

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley Orgánica 11/1983, de 25 de agosto, de Reforma Universitaria, así como el artículo 10.2 del Real Decreto 1497/1987, de 27 de noviembre, he resuelto publicar las modificaciones del plan de estudios del título de Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas, a impartir en la Escuela Superior de Informática del Campus de Ciudad Real, de la Universidad de Castilla-La Mancha, aprobadas por la Junta de Gobierno en su sesión de 29 de mayo de 2001 y homologado por acuerdo de la Comisión Académica del Consejo de Universidades en su reunión de 2 de julio de 2001.

Las referidas modificaciones afectan a la relación de asignaturas optativas que aparecieron publicadas en las páginas 2811 y 2814 del «Boletín Oficial del Estado» número 17, de fecha 20 de enero de 1999, donde se hizo público el aludido plan de estudios, en concreto las modificaciones consisten en cambiar el nombre de la asignatura «Interface de Usuarios» por el de «Cibernética Aplicada», y en incluir una nueva asignatura optativa denominada «Animación para la Comunicación», sin adscripción a itinerario, en la relación que se encuentre recogida en la página 2811 y en la página 2814 en el apartado b), optatividad, en la relación de asignaturas optativas sin itinerario, efectuar la corrección del nombre de la asignatura «Interface de Usuarios», por el de «Cibernética Aplicada» y añadir la otra nueva asignatura.

Para una mayor claridad en cuanto al plan de estudios, adjunto se remite una nueva hoja que sustituye a la página 2811 del «Boletín Oficial del Estado» número 17, de 20 de enero de 1999.

Ciudad Real, 24 de julio de 2001.—El Rector, Luis Arroyo Zapatero.

ANEXO 2-C. Contenido del plan de estudios

UNIVERSIDAD

DE CASTILLA-LA MANCHA

PLAN DE ESTUDIOS CONDUCENTES AL TÍTULO DE

INGENIERO TÉCNICO EN INFORMÁTICA DE SISTEMAS

3. MATERIAS OPTATIVAS					Créditos totales optativas	
DENOMINACION	CREDITOS			BREVE DESCRIPCION DEL CONTENIDO	VINCULACION A AREAS DE CONOCIMIENTO	- por ciclo - por curso
	Totales	Teóricos	Prácticos/ Clínicos			
Administración de Redes de Computadores (3°)	6	3	3	Planificación de redes. Configuración y gestión de redes de área local. Configuración en sistemas cliente/servidor. Gestión de redes de área extensa. Herramientas de gestión de red.	Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	30
Administración de Servicios Internet/Intranet (3°)	6	3	3	Arquitectura Internet. Configuración de nodos. Servicio de directorio. Correo electrónico. Servidores de archivos. Servidores de documentos hipertexto y multimedia.	Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	30
Administración de Sistemas Operativos (3°)	6	3	3	Instalación y configuración de sistemas operativos. Evaluación de rendimiento. Automatización de tareas. Gestión de usuarios. Seguridad. Administración del sistema de archivos. Instalación de dispositivos. Conectividad. Contabilidad del sistema.	Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	30
Desarrollo de Componentes Software (3°)	6	3	3	Diseño de bibliotecas software. Desarrollo de "drivers". Desarrollo de componentes software para sistemas operativos y aplicaciones.	Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	30
Desarrollo de Sistemas Empotrados (3°)	6	3	3	Modelado de sistemas de tiempo real. Metodologías de desarrollo de sistemas empuotrados. Lenguajes de programación de sistemas empuotrados.	Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	30
Diseño y Síntesis de Hardware (3°)	6	3	3	Metodología y herramientas de diseño. Lenguajes de descripción de hardware. Especificación, modelado, simulación y síntesis de sistemas digitales.	Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	30

3. MATERIAS OPTATIVAS					Créditos totales optativas	
					- por ciclo	
					- por curso	30
DENOMINACION	CREDITOS			BREVE DESCRIPCION DEL CONTENIDO	VINCULACION A AREAS DE CONOCIMIENTO	
	Totales	Teóricos	Prácticos/ Clínicos			
Herramientas y Entornos de Programación (3º)	6	3	3	Herramientas CASE y lenguajes de cuarta generación. Entornos de programación visual.	Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	
Cibernética Aplicada (3º)	6	3	3	Fundamentos de Cibernética. Tecnologías asociadas: sensores, actuadores y unidades de control. Diseño, construcción y experimentación de un proyecto cibernético	Ingeniería de Sistemas y Automática	
Interfaces y Periféricos (3º)	6	3	3	Buses e interfaces: Periféricos de memoria auxiliar. Periféricos de entrada/salida.	Arquitectura y Tecnología de Computadores	
Animación para la Comunicación (3º)	6	3	3	Técnicas de animación computarizada. Modelado de personajes 3D. Captura de movimiento 3D. Entornos interactivos.	Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Lenguajes y Sistemas Informáticos	