



GUÍA DOCENTE
Curso 2011-2012

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática			Código :	801G
Centro:	Facultad de Ciencias, Estudios Agroalimentarios e Informática				
Dirección:	Edificio CCT c/ Madre de Dios, 51			Código postal:	26006
Teléfono:	+34 941 299 607	Fax:	+34 941 299 611	Correo electrónico:	decanato.cai@unirioja.es
Director del Grado:		Ángel Luís Rubio García			
Teléfono:	+34 941 299 449	Correo electrónico:	direstudios.informatica@unirioja.es		
Despacho:	231	Edificio:	Vives		

Fdo.: Ángel Luís Rubio García

En Logroño a 1 julio de 2011

GUÍA DOCENTE

Curso 2011-2012

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática	801G
Asignatura:	Taller transversal 1: Programación y proceso de Información	448
Materia:	Destrezas profesionales	
Módulo:	M8 Destrezas profesionales	
Carácter:	Obligatorio	Curso: 3º Semestre: 2º
Créditos ECTS:	6	Horas presenciales: 60 Horas de trabajo autónomo estimadas: 90
Idiomas en los que se imparte:	Español	
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Español e Inglés	

Departamentos responsables de la docencia:

Matemáticas y Computación					R111
Dirección:	C/ Luís de Ulloa s/n			Código postal:	26006
Teléfono:	+34 941 299 452	Fax:	+34 941 299 460	Correo electrónico:	dpto.dmc@unirioja.es

Profesores

Profesor responsable de la asignatura:		Juan Félix San Juan Díaz	
Teléfono:	+34 941 299 440	Correo electrónico:	juanfelix.sanjuan@unirioja.es
Despacho:	230	Edificio:	Vives
Horario de tutorías:			

Descripción de 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:

Se aconseja conocer las tecnologías necesarias para desarrollar pequeños mini proyectos con los que practicar los conocimientos y competencias transversales abordados en la asignatura.

Relación de asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias requeridos:

Asignaturas del Módulo 3 Programación.
Diseño tecnológico de sistemas de información.

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.

Competencias específicas

- CE1 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.
- CE2 Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
- CE5 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.
- CE9 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.

Resultados del aprendizaje:

- El alumno será capaz de redactar la documentación de un producto software.
- El alumno será capaz de realizar presentaciones técnicas informáticas, así como defenderlas públicamente.
- Incrementará la capacidad para dirigir, evaluar, controlar y regular su forma de aprender.
- Trabajar en grupo de manera efectiva para la realizar un proyecto informático utilizando metodologías ágiles de desarrollo.
- Ser capaz de realizar proyectos informáticos de tamaño pequeño en equipo.
- El alumno aprenderá a utilizar herramientas que le permitan realizar presentaciones, generación automática de documentación.

Temario

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

Bibliografía

- Reynolds, G., "Presentación Zen", Pearson, 2009.
- Roam, D., "La clave es la servilleta", Norma, 2009.
- Berkum, S., "Confessions of a Public Speaker", O'Reilly Media, 2009.
- Allen, D., "Organízate con eficacia", Empresa Activa, 2006.
- Michalko, M., "Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques", Ten Speed Press, 2006.
- Michalko, M., "Cracking Creativity: The Secrets of Creative Genios", Ten Speed Press, 2001.
- Fisher, R. y Ury, W., "Obtenga el sí: el arte de negociar sin ceder", Ediciones Gestion 2000, 2011.

Metodología

Modalidades organizativas:	Métodos de enseñanza:
• MO1: Clases teóricas. • MO2: Seminarios y talleres. • MO3: Clases prácticas. • MO5: Tutorías. • MO6: Estudio y trabajo en grupo. • MO7: Estudio y trabajo autónomo del alumno.	• ME1: Lección magistral. • ME2: Aprendizaje basado en problemas. • ME3: Resolución de ejercicios y problemas. • ME4: Utilización de recursos informáticos. • ME5: Aprendizaje orientado a proyectos. • ME6: Aprendizaje cooperativo.

Organización

Actividades presenciales:	Horas
- Clases teóricas	15
- Clases prácticas de aula.	15
- Clases prácticas de laboratorio o aula informática.	15
- Otras actividades.	15
Total horas presenciales	
	60

Actividades no presenciales (trabajo autónomo):	Horas estimadas
- Estudio autónomo individual o en grupo.	20
- Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o similar.	20
- Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas.	20
- Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates...), actividades en biblioteca o similar.	30
Total horas estimadas de trabajo autónomo	90
Total horas estimadas	150

Evaluación

Sistemas de evaluación: Común para todas las titulaciones donde se imparta la asignatura	% sobre total	Recuperable/ No Recuperable
SE2: Pruebas orales	20%	Rec
SE3: Trabajos y proyectos	80%	Rec

Comentario:

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:

--