



GUÍA DOCENTE

VISUALIZACIÓN DE DATOS

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Visualización de Datos
Titulación:	Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Ingeniería de Datos
Curso:	4º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OBM
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Carlos Vallez Fernandez / carlos.vallez@u-tad.com Hector Orruño Triguero / hector.orruno@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Los contenidos de la materia permiten a los alumnos comprender el flujo de búsqueda, ingesta, almacenamiento, procesamiento y análisis de información de datos y aproxima a los alumnos a las técnicas y tecnologías necesarias para la gestión de grandes cant

Descripción de la asignatura

La visualización es un área de conocimiento multidisciplinar entre el terreno de la comunicación, el diseño y el tratamiento de la información, orientada a obtener la mayor eficiencia y eficacia en la transmisión de mensajes por medio de imágenes y que requiere habilidades de pensamiento visual y de manejo de recursos de computación

Objetivos:

- Que los estudiantes sepan poseer y comprender los conocimientos correspondientes de la representación visual de los datos de forma clara y funcional. Que conozcan los referentes de la visualización de datos y las buenas prácticas.
- Que los estudiantes adquieran habilidades en el manejo de herramientas en distintas tecnologías. Que aprendan a buscar, a reutilizar o mejorar soluciones de código abierto generado por otros.

- Que los estudiantes desarrollen un espíritu crítico analizando trabajos de visualización tanto para destacar sus aspectos positivos como negativos.
- Que los estudiantes aprendan a expresarse por medio de la visualización.
- Que los estudiantes sepan aplicar estos conocimientos a sus actividades de una manera eficaz, productiva y profesional.
- Que los estudiantes conciban estos conocimientos como una base inicial con un largo recorrido de aprendizaje, buscando siempre la mejora continua.

Se realizará un aprendizaje con ejemplos utilizando distintas herramientas y distintos enfoques que permitan comparar soluciones

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: 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.

CB3: 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.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CG1 - Capacidad para entender, planificar y resolver problemas a través del desarrollo de soluciones informáticas.

CG3 - Conocimiento de los fundamentos científicos aplicables a la resolución de problemas informáticos

CG4 - Capacidad para simplificar y optimizar los sistemas informáticos atendiendo a la comprensión de su complejidad

CG9 - Capacidad para aprender, modificar y producir nuevas tecnologías informáticas

CG10 - Uso de técnicas creativas para la realización de proyectos informáticos

CG11 - Capacidad de buscar, analizar y gestionar la información para poder extraer conocimiento de la misma

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3 - Conocimiento del álgebra relacional y realización de consultas en lenguajes procedurales para el diseño de esquemas de

bases de datos normalizados basados en modelos de entidad-relación

CE10 - Capacidad para manejar un gestor de versiones de código y generar la documentación de una aplicación de forma

automática.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 - Conocimiento de la definición, el alcance y la puesta en práctica de los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico

CT2 - Conocimiento de los principales agentes del sector y del ciclo de vida completo de un proyecto de desarrollo y comercialización de contenidos digitales

CT4 - Capacidad de actualización del conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas

CT5 - Desarrollo de las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Comprender e implementar los métodos de almacenamiento y administración eficaz en entornos distribuidos de datos no estructurados.
- Conocer y saber aplicar las distintas técnicas de aprendizaje supervisado, semi-supervisado y no supervisado.
- Entender y aplicar las técnicas de Deep learning
- Ser capaz de recuperar información mediante técnicas de web scraping o APIs normalizadas
- Entender y aplicar las técnicas de análisis del lenguaje natural
- Ser capaz de analizar contenidos de redes sociales
- Entender la naturaleza y representación de las imágenes digitales.
- Conocer las aplicaciones de las redes neuronales al análisis y generación de sonido, imagen estática y video.
- Desarrollar soluciones informáticas aplicadas a la visión por computador.
- Desarrollar un proyecto completo de datos aplicando metodología iterativa, desde el diseño hasta el despliegue.

CONTENIDO

Representación de forma eficaz de datos multidimensionales.

Visualización, etiquetado y exportación de datos.

Creación de gráficos interactivos, algoritmos para análisis de conglomerados.

TEMARIO

- T1: Teoría de la visualización
 - o M1.1: Visualización y estado del arte.
 - 🔗 Breve historia de la visualización
 - 🔗 Uso de la visualización en medios internacionales y nacionales
 - 🔗 Blogs, eventos y proyectos de visualización
 - 🔗 Gurús de la visualización
 - 🔗 herramientas de la visualización
 - o M1.2: Introducción a la visualización
 - 🔗 Tipos de visualizaciones
 - 🔗 Proceso de visualización
 - 🔗 Buenas prácticas
 - 🔗 Malas prácticas
 - 🔗 Entornos de visualización
- T2: El color
 - o M2.1: Teoría del color
 - 🔗 Definición de color
 - 🔗 Síntesis aditiva y sustractiva
 - 🔗 Clasificación del color
 - 🔗 El círculo cromático
 - 🔗 Armonía del color
 - 🔗 Esquemas de color
 - 🔗 Degradados
 - o M2.2: Color y Visualización de Datos
 - 🔗 Psicología del color y connotaciones culturales
 - 🔗 Criterios en el uso del color y Visualización de Datos

- ☐ Herramientas de gestión del color
- ☐ Paletas de colores para gráficas.
- ☐ Alteraciones de visión y herramientas de gestión del color
- ☐ Errores en el uso del color
- ☐ Caso práctico: Excel-Google Sheets.
- T3: Visualizar con R
 - o M3.1: Fundamentos R
 - ☐ Introducción a R usando la suite tidyverse (ggplot2)
 - ☐ El manejo de datos en visualización
 - o M3.2: Visualizaciones de datos tabulados
 - o M3.3: Visualizaciones de mapas/ diversas fuentes tipo api
- T4: Visualizar con Python
 - o M4.1. Fundamentos Python
 - ☐ Introducción a Python usando Pandas
 - ☐ El manejo de datos en visualización
 - o M4.2: Visualizaciones de datos tabulados
 - ☐ Matplotlib
 - ☐ Integración pandas-Matplotlib
 - ☐ Otras librería : Seaborn, Bokeh, Plotly, Dash

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,13	2
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	11,25	0
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,13	1
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	5,38	0

<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	4,25	0
<i>Tutorías</i>	2,00	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	25,00	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	16,63	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	1,88	0
<i>Test de autoevaluación</i>	2,50	0
<i>Seguimiento de proyectos</i>	2,88	3
TOTAL	75	8

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Aprendizaje de casos

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Básica:

Cleveland, W. S. (1985). The elements of graphing data (Vol. 2). Monterey, CA: Wadsworth Advanced Books and Software.

Tufte, E. (1990). Envisioning information. Cheshire, CT: Graphics Press.

Tufte, E. (2001). The visual display of quantitative information, second edition. Cheshire, CT: Graphics Press
Wadsworth Advanced Books and Software.

Tufte, E. (1990). Envisioning information. Cheshire, CT: Graphics Press.

Tufte, E. (2001). The visual display of quantitative information, second edition. Cheshire, CT: Graphics Press

Libros-Manuales R

- [en] R for Data Science
- [es] R para ciencia de datos
- Data Visualization with R, Rob Kabacoff
- <https://clauswilke.com/>
- beautiful-plotting-in-r-a-ggplot2
- quick-reference color
- Dealing with colors in ggplot2
- Animar capas de anotaciones con gganimat
- Highlight lines-1
- Highlight lines-2

Libros manuales Python

- <https://matplotlib.org/>
- <https://claudiovz.github.io/scipy-lecture-notes-ES/intro/matplotlib/matplotlib.html>
- https://pandas.pydata.org/docs/user_guide/index.html
- <https://seaborn.pydata.org/>

Otros recursos

Blogs sobre visualización:

- <https://datavisualization.ch/>
- <https://flowingdata.com/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador Personal

Software:

R 4.0 <https://cran.r-project.org/>

RStudio <https://rstudio.com/products/rstudio/download/>

Entorno Google colab <https://colab.research.google.com/>