

[GIH306] DATUEN INGENIARITZA

DATU OROKORRAK

| | |
|---|---|
| Titulazioa INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA | Arloa ? |
| Seihilabetea 2 | Ikasturtea 3 |
| Izaera DERRIGORREZKOA | Aipamena / Espezialitatea |
| Plana 2022 | Modalitatea Presentziala |
| Kredituak 4,5 | Ordu/aste 4,06 |
| | Hizkuntza CASTELLANO/EUSKARA |
| | Orduak guztira 73 irakastordu + 39,5 irak. gabeko ordu = 112,5 ordu guztira |

IRAKASLEAK

GARITANO GARITANO, IÑAKI

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

| Ikasgaiak | Ezagutzak |
|---|-------------------------------------|
| (Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea) | (Ez da aurretiko ezagutzarik behar) |

IKASTE-EMAITZAK

| IKASTE-EMAITZAK | EE | KO | AT | ECTS |
|--|----|----|-----------------|------------|
| GIR310 - Datuen biltegitratze eta prozesatze masiborako soluzioak garatzea | | x | | 3,78 |
| G-RTR1 - Bere espezialitateari dagozkion diziplina arteko proiektuak garatzea, mailaz mailako konplexutasunekoak, oinarriko ezagutzak, aurreratuak eta/edo abangoardiakoak eskuratu eta/edo aplikatzeko, diziplina anitzeko taldeetan lan egiteko gaitasuna erakutsita, giza eskubideekiko eta funtsezko eskubideekiko errespetuaz jabetuta eta Garapen Iraunkorreko Helburuetan proposatutako irtenbideen inpaktuak baloratuta | | x | | 0,4 |
| G-RTR2 - Informazioa, ideiak eta horien euskarri diren argudioak modu ordenatu, argi eta koherentean adieraztea, ahoz eta idatziz, norberak landutako edo hainbat iturritatik lortutako kalitatezko informaziotik abiatuta, hizkuntza inklusiboa erabiliz | | x | | 0,32 |
| | | | Guztira: | 4,5 |

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RG1390 Bere espezialitatean berezkoak diren teknologien gaineko ezagutzak -batzuetan ezagutzaren abangoardia ere direnak- eskuratzeko eta/edo indartzea ahalbidetuko dion proiektu baten helburuak eta plangintza definitu eta kudeatzea, eta ikasteko estrategia

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | IO | IG | OG |
|--|------|------|------|
| Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka | 3 h. | 1 h. | 4 h. |

EBALUAZIO-SISTEMAK

| | P |
|---|-----|
| Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak | %20 |
| Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak | %50 |
| Prototipoa/Produktua | %30 |

Oharrak: Ebaluazio jarraia da.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 3 h.
IG - Irak. gabekoak: 1 h.
OG - Orduak guztira: 4 h.

RG1391 Lantaldea koordinatzea, kohesioa eta giro ona sustatuta, pertsona guztien integrazioa lortzeko, eta pertsona horiek proiektuaren garapenerako errendimendu egokia lortzeko ekarpena egin dezaten, bai bakarka, bai taldean,

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | IO | IG | OG |
|--|------|------|------|
| Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka | 2 h. | 1 h. | 3 h. |

| EBALUAZIO-SISTEMAK | P | ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK |
|---|-----|----------------------------|
| Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak | %20 | (Ez dago mekanismorik) |
| Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak | %50 | |
| Prototipoa/Produktua | %30 | |
| Oharrak: Ebaluazio jarraia da. | | |
| IO - Irakastorduak: 2 h. | | |
| IG - Irak. gabekoak: 1 h. | | |
| OG - Orduak guztira: 3 h. | | |

RG1392 Egindako proiektuak zer GJHri eragiten dien identifikatzea eta zehaztasunez argudiatzea, eta hobekuntzarako ekintza posibleak proposatuta.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | IO | IG | OG |
|--|------|------|------|
| Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka | 2 h. | 1 h. | 3 h. |

EBALUAZIO-SISTEMAK

| | P |
|---|-----|
| Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak | %20 |
| Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak | %50 |
| Prototipoa/Produktua | %30 |

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak: Ebaluazio jarraia da.

IO - Irakastorduak: 2 h.

IG - Irak. gabekoak: 1 h.

OG - Orduak guztira: 3 h.

RG1393 Proiektuaren aurkezpena lantzen du, berak landutako argudioak emanda, eta hizkuntza zuzen erabiliz, modu inklusiboan eta ez-diskriminatzailean erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | IO | IG | OG |
|--|------|------|------|
| Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea | 3 h. | 1 h. | 4 h. |

EBALUAZIO-SISTEMAK

| | P |
|---|-----|
| Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak | %20 |
| Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak | %50 |
| Prototipoa/Produktua | %30 |

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak: Ebaluazio jarraia da. Txostena errepikatzea eskatu ahalko da.

IO - Irakastorduak: 3 h.

IG - Irak. gabekoak: 1 h.

OG - Orduak guztira: 4 h.

RG394 Proiektuaren ahozko aurkezpena egiten du, berak landutako argudio zehatzak emanda, eta hizkuntza zuzen erabiliz, modu inklusiboan eta ez-diskriminatzailean erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | IO | IG | OG |
|---|------|------|------|
| Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentera buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea | 3 h. | 1 h. | 4 h. |

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

| | |
|---|-----|
| Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak | %20 |
| Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak | %50 |
| Prototipoa/Produktua | %30 |

Oharrak: Ebaluazio jarraia da.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastordua: 3 h.

IG - Irak. gabekoak: 1 h.

OG - Orduak guztira: 4 h.

RG319 Datuak masiboki prozesatzeko teknologiak ezagutzen ditu

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | IO | IG | OG |
|---|-------|--------|---------|
| Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentera buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea | 2 h. | 4 h. | 2,4 h. |
| Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea | 2 h. | | 2 h. |
| Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka | 6 h. | 3,6 h. | 9,6 h. |
| Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz | 5 h. | 3 h. | 8 h. |
| Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean | 16 h. | 9,5 h. | 25,5 h. |

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

| | |
|---|-----|
| Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak | %6 |
| Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak | %15 |
| Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak | %70 |
| Prototipoa/Produktua | %9 |

Oharrak: Gutxieneko nota: 5 Proiektuko ebaluaketa rubrika teknikoan oinarrituta

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak
Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekupeketa %75 balioa izango dute. Proiektua: Ez da banakako defentsaren errekupekatarik.

IO - Irakastordua: 31 h.

IG - Irak. gabekoak: 16,5 h.

OG - Orduak guztira: 47,5 h.

RGI320 Biltegi masiboetan biltegitratuko diren datuen bilketarako eta aurre-tratamendurako prozesuak garatzen daki

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

| | <i>IO</i> | <i>IG</i> | <i>OG</i> |
|---|-----------|-----------|-----------|
| Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentalari buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea | 2 h. | 1 h. | 3 h. |
| Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea | 2 h. | | 2 h. |
| Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka | 6 h. | 6 h. | 12 h. |
| Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz | 5 h. | 3 h. | 8 h. |
| Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean | 14 h. | 8 h. | 22 h. |

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

%15

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak

%70

Prototipoa/Produktua

%9

Oharrak: Gutxieneko nota: 5 Proiektuko ebaluaketa rubrika teknikoan oinarrituta

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio probak

Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu behar dira. Kontrol puntua %25 eta errekupeketa %75 balioa izango dute. Proiektua: Ez da banakako defentsaren errekupekatarik.

IO - Irakastordua: 29 h.
IG - Irak. gabekoak: 18 h.
OG - Orduak guztira: 47 h.

EDUKIAK

1. Sarrera 1.1 Oinarrizko kontzeptuak 1.2 Oinarrizko teknologia 2. Datuak biltegitratzeko teknologia k 2.1 SQL, NoSQL 2.2 Fitxategi-sistemak 3. Datu-eskuraketa 3.1 Batch edo streaming 4. Aurre-prozes amendua

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Bibliografia

Ikasgaiaren apunteak
 Moodle plataforma
 Titulazioaren software espezifikoa

<https://labur.eus/biblio-GIH306>