1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Proyecto de Informática I
Titulación	Grado en Ingeniería Informática
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería, Ciencia y Computación
Curso	2º
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español / inglés
Modalidad	Presencial / Virtual
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Jorge García González

2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura, junto con la de Proyecto de Informática II, se realizará un solo proyecto que refleje la profesión de un ingeniero informático y que cubra las 2 asignaturas semestrales. Tendrá un esqueleto básico común definido por los contenidos de las asignaturas definidas en esta materia, no obstante, podrán incluirse contenidos adicionales en el caso de que el proyecto concreto así lo requiera.

Para la evaluación final del proyecto se requerirá la presentación de una memoria, en la que se describa en detalle el trabajo realizado y, en su caso, el prototipo desarrollado. Así mismo, será necesaria la defensa oral del proyecto en acto público ante un tribunal de evaluación. También podrán estar presentes los profesores de las asignaturas relacionadas y, en su caso, el representante de la empresa u organización externa que le dé soporte.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

- CON06 Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Habilidades

- HAB04 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.

Competencias

- CP09 Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo, el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

- CP10 Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS Y CONTENIDOS

Resultados de aprendizaje específicos de la materia

Habilidades específicas de la materia

- Evaluar las necesidades tecnológicas en el dominio de aplicación y las posibles soluciones existentes de forma creativa.
- Gestionar un proyecto de desarrollo de software usando metodologías ágiles, dividiendo el trabajo en módulos y diseñando la integración de los mismos.
- Realizar el diseño y posterior seguimiento de las tareas, hitos y responsables derivados de la gestión del proyecto, aportando feedback de calidad a cada miembro del equipo.
- Analizar la aportación del proyecto a los ODS.
- Desarrollar una aplicación informática de escritorio, siguiendo el paradigma de programación orientada a objetos, que cumpla un pliego de condiciones técnicas.
- Utilizar una herramienta de repositorio de código y gestión de versiones.

Contenidos

- Tema 1: Planificación y Gestión de proyectos.
    - Fundamentos de los proyectos de informática, contexto y ciclo de vida.
    - Evaluación inicial de necesidades, la definición de objetivos, alcance y la planificación de tareas y recursos.
    - Equipo de trabajo, roles y responsabilidades.
- Tema 2: Metodologías ágiles.
    - Metodologías de desarrollo ágil. Metodología SCRUM.
    - Planificación y seguimiento ágil del proyecto gestión de equipo.
    - Introducción y aplicación del control de versiones distribuido como herramienta clave para la colaboración ágil.
- Tema 3: Aplicaciones gráficas de escritorio utilizando Orientación a Objetos.
    - Desarrollo Orientado a Objetos, modularidad, desarrollo de interfaces gráficas y el uso de herramientas específicas.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje inverso
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Tiempo total	Tiempo en clase	Uso de IA
Clases magistrales	6	6	**No Permitido**
Elaboración de informes y escritos	20	0	**Sugerido**
Investigaciones y proyectos	28	26	**Sugerido**
Exposiciones orales de trabajos	10	10	**Sugerido**
Actividades en talleres y/o laboratorios	12	12	**No Permitido**
Trabajo autónomo	68	0	**Sugerido**
Debates y coloquios	4	4	**No Permitido**
Pruebas de evaluación presenciales	2	2	**No Permitido**
Total	**150**	**60**	

Modalidad virtual:

Actividad formativa	Tiempo total	Tiempo en clase	Uso de IA
Recursos didácticos multimedia	6	0	**No Permitido**
Elaboración de informes	20	0	**Sugerido**
Elaboración de proyectos	28	0	**Sugerido**
Presentación oral síncrona	10	10	**Sugerido**
Actividades síncronas en talleres y/o laboratorios virtuales	12	12	**No Permitido**
Estudio de contenidos y documentación complementaria (Trabajo Autónomo)	68	0	**Sugerido**
Foro virtual	4	0	**No Permitido**
Pruebas de evaluación virtuales	2	2	**No Permitido**
Total	**150**	**24**	

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	20%
Exposiciones orales	20%

Informes y escritos	10%
Evaluación del desempeño	10%
Investigaciones y proyectos	30%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	10%

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación virtuales	20%
Presentación oral	20%
Informes	10%
Evaluación del desempeño	10%
Elaboración de proyectos	30%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller virtual	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

1. Cumplir la política de asistencia a clase solicitada por la Escuela, siendo en este caso del 70% [criterio aplicable únicamente en la modalidad presencial].
2. Obtener una calificación final en la media de las pruebas de evaluación igual o superior a 5.0 puntos sobre 10.
3. Obtener una calificación final en las entregas del proyecto igual o superior a 5.0 puntos sobre 10.
4. Obtener una calificación ponderada final del curso igual o superior a 5.0 puntos sobre 10.

Aquellos estudiantes que no cumplan uno o varios de los requisitos anteriores serán calificados con una nota final de la asignatura igual a:

- Su calificación ponderada final si ésta fuese menor o igual a 4.0 puntos sobre 10.
- 4.0 puntos sobre 10 exactamente si su calificación ponderada final fuese mayor a 4.0 puntos sobre 10.

La calificación en Convocatoria Ordinaria se considerará como NP (No Presentado) si el estudiante no hubiese realizado ninguna actividad evaluable de la asignatura.

En cualquiera de los casos, el profesor se reserva el derecho de poder solicitar una prueba adicional a cualquiera de las pruebas de evaluación, en el caso de tener dudas sobre la autoría del estudiante.

7.2. Convocatoria extraordinaria

La Convocatoria Extraordinaria es coherente con la Convocatoria Ordinaria, por lo que consta de los mismos módulos, pesos y requisitos que ésta (véanse los puntos anteriores de la **subsección 7.1**), excepto que no hay un requisito de asistencia mínima a clase para la modalidad presencial. El estudiante deberá repetir los módulos no superados, manteniendo la calificación en aquellos que sí lo estén, y no pudiendo obtener una nota superior a 5.0 sobre 10 en las actividades repetidas que sean entregadas en la convocatoria extraordinaria.

Aquellos estudiantes que no cumplan los puntos 2 y/o 3 y/o 4 de la **subsección 7.1** al finalizar la Convocatoria Extraordinaria serán calificados con una nota final de la asignatura igual a:

- Su calificación ponderada final en Convocatoria Extraordinaria si ésta fuese menor o igual a 4.0 puntos sobre 10.
- 4.0 puntos sobre 10 exactamente si su calificación ponderada final en Convocatoria Extraordinaria fuese mayor a 4.0 puntos sobre 10.

La calificación en Convocatoria Extraordinaria se considerará como NP (No Presentado) si el estudiante no hubiese realizado ninguna actividad evaluable de la asignatura durante dicha convocatoria.

En cualquiera de los casos, el profesor se reserva el derecho de poder solicitar una prueba adicional a cualquiera de las pruebas de evaluación, en el caso de tener dudas sobre la autoría del estudiante.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Acta de creación del equipo con la idea inicial	Semana 3
Actividad 2: Actas de reunión e idea refinada	Semana 5
Actividad 3: Entrega de Anteproyecto	Semana 7
Actividad 4. Mock-ups	Semana 7
Actividad 5. Entrega de Product Backlog	Semana 7
Actividad 6: Documentación esprint 1	Semana 9
Actividad 7: Documentación esprint 2	Semana 11
Actividad 8: Documentación esprint 3	Semana 13
Actividad 9. Prueba de conocimiento intermedia	Semana 15

Actividad 10: Documentación esprint 4	Semana 16
Actividad 11. Prueba de conocimiento final	Semana 17
Actividad 12. Entrega Producto Final	Semana 17
Actividad 13. Presentación y demo	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

-

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.