Deusto
Facultad de Ingeniería
Ingeniaritza Fakultatea

OINARRIZKO GAITASUNAK ETA GAITASUN OROKORRAK

- INFORMATIKAKO INGENIARITZA -

OINARRIZKOAK

OG1 - Ikasleek, bigarren hezkuntza orokorreko oinarritik abiatuta, ikasketa arlo batean, testuliburu aurreratuetako mailako jakintza eta abangoardiako zenbait ezaguera badauzkatela eta ulertzen dituztela frogatzea.

OG2 - Ikasleek euren lanean edo bokazioan ezaguerak modu profesionalean aplikatzen jakitea eta euren arloan argudioak sortuz eta defendatuz eta arazoak konponduz erakutsi ohi diren gaitasunak edukitzea.

OG3 - Ikasleek datu garrantzitsuak batu eta interpretatzeko gaitasuna izatea (bere ikerrarloaren barruan normalean), eremu sozial, zientifiko edo etikoko gai garrantzitsuei buruzko hausnarketa egin ahal izateko. OG4 - Ikasleak hartzaile espezializatuei zein espezializatuak ez direnei informazio, ideia, arazo eta irtenbideen berri emateko gai izatea.

OG5 - Ikasleek geroago beste ikasketa batzuei goi mailako autonomiaz ekiteko beharrezkoak diren ikasteko trebetasunak garatuta edukitzea.

OROKORRAK

GO-01 - IKASTEKO ORIENTAZIOA. Lortu nahi den helburua gogoan izanda, ikaskuntza modu estrategiko eta malguan erabiltzea, norbere ikasteko sistema zein den jabetuz eta norbere ikaskuntzaren jabe izanik (informazio berria aurretiazko buru-eskemekin eta sortutako buru-eskema berriaren erabilerarekin erlazionatuz)

GO-02 - HITZEZKO KOMUNIKAZIOA. Hitzen bidez norberaren ideiak, ezaguerak eta sentimenduak argi eta egoki adieraztea, egoeraren eta entzuleen ezaugarrietara egokituz, haien ulerkuntza eta atxikimendua lortzeko. GO-03 - IDATZIZKO KOMUNIKAZIOA. Beste pertsona batzuekin eraginkortasunez harremanetan jartzea, pentsatzen eta/edo sentitzen dena argi azalduz, idatziz eta laguntza grafikoen bidez.

GO-04 - PERTSONEN ARTEKO KOMUNIKAZIOA. Beste pertsona batzuekin modu positiboan erlazionatzea, entzuketa enpatikoaren bidez eta norberak pentsatzen eta/edo sentitzen duena argi eta asertibotasunez adieraziz, hitzez eta hitzik gabe.

GO-05 - TALDE LANA. Taldean integratzea eta beste pertsona, arlo eta erakunde batzuekin elkarlanean jardutea, guztien helburuak lortzeko.

GO-06 - SEN ETIKOA. Norberaren edo besteen on moralerako joera positiboa izatea (hau da, ongia den edo esan nahi duen guztia egitea, zentzuzko bizipena, pertsonaren errealizazioa dakarren guztia, justizia den edo esan nahi duen guztia) eta on moral horretan irautea

GO-07.- DENBORAREN KUDEAKETA. Denbora modu haztatuan banatzea, lehentasunen arabera, norberaren epe laburreko, ertaineko eta luzeko helburuak eta garatu nahi diren arlo pertsonal eta profesionalak kontuan hartuta.

GO-08. ARAZOAK KONPONTZEA. Arazo baten elementu adierazgarriak identifikatzea, aztertzea eta definitzea, arazoari irizpide sendoz eta eraginkortasunez konponbidea emateko.

GO-09 - PLANGINTZA. Zereginak betetzeko helburuak, lehentasunak, metodoak eta kontrolak eraginkortasunez zehaztea, egin beharrekoak eskura dauden baliabideekin eta epe baten barruan antolatuz.

GO-10 ANIZTASUN ETA KULTURARTEKOTASUNA. Gizarte eta kultur aniztasuna ulertzea eta onartzea, norberaren eta gizartearen aberasgarritzat hartuta, pertsonen arteko bizikidetza garatzeko, sexu, adin, erlijio, gizarte maila, iritzi politiko edo jatorri etnikoagatiko diskriminaziorik egin gabe.

Deusto
Facultad de Ingeniería
Ingeniaritza Fakultatea

BERARIAZKO GAITASUNAK

- INFORMATIKAKO INGENIARITZA -

BERARIAZKOAK

BG-OP-01 - Ingeniaritzan plantea daitezkeen problema matematikoak ebazten jakitea. Arlo hauetako ezagutzak aplikatu: aljebra lineala kalkulu diferentziala eta integrala, metodo numerikoa, algoritmika numerikoa, estatistika eta optimizazioa.

BG-OP-02 - Eremu eta uhinen eta elektromagnetismoaren, zirkuitu elektrikoen teoria, zirkuitu elektroniko, erdieroaleen eta familia logikoen oinarri fisiko, gailu elektroniko eta fotonikoei buruzko oinarrizko kontzeptuak ulertzea eta ondo ezagutzea, baita ingeniaritzako berariazko arazoak ebaztea ere.

BG-OP-03 - Matematika diskretu, logika, algoritmika eta konplexutasun konputazionaleko oinarrizko kontzeptuak ulertzea eta menperatzea, baita ingeniaritzako berariazko arazoak ebaztea ere.

BG-OP-04 - Ingeniaritzan erabiltzen diren ordenagailuen erabilera eta programazio, sistema eragile, datu base eta programa informatikoei buruzko ezagutzak izatea.

BG-OP-05 - Sistema informatikoen egitura, antolaketa, funtzionamendua eta interkonexioa eta programazioko oinarriak ezagutzea, baita ingeniaritzako berariazko arazoak ebazteko aplikatzea ere.

BG-OP-06 - Enpresa kontzeptua eta enpresaren esparru instituzionala eta juridikoa behar bezala ezagutzea. Enpresen antolaketa eta kudeaketa.

BG-IA-01 . Aplikazio eta sistema informatikoak diseinatzea, garatzea, hautatzea eta ebaluatzea, fidagarritasuna, segurtasuna eta kalitatea ziurtatuz eta oinarri etikoak eta indarrean dauden lege eta arauak kontuan hartuta.

BG-IA-02 - Esparru guztietako proiektu, zerbitzu eta sistema informatikoak planifikatzea, sortzea, hedatzea eta zuzentzea, abian jartzea eta etengabeko hobekuntza lideratuz eta eragin ekonomiko eta soziala balioetsiz.

BG-IA-03 - Negoziazio, lan ohitura eraginkor, lidergo eta komunikazioko trebetasunen garrantzia ulertzeko gaitasuna softwarearen garapeneko inguru guztietan.

BG-IA-04- Estandarrak eta indarrean dauden araudiak betetzen dituen instalazio informatiko baten eskakizun teknikoen dokumentua prestatzea.

BG-IA-05 - Sistema, zerbitzu eta aplikazio informatikoak ezagutzea, administratzea eta mantentzea.

BG-IA-06 - Teknologia informatikoen oinarrizko prozedura algoritmikoak ezagutzea eta aplikatzea, arazoetarako soluzioak diseinatzeko, proposatutako algoritmoen egokitasuna eta konplexutasuna aztertzeko.

BG-IA-07 - Arazoa konpontzeko egokienak diren datu egiturak eta motak eraginkortasunez erabiltzea, diseinatzea eta ezagutzea.

BG-IA-08 - Aplikazioak sendo, seguru eta efizientziaz analizatzea, diseinatzea, eraikitzea eta mantentzea, paradigma eta programazio-hizkuntzarik egokienak aukeratuta.

BG-IA-09 - Konputagailuen eta osatzen duten oinarrizko osagaien egitura eta arkitektura ezagutzea, ulertzea eta ebaluatzea.

BG-IA-10 - Sistema eragileen ezaugarriak, funtzionalitateak eta egitura ezagutzea eta sistema horien zerbitzuetan oinarritutako aplikazioak diseinatzea eta ezartzea.

BG-IA-11 - Sistema banatuen, konputazio sareen eta Interneten ezaugarri, funtzionalitate eta egiturak ezagutzea eta aplikatzea, eta haietan oinarritutako aplikazioak diseinatzea eta ezartzea.

BG-IA-12 - Datu baseen ezaugarri, funtzionalitate eta egiturak ezagutzea eta aplikatzea, erabilera egokia egin ahal izateko, eta datu base horietan oinarritutako aplikazioak diseinatzea, aztertzea eta ezartzea.

BG-IA-13 - Informazio sistemak biltegiratzeko, prozesatzeko eta haietan sartzeko beharrezko tresnak ezagutzea eta aplikatzea, webean oinarritutakoak barne.

BG-IA-14 - Programazio paralelo, konkurrente, banatu eta denbora errealekoaren oinarrizko printzipioak eta teknikak ezagutzea eta aplikatzea.

BG-IA-15 - Sistema adimendunen eta hauen aplikazio praktikoaren oinarrizko printzipioak eta oinarrizko teknikak ezagutzea eta aplikatzea.

BG-IA-16 - Softwarearen ingeniaritzako printzipioak, metodologiak eta bizi zikloak ezagutzea eta aplikatzea.

BG-IA-17 - Pertsonen eta konputagailuen arteko interfazeak diseinatzea eta ebaluatzea, sistemen, zerbitzuen eta aplikazio informatikoen irisgarritasuna eta erabilgarritasuna bermatzeko.

BG-IA-18 - Informatikaren araudia eta erregulazioa ezagutzea, Estatu, Europa eta nazioarte mailan.

BG-IT-01 - Informazioaren eta komunikazioaren teknologien esparruan erakunde baten ingurua eta haren beharrak ulertzea.

BG-IT-02 - Hardware, software eta sare teknologiak hautatzea, diseinatzea, hedatzea, integratzea, ebaluatzea, kudeatzea eta mantentzea, kostu eta kalitate parametro egokien barruan.

BG-IT-03 - Erabiltzailea eta erakundea ardatz hartzen dituzten metodologiak erabiltzea, aplikazioen garapen, ebaluazio eta kudeaketarako eta irisgarritasuna, ergonomia eta sistemen erabilgarritasuna ziurtatuko duten informazioaren teknologietan oinarrituta.

BG-IT-04 - Erakunde bateko komunikazioen sareak eta azpiegiturak hautatzea, diseinatzea, hedatzea, integratzea eta kudeatzea.

BG-IT-05 - Erakundearen beharrak aseko dituen informazio sistemak hautatzea, hedatzea, integratzea eta kudeatzea, kostu eta kalitate irizpideak identifikatuta.

BG-IT-06 - Sareko teknologietan oinarritutako sistemak, aplikazioak eta zerbitzuak sortzea, Internet, weba, merkataritza elektronikoa, multimedia, zerbitzu interaktiboak eta konputazio mugikorra barne.

BG-IT-07 - Informatika sistemen bermea eta segurtasuna ulertzea, aplikatzea eta kudeatzea. GAP - Ariketa orijinala da, banaka egin eta epaimahai baten aurrean aurkeztu eta defendatu beharrekoa. Informatikako Ingeniaritzako berariazko teknologien esparruko proiektu bat izan ohi da, izaera profesionalekoa, eskoletan jasotako gaitasunak sintetizatu eta integratzen dituena.

BG- EP - Ingeniaritza lanbidearen eremuan balio etikoak eta sentiberatasun morala identifikatzea, ezagutzea eta aplikatzea.

BG-SI-01 - Bezeroaren beharrizanak balioestea eta software eskakizunak zehaztea, gatazkan dauden helburuak bateratuz, konpromiso onargarriak bilatuz, kostuaren, denboraren, garatutako sistemen eta erakundeen beren mugen barruan.

BG-KI-01 - Sistema eta komunikazioen softwarea diseinatzea eta ezartzea.

BG-K-01 - Konputazioaren funtsezko printzipioen eta ereduaren ezagutza sakona izatea eta aplikatzen jakitea, informatikarekin lotutako kontzeptu berriak, teoriak, erabilerak eta garapen teknologikoak interpretatzeko, hautatzeko, balioesteko, modelatzeko eta sortzeko.

BG-K-02 - Arazo baten konplexutasuna ebaluatzea, konponbidea eman dezaketen estrategia algoritmikoak ezagutzea eta errendimendurik onena bermatuko duen hura gomendatzea, garatzea eta ezartzea, ezarritako eskakizunekin bat.

BG-SI-03 - Sortu daitezkeen arrisku potentzialak identifikatzea, ebaluatzea eta kudeatzea.

BG-SI-02 - Arazoak identifikatzea eta analizatzea eta software soluzioak diseinatzea, garatzea, ezartzea, egiaztatzea eta dokumentatzea, egungo teoria,

eredu eta teknika egokien ezagutza oinarri dela.