

GUÍA DOCENTE 2022-2023

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Taller de Gestión de Proyectos de Software II
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Ingeniería Informática
CENTRO:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa
ECTS:	6
CURSO:	Cuarto
SEMESTRE:	Segundo
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Español
PROFESORADO:	Lázaro Hernández Rodríguez
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	lazaro.hernandez@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"> ● Proyectos web <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestores de contenido / Drupal / Wordpress ○ Single page apps / React / Vue ● Proyectos big data ● Proyectos IoT ● Proyectos AI ● Proyectos VR ● Proyectos multiplataforma <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción al desarrollo para móviles ○ Android Studio ○ Ionic

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG2 Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
- CG4 Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG9 Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- CG12 Capacidad de conocer y aplicar los elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CEOP1 Capacidad de proyectar y documentar soluciones aplicando las tendencias tecnológicas más recientes en el ámbito de la informática.
- CEOP2 Desarrollar destrezas para la implementación y el despliegue de soluciones aplicando las tendencias tecnológicas más recientes en el ámbito de la informática.
- CEOP4 Capacidad de integrar y sintetizar de forma profesional los conocimientos adquiridos en el ámbito de la Ingeniería informática

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer la gestión ágil de proyecto y las diferentes metodologías que la implementan.
- Conocer los conceptos y herramientas relativos al control de versiones de software.
- Conocer las diferentes herramientas que permiten automatizar las pruebas y distribución de una solución de software.

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- MD2 - Estudio y análisis de casos
- MD4 - Aprendizaje basado en problemas
- MD5 - Aprendizaje orientado a Proyectos
- MD6 - Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos
- MD7 - Trabajo autónomo

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

	Actividades formativas	Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	
	Clases prácticas	
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	
	Tutorías (individual / en grupo)	
Actividades autónomas	Preparación de clases	
	Estudio personal y lecturas	
	Elaboración de trabajos	
	Trabajo individual en campus virtual	

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

	Actividades de evaluación	Ponderación
Evaluación continua	Evaluación de seguimiento	90 %
Evaluación final	Examen Práctico final	10 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.



CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de uno o dos Exámenes Teórico-Prácticos con un valor de hasta el 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Atendiendo a las necesidades de cada estudiante el Tutor le proporcionará bibliografía específica.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

No aplica.

WEBS DE REFERENCIA:

No aplica.

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

No aplica.