

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	2025/2026
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 y exposición de proyectos que permita al estudiante aplicar los fundamentos, métodos y técnicas aprendidas en el curso.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS

CON03 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, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias específicas del título.

CON19 Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

HABILIDADES

HAB05 Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

COMPETENCIAS

CP02 Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias específicas.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS Y CONTENIDOS

Resultados de aprendizaje específicos de la materia:

Conocimientos específicos de la materia

- Describir las funciones de las diferentes áreas o departamentos TI que componen una empresa, entre las que se encuentra seleccionar proveedores de TI.
- Describir las ventajas del uso de estándares en la gestión de TI de una empresa.
- Describir las nuevas tendencias tecnológicas y su implicación en la gestión TI.
- Conocer las responsabilidades y obligaciones del responsable de TI en la empresa.

Habilidades específicas de la materia

- Evaluar alternativas, eligiendo el mejor proceso de transformación aplicable al negocio.
- Diseñar un plan de transformación digital.

Contenidos:

- Conceptos de Gobierno de TI. ISO 38500, COBIT y otros marcos: principales directrices y estándares para la gestión y control de los recursos de tecnologías de la información.
- El plan de transformación aplicado al negocio: definición, estructura y contenidos.
- Nuevas tecnologías en la gestión de las TI: impacto de tecnologías como Cloud Computing, Big Data, Movilidad, Internet de las Cosas, en la mejora de la gestión de TI.
- Aplicación de las nuevas tendencias en la gestión TI así como filosofías de gestión o mejores prácticas como Lean IT o ITIL.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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	Tiempo Total	Tiempo en Clase	Uso de IA
Clases magistrales / prácticas	30	30	Sugerido
Resolución de problemas	30	10	No permitido
Trabajo Autónomo	48	0	Sugerido
Investigaciones y proyectos	30	10	Sugerido
Debates y coloquios	10	10	Sugerido
Pruebas de evaluación presenciales	2	2	No permitido
TOTAL	150 horas	60 horas (40%)	

Modalidad virtual:

Actividad Formativa	Tiempo Total	Tiempo Síncrono	Uso de IA
Recursos didácticos multimedia	12	0	No permitido
Clases virtuales síncronas	18	18	No permitido
Resolución de problemas	30	0	Sugerido
Elaboración de proyectos	25	0	Sugerido
Actividades síncronas en talleres y/o laboratorios virtuales	15	15	Sugerido
Estudio de contenidos y documentación complementaria (Trabajo Autónomo)	44	0	Sugerido
Foro virtual	4	0	No permitido
Pruebas de evaluación virtuales	2	2	No permitido
TOTAL	150 horas	60 horas (40%)	

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	50
Caso/problema	10
Evaluación del desempeño	10
Investigaciones y Proyectos	30

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	50
Caso/problema	10
Evaluación del desempeño	10
Investigaciones y Proyectos	30

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 las actividades. El profesor se reserva el derecho de poder solicitar una prueba adicional a cualquiera de las pruebas de evaluación para ampliar información o aclarar dudas sobre la prueba.

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 las actividades. El profesor se reserva el derecho de poder solicitar una prueba adicional a cualquiera de las pruebas de evaluación para ampliar información o aclarar dudas sobre la prueba.

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.

10. REGULACIÓN DEL USO DE LA IA

El alumno debe ser el autor de sus obras/actividades.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) debe ser autorizado por el profesor en cada tarea/actividad, indicando de qué manera se permite su utilización. El profesor informará con antelación en qué situaciones se pueden utilizar las herramientas de IA para mejorar la ortografía, la gramática y la edición en general. El alumno es responsable de aclarar la información proporcionada por la herramienta y declarar debidamente el uso de cualquier herramienta de IA, de acuerdo con las directrices dadas por el profesor. La decisión final sobre la autoría del trabajo y la idoneidad del uso reportado de una herramienta de IA recae en el profesor y los responsables de la titulación.

En concreto en esta asignatura para las actividades formativas siguientes, el uso de la IA deberá adecuarse a lo que se indica a continuación:

- Resolución de Problemas / Trabajo Autónomo: se sugiere utilizar la IA para generar variantes de problemas que refuercen el aprendizaje o para crear preguntas o ejercicios personalizados que ayuden al estudio.
- Actividades en talleres y/o laboratorios / Investigaciones y proyectos: se sugiere utilizar la IA como tester o generador de conjuntos de entrada, datos ficticios, etc. También es posible utilizarla para añadir funcionalidad no explicada en clase o ver ejemplos de cómo hacer ciertas cosas, pero nunca para copiar y pegar de la IA.

Para el resto de las actividades formativas no comentadas anteriormente, el uso de la IA no está permitido.