

Guía docente de la asignatura

## Proyecto Fin de Grado (2161198)



Fecha de aprobación: 28/06/2023

<b>Grado</b>	Grado en Ingeniería Informática y Administración y Dirección de Empresas	<b>Rama</b>	Ciencias Sociales y Jurídicas
--------------	--	-------------	-------------------------------

<b>Módulo</b>	Proyecto Fin de Grado (Informática)	<b>Materia</b>	Proyecto Fin de Grado (Informática)
---------------	-------------------------------------	----------------	-------------------------------------

<b>Curso</b>	5 <sup>o</sup>	<b>Semestre</b>	2 <sup>o</sup>	<b>Créditos</b>	12	<b>Tipo</b>	Obligatoria
--------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------	----	-------------	-------------

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Para poder realizar la matrícula en la asignatura, el estudiante deberá obligatoriamente:

- tener superados, al menos, el 70% de los créditos de la titulación
- tener superados, al menos, el 80% de los créditos de las asignaturas de formación básica
- matricularse en el total de los créditos que falten para finalizar el Grado

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

El Proyecto de Fin de Grado constituye un ejercicio original a realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario, consistente en un proyecto en el ámbito de las tecnologías específicas de la Ingeniería en Informática, de naturaleza profesional en el que se sintetizan e integran las competencias adquiridas en las enseñanzas.

### COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG02 - Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos.
- CG03 - Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.
- CG04 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.



- CG05 - Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.
- CG06 - Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.
- CG07 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- CG08 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- CG09 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- CG10 - Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.
- CG11 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.
- CG12 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos, de acuerdo con los conocimientos adquiridos.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE25 - Ejercicio original a realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario, consistente en un proyecto en el ámbito de las tecnologías específicas de la Ingeniería en Informática de naturaleza profesional en el que se sintetizan e integran las competencias adquiridas en las enseñanzas.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Capacidad de organización y planificación así como capacidad de gestión de la Información.
- CT02 - Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista.
- CT03 - Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional.
- CT04 - Capacidad de comunicación en lengua extranjera, particularmente en inglés.
- CT05 - Capacidad de trabajo en equipo, usando competencias demostrables mediante la elaboración y defensa de argumentos.
- CT06 - Motivación por la calidad y la mejora continua, actuando con rigor, responsabilidad y ética profesional.
- CT07 - Respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres.
- CT08 - Capacidad para proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.



## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Utilizar fuentes de información variadas válidas y fiables y seleccionar las relevantes para el objetivo de un trabajo.
- Realizar una planificación temporal realista de las actividades, asignando recursos en función de los objetivos.
- Desarrollar y profundizar en las tareas asignadas, cumpliendo los plazos establecidos.
- Detectar y analizar oportunidades para hacer nuevas propuestas.
- Identificar los conocimientos que demanda la situación práctica y analizar diferentes opciones para generar alternativas de solución.
- Revisar sistemáticamente el trabajo.
- Identificar los aspectos éticos y sociales relacionados con la profesión.
- Tomar decisiones adecuadas al contexto y proponer soluciones utilizando el conocimiento adquirido.
- Proponer soluciones adecuadas y justificar las decisiones tomadas para resolver problemas complejos.
- Utilizar recursos formales e informales para documentar adecuadamente el proceso de desarrollo: concepción, planificación, análisis, diseño, implementación, pruebas, etc.
- Mostrar claridad y comprensión en la redacción, organizando la información adecuadamente y utilizando los recursos adecuados para el discurso escrito.
- Mostrar claridad y comprensión en la expresión oral, organizando la información adecuadamente y utilizando los recursos adecuados para el discurso oral.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

### PRÁCTICO

El TFG debe ser un trabajo personal que refleje las competencias adquiridas por el estudiante. Consistirá en la realización de un proyecto de naturaleza profesional relacionado con uno o varios campos de la disciplina. Concretamente, se considerarán los siguientes tipos de proyecto:

- Elaboración de un informe o un proyecto de naturaleza profesional.
- Resolución de problemas específicos en el ámbito de las ingenierías.
- Simulación de encargos profesionales.
- Trabajos experimentales, de toma de datos de campo, de laboratorio, etc.

Se podrán admitir trabajos derivados de la experiencia desarrollada en prácticas externas, siempre que no coincidan con el material presentado para evaluar dichas prácticas externas, en el caso de que éstas constituyan una asignatura del plan de estudios.

En aquellos casos en que la Comisión de TFG así lo defina, el trabajo podrá desarrollarse de forma conjunta en grupos de dos estudiantes, aunque necesariamente cada estudiante deberá presentar una memoria y hacer una defensa individual del mismo. En casos debidamente justificados, y de forma excepcional, la Comisión de TFG podrá permitir grupos de mayor tamaño. También se podrán desarrollar proyectos en colaboración con estudiantes de otros grados, siempre y cuando quede bien definido el trabajo individual que deberá llevar a cabo cada estudiante y cada una de las partes sea aprobada, en su caso, por cada centro de acuerdo a su normativa.

Finalmente, también se podrán desarrollar proyectos en colaboración con organismos públicos, empresas u otras instituciones, con el visto bueno de la Comisión de TFG.



## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

[Directrices de la E.T.S. Ingenierías Informática y de Telecomunicación sobre el Desarrollo de la Materia “Trabajo de Fin de Grado” de sus Títulos de Grado.](#)

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

## ENLACES RECOMENDADOS

[Página web con información sobre los TFG en la web de Grado.](#)

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD07 - Tutorías individualizadas (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).
- MD08 - Seminarios de formación generalista (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).
- MD09 - Estudio- trabajo autónomo (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).
- MD10 - Evaluación y examen de las capacidades adquiridas (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

Toda la información sobre la evaluación se encuentra disponible y actualizada en la [página web del grado](#).

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Igual que la ordinaria.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

## INFORMACIÓN ADICIONAL





La calificación no aparecerá en el expediente hasta que el estudiante haya superado el resto de asignaturas.

