TALLER TRANSVERSAL I: PROGRAMACIÓN Y PROCESO DE INFORMACIÓN
GUÍA DOCENTE CURSO 2016-17

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática				**801G**
Asignatura:	Taller transversal I: programación y proceso de información				**448**
Materia:	Destrezas profesionales				
Módulo:	Destrezas profesionales				
Modalidad de enseñanza de la titulación:	Presencial				
Carácter:	Obligatoria	**Curso:**	3	**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:	San Juan Díaz, Juan Félix			**Responsable de la asignatura**	
Teléfono:	941299440	**Correo electrónico:**	juanfelix.sanjuan@unirioja.es		
Despacho:	3214	**Edificio:**	CENTRO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO	**Tutorías:**	Consultar

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Comunicación escrita: redacción de documentos técnicos informáticos.
- Comunicación oral: presentaciones técnicas informáticas. Cómo hablar en público.
- Búsqueda de información y aprendizaje autónomo. Uso de recursos en inglés.
- Organización del espacio de trabajo. Seguridad en el puesto de trabajo informático.
- Trabajo en un equipo de personas que realizan un proyecto informático. Comunicación. Herramientas de trabajo colaborativo.
- Otras técnicas y herramientas transversales de interés para el desarrollo efectivo de la profesión.
- Puesta en práctica de las destrezas, aplicándolas a competencias específicas de otros módulos. Miniproyectos de desarrollo de programas atendiendo al proceso de información.

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.

Asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias:

- Diseño tecnológico de sistemas de información
- Ingeniería del Software
- Metodología de la programación
- Programación orientada a objetos
- Tecnología de la programación

CONTEXTO

En esta asignatura se proporcionan los conocimientos que necesita un alumno para la realización de un proyecto informático completo desde la perspectiva de la relación con las personas en vez de con las máquinas y/o el ente administrativo; pasando por la negociación y presentación de ideas/proyectos ante clientes/inversores y entre compañeros, hasta la organización individual de las tareas, coordinación y colaboración de un pequeño grupo de trabajo, aplicando metodologías de desarrollo ágil que son las más utilizadas en el mercado laboral actualmente.

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

CE7-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.
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.
CE14-Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
CE22-Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
CE25-Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del 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.
- 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 de aplicar positivamente las destrezas personales (comunicación oral y escrita, síntesis, argumentación, etc.) al desarrollo de programas de proceso de información.

TEMARIO

1. Comunicación oral.
2. Comunicación escrita.
3. Organización del espacio de trabajo.
4. Trabajo en equipo.
5. Otras técnicas y herramientas transversales.

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Confessions of a Public Speaker Biba
Básica	Los secretos de los genios de la creatividad Biba
Básica	Obtenga el si: el arte de negociar sin ceder Biba
Básica	Organízate con eficacia Biba
Básica	Patrones de diseño : elementos de software orientado a objetos reutilizable Biba
Básica	Presentación Zen Biba

Recursos en Internet

METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

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

Métodos de enseñanza

Método expositivo - Lección magistral
Resolución de ejercicios y problemas
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje orientado a proyectos

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Clases teóricas	Grande	18,00
Clases prácticas de laboratorio o aula informática	Informática	42,00
Total de horas presenciales		60,00

Trabajo autónomo del estudiante	Horas
Estudio autónomo individual o en grupo	10,00
Otras actividades	5,00
Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates...), actividades en biblioteca o	50,00
Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas	15,00
Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o simi	10,00
Total de horas de trabajo autónomo	90,00

Total de horas	150,00

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	Recuperable	No Recup.
Pruebas orales		20%
Portafolio	20%	
Trabajos y proyectos	60%	
Total	100%	

Comentarios

La evaluación continua (40%) se realizará mediante la realización de pruebas orales y el portafolios.
El material didáctico se encontrará disponible en el aula virtual para todos los alumnos matriculados en esta asignatura.
Si necesitas buscar un laboratorio informático en el que se encuentre instalado el software necesario para esta asignatura, puedes consultar en la página http://www.unirioja.es/servicios/si/, enlace "Salas informáticas". Aquí tienes el listado del software disponible en cada uno de los laboratorios informáticos del campus
Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), las actividades de evaluación no recuperable podrán ser sustituidas por otras, a especificar en cada caso. Esta posibilidad se habilitará siempre y cuando la causa que le impida la realización de la actividad de evaluación programada sea la que ha llevado al reconocimiento de la dedicación a tiempo parcial.

Criterios críticos para superar la asignatura