

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Dirección de transformación digital
Titulación	Grado de Ingeniería Informática
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	4º
ECTS	6
Carácter	Optativa
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial / Online
Semestre	S8
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Miguel Ordoñez Rengel

2. PRESENTACIÓN

“Dirección de transformación digital” es una asignatura optativa de 6 créditos ECTS dentro del área de Ingeniería del Software formada por 42 créditos ECTS siendo 6 créditos optativos.

La asignatura tiene como objetivo principal capacitar al alumno en las competencias y habilidades propias de la dirección de empresas, las cuales podrá entrenar a lo largo del programa formativo. Se incidirá en el dominio de los conceptos y las herramientas para la gestión de equipos de alto rendimiento, el establecimiento de los criterios específicos en la toma de decisiones y la resolución de conflictos. Asimismo, se incentivará la capacidad para diseñar la estrategia organizativa, la misión y la visión de la empresa y su dirección de recursos humanos.

El aprendizaje se complementará con casos de estudio y la elaboración práctica de un plan de transformación digital que permita al estudiante aplicar los fundamentos, métodos y técnicas aprendidas en el curso.

El estudiante del Grado en Informática aprovechará los conocimientos obtenidos en asignaturas previas sobre Ingeniería del Software y Proyectos para llevar a cabo un plan de transformación digital.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias Básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su

campo de estudio.

- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias Generales de la profesión:

CG5: 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, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 del anexo II del BOE 12977/2009.

Competencias transversales:

- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

Competencias específicas:

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

Resultados de Aprendizaje:

- RA1. Conocer las responsabilidades y obligaciones del responsable de TI en la empresa.
- RA2. Comprender las funciones de las diferentes áreas o departamentos TI que componen una empresa, entre las que se encuentra seleccionar proveedores de TI.
- RA3. Conocer las tendencias y las tecnologías emergentes.
- RA4. Diseñar un plan de transformación digital.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB3, CT12, CG5	RA1. Conocer las responsabilidades y obligaciones del responsable de TI en la empresa.
CB1, CB2, CB3, CT2, CT12, CT13, CT14, CG5, CE10, CE22	RA2. Comprender las funciones de las diferentes áreas o departamentos TI que componen una empresa, entre las que se encuentra seleccionar proveedores de TI.
CB1, CB3, CT12, CT14, CE22, CG5	RA3. Conocer las tendencias y las tecnologías emergentes.
CB2, CB3, CB4, CT2, CT10, CT12, CT13, CT14, CE10, CE14, CE22, CG5	RA4. Diseñar un plan de transformación digital.

4. CONTENIDOS

- Gestión de sistemas de Información
- Tecnologías emergentes
- Nuevas tecnologías
- Transformación digital

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Simulación de Workshops profesionales.

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	Número de horas
---------------------	-----------------

Clases magistrales, lectura de temas principales y materiales complementarios, realización de actividades aplicativas individuales y colaborativas (incluye la participación en foros de aprendizaje colaborativo).	50
Trabajo en grupo de carácter integrador, que consiste en la participación en debates y seminarios, y la realización en grupo de actividades aplicativas de carácter integrador, fundamentalmente en el aula.	25
Trabajo autónomo	50
Tutorías, seguimiento académico y evaluación, tanto en el aula como a través del Campus Virtual.	25

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Trabajo autónomo	50
Lectura individual de temas y materiales complementarios y realización de actividades aplicativas individuales. Debates y seminarios virtuales.	50
Trabajo grupal de carácter integrador	25
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	25

7. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación - Presencial	Peso
Pruebas de conocimiento, exámenes y Test	30%
Elaboración de artículos, informes o memorias de diseños.	15% - 30%
Técnicas de evaluación alternativas como mapas mentales, diario, debate, portafolios y/o evaluación entre compañeros.	15% - 30%
Las experiencias de campo, conferencias, visitas a empresas e instituciones se evaluarán sobre las bases de las intervenciones en un foro de discusión.	0% - 10%
Ejercicios, problemas, casos prácticos, diseños, simulaciones e investigación. Actividades Individuales.	15%

Sistema de evaluación - Online	Peso
Pruebas de conocimiento, exámenes, test	60%
Elaboración de artículos, informes o memorias de diseños.	10% - 20%

Técnicas de evaluación alternativas como mapas mentales, diario, debate, portafolios y/o evaluación entre compañeros.	10% - 20%
Las conferencias se evaluarán sobre las bases de las intervenciones en un foro de discusión.	0% - 5%
Ejercicios, problemas, casos prácticos, diseños, simulaciones e investigación. Actividades Individuales.	10% - 20%

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 obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

9. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú 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.