



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: 1º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901970 - Matemática Discreta y Lógica Matemática I Asignatura en Inglés: Discrete Mathematics and Mathematical Logic	Abrev: MDL1 Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Matemáticas	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Matemática Discreta y Lógica Matemática II	6 ECTS	
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación Coordinador: Bradley Delso, Margarita		

Descripción de contenidos mínimos:

Introducción a los métodos de razonamiento.
Inducción y recursión.
Teoría de números.
Conjuntos y funciones.
Relaciones y órdenes.
Recurrencias.

Programa detallado:

Tema 1: Introducción.
Lógica proposicional: introducción lenguaje, tablas de verdad, Lógica de primer orden. Introducción al lenguaje de la lógica de primer orden (cuantificadores). Formalización de enunciados. Métodos de demostración: reducción al absurdo, contraejemplos, demostraciones universales.

Tema 2: Números, Inducción, recursión. Conjuntos numéricos, División entera, divisibilidad, números primos. Inducción. Definiciones recursivas y recurrencias.

Tema 3: Conjuntos, relaciones, funciones y cardinales. Conjuntos, elementos y subconjuntos, operaciones con conjuntos. Relaciones y propiedades. Funciones y propiedades. Cardinales.

Tema 4: Relaciones de equivalencia y orden. Relaciones de equivalencia, clases de equivalencia. Órdenes, conjuntos ordenados, retículos.

Programa detallado en inglés:

Unit 1: Introduction.
Propositional logic: language introduction, truth tables, first-order logic. Introduction to the language of first-order logic (quantifiers). Formalization of statements. Methods of proof: reductio ad absurdum, counterexamples, universal proofs.

Unit 2: Numbers, induction, recursion. Numeric sets, integer division, divisibility, prime numbers. Induction. Recursive definitions and recurrences.

Unit 3: Sets, relations, functions and cardinality. Sets, elements and subsets, set operations. Relations and properties. Functions and properties. Cardinality.

Unit 4: Equivalence relations and order relations. Equivalence relations, equivalence classes. Orders, ordered sets, lattices.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG1-Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra lineal; cálculo diferencial e integral; métodos numéricos; algorítmica numérica; estadística y optimización.

CG2-Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- 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
- CB5-Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

- Aprender a demostrar por inducción y a definir utilizando recursión. (CG1, CG2)
- Conocer las nociones básicas de teoría de conjuntos. (CG1, CG2)
- Ser capaz de aplicar los conceptos y técnicas aprendidos en el contexto de otras asignaturas. (CT2)
- Combinar el uso de técnicas en la resolución de problemas. (CT3)
- Realizar ejercicios. (CT1)

Evaluación detallada:

La nota final se calculará sumando la nota obtenida en el examen final (ya sea en la convocatoria ordinaria o en la extraordinaria), cuyo valor máximo es de 9 puntos, y la nota obtenida en otras actividades (valor máximo: 1 punto).

En el caso de reducirse la presencialidad de la docencia en más de un 50% de las horas inicialmente previstas, los porcentajes se mantendrían: 90% examen final y 10% otras actividades.

En el caso de que la docencia pasase a ser completamente virtual se realizarían pruebas online de carácter teórico-práctico sobre los temas del programa de la asignatura para evaluar el 90% correspondiente al examen final, manteniéndose el 10% restante del apartado "Otras actividades".

Actividades docentes:

Reparto de créditos:	Otras actividades:
Teoría: 4,50	Actividades presenciales: Clases teóricas y clases prácticas 40%
Problemas: 1,50	Actividades dirigidas: Realización individual de ejercicios y problemas tutorizados 10%
Laboratorios: 0,00	Trabajo personal: 50%

Bibliografía:

- M. T. Hortalá González, J. Leach Albert, M. Rodríguez Artalejo; Matemática Discreta y Lógica Matemática; Editorial Complutense, 2001 (Segunda edición);
- R. Caballero, T. Hortalá, N. Martí, S. Nieva, A. Pareja, M. Rodríguez; Matemática Discreta para Informáticos. Ejercicios resueltos; Pearson, Colección Prentice Practica, 2007;
- T. Hortalá, N. Martí, M. Palomino, M. Rodríguez, R. del Vado.; Lógica Matemática para Informaticos. Ejercicios resueltos; Pearson, Colección Prentice Practica, 2008;
- K.H. Rosen; Discrete Mathematics and Its Applications; McGraw-Hill, 2003 (Fifth Edition);
- K.A.Ross, C.R.B. Wright; Discrete Mathematics; Prentice Hall 1992 (Third Edition);
- M. Ben-Ari; Mathematical Logic for Computer Science; Springer 2001 (Second Edition);

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 1º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901971 - Matemática Discreta y Lógica Matemática II Asignatura en Inglés: Discrete Mathematics and Mathematical Logic II	Abrev: MDL2 Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Matemáticas	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Matemática Discreta y Lógica Matemática I	6 ECTS	
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación Coordinador: Palomino Tarjuelo, Miguel		

Descripción de contenidos mínimos:

Métodos de razonamiento.
Formalización y deducción en lógica de proposiciones y de primer orden.
Combinatoria.
Grafos y árboles.

Programa detallado:

Tema 1: Grafos y árboles.
Grafos no dirigidos y multigrafos. Recorridos en grafos: ciclos hamiltonianos, recorridos eulerianos. Árboles. Grafos dirigidos.

Tema 2: Combinatoria.
Principios elementales de conteo, variaciones, permutaciones y combinaciones.

Tema 3: Lógica de proposiciones.
Sintaxis y semántica. Validez, equivalencia y consecuencia lógica. Formas normales. Sistemas de deducción: tableaux.

Tema 4: Lógica de primer orden.
Sintaxis y semántica. Validez, equivalencia y consecuencia lógica. Formas normales. Sistemas de deducción: tableaux.

Programa detallado en inglés:

Unit 1: Graphs and trees. Undirected graphs and multigraphs. Paths: Hamilton and Euler paths. Trees. Directed graphs.

Unit 2: Counting. Basic counting techniques, variations, permutations and combinations.

Unit 3: Propositional logic. Syntax and Semantics. Validity, logical equivalence and logical consequence. Normal forms. Semantic tableaux.

Unit 4: First-order logic. Syntax and Semantics. Validity, logical equivalence and logical consequence. Normal forms. Semantic tableaux.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG1-Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra lineal; cálculo diferencial e integral; métodos numéricos; algorítmica numérica; estadística y optimización.

CG2-Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

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

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- CB5-Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

- Conocer los principios elementales de conteo. (CG1, CG2)
- Resolver problemas elementales sobre grafos. (CG1, CG2)
- Utilizar las lógicas proposicional y de primer orden para formalizar y demostrar argumentaciones. (CG1, CG2)
- Ser capaz de aplicar los conceptos y técnicas aprendidos en el contexto de otras asignaturas. (CT2)
- Combinar el uso de técnicas en la resolución de problemas. (CT3)
- Realizar ejercicios. (CT1)

Evaluación detallada:

La nota final se calculará sumando la nota obtenida en el examen final (ya sea en la convocatoria ordinaria o en la extraordinaria), cuyo valor máximo es de 8 puntos, y la nota obtenida en otras actividades (valor máximo: 2 puntos).
En caso de que el examen final no pueda ser presencial, se dividirá en dos exámenes en línea más breves.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:	Otras actividades:
Teoría: 5,00	Actividades presenciales: Clases teóricas y clases prácticas 40%
Problemas: 1,00	Actividades dirigidas: Realización individual de ejercicios y problemas tutorizados 10%
Laboratorios: 0,00	Trabajo personal: 50%

Bibliografía:

- M. T. Hortalá González, J. Leach Albert, M. Rodríguez Artalejo; Matemática Discreta y Lógica Matemática; Editorial Complutense, 2001 (Segunda edición).
- R. Caballero, T. Hortalá, N. Martí, S. Nieva, A. Pareja, M. Rodríguez; Matemática Discreta para Informáticos. Ejercicios resueltos; Pearson, Colección Prentice Practica, 2007.
- T. Hortalá, N. Martí, M. Palomino, M. Rodríguez, R. del Vado.; Lógica Matemática para Informaticos. Ejercicios resueltos; Pearson, Colección Prentice Practica, 2008.
- K.H. Rosen; Discrete Mathematics and Its Applications; McGraw-Hill, 2003 (Fifth Edition).
- K.A.Ross, C.R.B. Wright; Discrete Mathematics; Prentice Hall 1992 (Third Edition).
- M. Ben-Ari; Mathematical Logic for Computer Science; Springer 2001 (Second Edition).

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 1º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901972 - Fundamentos de la Programación I Asignatura en Inglés: Fundamentals of Programming I	Abrev: FP1 Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Informática	24 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Fundamentos de Computadores I Fundamentos de Computadores II Fundamentos de la Programación II	6 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Interdepartamental ISIA / SIC Coordinador: Hernández Yáñez, Luis		

Descripción de contenidos mínimos:

Construcciones básicas de la programación estructurada.
Abstracciones procedimentales.
Tipos de datos estructurados.
Archivos de texto.
Uso de entornos de programación y desarrollo.
Documentación, prueba y depuración de programas.
Realización de prácticas en laboratorio.

Programa detallado:

- 1.- Computadoras y programación
- 2.- Tipos simples e instrucciones I
- 3.- Tipos simples e instrucciones II
- 4.- La abstracción procedimental
- 5.- Tipos de datos estructurados

Programa detallado en inglés:

- 1.- Computers and Programming
- 2.- Simple Types and Instructions I
- 3.- Simple Types and Instructions II
- 4.- Procedural Abstraction
- 5.- Structured Data Types

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- 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
- CB5-Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Desarrollar las prácticas y ejercicios tomando decisiones sobre su diseño. (CT3)

Desarrollar y validar programas expresados en lenguajes de programación concretos. (CG3)

Evaluar la eficiencia de los algoritmos para elegir el más adecuado. (CT2)

Manejar en los programas desarrollados datos estructurados mantenidos en archivos. (CG3)

Resolver ejercicios de programación analizando el problema y diseñando la solución. (CT2, CT3)

Utilizar herramientas informáticas sobre sistemas operativos concretos para desarrollar programas informáticos. (CG3)

Evaluación detallada:

La calificación se compondrá de varias calificaciones parciales de las distintas tareas llevadas a cabo por el estudiante.

A continuación se indican los porcentajes del peso de cada actividad en la calificación final en ambas convocatorias (ordinaria y extraordinaria):

- Examen final (ordinario/extraordinario): 60%

- Práctica: 20%

- Actividades adicionales: 20% (a determinar por cada profesor)

Se realizará 1 práctica.

Para poder aprobar en la convocatoria ordinaria se requerirá al menos una calificación de 5 sobre 10 en el examen final y haber aprobado la práctica (práctica aprobada = entregada en el plazo establecido durante el curso, satisfaciendo los requisitos establecidos en el enunciado y evaluada al menos con un 5 sobre 10).

En la convocatoria extraordinaria la evaluación se realizará de la misma forma, habiendo un plazo adicional para entregar la práctica corregida si se suspendió en la convocatoria ordinaria.

Dado que las actividades adicionales se realizan a lo largo del cuatrimestre, su calificación es usada en ambas convocatorias, sin que haya posibilidad de recuperarlas.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas: 2 horas de clases teóricas a la semana.

Clases prácticas: 2 horas de clases de problemas/prácticas a la semana. Las clases de problemas/prácticas se desarrollarán en aulas de informática.

Las actividades presenciales se corresponden con las 4 horas semanales en aula.

Bibliografía:

"C++: An Introduction to Computing". 2ª edición. J. Adams, S. Leestma, L. Nyhoff. Prentice Hall, 1998.

"Programación y resolución de problemas con C++". N. Dale, C. Weems. McGraw-Hill, 2007.

"Programación en C++ para ingenieros". F. Xhafa et al. Thomson, 2006.

"Programming: Principles and Practice using C++". B. Stroustrup. Pearson/Addison-Wesley, 2009.

"El lenguaje de programación C++". Edición especial. B. Stroustrup. Pearson Educación, 2002.

"Resolución de problemas con C++". 2ª edición. W. Savitch. Pearson, 1999.

"Problem Solving, Abstraction, Design Using C++". 3ª edición. F.L. Friedman, E.B. Koffman. Addison-Wesley, 2000.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 1º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901973 - Fundamentos de la Programación II Asignatura en Inglés: Fundamentals of Programming II	Abrev: FP2 Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Informática	24 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Fundamentos de Computadores I Fundamentos de Computadores II Fundamentos de la Programación I	6 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Interdepartamental ISIA / SIC Coordinador: Hernández Yáñez, Luis		

Descripción de contenidos mínimos:

Recursión.
Tipos de datos estructurados.
Punteros y memoria dinámica.
Programación modular.
Uso de entornos de programación y desarrollo.
Documentación, prueba y depuración de programas.
Realización de prácticas en laboratorio.

Programa detallado:

- 1.- Tipos de datos estructurados: Arrays multidimensionales
- 2.- Programación Modular
- 3.- Algoritmos de ordenación y gestión de datos ordenados
- 4.- Punteros y memoria dinámica
- 5.- Introducción a la recursión

Programa detallado en inglés:

1. Structured Data Types: Multidimensional arrays
2. Modular Programming
3. Sorting algorithms and ordered data management
4. Pointers and Dynamic Memory
5. Introduction to Recursion

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- 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
- CB5-Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

- Desarrollar las prácticas y ejercicios tomando decisiones sobre su diseño. (CT3)
- Desarrollar y validar programas expresados en lenguajes de programación concretos. (CG3)
- Evaluar la eficiencia de los algoritmos para elegir el más adecuado. (CT2)
- Manejar en los programas desarrollados datos estructurados mantenidos en archivos. (CG3)
- Resolver ejercicios de programación analizando el problema y diseñando la solución. (CT2, CT3)
- Utilizar herramientas informáticas sobre sistemas operativos concretos para desarrollar programas informáticos. (CG3)

Evaluación detallada:

La calificación se compondrá de varias calificaciones parciales de las distintas tareas llevadas a cabo por el estudiante.
A continuación se indican los porcentajes del peso de cada actividad en la calificación final en ambas convocatorias (ordinaria y extraordinaria):
- Examen final (ordinario/extraordinario): 65%
- Práctica: 20%
- Actividad adicional: 15% (a determinar por cada profesor)
Las calificaciones de la práctica y de la actividad adicional serán aquellas con las que se haya llegado a la convocatoria ordinaria, no pudiéndose recuperar en la extraordinaria.
Para poder aprobar en la convocatoria ordinaria y extraordinaria se requerirá al menos una calificación de 5 sobre 10 en el examen final.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:	Otras actividades:
Teoría: 3,00	Clases teóricas: 2 horas de clases teóricas a la semana.
Problemas: 1,50	Clases prácticas: 2 horas de clases de problemas/prácticas a la semana.
Laboratorios: 1,50	Las clases de problemas/prácticas se desarrollarán en aulas de informática.
	Las actividades presenciales se corresponden con las 4 horas semanales en aula.

Bibliografía:

- "Programación y resolución de problemas con C++". N. Dale, C. Weems. McGraw-Hill, 2007.
- "Programación en C++ para ingenieros". F. Xhafa et al. Thomson, 2006.
- "Programming: Principles and Practice using C++". B. Stroustrup. Pearson/Addison-Wesley, 2009.
- "El lenguaje de programación C++". Edición especial. B. Stroustrup. Pearson Educación, 2002.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 1º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901974 - Fundamentos de Computadores I Asignatura en Inglés: Introduction to Computers I	Abrev: FC1 Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Informática	24 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Fundamentos de Computadores II Fundamentos de la Programación I Fundamentos de la Programación II	6 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Hidalgo Pérez, José Ignacio

Descripción de contenidos mínimos:

- Representación de la información.
- Especificación e implementación de sistemas combinacionales.
- Módulos combinacionales básicos.
- Especificación e implementación de sistemas secuenciales.
- Módulos secuenciales básicos.
- Prácticas de diseño de circuitos combinacionales y secuenciales.

Programa detallado:

Tema1. Representación digital de la información

- Introducción y conceptos.
- Sistemas de numeración: binario, octal, hexadecimal.
- Aritmética binaria. Suma, resta, multiplicación, división. Conversión entre bases: división por la base, sustitución en serie, conversión entre potencias de la misma base.
- Representación de números: binario puro, magnitud y signo, complemento a uno, complemento a dos.
- Aritmética entera: magnitud y signo, complemento a dos.
- Otras codificaciones: representaciones decimales: BCD y exceso-3.

Tema 2: especificación de sistemas combinacionales

- Especificación de alto nivel y binaria.
- Codificación.
- Funciones de conmutación. Tablas de verdad.
- Expresiones de conmutación.
- Algebra de Moore. Transformaciones algebraicas.
- Forma canónica. Suma de productos. Transformación de una expresión de conmutación a una suma de productos canónica.
- Mapas de Karnaugh. Simplificación. Otros usos de los mapas de Karnaugh

Tema 3: Implementación de sistemas combinacionales

- Puertas lógicas. And, or, not, nand, nor, xor, nxor. Propiedades de las puertas lógicas: conmutatividad, asociatividad. Puertas lógicas compuestas.
- Conjuntos universales de puertas: definición. Conjunto and-or-not. Conjunto and-not. Conjunto nand.
- Síntesis de redes de puertas. Implementación de dos niveles. Implementación multinivel. Síntesis con puertas and-or-not.
- Síntesis con puertas nand.
- Análisis de redes de puertas. Analisis de redes and-or. Análisis de redes Nand.

Tema 4: Módulos combinacionales clásicos.

- Decodificador. Implementación directa. Implementación en árbol. Aplicaciones al diseño.
- Multiplexor. Implementación directa. Implementación en árbol. Multiplexor vectorial.
- Bus
- Codificador. Implementación directa. Codificador de prioridad. Implementación directa. Implementación en árbol. Implementación en cascada. Aplicaciones al diseño.
- ROM (Read Only Memory). PROM. EPROM. EEPROM. Flash memory Aplicaciones al diseño.
- Sumador: implementación con propagación de acarreo: full adder
- Restador: implementación con propagación de acarreo: full subtractor
- Comparador de magnitud. Implementación en serie. Implementación en árbol.
- Sumador/restador en complemento a dos. Implementación con propagación de acarreo.
- ALU (Arithmetic-Logic Unit)

Tema 5: Especificación de sistemas secuenciales

- Definiciones.
- Especificación basada en estados.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- Diagramas de estados.
 - Descripción binaria.
 - Asíncronos vs síncronos.
 - Concepto de registro de estado.
 - Máquinas de Moore y Mealy.
 - Reconocedor de patrones.
- Tema 6: Implementación de sistemas secuenciales síncronos.
- Biestables SR. Asíncronos, síncronos por nivel, síncronos por flanco.
 - Biestables D. síncronos por nivel, síncronos por flanco.
 - Síntesis con biestables D.
 - Inicialización de sistemas secuenciales.
- Tema 7: Módulos secuenciales básicos
- Registros
 - Registros de desplazamiento.
 - Contadores. Ascendente, descendente, saturado no saturado. contador de carga paralela. Diseño con contadores de carga paralela.
- Aplicaciones al diseño: generadores de secuencia y patrones.
- Banco de registros. Diseño y aplicación.
 - RAM: SRAM, DRAM, SDRAM.

Programa detallado en inglés:

1. Representing digital information
 - Introduction and concepts.
 - Numbering systems: binary, octal, hexadecimal.
 - Binary arithmetic Addition subtraction multiplication division. Conversion between bases: division by the base, substitution in series, conversion between powers of the same base.
 - Representation of numbers: pure binary, magnitude and sign, complement to one, complement to two.
 - Whole arithmetic: magnitude and sign, complement two.
 - Other encodings: decimal representations: BCD and excess-3.
2. Specification of combinational systems
 - High level and binary specification.
 - Coding.
 - Switching functions. Truth tables.
 - Switching expressions.
 - Moore's Algebra. Algebraic transformations.
 - Canonical form. Sum of products. Transformation of a switching expression to a canonical sum of products.
 - Karnaugh maps. Simplification. Other uses of Karnaugh maps
3. Implementation of combinational systems
 - Logical doors. And, or, not, nand, nor, xor, nxor. Properties of logic doors: commutability, associativity. Composite logic doors.
 - Universal door assemblies: definition. Set and-or-not. Set and-not. Nand set
 - Synthesis of door networks. Implementation of two levels. Multilevel implementation. Synthesis with and-or-not doors.
 - Synthesis with nand doors.
 - Analysis of door networks. Analysis of and-or networks. Analysis of Nand networks.
4. Basic combinational modules
 - Decoder. Direct implementation Implementation in tree. Applications to design.
 - Multiplexer. Direct implementation Implementation in tree. Vector multiplexer.
 - Bus
 - Encoder. Direct implementation Priority encoder. Direct implementation Implementation in tree. Implementation in cascade. Applications to design.
 - ROM (Read Only Memory). PROM. EPROM EEPROM. Flash memory Applications to the design.
 - Adder: implementation with propagation of shipments: full adder
 - Subtract: implementation with propagation of carries: full subtractor
 - Comparator of magnitude. Implementation in series. Implementation in tree.
 - Adder / subtractor in two's complement. Implementation with transport propagation.
 - ALU (Arithmetic-Logic Unit)
5. Specification of sequential systems
 - Definitions.
 - Specification based on states.

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



- State diagrams.
- Binary description.
- Asynchronous vs. synchronous.
- Concept of state registration.
- Moore and Mealy machines.
- Pattern recognizer.

6. Implementation of synchronous sequential systems

- SR flip-flops Asynchronous, synchronous by level, synchronous by flank.
- D. flip-flops synchronous by level, synchronous by flank.
- Synthesis with bistables D.
- Initialization of sequential systems.

7. Basic sequential modules

- Records
- Scroll records.
- Accountants. Ascending, descending, saturated not saturated. parallel load counter. Design with parallel load counters. Applications to design: sequence generators and patterns.
- Bank of records. Design and application
- RAM: SRAM, DRAM, SDRAM.

Competencias de la asignatura:

Generales:

CG4-Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Diseñar sistemas digitales. (CG4)

Justificar las decisiones de diseño aplicadas en prácticas y ejercicios. (CT1)

Resolver problemas de diseño digital seleccionando la solución más adecuada entre las posibles. (CT2, CT3)

Evaluación detallada:

- Nota de clase: problemas, participación, pruebas de clase o test (NPro) = 10%
- Nota de Prácticas (NPra) = 25%
- Examen (NExa) = 65%

Es la mayor de las dos puntuaciones siguientes:

- $NExa * 0,65 + NPra * 0,25 + NPro * 0,10$

- $NExa * 0,75 + NPra * 0,25$

La nota de problemas y la nota de las prácticas es la obtenida en la convocatoria de ordinaria, es decir, no hay posibilidad de recuperar/mejorar esa calificación en la convocatoria extraordinaria

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,50

Problemas: 1,50

Laboratorios: 1,00

Otras actividades:

No tiene

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Bibliografía:

Digital Design and Computer Architecture ARM Edition. Sarah Harris, David Harris. Morgan Kaufmann. 2015
Principios de Diseño Digital, Daniel D. Gajski Ed. Prentice Hall, 1997
Fundamentos de Computadores, Hermida, R., Sánchez, F., Pastor, E. del Corral, A.M., Ed. Síntesis. 1998.

Ficha docente guardada por última vez el 16/06/2021 11:02:00 por el usuario: David Soria Jimenez

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 1º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901975 - Fundamentos de Computadores II Asignatura en Inglés: Introduction to Computers II	Abrev: FC2 Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Informática	24 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Fundamentos de Computadores I Fundamentos de la Programación I Fundamentos de la Programación II	6 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Lanchares Dávila, Juan

Descripción de contenidos mínimos:

- Introducción a la estructura de un computador.
- Instrucciones del computador.
- Diseño de un computador sencillo.
- Programación en lenguaje ensamblador de un computador simple.
- Prácticas de ensamblador.

Programa detallado:

- Diseño del procesador.
 - ¿Qué es un computador?
 - Simplificación de la ejecución de un programa
 - Procesadores ARM
 - Arquitectura básica ARM: Registros y Memoria
 - Lenguaje ensamblador: definiciones
 - ARM instrucciones básicas de ensamblador y directivas
 - Llamada a subrutinas
 - Representación de datos
- Lenguaje máquina y ensamblador.
 - Introducción al diseño de un procesador sencillo
 - Procesador multi-ciclo
 - Diseño de la unidad de control
 - Rendimiento
- Sistema de memoria de un computador.
 - Organización de la memoria
 - Jerarquía de memoria
 - Introducción a la memoria cache

Programa detallado en inglés:

- Module 1. Computers: Machine and assembly language
- What is a computer?
 - A simplistic view of program execution
 - ARM processors
 - ARM basic architecture: Registers and Memory
 - Assembly language: definitions
 - ARM basic assembly instructions and directives
 - Calling subroutines
 - Data representation
- Module 2. Designing the Processor
- Introduction to the design of a simple processor
 - A multicycle processor
 - Design of the control unit
 - Performance

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Module 3: The memory subsystem – Memory organization – Memory hierarchy – Introduction to the cache memory
Competencias de la asignatura:
Generales: CG4-Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
Específicas: No tiene
Básicas y Transversales: CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales. CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas. CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
Resultados de aprendizaje: Analizar el funcionamiento y la estructura básica de un computador. (CG4) Desarrollar programas en ensamblador. (CG4) Justificar las decisiones de diseño aplicadas en prácticas y ejercicios. (CT1)
Evaluación detallada: <ul style="list-style-type: none">• Nota de clase: problemas, participación, pruebas de clase o test (NPro) = 10%• Nota de Prácticas (NPra) = 25%• Examen (NExa) = 65% Es la mayor de las dos puntuaciones siguientes: - NExa * 0,65 + NPra * 0,25 + NPro* 0,10 - NExa * 0,75 + NPra* 0,25 La nota de problemas y la nota de las prácticas es la obtenida en la convocatoria de ordinaria, es decir, no hay posibilidad de recuperar/mejorar esa calificación en la convocatoria extraordinaria
Actividades docentes: Reparto de créditos: Otras actividades: Teoría: 3,50 No tiene Problemas: 1,50 Laboratorios: 1,00
Bibliografía: Digital Design and Computer Architecture ARM Edition. Sarah Harris, David Harris. Morgan Kaufmann. 2015 Computer Organization and Design, 4th Edition, ARM Edition. D. A. Patterson and J. L. Hennessy. Morgan Kaufmann. 2009 Estructura y diseño de computadores. La interfaz hardware/software. David A. Patterson & John L. Hennessy, Editorial Reverté. 2011

Ficha docente guardada por última vez el 16/06/2021 9:06:00 por el usuario: Coordinador GIC

Fecha: ____ de _____ de ____
Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: 2º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901541 - Fundamentos de electricidad y electrónica Asignatura en Inglés: Introduction to the concepts of electricity and electronics	Abrev: FEE Carácter: Formación básica	6 ECTS
Materia: Física	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Materias básicas		
Departamento: Estructura de la Materia, Física Térmica y Electrónica		Coordinador: Sánchez Balmaseda, Margarita

Descripción de contenidos mínimos:

- Conceptos básicos de magnitudes eléctricas.
- Conducción eléctrica.
- Capacidad.
- Tipos de señales en un circuito: ondas.
- Elementos de un circuito y características tensión-corriente.
- Métodos básicos de análisis de circuitos.
- Carga y descarga de un condensador.
- Introducción a los semiconductores: semiconductores intrínsecos y extrínsecos.
- Conductividad eléctrica en semiconductores.
- Aplicaciones.
- Unión p-n.
- Característica de un diodo.
- Modelo de gran señal.
- Circuitos con diodos.
- Dispositivos optoelectrónicos.
- Transistor MOSFET.
- Transistor bipolar de unión.
- Circuitos con transistores.

Programa detallado:

PARTE 1. Conceptos básicos de magnitudes eléctricas y circuitos eléctricos.

Tema I. Campo eléctrico. Corriente eléctrica

1. Ley de Coulomb y campo eléctrico: Carga eléctrica. Ley de Coulomb. Campo eléctrico. 2. Energía potencial y potencial eléctrico: Energía potencial eléctrica. Potencial eléctrico y diferencia de potencial. 3. Condensadores: Los materiales conductores. Capacidad y condensadores. 4. Corriente eléctrica: Corriente eléctrica. Conductividad eléctrica y Ley de Ohm. Ley de Joule. Potencia eléctrica.

Tema II. Campo magnético. Ondas electromagnéticas

1. Campo magnético: Fuentes de campo magnético. Inducción magnética. 2 Ondas electromagnéticas: Ondas: conceptos básicos. Ondas electromagnéticas. Fotones

Tema III. Circuitos eléctricos

1. Análisis de circuitos: Definiciones básicas: nodo, lazo, malla y rama. Leyes de Kirchhoff. Tipos de elementos en un circuito. Fuentes DC y fuentes AC. Característica tensión corriente. Asociación de elementos. Métodos básicos de análisis de circuitos. Teorema de Thévenin. 2. Circuitos con señales variables en el tiempo: Carga y descarga de un condensador.

PARTE 2. Semiconductores y dispositivos electrónicos.

TEMA IV. Dispositivos de unión de dos terminales

1. Introducción a los semiconductores: Conductores, aislantes y semiconductores. Semiconductores extrínsecos. Conductividad eléctrica en semiconductores. Generación y recombinación de portadores Aplicaciones. 2. Unión p-n: La unión p-n en equilibrio. La unión p-n polarizada. Curva característica del diodo. 3. El diodo de unión como elemento de un circuito. Punto de trabajo y recta de carga. Análisis a gran señal. Circuitos prácticos con diodos. 4. Dispositivos optoelectrónicos: La célula solar. El diodo emisor de luz.

TEMA V. Transistores

1. Transistor MOS de efecto de campo (MOSFET): Estructura. Funcionamiento básico. Tensión umbral. Ecuaciones características y regiones de operación. Circuitos prácticos con transistores MOS. Introducción a la lógica CMOS. 2. Transistor bipolar de unión (BJT): Estructura y funcionamiento básico.

Programa detallado en inglés:

PART 1. Basic concepts of electric parameters and electrical circuits.

Topic I. Electric field. Electric current

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



1. Coulomb's law and electric field: Electric charge. Coulomb's law. Electric field. 2. Potential energy and electric potential: Electric potential energy. Electric potential and potential difference. 3. Conductors and capacitors: Conductive materials. Capacity and capacitors. 4. Electrical current: Electrical current. Conductivity and Ohm's Law. Joule law. Electrical Power.

Topic II. Magnetic field. Electromagnetic waves.

1. Magnetic field: Magnetic field sources. Magnetic induction. 2. Electromagnetic waves: Waves: the basic concepts. Electromagnetic waves. Photons.

Topic III. Electrical circuits

1. Circuit analysis: Basic definitions: nodes, loops, meshes and branches. Kirchhoff's laws. Circuit components. DC and AC sources. Current-voltage characteristic. Association of components. Basic methods of circuit analysis. Thevenin's theorem. 2. Circuits with time variant signals: Charge and discharge of a capacitor.

PART 2. Semiconductors and electronic devices.

Topic IV. Two terminal devices

1. Introduction to semiconductors: Conductors, insulators and semiconductors. Extrinsic semiconductors. Electrical conductivity in semiconductors. Generation and recombination of charge carriers. Applications. 2. P-n junction: P-n junction in equilibrium. Polarized p-n junction. Characteristic I-V curve of the diode. 3. Junction diodes as circuit components: Bias point and load line. Large-signal analysis. Practical circuits with diodes. 4. Optoelectronic devices: Solar cells. Light emitting diodes.

Topic V. Transistors

2. MOS Field Effect Transistor (MOSFET): Structure and basic operation. Threshold voltage. Characteristic equations and operating modes. Circuits with MOS transistors. Introduction to CMOS logic. 2. Bipolar junction transistor (BJT): Structure and basic operation.

Competencias de la asignatura:

Generales:

CG5-Comprensión y dominio de los conceptos básicos de campos y ondas y electromagnetismo, teoría de circuitos eléctricos, circuitos electrónicos, principio físico de los semiconductores y familias lógicas, dispositivos electrónicos y fotónicos, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

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

CB5-Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Resultados de aprendizaje:

Análisis crítico de soluciones. (CT2)

Argumentar las elecciones de aproximaciones físicas relevantes. (CT2)

Comprender y resolver problemas de electromagnetismo básico. (CG5)

Evaluar la eficiencia de los métodos de cálculo para elegir el más adecuado. (CT2)

Resolver circuitos eléctricos lineales y electrónicos basados en diodos y transistores. (CG5)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Evaluación detallada:

- Examen final (80%-90%).
- Otras actividades. Realización de controles presenciales y/o online, realización de cuestiones y/o ejercicios en clase y/o propuestos para entregar (10%-20%).

Tanto la calificación final de la convocatoria ordinaria como la de la extraordinaria serán la mayor de las dos siguientes opciones:

$$CFINAL = 0.8 CEX + 0.2 CACT \text{ o } CFINAL = 0.9 CEX + 0.1 CACT$$

CEX = Calificación del examen, sobre una escala de 10

CACT = Calificación de otras actividades, sobre una escala de 10.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 4,50

Problemas: 1,50

Laboratorios: 0,00

Otras actividades:

Actividades presenciales:

Clases teóricas con ejemplos de aplicación (30%)

Clases de resolución de problemas (10%)

Actividades dirigidas:

Tutorías y trabajos dirigidos (10%)

Trabajo personal:

Estudio, preparación de exámenes, realización de ejercicios. Realización de exámenes. (50%)

Bibliografía:

1. P. A. Tipler. Física Volumen 2. Editorial Reverté.

2. T. Ruiz, O. Arbelaitz, I. Etxebarria. Análisis Básico de Circuitos Eléctricos y Electrónicos. Pearson Prentice Hall.

Ficha docente guardada por última vez el 17/07/2020 17:08:00 por el departamento: Interdepartamental EMFTEL/FM

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 2º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901572 - Bases de Datos Asignatura en Inglés: Databases	Abrev: BD Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Desarrollo del software fundamental	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Correas Fernández, Jesús

Descripción de contenidos mínimos:

Modelos de datos.
Lenguajes de acceso a bases de datos.
Diseño de bases de datos relacionales.
Transacciones y control de la concurrencia.
Conexión a bases de datos.
Configuración y gestión de SGBD.

Programa detallado:

1. Introducción a las bases de datos.
2. Diseño conceptual: modelo entidad-relación.
3. Diseño lógico: modelo relacional. Álgebra relacional.
4. SQL: Structured Query Language.
5. Introducción a PL/SQL. Disparadores.
6. Introducción a transacciones y control de concurrencia.
7. Conceptos avanzados.

Programa detallado en inglés:

1. Introduction to Databases.
2. Conceptual Design: The Entity Relationship Model.
3. Logical Design: The Relational Database Model. Relational Algebra.
4. SQL: Structured Query Language.
5. Introduction to PL/SQL. Triggers.
6. Introduction to Transactions and Concurrency Control.
7. Advanced Concepts.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- CG17-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Resultados de aprendizaje:

- Analizar y crear instrucciones SQL para la manipulación, definición y el control de una base de datos en Sistema de Gestión de Bases de Datos Relacional. (CG17, CG18, CT2)
- Conocer y saber utilizar mecanismos de gestión de la integridad de los datos en los Sistemas de Gestión de Bases de Datos Relacional. (CG3, CG17)
- Desarrollar aplicaciones software básicas que integren un Sistema de Gestión de Bases de Datos Relacional. (CG3, CG18)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Diseñar una Base de Datos según el modelo entidad-relación. (CG17, CT2)

Implementar un diseño de una Base de Datos en un Sistema de Gestión de Bases de Datos Relacional. (CG3, CG17, CT2)

Realizar tareas de administración básica de un Sistema de Gestión de Bases de Datos Relacional. (CG3, CG17, CG18)

Evaluación detallada:

Examen final en las convocatorias ordinaria y extraordinaria común a todos los grupos de la asignatura. Para poder aprobar la asignatura se requerirá al menos una calificación de 5 sobre 10 en el examen final.

Otras actividades. Estará formado por al menos dos ejercicios evaluables sobre los temas de la asignatura a determinar por cada docente de forma independiente. Los alumnos conocerán a principio de curso los detalles de los tipos de actividades y valoraciones asociadas a las mismas. Las calificaciones obtenidas por el alumno durante el curso se mantendrán para la convocatoria extraordinaria.

La calificación final de la asignatura en cualquiera de las dos convocatorias es el máximo entre:

$$F*0,7 + A*0,3$$

$$F*0,9 + A*0,1$$

donde F es la nota del examen final y A es la nota de otras actividades.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas de exposición de los principales conceptos teóricos de la asignatura y resolución de casos prácticos. Clases prácticas y de Laboratorio, incluyendo trabajos tanto individuales como en equipo.

Bibliografía:

Silberschatz, H. F. Korth, S. Sudarshan. Fundamentos de bases de datos (6ª ed), McGraw-Hill, 2014 (Database Systems Concepts, 7th ed, 2019).

R. Elmasri, S.B. Navathe. Fundamentals of Database Systems (7ª ed.). Addison-Wesley, 2015.

H. Garcia Molina, J.D.Ulman, J. Widom. Database Systems: The Complete Book (2ª Ed). Prentice Hall, 2009.

J. Gallibaud; Oracle 11g - SQL, PL/SQL y SQL*Plus. Ediciones ENI, 2010.

O. Heurtel. Oracle 11g - Administracion. Ediciones ENI, 2010.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 2º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901978 - Fundamentos de algoritmia Asignatura en Inglés: Fundamentals of Algorithms	Abrev: FAL Carácter: Obligatoria	4,5 ECTS
Materia: Programación fundamental	20 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Estructuras de datos Tecnología de la programación I Tecnología de la programación II	4,5 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación		Coordinador: Segura Díaz, Clara Mª

Descripción de contenidos mínimos:

Análisis de la eficiencia de los algoritmos.
Diseño y análisis de algoritmos iterativos y recursivos.
Algoritmos de ordenación.
Esquemas algorítmicos de divide y vencerás y vuelta atrás.

Programa detallado:

1. Análisis de la eficiencia de los algoritmos
2. Especificación de algoritmos
3. Diseño y análisis de algoritmos iterativos
4. Diseño y análisis de algoritmos recursivos
5. Algoritmos de divide y vencerás
6. Algoritmos de vuelta atrás

Programa detallado en inglés:

1. Analyzing the efficiency of algorithms
2. Formally specifying algorithms
3. Design and analysis of iterative algorithms
4. Design and analysis of recursive algorithms
5. Divide and conquer algorithms
6. Backtracking algorithms

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG2-Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

CG11-Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Resultados de aprendizaje:

Analizar y justificar el coste de algoritmos iterativos y recursivos (CG2, CG11, CT2)

Comparar el coste de algoritmos que resuelven el mismo problema y seleccionar el más eficiente (CG2, CG11, CT2)

Diseñar e implementar algoritmos recursivos correctos y eficientes para resolver problemas (CG11)

Diseñar e implementar algoritmos iterativos correctos y eficientes para resolver problemas (CG11)

Especificar algoritmos de forma que el comportamiento esperado del mismo sea lo más claro y preciso posible (CG2)

Juzgar la corrección de un algoritmo con respecto a su especificación (CG2, CG11)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Utilizar los esquemas algorítmicos vistos en clase para resolver problemas y valorar la conveniencia de su utilización (CG11, CT2)

Utilizar técnicas de generalización para definir algoritmos recursivos (CG11)

Evaluación detallada:

Un 20% de la nota final se obtendrá a lo largo del curso mediante la evaluación de las actividades prácticas. Las actividades no realizadas en el tiempo indicado no podrán ser recuperadas en la convocatoria extraordinaria. La asistencia a las clases prácticas es evaluable. La no asistencia en los días indicados para evaluación continua supondrá la pérdida de la calificación de la prueba. La evaluación puede incluir además la realización individual de prácticas y problemas, la exposición en público de las soluciones propias, la realización de mini-exámenes escritos, las tutorías obligatorias y cualquier otra que permita conocer el grado de conocimientos y destreza alcanzados por el alumno.

Un 80% de la nota final se obtendrá mediante el examen de la convocatoria ordinaria o de la extraordinaria. El examen constará de dos partes: un test eliminatorio que será indispensable superar para poder aprobar y que en caso de ser superado supondrá un 10% de la nota final; y una segunda parte de resolución de problemas que supondrá un 70% de la nota final.

Para poder aprobar la asignatura se requerirá superar el test eliminatorio, y obtener al menos una calificación de 5 sobre 10 en el examen. La nota mínima necesaria para dar por superado el test se anunciará durante el periodo lectivo y será igual para todos los grupos.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,75

Laboratorios: 0,75

Otras actividades:

Clases teóricas

Enseñanza presencial teórica.

Clases prácticas

Realización individual de problemas con corrección colectiva en clase.

Laboratorios

Realización individual de prácticas tutorizadas en el laboratorio.

Otras actividades

Tutorías individuales.

Bibliografía:

R. Peña.

Diseño de programas: Formalismo y abstracción.

Tercera edición, Pearson/Prentice Hall 2005.

N. Martí Oliet, Y. Ortega Mallén, J. A. Verdejo López.

Estructuras de Datos y Métodos Algorítmicos: 213 Ejercicios resueltos.

Ibergarceta Publicaciones 2013.

N. Martí Oliet, C. Segura Díaz, J. A. Verdejo López.

Algoritmos correctos y eficientes: Diseño razonado ilustrado con ejercicios.

Ibergarceta Publicaciones, 2012

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: 2º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901979 - Estructuras de datos Asignatura en Inglés: Data structures	Abrev: ED Carácter: Obligatoria	4,5 ECTS
Materia: Programación fundamental	20 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Fundamentos de algoritmia Tecnología de la programación I Tecnología de la programación II	4,5 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación		Coordinador: Montenegro Montes, Manuel

Descripción de contenidos mínimos:

Especificación e implementación de tipos abstractos de datos.
Tipos de datos lineales y arborescentes.
Tablas asociativas.

Programa detallado:

1. Diseño e implementación de tipos abstractos de datos
2. Tipos de datos lineales
3. Tipos de datos arborescentes
4. Diccionarios
5. Aplicaciones de tipos abstractos de datos

Programa detallado en inglés:

1. Design and implementation of abstract data types
2. Linear data types
3. Tree-like data types
4. Dictionaries
5. Applications of abstract data types

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG12-Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente de los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

- Combinar el uso de tipos abstractos de datos y de técnicas algorítmicas en la resolución de problemas (CT3)
- Conocer las estructuras de datos vistas en clase y cómo se utilizan para implementar tipos abstractos de datos (CG12)
- Conocer los tipos abstractos de datos vistos en clase, sus posibles formas de implementación y la eficiencia de las mismas (CG12)
- Diseñar e implementar tipos abstractos de datos (CG12)
- Seleccionar tipos abstractos de datos para la resolución de problemas (CG12, CT3)

Evaluación detallada:

30% de la nota se obtendrá a lo largo del curso mediante la evaluación de las actividades prácticas. Las actividades no realizadas en el tiempo indicado no podrán ser recuperadas en la convocatoria extraordinaria. La asistencia a las clases prácticas es evaluable. La no asistencia en los días indicados para evaluación continua supondrá la pérdida de la calificación de la prueba. La evaluación puede incluir además la realización individual de prácticas y problemas, la exposición en público de las soluciones propias, la realización de mini-exámenes escritos, las tutorías obligatorias y cualquier otra que permita conocer el grado de conocimientos y destreza alcanzados por el alumno.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



70% de la nota se alcanzará mediante el examen final en convocatoria ordinaria. Para poder aprobar la asignatura se requerirá al menos una calificación de 5 sobre 10 como nota del examen. Examen en convocatoria extraordinaria para los alumnos que no hayan aprobado en la convocatoria ordinaria. Para poder aprobar en la convocatoria extraordinaria se requerirá al menos una calificación de 5 sobre 10 como nota del examen. Si en una convocatoria no se alcanza el 5 en la nota del examen, esta será la nota que aparezca en el acta. Si en alguna de las convocatorias el examen no pudiese realizarse presencialmente, este podrá dividirse en dos controles y un examen final cuyos respectivos pesos son 20%, 20% y 30% del total de la asignatura. En ese caso, para aprobar será necesario obtener una puntuación de 3.5 sobre 7 en las pruebas realizadas.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,75

Laboratorios: 0,75

Otras actividades:

Clases teóricas

Clases prácticas

Realización individual de problemas con corrección colectiva en clase.

Laboratorios

Realización individual de prácticas tutorizadas en el laboratorio.

Otras actividades

Tutorías individuales.

Bibliografía:

R. Peña. Diseño de programas: Formalismo y abstracción. Tercera edición, Pearson/Prentice Hall 2005.

M. Rodríguez Artalejo, P. A. González Calero, M. A. Gómez Martín. Estructuras de datos: un enfoque moderno. Editorial Complutense 2011.

N. Martí Oliet, Y. Ortega Mallén, J. A. Verdejo López. Estructuras de Datos y Métodos Algorítmicos: 213 Ejercicios resueltos. Ibergarceta Publicaciones 2013.

M. A. Weiss. Data Structures and Algorithm Analysis in C++. Fourth edition. Addison-Wesley, 2014.

E. Horowitz, S. Sahni, D. Mehta. Fundamentals of Data Structures in C++. Computer Science Press 1995.

Ficha docente guardada por última vez el 15/07/2020 9:16:00 por el departamento: **Sistemas Informáticos y Computación**

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 2º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901980 - Tecnología de la programación I Asignatura en Inglés: Programming Technology I	Abrev: TP1 Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Programación fundamental	20 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Estructuras de datos Fundamentos de algoritmia Tecnología de la programación II	4,5 ECTS 4,5 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Valero Espada, Miguel Ángel

Descripción de contenidos mínimos:

Introducción a la Programación Orientada a Objetos.
Clases y Objetos.
Herencia.
Objetos y memoria dinámica.
Polimorfismo y vinculación dinámica.
Entornos de desarrollo, bibliotecas y marcos de aplicación.
Entrada / salida.
Tratamiento de excepciones.
Realización de prácticas en laboratorio.

Programa detallado:

Introducción a la programación orientada a objetos (POO)
Clases y objetos, construcción y destrucción de objetos, memoria dinámica.
Herencia
Polimorfismo y vinculación dinámica.
Excepciones
Entrada / salida

Programa detallado en inglés:

Introduction to Object Oriented Programming (OOP)
Classes and objects, creation and destruction of objects, dynamic memory.
Inheritance.
Polymorphism and dynamic binding.
Exceptions.
Input / Output

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
CG13-Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- Argumentar las elecciones de diseño en las prácticas. (CT1)
- Desarrollar las prácticas y ejercicios tomando decisiones sobre su diseño. (CG13, CT3)
- Realizar en equipo las prácticas de programación. (CT1)
- Resolver ejercicios de programación analizando el problema y diseñando la solución. (CG13, CT2, CT3)
- Desarrollar y validar programas expresados utilizando el paradigma de la orientación a objetos en lenguajes de programación concretos. (CG3)
- Escribir y depurar programas orientados a objetos. (CG13)
- Utilizar entornos integrados de desarrollo para la construcción de aplicaciones informáticas. (CG3)

Evaluación detallada:

Las prácticas se realizan en grupos de dos personas, son obligatorias, tienen carácter eliminatorio y su defensa es individual. Durante el curso se irá indicando tras cada entrega si la práctica supera los mínimos exigidos o no. La creación de grupos se realizará según el criterio del profesor. Las prácticas se entregarán en el plazo y forma que disponga el profesor y siempre dentro de los plazos establecidos. Entregas fuera de plazo se consideran como NO APTAS, y por lo tanto implicarán que la asignatura está suspensa. La defensa de las prácticas se realizará en el laboratorio. Para la convocatoria extraordinaria se especificará un nuevo plazo de entrega. Las prácticas entregadas en dicho plazo contabilizarán 0 puntos en la evaluación continua.

La calificación de la asignatura en la convocatoria ordinaria, y solo en el caso de no tener ninguna práctica calificada como NO APTA (en otro caso la asignatura estará suspensa), se obtendrá de la siguiente forma:

- Un 20% en base a las prácticas entregadas en plazo en el periodo de clases.
- Un 80% en base a un examen teórico/práctico individual a realizar en los laboratorios.

La calificación de la asignatura en la convocatoria extraordinaria, y solo en el caso de haber superado todas las prácticas de la asignatura (en otro caso la asignatura estará suspensa), se obtendrá de la siguiente forma:

- Un 20% en base a las prácticas entregadas en plazo en el periodo de clases. Para la convocatoria extraordinaria se habilitará un día de entrega de prácticas, y aunque no contabilizan en la evaluación, es condición necesaria y obligatoria para poder aprobar la asignatura, haber entregado todas las prácticas y que todas alcancen los mínimos exigidos.
- Un 80% en base a un examen teórico/práctico individual a realizar en los laboratorios.

Tanto en la convocatoria ordinaria como extraordinaria, será necesario obtener al menos un 1/3 de la puntuación en la parte teórica del examen para que se le corrija la parte práctica del examen (si no se corrige, su nota de examen sería la nota de la parte teórica calculada sobre 10). A su vez, será necesario obtener como mínimo un 5 sobre 10 en el examen para poder hacer media con las prácticas.

Si un alumno no se presenta al examen de una convocatoria, que tenga o no todas las prácticas aprobadas, figurará como NO PRESENTADO en esta convocatoria.

Si un alumno, se presenta al examen de una convocatoria, teniendo las prácticas suspensas, figurará como SUSPENSO en esta convocatoria, y su nota será la del examen truncada a 4 sobre 10.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:
Teoría: 3,00
Problemas: 0,00
Laboratorios: 3,00

Otras actividades:
Clases teóricas:
- Enseñanza presencial teórica. Realización individual de problemas con corrección colectiva en clase.
Laboratorios:
- Realización por parejas de prácticas tuteladas en el laboratorio.
Otras actividades:
- Tutorías individuales.

Bibliografía:

- Timothy Budd: An introduction to object-oriented programming. Addison Wesley. 2002.
- David J. Barnes, Michael Kolling: Programación orientada a objetos con Java. Tercera Edición. Pearson Educación, 2007
- Bruce Eckel: Thinking in Java. Cuarta Edición. Prentice Hall, 2006.
- Benjamin Evans. Java in a Nutshell. A Desktop Quick Reference (covers Java 8), O'Reilly, 2015.
- Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John M. Vlissides: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley, 1994.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: 2º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901981 - Tecnología de la programación II Asignatura en Inglés: Programming Technology II	Abrev: TP2 Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Programación fundamental	20 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Estructuras de datos Fundamentos de algoritmia Tecnología de la programación I	4,5 ECTS 4,5 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial Coordinador: Genaim , Samir		

Descripción de contenidos mínimos:

Entornos de desarrollo, bibliotecas y marcos de aplicación.
Programación basada en eventos y componentes visuales.
Interfaces gráficas de usuario.
Genericidad y colecciones.
Programación multihilo.
Realización de prácticas en laboratorio.

Programa detallado:

Introducción al diseño orientado a objetos.
Patrones de diseño
Genericidad y colecciones
Componentes visuales
Modelo/vista/controlador
Introducción a la programación con uso de hebras

Programa detallado en inglés:

Generics and collections
Introduction to Object Oriented
Design. Patterns.
Graphical User Interface
Model View Controller Threads
Introduction to programming with threads

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
CG13-Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Argumentar las elecciones de diseño en las prácticas. (CT1)
Desarrollar las prácticas y ejercicios tomando decisiones sobre su diseño. (CG13, CT3)
Realizar en equipo las prácticas de programación. (CT1)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Resolver ejercicios de programación analizando el problema y diseñando la solución. (CG13, CT2, CT3)

Desarrollar y validar programas expresados utilizando el paradigma de la orientación a objetos en lenguajes de programación concretos. (CG3)

Escribir y depurar programas orientados a objetos. (CG13)

Utilizar entornos integrados de desarrollo para la construcción de aplicaciones informáticas. (CG3)

Evaluación detallada:

Las prácticas se realizan en grupos de dos personas, son obligatorias, tienen carácter eliminatorio y su defensa es individual. Al inicio del curso se especificará el valor numérico de cada práctica y durante el curso se irá indicando tras cada entrega si la práctica supera los mínimos exigidos o no, junto con la puntuación obtenida. La creación de grupos se realizará según el criterio del profesor. Las prácticas se entregarán en el plazo y forma que disponga el profesor. Entregas fuera de plazo se consideran como NO APTAS, y por lo tanto implicarán que la asignatura está suspensa. La defensa de las prácticas se realizará en el laboratorio.

Para la convocatoria extraordinaria se especificará un nuevo plazo de entrega de prácticas pendientes (es decir, calificadas como NO APTAS o sin calificar). Las prácticas entregadas en dicho plazo contabilizarán 0 puntos en la evaluación global del curso.

La calificación de la asignatura en la convocatoria correspondiente, y solo en el caso de no tener ninguna práctica sin calificar o calificada como NO APTA (en otro caso la asignatura estará suspensa), se obtendrá de la siguiente forma:

- Un 20% en base a las prácticas entregadas en plazo en el periodo de clases.
- Un 80% en base a un examen teórico/práctico individual.

En el examen será necesario obtener como mínimo un 5 sobre 10 para poder hacer media con las prácticas.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas

Enseñanza presencial teórica. Realización individual de problemas con corrección colectiva en clase.

Laboratorios

Realización por parejas de prácticas tuteladas en el laboratorio.

Otras actividades

Tutorías individuales.

Presenciales

6 créditos

Bibliografía:

Timothy Budd: An introduction to object-oriented programming. Addison Wesley. 2002.

David J. Barnes, Michael Kolling: Programación orientada a objetos con Java. Tercera Edición. Pearson Educación, 2007

Bruce Eckel: Thinking in Java. Cuarta Edición. Prentice Hall, 2006.

Bruce Eckel: Thinking in C++. Segunda Edición. Prentice Hall, 2000.

Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John M. Vlissides: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley, 1994.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 3º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901555 - Tecnología y Organización de Computadores Asignatura en Inglés: Technology and Organization of Computer Systems	Abrev: TOC Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Tecnología y Arquitectura de Computadores	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Complementario		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Garnica Alcazar, Oscar

Descripción de contenidos mínimos:

- Circuitos aritméticos.
- Diseño multimódulo.
- Sistemas algorítmicos.
- Organización de la memoria.
- Lenguajes de descripción de HW.
- Prácticas de diseño de circuitos digitales.

Programa detallado:

Tema 1. Diseño y modelado hardware con VHDL

- 1.1. Flujo de diseño
- 1.2. Lenguajes de descripción hardware (HDL)
- 1.3. Simulación con VHDL
- 1.4. Estructura de un modelo VHDL
- 1.5. Elementos básicos de VHDL
- 1.6. Máquina de estados finita (FSM)
- 1.7. Otros elementos de VHDL
- 1.8. Tech-bench de simulación

Tema 2. Evaluación parámetros físicos del diseño

- 2.1. ¿Por qué evaluar?
- 2.2. Análisis estático de tiempos (STA)
- 2.3. Comportamiento dinámico
- 2.4. Análisis del área
- 2.5. Análisis del consumo

Tema 3. Diseño combinacional avanzado

- 3.1. Conocimientos previos
- 3.2. Módulos combinacionales y diseño multimódulo
- 3.3. Unidades funcionales multi-función
- 3.5. Redes iterativas 1-D y 2-D
- 3.5. Técnicas para mejorar el rendimiento
- 3.6. Segmentación
- 3.7. Errores de diseño

Tema 4. Diseño algorítmico

- 4.1. Introducción
- 4.2. Elementos de memoria
- 4.3. Diagrama ASM, diseño de la ruta de datos y diseño de la UC
- 4.4. Principios de diseño: top- down/bottom-up, divide y vencerá, iterativo
- 4.5. Diseño RTL

Tema 5. Memorias

- 5.1. Jerarquía de memoria
- 5.2. Tecnologías de memoria: Memoria estática y dinámica; DRAM, EPROM, FLASH
- 5.3. Organización de la memoria principal (características y rendimiento)
- 5.4. Latencia, tiempo de ciclo, ancho de banda e interleaving
- 5.5. Memoria de acceso asociativo
- 5.6. Códigos de detección de errores

Tema 6. Aritmética

- 6.1. Sumadores rápidos (anticipación y puenteo de arrastres)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- 6.2. Multiplicadores sin/con signo (secuencial y combinacional)
- 6.3. Divisor secuencial
- 6.4. Representación IEEE 754
- 6.5. Suma, multiplicación en punto flotante
- 6.6. Precisión y redondeo IEEE 754

Programa detallado en inglés:

- 1. Hardware Design and Modeling with VHDL
 - 1.1. Design Flow
 - 1.2. Hardware Description Language (HDL)
 - 1.3. Simulation with VHDL
 - 1.4. VHDL Modeling
 - 1.5. Basic Elements of VHDL
 - 1.6. Finite State Machine (FSM)
 - 1.7. Other Elements of VHDL
 - 1.8. Techbenches
- 2. Physical Parameter Measurement
 - 2.1. Why evaluate?
 - 2.2. Static Timing Analysis (STA)
 - 2.3. Dynamic Behavior
 - 2.3. Area Measurement
 - 2.4. Power-Consumption Measurement
- 3. Advanced Combinational Design
 - 3.1. Previous Knowledge
 - 3.2. Multimodule Design
 - 3.3. Multi-function Functional Units
 - 3.5. 1D and 2D Iterative Networks
 - 3.5. Techniques to Improve Performance
 - 3.6. Pipelining
 - 3.7. Design Errors
- 4. Algorithmic Design
 - 4.1. Introduction
 - 4.2. Storage Elements
 - 4.3. ASM diagrams, Datapath and Control Unit
 - 4.4. Principles of design
 - 4.5. RTL design
- 5. Memories
 - 5.1. Memory Hierarchy
 - 5.2. Memory Technologies
 - 5.3. Memory Organization
 - 5.4. Latency, Cycle Time, Bandwidth and Interleaving
 - 5.5. Associative Memory
 - 5.6. Error Detection Codes
- 6. Arithmetic
 - 6.1. Fast Adders
 - 6.2. Signed and Unsigned Multipliers
 - 6.3. Sequential Divider
 - 6.4. IEEE 754 Representation
 - 6.5. Floating Point Addition and Multiplication
 - 6.6. IEEE 754 Accuracy and Rounding

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG4-Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
- CG14-Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.
- CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Analizar y diseñar la estructura de un sistema electrónico digital de complejidad media-alta. (CG4)
- Aplicar técnicas para la depuración de sistemas electrónicos digitales mediante simulación. (CG4)
- Combinar componentes hardware para el diseño de un sistemas electrónico digital. (CG4)
- Comprender e interpretar las especificaciones y los parámetros de diseño de un sistema electrónico digital. (CG14)
- Comprender los factores reales que afectan al diseño de estos sistemas y su influencia en el estilo de diseño y el resultado final. (CG14)
- Comprender y usar distintas tecnologías de fabricación de memorias. (CG14)
- Construir y evaluar, mediante las medidas oportunas en el laboratorio, diferentes sistemas digitales de complejidad media diseñados en un lenguaje de descripción hardware. (CG14)
- Decidir la estructura del sistema electrónico digital adecuada para implementar la funcionalidad especificada. (CG14)
- Diseñar distintos tipos de circuitos aritméticos y evaluar las características de la implementación física de cada uno de ellos. (CG14)
- Diseñar los componentes básicos de un computador usando metodologías y herramientas de diseño de circuitos electrónicos digitales. (CG4)
- Modificar las técnicas y recursos disponibles para adaptarlos a las necesidades específicas del diseño de sistemas digitales. (CT3)
- Planear distintas opciones de diseño y seleccionar aquellas que mejor satisfagan las especificaciones. (CG14)
- Planificar adecuadamente las etapas de desarrollo para un sistema complejo. (CT4)
- Representar e interpretar, mediante cronogramas, la respuesta en el tiempo de un sistema digital. (CG14)
- Utilizar una plataforma basada en dispositivos programables para implementar sistemas electrónicos digitales. (CG4)
- Valorar el impacto medioambiental derivado de la puesta en marcha de un sistema informático. (CT5)
- Analizar el comportamiento temporal de los circuitos y plantear hipótesis sobre las posibles causas de su comportamiento erróneo. (CG14)
- Aplicar la metodología de diseño RTL para generar la descripción de un sistema electrónico digital. (CG4)
- Aplicar la teoría de circuitos combinatoriales y secuenciales para diseñar y evaluar distintas opciones de diseño de una especificación dada. (CG14)
- Comprender la importancia de los sistemas digitales síncronos. (CG4)
- Conocer y aplicar los métodos básicos para mejorar la temporización de un circuito digital. (CG14)
- Conocer y argumentar las ventajas e inconvenientes de distintas opciones de sistemas secuenciales. (CG14)
- Diferenciar las distintas perspectivas y necesidades de comunicación según los participantes en un proyecto de desarrollo. (CT1)
- Diseñar circuitos que satisfagan la especificación. (CT2)
- Estimar las características físicas de la implementación de un sistema electrónico digital. (CG14)
- Evaluar las ventajas e inconvenientes de las alternativas tecnológicas en el diseño o fabricación de los sistemas electrónicos digitales. (CG4)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- Evaluar una especificación y justificar modificaciones basadas en la tecnología. (CT2)
- Evaluar y aplicar metodologías, estrategias, técnicas y herramientas CAD profesionales para el diseño de sistemas o subsistemas electrónicos digitales. (CG4)
- Experimentar el desarrollo de sistemas digitales de complejidad media-alta. (CT3)
- Planear las necesidades en recursos humanos de la ejecución de un proyecto de desarrollo hardware, así como su ejecución. (CT4)
- Usar los medios audiovisuales para expresar la información de un proyecto de sistema electrónico digital de forma apropiada para su comprensión por el cliente y el equipo de desarrollo. (CT1)
- Valorar el impacto y cambio social que puede involucrar la puesta en marcha de un sistema electrónico digital. (CT5)
- Valorar y seleccionar alternativas de diseño. (CT2)
- Valorar y seleccionar la tecnología de memoria adecuada para la aplicación objetivo. (CG14)

Evaluación detallada:

-Examen final en las convocatorias ordinaria y extraordinaria. Exámenes escritos obligatorios con cuestiones teóricas y prácticas, siendo el mismo examen en todos los grupos de la asignatura y con criterios detallados de puntuación comunes.

-Prácticas de laboratorio. Asistencia obligatoria. Mismas prácticas en todos los grupos y criterios detallados de puntuación comunes. La nota del laboratorio será la media ponderada de las calificaciones de las prácticas propuestas y de una o varias pruebas individuales. Dichas pruebas individuales supondrán entre 60-70% de la nota del laboratorio y servirán para evaluar que se han adquirido todas las destrezas relacionadas con la programación en VHDL. La nota de las prácticas de laboratorio no es recuperable en la convocatoria extraordinaria. Es decir, la nota de las prácticas será la obtenida en la convocatoria ordinaria y no habrá posibilidad de recuperar o mejorar dicha calificación en la convocatoria extraordinaria.

-Otras actividades en el aula: entrega de problemas y test.

-Calificación. Método de cálculo idéntico en las convocatorias ordinaria y extraordinaria.

Si la nota del examen es igual o superior a 3.5 (sobre 10) entonces la calificación de la asignatura será la mayor de las dos puntuaciones siguientes:
 $0,65 * \text{Nota del examen} + 0,20 * \text{Nota del laboratorio} + 0,15 * \text{Nota otras actividades en el aula}$
 $0,65 * \text{Nota del examen} + 0,35 * \text{Nota del laboratorio}$

En el caso de que la nota del examen sea inferior a 3,5/10 entonces la calificación de la asignatura será suspenso.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,40

Problemas: 1,10

Laboratorios: 1,50

Otras actividades:

Clases teóricas: Clases magistrales de teoría en aula. En promedio 2.25 horas a la semana.

Clases prácticas: Resolución en el aula de problemas de diseño comprobando la idoneidad del sistema final obtenido. En promedio 0.75 horas a la semana.

Laboratorios: Prácticas en el laboratorio de diseño de sistemas reales utilizando VHDL e implementando el circuito sobre una plataforma FPGA. En promedio 1 hora a la semana.

Bibliografía:

- Gajski, D.D., "Principios de diseño digital", Prentice Hall, 1997
- Brown, S., Vranesic, Z., "Fundamentos de lógica digital con diseño VHDL", Mc. Graw-Hill, 2006
- Rabaey, J.M., "Circuitos integrados digitales : una perspectiva de diseño", Prentice Hall, 2004
- Parhami, B., "Computer arithmetic : algorithms and hardware designs", Oxford University Press, 2000
- Jacob, B., Ng, S., Wang, D., "Memory systems : cache, DRAM, disk", Morgan Kaufmann Publishers, 2007
- Pong P. Chu, "RTL hardware design using VHDL: coding for efficiency, portability, and scalability", John Wiley & Sons, 2006
- Peter J. Ashenden, "The designer's guide to VHDL", Morgan Kaufmann Publishers, 2008

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: 3º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901556 - Estructura de computadores Asignatura en Inglés: Computer Organization	Abrev: EC Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Estructura de computadores	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática	Coordinador: Olcoz Herrero, Katzalin	

Descripción de contenidos mínimos:

- Repertorio de instrucciones.
- El procesador: diseño de la ruta de datos y del control.
- Segmentación.
- La jerarquía de memoria: caches, memoria principal y virtual.
- Buses, Entrada/ salida y almacenamiento.
- Prácticas ensamblador, uso eficiente de la jerarquía y entrada/salida.

Programa detallado:

Módulo 1. Entrada/salida

Sistema de E/S: Estructura y función. Sistema de interconexión. E/S mediante interrupciones. E/S por DMA.

Módulo 2. Arquitectura del procesador

Repertorio de instrucciones ARM.

Módulo 3. Diseño del procesador

Segmentación. Riesgos: Estructurales, de datos y de control. Segmentación del procesador. Operaciones multi-ciclo. Gestión de excepciones.

Rendimiento del procesador segmentado.

Módulo 4. Jerarquía de memoria

Jerarquía de memoria. Memoria cache. Rendimiento de la memoria cache. Optimización de la memoria cache. La memoria principal.

Memoria virtual. Gestión de memoria virtual. Protección.

Programa detallado en inglés:

Module 1. Input / Output

I/O System: Structure and function. Interconnection System. Interrupts. DMA

Module 2. Processor Architecture

ARM architecture.

Module 3. Processor Design

Pipelining. Hazards: Structural, data and control. Pipelining implementation. Multi-cycle operations. Exceptions. Performance.

Module 4. Memory Hierarchy

Memory Hierarchy. Cache memory. Performance. Cache optimization. Main memory. Virtual memory. Virtual Memory Management.

Protection.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG4-Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

CG14-Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Analizar la estructura, organización y funcionamiento de un computador digital a nivel hardware. (CG4, CG14)

Analizar la organización jerárquica de las unidades de memoria de un computador. (CG14)

Analizar la repercusión de la arquitectura del repertorio de instrucciones sobre el rendimiento y las facilidades de programación. (CG4)

Aplicar las técnicas de segmentación interna de las instrucciones para acelerar el rendimiento de un computador. (CG14)

Comprender los procedimientos de entrada/salida de un computador. (CG14)

Conocer la arquitectura general de los centros de procesos de datos que dan soporte a la computación en nube. (CG14)

Conocer la estructura básica de los procesadores paralelos y analizar las técnicas de programación correspondientes. (CG14)

Conocer las diferentes técnicas de Entrada/Salida y evaluarlas mediante el diseño de prácticas en lenguaje nativo y de alto nivel (CG14)

Justificar las decisiones de diseño aplicadas en prácticas y ejercicios. (CT1)

Resolver problemas de Estructura de Computadores seleccionando la solución más adecuada entre las posibles. (CT2, CT3)

Utilizar el lenguaje nativo de un computador digital para codificar programas. (CG4)

Evaluación detallada:

1. Exámenes

Examen final en aula

2. Método de evaluación:

Para la evaluación se tienen en cuenta los siguientes elementos:

a) Nota de laboratorio: Es la media ponderada de las calificaciones de las prácticas.

b) Pruebas de clase (problemas, controles, tests,...)

c) Exámenes: Examen tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria. Todos los exámenes son escritos y están formados por cuestiones teóricas y problemas. Mismo examen, en todos los grupos de la asignatura, criterios detallados de puntuación comunes.

3. Calificación

- Nota del examen * 0,70 + Nota de Prácticas * 0,30

La nota de pruebas de clase y la nota de las prácticas es la obtenida en la convocatoria ordinaria, es decir, no hay posibilidad de recuperar/mejorar esa calificación en la convocatoria extraordinaria.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 4,00

Problemas: 0,75

Laboratorios: 1,25

Otras actividades:

Clases teóricas

en promedio 3 horas a la semana. Incluye teoría y problemas (en aula)

Laboratorios

en promedio 1 hora a la semana (en laboratorio)

Bibliografía:

W. Stallings; Organización y Arquitectura de Computadores; Prentice Hall, 2006;

D.A. Patterson y J.L. Hennessy; Estructura y diseño de computadores. La interfaz hardware/software; Reverté, 2011;

A. Cuesta, J.I. Hidalgo, J., J.L. Risco; Problemas de fundamentos y estructura de computadoras; Pearson, 2009;

S. Furber; ARM System-on-Chip architecture; Addison-Wesley, 2000.

Sarah Harris y David Harris. "Digital Design and Computer Architecture. ARM Edition", Elsevier 2015

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 3º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901587 - Software corporativo Asignatura en Inglés: Enterprise Software	Abrev: SC Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Tecnologías de la información	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial Victoria	Coordinador: González del Campo Rodríguez Barbero, M ^a	

Descripción de contenidos mínimos:

Sistemas de Información de la empresa.
Sistemas de gestión de contenidos (CMS).
Sistemas de planificación de recursos (ERP).
Sistemas de gestión de procesos de negocios y flujos de trabajo (BPM, workflows).
Desarrollo de aplicaciones corporativas (Java EE, .NET, ...).
Integración de aplicaciones utilizando marcos de software corporativo.

Programa detallado:

Introducción a los Sistemas de Información en la Empresa
Sistemas de gestión de contenidos (CMS: WordPress).
Sistemas de planificación de recursos (ERP: Odo).
Servicios web (WSDL, SOA, UDDI).
Sistemas de gestión de procesos de negocios y flujos de trabajo (BPM, workflows).
Desarrollo de aplicaciones corporativas (Java EE, .NET, ...).
Integración de aplicaciones utilizando marcos de software corporativo.

Programa detallado en inglés:

Enterprise Information Systems.
Content Management Systems (CMS wordPress)
Enterprise Resource Planning Systems (ERP Odo).
Web Services (WSDL, SOA, UDDI).
Workflow and Business Process Management Systems (BPM, workflows).
Corporate Applications Development (Java EE, .NET,...)
Enterprise Application Integration

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG6-Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
CG7-Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar, aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
CG9-Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

Específicas:

CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
CE_TI2-Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.
CE_TI3-Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
CE_TI5-Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Analizar los requisitos de usuario con el fin de decidir la configuración de un CMS (CT2, CT3, CE_TI1, CE_TI5)

Argumentar y defender en público las particularidades y ventajas de una solución informática empresarial (CT1, CT4, CT5, CE_TI1, CE_TI5)

Comprender cómo la mejora continua automatizada de la organización, revisando y mejorando sus procesos, redundando en la mejora de la competitividad y en la gestión de la calidad total: gestión de procesos de negocio (BPM, workflows) (CG6, CG7, CE_TI1, CE_TI5)

Comprender la posibilidad de retroalimentar a la empresa con la propia información que genera, analizándola para aprovecharla de cara a mejorar el modelo de negocio: inteligencia de negocio (BI) (CG6, CG7, CE_TI1, CE_TI5)

Comprender los flujos de trabajo de las distintas áreas de negocio de una empresa que precise de soporte informático: planificación de recursos (ERP), gestión de la relación con el cliente (CRM) y gestión de contenidos (CMS) (CG6, CE_TI1)

Comprender los requisitos necesarios para ejecutar una aplicación web (CE_TI1, CE_TI2)

Decidir la asignación de roles de usuario, en base a los perfiles, en una aplicación empresarial (CG7, CE_TI1)

Diseñar la implantación de un CMS en una empresa (CG7, CG9, CT2, CE_TI2, CE_TI3, CE_TI5)

Diseñar la infraestructura de soporte de información web de una empresa, tomando en cuenta los perfiles de usuario (CG7, CE_TI1, CE_TI3, CE_TI5)

Organizar el trabajo en equipo y participar en él (CT1, CT4)

Evaluación detallada:

El examen o prueba práctica (proyecto) será común a todos los grupos de la misma y la realización de las prácticas de laboratorio será obligatoria. La calificación final tendrá en cuenta:

- Examen o prueba práctica (proyecto): 70%
- Prácticas realizadas en la evaluación continua: 20%
- Participación en clase: 10%

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Habrán conferencias invitadas cuyos contenidos formarán parte de la evaluación escrita sobre la materia, así como todo lo acontecido en las clases.

* Actividades presenciales: asistencia a clase, realización de prácticas en laboratorio conducentes al desarrollo de un proyecto web con WP

* Trabajo personal: realización de trabajos, proyecto y preparación del examen

* Participación activa en clase: propuesta y discusión de temas relacionados con la temática de la asignatura, presentaciones en clase y otros tipos de participación activa valorables

Bibliografía:

K.C. Laudon & J.P. Laudon. Sistemas de Información Gerencial. Editorial Pearson. 2012 (12ª edición)

Álvaro Gómez Vieites y Carlos Suarez Rey. Sistemas de Información. Herramientas prácticas para la gestión empresarial. Editorial Ra - Ma. 2011 (4ª edición)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 3º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901593 - Ampliación de bases de datos Asignatura en Inglés: Advanced Databases	Abrev: ABD Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Desarrollo de Software Avanzado	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Ingeniería del software		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación		Coordinador: González del Campo Rodríguez Barbero, Ramón

Descripción de contenidos mínimos:

Diseño avanzado de bases de datos relacionales.
Integridad de los datos.
Aspectos avanzados de las transacciones y del control de la concurrencia.
Organización física de los datos.
Procesamiento de consultas.
Configuración y gestión avanzada de SGBD y optimización.
Modelos alternativos de bases de datos.

Programa detallado:

Diseño avanzado de bases de datos relacionales. Normalización y desnormalización.
Aspectos avanzados de las transacciones y del control de la concurrencia.
Conexión y acceso a BBDD.
Procesamiento de consultas y Organización física de los datos.
Configuración y gestión avanzada de SGBD y optimización.
Modelos alternativos de bases de datos.

Programa detallado en inglés:

Data Base Conceptual Design. Normalization and Denormalization
Transactions and Concurrency Management
Connection and access to DBs.
Query Processing and Physical Data organization.
Database Configuration and Administration
Other Data Base Models

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
CG17-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

Específicas:

CE_C6-Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.
CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
CE_TI5-Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Abstraer las distintas operaciones de acceso a base de datos en la implementación de una aplicación (CG3)

Adaptar representaciones de alto nivel de bases de datos a modelos relacionales, semiestructurados y orientados a objetos (CG3, CG17)

Analizar el coste de los mecanismos de recuperación de información de una base de datos relacional (CT5, CE_TI5)

Aplicar interfaces y librerías de acceso a datos en aplicaciones (CG18)

Argumentar las decisiones tomadas en el diseño de una aplicación de acceso a datos (CT1)

Argumentar las decisiones tomadas en el diseño de una base de datos (CT1)

Construir estructuras de datos utilizadas para el almacenamiento de índices en un gestor de bases de datos relacional (CG18, CE_TI5)

Desarrollar aplicaciones de complejidad medio-alta que involucren acceso a base de datos (CG3, CG18)

Determinar la serializabilidad de planes transacciones en una base de datos (CT2, CT3)

Diferenciar los protocolos de control de concurrencia en bases de datos (CG3)

Diseñar arquitecturas MVC para el manejo de información (CE_C6)

Diseñar la arquitectura de la capa de acceso a base de datos en una aplicación (CG17)

Diseñar la representación gráfica de los objetos de dominio de una aplicación (CE_C6)

Implementar esquemas de datos relacionales en gestores de bases de datos (CG18)

Inferir un modelo de bases de datos de alto nivel a partir de la descripción informal de un sistema (CG17, CE_TI1)

Programar consultas en modelos de datos no relacionales (CG18)

Realizar prácticas por parejas (CT4)

Realizar tareas de gestión de control de acceso en una base de datos (CG18)

Seleccionar los componentes para la introducción y representación de información (CT5, CE_C6, CE_TI5)

Evaluación detallada:

Tanto en la primera como en la segunda convocatoria, se tendrán en cuenta las siguientes actividades:

80% Examen Final de conocimientos teóricos y prácticos.

20% Realización de prácticas en laboratorio, obligatoria para aprobar la asignatura.

En la segunda convocatoria existirá un nuevo plazo para la entrega de aquellas prácticas que hayan recibido la calificación de 'no apto' en la convocatoria anterior.

Para obtener la calificación de aprobado será necesario haber obtenido una calificación mínima de 4 sobre 10 en el examen final, y la calificación de APTO en cada una de las prácticas.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 1,50

Laboratorios: 1,50

Otras actividades:

Actividades presenciales:

- Clases teóricas.

- Realización de problemas.

Trabajo personal:

- Realización de prácticas de laboratorio.

- Realización de problemas.

- Preparación de exámenes.

Actividades dirigidas:

- Prácticas dirigidas.

- Tutorías.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Bibliografía:

- A. Silberschatz , H.F. Korth, S. Sudarshan.; Database System Concepts (Fundamentos de bases de datos); 6a edición, McGraw-Hill, 2010 (español 2014);
R. Elmasri, S.B. Navathe; Fundamentals of Database Systems (Fundamentos de sistemas de bases de datos); 4a edición. Addison-Wesley, 2004;
J.D. Ullman; Principles of Databases and Knowledge Base Systems; Computer Science Press, 1998;
Oracle Corporation. MySQL 5.0 Reference Manual. 2011. Disponible en: <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/es/index.html>
Sams Teach Yourself NoSQL with MongoDB in 24 Hours . Brad Dayley. 2014 (en Safari de la FDI)
Introducción a las bases de datos NoSQL usando MongoDB. Antonio Sarasa Cabezuelo. Editorial UOC. 2016.
MongoDB Basics Hows, David. 2014. (en Safari de la FDI)
MongoDB Cookbook. Nayak, Amol. 2014. (en Safari de la FDI)

Ficha docente guardada por última vez el 28/06/2019 12:08:00 por el departamento: **Sistemas Informáticos y Computación**

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 3º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901976 - Ingeniería del Software I Asignatura en Inglés: Software Engineering I	Abrev: IS1 Carácter: Obligatoria	4,5 ECTS
Materia: Desarrollo del software fundamental	15 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Bases de Datos Ingeniería del Software II	6 ECTS 4,5 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Interdepartamental ISIA / SIC Coordinador: Gervás Gómez-Navarro, Pablo		

Descripción de contenidos mínimos:

Introducción a la ingeniería del software.
Lenguajes de modelado de software.
El proceso de desarrollo de software: Modelado de flujos de trabajo.
Planificación y gestión de proyectos.
Análisis y especificación de requisitos: Modelado de requisitos software.

Programa detallado:

Introducción a la Ingeniería del Software.
Modelos de procesos de desarrollo de software.
Ingeniería de requisitos.
Planificación y gestión de proyectos.

Programa detallado en inglés:

Introduction to Software Engineering.
Models of software development processes.
Requirements engineering.
Planning and project management.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

CG8-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.

CG17-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.

CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

CG20-Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

CG22-Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Analizar el impacto económico y en el cliente de un sistema informático. (CG8, CT5)
- Analizar los recursos necesarios para la ejecución de un proyecto. (CG8, CG20)
- Aplicar las capacidades de comunicación para exponer de forma organizada y clara los distintos aspectos del trabajo en el proyecto. (CG22)
- Aplicar las capacidades de comunicación, comprensión y síntesis para integrar y resolver las distintas perspectivas sobre el proyecto. (CG22, CT2)
- Diferenciar las distintas perspectivas y necesidades de comunicación según los participantes en un proyecto de desarrollo de un sistema informático. (CT1, CT2)
- Modificar las técnicas y recursos disponibles para adaptarlos a las necesidades específicas del desarrollo de un sistema informático. (CT3)
- Modificar un proceso de desarrollo software para adecuarlo a las necesidades específicas de un proyecto. (CG20)
- Planear la planificación de un proyecto en base a sus restricciones y recursos. (CG8, CT4)
- Planear las necesidades en recursos humanos de la ejecución de un proyecto de desarrollo software, así como su ejecución (CT4)
- Relacionar el éxito del proyecto con la motivación y toma decisiones adecuada del personal (CG22, CT4)
- Seleccionar y combinar críticamente las alternativas disponibles para abordar un aspecto del desarrollo de un sistema informático. (CT2, CT3)
- Usar los medios audiovisuales para expresar la información de un proyecto de sistema informático de forma apropiada para su comprensión por el cliente y el equipo de desarrollo. (CT1)
- Valorar el proceso de desarrollo software más adecuado para un proyecto. (CG20)

Evaluación detallada:

La asignatura considera tres factores para calcular la calificación final del alumno. Estos factores son:

- proyecto: la calificación (entre 0 y 10) de un proyecto práctico realizado en equipo. Incluye las actividades llevadas a cabo por el alumno a lo largo del cuatrimestre, tales como participación en clase, liderazgo del equipo, aportaciones al proyecto, entregas del proyecto, defensa pública de las entregas del proyecto, etc.
- defensa: la calificación (entre 0 y 10) de una prueba que evalúa los conocimientos adquiridos por los alumnos a través de la realización del proyecto de la asignatura
- contenidos: la calificación (entre 0 y 10) de un examen que evalúa los contenidos de la asignatura.

Los valores de dichos factores pueden obtenerse en las siguientes convocatorias:

- proyecto: diversas entregas hasta final del cuatrimestre. Si proyecto < 5 en convocatoria ordinaria, el equipo podrá realizar una entrega del proyecto en convocatoria extraordinaria.
- contenidos, defensa: convocatoria ordinaria y extraordinaria.

La calificación final del alumno (en la convocatoria ordinaria o en la extraordinaria) será:

- $0,4 * \text{proyecto} + 0,3 * \text{defensa} + 0,3 * \text{contenidos}$, si $((\text{defensa} + \text{contenidos}) / 2) \geq 5$ y $\text{proyecto} \geq 5$
- suspenso, si $((\text{defensa} + \text{contenidos}) / 2) < 5$ o $\text{proyecto} < 5$

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

- Teoría: 2,50
- Problemas: 0,50
- Laboratorios: 1,50

Otras actividades:

- Clases teóricas
- Sí, de exposición de los principales conceptos teóricos de la asignatura y resolución de casos prácticos.
- Seminarios
- Sí, sobre temas de especial relevancia e impartidos por expertos del área.
- Clases prácticas
- Sí
- Laboratorios
- Sí, incluyendo trabajos tanto individuales como en equipo.
- Exposiciones
- Sí, a determinar.
- Presentaciones
- Sí, a determinar.
- Presenciales.

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



Bibliografía:

- Pressman, R.S., Maxim, B.R. Software Engineering. A Practitioner's Approach, McGraw-Hill, 2015.
Sommerville I., Software Engineering. Tenth Edition. Pearson Education, 2016.
R. Pressman: Ingeniería del Software - Un enfoque práctico, 7ª edición. McGraw-Hill, 2010.
I. Sommerville: Ingeniería del Software, 9ª edición. Addison Wesley, 2016.
J. Arlow, I. Neudstadt: UML 2. Anaya Multimedia, 2006.
I. Jacobson, G. Booch, J. Rumbaugh: El proceso unificado de desarrollo de software. Addison-Wesley, 2000.
R. C. Martin: Agile Software Development - Principles, Patterns, and Practices. Pearson Education, 2011.

Ficha docente guardada por última vez el 24/06/2021 14:04:00 por el usuario: Coordinador GIS

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 3º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901977 - Ingeniería del Software II Asignatura en Inglés: Software Engineering II	Abrev: IS2 Carácter: Obligatoria	4,5 ECTS
Materia: Desarrollo del software fundamental	15 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Bases de Datos Ingeniería del Software I	6 ECTS 4,5 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Interdepartamental ISIA / SIC Coordinador: Gervás Gómez-Navarro, Pablo		

Descripción de contenidos mínimos:

Diseño de software: Modelado estructural y modelado del comportamiento.
Implementación y validación.
Mantenimiento de aplicaciones.
Práctica de la ingeniería del software.

Programa detallado:

Modelado de software. Introducción a UML.
Análisis de software.
Diseño de software. Patrones de diseño.
Implementación y validación.
Mantenimiento y evolución del software.

Programa detallado en inglés:

Modeling software. Introduction to UML.
Software analysis.
Software design. Design patterns.
Implementation and validation.
Software maintenance and evolution.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- CG8-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.
- CG17-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CG20-Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
- CG22-Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Analizar el impacto económico y en el cliente de un sistema informático. (CG8, CT5)
- Analizar los recursos necesarios para la ejecución de un proyecto. (CG8, CG20)
- Aplicar las capacidades de comunicación para exponer de forma organizada y clara los distintos aspectos del trabajo en el proyecto. (CG22)
- Aplicar las capacidades de comunicación, comprensión y síntesis para integrar y resolver las distintas perspectivas sobre el proyecto. (CG22, CT2)
- Conocer los servicios básicos que un sistema gestor de bases de datos puede prestar a una aplicación. (CG3, CG17, CG18)
- Conocer los servicios básicos que un sistema operativo puede prestar a una aplicación. (CG3)
- Diferenciar las distintas perspectivas y necesidades de comunicación según los participantes en un proyecto de desarrollo de un sistema informático. (CT1, CT2)
- Dominar la abstracción procedimental (CG3)
- Dominar la orientación a objetos, herencia, polimorfismo y vinculación dinámica. (CG3)
- Modificar las técnicas y recursos disponibles para adaptarlos a las necesidades específicas del desarrollo de un sistema informático. (CT3)
- Modificar un proceso de desarrollo software para adecuarlo a las necesidades específicas de un proyecto. (CG20)
- Planear la planificación de un proyecto en base a sus restricciones y recursos. (CG8, CT4)
- Planear las necesidades en recursos humanos de la ejecución de un proyecto de desarrollo software, así como su ejecución (CT4)
- Realizar el desarrollo de un sistema informático en un proyecto de varios meses de duración en un equipo de desarrollo con más de 5 personas. (CG17, CG20, CG22, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5)
- Relacionar el éxito del proyecto con la motivación y toma decisiones adecuada del personal (CG22, CT4)
- Seleccionar y combinar críticamente las alternativas disponibles para abordar un aspecto del desarrollo de un sistema informático. (CT2, CT3)
- Usar los medios audiovisuales para expresar la información de un proyecto de sistema informático de forma apropiada para su comprensión por el cliente y el equipo de desarrollo. (CT1)
- Valorar el proceso de desarrollo software más adecuado para un proyecto. (CG20)

Evaluación detallada:

- La asignatura considera tres factores para calcular la calificación final del alumno. Estos factores son:
- proyecto: la calificación (entre 0 y 10) de un proyecto práctico realizado en equipo. Incluye las actividades llevadas a cabo por el alumno a lo largo del cuatrimestre, tales como participación en clase, liderazgo del equipo, aportaciones al proyecto, entregas del proyecto, defensa pública de las entregas del proyecto, etc.
 - defensa: la calificación (entre 0 y 10) de una prueba que evalúa los conocimientos adquiridos por los alumnos a través de la realización del proyecto de la asignatura
 - contenidos: la calificación (entre 0 y 10) de un examen que evalúa los contenidos de la asignatura.

- Los valores de dichos factores pueden obtenerse en las siguientes convocatorias:
- proyecto: diversas entregas hasta final del cuatrimestre. Si proyecto < 5 en convocatoria ordinaria, el equipo podrá realizar una entrega del proyecto en convocatoria extraordinaria.
 - contenidos, defensa: convocatoria ordinaria y extraordinaria.

- La calificación final del alumno (en la convocatoria ordinaria o en la extraordinaria) será:
- $0,4 * \text{proyecto} + 0,3 * \text{defensa} + 0,3 * \text{contenidos}$, si $((\text{defensa} + \text{contenidos}) / 2) \geq 5$ y $\text{proyecto} \geq 5$
 - suspenso, si $((\text{defensa} + \text{contenidos}) / 2) < 5$ o $\text{proyecto} < 5$

Actividades docentes:

- | | |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Reparto de créditos: | Otras actividades: |
| Teoría: 1,25 | Clases teóricas |
| Problemas: 0,25 | Sí, de exposición de los principales conceptos teóricos de la asignatura y resolución de casos prácticos. |
| Laboratorios: 3,00 | Seminarios |
| | Sí, sobre temas de especial relevancia e impartidos por expertos del área. |
| | Clases prácticas |

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Sí
Laboratorios
Sí, incluyendo trabajos tanto individuales como en equipo.
Exposiciones
Sí, a determinar.
Presentaciones
Sí, a determinar.
Presenciales.

Bibliografía:

- Pressman, R.S., Maxim, B.R. Software Engineering. A Practitioner's Approach, McGraw-Hill, 2015.
Sommerville I., Software Engineering. Tenth Edition. Pearson Education, 2016.
R. Pressman: Ingeniería del Software - Un enfoque práctico, 7ª edición. McGraw-Hill, 2010.
I. Sommerville: Ingeniería del Software, 9ª edición. Addison Wesley, 2016.
J. Arlow, I. Neudstadt: UML 2. Anaya Multimedia, 2006.
I. Jacobson, G. Booch, J. Rumbaugh: El proceso unificado de desarrollo de software. Addison-Wesley, 2000.
R. C. Martin: Agile Software Development - Principles, Patterns, and Practices. Pearson Education, 2011.
D. Alur, J. Crupi, D. Malks: Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies, 2nd Edition. Prentice-Hall PTR, 2007.
E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides: Patrones de diseño. Addison Wesley, 2003.

Ficha docente guardada por última vez el 24/06/2021 14:07:00 por el usuario: Coordinador GIS

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901570 - Sistemas operativos Asignatura en Inglés: Operating Systems	Abrev: SO Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Sistemas operativos y redes fundamentales	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Redes	6 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática Coordinador: Olcoz Herrero, Katzalin		

Descripción de contenidos mínimos:

Gestión de Procesos: planificación y comunicación.
Asignación de memoria dinámica y memoria virtual.
Arquitectura del Sistema de E/S y drivers.
Sistemas de ficheros y directorios.
Interfaz de usuario y lenguajes de script.

Programa detallado:

TEORÍA

=====

Módulo 1. Introducción

- 1.1 Qué es un SO
- 1.2 Componentes del SO
- 1.3 Concepto de llamada al sistema
- 1.4 Arranque del SO
- 1.5 El shell Bash. Introducción a Bash scripting.

Módulo 2. Gestión de Ficheros

- 2.1 Ficheros
 - 2.1.1 Concepto de ficheros.
 - 2.1.2 Denominación. Estructura. Tipos. Atributos
 - 2.1.3 Operaciones sobre ficheros
- 2.2 Directorios
 - 2.2.1 Concepto de directorio
 - 2.2.2 Jerarquía. Ruta absoluta y relativa
 - 2.2.3 Operaciones sobre directorios
- 2.3 Sistema de Ficheros
 - 2.3.1 Estructura de un Sistema de Ficheros
 - 2.3.2 Tablas de acceso y relación con descriptor de fichero
 - 2.3.3 Administración del espacio de disco
 - 2.3.4 Rendimiento. Cache de bloques

Módulo 3. Gestión de Procesos

- 3.1 Concepto de proceso.
 - 3.1.1 Creación y finalización
 - 3.1.2 Modelo Jerárquico
 - 3.1.3 Estados de un proceso
 - 3.1.4 Estructuras de datos básicas para su gestión
- 3.2 Planificación
 - 3.2.1 Concepto de planificador
 - 3.2.2 Algoritmos básicos: FCFS, con prioridad, round-robin
- 3.3 Threads
 - 3.3.1 Concepto de thread
 - 3.3.2 Estructura de una aplicación multithread
 - 3.3.3 Implementación de los threads. Biblioteca POSIX Threads
- 3.4 Sincronización y Comunicación
 - 3.4.1 Concepto de carrera y definición de sección crítica
 - 3.4.2 Exclusión mutua
 - 3.4.3 Problemas clásicos de programación concurrente
 - 3.4.4 Semáforos, cerrojos y variables condicionales
 - 3.4.5 Soporte hardware para implementación de primitivas de sincronización

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Módulo 4. Gestión de entrada/salida

- 4.1 Arquitectura del sistema de E/S
- 4.1.1 Recordatorio de técnicas HW de E/S
- 4.1.2 Modelo de un dispositivo en LINUX. Anatomía de un driver
- 4.1.3 Caso de dispositivos: de bloque (disco), de caracteres (terminal, impresora)

Módulo 5. Gestión de memoria

- 5.1 Introducción a la gestión de memoria
- 5.1.1 Espacios de direcciones lógico y físico
- 5.1.2 Reubicación
- 5.2 Multiprogramación. Particiones fijas y particiones variables
- 5.3 Memoria Virtual (MV)
- 5.3.1 Concepto de MV paginada. Políticas de carga y sustitución
- 5.3.2 Diseño de sistemas paginados. Políticas de asignación y carga
- 5.3.3 Implementación de sistemas paginados. Excepción de “fallo de página”
- 5.4 Regiones de memoria de un proceso
- 5.4.1 Estructura y generación de un ejecutable
- 5.4.2 Operaciones sobre regiones

LABORATORIO

=====

- 1. Introducción a la programación de sistemas.
- 2. Práctica de sistemas de ficheros
- 3. Práctica de procesos/hilos y sincronización.
- 4. Práctica de E/S

Programa detallado en inglés:

THEORY

=====

Unit 1. Introduction

- 1.1 What is an OS
- 1.2 Components of an operating system
- 1.3 System calls
- 1.4 Booting up the system
- 1.5 The BASH shell. Introduction to BASH scripting

Unit 2. File Management

- 2.1 Files
- 2.1.1 Concept of file
- 2.1.2 Naming. Structure. File types. File attributes.
- 2.1.3 File operations
- 2.2 Directories
- 2.2.1 Concept of directory
- 2.2.2 Hierarchy. Absolute and relative paths
- 2.2.3 Operations on directories
- 2.3 File Systems
- 2.3.1 Structure of a file system.
- 2.3.2 Tables in a file system and file descriptors
- 2.3.3 Disk space management
- 2.3.4 Performance. Buffer Cache

Unit 3. Process management

- 3.1 Concept of process
- 3.1.1 Process life cycle
- 3.1.2 Hierarchical Model
- 3.1.3 States of a process
- 3.1.4 Basic data structures for process management

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



- 3.2. Process Scheduling
 - 3.2.1 Introduction to the OS scheduler
 - 3.2.2 Scheduling algorithms: FCFS, priority, round-robin
- 3.3 Threads
 - 3.3.1 Concept of thread
 - 3.3.2 Structure of a multithreaded application
 - 3.3.3 Implementation of threads. POSIX Threads Library
- 3.4 Synchronization and Communication
 - 3.4.1 Race conditions and definition of critical section
 - 3.4.2 Mutual Exclusion
 - 3.4.3 Classical problems in concurrent programming
 - 3.4.4 Semaphores, locks and condition variables
 - 3.4.5 Hardware support for the implementation of synchronization primitives

Unit 4. Input / Output management

- 4.1 Architecture of the I/O system
 - 4.1.1 Technical reminder of I/O hardware
 - 4.1.2 The LINUX device model. Anatomy of a device driver
 - 4.1.3 Types of devices: block (disk), character (terminal, printer)

Unit 5. Memory Management

- 5.1 Introduction to memory management
 - 5.1.1 Logical and physical addresses
 - 5.1.2 Relocation
- 5.2 Multiprogramming. Fixed and variable partitions
- 5.3 Virtual Memory
 - 5.3.1 Paging. Replacement policies
 - 5.3.2. Design of paging systems
 - 5.3.3 Implementation of paging systems. Handling page faults
- 5.4 Memory regions of a process
 - 5.4.1 Structure and generation of an executable file
 - 5.4.2 Operations on regions

LAB

- 1. Introduction to system programming.
- 2. Lab assignment on file systems
- 3. Lab assignment on processes threads and synchronization.
- 4. Lab assignment on I/O

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG10-Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG15-Conocimiento de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Operativos y diseñar e implementar aplicaciones basadas en sus servicios.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

Resultados de aprendizaje:

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- Comprender la estructura de un sistema de ficheros y diseñar uno simple (CG15, CT2, CT4)
- Conocer el papel del sistema operativo en un sistema digital (CG10, CG15)
- Conocer las herramientas administrativas para gestión de drivers y módulos del kernel (CG10)
- Diferenciar los conceptos de proceso e hilo (CG15)
- Diseñar un planificador de tareas (CG15, CT2, CT3, CT4)
- Entender y saber aplicar los mecanismos de sincronización y comunicación entre procesos e hilos (CG15, CT2)
- Implementar aplicaciones usando llamadas al sistema POSIX (CG15)
- Implementar un módulo de kernel capaz de interactuar con dispositivos de E/S (CG10, CG15, CT1, CT3)
- Utilizar lenguajes de scripting (bash) para la automatización de tareas (CG10)

Evaluación detallada:

Para la evaluación se tienen en cuenta los siguientes elementos:

1. Nota de prácticas de la asignatura: Práctica especial de laboratorio (se realizarán diferentes ejercicios teórico-prácticos el día asignado por el profesor).
2. Nota del examen. Habrá examen final teórico en ambas convocatorias. El examen será común para todos los grupos de la asignatura, será escrito y estará formado por cuestiones teóricas y problemas.
3. Nota de pruebas de clase: realización de actividades propuestas por el profesor en clase, como la resolución de problemas, la realización de partes opcionales de las prácticas, controles, etc.

La nota final será la mayor de las dos puntuaciones siguientes:

- Nota del examen * 0,60 + Nota de Prácticas * 0,20 + Nota Pruebas de clase * 0,20
- Nota del examen * 0,70 + Nota de Prácticas * 0,30

La asignatura se considerará aprobada si la nota final es igual o superior a 5 y además se ha obtenido una nota igual o superior a 4 (sobre 10) en el examen teórico. En caso de haber obtenido una nota inferior a 4 en el examen teórico, la nota final de la asignatura será la obtenida en el examen teórico.

La nota de pruebas de clase es la obtenida en la convocatoria ordinaria, es decir, no hay posibilidad de recuperar/mejorar esa calificación.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

- Teoría: 3,00
- Problemas: 1,50
- Laboratorios: 1,50

Otras actividades:

- Clases teóricas en promedio 3 horas a la semana. Incluye teoría y problemas (en aula).
- Clases prácticas en promedio 1 hora a la semana (en laboratorio)

Bibliografía:

Bibliografía Básica

- Jesus Carretero, Sistemas Operativos – una visión aplicada. McGraw-Hill. 2007
- Remzi H. Arpaci-Dusseau and Andrea C. Arpaci-Dusseau. Operating Systems: Three Easy Pieces. Arpaci-Dusseau Books. <http://pages.cs.wisc.edu/~remzi/OSTEP>. 2015
- W. Stallings. Operating Systems. Internals and Design Principles. 7th Ed. Prentice Hall. 2012
- Andrew S. Tanenbaum, Albert S. Woodhull. Modern Operating Systems, 3rd Ed. Prentice Hall. 2006

Bibliografía Complementaria

- Abraham Silberschatz, Greg Gagne, Peter B. Galvin. Operating System Concepts. 8th Ed. Wiley. 2011
- Neil Matthew, Richard Stones. Beginning Linux Programming. 4th Ed. Wiley. 2007
- Mark Mitchell et al. Advanced Linux Programming. New Riders Publishing. http://richard.esplins.org/static/downloads/linux_book.pdf. 2001.
- Machtelt Garrels. Bash Guide for Beginners. <http://www.tldp.org/LDP/Bash-Beginners-Guide/Bash-Beginners-Guide.pdf>. 2008

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901571 - Redes Asignatura en Inglés: Computer Networks	Abrev: RED Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Sistemas operativos y redes fundamentales	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Sistemas operativos	6 ECTS	
Módulo: Materias comunes a la rama de la informática		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Moreno Vozmediano, Rafael

Descripción de contenidos mínimos:

Técnicas y medios de transmisión de datos.
Protocolos de enlace y redes de área local.
Protocolos de red y encaminamiento.
Protocolos de transporte.
Arquitectura TCP/IP e Internet

Programa detallado:

Módulo 1. Introducción a las redes
1.1. Tipos de redes
1.2. Arquitectura de red
1.3. Ejemplos de arquitecturas de red: Modelo OSI y TCP/IP

Módulo 2. Conceptos de transmisión de datos
2.1. Datos y señales
2.2. Ancho de banda y velocidad de transmisión
2.3. Transmisión analógica y digital
2.4. Multiplexación
2.5. Medios de transmisión

Módulo 3. Infraestructuras de red
3.1. Conexiones punto a punto
3.2. Redes de área local (LAN)
3.3. Redes de área extensa (WAN)
3.4. Tecnologías de acceso residencial

Módulo 4. La capa de red. Protocolo IP
4.1. Introducción a las funciones de red: encaminamiento y congestión
4.2. Protocolo IP
4.3. Redes, subredes y superredes
4.4. Protocolo ARP
4.5. Protocolo ICMP
4.6. Introducción al encaminamiento en IP

Módulo 5. La capa de transporte e introducción a los servicios y aplicaciones de red
5.1. Modelo cliente-servidor
5.2. Los protocolos de transporte TCP y UDP
5.3. Introducción a los servicios básicos de red y protocolos de aplicación
5.4. Introducción a la seguridad
5.5. Introducción a los sistemas distribuidos

Programa detallado en inglés:

Module 1. Introduction to computer networks
1.1. Types of computer networks
1.2. Network architectures
1.3. Examples of network architectures: OSI and TCP/IP

Module 2. Data transmission concepts
2.1. Data and signals
2.2. Bandwidth and bit rate
2.3. Analog and digital transmission
2.4. Multiplexing

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



2.5 Transmission media

Módulo 3. Network infrastructures

- 3.1. Point to point connections
- 3.2. Local area networks (LAN)
- 3.2. Wide area networks (WAN)
- 3.3. Residential access technologies

Module 4. Network layer. Internet Protocol (IP)

- 4.1. Introduction to network layer functions: routing and congestion control
- 4.2. Internet Protocol (IP)
- 4.3. Networks, subnetworks and supernetworks
- 4.4. Address Resolution Protocol (ARP)
- 4.5. Internet Control Message Protocol (ICMP)
- 4.6. Introduction to IP routing

Module 5. Transport layer and introduction to network services and applications

- 5.1. Client-server model
- 5.2. User Datagram Protocol (UDP) and transmission Control Protocol (TCP)
- 5.3. Introduction to basic network services and application protocols
- 5.4. Introduction to security
- 5.5. Introduction to distributed systems

Competencias de la asignatura:

Generales:

CG10-Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CG16-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Analizar y comparar distintas configuraciones de red, seleccionando la configuración más adecuada entre las posibles (CT3)

Analizar y resolver problemas teóricos y prácticos de redes de computadores (CT2, CT3)

Comprender la función de los elementos de la arquitectura de una red (CG16)

Conocer los conceptos básicos de transmisión de datos en redes de computadores (CG16)

Conocer los principales protocolos de red y los servicios y aplicaciones básicas ofrecidos por las redes de computadores (CG10, CG16)

Diseñar y administrar una configuración básica de red (CG10)

Evaluación detallada:

En ambas convocatorias se relizará un examen final que incluye una parte de problemas y cuestiones teóricas (85%). En ambas convocatorias para calificar la parte práctica del laboratorio se deberán responder una serie de cuestiones sobre el laboratorio (15%). La calificación conseguida en la parte del laboratorio no se guarda entre convocatorias. Estos exámenes se realizarán preferiblemente de forma presencial en el aula, pero si fuese necesario, se podrían realizar de forma no presencial (on-line).

Para aprobar la asignatura es necesario obtener una nota total mínima de 5 puntos sobre 10 en el examen final.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 4,30

Problemas: 0,70

Laboratorios: 1,00

Otras actividades:

- Enseñanza presencial teórica

- Enseñanza presencial de ejercicios y supuestos prácticos

- Enseñanza presencial de prácticas de laboratorio

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

- Realización de prácticas no tutorizadas

Bibliografía:

- Forouzan, B., "Transmisión de datos y redes de comunicaciones", MacGraw-Hill, 4ª ed., 2006
- Forouzan B. "TCP/IP Protocol Suite", McGraw-Hill, 4ª ed., 2010
- Stallings, William, "Comunicaciones y Redes de Computadores", Pearson-Prentice Hall, 7a ed. , 2004 (En Inglés, "Data and Computer Communications", 9th edition)
- Halsall, Fred, "Redes de Computadores e Internet", Pearson-Addison Wesley, 5ª ed., 2006
- Kurose, J., Ross, K., "Redes de computadoras, un enfoque descendente", Pearson, 5ª ed., 2010

Ficha docente guardada por última vez el 17/06/2021 11:50:00 por el usuario: **Coordinador GIC**

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901590 - Aplicaciones web Asignatura en Inglés: Web applications	Abrev: AW Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Sistemas de información	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Martínez Ortiz, Ivan

Descripción de contenidos mínimos:

Arquitectura de aplicaciones web.
Lenguajes de presentación y estilo.
Programación en el lado del cliente.
Programación en el lado del servidor.
Accesibilidad y usabilidad en la web.

Programa detallado:

1. Introducción a las aplicaciones Web. Arquitectura de las aplicaciones web. Lenguajes y tecnologías de programación Web.
2. Lenguajes: HTML5 Y CSS. Diseño adaptativo. Accesibilidad y usabilidad en la web.
3. Programación en el lado del cliente: Javascript, jQuery, AJAX.
4. Programación en el lado del servidor: PHP, acceso a bases de datos.
5. Otras tecnologías web. J2EE, frameworks MVC, nodejs.

Programa detallado en inglés:

1. Introduction to Web Applications. Web architecture. Development languages and technologies for web-based development.
2. Client side presentation: HTML5, XML, CSS stylesheets. Human-Computer Interfaces. Web accessibility and usability.
3. Server-side programming: PHP, database access. Responsive Design
4. Client-side programming: Javascript, jQuery, AJAX.
5. Other web technologies: J2EE, Bootstrap, MVC frameworks, nodejs.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- CG17-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CG21-Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Específicas:

- CE_C6-Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.
- CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- CE_TI3-Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
- CE_TI5-Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.
- CE_TI6-Capacidad de concebir sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos y computación móvil.

Básicas y Transversales:

- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

Resultados de aprendizaje:

- Argumentar decisiones de diseño en el desarrollo de aplicaciones web complejas. (CT3, CE_C6, CE_TI5)
- Combinar distintos patrones de diseño en el cliente y en el servidor para desarrollar webs que usen servicios de apoyo. (CT3, CE_C6, CE_TI3, CE_TI6)
- Comprender los riesgos de seguridad que pueden afectar a una aplicación web para poder diseñar las medidas de seguridad oportunas. (CG18, CE_TI1, CE_TI5)
- Conocer distintas tecnologías adicionales de servidor y cliente para poder expandir sus competencias en desarrollo web. (CG18, CE_TI1, CE_TI3, CE_TI5, CE_TI6)
- Construir documentos bien formados y correctos en HTML5 para el desarrollo de páginas web. (CG21, CE_TI6)
- Demostrar comprensión y dominio del protocolo de comunicación HTTP y su impacto en el diseño de aplicaciones web. (CE_TI1, CE_TI6)
- Desarrollar aplicaciones web que usen bases de datos para lograr la persistencia de los datos. (CG3, CG17, CG18, CE_TI5)
- Desarrollar aplicaciones web usando el lenguaje PHP en el servidor para construir dinámicamente una página web. (CG3, CE_TI5, CE_TI6)
- Desarrollar páginas web completas enriquecidas con JavaScript para mejorar la interacción. (CG3, CG21, CE_C6, CE_TI3)
- Desarrollo en grupo de aplicaciones web complejas (CT3, CT4, CE_TI5)
- Diseñar aplicaciones web siguiendo el modelo en tres capas (vista, reglas de negocio y persistencia) para mejorar la modularidad de las aplicaciones. (CG3, CE_TI1, CE_TI5)
- Diseñar páginas web usando CSS nivel 3 para organizar la información y modificar la apariencia de una página web. (CG21, CE_C6, CE_TI3, CE_TI6)

Evaluación detallada:

Para aprobar la asignatura, el alumno deberá superar distintas prácticas eliminatorias y una prueba final. La prueba final consistirá en un proyecto final desarrollado en grupo, aunque los alumnos pueden optar por realizar un examen práctico individual en lugar del proyecto en grupo (casos especiales justificados). Además, parte de la nota depende también de completar distintos ejercicios y actividades propuestos en el día a día de las clases.

La calificación final de la asignatura se calculará en base a la siguiente fórmula:

$$0.7*NPF + 0.2*NP + 0.1*NA$$

, siendo:

* NPF: nota de la prueba final, proyecto final en grupo o nota del examen individual (casos especiales justificados).

* NP: nota de las prácticas

* NA: nota de actividades de participación.

Prueba final

* Proyecto final en grupo: el profesor podrá requerir realizar una tutoría colectiva con los integrantes del grupo de práctica con el objetivo de evaluar la participación y contribuciones individuales de cada uno de los integrantes del grupo. De ser necesaria esta evaluación tendrá un peso del 40% en la nota individual de cada integrante del grupo y será necesario al menos obtener un 5 (sobre 10) en la entrevista.

* Examen práctico individual: consistirá en dos pruebas, el desarrollo de un supuesto práctico (60%) y, en los casos que sea necesario, la defensa oral de la solución propuesta y de los conceptos de la asignatura que se abordan (40%). Para calcular la media es requisito necesario obtener al menos 5 puntos (sobre 10) en cada una de las pruebas del examen.

Las calificaciones obtenidas en cualquiera de las pruebas se mantendrán para la convocatoria extraordinaria. En la convocatoria extraordinaria se pueden volver a entregar las prácticas y el proyecto.

Para calcular la media es requisito necesario haber entregado y aprobado todas las prácticas y trabajos, así como la obtención de al menos un 5 (sobre 10) en la prueba final.

Para calcular la media es requisito necesario haber entregado y aprobado todas las prácticas y trabajos, así como la obtención de al menos un 5 en la prueba final.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas: Exposición de los principales conceptos teóricos de la asignatura y resolución de casos prácticos.

Prácticas en laboratorio conducentes al desarrollo de un proyecto de aplicación web.

Trabajo escrito y presentación del mismo en clase sobre tecnologías web.

Bibliografía:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Recio García, Juan Antonio. "HTML5, CSS3 y JQUERY. Curso práctico". Editorial RA-MA. 2016.

- David Powers. "PHP 7 Solutions; Dynamic Web Design Made Easy". Apress, Berkeley, CA. 2019

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Aubry, Christophe. "HTML5 y CSS3. Domine los estándares de las aplicaciones web". Ediciones ENI, 2020.

- Mark J. Collins. "Pro HTML5 with CSS, JavaScript, and Multimedia; Complete Website Development and Best Practices". Apress, Berkeley, CA. 2017

- Andy Budd/Emil Björklund. "CSS Mastery". Apress, Berkeley, CA. 2016

- Frank M. Kromann. "Beginning PHP and MySQL; From Novice to Professional". Apress, Berkeley, CA. 2018.

- Olivier Heurtel. "PHP y MySQL: Domine el desarrollo de un sitio web dinámico e interactivo". Ediciones ENI, 2020.

- Russ Ferguson. "Beginning JavaScript; The Ultimate Guide to Modern JavaScript Development". Apress, Berkeley, CA. 2019.

Ficha docente guardada por última vez el 15/07/2020 17:24:00 por el departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMATICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901592 - Evaluación de configuraciones Asignatura en Inglés: Evaluation of computer systems	Abrev: ECO Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Tecnologías de la información	21 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Auditoría informática I Auditoría informática II Software corporativo	4,5 ECTS 4,5 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Huedo Cuesta, Eduardo

Descripción de contenidos mínimos:

Introducción.
Técnicas de medida.
Monitores.
Caracterización de la carga.
Análisis experimental.
Benchmarking.
Sintonización.
Cuellos de botella.
Técnicas Analíticas: Análisis Operacional.

Programa detallado:

1. Introducción
2. Medida del rendimiento
3. Comparación de rendimiento
4. Mejora del rendimiento
5. Modelado analítico
6. Caracterización de la carga
7. Fiabilidad de sistemas

Programa detallado en inglés:

1. Introduction
2. Performance measurement
3. Performance comparison
4. Performance improvement
5. Analytical modeling
6. Workload characterization
7. System reliability

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG7-Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar, aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

Específicas:

CE_TI2-Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.

CE_TI5-Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Analizar y resolver problemas teóricos y prácticos de evaluación del rendimiento y de la fiabilidad (CT1, CT2, CT3)

Medir, comparar y mejorar el rendimiento y la fiabilidad de sistemas y componentes (CG7, CT5, CE_TI2, CE_TI5)

Modelar sistemas y componentes para analizar su rendimiento y fiabilidad (CG7, CT5, CE_TI2, CE_TI5)

Evaluación detallada:

Prácticas = 20%

Examen = 80%

Las prácticas se realizarán a lo largo del cuatrimestre de forma presencial o semipresencial y no se podrán recuperar en ninguna convocatoria.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,40

Problemas: 1,00

Laboratorios: 1,60

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

- Xavier Molero, Carlos Juiz, Miguel Rodeño: "Evaluación y Modelado del Rendimiento de los Sistemas Informáticos", Pearson-Prentice Hall, 2004.

- Brendan Gregg: "Systems Performance: Enterprise and the Cloud", Addison-Wesley, 2013.

- Raj Jain: "The Art of Computer Systems Performance Analysis", Wiley, 1991.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901982 - Auditoría informática I Asignatura en Inglés: Information Systems Audit I	Abrev: AI1 Carácter: Optativa	4,5 ECTS
Materia: Tecnologías de la información	21 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Auditoría informática II Evaluación de configuraciones Software corporativo	4,5 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Velasco Cabo, José Manuel

Descripción de contenidos mínimos:

Introducción.
Estándares y directrices de auditoría.
Análisis y gestión de riesgos.
Proceso de auditoría.
Auditoría SGSI.

Programa detallado:

- 1 Introducción Auditoría Informática.
 - 1.1 Función de la auditoría y Conceptos principales.
 - 1.2 Ética profesional.
 - 1.3 Acreditaciones y certificaciones.
 - 1.4 ISO/IEC 17021.
 - 1.5 ISO/IEC 27006.
- 2 Proceso de auditoría.
 - 2.1 ISO 19011.
- 3 Análisis y gestión de riesgos TI.
 - 3.1 Introducción.
 - 3.2 MAGERIT.
 - 3.3 PILAR.
 - 3.4 Caso práctico.
- 4 Auditoría Sistema de Gestión de la Seguridad de la Información.
 - 4.1 ISO/IEC 27001.
 - 4.2 ISO/IEC 27002.
 - 4.3 Caso práctico.

PRÁCTICAS**Módulo 2 y 4**

- Proceso de auditoría.
- Desarrollo práctico fases auditoría ISO 19011.
- Desarrollo práctico fases auditoría ISO/IEC 27007.

Módulo 3

- Análisis y gestión de riesgos.
- Análisis y gestión de riesgos con herramienta PILAR.

Programa detallado en inglés:

- 1 Introduction AI.
 - 1.1 The role of the audit and main concepts.
 - 1.2 Professional Ethics.
 - 1.3 Accreditations and certifications.
 - 1.4 ISO/IEC 17021.
 - 1.5 ISO/IEC 27006.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- 2 Process audit.
- 2.1 ISO 19011.

- 3 Analysis and IT Risk Management.
- 3.1 Introduction.
- 3.2 MAGERIT.
- 3.3 PILAR.
- 3.4 Case Study.

- 4 Audit Management System Information Security.
- 4.1 ISO/IEC 27001.
- 4.2 ISO/IEC 27002.
- 4.3 Case Study.

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG6-Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
- CG7-Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar, aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

Específicas:

- CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- CE_TI2-Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.
- CE_TI3-Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.
- CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Auditar un producto software según las fases establecidas para evaluar su calidad: establecer los requisitos de la evaluación, especificar la evaluación, diseñar la evaluación, ejecutar la evaluación y concluir la evaluación (CT1, CT2, CT3, CE_TI3)
- Comprender el modelo de ejecución del programa de auditoría siguiendo un ciclo de Demming o de mejora continua con sus cuatro fases: Plan, Do, Check, Act (CT2, CT4, CE_TI1)
- Comprender la gestión del modelo de ciclo de vida: definición, mantenimiento y aseguramiento de la disponibilidad de políticas, procesos y modelos del ciclo de vida y procedimientos para ser usados por la organización en el desarrollo del producto o servicio software (CT2, CT3, CE_TI3)
- Comprender las funciones y obligaciones de los diferentes actores relacionados con la recolección y tratamiento de datos de carácter personal: responsable del fichero, encargado del tratamiento y responsable de seguridad (CG6, CG7, CT4, CE_TI1)
- Comprender un sistema de gestión como un marco de trabajo de procesos y procedimientos utilizado para asegurar que una organización puede alcanzar el éxito en todas las tareas necesarias para alcanzar sus objetivos (CG6, CG7, CE_TI1)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- Comprender un Sistema de Gestión de la Seguridad de la Información (SGSI) como un marco de trabajo de procesos y procedimientos utilizado para asegurar que una organización pueda alcanzar el éxito en todas las tareas necesarias para alcanzar sus objetivos de seguridad de la información (CG6, CT2, CE_TII1, CE_TI3)
- Conocer el proceso de acreditación de las empresas certificadoras y los referentes utilizados para asegurar que prestan sus servicios de manera competente, coherente e imparcial, facilitando así el reconocimiento de dichos organismos y la aceptación de sus certificaciones en el plano nacional e internacional (CG6)
- Conocer el proceso general para la realización de auditorías, el objetivo, alcance, métodos y técnicas a utilizar y fases: reunión de apertura, inspección documental, trabajo de campo, reunión de cierre, informe provisional, alegaciones e informe definitivo (CG7, CT1, CT3, CE_TII1)
- Conocer las funciones de la Organización Internacional de Normalización o ISO, encargada de promover el desarrollo de normas internacionales de fabricación, comercio y comunicación para todas las ramas industriales a excepción de la eléctrica y la electrónica (CG6, CE_TII1, CE_TI2)
- Conocer las principales metodologías para llevar a cabo un análisis de riesgos identificando los activos, definiendo su valor y la relación entre ellos (grafo de dependencias entre activos), identificando las amenazas, riesgo (probabilidad) e impacto (degradación) potencial, selección de salvaguardas y riesgo e impacto residual (CG6, CG7, CE_TII1, CE_TI2)
- Conocer los aspectos fundamentales en el diseño del SGSI: alcance del sistema, política de seguridad, organización de la seguridad y programas de concienciación y formación (CG6)
- Conocer los principales estándares de gestión de la seguridad de la información y el marco legal y jurídico de la seguridad (CG6, CG7, CE_TII1)
- Conocer y analizar las diferentes dimensiones de los activos: confidencialidad, integridad, disponibilidad, autenticidad y trazabilidad (CG6, CT4, CE_TI2)
- Definir un documento de política de seguridad de la empresa que incluya la definición de seguridad de la información (objetivos y alcance), la declaración de la dirección apoyando los objetivos de la seguridad de la información, la definición de responsabilidades, una breve explicación de las políticas sectoriales, las referencias a documentación que sustenta la política y la organización de la seguridad con asignación de responsabilidades (CG6, CT4, CE_TII1)
- Definir un plan de contingencia informática y un plan de continuidad de negocio (CG6, CT1)
- Emitir juicios o conclusiones de auditoría basados en los hallazgos relacionados con los objetivos de la auditoría (CG7, CT2)
- Evaluar los resultados de la auditoría: informes ejecutivos, encuestas de calidad, reuniones de seguimiento y planes de acción (CT1, CT2, CE_TII1)
- Identificar y analizar el riesgo en una auditoría de sistemas o informática (CG6, CG7, CE_TII1, CE_TI2)
- Identificar y analizar evidencias con el fin de determinar la extensión en que se cumplen los criterios del referente utilizado en un proceso de auditoría (CG7, CT1, CT2, CE_TI2)
- Redactar un plan de auditoría indicando la motivación de la auditoría, descripción de la empresa a auditar, objetivos y alcance de la auditoría y planificación de los trabajos de auditoría (CG7, CE_TII1)
- Conocer el objetivo y las fases de una auditoría de seguimiento (CT2, CT5, CE_TII1)
- Conocer las funciones de los distintos integrantes de un equipo auditor (CT1, CT4)
- Conocer y utilizar una herramienta para el análisis de riesgos: Pilar (CG6, CT3, CE_TII1)
- Gestionar las mejoras e incidentes en la seguridad de la información (CT2, CT3)
- Simular la reunión de apertura de una auditoría incluyendo la definición de los objetivos de la auditoría (grado de cumplimiento legal, grado de conformidad con criterios, eficacia del sistema de gestión, identificación áreas de mejora), el alcance de la auditoría (ubicación y unidades de la organización, actividades y procesos y periodo de tiempo cubierto por la auditoría) y los criterios de auditoría (referente usado para determinar el cumplimiento o conformidad y normativa legal, sectorial o interna de la organización auditada) (CT1)
- Simular la reunión de cierre de una auditoría incluyendo la presentación de resultados y conclusiones del proceso, así como posibles obstáculos y limitaciones (CT1)

Evaluación detallada:

Obligatorio para aprobar en convocatoria Ordinaria:

- Un trabajo en grupo. Exposición pública del mismo en clase.
- Trabajos individuales.
- Haber obtenido en la parte teórica un 50% o más de la puntuación correspondiente. Además de una puntuación mínima de un 5 en la media de los trabajos individuales.

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



Obligatorio para aprobar en convocatoria Extraordinaria:

- Un trabajo en grupo. Se habilitará fecha para su entrega.
- Trabajos individuales.
- Haber obtenido en la parte teórica un 50% o más de la puntuación correspondiente. Además de una puntuación mínima de un 7 en la media de los trabajos en grupo e individuales.

La evaluación estará formada por:

1. 70%: examen tipo test.
2. 20%: prácticas de auditoría en grupos.
3. 10%: prácticas de auditoría individuales.

Aclaración:

- Los trabajos en grupo, individuales o de clase que no alcancen la calidad (contenido y continente) mínima se darán por no entregados.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 2,50

Problemas: 2,00

Laboratorios: 0,00

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

1. Piattini, Mario; Peso, Emilio del, "Auditoría de tecnologías y sistemas de información", Editorial Ra-ma, 2008.
2. ValIT: "Enterprise Value: Getting started with IT value Management", www.isaca.org
3. Piattini, Mario, Hervada, Fernando, "Gobierno de las tecnologías y los sistemas de información", Editorial Ra-ma, 2007
4. Estándares de la serie ISO/IEC 27000: www.aenor.es, www.iso.org y www.iso27000.es
5. Estándares ISO 19011, ISO 17021 y ISO/IEC 38500.
6. "MAGERIT: Metodología de análisis y gestión de riesgos de los Sistemas de Información": www.ccn-cert.cni.es y www.administracionelectronica.gob.es
7. "PILAR: Procedimiento Informático y lógico de análisis de riesgos", www.ccn-cert.cni.es.
8. ISO 19601. Directrices para la auditoría de los sistemas de gestión. AENOR. 2018.
9. ISO 27001. Sistemas de gestión de seguridad de la información: Requisitos. AENOR. 2013.
10. ISO 27002. Código de prácticas para los controles de seguridad de la información. AENOR. 2013.

Ficha docente guardada por última vez el 13/07/2020 9:16:00 por el departamento: **Arquitectura de Computadores y Automática**

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: 4º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901983 - Auditoría informática II Asignatura en Inglés: Information Systems Audit II	Abrev: AI2 Carácter: Optativa	4,5 ECTS
Materia: Tecnologías de la información	21 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Auditoría informática I Evaluación de configuraciones Software corporativo	4,5 ECTS 6 ECTS 6 ECTS	
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Bernabé García, Sergio

Descripción de contenidos mínimos:

Proceso de auditoría en el desarrollo software.
Introducción a la auditoría forense y peritajes.
Otras auditorías: Protección de Datos, Seguridad, Interoperabilidad

Programa detallado:

- 1 Peritaje e informática forense.
 - 1.1 Conceptos principales.
 - 1.2 Herramientas.
 - 1.3 Caso práctico.

- 2 Auditoría Ley Orgánica de Protección de Datos y garantía de derechos digitales (LOPDGDD).
 - 2.1 Novedades legales del RGPD y LOPDGDD.
 - 2.2 Novedades en seguridad del RGPD y LOPDGDD.
 - 2.3 Análisis de riesgos.
 - 2.4 Evaluaciones de impacto en privacidad.
 - 2.5 Caso práctico.

- 3 Auditoría Proceso Desarrollo Software.
 - 3.1 ISO/IEC 12207.
 - 3.2 ISO/IEC 15504.
 - 3.3 Auditoría SPICE.
 - 3.4 CMMi y SCAMPI.
 - 3.5 Caso práctico.

- 4 Auditoría producto software.
 - 4.1 Familia ISO/EIC 25000.
 - 4.2 Evaluación de la calidad.
 - 4.3 Auditoría aplicaciones Web.
 - 4.4 Caso práctico.

- 5 Auditoría Esquema Nacional de Seguridad (ENS) y Esquema Nacional de Interoperabilidad (ENI).
 - 5.1 Normativas sobre el derecho de los ciudadanos a relacionarse electrónicamente con las Administraciones Públicas.
 - 5.2 ENS.
 - 5.3 ENI.
 - 5.4 Caso práctico.

PRÁCTICAS**Módulo 1**

- Auditoría forense.
 - Uso de herramientas apoyo auditoría financiera y contable.
 - Uso de herramientas análisis técnico forense.

Módulo 2

- Auditoría del Reglamento Europeo de Protección de Datos.
 - Análisis de Riesgos y Evaluación de Impacto en Privacidad.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Programa detallado en inglés:

- 1 Computer forensics.
 - 1.1 Key Concepts.
 - 1.2 Tools.
 - 1.3 Case Study.

- 2 Protection of Personal Data and (LOPDGDD).
 - 2.1 Legal novelties for the RGPD and LOPDGDD.
 - 2.2 Security novelties for the RGPD and LOPDGDD.
 - 2.3 Risk management.
 - 2.4 Privacy impact assessment.
 - 2.5 Case Study.

- 3 Audit Software Development Process.
 - 3.1 ISO/IEC 12207.
 - 3.2 ISO/IEC 15504.
 - 3.3 Audit SPICE.
 - 3.4 CMMI and SCAMPI.
 - 3.5 Case Study.

- 4 Audit software product.
 - 4.1 Family ISO / EIC 25000.
 - 4.2 Quality evaluation.
 - 4.3 Audit web applications.
 - 4.4 Case Study.

- 5 National Security Framework (NSF) and National Interoperability Framework (NIF).
 - 5.1 Law regulations of citizens to interact electronically with Public Administrations.
 - 5.2 NSF.
 - 5.3 NIF.
 - 5.4 Case Study.

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG6-Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
- CG7-Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar, aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- CG9-Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

Específicas:

- CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- CE_TI2-Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.
- CE_TI3-Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
- CE_TI5-Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Auditar un producto software según las fases establecidas para evaluar su calidad: establecer los requisitos de la evaluación, especificar la evaluación, diseñar la evaluación, ejecutar la evaluación y concluir la evaluación (CT1, CT2, CT3, CE_TI3)
- Comprender el alcance de la auditoría del proceso software como un marco de trabajo para la adquisición de un producto o servicio software o para todo el ciclo de desarrollo software de un producto (CG9, CE_TI5)
- Comprender el modelo de ejecución del programa de auditoría siguiendo un ciclo de Demming o de mejora continua con sus cuatro fases: Plan, Do, Check, Act (CT2, CT4, CE_TI1)
- Comprender la gestión del modelo de ciclo de vida: definición, mantenimiento y aseguramiento de la disponibilidad de políticas, procesos y modelos del ciclo de vida y procedimientos para ser usados por la organización en el desarrollo del producto o servicio software (CT2, CT3, CE_TI3)
- Conocer el proceso de inspección o auditoría legal según la LOPD y el Real Decreto de la LOPD (RDLOPD) y la auditoría de medidas de seguridad de los DCP (CT2, CT5)
- Conocer el proceso general para la realización de auditorías, el objetivo, alcance, métodos y técnicas a utilizar y fases: reunión de apertura, inspección documental, trabajo de campo, reunión de cierre, informe provisional, alegaciones e informe definitivo (CG7, CT1, CT3, CE_TI1)
- Conocer las características del modelo de calidad del producto software: funcionalidad, fiabilidad, usabilidad, eficiencia, mantenibilidad, portabilidad, compatibilidad y seguridad (CG7, CE_TI3)
- Conocer las funciones de la Agencia Española de Protección de Datos (CG7, CE_TI1)
- Conocer las funciones de la Organización Internacional de Normalización o ISO, encargada de promover el desarrollo de normas internacionales de fabricación, comercio y comunicación para todas las ramas industriales a excepción de la eléctrica y la electrónica (CG6, CE_TI1, CE_TI2)
- Conocer las principales metodologías para llevar a cabo un análisis de riesgos identificando los activos, definiendo su valor y la relación entre ellos (grafo de dependencias entre activos), identificando las amenazas, riesgo (probabilidad) e impacto (degradación) potencial, selección de salvaguardas y riesgo e impacto residual (CG6, CG7, CE_TI1, CE_TI2)
- Conocer los distintos tipos de métricas utilizados para medir la calidad del producto software: métricas internas (medidas estáticas que no dependen de la ejecución del software), métricas externas (aplicables al software en ejecución) y métricas en uso (aplicables a la utilización del software por parte de los usuarios) (CG9, CT2, CE_TI2, CE_TI3)
- Conocer los niveles de madurez de las organizaciones desarrolladoras de software y su relación con las capacidades de los procesos implementados (CG7, CT2, CE_TI1)
- Conocer otros referentes legales que implican el desarrollo de auditorías de cumplimiento (CG9, CE_TI1)
- Definir un plan de adecuación a la Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPD) (CG7, CT1, CT2, CT3, CT5)
- Emitir juicios o conclusiones de auditoría basados en los hallazgos relacionados con los objetivos de la auditoría (CG7, CT2)
- Evaluar los resultados de la auditoría: informes ejecutivos, encuestas de calidad, reuniones de seguimiento y planes de acción (CT1, CT2, CE_TI1)
- Identificar, clasificar y proteger los Datos de Carácter Personal (DCP) según la legislación vigente (CG6, CG7, CE_TI1)
- Redactar un documento de seguridad a partir del modelo de la Agencia Española de Protección de Datos (CG7, CT1, CT3, CT5)
- Redactar un plan de auditoría indicando la motivación de la auditoría, descripción de la empresa a auditar, objetivos y alcance de la auditoría y planificación de los trabajos de auditoría (CG7, CE_TI1)
- Conocer la auditoría SPICE de evaluación de procesos de desarrollo, la auditoría SCAMPI de los procesos CMMI-Dev y la auditoría SQUARE de evaluación de la calidad de un producto software (CG9, CT3, CT4, CT5, CE_TI1)
- Conocer las funciones de los distintos integrantes de un equipo auditor (CT1, CT4)
- Conocer los objetivos del peritaje forense informático y tecnológico y los principios que gobiernan la evidencia digital (CT2, CT3)
- Simular la reunión de apertura de una auditoría incluyendo la definición de los objetivos de la auditoría (grado de cumplimiento legal, grado de conformidad con criterios, eficacia del sistema de gestión, identificación áreas de mejora), el alcance de la auditoría (ubicación y

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



unidades de la organización, actividades y procesos y periodo de tiempo cubierto por la auditoría) y los criterios de auditoría (referente usado para determinar el cumplimiento o conformidad y normativa legal, sectorial o interna de la organización auditada) (CT1)

Simular la reunión de cierre de una auditoría incluyendo la presentación de resultados y conclusiones del proceso, así como posibles obstáculos y limitaciones (CT1)

Evaluación detallada:

Obligatorio para aprobar en convocatoria Ordinaria:

- Un trabajo en grupo. Exposición pública del mismo en clase.
- Trabajos individuales.
- Haber obtenido en la parte teórica un 50% o más de la puntuación correspondiente. Además de una puntuación mínima de un 5 en la media de los trabajos individuales.

Obligatorio para aprobar en convocatoria Extraordinaria:

- Un trabajo en grupo. Se habilitará fecha para su entrega.
- Trabajos individuales.
- Haber obtenido en la parte teórica un 50% o más de la puntuación correspondiente. Además de una puntuación mínima de un 7 en la media de los trabajos en grupo e individuales.

La evaluación estará formada por:

1. 70%: examen tipo test.
2. 20%: prácticas de auditoría en grupos.
3. 10%: prácticas de auditoría individuales.

Aclaración:

Los trabajos en grupo, individuales o de clase que no alcancen la calidad (contenido y continente) mínima se darán por no entregados.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 2,50

Problemas: 2,00

Laboratorios: 0,00

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

1. Estándares ISO/IEC 15504, ISO/IEC 12207: www.aenor.es, www.iso.org y www.iso15540.es
2. Administración electrónica, ebook: www.boe.es
3. Protección de Datos de Carácter Personal, ebook: www.boe.es
4. Estándares ISO/IEC 25000 13. Garrido, Juan, "Análisis forense digital en entornos Windows", editorial Informatica64, 2010.
5. Real Decreto 3/2010, de 8 de enero, por el que se regula el Esquema Nacional de Seguridad en el ámbito de la Administración Electrónica. BOE.
6. Real Decreto 951/2015, de 23 de octubre, de modificación del Real Decreto 3/2010, de 8 de enero, por el que se regula el Esquema Nacional de Seguridad en el ámbito de la Administración Electrónica. BOE.
7. Real Decreto 4/2010, de 8 de enero, por el que se regula el Esquema Nacional de Interoperabilidad en el ámbito de la Administración Electrónica. BOE.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901984 - Redes y seguridad I Asignatura en Inglés: Network Security I	Abrev: RS1 Carácter: Optativa	4,5 ECTS
Materia: Redes y seguridad	9 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Redes y seguridad II	4,5 ECTS	
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Sánchez-Elez Martín, Marcos

Descripción de contenidos mínimos:

Conceptos básicos sobre seguridad.
Técnicas de cifrado, firmas, certificados digitales y PKI.
Comunicaciones seguras.
Conceptos básicos sobre políticas y auditorías de seguridad.

Programa detallado:

==TEORÍA==

Módulo 1. Introducción a la seguridad de sistemas

- 1.1. Introducción
- 1.2. Tendencias en seguridad
- 1.3. Anatomía de un ataque
- 1.4. Introducción a la gestión de la seguridad
- 1.5. Marco Legal

Módulo 2. Comunicaciones seguras

- 2.1. Introducción
- 2.2. Técnicas de cifrado: clave secreta, clave pública y funciones resumen
- 2.3. Firmas digitales
- 2.4. Certificados digitales y autoridades de certificación
- 2.5. Aplicaciones para comunicaciones seguras

Módulo 3. Seguridad de sistemas

- 3.1 Seguridad de usuarios y grupos
- 3.2 Seguridad del sistema de archivos
- 3.3 Seguridad de los programas
- 3.3 Troyanos, puertas traseras y virus
- 3.5 Otros aspectos de seguridad del sistema

==PRÁCTICAS==

Módulo 0

- 0.1 Comandos básicos de Linux. Usuarios y permisos (primer cuatrimestre)

Módulo 2

- 2.1 Cifrado de clave secreta y funciones resumen
- 2.2 Cifrado de clave pública
- 2.3 Certificados digitales, autoridades de certificación y fortificación de un servidor web mediante SSL

Módulo 3

- 3.1 ACLs en GNU-Linux
- 3.2 Fuzzing de aplicaciones
- 3.3 Programación de Buffer overflows (pila y montículo), shellcodes
- 3.4 Malware
 - 3.4.1 Vulnerabilidades y ataques comunes en Windows (troyanos, cracking de aplicaciones)
 - 3.4.2 Vulnerabilidades y ataques comunes en Linux (rootkits)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Programa detallado en inglés:

==THEORY==

Module 1. Introduction to system security

- 1.1 Introduction
- 1.2 Security trends
- 1.3 Anatomy of an attack
- 1.4 Introduction to Security Operations
- 1.5 Legal aspects

Module 2. Communications Security

- 2.1 Introduction
- 2.2 Encryption techniques: Secret keys, Public keys, hash functions
- 2.3 Digital signatures
- 2.4 Public Key Infrastructure
- 2.5 Secure communications applications

Module 3. System Security

- 3.1 Users and groups security
- 3.2 File system security
- 3.3 Application security
- 3.4 Trojans, backdoors and virus

==LABORATORY==

Module 0

- 0.1 Basic Linux console commands. Linux users. File permissions (first semester)

Module 2

- 2.1 Secret key and hash functions
- 2.2 Public key
- 2.3 Digital certificates, certification authorities and web server hardening with SSL

Module 3

- 3.1 ACLs in GNU-Linux
- 3.2 Application fuzzing
- 3.3 Buffer (stack and heap) overflow coding, shellcodes
- 3.4 Malware:
 - 3.4.1 Windows trojans and application cracking
 - 3.4.2 Linux rootkit deployment and detection

Competencias de la asignatura:

Generales:

CG14-Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

Específicas:

CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

CE_TI4-Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar y gestionar redes e infraestructuras de comunicaciones en una organización.

CE_TI7-Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Analizar vulnerabilidades de sistemas y explotarlos. (CG14, CT2, CT3, CE_TI1, CE_TI4, CE_TI7)

Describir temas relacionados con la asignatura al resto de los compañeros (CG14, CT1, CT4, CT5, CE_TI1, CE_TI4)

Intercambiar información con el resto de compañeros. (CT1, CT4, CT5, CE_TI1, CE_TI4)

Relacionar paradigmas de ataques con su aplicación en diversas tecnologías. (CG14, CT2, CT3, CE_TI1, CE_TI4, CE_TI7)

Resolver retos que requieren conocimientos adquiridos en la asignatura e ingenio. (CG14, CT1, CT2, CT3, CT4, CE_TI1, CE_TI4)

Evaluación detallada:

La asignatura consta de una parte práctica (que no se recupera en la convocatoria extraordinaria) y una parte teórica.

La calificación será:

- 1) 70% (examen teórico) + 30% (prácticas y otras actividades)
- 2) 90% (examen teórico-práctico)

El estudiante podrá ser calificado siguiendo la opción marcada como (1) tanto en la convocatoria ordinaria como extraordinaria si cumple los siguientes requisitos:

- Haber realizado todas las prácticas
- Haber asistido al 66% de las horas presenciales
- En caso de semi-presencialidad, además será necesario haber realizado al menos el 66% de las actividades de evaluación continua los días correspondientes al seguimiento de las clases en línea.

La asistencia a la realización de las prácticas durante las 2h reservadas para ello por la asignatura es obligatoria (asistencia virtual o presencial según corresponda), en el caso de que para una práctica particular el estudiante no asista a esta, la realización de esa práctica puntuará un 66% de su nota.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 2,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 2,50

Otras actividades:

Actividades presenciales: enseñanza teórica y realización de prácticas.

Trabajo personal: realización de las prácticas, preparación del examen, participación activa en clase.

Realización de retos de ciberseguridad a propuesta del equipo docente.

Bibliografía:

- E. Cole. Network Security Bible, 2nd Edition. Ed. John Wiley & Sons. 2009
- J. Vacca. Computer and Information Security Handbook. Ed. Morgan Kaufmann. 2009
- B. Burns y otros. Security Power Tools. Ed. O'Reilly. 2007
- S. MacClure y otros. Hacking exposed 6. Ed. MacGraw Hill. 2009
- R. Johnson and M. Merkow. Security Policies and Implementation Issues. Ed. Jones & Bartlett Learning. 2010
- S. Harris, F. Maymí, Mc Graw Hill, All in one CISSP, exam guide, 7ª edición 2016
- William Stallings Network Security Essentials: Applications and Standards, Prentice Hall, 2013
- J. Michael Stewart, Jones & Bartlett Learning, Network Security, Firewalls, and VPNs, 2014
- Ruby B. Lee, Security Basics for Computer Architects, Synthesis Lectures on Computer Architecture, 2013

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 4º (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901985 - Redes y seguridad II Asignatura en Inglés: Networks Security II	Abrev: RS2 Carácter: Optativa	4,5 ECTS
Materia: Redes y seguridad	9 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Redes y seguridad I	4,5 ECTS	
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Pardines Lence, Inmaculada

Descripción de contenidos mínimos:

Comunicaciones seguras.
Protección redes y sistemas en red.
Configuración segura de servidores.
Seguridad corporativa: políticas y auditorías de seguridad.

Programa detallado:

==TEORÍA==

Módulo 1. Seguridad en redes

- 1.1. Vulnerabilidades y técnicas de ataques a protocolos de red
- 1.2. Protección de redes mediante firewalls
- 1.3. Conexiones de red seguras
- 1.4. Sistemas de monitorización y detección de intrusos en red
- 1.5. Seguridad en redes inalámbricas

Módulo 2. Seguridad en Internet

- 2.1. Seguridad Web
- 2.2. Seguridad en e-mail
- 2.3. Seguridad DNS
- 2.4. Otras amenazas en Internet

Módulo 3. Gestión de la seguridad

- 3.1. Legislación sobre seguridad
- 3.2. Sistema de Gestión de la Seguridad de la Información
- 3.3. Gestión de incidentes
- 3.4. Plan de recuperación

==PRÁCTICAS==

P0. Configuración de entornos virtuales

- P1.1 Ataques a redes y protección mediante firewalls I
- P1.2 Ataques a redes y protección mediante firewalls II
- P1.3 Configuración de un proxy directo: TinyProxy
- P1.4 Sistema de Detección de intrusos (IDS): Snort
- P1.5 Red privada virtual: IPsec
- P1.6 Configuración de una red privada virtual: OpenVPN
- P2.1 Configuración de un servidor web seguro
- P2.2 Pentest web
- P2.3 Seguridad DNS

Programa detallado en inglés:

==THEORY==

Module 1. Network Security

- 1.1 Network protocols' vulnerabilities and attack techniques
- 1.2 Firewalls
- 1.3 Secure network connections
- 1.4 Intrusion Detection/Prevention Systems
- 1.5 Wireless network security

Module 2. Internet Security

- 2.1 Web security

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- 2.2 e-mail security
- 2.3 DNS security
- 2.4 Other threats in the Internet

Module 3. Security Operation

- 3.1 Security Legislation
- 3.2 Information Security Management System
- 3.3 Incident Management
- 3.4 Recovery plan

==LABORATORY==

- P0. Configuración de entornos virtuales
- P1.1 Ataques a redes y protección mediante firewalls I
- P1.2 Ataques a redes y protección mediante firewalls II
- P1.3 Configuración de un proxy directo: TinyProxy
- P1.4 Sistema de Detección de intrusos (IDS): Snort
- P1.5 Red privada virtual: IPSec
- P1.6 Configuración de una red privada virtual: OpenVPN
- P2.1 Configuración de un servidor web seguro
- P2.2 Pentest web
- P2.3 Seguridad DNS

Competencias de la asignatura:

Generales:

CG14-Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

Específicas:

CE_TI1-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

CE_TI4-Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar y gestionar redes e infraestructuras de comunicaciones en una organización.

CE_TI7-Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Analizar vulnerabilidades de sistemas y explotarlos. (CG14, CT2, CT3, CE_TI1, CE_TI4, CE_TI7)

Describir temas relacionados con la asignatura al resto de los compañeros (CG14, CT1, CT4, CT5, CE_TI1, CE_TI4)

Intercambiar información con el resto de compañeros. (CT1, CT4, CT5, CE_TI1, CE_TI4)

Relacionar paradigmas de ataques con su aplicación en diversas tecnologías. (CG14, CT2, CT3, CE_TI1, CE_TI4, CE_TI7)

Resolver retos que requieren conocimientos adquiridos en la asignatura e ingenio. (CG14, CT1, CT2, CT3, CT4, CE_TI1, CE_TI4)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA

Evaluación detallada:

La asignatura consta de una parte práctica (que no se recupera en la convocatoria extraordinaria) y una parte teórica.

La calificación será:

- 1) 70% (examen teórico) + 30% (prácticas y otras actividades)
- 2) 90% (examen teórico-práctico)

El estudiante podrá ser calificado siguiendo la opción marcada como (1) tanto en la convocatoria ordinaria como extraordinaria si cumple los siguientes requisitos:

- Haber realizado todas las prácticas
- Haber asistido al 66% de las horas presenciales

La asistencia a la realización de las prácticas durante las 2h reservadas para ello por la asignatura es obligatoria, en el caso de que para una práctica particular el estudiante no asista a esta, la realización de esa práctica puntuará un 66% de su nota.

En caso de que el curso se desarrolle en formato de semi-presencialidad, además será necesario haber realizado al menos el 66% de las actividades de evaluación continua que se propongan.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 2,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 2,50

Otras actividades:

Actividades presenciales: enseñanza teórica y realización de prácticas.

Trabajo personal: realización de las prácticas, preparación del examen, participación activa en clase.

Bibliografía:

- E. Cole. Network Security Bible, 2nd Edition. Ed. John Wiley & Sons. 2009
- J. Vacca. Computer and Information Security Handbook. Ed. Morgan Kaufmann. 2009
- B. Burns y otros. Security Power Tools. Ed. O'Reilly. 2007
- S. MacClure y otros. Hacking exposed 6. Ed. MacGraw Hill. 2009
- R. Johnson and M. Merkow. Security Policies and Implementation Issues. Ed. Jones & Bartlett Learning. 2010
- S. Harris, F. Maymí, Mc Graw Hill, All in one CISSP, exam guide, 7ª edición 2016
- William Stallings Network Security Essentials: Applications and Standards, Prentice Hall, 2013
- J. Michael Stewart, Jones & Bartlett Learning, Network Security, Firewalls, and VPNs, 2014
- Ruby B. Lee, Security Basics for Computer Architects, Synthesis Lectures on Computer Architecture, 2013

Ficha docente guardada por última vez el 21/06/2021 11:06:00 por el departamento: **Arquitectura de Computadores y Automática**

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 5º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901582 - Ampliación de Sistemas Operativos y Redes Asignatura en Inglés: Advanced Operating Systems and Networks	Abrev: ASOR Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Sistemas Operativos y Redes Avanzados	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Complementario		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Santiago Montero, Rubén Manuel

Descripción de contenidos mínimos:

Administración con lenguajes de script.
Diseño e implementación de aplicaciones basadas en servicios del SO.
Utilidades de monitorización.
Introducción a sistemas distribuidos.
Internet de nueva generación (Ipv6).
Protocolos de encaminamiento.
Protocolos y servicios de red avanzados.
Programación con sockets.

Programa detallado:

1. AMPLIACIÓN DE REDES

1.1. Revisión del protocolo IPv4. DHCP

- Revisión de IPv4, ARP e ICMP
- Configuración dinámica (DHCP)

1.2. Conceptos avanzados del protocolo TCP

- Revisión de TCP
- Control de errores y temporizadores de retransmisión
- Control de flujo y congestión
- Ajuste de parámetros

1.3. Servicios de red

- Traducción de direcciones de red (NAT)
- Filtrado de paquetes
- Sistema de nombres de dominio (DNS)

1.4. Internet de nueva generación: IPv6

- Comparación con IPv4
- Direccionamiento
- Formato del datagrama
- ICMPv6

1.5. Encaminamiento en Internet

- Sistemas autónomos
- RIP, OSPF y BGP

2. AMPLIACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS

2.1. Introducción

- Estructura y recursos del sistema
- Arquitectura del sistema operativo Linux
- Interfaz de llamadas al sistema
- Códigos de error y gestión de errores
- Llamadas al sistema y funciones de biblioteca

2.2. Gestión del sistemas de ficheros

- Arquitectura del sistema de ficheros
- Manejo de ficheros ordinarios
- Manejo de directorios

2.3. Gestión de procesos y memoria

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

- Estructura e información de procesos
- Ejecución de programas
- Control de procesos
- Gestión de señales y temporizadores
- Comunicación mediante tuberías (pipes)

2.4. Programación con sockets

- Modelo cliente-servidor
- Tipos de sockets
- Gestión y uso de sockets

PRÁCTICAS

1.1. DHCP

1.2. TCP

1.3. DNS

1.4. IPv6

1.5. RIP

2.1. Programación shell

2.2. Entorno de desarrollo

2.3. Sistema de ficheros

2.4. Procesos

2.5. Tuberías

2.6. Sockets

Programa detallado en inglés:

1. ADVANCED NETWORKS

1.1. IPv4 Review. DHCP

- Review of IPv4, ARP and ICMP
- Dynamic configuration (DHCP)

1.2. TCP Advanced Concepts

- TCP review
- Error control and retransmission timers
- Flow and congestion control
- Parameter tuning

1.3. Network Services

- Network Address Translation (NAT)
- Packet filtering
- Domain Name System (DNS)

1.4. Next Generation Internet: IPv6

- Comparison with IPv4
- Datagram format
- Addressing
- ICMPv6

1.5. Internet Routing

- Autonomous Systems
- RIP, OSPF and BGP

2. ADVANCED OPERATING SYSTEMS

2.1. Introduction

- Structure and system resources
- Linux operating system architecture
- System call interface
- Error codes and error management
- System calls and library functions

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



2.2. File System Management

- File system architecture
- Regular file management
- Directory management

2.3. Process and Memory Management

- Process structure and information
- Program execution
- Process control
- Signal and timer management
- Communication with pipes

2.4. Socket Programming

- Client-server model
- Socket types
- Socket management and use

LABORATORY

1.1. DHCP

1.2. TCP

1.3. DNS

1.4. IPv6

1.5. RIP

2.1. Shell programming

2.2. Development environment

2.3. File systems

2.4. Processes

2.5. Pipes

2.6. Sockets

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG3-Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- CG10-Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG15-Conocimiento de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Operativos y diseñar e implementar aplicaciones basadas en sus servicios.
- CG16-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.
- CG19-Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de la programación paralela, concurrente, distribuida y de tiempo real.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Analizar los requisitos de funcionamiento de una red de computadores y diseñar la estructura y servicios adecuados (CG10, CG16, CT1, CT3)

Comprensión del funcionamiento de los algoritmos de encaminamiento y configuración de los mismos (CG10, CG16, CT2, CT3)

Desarrollo de aplicaciones distribuidas (CG3, CG10, CG15, CG16, CG19, CT2, CT3, CT5)

Desarrollo de aplicaciones específicas para la gestión de sistemas de ficheros, gestión de memoria y sincronización y planificación de procesos (CG3, CG10, CG15, CT2, CT3)

Desarrollo de prácticas en equipo (CT1, CT4)

Evaluación detallada:

Asistencia al laboratorio y realización de prácticas durante el cuatrimestre = 10%

Examen final teórico-práctico (laboratorio y aula) = 90% (50% teoría y 40% práctica). Tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es necesario obtener al menos un 40% de la nota en cada parte para aprobar.

La nota obtenida durante el curso en las prácticas se conserva para la convocatoria extraordinaria. En la convocatoria extraordinaria no existirá la opción de entregar nuevas prácticas

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

- A.S. Tanenbaum and A.S. Woodhull.; Operating Systems Design and Implementation. Prentice Hall. 3rd Edition; Enero 2006
- Robert Love; Linux Kernel Development. Addison-Wesley. 3rd Edition. Julio 2010
- F. Márquez García. "UNIX. Programación Avanzada". 3ª Edición. Editorial RA-MA, 2004
- L. Parziale. "TCP/IP Tutorial and Technical Overview". 8th edition. IBM RedBooks. 2006.
- Q. Li. "IPv6 Core Protocols Implementation". 1st edition. Morgan Kaufmann Publishers. 2005.
- F. Halsall. "Redes de Computadores e Internet". 5ª edición. Addison-Wesley. 2006.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 5º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901583 - Arquitectura de Computadores Asignatura en Inglés: Computer Architecture	Abrev: AC Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Tecnología y Arquitectura de Computadores	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Tecnología y Organización de Computadores	6 ECTS	
Módulo: Complementario		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Tirado Fernández, Francisco

Descripción de contenidos mínimos:

Paralelismo a nivel de instrucción y a nivel thread.
Introducción a los multiprocesadores: Problemas de sincronización.
E/S y sistemas de almacenamiento.

Programa detallado:

Módulo 1. Introducción y tendencias en arquitectura de computadores.

- Contexto de la asignatura
- Evolución tecnológica, binomio arquitectura-tecnología
- Consumo de energía
- Factores determinantes del coste
- Medidas de rendimiento

Módulo 2. Paralelismo a nivel de instrucción y multithreading.

- Técnicas de compilación básicas.
- Planificación dinámica de instrucciones: dependencias y renombramiento de registros
- Técnicas de predicción de saltos.
- Ejecución especulativa.
- Técnicas de lanzamiento múltiple de instrucciones
- Arquitectura de procesadores superescalares fuera-de-orden
- Límites del paralelismo a nivel de instrucción.
- Ejemplos: Evolución de arquitecturas Intel
- Multithreading: concepto y tipos
- Ejemplos de arquitecturas multithread

Módulo 3. Paralelismo a nivel de datos.

- Concepto de arquitectura vectorial
- Instrucciones SIMD para procesamiento multimedia
- Unidades para procesamiento gráfico (GPUs)
- Paralelismo a nivel bucle: vectorización

Módulo 4. Multiprocesadores

- Conceptos básicos de multiprocesamiento
- La red de interconexión
- Arquitecturas de memoria compartida centralizada.
- Coherencia de cache: protocolos.
- Arquitectura de memoria compartida distribuida.
- Coherencia basada en directorio.
- Sincronización. Primitivas de sincronización.
- Concepto de consistencia de memoria: modelos.

Programa detallado en inglés:

- o Module 1. Introduction and trends in computer architecture
Context of the course
Technological evolution. The technology-architecture interaction.
Energy consumption
Key components of cost.
Measuring performance
- o Module 2. Instruction-level parallelism (ILP) and multithreading.
Basic compilation techniques
Dynamic instruction scheduling: dependences and register renaming

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Branch prediction
Speculative execution
Multiple issue techniques
Limits of ILP
Architecture of superscalar out-of-order processors
Examples: Evolutions of Intel architectures
Multithreading: concept and types
Examples of multithread architectures

- o Module 3. Data-level parallelism
Vector architecture
SIMD instruction set extensions for multimedia
Graphics processing units (GPUs)
Loop-level parallelism: vectorization
- o Module 4. Multiprocessors
Basic concepts of multiprocessing
The interconnection network
Centralized shared memory architectures
Cache coherence: protocols.
Distributed shared memory architectures
Directory-based cache coherence
Synchronization: primitives
Concept of memory consistency: models

Competencias de la asignatura:

Generales:

No tiene

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Conocer la terminología propia de la arquitectura de computadores en lengua inglesa y manejar fuentes bibliográficas en dicha lengua (CT1)

Resolver problemas de Arquitectura de Computadores seleccionando la solución más adecuada entre las posibles. (CT2, CT3)

Evaluación detallada:

A mitad del cuatrimestre habrá un examen parcial opcional y no liberatorio, cuyo peso en la nota de la asignatura será del 20% para los alumnos que deseen realizarlo.

Convocatoria ordinaria: Examen final obligatorio y escrito.

La nota de esta convocatoria será la mayor de la dos siguientes:

-Nota del examen parcial x 0,2 + Nota examen final x 0,7 + Nota entrega ejercicios x 0,1

-Nota examen final x 0,9 + Nota entrega ejercicios x 0,1.

Convocatoria extraordinaria: Examen final escrito.

La nota de esta convocatoria será:

Nota examen final x 0,9 + Nota entrega ejercicios x 0,1

La nota entrega de ejercicios será la obtenida en la convocatoria ordinaria. Cualquier estudiante puede ser llamado por el profesor para que explique individualmente la solución aportada a un determinado ejercicio. En caso de observarse un notorio desconocimiento del razonamiento que lleva a la solución aportada, o de detectarse graves incoherencias en la explicación, el hecho podrá trasladarse al comité de actuación ante copias.

Mismo examen (prácticas y otros elementos de evaluación, en su caso) en todos los grupos y criterios detallados de puntuación comunes.

Actividades docentes:

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE INFORMATICA

Reparto de créditos: Teoría: 4,50 Problemas: 1,50 Laboratorios: 0,00	Otras actividades: Clases teóricas: 3 horas de clases teóricas a la semana en aula. Clases prácticas: 1 hora de clase práctica (problemas, discusión, ...) a la semana en aula. Total horas presenciales: 4h. (40%)
Bibliografía: Básica: - Hennessy, J. L., Patterson, D.A., "Computer Architecture: A Quantitative Approach", 5ª Ed., Morgan-Kaufmann, 2012. - Culler, D., Singh, J., "Parallel Computer Architecture: A Hardware/Software Approach", Morgan Kaufmann, 1999 Complementaria: - Dubois, M., Annavaram, M., Stenström, P. "Paraller Computer Organization and Design", Cambridge University Press, 2012 - González, A., Latorre, F., Magklis, G., "Processor Microarchitecture - An Implementation Perspective", Morgan & Claypool Publishers, 2011.	

Ficha docente guardada por última vez el 07/07/2021 11:18:00 por el usuario: Vic. Estudios

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: 5º (1C)	Idioma: Español
Asignatura: 901594 - Desarrollo de sistemas interactivos Asignatura en Inglés: Interactive Systems Development	Abrev: DSI Carácter: Obligatoria	6 ECTS
Materia: Interacción persona-computador	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Tecnología específica: Tecnologías de la información		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Hervás Ballesteros, Raquel

Descripción de contenidos mínimos:

Fundamentos de la Interacción persona-computador.
Modelos y metáforas de interacción.
Diseño de implementación de aplicaciones interactivas.
Evaluación de sistemas interactivos.
Interfaces a Bases de Datos y Sistemas de Información.
Interfaces inteligentes.
Accesibilidad e interfaces para usuarios con necesidades especiales.

Programa detallado:

- 1.- Introducción a la Interacción Persona-Ordenador (IPO). Usabilidad.
- 2.- Modelos y metáforas de interacción.
- 3.- Diseño e implementación de aplicaciones interactivas. Diseño centrado en el usuario.
- 4.- Evaluación de sistemas interactivos.
- 5.- Conceptos avanzados.

Programa detallado en inglés:

- 1.- Introduction to Human-Computer Interaction (HCI). Usability.
- 2.- Interaction models and metaphors.
- 3.- Design and development of interactive applications: User-centered design.
- 4.- Assessment of interactive systems.
- 5.- Advanced concepts

Competencias de la asignatura:**Generales:**

CG21-Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Específicas:

CE_C6-Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.

CE_TI3-Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.

Básicas y Transversales:

CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

CT4-Capacidad de organización, planificación, ejecución y dirección de recursos humanos.

CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

Aplicar el Diseño Centrado en Usuario trabajando en equipo para diseñar un gran sistema interactivo con un interfaz innovadora. (CG21, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CE_C6, CE_TI3)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- Argumentar decisiones de diseño en el desarrollo de interfaces. (CG21, CT1, CT2)
- Comprender el impacto del diseño de interfaces en la Experiencia de Usuario. (CG21, CT2, CT3, CT5)
- Conocer el campo de la Usabilidad y su repercusión en la aceptabilidad de los sistemas informáticos. (CG21, CT5)
- Conocer los distintos procesos de evaluación de usabilidad y aceptabilidad de un sistema. (CG21, CT2, CT3, CT5, CE_C6, CE_TI3)
- Conocer los procesos de Diseño Centrado en Usuario (CG21, CT2, CE_C6, CE_TI3)
- Conocer y combinar los distintos patrones de diseño de interfaces. (CG21, CE_C6, CE_TI3)
- Distinguir entre los conceptos de Funcionalidad, Usabilidad y Experiencia de Usuario (CG21, CT3, CT5, CE_TI3)
- Dominar el vocabulario de modelos y metáforas de interacción. (CG21, CE_C6)
- Entender los principios de la disciplina de la Interacción Persona-Ordenador (CG21, CT5)

Evaluación detallada:

Para aprobar la asignatura, el estudiante deberá superar las pruebas de evaluación continua (ejercicios y prácticas) y una prueba final (examen o proyecto).

La nota final de la asignatura se calculará en base a la siguiente fórmula: $0.8 \cdot NF + 0.2 \cdot NP$

Siendo:

* NF: nota del examen o proyecto final.

* NP: nota de las prácticas y ejercicios propuestos durante el curso.

Para aprobar la asignatura es requisito necesario obtener al menos un 5 en ambos apartados. Para aprobar mediante proyecto final, es necesario asistir al 80% de las clases.

Las calificaciones obtenidas en cualquiera de las pruebas se mantendrán para la convocatoria extraordinaria. Los ejercicios y prácticas suspensos podrán entregarse de nuevo antes de dicha convocatoria. En caso de suspender o no presentar el proyecto en la convocatoria ordinaria, la prueba final en la convocatoria extraordinaria será un examen.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas: Enseñanza presencial teórica.

Laboratorios: Realización de prácticas tutorizadas en el laboratorio.

Trabajos dirigidos: Realización de trabajos individuales o colectivos con presentaciones en clase.

Bibliografía:

* About face 3 : the essentials of interaction design. Alan Cooper, Robert Reimann, and Dave Cronin. Wiley, cop. 2007

* Usability Engineering. Jakob Nielsen. AP Professional, 1993.

* Handbook of Usability Testing. Jeff Rubin, Dana Chisnell. Wiley Publishing. 2008.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901596 - Minería de datos y el paradigma Big Data Asignatura en Inglés: Data mining and the Big Data paradigm	Abrev: MIN Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Complementos de gestión y procesamiento de la información	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Optativo		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación		Coordinador: Requeno Jarabo, José Ignacio

Descripción de contenidos mínimos:

- Conceptos básicos y/o claves de la inteligencia del negocio o inteligencia empresarial (business intelligence)
- Paradigmas complementarios al modelo relacional para la representación de datos, información y conocimiento: modelo multidimensional y almacenes de datos (data warehouse); datos abiertos y/o enlazados; datos textuales, semiestructurados y/o no estructurados; grandes volúmenes de datos ("big data").
- Principales técnicas de obtención, representación, procesamiento y explotación de los paradigmas mencionados anteriormente.
- Minería de datos: Metodologías, procesos, técnicas y modelos principales; campos de aplicación.

Programa detallado:

La expansión de la WWW y el crecimiento exponencial en la capacidad de almacenamiento y procesamiento de los sistemas de información actuales han abierto nuevas vías para la representación y explotación de datos impensables hasta no hace muchos años.

De esta forma, han surgido recientemente paradigmas y conceptos como "data warehouse", datos abiertos, datos enlazados, datos no estructurados o textuales, o "big data", que se han unido a los tradicionales datos del paradigma relacional en las necesidades de almacenamiento y procesamiento de los datos y la información, sobre todo del mundo empresarial y de los negocios. Estas necesidades han venido impulsadas en gran medida, por ejemplo, por los requisitos que plantea una gestión de la Inteligencia del Negocio más moderna y automatizada.

Acompañando a esta evolución en los paradigmas de representación y/o almacenamiento de los datos y la información han surgido también nuevas formas de procesamiento y/o explotación de los mismos. Entre ellas figura, de manera privilegiada, la minería de datos, con sus propias metodologías (como KDD, SEMMA o CRISP-DM) y técnicas (como clustering o asociación) relativamente consolidadas, para la deducción y/o extracción automática de información y conocimiento de estos.

La asignatura contextualiza y presenta todos estos nuevos paradigmas de representación de datos y de la información, junto con los problemas que plantean y las soluciones provistas hasta la fecha para su solución, en forma de metodologías, técnicas y buenas prácticas para el desarrollo y explotación de sistemas de información (es decir, de minería de datos y de textos) apropiados.

OBJETIVOS:

El objetivo de esta asignatura es familiarizar al alumnado con los distintos paradigmas actuales de representación de datos, prestando especial atención a aquellos que posibilitan o implican el manejo de grandes volúmenes de datos (big data), así como con las principales metodologías, técnicas y buenas prácticas existentes para su manejo, procesamiento y/o explotación dentro del campo de la minería de datos.

TEMARIO:

1. Introducción y conceptos básicos: inteligencia del negocio; paradigmas de representación de datos, información y conocimiento (evolución de las bases de datos); campos de aplicación de la minería de datos; técnicas de minería de datos.

2.- Almacenamiento de datos: paradigmas complementarios al modelo relacional.

2.1.- El paradigma de los "data warehouse".

2.1.1.- Introducción a los almacenes de datos.

2.1.2.- El modelo multidimensional: esquemas multidimensionales, cuboides y operaciones.

2.1.3.- Arquitecturas multidimensionales: OLAP versus OLTP; ROLAP y otras formas de gestión.

2.2.- El paradigma de los datos abiertos y/o enlazados: archivos CSV, XML, RDF y derivados.

2.4.- El paradigma de los datos textuales y/o no estructurados: problemas y procesos clave en el procesamiento del lenguaje natural (PLN).

2.5.- El paradigma de los grandes volúmenes de datos ("big data"). Bases de datos distribuidas y/o NoSQL: introducción a MapReduce, Hadoop, MongoDB y/o BigTable.

3.- Minería de datos.

3.1.- Introducción y conceptos básicos.

3.2.- Metodologías de desarrollo de sistemas de minería de datos: KDD, SEMMA y/o CRISP-DM.

3.3.- Procesos y técnicas claves en el desarrollo de sistemas de minería de datos.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



- 3.3.1.- Importación, preprocesamiento y exportación de datos; herramientas ETL (extract, transfer and load).
- 3.3.2.- Exploración y visualización básica de datos.
- 3.3.3.- Modelos de transformación y/o procesamiento de datos.
 - 3.3.3.1.- Árboles de decisión y bosques aleatorios.
 - 3.3.3.2.- Regresión.
 - 3.3.3.3.- Agrupamiento.
 - 3.3.3.4.- Reglas de asociación.
- 3.3.4.- Minería de textos.
 - 3.3.4.1.- Adquisición de datos textuales: web crawling y minería de páginas web y redes sociales.
 - 3.3.4.2.- Procesamiento automático de textos: procesos de lematización, radicalización, etc.
- 3.3.5.- Minería de grafos: explotación y aplicaciones de los repositorios de datos enlazados. Introducción a SPARQL.
- 3.3.6.- Evaluación.

Programa detallado en inglés:

The expansion of the WWW and the exponential growth in storage capacity and processing capabilities of current information systems has given rise to the creation of new data representation formats and data exploitation means that were inconceivable some years ago.

In this way, some new data-related concepts and their related paradigms have recently emerged, such as "data warehouse", open data, linked data, unstructured or textual data, or "big data". All of them, together with the traditional relational data paradigm, are currently involved in the data and information storage and processing needs of business and enterprises. These needs have been driven, to a large extent, for example, by the requirements posed by a more modern and automated Business Intelligence management.

In order to make up for this evolution in the paradigms and formats of representation and/or storage of data and information, some new means for their processing and/or exploitation have also emerged. The main one is, most probably, data mining, which has already developed its own methodologies (such as KDD, SEMMA or CRISP-DM) and techniques (such as clustering or association rules) for the deduction and/or automatic extraction of information and knowledge from these data formats.

This course seeks to contextualize and present all these new data and information representation formats and paradigms, as well as the problems they pose and the solutions found to date to solve them, by means of suitable methodologies, techniques and good practices for the development and exploitation of information systems (i.e., data and text mining).

GOALS:

The main goal of this course is to make students aware of

- the current data representation paradigms, paying special attention to those that involve big data management and/or processing, as well as
- the main methodologies, techniques and good practices identified so far for their management, processing and/or exploitation within the data mining field.

CONTENTS:

1. Introduction and basic concepts: business intelligence; data, information and knowledge representation paradigms (evolution of databases); areas of data mining applications; data mining techniques.

2.- Data storage: relational model supplementary paradigms.

2.1.- The data warehouse paradigm.

2.1.1.- Introduction to data warehouses.

2.1.2.- The multidimensional model: multidimensional schemes, cuboids and operations.

2.1.3.- Multidimensional architectures: OLAP vs. OLTP; ROLAP and other management techniques.

2.2.- The open and/or linked data paradigm: CSV, XML and RDF files (and derivatives).

2.4.- The textual and/or unstructured data paradigm: problems and key processes in natural language processing (NLP).

2.5.- The big data paradigm. Distributed and/or NoSQL databases: introduction to MapReduce, Hadoop, MongoDB and/or BigTable.

3.- Data mining.

3.1.- Introduction and basic concepts.

3.2.- Methodologies for data mining system development: KDD, SEMMA and/or CRISP-DM.

3.3.- Key processes and techniques in data mining system development.

3.3.1.- Data import, preprocessing and export; ETL tools (extract, transfer and load).

3.3.2.- Data exploration and basic visualization.

3.3.3.- Data transformation models and/or processing.

3.3.3.1.- Decision trees and random forests.

3.3.3.2.- Regression.

3.3.3.3.- Clustering.

3.3.3.4.- Association rules.

Fecha: ____ de _____ de _____

Firma del Director del Departamento:



- 3.3.4.- Text mining.
- 3.3.4.1.- Text acquisition: web crawling, web page and social network mining.
- 3.3.4.2.- Automatic word and text processing: lemmatization, stemming, etc.
- 3.3.5.- Graph mining: exploitation and applications of linked data repositories. Introduction to SPARQL.
- 3.3.6.- Assessment.

Competencias de la asignatura:

Generales:

- CG6-Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
- CG17-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CG23-Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

Específicas:

- CE_C1-Capacidad para tener un conocimiento profundo de los principios fundamentales y modelos de la computación y saberlos aplicar para interpretar, seleccionar, valorar, modelar, y crear nuevos conceptos, teorías, usos y desarrollos tecnológicos relacionados con la informática.
- CE_C4-Capacidad para conocer los fundamentos, paradigmas y técnicas propias de los sistemas inteligentes y analizar, diseñar y construir sistemas, servicios y aplicaciones informáticas que utilicen dichas técnicas en cualquier ámbito de aplicación.
- CE_C5-Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.
- CE_C7-Capacidad para conocer y desarrollar técnicas de aprendizaje computacional y diseñar e implementar aplicaciones y sistemas que las utilicen, incluyendo las dedicadas a extracción automática de información y conocimiento a partir de grandes volúmenes de datos.
- CE_T11-Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Resultados de aprendizaje:

- Comprensión de los aspectos básicos empresariales y del negocio que afectan al diseño y desarrollo de sistemas de información y/o de gestión de (bases de) datos, información y conocimientos. (CG6)
- Capacidad para identificar y analizar los elementos de la lógica del negocio que afectan al proceso de diseño y desarrollo de un sistema de inteligencia empresarial (business intelligence), minería de datos y/o de explotación de big data e integrarlos, con una metodología adecuada, en dicho proceso. (CG6, CT2, CE_C5, CE_T11)
- Representar y procesar datos, información y conocimientos de forma integrada y conveniente usando metodologías, procesos, modelos propios de las áreas de la minería de datos (incluyendo la minería de textos) y del campo de los big data. (CG17, CG18, CG23, CT2, CE_C1, CE_C4, CE_C5, CE_C7)
- Conocer, aplicar y evaluar distintas técnicas y modelos de minería de datos para resolver un problema concreto. (CG23, CT2, CE_C1, CE_C7)
- Entender las componentes básicas de un sistema de inteligencia empresarial en general y, más concretamente, de un sistema de minería de datos, para su aplicación en el desarrollo de sistemas y aplicaciones en este ámbito. (CG17, CG18, CE_C5, CE_T11)
- Elegir la(s) representación(es) más adecuada(s) del problema para aplicar las técnicas y modelos de minería de datos que lo resuelvan. (CG17, CG18, CT2)
- Diseñar e implementar (preferentemente, mediante grupos de trabajo) un sistema de minería de datos y/o de procesamiento de grandes volúmenes de datos (big data) utilizando metodologías, procesos, técnicas y modelos adecuados de estas áreas. (CG17, CG18, CG23, CT1, CT2, CE_C1, CE_C7)
- Aumento y/o mejora de la capacidad de trabajo en equipo y de realización de presentaciones orales. (CT1, CT2)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Evaluación detallada:

En ambas convocatorias (ordinaria y extraordinaria) la realización de las prácticas y/o proyectos es obligatoria. La(s) práctica(s) se entregarán individualmente o en grupo. La realización y entrega de la(s) práctica(s) puede conllevar su defensa (parcial y/o total) pública o en presencia del profesor.

La nota final se calculará de acuerdo a los siguientes porcentajes:

* 20% participación en clase: proactividad y colaboración en el desarrollo de las sesiones presenciales y de las tareas colectivas, resolución de ejercicios y cuestionarios, etc.

* 80% práctica(s) obligatoria(s).

- No entregar las prácticas en el plazo establecido supondrá el suspenso en la asignatura (no se calculará la media con el resto de elementos de la evaluación) en la convocatoria ordinaria.

- Existe la posibilidad de entregar las prácticas en la convocatoria extraordinaria, manteniéndose para la convocatoria extraordinaria la calificación correspondiente a la participación en clase y el resto de tareas aprobadas.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

- Russell, Matthew A. (2014) Mining the Social Web: Data Mining Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, GitHub, and More (2nd Edition). Sebastopol (CA, EE.UU.): O'Reilly.

- Witten, Ian H., Frank, Eibe (2005) Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques (2nd Edition). San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers (Elsevier).

- Zhao, Yanchang (2013) R and Data Mining: Examples and Case Studies. San Diego, Waltham, Londres, Amsterdam: Academic Press (Elsevier).

- Dietrich, D. (2015). Data science and big data analytics: discovering, analyzing, visualizing and presenting data. John Wiley & Sons.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901600 - Sistemas inteligentes Asignatura en Inglés: Smart Systemss	Abrev: SI Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Desarrollo de Software Avanzado	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Ampliación de bases de datos	6 ECTS	
Módulo: Optativo		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Díaz Esteban, Alberto

Descripción de contenidos mínimos:

- Conceptos básicos de inteligencia artificial.
- Agentes software y sistemas multiagente.
- Estándares para el desarrollo de sistemas multiagente.
- Lenguajes de comunicación entre agentes.
- Programación de sistemas multiagente - plataformas de desarrollo.
- Metodologías de desarrollo de sistemas multiagente.

Programa detallado:

- Inteligencia Artificial. Evolución histórica. Técnicas básicas.
- Agentes Software para el Diseño de Sistemas Inteligentes. Teorías, modelos y arquitecturas.
- Sistemas Multiagente. Estándares, lenguajes de comunicación, metodologías y plataformas de desarrollo.

Programa detallado en inglés:

- Artificial Intelligence. Historical evolution. Fundamental techniques.
- Software Agents for the Design of Intelligent Systems. Theories, models, and architectures.
- Multi-Agent Systems. Standards, communication languages, methodologies, and development platforms.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CG23-Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

- Conocer, aplicar y evaluar algoritmos de búsquedas informadas, no informadas, local y con adversario. (CG23, CT2)
- Diseñar e implementar un sistema basado en agentes sobre herramientas de uso generalizado. (CG23, CT2, CT3)
- Elegir representaciones del problema más adecuadas para aplicar las técnicas de inteligencia artificial para resolver problemas (CG18)
- Entender las componentes básicas de un Sistema Inteligente a través de la descripción de la resolución de un problema mediante técnicas de resolución de problemas y uso eficiente de conocimiento (CG23)
- Estudiar el problema de la interoperabilidad entre sistemas inteligentes y cómo se resuelve usando lenguajes de comunicación de agentes (CG23)
- Evaluar qué tipos de inteligencia son necesarias y cómo lograr ese tipo de inteligencia mediante búsquedas, satisfacción de restricciones, algoritmos genéticos, redes neuronales y sistemas de reglas. (CG23)
- Integración de técnicas de Inteligencia Artificial en el diseño de sistemas inteligentes mediante el concepto de agente inteligente. (CG23)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Integrar los conocimientos adquiridos en el contexto de un desarrollo industrial usando metodologías de diseño orientado a agentes (CG23, CT2, CT3)

Representar conocimiento usando métodos de inteligencia artificial (CG18, CG23, CT3)

Tratar con la incertidumbre en la codificación de la información adquirida por el sistema (CG18, CT3)

Evaluación detallada:

En general, la nota de la asignatura se calcula: Examen 60%, Otras actividades 40%

Es necesario aprobar el examen final en convocatoria ordinaria o extraordinaria

Las otras actividades se desglosan en: prácticas en laboratorio (70%) y ejercicios de clase (30%). Las prácticas de laboratorio comprenden la realización de un caso práctico breve durante la sesión de laboratorio y la respuesta a unas preguntas incluidas en dicho caso práctico. Los ejercicios de clase consisten en un resumen de 140 caracteres a realizar por cada alumno por cada lección de una hora. Cada resumen será evaluado por el profesor.

En convocatoria extraordinaria se deben entregar las prácticas de laboratorio no realizadas el día y hora que indique el profesor. El modo de entrega será el antes mencionado. No se recogerán o revisarán ejercicios de clase.

También en convocatoria extraordinaria, si no hubiera ejercicios de clase realizados o si constaran como suspensos habiéndolos realizado, la nota de la asignatura se determinará con un 80% de examen y un 20% de otras actividades (las prácticas entregadas). En otro caso, se aplicará el mismo cálculo que en convocatoria ordinaria.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas, clases de problemas y laboratorios

Bibliografía:

Russell, S., Norvig, P., Inteligencia Artificial: Un enfoque moderno. Prentice Hall, 2004, segunda edición.

Russell, S., Norvig, P., Artificial Intelligence: A Modern Approach. Prentice Hall, 2010, third edition.

Mas, A., Agentes Software y Sistemas Multiagente: conceptos, arquitecturas y aplicaciones. Prentice Hall, 2005.

Wooldridge, M., An Introduction to MultiAgent Systems. John Wiley & Sons Ltd, 2006.

Brian Henderson-Sellers, Paolo Giorgini: Agent-Oriented Methodologies, Idea Group Inc (IGI), 2005.

Federico Bergenti, Marie-Pierre Gleizes, Franco Zambonelli: Methodologies and Software Engineering for Agent Systems, The Agent-Oriented Software Engineering Handbook. Springer, 2004.

Michael Huhns, Munindar P. Singh: Readings in Agents, Morgan Kaufmann, 1998.

Rafael H. Bordini, Mehdi Dastani, Jürgen Dix, Amal El Fallah Seghrouchni: Multi-Agent Programming: Languages, Platforms and Applications, Springer-Verlag, 2005.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901601 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles Asignatura en Inglés: Application Programming for Mobile Devices	Abrev: PAD Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Complementos de software de sistemas	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Desarrollo de videojuegos mediante tecnologías web	6 ECTS	
Módulo: Optativo		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Valiente Blázquez, Mª Cruz

Descripción de contenidos mínimos:

Desarrollo nativo para plataformas móviles
Aplicaciones web móviles
Desarrollo multiplataforma

Programa detallado:

- 1.- Introducción al desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.
- 2.- Desarrollo de aplicaciones nativas sobre la plataforma Android.
- 3.- Desarrollo de aplicaciones con tecnologías Web: HTML5, CSS3 y JavaScript.
- 4.- Progressive Web Apps (PWA).

Programa detallado en inglés:

- 1.- Introduction to the development of applications for mobile devices.
- 2.- Native Android applications development.
- 3.- Web applications for mobile devices: HTML5, CSS3 and JavaScript.
- 4.- Progressive Web Apps (PWA).

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG4-Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
- CG16-Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.
- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

- Conocer las diversas plataformas móviles. (CG4)
- Desarrollar aplicaciones móviles nativas. (CG4, CG16, CG18, CT1, CT2, CT3)
- Desarrollar aplicaciones web para móviles. (CG4, CG16, CG18, CT1, CT2, CT3)
- Desarrollar aplicaciones para móviles desde entornos de desarrollo multiplataforma. (CG4, CG16, CG18, CT1, CT2, CT3)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Evaluación detallada:

La asignatura tiene un objetivo eminentemente práctico y de evaluación continua, con un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, por lo que la evaluación se encuentra dividida en las siguientes partes:

- Elaboración y exposición pública en clase de un proyecto Android (aplicación nativa) en grupo, que proporcionará el 60% de la nota final.
- Elaboración de prácticas en grupo a lo largo del cuatrimestre, que proporcionará el 30% de la nota final.
- Participación individual en clase y en los foros propuestos para la asignatura, que proporcionará el 10% de la nota final.

Tanto en las prácticas, como en el proyecto, será necesario obtener una nota mínima de 4 (sobre 10) para poder realizar la media ponderada y aprobar la asignatura.

Los alumnos que no superen la asignatura en convocatoria ordinaria serán evaluados de la misma manera en la convocatoria extraordinaria, debiendo consensuar con el profesor la realización de un nuevo proyecto y/o prácticas. Se conservarán hasta entonces las notas de las partes de la asignatura con nota mayor o igual que 4 (sobre 10).

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Presentaciones y debate con los estudiantes en el aula.

Se valora la participación activa en el proceso de aprendizaje de clase.

Bibliografía:

- Reto Meier: Professional Android™ 4 Application Development. John Wiley & Sons, 2012.
- Frank Ableson, Robi Sen, Chris King: Android. Guía para desarrolladores (Segunda edición). Anaya Multimedia, 2011.
- Mark L. Murphy: The Busy Coder's Guide to Android Development. CommonsWare, LLC, 2009.

Ficha docente guardada por última vez el 01/07/2021 20:21:00 por el usuario: Vic. Estudios

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901602 - Desarrollo de videojuegos mediante tecnologías web Asignatura en Inglés: Web technologies for game development	Abrev: DVI Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Complementos de software de sistemas	12 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: Programación de aplicaciones para dispositivos móviles	6 ECTS	
Módulo: Optativo		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: León Aznar, Carlos

Descripción de contenidos mínimos:

HTML5 y JavaScript
Arquitecturas de videojuegos
Tecnologías de videojuegos: sprites, audio, física.

Programa detallado:

1. Programación de aplicaciones y juegos en HTML5.
2. JavaScript.
3. Arquitectura de un motor de juegos en JavaScript: componentes y eventos.
4. Carga de recursos. Gestión de imágenes.
5. Gestión de entidades. Creación de recursos y exportación con editores de mapas.
6. Audio.
7. Motores de física.
8. Animaciones basadas en sprites.
9. Despliegue de proyectos en la web.

Programa detallado en inglés:

1. Application and game development in HTML5.
2. JavaScript.
3. Game engine architecture in JavaScript: components and events.
4. Resource management. Image management.
5. Entity management. Map editors: resource creation and export.
6. Audio.
7. Physics engines.
8. Sprite-based animation.
9. Web projects deployment.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

No tiene

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

No tiene

Resultados de aprendizaje:

- Escribir programas eficientes, correctos y mantenibles de tamaño medio que hagan un uso adecuado de bibliotecas software y marcos de aplicación desarrollados por otros.
- Diseñar programas eficientes, correctos y mantenibles en lenguajes aptos para web.
- Evaluar distintas alternativas arquitectónicas de los módulos que componen un motor de videojuegos.

Evaluación detallada:**Convocatoria ordinaria:**

Es obligatoria la asistencia a clase y la realización en grupo de un proyecto (consistente en el desarrollo de un videojuego) y su defensa para poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria:

- Defensa del proyecto: 20% de la nota
- Calidad del proyecto: 80% de la nota. En este apartado se valorará el: diseño de la implementación, video de gameplay, declaración del trabajo individual y código fuente.

Convocatoria extraordinaria:

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE INFORMATICA

Existe la posibilidad de entregar el proyecto en la convocatoria extraordinaria, manteniéndose para esta convocatoria la nota del trabajo de evaluación continua durante el curso.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

- Jeremy Gibson. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. Addison-Wesley, 2014
- Zachary Kessin. Programming HTML5 Applications. O'Reilly Media, 2011
- Pascal Rettig. Professional HTML5 Mobile Game Development. John Wiley & Sons, 2012
- Jesse Schell. The Art of Game Design: A book of lenses. CRC Press, 2008
- Douglas Crockford. JavaScript: The Good Parts. O'Reilly Media / Yahoo Press, 2008
- Aditya Ravi Shankar. Pro HTML5 Games. APress, 2012

Ficha docente guardada por última vez el 30/06/2021 13:16:00 por el usuario: Coordinador GII

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901603 - Aprendizaje automático y Big Data Asignatura en Inglés: Machine learning and big data	Abrev: AA Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Complementos de ingeniería de software e inteligencia artificial	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Optativo		
Departamento: Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial		Coordinador: Díaz Esteban, Alberto

Descripción de contenidos mínimos:

Minería de datos.
Aprendizaje automático.
Estructuras de decisión.
Métodos de clasificación
Redes neuronales.

Programa detallado:

1. Introducción a la minería de datos y el aprendizaje automático.
2. Adquisición, limpieza y análisis de datos.
3. Visualización de la información.
4. Conceptos generales de aprendizaje automático.
5. Métodos de regresión.
6. Support Vector Machines.
7. Árboles de decisión.
8. Evaluación de los sistemas de aprendizaje automático.
9. Clasificación bayesiana.
10. Redes neuronales.
11. Diseño de sistemas de aprendizaje automático.
12. Aprendizaje no supervisado.

Programa detallado en inglés:

1. Introduction to data mining and machine learning
2. Acquiring, cleaning and analyzing data
3. Information visualization
4. Fundamentals of machine learning
5. Regression methods
6. Support Vector Machines
7. Decision trees
8. Evaluation
9. Bayes Classifiers
10. Neural networks
11. Machine learning system design
12. Unsupervised learning

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG11-Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- CG12-Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente de los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.
- CG23-Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.

Resultados de aprendizaje:

Diseñar sistemas de aprendizaje automático. (CG11, CG12, CG23, CT1, CT2, CT3)

Desarrollo de sistemas de aprendizaje automático. (CG11, CG12, CG23, CT1, CT2, CT3)

Diferenciar entre aprendizaje supervisado y no supervisado. (CG11, CG12, CG23)

Evaluación detallada:

En ambas convocatorias (ordinaria y extraordinaria) la realización de las prácticas es obligatoria. Además, es necesaria la realización en grupo de un proyecto y su defensa individual.

La nota final se calculará de acuerdo a los siguientes porcentajes:

- Defensa del proyecto: 20% de la nota.
- Trabajo escrito sobre el proyecto: 80% de la nota.

Existe la posibilidad de entregar las prácticas en la convocatoria extraordinaria, manteniéndose para la convocatoria extraordinaria las calificaciones de las prácticas aprobadas durante el curso.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

No tiene

Bibliografía:

- Gareth James, Daniela Witten, Trevor Hastie and Robert Tibshirani; An Introduction to Statistical Learning with Applications in R; Springer, 2013. <http://faculty.marshall.usc.edu/gareth-james/ISL/>
- Wes McKinney; Python for Data Analysis, 2nd Edition; O'Reilly Media, 2017
- Aurélien Géron; Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn and TensorFlow; O'Reilly Media, 2017
- Sebastian Raschka, Vahid Mirjalili; Python Machine Learning: Machine Learning and Deep Learning with Python, scikit-learn, and TensorFlow, 2nd Edition; Packt Publishing, 2017
- Armando Fandango; Python Data Analysis, Second Edition; Packt Publishing, 2017
- Ian H. Witten, Eibe Frank, Mark A. Hall and Christopher J. Pal; Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques, Fourth Edition; Morgan Kaufmann, 2016.
- Trevor Hastie, Robert Tibshirani and Jerome Friedman; The Elements of Statistical Learning, 2nd edition; Springer, 2009. <https://web.stanford.edu/~hastie/ElemStatLearn/>
- Christopher Bishop; Pattern Recognition and Machine Learning; Springer, 2006.
- Tom M. Mitchell; Machine Learning; McGraw-Hill, 1997.

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID****FACULTAD DE INFORMÁTICA**

Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMÁTICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901604 - Inteligencia Artificial Aplicada al Control Asignatura en Inglés: Artificial Intelligences applied to control systems.	Abrev: IAAC Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Complementos de sistemas inteligentes	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Optativo		
Departamento: Arquitectura de Computadores y Automática		Coordinador: Santos Peñas, Matilde

Descripción de contenidos mínimos:

Aplicación de técnicas de Inteligencia Artificial al control de sistemas. Control Inteligente. Sistemas Expertos. Redes Neuronales. Lógica Fuzzy. Computación evolutiva. Agentes inteligentes.

Programa detallado:

Control de Sistemas
Control Inteligente
Sistemas Expertos
Redes Neuronales
Lógica Fuzzy
Aplicaciones

Programa detallado en inglés:

Automatic control
Intelligent control
Expert Systems applied to control
Neuro-control
Fuzzy-control
Engineering applications of intelligent control

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG11-Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- CG22-Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.
- CG23-Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

- CT1-Capacidad de comunicación oral y escrita, en inglés y español utilizando los medios audiovisuales habituales, y para trabajar en equipos multidisciplinares y en contextos internacionales.
- CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.
- CT3-Capacidad para gestionar adecuadamente la información disponible integrando creativamente conocimientos y aplicándolos a la resolución de problemas informáticos utilizando el método científico.
- CT5-Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje:

- Conocer todo un conjunto de técnicas englobadas dentro del concepto de Inteligencia Artificial y derivar de este conocimiento sus aplicaciones en problemas relacionados con la automática y aplicaciones reales industriales y de ingeniería. (CG11, CG23, CT3)
- Profundizar en las técnicas de la inteligencia artificial, en particular las que forman parte del "softcomputing", y analizar su aplicabilidad en problemas reales. (CG23, CT3)

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Destrezas y habilidades en la utilización de las herramientas y lenguajes informáticos requeridos para el desarrollo y aplicación de estas técnicas. (CT3)

Trabajo cooperativo para el desarrollo de habilidades y competencias, incluyendo la capacidad del análisis crítico de las decisiones adoptadas. (CG22, CT1)

Aplicar y experimentar nuevos sistemas de control inteligente de procesos industriales y sistemas ingenieriles. (CG23, CT2, CT3)

Aplicar y experimentar nuevos sistemas de incremento de la automatización y la productividad en la industria. (CG11, CG23, CT2, CT3, CT5)

Evaluación detallada:

Se realiza una evaluación basándose en los siguientes parámetros:

- Se evalúa de forma continua - exclusivamente en el laboratorio y durante los horarios asignados a las clases y en los plazos indicados- la realización, individual o en grupos de dos alumnos, de las prácticas propuestas. Para aprobar la asignatura es un requisito imprescindible realizar con una evaluación positiva las prácticas durante las clases en los plazos indicados.

- Es obligatoria la asistencia a clase (10%)

- También se pide la realización individual de unos ejercicios que se entregarán por escrito en el plazo que se indique o de algunos cuestionarios sobre la materia (30%)

- Se realizará la evaluación final mediante un examen escrito o mediante la presentación y memoria de un trabajo, según se solicite (60%).

Se podrá además valorar la exposición de trabajos en clase o la presentación y discusión de artículos científicos, así como otras actividades que puedan sugerirse durante el curso y que se podrán tener en cuenta para mejorar la nota obtenida con los procedimientos anteriores.

Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 2,00

Problemas: 1,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Discusión de artículos científicos en clase.

Bibliografía:

- G. Pajares, M. Santos; Inteligencia Artificial e Ingeniería del Conocimiento; RA-MA, 2005
- A. E. Ruano, Intelligent Control using Intelligent Computational Techniques, IEE Control Series, 2005
- Zilouchian, A., Jamshidi, M., Intelligent Control Systems Using Soft Computing Methodologies, CRC Press, 2001
- Cai, Si-Xing., Intelligent Control and Intelligent Automation. Principles, techniques and applications. World Scientific, 1997
- King, R.E., Computational Intelligence in Control Engineering. Control Engineering Series, Marcel Dekker, N.Y., 1999

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Ficha del curso: 2021-2022

Grado: DOBLE GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INFORMATICA	Curso: Optativas (2C)	Idioma: Español
Asignatura: 901605 - Introducción a la Tecnología Blockchain y Smart Contracts Asignatura en Inglés: Introduction to Blockchain Technology and Smart Contracts	Abrev: TBC Carácter: Optativa	6 ECTS
Materia: Complementos de programación y lenguajes	6 ECTS	
Otras asignaturas en la misma materia: No hay		
Módulo: Optativo		
Departamento: Sistemas Informáticos y Computación		Coordinador: Correas Fernández, Jesús

Descripción de contenidos mínimos:

- Fundamentos de la tecnología Blockchain
- Programación de smart contracts
- Aplicaciones

Programa detallado:

1. Introducción a los sistemas descentralizados.
2. Mecánica de un sistema de blockchain.
3. Smart contracts: un blockchain programable.
4. El lenguaje de programación Solidity.
5. Seguridad de contratos inteligentes. Análisis de vulnerabilidades.
6. Aplicaciones y casos de uso.

Programa detallado en inglés:

1. Introduction to decentralized systems.
2. Mechanics of a blockchain system.
3. Smart contracts: a programmable blockchain.
4. The Solidity programming language.
5. Smart Contract Safety. Analysis of vulnerabilities.
6. Applications and case studies.

Competencias de la asignatura:**Generales:**

- CG11-Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- CG18-Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

Específicas:

No tiene

Básicas y Transversales:

CT2-Capacidad de análisis y síntesis en la resolución de problemas.

Resultados de aprendizaje:

- Conocer los conceptos básicos de la tecnología Blockchain y las aplicaciones basadas en smart contracts (CG11, CG18)
- Diseñar e implementar aplicaciones sencillas basadas en smart contracts (CG11, CT2)
- Realizar tareas básicas sobre sistemas de blockchain (CG11, CG18)
- Conocer los conceptos básicos de seguridad de las aplicaciones basadas en smart contracts e identificar las vulnerabilidades conocidas más importantes (CG11, CT2)

Evaluación detallada:

Realización de trabajos prácticos: 60%
Participación y realización de ejercicios en clase: 20%
Realización de un examen: 20%

Convocatoria extraordinaria:

Realización de un trabajo práctico: 50%
Realización de un examen: 50%

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento:



Actividades docentes:

Reparto de créditos:

Teoría: 3,00

Problemas: 0,00

Laboratorios: 3,00

Otras actividades:

Clases teóricas de exposición de los principales conceptos teóricos de la asignatura y resolución de casos prácticos. Clases prácticas y de Laboratorio, incluyendo trabajos tanto individuales como en equipo.

Bibliografía:

S. Nakamoto, Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system (2008).

Ethereum White Paper. <https://ethereum.org/en/whitepaper/>

Solidity documentation. <https://solidity.readthedocs.io>

G. Wood, Ethereum: A secure decentralised generalised transaction ledger (2014). <https://gavwood.com/paper.pdf>

C. Dannen, Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners. Apress, 2017.

W.-M. Lee, Beginning Ethereum Smart Contract Programming. Apress, 2019.

M. Mukhopadhyay, Ethereum Smart Contract Development. Packt publishing, 2018.

Ficha docente guardada por última vez el 01/07/2021 20:24:00 por el usuario: Vic. Estudios

Fecha: ____ de _____ de ____

Firma del Director del Departamento: