrollan en Internet
- El proceso de creación de empresas. Causas de la mortalidad empresarial en empresas jóvenes
- Políticas públicas de apoyo a la creación de empresas de base tecnológica
- Marco institucional para la creación de empresas en Canarias
- Gestión del proyecto empresarial. Plan de negocio y plan de viabilidad
- Evaluación de viabilidad estratégica del negocio
- Evaluación de viabilidad comercial del negocio
- Evaluación de viabilidad técnico-organizativa del nuevo negocio
- Evaluación de viabilidad económico-financiera del nuevo negocio
- Trámites y agenda del empresario. Principales decisiones mercantiles laborales y fiscales -especial referencia a Canarias



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas
- Sesiones académicas prácticas
- Trabajos de curso dirigidos
- Exposiciones de trabajos
- Tutorías colectivas
- Lecturas obligatorias





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas
- Controles de asistencia a las sesiones académicas
- Exámenes
- Evaluación del portafolio del estudiante
- Controles de las actividades académicamente dirigidas
- Evaluación del desempeño
- Participación activa en seminarios y debates





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Dirección de Recursos Humanos y Habilidades Directivas
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40856
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	5311.04
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	4
SEMESTRE:	8
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

La gestión de las personas es una de las problemáticas más importantes en las organizaciones, a la vez que representa uno de los costes más importantes para ésta. Así, la automatización de su gestión se vuelve una herramienta fundamental para las empresas. Por este motivo, los contenidos de esta asignatura van dirigidos a capacitar al alumno, entre otras cuestiones, para diseñar la función de RRHH y de dirección de personas, hacer previsiones de las necesidades de RRHH, reclutarlo y formarlo y trabajar en equipo. Además, se hará especial incidencia en cuestiones como el teletrabajo o el e-reclutamiento y la e-selección.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, SI04





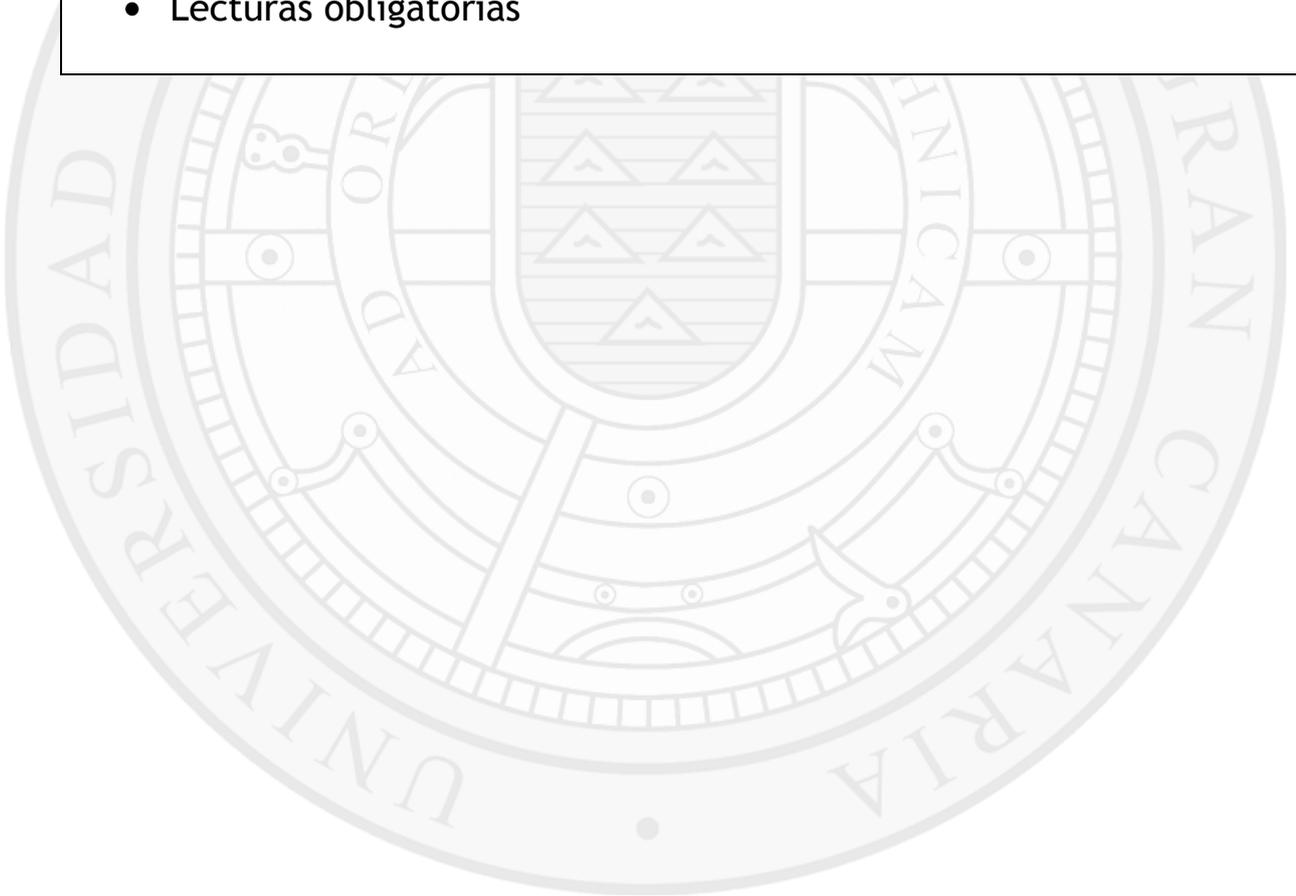
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Diseño de la función de RRHH y de la dirección de personas
- Previsión de las necesidades de RRHH
- Selección e incorporación de personal. Especial referencia a e-reclutamiento y e-selección
- Flexibilidad en la gestión de RRHH. Especial referencia al teletrabajo
- Formación y desarrollo del personal. La teleformación
- Gestión de la carrera y el desarrollo profesional
- Gestión del rendimiento. El papel de las tecnologías de la información en la evaluación y toma de decisión respecto al rendimiento
- Retribución
- La motivación en las organizaciones
- El grupo y el equipo
- Comunicación y toma de decisiones en grupo. El trabajo colaborativo
- El conflicto y la negociación
- Liderazgo en las organizaciones
- El estrés en las organizaciones



METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas
- Sesiones académicas prácticas
- Trabajos de curso dirigidos
- Exposiciones de trabajos
- Tutorías colectivas
- Lecturas obligatorias





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas
- Controles de asistencia a las sesiones académicas
- Exámenes
- Evaluación del portafolio del estudiante
- Controles de las actividades académicamente dirigidas
- Evaluación del desempeño
- Participación activa en seminarios y debates





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Tecnologías Aplicadas a los Sistemas de Información
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40857
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas de Información
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Sistemas y Tecnologías de la Información
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> En su itinerario
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	6
CURSO:	4
SEMESTRE:	8
LENGUA DE IMPARTICIÓN	ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:
ESPAÑOL:	6
INGLÉS:	
OTRAS:	



CONTEXTUALIZACIÓN

Las organizaciones actuales son juzgadas por la calidad de sus productos o servicios, y además por el grado en el que comparten información con sus clientes, empleados y socios. La gran mayoría, dispone de una gran cantidad de información disponible; sin embargo, no saben administrarla para utilizarla con el mayor provecho posible.

Las tecnologías que hoy se encuentran en el mercado, asociadas a las interacciones y servicios en la Red, permiten coordinar todos los sistemas de información de una organización para obtener de ellos no solo información o conocimiento, si no una verdadera inteligencia que confiera a la organización una ventaja competitiva sobre sus competidores.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5 N1, N2, N3, N4, N5, SI01, SI03





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Gestión de requisitos.
- Sistemas de información corporativos.
- Comercio inteligente.
- E-gobierno.





METODOLOGÍA DOCENTE

- Sesiones académicas teóricas.
- Portafolio.
- Debates.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Búsquedas bibliográficas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Lecturas obligatorias.
- Ejercicios de autoevaluación.
- Tutorías colectivas.
- Tutorías individuales.





CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en las sesiones académicas.
- Controles de asistencia a las sesiones académicas.
- Evaluación del portafolio del estudiante.
- Controles de las actividades académicamente dirigidas.
- Evaluación del desempeño.
- Participación activa en seminarios y debates.





Guía Docente: Guía Básica

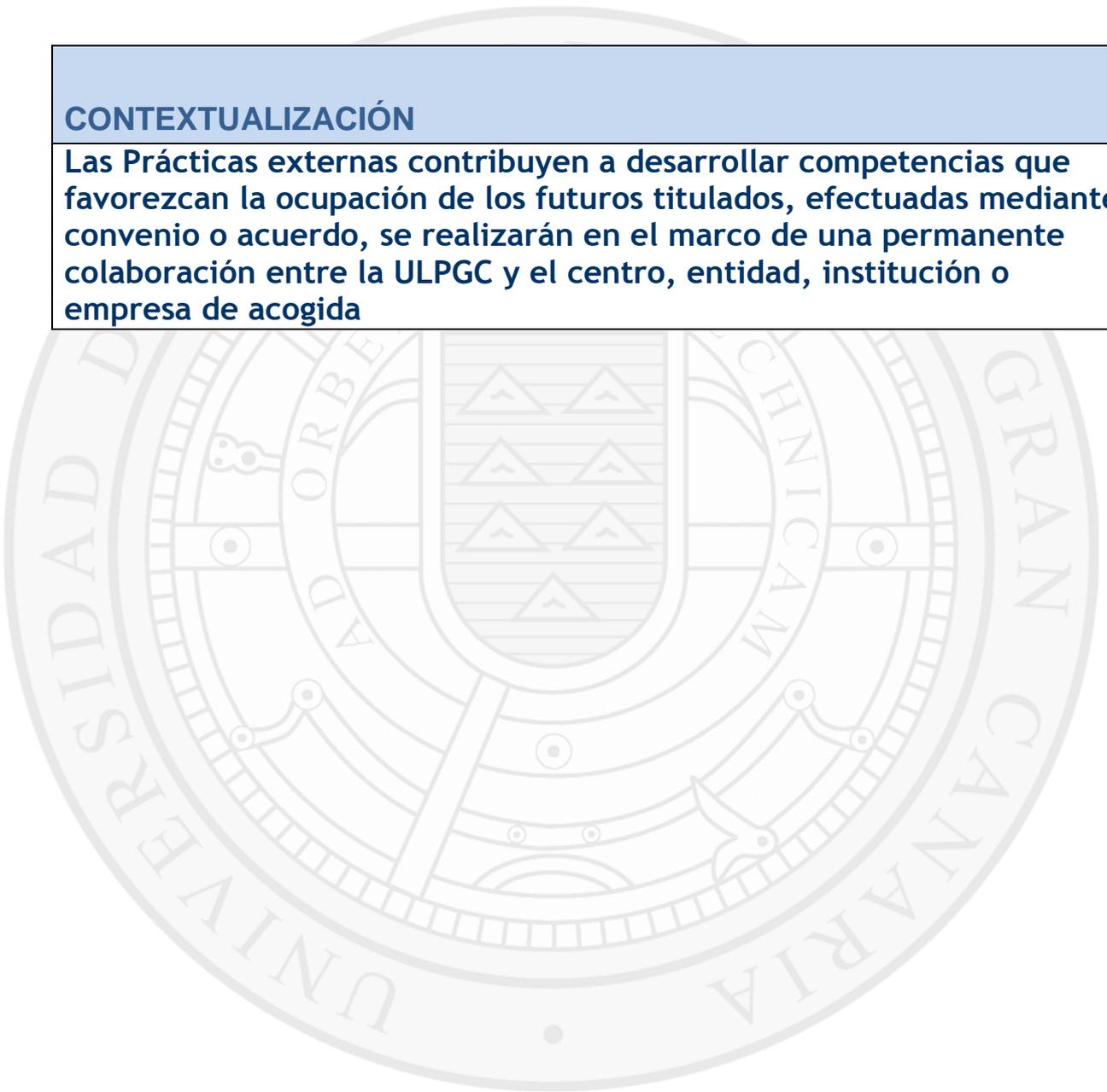
Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Prácticas Externas
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40865
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Proyección Profesional
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Prácticas Externas
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	12
CURSO:	4
SEMESTRE:	7
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	12
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

Las Prácticas externas contribuyen a desarrollar competencias que favorezcan la ocupación de los futuros titulados, efectuadas mediante convenio o acuerdo, se realizarán en el marco de una permanente colaboración entre la ULPGC y el centro, entidad, institución o empresa de acogida





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5. Las competencias del título y específicas del módulo variarán dependiendo de los contenidos de las prácticas a desarrollar.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

A convenir, dependiendo del lugar de desarrollo de las prácticas





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

Seguimiento por parte del tutor de prácticas del trabajo realizado por el estudiante y velar por que se cumpla los acuerdos alcanzados, y estipulados, por los receptores de estudiantes





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprobación por parte del tutor de la memoria de las prácticas, realizada por el estudiante y conformada por el centro receptor.





Guía Docente: Guía Básica

Datos para la identificación de la asignatura.	
CENTRO:	Escuela de Ingeniería Informática
TITULACIÓN:	Grado en Ingeniería Informática
ASIGNATURA:	Trabajo Fin de Grado
CÓDIGO ULPGC ASIGNATURA:	40866
CÓDIGOS UNESCO ASIGNATURA:	1203
MÓDULO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Proyección Profesional
MATERIA A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:	Trabajo Fin de Grado
TIPO ASIGNATURA:	
Básica	<input type="checkbox"/>
Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/>
Optativa	<input type="checkbox"/>
REQUISITOS PREVIOS:	
CRÉDITOS ECTS:	12
CURSO:	4
SEMESTRE:	8
LENGUA DE IMPARTICIÓN ESPECIFICAR CRÉDITOS DE CADA LENGUA:	
ESPAÑOL:	12
INGLÉS:	
OTRAS:	



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTEXTUALIZACIÓN

El trabajo de fin de grado representa la culminación del proceso de aprendizaje del alumno a lo largo de los estudios de grado. A través de este trabajo de fin de grado el alumno debe poner en práctica los conocimientos y habilidades adquiridos para plantear, diseñar y ejecutar un proyecto informático. En el contexto de las materias que se imparten en el grado es una asignatura finalista que debería terminar con la obtención del título de grado por parte del alumno.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUIRÁ A LOGRAR

G1, G2, G3, G4, G5, N1, N2, N3, N4, N5, T1, T2, T3, T5, T6, T7, T8, T11, CII01, CII02, CII04, CII18.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Definición de un proyecto informático.
- Elaboración del plan de gestión integral del proyecto.
- Ejecución y control del proyecto.
- Metodologías de redacción y exposición de proyectos.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

METODOLOGÍA DOCENTE

- Seminarios.
- Sesiones académicas teóricas.
- Trabajos de curso dirigidos.
- Exposiciones de trabajos.
- Portafolio.
- Búsquedas bibliográficas.





UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Ordenación Académica
y Espacio Europeo de Educación Superior

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Presentación y defensa ante un tribunal evaluador, previa conformidad del profesor responsable de las actividades formativas. Dicho profesor realizará una evaluación del estudiante que será tenida en cuenta por el tribunal evaluador como uno de los criterios de valoración del trabajo de fin de grado, de acuerdo con la normativa que a tal efecto establezca el centro.

