TALLER TRANSVERSAL II: BASES DE DATOS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN
GUÍA DOCENTE CURSO 2014-15

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática					**801G**	
Asignatura:	Taller transversal II: bases de datos y sistemas de información					**451**	
Materia:	Destrezas profesionales						
Módulo:	Destrezas profesionales						
Carácter:	Obligatoria	**Curso:**	4	**Duración:**	Semestral		
Créditos ECTS:	6,00	**Horas presenciales:**	60,00	**Horas estimadas de trabajo autónomo:**	90,00		

Idiomas en que se imparte la asignatura:	Español
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Inglés, Español

DEPARTAMENTOS RESPONSABLES DE LA DOCENCIA

MATEMÁTICAS Y COMPUTACIÓN					**R111**
Dirección:	C/ Luis de Ulloa, s/n			**Código postal:**	26004
Localidad:	Logroño			**Provincia:**	La Rioja
Teléfono:	941299452	**Fax:**	941299460	**Correo electrónico:**	

PROFESORADO PREVISTO

Profesor:	Jaime Elizondo, Arturo			**Responsable de la asignatura**	
Teléfono:	941299439	**Correo electrónico:**	arturo.jaime@unirioja.es		
Despacho:	217	**Edificio:**	EDIFICIO VIVES	**Tutorías:**	Consultar
Profesor:	Domínguez Pérez, César				
Teléfono:	941299439	**Correo electrónico:**	cesar.dominguez@unirioja.es		
Despacho:	217	**Edificio:**	EDIFICIO VIVES	**Tutorías:**	Consultar

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Esta asignatura es una continuación del Taller Transversal I y de Proyectos de Informática. En ella se profundiza en competencias adquiridas en las mismas como:
  - Comunicación tanto oral (hablar en público) como escrita (redacción de documentos técnicos) especializada en el ámbito de la informática.
  - Búsqueda de información, aprendizaje autónomo y uso de recursos en lengua inglesa.
  - Organización y seguridad en el puesto de trabajo.
  - Trabajo en un equipo de personas que realizan un proyecto informático. Comunicación. Herramientas de trabajo colaborativo.
  - Gestión de proyectos.
- Además se desarrollan nuevas competencias:
  - Dirección de equipos informáticos y toma de decisiones. Inteligencia emocional. Reuniones eficaces.
  - Gestión del tiempo.
  - Otras técnicas y herramientas transversales de interés para el desarrollo efectivo de la profesión.
- Puesta en practica de las destrezas, aplicándolas a competencias específicas de otros módulos. Miniproyectos de desarrollo de sistemas de información con bases de datos.

REQUISITOS PREVIOS DE CONOCIMIENTOS Y COMPETENCIAS PARA PODER CURSAR CON ÉXITO LA ASIGNATURA

Recomendados para poder superar la asignatura.

Se aconseja conocer las tecnologías necesarias para desarrollar pequeños miniproyectos con los que practicar los conocimientos y competencias transversales abordados en la asignatura. Estos conocimientos se estudian en las asignaturas de programación, bases de datos, ingeniería del software y tecnologías orientadas a objetos.
Además es conveniente haber adquirido las competencias transversales sobre comunicación oral y escrita, trabajo en equipo, gestión de proyectos, organización personal y búsqueda de recursos de información.

Asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias:

- Bases de datos
- Diseño de bases de datos
- Programación de bases de datos

- Proyectos de informática
- Taller transversal I: programación y proceso de información

CONTEXTO

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG4-Estar capacitado para transmitir información, ideas, planteamiento de problemas y soluciones, tanto a otros profesionales tecnológicos y científicos, como a personas ajenas a esas disciplinas.
CG5-Estar capacitado tanto para trabajar autónomamente, como para integrarse de modo eficaz en equipos de trabajo.
CG7-Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para continuar su formación.
CG8-Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
CG9-Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
CG12-Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.
CG16-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.

Competencias específicas

CE8-Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
CE9-Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.
CE18-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.
CE22-Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
CE26-Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
CE28-Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.
CE29-Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Ser capaz de comunicarse clara y eficazmente tanto de forma oral como escrita, utilizando términos técnicos aceptados y adecuados al contexto informático.
- Tener capacidad de síntesis, argumentación y valoración de las ideas más relevantes en la comunicación oral y escrita. Adquirir cierta soltura en el contexto de la informática.
- Estar preparado para gestionar y crear información eficientemente, utilizando múltiples fuentes y documentos extensos. Conocer y manejar herramientas que ofrece la tecnología informática para tal fin.
- Ser capaz de aprender de forma autónoma. Conocer y manejar herramientas que ofrece la tecnología informática para tal fin.
- Manejar información en lengua extranjera (inglés), relacionada fundamentalmente con el área de la informática.
- Conocer los procedimientos para dinamizar la toma de decisiones.
- Disponer de cierta habilidad en las relaciones interpersonales. Conocer los problemas más frecuentes en el contexto de los grupos de trabajo de proyectos de informática.
- Tener capacidad para dirigir y organizar un equipo de personas, que desarrollan un proyecto informático.
- Conocer herramientas básicas para gestionar la situación emocional de un grupo que desarrolla un proyecto informático.
- Tener capacidad de aplicar positivamente las destrezas personales (comunicación oral y escrita, síntesis, argumentación, etc.) al desarrollo de sistemas de información con bases de datos

TEMARIO

Tema 1: Introducción
1.1 Competencias transversales en dirección de proyectos
1.2 Inteligencia emocional

Tema 2: Creatividad y decisiones
2.1 Introducción
2.3 Tormentas de ideas
2.4 Mapas mentales

Tema 3: Decisiones
3.1 Introducción
3.2 Decidir como parte del método clásico de resolución de problemas
3.3 Seis sombreros para pensar

Tema 4: Reuniones
4.1 Qué suele pasar
4.2 Prepar la reunión
4.3 Moderar la sesión

Tema 5: Escritura
5.1 Proceso de elaborar textos
5.2 Tipo de lenguaje apropiado
5.3 Consejos estilísticos
5.4 Consejos de presentación
5.5 La carta, el informe, el acta, el memorando y la circular

Tema 6: Presentaciones
6.1 Calidad: problemas habituales
6.2 Preparación
6.3 Diseño de diapositivas
6.4 Exposición

Tema 7: Comunicación
7.1 Barreras en la comunicación
7.2 Información en la empresa
7.3 PNL
7.4 Escucha activa
7.5 Comunicación no verbal
7.6 Asertidad

Tema 8: Equipo
8.1 Definición de equipo
8.2 Condiciones básicas
8.3 Dinámica interna
8.4 Objetivos de equipo
8.5 Tipos de equipo
8.6 Ciclo de vida
8.7 Cómo empezar a trabajar en equipo
8.8 Indicadores de un buen equipo
8.9 Problemas y resolución de conflictos

Tema 9: Dirección
9.1 Funciones de dirección
9.2 Liderar
9.3 Delegar
9.4 Motivar
9.5 Dirigir reuniones
9.6 Comunicar
9.7 Negociar

Tema 10: Tiempo
10.1 Problemas habituales
10.2 Leyes
10.3 Ladrones de tiempo
10.4 Productividad y oficina

Tema 11: Puesto de trabajo
11.1 El escritorio
11.2 Las cinco eses
11.3 La oficina esbelta (lean)

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Dirigir : liderar, motivar, comunicar, delegar, dirigir reuniones Absys
Básica	Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva Absys
Básica	Cómo escribir textos técnicos o profesionales Absys
Básica	El Arte de la Presentación Absys
Básica	Uso eficaz del tiempo Absys
Básica	Presentación Zen : ideas sencillas para el diseño de presentaciones Absys
Básica	Trabajo en equipo Absys
Básica	El lider resonante crea más Absys
Básica	Seis sombreros para pensar Absys
Básica	El trabajo en equipo Absys
Básica	The 5S for the office : user's guide Absys
Complementaria	NCB : bases para la competencia en dirección de proyectos Absys
Complementaria	Inteligencia emocional
Complementaria	Aprender a escuchar Absys
Complementaria	Los secretos de la dirección Absys
Complementaria	El libro de las habilidades directivas Absys

Recursos en Internet
Material didáctico disponible en el aula virtual http://unirioja.blackboard.com

METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

Clases teóricas
Clases prácticas
Estudio y trabajo en grupo
Estudio y trabajo autónomo individual

Métodos de enseñanza

Resolución de ejercicios y problemas
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje orientado a proyectos
Aprendizaje cooperativo

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Examen	Grande	2,00
Clases prácticas de laboratorio o aula informática	Informática	40,00
Clases teóricas	Grande	18,00
Total de horas presenciales		60,00

Trabajo autónomo del estudiante	Horas
Estudio autónomo individual o en grupo	30,00
Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas	20,00
Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates, ...), actividades en biblioteca o similar	20,00
Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o similar	20,00
Total de horas de trabajo autónomo	90,00

Total de horas	150,00

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	Recuperable	No Recup.
Pruebas escritas	60%	
Trabajos y proyectos		40%

Total	100%

Comentarios

Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), los apartados de evaluación no recuperable podrán ser sustituidos por otros, a especificar en cada caso.
La evaluación contínua se realiza a través de las actividades de evaluación de la parte de nota no recuperable.

Criterios críticos para superar la asignatura