

**Guía Docente de la Asignatura: Prácticas de Iniciación Profesional. Tercer curso (Trimestres 7-9).**

<b>Responsable</b>	Prof. Yuri Torres de la Sierra					
<b>Facultad</b>	Ciencias y Tecnología					
<b>Titulación</b>	Grado en Ingeniería Informática					
<b>Materia</b>	Prácticas Profesionales					
<b>Plan</b>	2012					
<b>Carácter</b>	Obligatorio					
<b>Periodo de impartición</b>	Anual					
<b>Curso/s</b>	Tercero					
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado					
<b>Créditos ECTS</b>	<b>Teóricos</b>	0	<b>Prácticos</b>	6	<b>Total</b>	0
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano					
<b>Datos de Contacto:</b>	Correo electrónico: <a href="mailto:yuri.torres@ui1.es">yuri.torres@ui1.es</a>					

<p><b>Asignaturas de la Materia</b></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ASIGNATURAS</th> <th>CARÁCTER</th> <th>CURSO</th> <th>CRÉDITOS</th> <th>HORAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prácticas de Iniciación Profesional. Primer curso (Trimestres 1-3).</td> <td>OB</td> <td>1</td> <td>6</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>Prácticas de Iniciación Profesional. Segundo curso (Trimestres 4-6).</td> <td>OB</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>Prácticas de Iniciación Profesional. Tercer curso (Trimestres 7-9).</td> <td>OB</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>150</td> </tr> </tbody> </table>	ASIGNATURAS	CARÁCTER	CURSO	CRÉDITOS	HORAS	Prácticas de Iniciación Profesional. Primer curso (Trimestres 1-3).	OB	1	6	150	Prácticas de Iniciación Profesional. Segundo curso (Trimestres 4-6).	OB	2	6	150	Prácticas de Iniciación Profesional. Tercer curso (Trimestres 7-9).	OB	3	6	150
ASIGNATURAS	CARÁCTER	CURSO	CRÉDITOS	HORAS																	
Prácticas de Iniciación Profesional. Primer curso (Trimestres 1-3).	OB	1	6	150																	
Prácticas de Iniciación Profesional. Segundo curso (Trimestres 4-6).	OB	2	6	150																	
Prácticas de Iniciación Profesional. Tercer curso (Trimestres 7-9).	OB	3	6	150																	
<p><b>Contextualización curricular de la asignatura</b></p>	<p>El sentido de las Prácticas de Iniciación Profesional es el de ofrecer al estudiante la oportunidad de mejorar y ampliar sus capacidades y completar su formación integral, para que, una vez finalizado el curso académico, el alumno pasea una mejor formación práctica de los contenidos vistos y desarrollados a lo largo del presente periodo lectivo.</p> <p>Esta asignatura tiene como propósito cubrir, si no todos, la mayoría de las materias de manera transversal del presente curso académico del Grado en Ingeniería Informática.</p> <p>Al finalizar esta asignatura el alumnado será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.</li> <li>• Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos.</li> <li>• 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.</li> <li>• Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.</li> </ul>																				
<p><b>Prerrequisitos para cursar la asignatura</b></p>	<p>Ninguno.</p>																				

<p><b>Generales de la Materia</b></p>	<p>CB02: Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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.</p> <p>CB03: 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.</p> <p>CB04: Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p>
<p><b>Propias de la Universidad</b></p>	<p>CU02: Identificar y dar valor a las oportunidades tanto personales como profesionales, siendo responsables de las actuaciones que se pongan en marcha, sabiendo comprometer los recursos necesarios, con la finalidad de realizar un proyecto viable y sostenible para uno mismo o para una organización.</p> <p>CU06: Aprender a trabajar individualmente de forma activa.</p> <p>CU07: Valorar lo que suponen las nuevas formas de trabajo actuales, como es el teletrabajo y el trabajo en red y saber trabajar de forma colaborativa en ellas.</p> <p>CU08: Entender las prácticas y el trabajo colaborativo como una manera de aplicar la teoría y como una manera de indagar sobre la práctica valores teóricos.</p>
<p><b>Competencias de la Asignatura</b></p>	<p>CB02: Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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.</p> <p>CB03: 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.</p> <p>CB04: Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>CU02: Identificar y dar valor a las oportunidades tanto personales como profesionales, siendo responsables de las actuaciones que se pongan en marcha, sabiendo comprometer los recursos necesarios, con la finalidad de realizar un proyecto viable y sostenible para uno mismo o para una organización.</p> <p>CU06: Aprender a trabajar individualmente de forma activa.</p> <p>CU07: Valorar lo que suponen las nuevas formas de trabajo actuales, como es el teletrabajo y el trabajo en red y saber trabajar de forma colaborativa en ellas.</p>

<b>Actividades Formativas de la Materia</b>	<b>Trabajo dirigido</b>		<b>ECTS</b>	<b>HORAS</b>	<b>Trabajo autónomo del alumno</b>		<b>ECTS</b>	<b>HORAS</b>
	<i>Comunidad de aprendizaje (Aula Virtual).</i>				Actividades de trabajo autónomo individual (Estudio de la Lección).		0	0
	Actividades de descubrimiento inducido (Estudio del Caso).		0	0	Actividades de aplicación práctica (individuales).		3	75
	Actividades de Interacción y colaboración (Foros-Debates de apoyo al caso y a la lección).		0	0	Lectura crítica, análisis e investigación.		0,6	15
	Actividades de aplicación práctica (grupal online).		0	0	Actividades de evaluación.		0	0
	Presentaciones de trabajos y ejercicios.		0	0	Prácticas de iniciación profesional.		12	300
	Seminarios.		0	0	Prácticas externas.		0	0
	<i>Interacción alumno-tutor (Aula Virtual)</i>				Trabajo Fin de Grado.		0	0
	Tutorías		1,6	45				
	Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos		0,48	12				
	Actividades de evaluación		0,12	3				
	<b>Total</b>		<b>2,4</b>	<b>60</b>	<b>Total</b>		<b>15,6</b>	<b>390</b>

  

<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>
<b>Trabajo dirigido</b>	
<b>Comunidad de aprendizaje (Aula Virtual)</b>	
Actividades de descubrimiento inducido (Estudio de Caso).	Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual y de manera colaborativa, una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.
Actividades de Interacción y colaboración (Foros-Debates de apoyo al caso y a la lección).	Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

Actividades de aplicación práctica (grupal online).	Incluye la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de las asignaturas.
Presentaciones de trabajos y ejercicios.	Incluye la elaboración conjunta en el Aula Virtual y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.
Seminarios.	Incluye la asistencia presencial o virtual a sesiones en pequeño grupo dedicadas a temáticas específicas de cada asignatura.
<b>Interacción alumno-tutor (Aula Virtual)</b>	
Tutorías.	Permiten la interacción directa entre docente y alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.
Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos.	Incluye la elaboración individual, presentación y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados, conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.
Actividades de evaluación.	El sistema de evaluación final será común para todas las asignaturas de la materia y se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen.
<b>Trabajo Autónomo del alumno</b>	
Actividades de trabajo autónomo individual (Estudio de la Lección).	Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, resolución de problemas, etc.
Actividades de aplicación práctica (individuales).	Incluye el trabajo individual en la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de la asignatura.
Lectura crítica, análisis e investigación.	Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, reseñas de libros o crítica de artículos y proyectos de investigación.
Actividades de evaluación.	El sistema de evaluación final será común para todas las asignaturas de la materia y se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen.

<b>Actividades Formativas de la Asignatura</b>	<b>Interacción alumno-tutor (Aula Virtual)</b>	
	Tutorías.	Permiten la interacción directa entre docente y alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.
	Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos.	Incluye la elaboración individual, presentación y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados, conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.
	Actividades de evaluación.	El sistema de evaluación final será común para todas las asignaturas de la materia y se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen.
	<b>Trabajo Autónomo del alumno</b>	
Actividades de aplicación práctica (individuales).	Incluye el trabajo individual en la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitud iniciales trabajados en otras partes de la asignatura.	
<b>Proceso de Aprendizaje</b>	<p>En cada una de las 6 Unidades Didácticas, el alumnado deberá llevar a cabo actividades que le conduzcan a la asimilación de la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo del presente curso lectivo. Entre otros, se propondrán las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual: Se plantearán ejercicios prácticos que incluye/relaciona/asocia la mayoría de los contenidos vistos a lo largo del presente curso lectivo. En trajo será individual donde el alumno tendrá que desarrollar el caso práctico con la correspondiente memoria que incluya la documentación de desarrollo necesaria.</li> </ul>	
<b>Orientaciones al estudio</b>	<p>Esta asignatura tiene como objetivo la puesta en práctica un conjunto amplio de contenidos teóricos vistos, estudiados y desarrollados a lo largo del curso académico. De esta forma se pretende adquirir las habilidades esenciales para poder explotar todo el potencial ofrecido por los conocimientos académicos en un entorno práctico-profesional simulado. Esta asignatura favorece desarrollar trabajos que conlleven materias multidisciplinares.</p> <p>El alumno dispondrá de enunciados prácticos para que desarrolle las diferentes actividades. La calificación tendrá en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación periódica y constructiva con el tutor.</li> <li>• Originalidad de la solución.</li> <li>• Capacidad de solventar las dificultades encontradas.</li> <li>• Informe que incluya el proceso seguido para la culminación del ejercicio, valoración personal, problemas encontrados, mecanismos que se han seguido para superar los problemas entre otros.</li> </ul>	

<p><b>Resultados de Aprendizaje de la Materia</b></p>	<p>Al completar de forma exitosa esta materia los estudiantes son capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica a una situación real o simulada las competencias adquiridas en las diferentes áreas de conocimiento del Grado.</li> <li>• Idea, planifica, ejecuta y evalúa proyectos o situaciones laborales reales o simuladas.</li> <li>• Conecta los intereses académicos con el mundo profesional.</li> <li>• Dispone de pautas metodológicas para el desarrollo y aplicación de ideas y conocimientos en el ámbito laboral.</li> <li>• Aplica a los contextos laborales las competencias adquiridas en la formación académica.</li> <li>• Aplica los valores sociales derivados de la ética profesional.</li> </ul>
<p><b>Resultados de Aprendizaje de la Asignatura</b></p>	<p>Al completar de forma exitosa esta materia los estudiantes son capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica a una situación real o simulada las competencias adquiridas en las diferentes áreas de conocimiento del Grado.</li> <li>• Idea, planifica, ejecuta y evalúa proyectos o situaciones laborales reales o simuladas.</li> <li>• Dispone de pautas metodológicas para el desarrollo y aplicación de ideas y conocimientos en el ámbito laboral.</li> <li>• Aplica a los contextos laborales las competencias adquiridas en la formación académica.</li> </ul>

<p><b>Plan de Evaluación</b></p>	<p>El sistema de evaluación será común para todas las asignaturas de la materia y se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente. (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional).</p> <p>Se utilizará como principal estrategia evaluativa el Portfolio, entendiendo por tal “una colección organizada de trabajos y documentos, previamente seleccionados por el alumno, que reflejan su proceso y su rendimiento con unos objetivos de aprendizaje y unos criterios de evaluación preestablecidos” (Barberá, 2005, p.499). Se realizará una evaluación continua basada en la resolución de situaciones y problemas simulados, relacionados con entornos laborales del sector. Dicha evaluación se complementará con la entrega y evaluación del Portfolio.</p>
<p><b>Sistema de Calificación</b></p>	<p>Dado del Plan de Evaluación anterior, esta asignatura se calificará en un 100% mediante Evaluación continua, es decir, no habrá Examen Final dentro de esta asignatura, debiendo los alumnos realizar las diferentes actividades que conforman este tipo de evaluación</p> <p>Ponderación de la Evaluación Continua dentro del Proceso: 100%.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caso práctico correspondiente a <b>Unidad 1</b>: 15%</li> <li>• Caso práctico correspondiente a <b>Unidad 2</b>: 15%</li> <li>• Caso práctico correspondiente a <b>Unidad 3</b>: 20%</li> <li>• Caso práctico correspondiente a <b>Unidad 4</b>: 15%</li> <li>• Caso práctico correspondiente a <b>Unidad 5</b>: 20%</li> <li>• Caso práctico correspondiente a <b>Unidad 6</b>: 15%</li> </ul> <p>Se valorará positivamente la actitud proactiva del alumno.</p>



<p><b>Introducción</b></p>	<p>Las “Prácticas de iniciación profesional” se realizarán de forma virtual a través de simuladores formativos que facilitan la adquisición de competencias a través de situaciones similares a las que se producen en contextos laborales y que están diseñadas para que el alumno siga un proceso de aprendizaje basado en el “aprender haciendo”.</p>
<p><b>Breve Descripción de los Contenidos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Unidad 1:</b> Primer trimestre             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fundamentación de la unidad:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Redes informáticas</li> <li>▪ Diseño de plataformas informáticas</li> </ul> </li> </ul> </li>   <li>• <b>Unidad 2:</b> Primer trimestre             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fundamentación de la unidad:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arquitectura y tecnología de computadores</li> <li>▪ Sistemas de programación distribuida, paralela, concurrente</li> </ul> </li> </ul> </li>   <li>• <b>Unidad 3:</b> Segundo trimestre             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fundamentación de la unidad:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gestión y automatización de servicios informáticos</li> <li>▪ Mecanismos de paralelización de procesos</li> </ul> </li> </ul> </li>   <li>• <b>Unidad 4:</b> Segundo trimestre             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fundamentación de la unidad:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diseño, requisitos y seguridad de aplicaciones webs corporativas</li> <li>▪ Comunicación y control de aplicaciones</li> </ul> </li> </ul> </li>   <li>• <b>Unidad 5:</b> Tercer trimestre             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fundamentación de la unidad                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Técnicas de IA para optimizar procesos corporativos</li> <li>▪ Técnicas estadísticas para la ayuda de toma de decisiones</li> </ul> </li> </ul> </li>   <li>• <b>Unidad 6:</b> Tercer trimestre             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fundamentación de la unidad                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creación, planificación de proyectos corporativos web</li> <li>▪ Previsión de caminos críticos, control de riesgos y medidas de contingencia</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

<p><b>Bibliografía Básica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurose, J. F.; Ross K.W. Redes de computadores: un enfoque descendente basado en Internet. Pearson/AddisonWesley. 2010 (5ª edición). Libro básico sobre las redes de computadores.</li> <li>• W. Stallings. Sistemas Operativos. Aspectos internos y principios de diseño. Pearson Prentice-Hall. 2005 Libro básico dónde se pueden encontrar los conceptos generales sobre sistemas operativos de una forma clara y completa.</li> </ul>
<p><b>Bibliografía Complementaria</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• G. Silberschatz. Fundamentos de sistemas operativos. Mc Graw Hill. 2005.</li> <li>• Minería de datos: técnicas y herramientas: Disponible en google Cesar perez lopez, daniel santin gonzalez. 2007, Editorial Paraninfo ISBN 9788497324922.</li> <li>• Introducción a la minería de datos, José Hernández Orallo, María José Ramírez Quintana, César Ferri Ramírez. Editorial Alhambra S. A. (SP), 2004 ISBN 8420540919, 9788420540917.</li> <li>• Pressman R., "Ingeniería del Software, un Enfoque Práctico" - Tercera Edición - Editorial Mc Graw-Hill - 1993.</li> <li>• Rumbaugh J., "Modelado y Diseño Orientado a Objetos" – Editorial Prentice Hall – 1997. Bibliografía básica y bastante ilustrativa sobre Ingeniería de Software</li> <li>• Stallings, W. Comunicaciones y Redes de Computadores. Prentice Hall. 2004 (7ª edición)</li> <li>• Stallings, W. Data and Computer Communications. Pearson. 2010 (9th edition)</li> <li>• Halsall, F: Redes de computadores e Internet. Prentice Hall. 2006 (5ª edición)</li> <li>• Comer, D.E.; Stevens, D.L. Interconectividad de redes con TCP/IP. Prentice Hall (edición en castellano y en inglés)</li> <li>• Arantza Casillas Rubio, Luis Iglesias Velázquez, "Sistemas Operativos. Ejercicios Resueltos", Pearson/Prentice-Hall, 2004</li> <li>• Gary Nutt; "Sistemas Operativos" 3º Edición; Pearson 2004.</li> <li>• H. M. Deitel, "Sistemas Operativos", Segunda edición, Addison-Wesley Iberoamericana, 1993.</li> <li>• Pfleeger S., "Ingeniería de Software, Teoría y Práctica" - Primera Edición - Editorial Prentice Hall - 2002.</li> <li>• Rumbaugh J., Jacobson I., Booch G., "El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de Referencia" - Editorial Addison-Wesley - 2000.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yourdon E., "Análisis Estructurado Moderno" - Primera Edición - Editorial Prentice-Hall - 1989.</li> <li>• Booch et al., 2006. El Lenguaje Unificado de Modelado. Guía del Usuario, 2da edic. Pearson Educación, 2006.</li> <li>• Miles y Hamilton, 2006. Learning UML 2.0. O'Reilly, 2006.</li> </ul>
<p><b>Otros Recursos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redes <a href="#">Link Web</a></li> <li>• El fundador de internet Leonard Kleinrock <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Tutoriales ISO <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Temas varios relacionados con internet <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Teorema de Bayes): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(¿Qué es el Data Mining? Minería de Datos): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video( Minería de datos KDD): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Regresión lineal (introducción)): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Ejemplos de regresión lineal): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Redes neuronales artificiales): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Antecedentes y Funcionamiento Redes Neuronales Artificiales): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Machine Learning : Model Selection &amp; Cross Validation (en Inglés)): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Intervalos de confianza): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Matriz de confusión (en Inglés)): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Curva ROC): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Test t-student): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(Aprendizaje colaborativo): <a href="#">Link Web</a></li> <li>• Video(ROI - Concepto del Retorno Sobre Inversión): <a href="#">Link Web</a></li> </ul>

- Video(Minería de Datos (Datamining) Para Marketing y Ventas): [Link Web](#)
- Video(Ciclo de vida en espiral): [Link Web](#)
- Ejemplo de la Inteligencia Artificial aplicada a Sistemas Expertos [Link Web](#)
- Ejemplo de la Inteligencia Artificial aplicada a la tutorización inteligente de estudiantes [Link Web](#)
- Ejemplo de la Inteligencia Artificial aplicada a la interpretación automática de imágenes [Link Web](#)
- Asociación española para la Inteligencia Artificial (AEPIA) [Link Web](#)
- Instituto de Investigación en Inteligencia Artificial (IIIA) [Link Web](#)

La propuesta metodológica para las asignaturas de “Prácticas de iniciación profesional” realizada por la se basa en la ya ejecutada por el Ministerio de Educación, en colaboración con el Ministerio de Industria y las patronales de diversos sectores productivos. De forma conjunta han desarrollado una serie de simuladores orientados a facilitar el aprendizaje en entornos virtuales. Es un programa pionero en la enseñanza virtual orientado a la producción de simuladores didácticos multimedia e interactivos, así como a la utilización de los mismos en las aulas-talleres de formación profesional.