



UNIVERSIDAD DE
MURCIA

Grado en GRADO

Asignatura: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA, 4º

Código de asignatura: 3877

Anual / Cuatrimestral; 12 / 6 créditos ECTS

Sistemas de evaluación del título (memoria de ANECA)	Sistemas de evaluación de la asignatura (guía docente)	Sistemas alternativos propuestos
SE2 Pruebas escritas (exámenes): pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas, de escala de actitudes realizadas por los alumnos para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.	Pruebas escritas (exámenes): pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas, de escala de actitudes realizadas por los alumnos para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos. Ponderación: 50% Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Realización durante el transcurso de la asignatura de tareas prácticas semanales o quincenales. Estas entregas forman parte de la evaluación continua y constituyen el 20% de la nota.• Prueba teórica final de preguntas cortas. Para superar la asignatura es necesario superar esta prueba, que constituye el 30% de la nota. final	No hay cambios sustanciales La realización de las prácticas semanales presenciales ya se ha realizado. Constituye el 20% de la calificación final Realización de un trabajo individual teórico-práctico sobre los temas de Audio y/o Video. 30%



<p>SE3 Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente</p>	<p>Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios... con independencia de que se realicen individual o grupalmente. 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de una aplicación multimedia junto con su memoria descriptiva. Actividad obligatoria. Constituye el 30% de la calificación final. - Estudio y análisis de una herramienta de software libre de manipulación de contenidos multimedia. Actividad obligatoria, 20% de la nota final. 	<p>No hay cambios</p> <p>Los informes de prácticas y las posibles entrevistas con los estudiantes se llevarán a cabo por medio del Aula Virtual.</p> <p>Las prácticas siguen su transcurso mediante las herramientas disponibles del Aula Virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de una aplicación multimedia junto con su memoria descriptiva. Actividad obligatoria. Constituye el 30% de la calificación final. - Estudio y análisis de una herramienta de software libre de manipulación de contenidos multimedia. Actividad obligatoria, 20% de la nota final.
<p>SE4 Presentación pública de trabajos:</p>		



UNIVERSIDAD DE
MURCIA

exposición de los resultados obtenidos y procedimientos necesarios para la realización de un trabajo, así como respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se plantee sobre el mismo.		
SE9 Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros		