

Tabla de Convalidaciones

6 de mayo 2013. No serán válidas convalidaciones solicitadas en base a tablas previas a la fecha indicada en este documento o a asignaturas que no han sido ofertadas en el curso de matriculación (no están en el libro de matrícula).

INGENIERO EN INFORMÁTICA (PLAN ANTIGUO)	GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE
ASIGNATURA	ASIGNATURA
Matemática Discreta y Álgebra	Matemática Discreta y Álgebra
Lógica Matemática	Lógica
Introducción a la Programación	Introducción a la Programación
Fundamentos Físicos de la Informática	Fundamentos físicos de la Informática
Informática Básica	Introducción a la Informática
Cálculo	Cálculo
Estadística	Estadística
Estructura y Tecnología de Computadores	Arquitectura e Ingeniería de Computadores
Estructuras de Datos	Estructuras de datos
Metodología de la Programación	Metodología de la Programación
Fundamentos de Redes de Ordenadores	Redes de computadores
Estructura de la Información	Bases de datos
Lenguajes Informáticos	Paradigmas de programación
Programación Orientada a Objetos	Programación orientada a objetos
Diseño y Análisis de Algoritmos	Diseño y Análisis de Algoritmos
Sistemas Operativos	Sistemas Operativos
Interfaces de Usuario	Interacción persona-ordenador
Humanidades	Filosofía del hombre y de la ciencia
Sistemas de Información	Ingeniería de Sistemas de Información
Fundamentos de Inteligencia Artificial	Ingeniería del conocimiento
Investigación Operativa	Investigación Operativa
Arquitectura e Ingeniería de Computadores	Arquitectura e Ingeniería de Computadores
Ingeniería del Software I	Análisis e Ingeniería de Requisitos
Inteligencia Artificial	Ingeniería del conocimiento
Ingeniería del Conocimiento	Ingeniería del conocimiento
Modelos de la Investigación Operativa	Investigación Operativa
Humanidades	Deontología profesional, principios jurídicos e igualdad
Ingeniería de Software II	Diseño y Arquitectura de Software
Aplicaciones para la Web	Fundamentos de la Web
	Desarrollo de aplicaciones Web
Seguridad Informática	Seguridad informática
Tecnologías de Servicio y Aplicaciones en Internet	Fundamentos de la Web
	Desarrollo de aplicaciones Web
Multimedia e Hipermedia	Multimedia
Prácticas en Empresa	Prácticas externas

INGENIERO TÉCNICO EN INFORMÁTICA DE SISTEMAS	GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE
ASIGNATURA	ASIGNATURA
Estructura y Tecnología de Computadores	Introducción a la Informática
Metodología y Tecnología de la Programación	Introducción a la Programación
Bases de Matemáticas	Cálculo
Fundamentos Físicos de la Informática	Fundamentos físicos de la Informática
Matemática Discreta y Álgebra *	Matemática Discreta y Álgebra
Bases de Lenguajes de Programación	Paradigmas de programación
Estructura de Datos y de la Información	Estructuras de datos

	Diseño y Análisis de Algoritmos
Arquitectura de Computadores	Arquitectura e Ingeniería de Computadores
Estadística	Estadística
Ingeniería del Software	Análisis e Ingeniería de Requisitos
Humanidades	Deontología profesional, principios jurídicos e igualdad
Sistemas Operativos	Sistemas Operativos
Diseño de Bases de Datos y Seguridad en la Información	Bases de datos
Redes	Redes de computadores
Evaluación de Sistemas Informáticos	Investigación operativa
Inteligencia Artificial	Ingeniería del conocimiento
Técnicas de Simulación	Investigación operativa
Ampliación de Ingeniería del Software	Diseño y Arquitectura de Software
Sistemas Multimedia Distribuidos	Multimedia
Prácticas en Empresa	Prácticas externas

* Aprobadas las asignaturas de “Matemática Discreta” y “Álgebra” de Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas (Plan antiguo), se convalida “Matemática Discreta y Álgebra”.

INGENIERO TÉCNICO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN	GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE
ASIGNATURA	ASIGNATURA
Estructura y Tecnología de Computadores	Introducción a la Informática
Metodología y Tecnología de la Programación	Introducción a la Programación
Fundamentos Físicos de la Informática	Fundamentos físicos de la Informática
Matemática Discreta y Álgebra *	Matemática Discreta y Álgebra
Bases de Lenguajes de Programación	Paradigmas de programación
Bases de Matemáticas	Cálculo
Estructura de Datos y de la Información	Estructuras de datos
	Diseño y Análisis de Algoritmos
Estadística	Estadística
Sistemas Operativos	Sistemas Operativos
Humanidades	Filosofía del hombre y de la ciencia
Laboratorio de Programación	Programación orientada a objetos
Diseño de Bases de Datos y Seguridad en la Información	Bases de datos
Redes	Redes de computadores
Ingeniería del Software de Gestión	Análisis e Ingeniería de Requisitos
Aspectos Jurídicos de la Informática	Deontología profesional, principios jurídicos e igualdad
Técnicas de Simulación	Investigación operativa
Evaluación de Sistemas Informáticos	Investigación operativa
Gestión y Calidad del Software	Calidad del Software
Herramientas CASE y 4GL	Ingeniería de Sistemas de Información
Informática Documental	Multimedia
Interfaces Gráficas	Interacción persona-ordenador
Prácticas en Empresa	Prácticas externas

Convalidaciones entre grados

INGENIERÍA INFORMÁTICA				INGENIERÍA DEL SOFTWARE			
Asignatura	Carácter	Créditos	Curso	Asignatura	Carácter	Créditos	Curso
Lógica	FB	6	1º	Lógica	FB	6	1º
				Matemática Discreta y			

Matemática Discreta y Álgebra	FB	6	1º	Álgebra	FB	6	1º
Deontología Profesional, Principios Jurídicos Básicos e Igualdad	FB	6	1º	Deontología Profesional, Principios Jurídicos Básicos e Igualdad	FB	6	1º
Historia, Cultura y Sociedad	FB	6	1º	Filosofía del Hombre y la Ciencia	FB	6	1º
Fundamentos de Computadores	OB	6	1º	Introducción a la Informática	OB	6	1º
Introducción a la Programación	FB	6	1º	Introducción a la Programación	FB	6	1º
Cálculo	FB	6	1º	Cálculo	FB	6	1º
Estructuras de Datos	OB	6	1º	Estructuras de Datos	OB	6	1º
Fundamentos Físicos de la Informática	FB	6	1º	Fundamentos Físicos de la Informática	FB	6	1º
Estadística	FB	6	1º	Estadística	FB	6	2º
Bases de Datos	OB	6	2º	Bases de Datos	OB	6	2º
Redes de Computadores	OB	6	2º	Redes de Computadores	OB	6	2º
Diseño y Análisis de Algoritmos	OB	6	2º	Diseño y Análisis de Algoritmos	OB	6	2º
Programación Orientada a Objetos	OB	6	2º	Programación Orientada a Objetos	OB	6	2º
Métodos Operativos y Estadísticos de Gestión	FB	6	2º	Métodos Operativos y Estadísticos de Gestión	FB	6	2º
Organización y Arquitectura de Computadores	OB	6	2º	Arquitectura e Ingeniería de Computadores	OB	6	2º
Sistemas Operativos	OB	6	3º	Sistemas Operativos	OB	6	3º
Interacción Persona-Ordenador	OB	6	3º	Interacción Persona-Ordenador	OB	6	3º
Prácticas externas de I.I.	PR	15	4º	Prácticas externas de I.S.	Pr	15	4º

INGENIERÍA DEL SOFTWARE				INGENIERÍA DE COMPUTADORES			
Asignatura	Carácter	Créditos	Curso	Asignatura	Carácter	Créditos	Curso
Cálculo	FB	6	1º	Cálculo	FB	6	1º
Estructuras de Datos	OB	6	1º	Estructuras de Datos	OB	6	1º
Deontología Profesional, Principios Jurídicos Básicos e Igualdad	FB	6	1º	Deontología Profesional, Principios Jurídicos Básicos e Igualdad	FB	6	2º
Introducción a la Informática	OB	6	1º	Tecnología de Computadores	OB	6	1º
Fundamentos Físicos de la Informática	FB	6	1º	Fundamentos Físicos de los Computadores	FB	6	1º
Filosofía del hombre y de la ciencia	FB	6	1º	Filosofía del hombre y de la ciencia	FB	6	1º
Introducción a la Programación	FB	6	1º	Introducción a la Programación	FB	6	1º
Lógica (*)	FB	6	1º	Lógica y Matemática Discreta	FB	6	1º
Matemática Discreta y Álgebra (*)	FB	6	1º	Álgebra	FB	6	1º
Bases de Datos	OB	6	2º	Bases de Datos	OB	6	2º
Estadística	FB	6	2º	Estadística	FB	6	2º
Métodos Operativos y Estadísticos de Gestión	FB	6	2º	Métodos Operativos y Estadísticos de Gestión	FB	6	2º
Programación Orientada a Objetos	OB	6	2º	Programación Orientada a Objetos	OB	6	2º
Redes de Computadores	OB	6	2º	Redes de Computadores	OB	6	2º

Interacción Persona-Ordenador	OB	6	3º	Interacción Persona - Ordenador	OB	6	3º
Seguridad Informática	OB	6	3º	Seguridad Informática	OP	6	4º
Sistemas Operativos	OB	6	3º	Sistemas Operativos	OB	6	2º
Prácticas externas de I.S.	Pr	15	4º	Prácticas externas de I.C.	PR	15	4º