

Así es Ingeniería de computadores

SEMANA CULTURAL 2026
PABLO Y ALEJANDRO

Computadores en un párrafo

- Esta rama se centra en un aspecto más profundo de la informática. Aprenderás desde redes hasta hardware y electrónica, de forma más avanzada.



Perfil que busca crear computadores

- Mi rama crea un perfil más técnico y profundo. Desde esta rama crea perfiles dedicados tanto a ciberseguridad, como redes o DevOps.



Asignaturas de mi rama

Asignatura	Temática/Bloque de conocimiento
DIR, PISS y GAR	Esta parte se trata de redes
Ciberseguridad	Ciberseguridad
Microprocesadores, empujados y avanzados	hardware
Sistemas operativos II	Linux

Asignaturas de mi rama (II) 2º cuatri de tercero

Nombre de la Asignatura	Resumen
DIR	Se centra en redes sobre infraestructura de red.
Microprocesadores	Esta asignatura es la inicialización a IoT.
GAR	Esta asignatura se trata de gestión y administración de redes
Sistemas operativos II	Analiza con detalle Linux.

Asignaturas de mi rama (III) 1º cuatri de cuarto

Nombre de la Asignatura	Resumen
PISS	Despliegue esta se adentra más en como trabajaría un devops.
Ciberseguridad	Ciberseguridad divertida.
empotrados	El mayor spoiler de mi vida.
avanzados	OC 4.

Asignaturas de mi rama (IV) – Tier list

Tier	Asignatura(s)
S (la mejor)	Ciberseguridad, PISS,
A	Avanzados, DIR, Microprocesadores
B	Sistemas operativos II GAR
C	
D (la peor)	empotrados



¿Por qué me gusta computadores?

- Se trabaja mucho pero una vez que sales de la rama, eres mejor que el resto de gente de otras ramas. Te los comes con patatas.



¿Por qué NO me gusta computadores?

- Es mortal la carga de trabajo que hay ocasiones en la que no es sostenible. Si no fuese por que los profesores facilitan ciertas asignaturas no sería posible cursarla.

Si yo fuera tú...



Me metería a la rama si...

Quieres trabajar de algo que se da en la rama

NO me metería a la rama si...

No tengo claro que quiero hacer en el futuro

¡Gracias!

¿ALGUNA PREGUNTA, DUDA O INQUIETUD?



Escuela Superior de
Ingeniería Informática
Albacete



Delegación de Estudiantes de
Ingeniería Informática
Albacete

Así es Ingeniería del Software

SEMANA CULTURAL 2026
VÍCTOR NOLASCO SÁNCHEZ

Ingeniería del Software en un párrafo



- Ingeniería del software es una rama que permite a un estudiante que no sabe muy bien que otra rama específica escoger tener una oportunidad de explorar los temas principales que podríamos considerar que trata un ingeniero como las bases de datos, los requisitos, el manejo de proyectos, el diseño de un software o la calidad de un software entre otros...

La rama del equilibrio y la exploración de gustos personales

Perfil que busca crear la ingeniería del software



- Busca construir un perfil de Ingeniero Informático como se ha conocido siempre en el que se prima el manejo de habilidades de alto nivel de cara a salir al mercado laboral con cierta visión decente sobre el panorama general (es decir, que cuando vayáis a trabajar con algo de suerte os sonarán bastantes cosas y no iréis tan perdidos).

Asignaturas de mi rama

Asignatura	Temática/Bloque de conocimiento
Ingeniería de Requisitos, Diseño de Software, Calidad de Sistemas Software	Ciclo de Vida y Calidad del Software
Gestión de Proyectos Software, Procesos de Ingeniería del Software	Gestión y Metodologías de Desarrollo
Desarrollo de Bases de Datos, Sistemas de Información Empresariales	Gestión de Datos y Sistemas Corporativos
Seguridad de Sistemas Software	Ciberseguridad y Protección de Activos

PD: Todos los profesores son buena gente

Asignaturas de mi rama (II) 2º cuatri de tercero

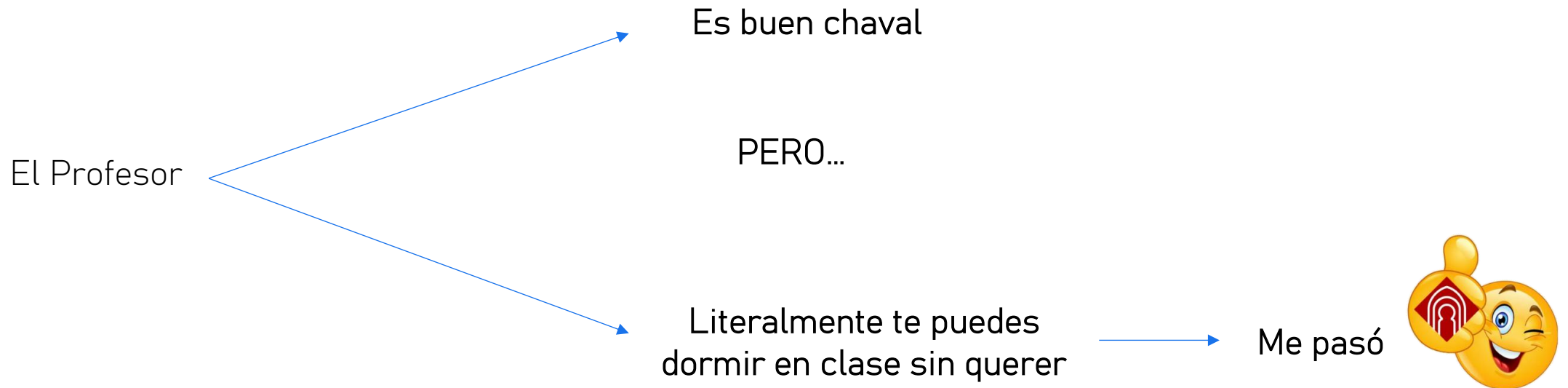
Nombre de la Asignatura	Resumen
Ingeniería de Requisitos	Saber conformar una memoria de requisitos formales bien detallada con compañeros aleatorios haciendo entrevistas a un "cliente" Examen: Aprenderse/Entender los temas teóricos (exámenes largos de 3 horas escribiendo o más)

POV: El Cliente en cuestión:



Asignaturas de mi rama (II) 2º cuatri de tercero

Nombre de la Asignatura	Resumen
Desarrollo de Bases de Datos	Hacer un trabajo grupal de 100+ páginas con consultas, disparadores etc. En Oracle SQL Examen: Controlar SQL relativamente bien (si se ha hecho el trabajo y se entiende lo que se ha hecho no debería de haber problema)



Asignaturas de mi rama (II) 2º cuatri de tercero

Nombre de la Asignatura	Resumen
Sistemas de Información Empresariales	Hacer prácticas de Odoo y entender mejor el funcionamiento del mundo laboral por dentro Examen: El de prácticas consiste en controlar Odoo y Python y el examen teórico en memorizar los temas teóricos y escupirlos básicamente



Product	Location	On Hand	Forecast	Route	Min ...	Max...	To Order
[E-COM06] Corner Desk ...	WH/Stock	4.00	-1.00		0.00	0.00	1.00
[E-COM09] Large Desk	WH/Stock	1.00	-4.00		0.00	0.00	4.00
[FURN_9001] Flipover	WH/Stock	5.00	-6.00		0.00	0.00	6.00
[FURN_9666] Table	WH/Stock	2.00	-1.00		0.00	0.00	1.00
[FURN_7777] Office Chair	WH/Stock/Asse...	4.00	4.00	Buy	5.00	10.00	6.00
[FURN_8888] Office Lamp	WH/Stock/Asse...	8.00	8.00		10.00	10.00	2.00
[FURN_8900] Drawer Black	WH/Stock/Asse...	12.00	12.00	Manufacture	0.00	0.00	0.00
[FURN_9001] Flipover	WH/Stock/Asse...	5.00	5.00		0.00	0.00	0.00
[E-COM06] Corner Desk ...	WH/Stock/Flat P...	4.00	4.00	Manufacture	0.00	0.00	0.00
[E-COM09] Large Desk	WH/Stock/Flat P...	1.00	1.00		2.00	2.00	1.00
[FURN_9666] Table	WH/Stock/Flat P...	2.00	2.00	Manufacture	5.00	10.00	8.00

MENCIÓN ESPECIAL



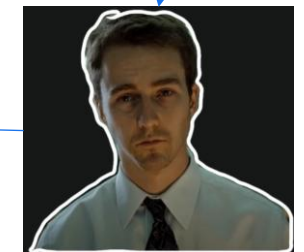
Hola,
El Profesor Tienes un 1,75.
Un saludo

API

En Clase



En casa



Asignaturas de mi rama (III) 1º cuatri de cuarto

Nombre de la Asignatura	Resumen
Gestión de Proyectos Software	Realizar Prácticas semanales sobre tareas de gestión de proyectos Examen: Estudiarse los temas (con entenderlos ya vas relativamente bien) y saber hacer ejercicios



Asignaturas de mi rama (III) 1º cuatri de cuarto

Nombre de la Asignatura	Resumen
Procesos de Ingeniería del Software	Desarrollar un proyecto al gusto del consumidor que contenga al menos los requisitos establecidos por el profesor (arquitectura, despliegue etc.) Examen: Estudiar temas teóricos y escupirlos + Entregar Proyecto Terminado

Mi Proyecto Personal

Resumen Cronograma Backlog Tablero Calendario Lista Formularios Desarrollo Código Actividades archivadas Páginas Accesos rápidos Informes

Buscar en el ba... Filtro

Versión 1.2 1 abr - 1 may (8 actividades)

Implementar mecánicas finales, depurar y construir el escenario de Europa 1936 con los detalles restantes. Durante este proceso, comenzar la memoria del TFG

Task ID	Description	Status	Priority	Assignee
HEX-83	Introducir "animaciones" cuando unidades se atacan entre sí	FINALIZADA	2	[Avatar]
HEX-121	Optimización General del Proyecto	EN CURSO	32	[Avatar]
HEX-119	Memoria TFG (Capítulos 1, 2, 3 y 4)	DOCUMENTACION	48	[Avatar]
HEX-77	Introducir nuevos escenarios: Europa 1936 y Guerra Civil Española	EN CURSO	20	[Avatar]
HEX-48	Implementar Assets de Terrenos en el mapa variados	EN CURSO	10	[Avatar]
HEX-104	Añadir muchos mas tipos de unidades (nidos de ametralladoras, antitanques, semiorugas, infanteria irregular etc.)	EN CURSO	8	[Avatar]
HEX-91	Añadir música básica inicial	EN CURSO	4	[Avatar]
HEX-120	Sincronizar el multijugador lo mejor posible	EN CURSO	20	[Avatar]

+ Crear

ESCENARIO: EUROPA 1936
ELIGE TU PAÍS

Albania, Bélgica, Checoslovaquia, Egipto, Estonia, Francia, Hungría, Irak, Italia, Lituania, Marruecos, Países Bajos, Portugal, Rumania, Suecia, Tercer Reich, Turquía, Austria, Bulgaria, Dinamarca, España, Finlandia, Grecia, Irán, Irlanda, Letonia, Luxemburgo, Noruega, Polonia, Reino Unido, Saudi Arabia, Suiza, Túnez, Unión Soviética

Volver

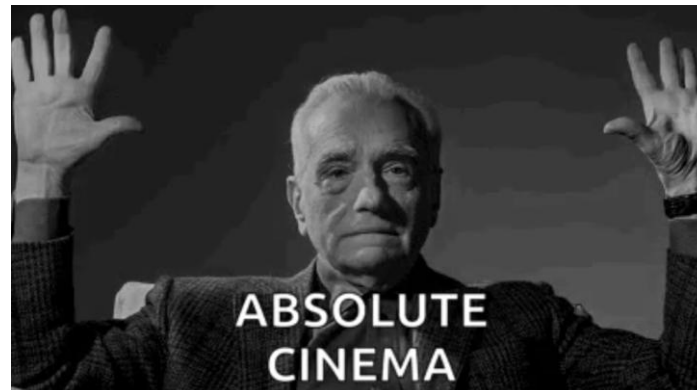
Asignaturas de mi rama (III) 1º cuatri de cuarto

Nombre de la Asignatura	Resumen
Seguridad de Sistemas Software	Realizar muchas prácticas de seguridad semanalmente (exhaustivo) Examen: Entender las prácticas y los conceptos más señalados en la asignatura

Quando las maquinas virtuales pesan 312 gigas y tu disco duro es de 128



Quando llevas 2 horas con la práctica y te revienta todo porque patata y la MV se corrompe



Quando llevas tantas semanas haciendo prácticas en modo speedrun que al salir siempre acabas así



Asignaturas de mi rama (III) 1º cuatri de cuarto

Nombre de la Asignatura	Resumen
Calidad de Sistemas Software	Realizar varios trabajos diarios relativamente sencillos y hablar con el profesor (es super majo) Examen: Preguntas tipo test las cuáles el 60% salen de los alumnos (Muy EZ)



my reaction to that informaton



Asignaturas de mi rama (IV) – Tier list subjetivo

Tier	Asignatura(s)
S (la mejor)	Procesos de Ingeniería del Software Gestión de Proyectos Software
A	Desarrollo de Base de Datos Diseño Software
B	Calidad de Sistemas Software Ingeniería de Requisitos
C	Seguridad de Sistemas Software Sistemas de Información Empresariales
D (la peor)	



¿Por qué me gusta Ingeniería del Software?

Factores Ambientales

La mayoría de asignaturas son bastante llevaderas

Los profesores no están muertos por dentro

La carga de trabajo esta relativamente bien

Factores subjetivos

El contenido dado se siente aceptable y adecuado y no algo de relleno (aunque alguna vez sigue ocurriendo)

He visto personalmente como lo dado en clase se ha llegado a usar en prácticas de empresa

Personalmente me gusta desarrollar aplicaciones (juegos, herramientas etc.) que vienen de la mano con el contenido de esta rama



Quejas personales

Hay asignaturas como Seguridad de Sistema Software que encajarían mejor en otra rama específica de la seguridad

Alguna asignatura de relleno sigue habiendo por ahí que sobra completamente

Aún estando en 4º te siguen obligando a hacer grupos aleatorios en 1 asignatura (mínimo)

De todas formas seguiría escogiendo esta rama personalmente

Si yo fuera tú...



Me metería a la rama si...

Si todo lo anterior te ha convencido, sonado bien o atraído de forma natural

NO me metería a la rama si...

Tienes alguna pasión por otra de las ramas específicas como programar en Computación, dar microprocesadores en Computadores o un enfoque de infraestructuras y servicios digitales en TI

¡Gracias!

¿ALGUNA PREGUNTA,
DUDA O INQUIETUD?



Así es COMPUTACIÓN

SEMANA CULTURAL 2026
MIGUEL SORIANO RAMÍREZ

Computación en un párrafo



- Esta es una rama muy **práctica** en la que casi todo son **ejercicios** y **programación**. La mayoría de asignaturas son continuaciones de asignaturas ya cursadas de programación y algoritmia, en las que también sirve de base las asignaturas de matemáticas (no mucho no os asustéis). Es la intensificación perfecta si queréis tratar temas de IA y modelos de aprendizaje automático.

Perfil que busca crear Computación



- Especialistas en IA y manejo de datos.
- Diseño de algoritmos muy optimizados.
- Creación de compiladores y nuevos lenguajes de programación
- Investigaciones e I+D: Base para innovaciones como la Computación Cuántica.
- Programación avanzada para el desarrollo backend en sistemas.

Asignaturas de mi rama

Asignatura	Temática/Bloque de conocimiento
Sistemas Basados en el Conocimiento Minería de Datos	Ciencia de Datos y Machine Learning, modelar el razonamiento humano mediante reglas y técnicas para extraer patrones de cantidades grandes de datos
Teoría de Autómatas y Computación Procesadores de Lenguajes	Estudio de modelos teóricos de computación y aplicación en la creación de compiladores.
Diseño de Algoritmos	Estrategias de resolución de problemas complejos buscando la eficiencia.
Programación Declarativa Sistemas Multiagentes	Programación basada en lógica y diseño de agentes que colaboran y negocian entre sí.
Diseño de Sistemas Interactivos	Diseño de interfaces para asegurar que el software sea usable, accesible y satisfactorio

Asignaturas de mi rama (II) 2º cuatri de tercero

Nombre de la Asignatura	Resumen
Sistemas Basados en el Conocimiento	Asignatura exigente pero muy satisfactoria. Las prácticas sobre todo te enganchan mucho. Te enseña las bases para la creación de modelos de clasificación y regresión y la lógica detrás de estos.
Diseño de Algoritmos	Continuación de Metodología de la Programación, si te gusta la asignatura esta te gustará también. Fácil de seguir y entretenida.
Teoría de Autómatas y Computación	Para esta asignatura, es muy importante ir al día para no perder el hilo. Fernando hace que las clases sean muy prácticas y amenas. Te enseña que tipos de máquinas hay y los límites de lo que pueden resolver según su complejidad.
Programación Declarativa	Te enseña una forma diferente de programar y de ver los algoritmos usando mucho conceptos de la asignatura de lógica. Muy abstracta y te da una visión más amplia como programador.

Asignaturas de mi rama (III) 1º cuatri de cuarto

Nombre de la Asignatura	Resumen
Minería de Datos	Para mí, la mejor asignatura de la intensificación. Las clases se pasan volando y las prácticas son realmente útiles. Las prácticas se parecen mucho a SBC, pero notas como progresas respecto a esa asignatura y mejoras los modelos.
Procesadores de Lenguajes	Te enseña los tipos de compiladores e intérpretes de lenguaje y cómo hacer uno. Es una continuación de Teoría de Autómatas y se utilizan y aplican muchos conceptos de esta asignatura.
Sistemas Multiagentes	La creación de sistemas entre agentes que se comunican entre sí, pueden negociar y competir tiene mucho potencial para la creación de sistemas. Prácticas interesantes.
Diseño de Sistemas Interactivos	Esto es literalmente IPO II, pero es diseño de interfaces para mejorar la interacción con estos y hacerlos atractivos para el público, así que si trabajas como desarrollador Full-Stack te servirá para plantearlas.

Asignaturas de mi rama (IV) – Tier list

Tier	Asignatura(s)
S (la mejor)	Teoría de Autómatas y Computación, Minería de Datos
A	Procesadores de Lenguaje, Sistemas Basados en el Conocimiento
B	Programación Declarativa, Diseño de Algoritmos
C	Sistemas Multiagentes
D (la peor)	Diseño de Sistemas Interactivos



¿Por qué me gusta Computación?

- Me gusta programar y quería optimizar algoritmos de la mejor forma posible.
- Me gusta la asignatura de Sistemas Inteligentes, Metodología de la Programación y que las asignaturas sean en su mayoría lo más prácticas posibles.
- Estoy muy interesado en la Computación Cuántica.
- Se nota que los profesores de la rama conocen mucho sobre las asignaturas que enseñan.
- Realmente me prepara para el entorno laboral y aplico gran parte de las cosas que me han sido enseñadas.
- Comprender la lógica detrás de algoritmos muy usados.
- Sale trabajo de debajo de las piedras y aprendes mucho.



¿Por qué NO me gusta Computación?

- Asignaturas en las que hay temas de Ingeniería de Software
- Mucha carga de trabajo sobre todo el segundo cuatri de tercero con API
- A veces las prácticas se hacen cuesta arriba

Si yo fuera tú...



Me metería a la rama si...

Me gusta mucho programar.
Se te dan medio bien las matemáticas.
Me interesa la IA y los modelos de predicción.

NO me metería a la rama si...

Quieres ver temas de Ciberseguridad.
Te gusta Ingeniería de Software.
Te interesa mucho el Hardware

¡Gracias!

¿ALGUNA PREGUNTA, DUDA O INQUIETUD?

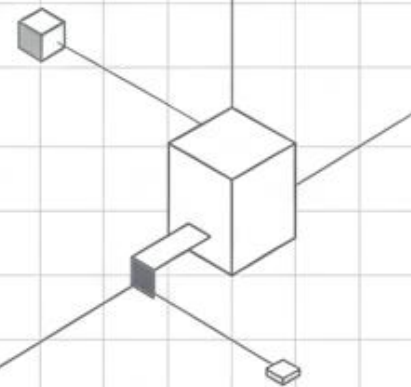
System Certifications



Plano Maestro: **Despliegue** de tu Trabajo Fin de Grado

Guía de arquitectura, normativas y ejecución para el estudiante de Ingeniería Informática.

```
target_audience: Grado_Ing_Informatica
location: ESII_Abacete
status: onboarding_sequence
```



Scale 1:1

La Ecuación del Proyecto



Floating Tooltip

...un proyecto, memoria o estudio bajo la supervisión de uno o más tutores, en el que se integren y desarrollen los contenidos formativos recibidos, capacidades, competencias y habilidades adquiridas.

Elige tu Arquitectura: Tipos de TFG



TFG de Desarrollo

Enfoque: Creación de soluciones (Software o Hardware).

Ideal para: Perfiles técnicos puros y futuros desarrolladores.

Módulo Especial: Programa Robles de la ESII

Un combo que integra el TFG directamente con Prácticas en Empresa.



Revisión del Estado del Arte

Enfoque: Análisis profundo y literatura comparada sobre tecnologías existentes.

Ideal para: Perfiles analíticos y de consultoría tecnológica.



Investigación

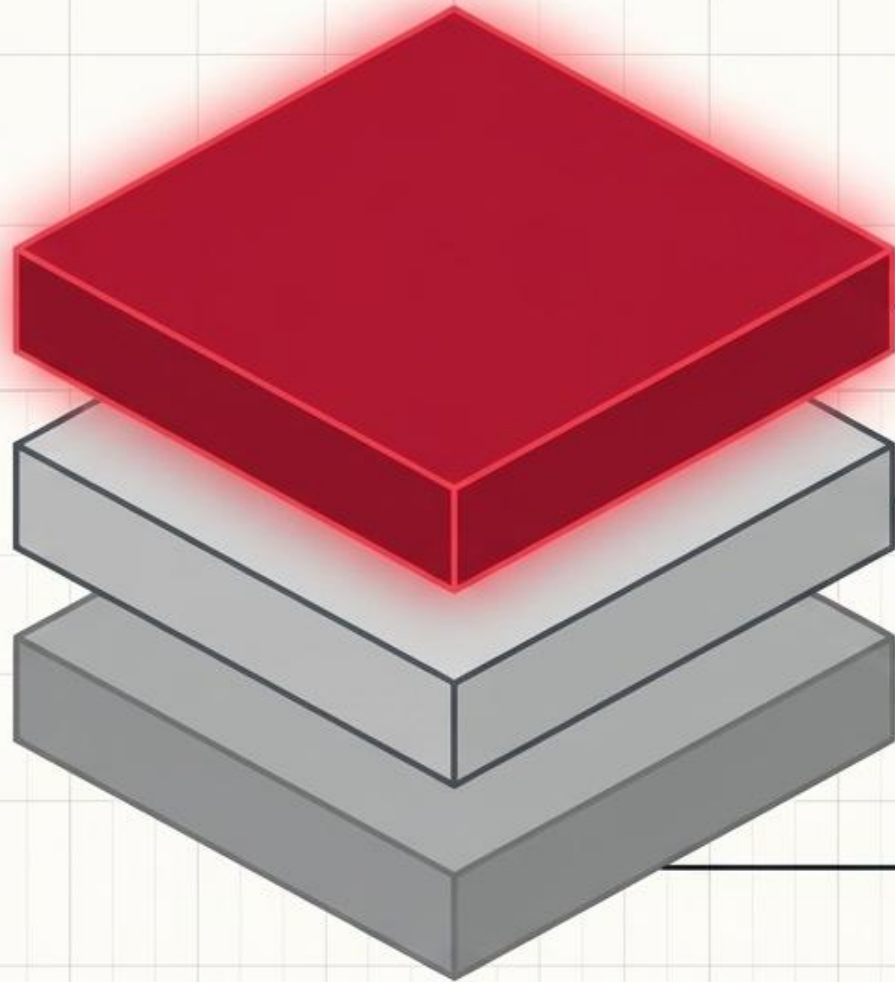
Enfoque: Descubrimiento, experimentación y aportación de nuevos conocimientos.

Ideal para: Estudiantes apuntando a másteres, doctorados o I+D.

Anatomía de la Memoria Perfecta



El Stack Normativo



Reglamento de TFG ESII (Octubre 2023) — ¡Tu manual principal!

Nota Crítica: Incluye las actualizaciones vitales aplicables hasta Febrero 2026, incluyendo el uso de la aplicación TFE y normativas sobre Inteligencia Artificial.

Normativa ESII (Diciembre 2018)

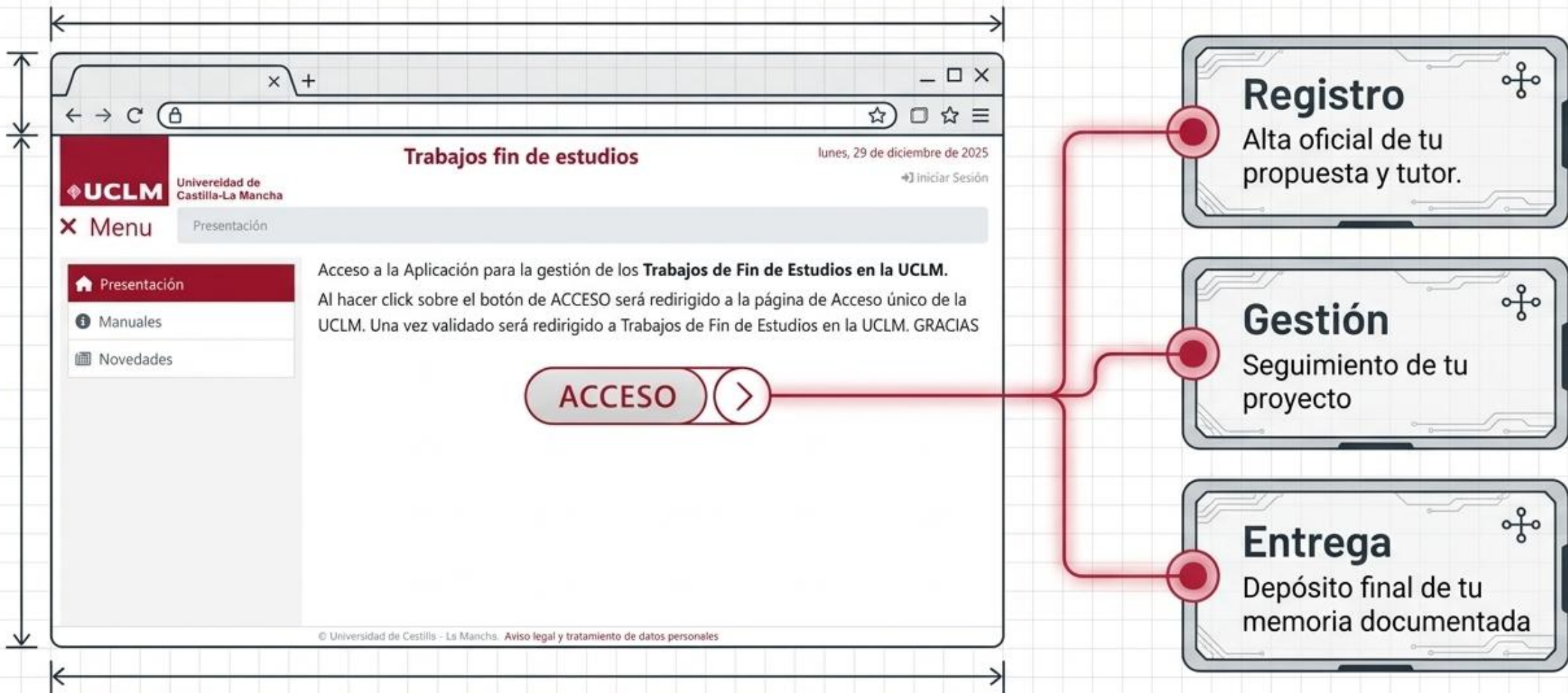
Adaptación específica para la Escuela de Informática.

Normativa UCLM (Mayo 2018)

Las reglas base de toda la universidad para la elaboración y defensa.

Tu Ecosistema Digital Central

Olvida el papel. Todo el ciclo de vida de tu TFG se gestiona a través de la plataforma TFE de la UCLM.



Protocolo de Inicio

1.

Audita tu expediente: Verifica que estás en posición de superar los créditos restantes.

2.

Elige tu arquitectura:
¿Desarrollo, Robles, Revisión o Investigación?

3.

Lee el código fuente: Descarga y revisa el Reglamento ESII de 2023.

4.

Inicia sesión:
Entra en tfe.apps.uclm.es.

Communication Hub

¿Dudas en el despliegue?
Contacta con la **ESIIAB**:



Web: esiiab.uclm.es



Mail: esiiab@uclm.es



Phone: +34 967599291

Socials: [@esiiab](#)

