

EXPEDIENTE Nº. (2502210)

FECHA DEL INFORME: 10/01/2020

## EVALUACIÓN PARA LA OBTENCIÓN DEL SELLO INTERNACIONAL DE CALIDAD INFORME PROVISIONAL DE LA COMISIÓN DE ACREDITACIÓN DEL SELLO

<b>Denominación del título</b>	GRADUADO O GRADUADA EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
<b>Universidad (es)</b>	<b>UNIVERSIDADE DA CORUÑA (UDC)</b>
<b>Menciones/Especialidades</b>	MENCIÓN EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE MENCIÓN EN INGENIERÍA DE COMPUTADORES MENCIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN MENCIÓN EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN MENCIÓN EN COMPUTACIÓN
<b>Centro/s donde se imparte</b>	<b>FACULDADE DE INFORMÁTICA DA CORUÑA (FIC)</b>
<b>Modalidad (es) en la que se imparte el título en el centro.</b>	PRESENCIAL

El Sello Internacional de Calidad del ámbito del título evaluado es un certificado concedido a una universidad en relación con un título de Grado o Máster evaluado respecto a estándares de calidad, relevancia, transparencia, reconocimiento y movilidad contemplados en el Espacio Europeo de Educación Superior.

Se presenta a continuación el **Informe Provisional sobre la obtención del sello**, elaborado por la Comisión de Acreditación de éste tras el análisis del informe de la renovación de la acreditación (o similar), el informe realizado por un panel de expertos en la visita al centro universitario donde se imparte este título, junto con el análisis de la autoevaluación realizada por la universidad, el estudio de las evidencias, y otra documentación asociada al título.

La universidad podrá remitir alegaciones a este informe provisional en el plazo máximo de 20 días naturales, pudiendo aportar un Plan de Mejoras si lo estimase oportuno.

---

## CUMPLIMIENTO DE LOS CRITERIOS Y DIRECTRICES

### DIMENSIÓN: ACREDITACIÓN NACIONAL

El título ha renovado su acreditación con [ACSUG](#) con un resultado **FAVORABLE con recomendaciones** en los siguientes criterios:

**Criterio 1: Diseño, organización y desarrollo de la formación**

**Criterio 2: Información y transparencia**

**Criterio 3: Sistema de Garantía Interno de Calidad**

**Criterio 4: Personal académico**

**Criterio 5: Personal de apoyo, recursos materiales y servicios**

**Criterio 6: Resultados de aprendizaje**

**Criterio 7: Indicadores de satisfacción y rendimiento**

Estas recomendaciones se están **atendiendo** en el momento de la visita del panel de expertos a la universidad y aunque no afectan a la obtención de la renovación de la acreditación del sello, la Comisión de Acreditación que realizó esta evaluación previa tiene previsto en su planificación de evaluaciones el seguimiento de la implantación de éstas en junio de 2019, que se tendrá en cuenta en la próximas evaluaciones o renovaciones de la obtención del sello internacional.

### DIMENSIÓN. SELLO INTERNACIONAL DE CALIDAD

#### **Criterio. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL SELLO INTERNACIONAL DE CALIDAD**

Estándar:

Los egresados del título **han alcanzado los resultados de aprendizaje** establecidos por la agencia europea de calidad para la acreditación del Sello en el ámbito del título evaluado.

1. Los resultados de aprendizaje definidos en el plan de estudios **incluyen** los resultados establecidos por la agencia europea de calidad para la acreditación del Sello en el ámbito del título evaluado.

## VALORACIÓN:

A	B	C	D	No aplica
	X			

## JUSTIFICACIÓN DE CUMPLIMIENTO DE LA DIRECTRIZ:

Para analizar qué competencias y asignaturas integran los resultados del aprendizaje establecidos por la agencia internacional y si éstos quedan completamente cubiertos por las competencias y asignaturas indicadas por los responsables del título, se ha analizado las siguientes evidencias:

- ✓ *Correlación entre los resultados del aprendizaje del Sello y las asignaturas en las que se trabajan (Tabla 5).*
- ✓ *CV de los profesores que imparten las asignaturas con las que se adquieren los resultados de aprendizaje (Ver Tabla 5).*
- ✓ *Guías docentes de las asignaturas que contengan actividades formativas relacionadas con los resultados de aprendizaje definidos para la obtención del Sello (Ver Tabla 5).*
- ✓ *Actividades formativas, metodologías docentes, exámenes, u otras pruebas de evaluación de asignaturas seleccionadas.*
- ✓ *Tabla: Listado de proyectos / trabajos / seminarios / visitas por asignatura donde los estudiantes hayan tenido que desarrollar las competencias relacionadas con 2 resultados de aprendizaje en concreto exigidos para el Sello (Tablas 7 y 8).*
- ✓ *Listado Trabajos Fin de Grado (Tabla 9).*

## **A partir del análisis de esta información se puede afirmar que las siguientes competencias integran los resultados de aprendizaje establecidos por la agencia internacional:**

A1: 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.

A2: 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.

A3: 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.

A4: Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

A5: 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.

A6: Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.

---

A7: Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

A8: 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.

A9: 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.

A10: Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

A11: Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

A12: 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.

A13: Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente de los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

A14: Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

A15: Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

A16: Conocimiento de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos y diseñar e implementar aplicaciones basadas en sus servicios.

A17: 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.

A18: 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.

A19: Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los sistemas de información, incluidos los basados en web.

A20: Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de la programación paralela, concurrente, distribuida y de tiempo real.

A21: Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

A22: Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

A23: Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

A24: Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

C4: Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar

---

problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

A31: Capacidad de diseñar y construir sistemas digitales, incluyendo computadores, sistemas basados en microprocesador y sistemas de comunicaciones.

A36: Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.

A37: Capacidad para analizar, evaluar, seleccionar y configurar plataformas hardware para el desarrollo y ejecución de aplicaciones y servicios informáticos.

A38: Capacidad para diseñar, desplegar, administrar y gestionar redes de computadores.

A47: Capacidad para determinar los requisitos de los sistemas de información y comunicación de una organización atendiendo a aspectos de seguridad y cumplimiento de la normativa y la legislación vigente.

A48: Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

A50: Capacidad para comprender y aplicar los principios de la evaluación de riesgos y aplicarlos correctamente en la elaboración y ejecución de planes de actuación.

A53: 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.

A58: Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.

B1: Capacidad de resolución de problemas

B2: Trabajo en equipo

B3: Capacidad de análisis y síntesis

B4: Capacidad para organizar y planificar

B5: Habilidades de gestión de la información

B6: Toma de decisiones

B7: Preocupación por la calidad

B8: Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar

B9: Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)

C1: Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

C2: Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

C3: Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

C4: Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

C5: Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.

C6: Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

C7: Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

C8: Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

- ✓ **Si diferenciamos por resultados de aprendizaje establecidos por la agencia internacional:**

## **1. Fundamentos de la Informática**

### **1.1. Describir y explicar los conceptos, teorías y métodos matemáticos relativos a la informática, equipamiento informático, comunicaciones informáticas y aplicaciones informáticas de acuerdo con el plan de estudios.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A1, A2, A3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Cálculo, Matemática Discreta, Tecnología Electrónica, Programación II, Estadística, Álgebra, Algoritmos, Bases de Datos, Gestión de Proyectos, Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones de laboratorio, de problemas y de seminarios en grupos reducidos, boletines de ejercicios en asignaturas como *Cálculo*, laboratorios en asignaturas como *Programación 1* y prácticas en grupo en *Gestión de Proyectos* y para la medición de su adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas escritas de evaluación continua y entregables de prácticas o prácticas en grupo en *Gestión de Proyectos*.

### **1.2. Describir las características de los últimos avances en hardware y software y sus correspondientes aplicaciones prácticas.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A4, A5, A7, A15, A16, A17, A20, A21, C6, C8.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Informática Básica, Tecnología Electrónica, Fundamentos de los Computadores, Estructura de Computadores, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Redes, Concurrencia y Paralelismo, Procesos Software, Sistemas Inteligentes, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como clases magistrales, seminarios y prácticas de laboratorio en *Informática Básica* y *Paradigmas de Programación* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como entregas de prácticas y pruebas objetivas de la materia en *Informática Básica* y *Paradigmas de Programación*.

---

### 1.3. Describir los avances informáticos actuales e históricos y demostrar cierta visión sobre tendencias y avances futuros.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A4, A5, A7, A15, A16, A17, A21, C6, C7 y C8.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Programación II, Fundamentos de los Computadores, Álgebra, Algoritmos, Estructura de Computadores, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Redes, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como clases magistrales, seminarios y prácticas de laboratorio en *Informática Básica y Paradigmas de Programación* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como entregas de prácticas y pruebas objetivas en *Informática Básica y Paradigmas de Programación*.

### 1.4. Aplicar e integrar conocimientos de otras disciplinas informáticas como apoyo al estudio de la propia área de especialidad (o áreas de especialidad).

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

B1, B3, C6 y C7.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Informática Básica, Álgebra, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Concurrencia y Paralelismo, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales, prácticas de laboratorio en *Informática Básica y Paradigmas de Programación* y aprendizaje colaborativo y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas escritas de tipo cuestiones cortas y test o pruebas objetivas y en exámenes de la materia en *Informática Básica y Paradigmas de Programación*.

### 1.5. Demostrar sensibilización ante la necesidad de contar con amplios conocimientos a la hora de crear aplicaciones informáticas en otras áreas temáticas.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

C6, C7 y C8.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Cálculo, Matemática Discreta, Álgebra, Algoritmia, Bases de Datos, Diseño Software, Sistemas Operativos, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales, prácticas de laboratorio en

---

*Programación I y Diseño Software* o seminarios en *Diseño Software* y aprendizaje colaborativo y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como cuestionarios en sesiones presenciales y pruebas de respuesta múltiple y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I y Diseño software*.

## **2. Análisis**

**2.1. Utilizar una serie de técnicas con las que identificar las necesidades de problemas reales, analizar su complejidad y evaluar la viabilidad de las posibles soluciones mediante técnicas informáticas.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A1, A2, A3, A4, A5, A7, A8, A12, A15, A16, A17, A21, A31, B1, B3, B5, B6 y B9.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Cálculo, Matemática Discreta, Tecnología Electrónica, Programación II, Fundamentos de los Computadores, Estadística, Álgebra, Algoritmos, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Redes, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como prácticas de laboratorio en *Programación I* o seminarios en *Diseño Software*, el desarrollo de programas en papel y su posterior implementación en el computador y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como la realización de prácticas en el laboratorio con ordenador y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I y Diseño software*.

**2.2. Describir un determinado problema y su solución a varios niveles de abstracción.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A1, A2, A3, A4, A5, A7, A13, A15, A17, A18, A21, A23, A31, B1 y B3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Cálculo, Matemática Discreta, Tecnología Electrónica, Programación II, Fundamentos de los Computadores, Estadística, Álgebra, Algoritmos, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Redes, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como la realización de trabajos que se corregirán en las tutorías grupales, prácticas de laboratorio en *Programación I y Diseño Software* o seminarios en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como evaluación de prácticas de laboratorio y pruebas objetivas sobre contenidos teóricos o trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I y Diseño software*.

---

### 2.3. Seleccionar y utilizar los correspondientes métodos analíticos, de simulación y de modelización.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A1, A3, A7, A12, A14, A21, B1 y B3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Cálculo, Matemática Discreta, Tecnología Electrónica, Estadística, Algoritmos, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como prácticas de laboratorio en *Bases de datos* y *Diseño Software*, trabajos tutelados en *Bases de datos* o seminarios en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas escritas al final del curso sobre los contenidos teórico-prácticos y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Bases de datos* y *Diseño software*.

### 2.4. Escoger los patrones de solución, algoritmos y estructuras de datos apropiados.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A1, A3, A12, A13, A14, A16, A17, A18, B1 y B3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Matemática Discreta, Programación II, Álgebra, Algoritmos, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Concurrencia y Paralelismo e Internet y Sistemas Distribuidos.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como prácticas de laboratorio supervisadas en *Bases de datos* y *Diseño Software*, trabajos tutelados en *Bases de datos* o seminarios en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas mixtas en las que se evalúan conocimientos teóricos y prácticos y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Bases de datos* y *Diseño software*.

### 2.5. Analizar la medida en la que un determinado sistema informático cumple con los criterios definidos para su uso actual y desarrollo futuro.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A5, A7, A12, A13, A14, A15, A18 y B7.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Fundamentos de los Computadores, Algoritmos, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Proceso Software, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos y Legislación y Seguridad Informática.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como solución de problemas en seminarios y sesiones prácticas de laboratorio y trabajos tutelados en *Bases de Datos* o seminarios en *Diseño Software* y para

---

su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como evaluación de prácticas en laboratorio en *Bases de datos* y *Diseño software* y pruebas objetivas para la evaluación de contenidos teóricos.

### **3. Diseño e implementación**

#### **3.1. Definir y diseñar hardware/software informático/de red que cumpla con los requisitos establecidos.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A7, A10, A11, A15, A17, A21, A37, A38, A48, A53, B1 y B3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Programación II, Fundamentos de los Computadores, Algoritmos, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Redes, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales, solución de problemas y prácticas de laboratorio en *Bases de datos* y *Diseño Software*, trabajos tutelados en *Bases de datos* o seminarios en *Diseño Software*, y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como evaluación de prácticas de laboratorio y pruebas objetivas.

#### **3.2. Describir las fases implicadas en distintos modelos de ciclo de vida con respecto a la definición, construcción, análisis y puesta en marcha de nuevos sistemas y el mantenimiento de sistemas existentes.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A14, A16, A22 y B3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Bases de Datos, Diseño Software, Sistemas Operativos, Proceso Software, Gestión de Proyectos e Interfaces Persona Máquina.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como resolución de boletines de ejercicios en prácticas de laboratorio con ordenador en *Bases de Datos* y *Diseño Software* y resolución de problemas en seminarios y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas objetivas escritas sobre contenidos teórico-prácticos.

#### **3.3. Elegir y utilizar modelos de proceso adecuados, entornos de programación y técnicas de gestión de datos con respecto a proyectos que impliquen aplicaciones tradicionales así como aplicaciones emergentes.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A14, A17, A19 y B1.

---

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Programación II, Diseño Software, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina e Internet y Sistemas Distribuidos.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales y prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Diseño Software* o seminarios en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como presentaciones orales y pruebas objetivas escritas y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Diseño software*.

### **3.4. Describir y explicar el diseño de sistemas e interfaces para interacción persona-ordenador y ordenador-ordenador.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A5, A14, A15, A17 y A23.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Fundamentos de los Computadores, Estructura de Computadores, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Internet y Sistemas Distribuidos, y Legislación y Seguridad Informática.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como discusiones dirigidas, prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Diseño Software* y trabajos tutelados y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como entregas de prácticas de laboratorio en *Programación I* o *Diseño software* y exámenes escritos.

### **3.5. Aplicar las correspondientes competencias prácticas y de programación en la creación de programas informáticos y/u otros dispositivos informáticos.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A4, A5, A7, A12, A14, A16, A17, A19, A20, A21, B1, B9 y C3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Programación II, Algoritmos, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Concurrencia y Paralelismo, Sistemas Inteligentes, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones prácticas de laboratorio con ordenador en *Programación I* y *Diseño Software* o seminarios en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como exámenes escritos de evaluación continua para los contenidos teóricos y pruebas en laboratorio para los contenidos prácticos.

---

#### **4. Contexto económico, jurídico, social, ético y medioambiental**

##### **4.1. Demostrar concienciación sobre la necesidad de tener una conducta ética y profesional de primer nivel y conocimientos de los códigos de conducta profesionales.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A6, A7, A10, C4, C5 y C6.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Administración y Gestión de Organizaciones, Diseño Software, Sistemas Operativos, Interfaces Persona Máquina, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales y prácticas de laboratorio en *Diseño Software* o seminarios en *Administración y gestión de organizaciones* y *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas orales para la evaluación de las prácticas de laboratorio, trabajos tutelados en prácticas de laboratorio o a través de TIC en *Administración y gestión de organizaciones* y *Diseño software* y cuestionarios en las sesiones magistrales para evaluar contenidos teóricos.

##### **4.2. Explicar la forma en la que el contexto comercial, industrial, económico y social afecta la práctica de la informática.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A6, A7, A10, C4, C5 y C6.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Administración y Gestión de Organizaciones, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Sistemas Operativos, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como prácticas a través de TIC y seminarios en *Administración y gestión de organizaciones* y prácticas de laboratorio y pruebas de respuesta múltiple en *Legislación y Seguridad Informática* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como solución de problemas, trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Legislación y Seguridad Informática* y pruebas mixtas.

##### **4.3. Identificar los requisitos jurídicos que rigen las actividades informáticas, incluyendo la protección de datos, derechos de propiedad intelectual, contratos, cuestiones de seguridad del producto y responsabilidad, cuestiones personales y riesgos laborales.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A7, A10, A24 y A47.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Interfaces Persona Máquina, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

---

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como prácticas a través de TIC, trabajos tutelados y pruebas de respuesta múltiple en *Legislación y Seguridad Informática* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como defensa de trabajos y pruebas escritas y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Legislación y Seguridad Informática*.

#### **4.4. Explicar la importancia de la confidencialidad de la información y cuestiones relativas a la seguridad con respecto al diseño, desarrollo, mantenimiento, supervisión y uso de sistemas informáticos.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A7, A24, A36, A47, A50, A58 y C6.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Informática Básica, Diseño Software, Redes, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como análisis de fuentes documentales y estudios de casos, prácticas de laboratorio y pruebas de respuesta múltiple en *Legislación y Seguridad Informática* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas orales y pruebas de respuesta múltiple y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Legislación y Seguridad Informática*.

### **5. Práctica de la informática**

#### **5.1. Demostrar conocimientos sobre los códigos y estándares de cumplimiento del sector.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A7, A8, A17, A18, A19 y A20.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Algoritmos, Bases de Datos, Diseño Software, Concurrencia y Paralelismo, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales, prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Bases de datos* y seminarios, y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas escritas en exámenes de la materia en *Programación I* y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Bases de datos*.

#### **5.2. Describir y explicar las técnicas de gestión correspondientes al diseño, implementación, análisis, uso y mantenimiento de sistemas informáticos, incluyendo gestión de proyectos, de configuración y de cambios, así como las técnicas de automatización correspondientes.**

---

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A8, A9, A14, A17 y A22.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Algoritmos, Diseño Software, Proceso Software, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina e Internet y Sistemas Distribuidos.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales y prácticas de laboratorio en *Diseño Software* y *Gestión de Proyectos* o seminarios en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas mixtas y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio *Diseño software* y *Gestión de Proyectos*.

### **5.3. Identificar los riesgos, incluyendo riesgos de seguridad, laborales, medioambientales y comerciales y llevar a cabo una evaluación de riesgos, reducción de riesgos y técnicas de gestión de riesgos**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A7, A8, A9, A50 y A58.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Gestión de Proyectos, Legislación y Seguridad Informática, y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como estudios de casos y análisis de fuentes documentales o prácticas de laboratorio en *Gestión de Proyectos* y *Legislación y Seguridad Informática* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como evaluación de prácticas de laboratorio en *Gestión de Proyectos* y *Legislación y Seguridad Informática* y pruebas de respuesta múltiple.

### **5.4. Realizar investigaciones bibliográficas y evaluaciones utilizando bases de datos y otras fuentes de información.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A5, A7, A19 y B5.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Diseño Software, Sistemas Operativos, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como trabajos tutelados, prácticas de laboratorio en *Diseño Software* y prácticas a través de TIC en *Gestión de Infraestructuras* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como evaluación de prácticas de laboratorio *Diseño software*, trabajos tutelados y prácticas a través de TIC en *Gestión de Infraestructuras*.

---

## 5.5. Diseñar y llevar a cabo investigaciones prácticas (por ejemplo, de rendimientos de sistemas) para interpretar datos y extraer conclusiones.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A7, A14, A15, A20, B3 y B5.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Fundamentos de los Computadores, Algoritmos, Estructura de Computadores, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Redes, Concurrencia y Paralelismo, y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones magistrales, trabajos tutelados y prácticas a través de TIC en *Gestión de Infraestructuras* y soluciones de problemas y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas objetivas escritas.

## 6. Otras competencias y habilidades profesionales

### 6.1. Organizar su propio trabajo de manera independiente demostrando iniciativa y ejerciendo responsabilidad personal.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

B1, B4, B6, B7 y B9.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Cálculo, Matemática Discreta, Programación II, Algoritmos, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Redes, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos, y Legislación y Seguridad Informática.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como sesiones de laboratorio en *Programación I* cuyo objetivo es que el estudiante realice un programa organizando su trabajo de forma independiente y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas objetivas en exámenes de la materia en *Programación I*, trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Legislación y Seguridad Informática* y ejercicios prácticos individuales con formatos de entrega estrictos.

### 6.2. Comunicar mensajes de forma efectiva tanto oralmente como por medio de otros medios de comunicación ante distintas audiencias.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

C1, C2 y C3.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Informática Básica, Matemática Discreta, Tecnología Electrónica, Programación II, Fundamentos de los Computadores, Estadística, Administración y Gestión de Organizaciones, Álgebra, Algoritmos, Estructura de Computadores, Paradigmas de Programación, Sistemas Operativos, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Interfaces*

---

*Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos, Legislación y Seguridad Informática y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como seminarios en grupos reducidos donde los estudiantes deben justificar la solución de problemas propuestos y prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Legislación y Seguridad Informática* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como pruebas objetivas en exámenes de la materia en *Programación I* y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Programación I* y *Legislación y Seguridad Informática*.

### **6.3. Planificar su propio proceso de aprendizaje autodidacta y mejorar su rendimiento personal como base de una formación y un desarrollo personal continuos.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

B1, B4 y C7.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Cálculo, Matemática Discreta, Estructura de Computadores, Bases de Datos, Paradigmas de Programación, Diseño Software, Sistemas Operativos, Redes, Internet y Sistemas Distribuidos, y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como seminarios donde los estudiantes plantean cuestiones sobre la materia o prácticas de laboratorio en *Diseño Software* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como defensa de trabajos ante el profesor/a de prácticas de laboratorio en *Diseño software* y prácticas a través de TIC en *Gestión de Infraestructuras*.

### **6.4. Identificar las distintas maneras de organizar equipos y los distintos roles dentro de dichos equipos.**

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A9, B1, B2, B4, B6 y B8.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Programación II, Algoritmos, Diseño Software, Sistemas Operativos, Redes, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos, y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como trabajos tutelados en grupos de tamaño reducido y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como resolver en grupos de prácticas de laboratorio el análisis de un dominio planteado por el/la profesor/a.

## 6.5. Participar de manera efectiva en grupos de trabajo informático.

Se **integra completamente** con las siguientes competencias:

A9, B1, B2 y B8.

Asociadas a las siguientes asignaturas:

*Programación I, Programación II, Algoritmos, Diseño Software, Sistemas Operativos, Concurrencia y Paralelismo, Proceso Software, Sistemas Inteligentes, Gestión de Proyectos, Interfaces Persona Máquina, Internet y Sistemas Distribuidos, y Gestión de Infraestructuras.*

En las que el profesorado y los contenidos son adecuados para su integración a través de actividades formativas como trabajos tutelados, prácticas de laboratorio en *Diseño Software* y prácticas a través de TIC en *Gestión de Infraestructuras* y para su medición de adquisición por todos los estudiantes mediante sistemas de evaluación como evaluación de prácticas realizadas en parejas y trabajos tutelados en prácticas de laboratorio en *Diseño software*.

**A partir del análisis de cada uno de los sub-resultados se considera que:**

- **29 de 29** sub-resultados de aprendizaje establecidos por EQANIE para informática están integrados completamente por el plan de estudios del título.
  
- 2. Los resultados de aprendizaje alcanzados por los titulados **satisfacen** aquellos establecidos por la agencia europea de calidad para la acreditación del Sello en el ámbito del título evaluado.

### VALORACIÓN:

A	B	C	D	No aplica
	<b>X</b>			

### JUSTIFICACIÓN DE CUMPLIMIENTO DE LA DIRECTRIZ:

Para analizar si todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la especialidad que hayan cursado, han adquirido todos los resultados del aprendizaje establecidos por la agencia internacional, se ha tenido en cuenta la siguiente información:

- ✓ *Muestras de exámenes, trabajos y pruebas corregidos de las asignaturas con las que se adquieren los resultados de aprendizaje establecidos para obtener el Sello.*
- ✓ *Tasas de resultados de las asignaturas con las que se adquieren los resultados de aprendizaje establecidos por la agencia internacional de calidad que concede el Sello (Tabla 5).*
- ✓ *Resultados de satisfacción de las asignaturas en las que se trabajan los resultados de aprendizaje establecidos por la agencia internacional de calidad que concede el Sello.*
- ✓ *Muestra de los Trabajo Fin de Grado (TFG) con las calificaciones.*
- ✓ *Información obtenida en las entrevistas durante la visita a todos los agentes implicados,*

---

*especialmente egresados y empleadores de los egresados del título respecto a la adquisición de los resultados de aprendizaje establecidos para la obtención del Sello.*

**A partir del análisis de esta información se puede afirmar que:**

### **1. Fundamentos de la Informática**

Todos los egresados han adquirido:

- 1.1. Describir y explicar los conceptos, teorías y métodos matemáticos relativos a la informática, equipamiento informático, comunicaciones informáticas y aplicaciones informáticas de acuerdo con el plan de estudios.**
- 1.2. Describir las características de los últimos avances en hardware y software y sus correspondientes aplicaciones prácticas.**
- 1.3. Describir los avances informáticos actuales e históricos y demostrar cierta visión sobre tendencias y avances futuros.**
- 1.4. Aplicar e integrar conocimientos de otras disciplinas informáticas como apoyo al estudio de la propia área de especialidad (o áreas de especialidad).**
- 1.5. Demostrar sensibilización ante la necesidad de contar con amplios conocimientos a la hora de crear aplicaciones informáticas en otras áreas temáticas.**

De manera que:

**5** de los **5** sub-resultados del aprendizaje que integran este resultado del aprendizaje son adquiridos por todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la mención que hayan cursado.

### **2. Análisis**

Todos los egresados han adquirido:

- 2.1. Utilizar una serie de técnicas con las que identificar las necesidades de problemas reales, analizar su complejidad y evaluar la viabilidad de las posibles soluciones mediante técnicas informáticas.**
- 2.2. Describir un determinado problema y su solución a varios niveles de abstracción.**
- 2.3. Seleccionar y utilizar los correspondientes métodos analíticos, de simulación y de modelización.**
- 2.4. Escoger los patrones de solución, algoritmos y estructuras de datos apropiados.**
- 2.5. Analizar la medida en la que un determinado sistema informático cumple con los criterios definidos para su uso actual y desarrollo futuro.**

De manera que:

**5** de los **5** sub-resultados del aprendizaje que integran este resultado del aprendizaje son adquiridos por todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la mención que hayan cursado.

---

### **3. Diseño e implementación**

Todos los egresados han adquirido:

- 3.1. Definir y diseñar hardware/software informático/de red que cumpla con los requisitos establecidos.**
- 3.2. Describir las fases implicadas en distintos modelos de ciclo de vida con respecto a la definición, construcción, análisis y puesta en marcha de nuevos sistemas y el mantenimiento de sistemas existentes.**
- 3.3. Elegir y utilizar modelos de proceso adecuados, entornos de programación y técnicas de gestión de datos con respecto a proyectos que impliquen aplicaciones tradicionales así como aplicaciones emergentes.**
- 3.4. Describir y explicar el diseño de sistemas e interfaces para interacción persona-ordenador y ordenador-ordenador.**
- 3.5. Aplicar las correspondientes competencias prácticas y de programación en la creación de programas informáticos y/u otros dispositivos informáticos.**

De manera que:

**5** de los **5** sub-resultados del aprendizaje que integran este resultado del aprendizaje son adquiridos por todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la mención que hayan cursado.

### **4. Contexto económico, jurídico, social, ético y medioambiental**

Todos los egresados han adquirido:

- 4.1. Demostrar concienciación sobre la necesidad de tener una conducta ética y profesional de primer nivel y conocimientos de los códigos de conducta profesionales.**
- 4.2. Explicar la forma en la que el contexto comercial, industrial, económico y social afecta la práctica de la informática.**
- 4.3. Identificar los requisitos jurídicos que rigen las actividades informáticas, incluyendo la protección de datos, derechos de propiedad intelectual, contratos, cuestiones de seguridad del producto y responsabilidad, cuestiones personales y riesgos laborales.**
- 4.4. Explicar la importancia de la confidencialidad de la información y cuestiones relativas a la seguridad con respecto al diseño, desarrollo, mantenimiento, supervisión y uso de sistemas informáticos.**

De manera que:

**4** de los **4** sub-resultados del aprendizaje que integran este resultado del aprendizaje son adquiridos por todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la mención que hayan cursado.

---

## **5. Práctica de la informática**

Todos los egresados han adquirido:

**5.1. Demostrar conocimientos sobre los códigos y estándares de cumplimiento del sector.**

**5.2. Describir y explicar las técnicas de gestión correspondientes al diseño, implementación, análisis, uso y mantenimiento de sistemas informáticos, incluyendo gestión de proyectos, de configuración y de cambios, así como las técnicas de automatización correspondientes.**

**5.3. Identificar los riesgos, incluyendo riesgos de seguridad, laborales, medioambientales y comerciales y llevar a cabo una evaluación de riesgos, reducción de riesgos y técnicas de gestión de riesgos.**

**5.4. Realizar investigaciones bibliográficas y evaluaciones utilizando bases de datos y otras fuentes de información.**

**5.5. Diseñar y llevar a cabo investigaciones prácticas (por ejemplo, de rendimientos de sistemas) para interpretar datos y extraer conclusiones.**

De manera que:

**5** de los **5** sub-resultados del aprendizaje que integran este resultado del aprendizaje son adquiridos por todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la mención que hayan cursado.

## **6. Otras competencias y habilidades profesionales**

Todos los egresados han adquirido:

**6.1. Organizar su propio trabajo de manera independiente demostrando iniciativa y ejerciendo responsabilidad personal.**

**6.2. Comunicar mensajes de forma efectiva tanto oralmente como por medio de otros medios de comunicación ante distintas audiencias.**

**6.3. Planificar su propio proceso de aprendizaje autodidacta y mejorar su rendimiento personal como base de una formación y un desarrollo personal continuos.**

**6.4. Identificar las distintas maneras de organizar equipos y los distintos roles dentro de dichos equipos.**

**6.5. Participar de manera efectiva en grupos de trabajo informático.**

De manera que:

**5** de los **5** sub-resultados del aprendizaje que integran este resultado del aprendizaje son adquiridos por todos los egresados del título, independientemente de su perfil de ingreso y de la mención que hayan cursado.

**En conclusión**, 29 sub-resultados de aprendizaje se adquieren completamente.

### **Criterio. SOPORTE INSTITUCIONAL DEL TÍTULO**

Estándar:

El título cuenta con un **soporte institucional adecuado** para el desarrollo del programa formativo que garantiza su sostenibilidad en el tiempo.

1. Los objetivos del título son consistentes con la misión de la universidad y su consecución se garantiza a través de un adecuado soporte en términos económicos, humanos y materiales y de una estructura organizativa que permite una apropiada designación de responsabilidades y una toma de decisiones eficaz.

### **VALORACIÓN:**

A	B	C	D	No aplica
	<b>X</b>			

### JUSTIFICACIÓN DE CUMPLIMIENTO DE LA DIRECTRIZ:

Para comprobar el cumplimiento de este criterio, se ha analizado las siguientes evidencias:

- ✓ *Organigrama y funciones de los cargos con responsabilidad en el título.*
- ✓ *Asignación de responsabilidades para dirigir y controlar el proceso educativo, su interrelación y dependencia.*
- ✓ *Recursos humanos y materiales asignados al título.*
- ✓ *Relación entre la misión de la universidad/facultad/escuela con los objetivos del título.*
- ✓ *Carta de apoyo institucional al título y compromiso con la calidad por sus responsables académicos.*

A partir del análisis de esta información se puede afirmar que:

El título cuenta con un soporte institucional adecuado para el desarrollo del programa formativo que garantiza su sostenibilidad en el tiempo porque:

- Los objetivos del título son consistentes con la misión de la universidad:
  - La creación, el desarrollo, la transmisión y la crítica de la ciencia, de la técnica y de la cultura.
  - La preparación para el ejercicio de actividades profesionales que exijan la aplicación de métodos y conocimientos científicos y artísticos.
  - La difusión, la valorización y la transferencia del conocimiento al servicio de la cultura, de la calidad de la vida y del desarrollo económico.
  - La difusión del conocimiento y de la cultura a través de la extensión universitaria y la formación a lo largo de toda la vida.

- Su consecución se garantiza a través de un adecuado soporte en términos económicos, humanos y materiales, en base a la información proporcionada por la universidad. Así, la Facultad de Informática de Coruña es el centro de la universidad con un mayor número de Personal Docente e Investigador doctor. Además, el título y esta facultad se adhieren al plan estratégico de la UDC 2020.
- La estructura organizativa permite una apropiada designación de responsabilidades y una toma de decisiones eficaz. El equipo de dirección de esta facultad está formado por cinco vicedecanos/as y un secretario, siendo el decano el máximo responsable. El apoyo institucional del título se completa con el equipo rectoral, formado por seis vicerrectores y el rector.
- La universidad ha presentado una carta de apoyo institucional al título y compromiso con la calidad por sus responsables académicos, firmada por su Rector con fecha 29 de enero de 2019.

## MOTIVACIÓN

Una vez valorados los anteriores criterios de evaluación, la Comisión de Acreditación del Sello emite un **informe provisional** en los siguientes términos:

Obtención del sello	Obtención del sello Con prescripciones	Denegación sello
<b>X</b>		

En Madrid, a 10 de enero de 2020



**El Presidente de la Comisión de Acreditación del Sello**

**Ernesto Pimentel Sánchez**