

PROFESIÓN DE INGENIERO EN INFORMÁTICA GUÍA DOCENTE CURSO 2020-21

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática			801G
Asignatura:	Profesión de ingeniero en informática			449
Materia:	Práctica profesional			
Módulo:	Profesión y gestión de organizaciones			
Modalidad de enseñanza de la titulación:	Presencial	Carácter:	Obligatoria	
Curso:	4	Créditos ECTS:	6,00	Duración: Semestral (Primer Semestre)
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/ Madre de Dios, 53		Código postal:	26006
Localidad:	Logroño	Provincia:	La Rioja	
Teléfono:	941299452	Fax:	941299460	Correo electrónico: dpto.dmc@unirioja.es

PROFESORADO PREVISTO

Profesor:	Olarte Larrea, Juan José	Responsable de la asignatura
Teléfono:	941299610	Correo electrónico: jjolarte@unirioja.es
Despacho:	3229	Edificio: CENTRO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO
		Tutorías: Consultar

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Aspectos Sociales, Económicos y Ambientales: Impacto Social de la Informática
- Aspectos Éticos: Deontología y Responsabilidad Profesional
- Aspectos Legales: Derecho Informático
- Aspectos Legales: Protección de Datos Personales
- Aspectos Legales: Protección del software, propiedad intelectual
- Aspectos Legales: Comercio electrónico, Web, LSSI
- Aspectos Legales: Delito Informático
- Aspectos Profesionales: Peritajes en Informática
- Aspectos Profesionales: Auditorías en Informática

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

Recomendados para poder superar la asignatura.

Comprender el funcionamiento de las organizaciones empresariales.
 Conocimientos y competencias para la dirección de las empresas y la gestión eficaz de sus diferentes actividades funcionales.
 Conocimientos y competencias sobre la gestión de recursos humanos.
 Conocimientos y competencias en el análisis y diseño de sistemas software.

Asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias:

- Diseño tecnológico de sistemas de información
- Empresa
- Proyectos de informática

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG1-Estar capacitado para analizar, razonar y evaluar de modo crítico, lógico y, en caso necesario, formal, sobre problemas que se planteen en su entorno.

CG3-Estar capacitado para encontrar, relacionar, estructurar e interpretar datos, información y conocimiento provenientes de diversas fuentes.

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.

CG6-Demostrar conocimiento y comprensión del contexto económico y organizativo en el que se desarrolla su trabajo.

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.

CG10-Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

CG14-Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.

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.

CG18-Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.

CG19-Conocimiento y aplicación de 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 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.

CE10-Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

CE24-Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

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.

CE30-Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Ser capaz de identificar los aspectos de seguridad asociados al ejercicio de la profesión informática, especialmente los relativos a privacidad, confidencialidad, comportamientos delictivos a través de la tecnología, etc., todo ello desde una visión integral de la seguridad.

- Aplicar los principios de las tecnologías avanzadas de comunicación y técnicas de interacción persona-máquina al diseño de soluciones basadas en TIC.

- Diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, así como la información que proporcionan conforme a la legislación y normativa vigentes, desde un sentido ético.

- Desarrollar la capacidad de analizar y sintetizar información sobre los aspectos no técnicos de la profesión de Ingeniero en informática desde una visión crítica

- Ser capaz de exponer públicamente puntos de vista sobre los aspectos sociales, económicos, ambientales, éticos, legislativos y de seguridad asociados a la profesión de Ingeniero en informática

- Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática según los estándares y normativas vigentes.

TEMARIO

- Aspectos Sociales: Impacto Social de la Informática
 - Efecto económico y medioambiental de la informática
 - Relación Persona-Ordenador
 - La sociedad en Red
- Aspectos Éticos: Deontología y Responsabilidad Profesional
 - La profesión de Ingeniero en Informática
 - Ética y deontología profesional
 - Códigos Deontológicos
 - Colegios Profesionales
- Aspectos Legales: Derecho Informático
 - Introducción
 - Normas que afectan a la Informática
- Aspectos Legales: Protección de Datos Personales
 - El derecho a la protección de datos personales
 - Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) y Reglamento Europeo de Protección de

- Datos (RGPD)
 - Niveles de datos, Principios, Infracciones y Sanciones
 - El Reglamento de Medidas de Seguridad
- Aspectos Legales: Protección del software, propiedad intelectual
 - Concepto de propiedad intelectual / industrial
 - Derecho de copia, patentes
 - Protección del software: propiedad intelectual / patentes
 - Licencias de Software, Software Libre
 - Contratos de software
- Aspectos Legales y Profesionales: Comercio electrónico, Web, LSSI
 - Contratación electrónica
 - Firma electrónica
 - Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico
- Aspectos Legales y Profesionales: Propiedad Intelectual
 - Software libre y privativo
 - Licencias de software
 - Ley de Propiedad Intelectual

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Ética para ingenieros Absys
Básica	Ethics and computing Absys
Básica	Deontología y aspectos legales de la informática : cuestiones éticas, jurídicas y técnicas básicas Absys
Básica	La ley de internet : régimen jurídico de los servicios de la sociedad de la información y comercio electrónico Absys

Recursos en Internet

BOE

<http://www.boe.es>

Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673>

Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos

<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2016-80807>

LEY 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico

<http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2002-13758>

LEY 59/2003, de 19 de diciembre, de firma electrónica

<http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2003-23399>

INCIBE (Instituto Nacional de Ciberseguridad)

<https://www.incibe.es/>

ONTSI (Observatorio Nacional de Las Telecomunicaciones y de la SI)

<http://www.ontsi.red.es/ontsi/>

BSA (Business Software Alliance)

<http://www.bsa.org>

Software libre para una sociedad libre. R. Stallman 2004

<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/softlibre/>

Copyleft

<http://www.fundacioncopyleft.org/>

Creative Commons

<http://creativecommons.org/>

GNU

<http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>

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
 Aprendizaje cooperativo

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Clases teóricas	Grande	50,00
Clases prácticas de aula	Informática	10,00
Total de horas presenciales		60,00
Trabajo autónomo del estudiante		Horas
Estudio autónomo individual o en grupo		40,00
Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas		10,00
Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates, ...), actividades en biblioteca o similar		30,00
Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o similar		10,00
Total de horas de trabajo autónomo		90,00
Total de horas		150,00

Comentarios

El Plan de contingencias del curso 2020-21 para la adaptación de la actividad docente a los requerimientos de la situación sanitaria ha sido activado para las asignaturas del primer semestre y anuales. Puede encontrar información sobre la modalidad de impartición de la asignatura en www.unirioja.es/estudiantes/plan_contingencias/plan_contingencias.shtml o consultar el plan de contingencias completo en www.unirioja.es/servicios/opp/plandoc/2021/plancon.shtml.

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	Recuperable	No Recup.
Pruebas escritas	75%	
Trabajos y proyectos	15%	
Informes y memorias de prácticas		10%
Total	100%	

Comentarios

Los sistemas y criterios críticos de evaluación podrán ser modificados, previa actualización de esta guía docente, si fuese precisa su adaptación a la modalidad no presencial o semipresencial como respuesta a las medidas, recomendaciones y/o restricciones aprobadas por las autoridades competentes en función de la situación sanitaria real o prevista.

- El material didáctico se encontrará disponible en el aula virtual de la asignatura.
- Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad) el profesor responsable de la asignatura podrá sustituir las actividades de evaluación no recuperable por otras a especificar en cada caso.

Criterios críticos para superar la asignatura

Obtener una calificación media en las distintas partes (pruebas escritas, trabajos y proyectos, prácticas) igual o mayor que 5 (sobre 10)