

#### PERFIL DE ACCESO

- Interés por las innovaciones tecnológicas en la informática
- Interés por la mejora continua
- Capacidad de abstracción e imaginación a la hora de abordar los problemas
- Capacidad de análisis y síntesis de gran cantidad de información
- Capacidad de aplicar fundamentos para la resolución de problemas
- Capacidad para usar el tiempo de forma efectiva
- Curiosidad científica
- Constancia y responsabilidad en el trabajo
- Capacidad de trabajo en equipo

#### REQUISITOS DE ACCESO

- Haber superado la prueba de Selectividad
- Haber superado algún Ciclo Formativo de Grado Superior
- Haber superado las pruebas de acceso para mayores de 25, 40 o 45 años
- Estar en posesión de otra Titulación Universitaria

*Escuela Técnica Superior de Ingeniería*  
Carretera Huelva-Palos de la Frontera s/n  
21810 Palos de la Frontera (Huelva)  
Teléfono: 959 217301 Fax: 959 217304  
[www.uhu.es/etsi](http://www.uhu.es/etsi)



#### Salidas Profesionales

La titulación de Grado en Ingeniería Informática tiene como objetivo fundamental la formación científica y tecnológica, así como la preparación para el ejercicio profesional en el desarrollo y aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el ámbito de la Informática.

Se trata de una de las titulaciones con mejores perspectivas laborales tanto presentes como futuras. Desempeñan funciones en todos los sectores de la actividad económica. Particularmente en empresas de ingeniería del software, empresas de hardware, entidades financieras, de telecomunicaciones, de alta tecnología, de seguridad, consultoras informáticas y centros de cálculo.

La demanda en alza de este sector, tanto nacional como internacional, posibilita la inmediata incorporación del Graduado en Ingeniería Informática en el mercado laboral. El desarrollo actual de nuevas tecnologías, la sociedad de la información, Internet y las telecomunicaciones amplían cada vez más las posibilidades profesionales.

#### INFORMACIÓN DE INTERÉS

La Escuela Técnica Superior de Ingeniería, entre otros, con los siguientes servicios:  
Copistería - Reprografía (Edificio Álvaro Alonso Barba)

- Comedor Universitario
- Sala de acceso libre a internet. (J. Von Neumann)
- Red Capus-Wifi en todo el perímetro del Campus
- Biblioteca Universitaria de la Rábida. Sala de lectura
- Biblioteca Central de la Universidad de Huelva

Numerosos convenios con universidades españolas y europeas para estancias de estudios y prácticas en el marco de los programas SICUE/SENECA y ERASMUS

## FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

### Competencias genéricas

- Capacidad de análisis y síntesis; de resolución de problemas; de organización y planificación; de gestión de la información y de decisión.
- Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito académico y profesional con especial énfasis, en la redacción de documentación técnica.
- Capacidad para la resolución de problemas.
- Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional.
- Capacidad de comunicación en lengua extranjera, particularmente en inglés.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Capacidad para el aprendizaje autónomo así como iniciativa y espíritu emprendedor.
- Motivación por la calidad y la mejora continua, actuando con rigor, responsabilidad y ética profesional.
- Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos actualizando las competencias profesionales.
- Capacidad para innovar y generar nuevas ideas.

### Competencias específicas

- Conocimientos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.
- Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, cumplan normas de calidad y sean asequibles de desarrollar y mantener, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.
- Capacidad para analizar, evaluar, seleccionar y configurar plataformas hardware para el desarrollo y ejecución de aplicaciones y servicios informáticos.
- 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.

Plan de Estudios			
PRIMER CURSO			
Asignatura	Créditos	Asignatura	Créditos
Primer cuatrimestre		Segundo cuatrimestre	
Tecnología de Computadores	6	Fundamentos de Computadores	6
Matemáticas I	6	Matemáticas II	6
Física	6	Matemáticas III	6
Fundamentos de Programación	6	Estructuras de Datos I	6
Administración y Economía de la Empresa	6	Fundamentos de Análisis de Algoritmos	6
SEGUNDO CURSO			
Asignatura	Créditos	Asignatura	Créditos
Primer cuatrimestre		Segundo cuatrimestre	
Fundamentos de Redes de Computadores	6	Arquitectura de Computadores	6
Estructura de Computadores	6	Estructuras de Datos II	6
Metodología de la Programación	6	Principios y Fundamentos de la Ingeniería del Software	6
Bases de Datos	6	Software	6
Diseño y Estructura de los Sistemas Operativos	6	Administración y Programación de Sistemas Operativos	6
		Inteligencia Artificial	6
TERCER CURSO			
Asignatura	Créditos	Asignatura	Créditos
Primer cuatrimestre		Segundo cuatrimestre	
Interconexión de Redes de Computadores	6	Asignaturas específicas de cada especialidad (5 asignaturas)	
Diseño y Desarrollo de Sistemas de Información	6		
Programación Concurrente y Distribuida	6		
Algorítmica y Modelos de Computación	6		
Elaboración de Proyectos Informáticos	6		

Este Grado tiene tres itinerarios: Ingeniería del Software, Ingeniería de Computadores, Computación

CUARTO CURSO			
Asignatura	Créditos	Asignatura	Créditos
Primer cuatrimestre		Segundo cuatrimestre	
Asignaturas específicas de cada especialidad (2 asignaturas)	12	Asignaturas específicas de cada especialidad (1 asignatura)	6
Optativas (3 asignaturas)	18	Optativas (2 asignaturas)	12
		Trabajo Fin de Grado	12
ASIGNATURAS ESPECÍFICAS DEL ITINERARIO INGENIERÍA DEL SOFTWARE			
Primer cuatrimestre			
Asignaturas comunes a los 3 itinerarios (véase tabla de Tercer Curso)		Arquitectura del Software Dirigida por Modelos	
	3º	Diseño de Interfaces de Usuario	
		Ingeniería de Requisitos	
		Métodos Para la Construcción de Software Fiable	
		Sistemas Distribuidos	3º
Segundo cuatrimestre			
Integración de la Información y Aplicaciones		Mantenimiento y Gestión del Cambio en Sistemas Software	
Calidad, Medición y Estimación de Productos y Procesos Software	4º		4º
ASIGNATURAS ESPECÍFICAS DEL ITINERARIO INGENIERÍA DE COMPUTADORES			
Primer cuatrimestre			
Asignaturas comunes a los 3 itinerarios (véase tabla de Tercer Curso)		Arquitectura del Software Dirigida por Modelos	
	3º	Diseño de Interfaces de Usuario	
		Ingeniería de Requisitos	
		Métodos Para la Construcción de Software Fiable	
		Sistemas Distribuidos	3º
Segundo cuatrimestre			
Administración de Servidores		Seguridad de Sistemas Informáticos	
Sistemas en Tiempo Real	4º		4º
ASIGNATURAS ESPECÍFICAS DEL ITINERARIO COMPUTACIÓN			
Primer cuatrimestre			
Asignaturas comunes a los 3 itinerarios (véase tabla de Tercer Curso)		Procesadores de Lenguajes	
	3º	Representación del Conocimiento	
		Sistemas Inteligentes	
		Realidad Virtual	
		Sistemas de Percepción	3º
Segundo cuatrimestre			
Aprendizaje Automático		Metaheurísticas	
Modelos Avanzados de Computación	4º		4º

\*El Plan de Estudios contempla el reconocimiento de hasta 6 créditos optativos por la realización de prácticas externas en empresas y el reconocimiento de hasta 6 créditos optativos por la realización de actividades universitarias complementarias.

ASIGNATURAS OPTATIVAS ( TODAS 6 CRÉDITOS)	
Desarrollo de Aplicaciones Web	1er cuatrimestre
Gestión y Recuperación de Tipos Especiales de Datos	1er cuatrimestre
Minería de Datos	1er cuatrimestre
Diseño de Compiladores	1er cuatrimestre
Percepción Inteligente	1er cuatrimestre
Visualización Gráfica	1er cuatrimestre
Redes Avanzadas	1er cuatrimestre
Robótica	1er cuatrimestre
Visión por Computador	1er cuatrimestre
Computación Numérica	1er cuatrimestre
Modelado de Negocio	2º cuatrimestre
Inteligencia Artificial Aplicada a Robots	2º cuatrimestre
Administración de Bases de Datos	2º cuatrimestre
Programación de Juegos	2º cuatrimestre
Domótica	2º cuatrimestre
Control por Computador	2º cuatrimestre

Todas las asignaturas específicas de cada itinerario y las asignaturas optativas son de 6 créditos

