



Universidad de Jaén

Escuela Politécnica Superior de Jaén

Desarrollo ágil

2024-2025

Grado en Ingeniería Informática (E.P.S. Jaén)



CREA



Acceso Mayores 40

Guías docentes UJA

Horarios de tutorías

Llamamientos PAU

Movilidad (Coordinador)

P.O.D.

Solicitud bilingüismo

Guía docente 2024-25 - 13312005 - Desarrollo ágil

[Volver](#)

TITULACIÓN: Grado en Ingeniería informática
CENTRO: ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR (JAÉN)
CURSO: 2024-25
ASIGNATURA: Desarrollo ágil

GUÍA DOCENTE

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

NOMBRE: Desarrollo ágil

CÓDIGO: 13312005

CURSO ACADÉMICO: 2024-25

TIPO: Obligatoria

Créditos ECTS: 6.0

CURSO: 3

CUATRIMESTRE: SC

WEB: <https://platea.ujaen.es>

2. DATOS BÁSICOS DEL PROFESORADO

NOMBRE: RIVAS SANTOS, VICTOR MANUEL

IMPORTE: Teoría - Prácticas [Profesor responsable]

DEPARTAMENTO: U118 - INFORMÁTICA

ÁREA: 570 - LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

N. DESPACHO: A3 - 121

E-MAIL: vrivas@ujaen.es

TLF: 953212344

TUTORÍAS: <https://uvirtual.ujaen.es/pub/es/informacionacademica/tutorias/p/58241>

URL WEB: <http://vrivas.es>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0681-7172>

NOMBRE: CONDE RODRÍGUEZ, FRANCISCO DE ASÍS

IMPORTE: Prácticas

DEPARTAMENTO: U118 - INFORMÁTICA

ÁREA: 570 - LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

N. DESPACHO: A3 - A3-342

E-MAIL: fconde@ujaen.es

TLF: 953212914

TUTORÍAS: <https://uvirtual.ujaen.es/pub/es/informacionacademica/tutorias/p/58525>

URL WEB: <http://blogs.ujaen.es/fconde/>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6793-1377>

3. PRERREQUISITOS, CONTEXTO Y RECOMENDACIONES

PRERREQUISITOS:

-

CONTEXTO DENTRO DE LA TITULACIÓN:

Esta asignatura pertenece al segundo cuatrimestre de tercer curso del Grado en Ingeniería Informática, especialidad en Ingeniería del Software, y forma parte de la materia "Desarrollo de Software". En los cursos anteriores, el alumno habrá estudiado una primera aproximación a la ingeniería del software.

El objetivo general de esta asignatura es que, una vez que el alumno conoce los conceptos de la ingeniería del software tradicional, se aproxime a otras visiones metodológicas para el desarrollo de software en las que la gestión del tiempo toma importancia sobre otras consideraciones.

RECOMENDACIONES Y ADAPTACIONES CURRICULARES:

Para poder aprovechar los conocimientos impartidos en esta asignatura se recomiendan dos aspectos fundamentales:

- Que el alumnado conozca metodologías de ingeniería del software tradicional antes de cursar esta asignatura. Para ello es suficiente con haber cursado *Fundamentos de Ingeniería del Software* (asignatura obligatoria de primer cuatrimestre de segundo curso del Grado en Ingeniería Informática).
- Que el alumnado posea destreza en tareas de programación, dado que habrá que escribir abundante código para la realización de las prácticas. Para ello, es muy recomendable haber cursado (o aún mejor, haber superado) las asignaturas de *Fundamentos de la Programación y Programación Orientada a Objetos* de primer curso del Grado en Informática.

El lenguaje utilizado en la asignatura será Java y de desarrollará una aplicación de escritorio usando este lenguaje. Por tanto, es muy recomendable que los estudiantes tengan sólidos conocimientos de lenguajes de programación orientados a objetos, como C++ o el propio Java.

Adicionalmente, las prácticas también incluirán la conexión de la aplicación de escritorio realizada con Java a una base de datos, por lo que es muy recomendable que el alumnado también posea conocimientos básicos de bases de datos (por ejemplo, que haya cursado la asignatura *Fundamentos de Bases de Datos* de segundo curso, segundo cuatrimestre del Grado en Informática).

Finalmente, como corresponde a cualquier otra asignatura del Grado en Informática, **por cada hora presencial** en cada semana, tanto de teoría como de prácticas, los estudiantes habrán de realizar **una hora y media de trabajo autónomo** fuera de las horas de clase:

- **Para las clases teóricas** deberán analizar el material aportado antes de las clases y utilizarlo después para completar conocimientos con las referencias indicadas.
- **Para las clases prácticas** deberán estudiar con antelación los guiones y manuales proporcionados, realizar las prácticas, tanto individuales como en grupo (en su caso) y completar la documentación que fuese solicitada.

Por poner un ejemplo, una semana típica de clases incluiría: 2 horas de teoría y 2 horas de prácticas presenciales en las aulas y laboratorios de la Universidad, más 6 horas de trabajo personal por parte del estudiantado. En total, 10 horas a la semana dedicadas a la asignatura.

El alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo, lo ha de notificar personalmente al Servicio de Atención y Ayudas al Estudiante para proceder a realizar, en su caso, la adaptación curricular correspondiente.

4. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Código	Denominación de la competencia
CB2R	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
CB3R	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
CB4R	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Resultados de aprendizaje

Resultado 2	Ser capaz de valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
Resultado CIS2R	Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
Resultado CIS3R	Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles.
Resultado CIS4R	Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.

5. CONTENIDOS

Principios y metodologías del desarrollo ágil (programación extrema, prototipado rápido, diseño basado en componentes). Desarrollo centrado en el usuario. Modelos de procesos de desarrollo

CONTENIDOS DESARROLLADOS

TEORIA:

- Introducción
- eXtreme Programming y TDD
- Lean, Kanban y ScrumBan
- Scrum y GASPs
- DevOps

PRÁCTICAS:

- Herramientas software: Trello, GitHub, Classroom GitHub
- Diseño de historias de usuario
- TDD

- Desarrollo de una aplicación de escritorio con Java con conexión a bases de datos

6. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL HORAS	CRÉDITOS ECTS	COMPETENCIAS (códigos)
A1 - Clases expositivas en gran grupo ▪ M1 - Clases magistrales ▪ M2 - Exposición de teoría y ejemplos generales ▪ M3 - Actividades introductorias ▪ M4 - Conferencias	25.0	37.5	62.5	2.5	▪ CB2R ▪ CB3R ▪ CB4R
A2R - Clases en pequeño grupo ▪ M10R - Aulas de informática ▪ M11R - Resolución de ejercicios ▪ M12R - Presentaciones/exposiciones ▪ M6R - Actividades prácticas ▪ M7R - Seminarios ▪ M8R - Debates	30.0	45.0	75.0	3.0	▪ CB2R ▪ CB3R ▪ CB4R
A3R - Tutorías colectivas ▪ M16R - Foros ▪ M17R - Aclaración de dudas	0.0	12.5	12.5	0.5	▪ CB2R ▪ CB3R ▪ CB4R
TOTALES:	55.0	95.0	150.0	6.0	

INFORMACIÓN DETALLADA:

Los alumnos dispondrán del material docente en la plataforma de docencia virtual de la universidad. Además, recibirán el apoyo tutorial por parte del equipo docente que les orientará para realizar su tarea de aprendizaje.

La asignatura se organiza en dos partes, teoría y prácticas:

▪

La teoría se impartirá usando sesiones de clases magistrales, sesiones de actividades tanto individuales como grupales, sesiones de realización de ejercicios; además, se procederá a la resolución de dudas que surjan en estas sesiones; todo ello permitirá evaluar la participación individual del alumno en la asignatura.

Permite a los alumnos adquirir las competencias CB2R, CB3R y CB4R de la asignatura y los resultados de aprendizaje 2 y CIS2R.

▪

La parte práctica se desarrollará en el laboratorio de informática y en las horas de trabajo autónomo de los estudiantes. Una práctica podrá estar incluida dentro de una sesión de trabajo o extenderse a varias sesiones de trabajo. Cada práctica estará descrita en un guión al efecto. alguna de las prácticas puede requerir de la entrega a través de la plataforma de los entregables establecidos para dicha práctica, permitiendo así su corrección y valoración.

Permite a los alumnos adquirir las competencias CB2R, CB3R y CB4R de la asignatura y los resultados de aprendizaje CIS3R y CIS4R.

Para la realización de las prácticas será imprescindible la utilización de sistemas de gestión de versiones concurrentes, concretamente Git.

Por todo ello, se usarán los recursos generados gracias al proyecto de Innovación y Mejora Docente de la Universidad de Jaén. git-init-uja.es: desarrollo de itinerarios formativos sobre herramientas para control de versiones en titulaciones con competencias en programación de ordenadores. (PIMED22_202224)

7. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ASPECTO	CRITERIOS	INSTRUMENTO	PESO
Asistencia y/o participación en actividades presenciales y/o virtuales	Asistencia y participación	Observación y notas del profesor.	5.0%

ASPECTO	CRITERIOS	INSTRUMENTO	PESO
Conceptos teóricos de la materia	Conceptos teóricos de la materia	Examen teórico (prueba objetiva).	45.0%
Realización de trabajos, casos o ejercicios	Realización de trabajos, casos o ejercicios	Trabajo individual.	0.0%
Prácticas de laboratorio/campo/uso de herramientas TIC	Prácticas de laboratorio/ordenador	Memoria del trabajo práctico desarrollado y exposición en grupo.	50.0%

El sistema de calificación se regirá por lo establecido en el RD 1125/2003 de 5 de septiembre por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en la titulaciones universitarias de carácter oficial

INFORMACIÓN DETALLADA:

La forma de evaluación de la asignatura será global, de acuerdo con el Reglamento de Régimen Académico y de Evaluación del Alumnado de la Universidad de Jaén.

La evaluación consta de tres componentes: conocimientos teóricos, conocimientos prácticos y participación, con los pesos indicados en el apartado anterior.

Para superar la asignatura, cada estudiante deberá obtener una calificación igual o superior a 1/2 del máximo para teoría, e igual o superior al 1/2 del máximo para prácticas. Adicionalmente, la suma de ambas calificaciones deberá ser superior a 5 (sobre 10); a estas calificaciones, se sumará la puntuación por asistencia y/o participación para calcular la nota final.

Los instrumentos utilizados para realizar la evaluación serán los siguientes:

- Conceptos teóricos: Examen escrito. Permitirá evaluar las competencias CB2R, CB3R y CB4R de la asignatura, así como los resultados de aprendizaje 2, CIS2R, CIS3R y CIS4R.
- Prácticas: Realización de exámenes de evaluación a lo largo del cuatrimestre en el laboratorio de ordenadores. La evaluación consistirá en la realización de ejercicios prácticos que habrán de entregarse mediante la plataforma de docencia. Permitirá evaluar las competencias CB2R, CB3R y CB4R de la asignatura, así como los resultados de aprendizaje 2, CIS2R, CIS3R y CIS4R.
- Participación: Observación y notas del profesor. Permitirá evaluar las competencias CB3R y CB4R de la asignatura, así como los resultados de aprendizaje 2 y CIS2R.

Las notas que superen el aprobado obtenidas por los alumnos durante el periodo lectivo se mantendrán para las convocatorias extraordinarias del mismo curso.

La evaluación de las prácticas en las convocatorias extraordinarias se realizará mediante examen práctico en el laboratorio de ordenadores.

Conforme a la normativa de la UJA, "el alumnado tendrá derecho a que se le entregue una copia del enunciado de la prueba de evaluación, una vez realizada y previa al proceso de revisión." En todo caso, dicha copia del enunciado será entregada en formato papel de forma presencial a aquellas personas que lo soliciten.

8. DOCUMENTACIÓN / BIBLIOGRAFÍA [\(Accede a la bibliografía a trav°s del descubridor de la Biblioteca\)](#)

ESPECÍFICA O BÁSICA:

- Ingeniería de software ágil. Edición: -. Autor: Jiménez, E. M.. Editorial: Madrid : Bubok, 2010 [\(C. Biblioteca\)](#)
- Manual imprescindible de métodos Ágiles y Scrum . Edición: -. Autor: Álvarez García, Alonso. Editorial: Madrid : Anaya Multimedia, 2012 [\(C. Biblioteca\)](#)
- Head First Agile. Edición: 1. Autor: Andrew Stellman; Jennifer Greene. Editorial: O'Reilly.
 - **Observaciones:** Disponible en formato electrónico a través de la web de biblioteca [\(C. Biblioteca\)](#)
- Agile Project Management with Scrum [e-book].. Edición: -. Autor: Schwaber, Ken.. Editorial: Microsoft Press [\(C. Biblioteca\)](#)
- DevOps . Edición: 1st edition. Autor: Freeman, Emily, author.. Editorial: For Dummies.
 - **Observaciones:** Libro de referencia para el tema 5 [\(C. Biblioteca\)](#)

GENERAL Y COMPLEMENTARIA:

- Succeeding with agile: software development using Scrum. Edición: -. Autor: Cohn, Mike. Editorial: Upper Saddle River (New Jersey) : Addison-Wesley, 2010 [\(C. Biblioteca\)](#)

- Agile and iterative development [Recurso electrónico] : a manager's guide. Edición: -. Autor: Larman, Craig. Editorial: Boston : Addison-Wesley, 2004. (C. Biblioteca)
- Effective project management [Recurso electrónico] : traditional, agile, extreme. Edición: 6th ed. Autor: Wysocki, Robert K. Editorial: Hoboken, N.J. : Wiley, 2012 (C. Biblioteca)
- Head first software development. Edición: -. Autor: Pilone, Dan. Editorial: Sebastopol, CA : O'Reilly, 2008 (C. Biblioteca)
- Liderar sin molestar. 7 herramientas para ser un buen jefe. Edición: 1. Autor: Javier Moreno Zabala. Editorial: Grupo Editorial Circulo Rojo SL (C. Biblioteca)

9. CRONOGRAMA (segundo cuatrimestre)

Semana	A1 - Clases expositivas en gran grupo	A2R - Clases en pequeño grupo	A3R - Tutorías colectivas	Trabajo autónomo	Observaciones
Nº 1 27 ene. - 2 feb. 2025	2.0	2.0	0.0	3.0	Teoría: tema 1. Prácticas: presentación inicial.
Nº 2 3 - 9 feb. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 1. Prácticas: Práctica 1.
Nº 3 10 - 16 feb. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 1. Prácticas: Práctica 2.
Nº 4 17 - 23 feb. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 2. Prácticas: Práctica 2.
Nº 5 24 feb. - 2 mar. 2025	1.0	2.0	0.0	9.0	Teoría: Tema 2. Prácticas: Evaluación 1.
Nº 6 3 - 9 mar. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 2. Prácticas: Práctica 3.
Nº 7 10 - 16 mar. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 3. Práctica: Práctica 3.
Nº 8 17 - 23 mar. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 3. Práctica: Práctica 4.
Nº 9 24 - 30 mar. 2025	0.0	2.0	0.0	6.0	Práctica: Práctica 4.
Nº 10 31 mar. - 6 abr. 2025	2.0	2.0	0.0	10.0	Teoría: Tema 4. Prácticas: Evaluación 2.
Nº 11 7 - 13 abr. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 4 Prácticas: Práctica 5.
Período no docente: 14 - 20 abr. 2025					
Nº 12 21 - 27 abr. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 4 Prácticas: Práctica 5.
Nº 13 28 abr. - 4 may. 2025	2.0	2.0	0.0	6.0	Teoría: Tema 5 Prácticas: Práctica 5.
Nº 14 5 - 11 may. 2025	2.0	2.0	0.0	10.0	Teoría: Tema 5. Prácticas: Evaluación 3.
Nº 15 12 - 18 may. 2025	0.0	2.0	0.0	3.0	Prácticas: Práctica 6.
Total Horas	25.0	30.0	0.0	95.0	

10. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Trabajo decente y crecimiento económico
 Industria, innovación e infraestructura
 Producción y consumo responsables
 Acción por el clima

Paz, justicia e instituciones sólidas

INFORMACIÓN DETALLADA:

ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico

■

Objetivo: Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.

■

Motivo: Las prácticas de desarrollo ágiles favorecen entornos de trabajo colaborativos, flexibles y adaptables, y entre sus objetivos priman no solo el aumento de la productividad, sino muy especialmente la satisfacción laboral. De esta forma, el alumnado adquiere competencias y habilidades para trabajar en equipo, a gestionar el tiempo de manera efectiva y a comunicarse de forma clara y concisa.

ODS 9: Industria, innovación e infraestructuras

■

Objetivo: Fomentar la investigación y el desarrollo en sectores como la tecnología de la información y la comunicación.

■

Motivo: El desarrollo ágil promueve metodologías innovadoras para la creación de software, lo que impulsa la investigación y el avance tecnológico en el sector. Permite al alumnado aprender a utilizar herramientas y técnicas actualmente usadas en la empresa para la gestión de proyectos, la colaboración y la entrega de valor.

ODS 12: Producción y consumo sostenibles

■

Objetivo: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.

■

Motivo: Las metodologías ágiles fomentan la eficiencia en el desarrollo de software, reduciendo desperdicios y optimizando recursos. Al alumnado esto le permite minimizar o incluso eliminar el desarrollo de código innecesario, aprender a realizar pruebas continuas y a adaptar el producto a las necesidades que realmente aportan valor a los usuarios.

ODS 13: Acción por el clima

■

Objetivo: Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

■

Motivo: El desarrollo ágil puede contribuir a la reducción del impacto ambiental de la industria del software. Mediante el aprendizaje del diseño y desarrollo de software de manera eficiente, minimizando el consumo de energía y optimizando el uso de recursos computacionales, el estudiantado es consciente de la necesidad de perseguir este objetivo desde cualquier faceta de su labor profesional.

ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas

■

Objetivo: Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.

■

Motivo: El desarrollo de aplicaciones mediante la utilización de metodologías ágiles implica la adopción de hábitos que favorezcan la transparencia, la colaboración y la comunicación abierta entre los distintos actores involucrados en el desarrollo de software. Por todo ello, a través de esta asignatura, el alumnado aprende a trabajar en entornos diversos, a gestionar conflictos de manera efectiva y a tomar decisiones éticas y responsables.

Al abordar estos ODS en la asignatura "Desarrollo Ágil", se fomenta una visión más amplia de la ingeniería del software, que va más allá de la creación de productos técnicos y se integra con los desafíos sociales y ambientales del mundo actual. Los estudiantes adquieren no solo habilidades técnicas, sino también una conciencia crítica y una responsabilidad como profesionales para contribuir a un futuro más sostenible e inclusivo.

11. ESCENARIO MIXTO

1) METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES FORMATIVAS.

- A1 Clases expositivas en gran grupo:
 - Presencial rotativa 50% (*)
 - Clase en el horario y aula asignados a una parte del grupo y retransmisión por videoconferencia al resto, con rotación periódica de estudiantes, según determine el Centro.
- A2 Clases en pequeño grupo
 - Presencial rotativa 50% (*)
 - Clase en el horario y aula asignados a una parte del grupo y retransmisión por videoconferencia al resto, con rotación periódica de estudiantes, según determine el Centro.

(*) El Centro podrá establecer un porcentaje de presencialidad distinto dependiendo del número de estudiantes y aforo del aula/laboratorio.

2) SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema e instrumentos de evaluación serán los mismos que para la modalidad presencial.

3) RECURSOS.

Se utilizarán los sistemas de videoconferencia que estén disponibles en los espacios que se habiliten para la docencia, así como la plataforma de docencia de la Universidad. Las actividades que no puedan realizarse de forma presencial se realizarán mediante actividades síncronas y/o asíncronas realizadas mediante la plataforma de docencia virtual.

Queda expresamente prohibida la grabación por ningún medio de las actividades presenciales o no presenciales síncronas sin permiso explícito del docente.

12. ESCENARIO NO PRESENCIAL**1) METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES FORMATIVAS.**

Las actividades que no puedan realizarse de forma presencial se realizarán mediante actividades síncronas y/o asíncronas realizadas mediante la plataforma de docencia virtual y los mecanismos que la Universidad permita o habilite.

2) SISTEMA DE EVALUACIÓN.

El sistema e instrumentos de evaluación serán los mismos que para la modalidad presencial, sustituyendo las pruebas presenciales por pruebas similares desarrolladas mediante el uso de la plataforma de docencia online u otras que la Universidad permita o habilite, siempre que se garantice la identidad del estudiante.

3) RECURSOS.

Las actividades que no puedan realizarse de forma presencial se realizarán mediante actividades síncronas y/o asíncronas realizadas mediante la plataforma de docencia virtual.

En todo caso, queda expresamente prohibida la grabación por ningún medio de las actividades presenciales o no presenciales síncronas sin permiso explícito del docente.

CLÁUSULA DE PROTECCIÓN DE DATOS (evaluación on-line)

Responsable del tratamiento: Universidad de Jaén, Campus Las Lagunillas, s/n, 23071 Jaén

Delegado de Protección de Datos: dpo@ujaen.es

Finalidad: Conforme a la Ley de Universidades y demás legislación estatal y autonómica vigente, realizar los exámenes correspondientes a las asignaturas en las que el alumno o alumna se encuentre matriculado. Con el fin de evitar fraudes en la realización del mismo, el examen se realizará en la modalidad de video llamada, pudiendo el personal de la Universidad de Jaén contrastar la imagen de la persona que está realizando la prueba de evaluación con los archivos fotográficos del alumno en el momento de la matrícula. Igualmente, con la finalidad de dotar a la prueba de evaluación de contenido probatorio de cara a revisiones o impugnaciones de la misma, de acuerdo con la normativa vigente, la prueba de evaluación será grabada.

Legitimación: cumplimiento de obligaciones legales (Ley de Universidades) y demás normativa estatal y autonómica vigente.

Destinatarios: prestadores de servicios titulares de las plataformas en las que se realicen las pruebas con los que la Universidad de Jaén tiene suscritos los correspondientes contratos de acceso a datos.

Plazos de conservación: los establecidos en la normativa aplicable. En el supuesto en concreto de las grabaciones de los exámenes, mientras no estén cerradas las actas definitivas y la prueba de evaluación pueda ser revisada o impugnada.

Derechos: puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición, supresión, limitación y portabilidad remitiendo un escrito a la dirección postal o electrónica indicada anteriormente. En el supuesto que considere que sus derechos han sido vulnerados, puede presentar una reclamación ante el Consejo de Transparencia y Protección de Datos de Andalucía www.ctpdandalucia.es

Cláusula grabación de clases PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

Responsable del tratamiento: Universidad de Jaén, Paraje Las Lagunillas, s/n; Tel.953 212121; www.ujaen.es

Delegado de Protección de Datos (DPO): TELEFÓNICA, S.A.U. ; Email: dpo@ujaen.es

Finalidad del tratamiento: Gestionar la adecuada grabación de las sesiones docentes con el objetivo de hacer posible la enseñanza en un escenario de docencia multimodal y/o no presencial.

Plazo de conservación: Las imágenes serán conservadas durante los plazos legalmente previstos en la normativa vigente.

Legitimación: Los datos son tratados en base al cumplimiento de obligaciones legales (Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades) y el consentimiento otorgado mediante la marcación de la casilla habilitada a tal efecto.

Destinatarios de los datos (cesiones o transferencias): Toda aquella persona que vaya a acceder a las diferentes modalidades de enseñanza.

Derechos: Ud. podrá ejercitar los derechos de Acceso, Rectificación, Cancelación, Portabilidad, Limitación del tratamiento, Supresión o, en su caso, Oposición. Para ejercitar los derechos deberá presentar un escrito en la dirección arriba señalada dirigido al Servicio de Información, Registro y Administración Electrónica de la Universidad de Jaén, o bien, mediante correo electrónico a la dirección de correo electrónico. Deberá especificar cuál de estos derechos solicita sea satisfecho y, a su vez, deberá acompañarse de la fotocopia del DNI o documento identificativo equivalente. En caso de que actuara mediante representante, legal o voluntario, deberá aportar también documento que acredite la representación y documento identificativo del mismo. Asimismo, en caso de considerar vulnerado su derecho a la protección de datos personales, podrá interponer una reclamación ante el Consejo de Transparencia y Protección de Datos de Andalucía www.ctpdandalucia.es

Campus Las Lagunillas s/n | 23071 - Jaén
Soporte de guías docentes
[Accesibilidad](#) | [Aviso legal](#) | [Sugerencias](#)

[Servicios académicos](#) | [Servicios administrativos](#) | [Extensión universitaria](#) | [Información general](#) | [Operaciones](#) |