

Guía docente

Inglés para la Computación

Grado en Computación e IA



Contenido

1. ¿En qué consiste la asignatura?	2
2. ¿Qué se espera de ti?.....	2
3. Metodología	3
4. Plan de trabajo	5
5. Sistema y criterios de evaluación	5
6. Cómo contactar con el profesor	6
7. Bibliografía	7

1. ¿En qué consiste la asignatura?

La asignatura **inglés para la Computación** es una asignatura cuatrimestral obligatoria de 6 ECTS. Esta está diseñada para proporcionar a los estudiantes una sólida base en el uso del idioma inglés en el contexto de la informática y la tecnología. Este curso no solo se centra en el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también aborda la adquisición de un vocabulario especializado y la comprensión de conceptos clave en el ámbito de la computación.

Datos básicos de la asignatura

- Créditos ECTS: 6
- Carácter: Básica
- Idioma: Inglés
- Modalidad: Presencial
- Organización temporal: 1º curso, 1º semestre

2. ¿Qué se espera de ti?

A través de las 6 unidades didácticas de la asignatura *Inglés para la Computación* se pretenden desarrollar las siguientes competencias y resultados de aprendizaje:

A lo largo del semestre, se espera que:

- Participes activamente en las clases, tanto en inglés oral como escrito, en debates, simulaciones y actividades grupales.
- Realices las tareas propuestas en los plazos establecidos, incluyendo actividades prácticas, lecturas y redacciones técnicas.
- Colabores con tus compañeros en proyectos grupales y respetes los roles asignados.
- Aproveches las sesiones de presentación oral para desarrollar tu expresión pública y profesional.
- Utilices los recursos lingüísticos, digitales y audiovisuales proporcionados para mejorar tu autonomía en el aprendizaje del inglés.
- Mantengas una actitud proactiva, con compromiso y deseo de comunicarte de forma efectiva en inglés en el contexto de la computación y la inteligencia artificial.

La actitud proactiva, el compromiso con las actividades propuestas y el deseo de comunicarte de forma efectiva en inglés son elementos esenciales para superar con éxito la asignatura.

Competencias

- **COM18.** Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar sistemas de computación inteligente, integrando algoritmos de aprendizaje automático, visión por computador, procesamiento del lenguaje natural y análisis de datos, aplicando

metodologías creativas y técnicas de optimización propias de la inteligencia artificial.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el semestre, serás capaz de:

- Desarrollar la comprensión lectora que le permita desenvolverse en un contexto profesional en idioma inglés.
- Desarrollar la comprensión auditiva que le permita desenvolverse en un contexto profesional en idioma inglés.
- Expresarse oralmente con corrección en inglés en contextos profesionales relacionados con la computación y la inteligencia artificial.
- Redactar documentos técnicos en inglés adecuados al ámbito de la informática.
- Conocer y aplicar el vocabulario específico relacionado con la ciencia de la computación y la inteligencia artificial.

3. Metodología

Aquí encontrarás los materiales clave para comenzar tu proceso de aprendizaje.



La **guía docente** que presentará la asignatura y su enfoque, para que entiendas mejor los contenidos y el contexto en el que trabajaremos.

La asignatura se desarrollará de manera **presencial**, combinando clases teóricas con seminarios prácticos y actividades colaborativas. El enfoque metodológico será fundamentalmente comunicativo y orientado a tareas reales del entorno profesional del diseño de videojuegos.

Enfoque por tareas y contexto profesional:

- Las actividades están diseñadas para simular situaciones reales del sector: reuniones de equipo, presentaciones técnicas, elaboración de documentación, comunicación con clientes o departamentos de soporte, etc.
- Se trabajará con materiales auténticos y adaptados: manuales de software, documentación técnica en inglés, artículos especializados, correos electrónicos profesionales, entrevistas, presentaciones orales y recursos audiovisuales del ámbito de la computación y la inteligencia artificial.

Dinámica de las sesiones

- **Clases teóricas:** introducción y explicación de contenidos gramaticales, léxicos y funcionales con ejemplos aplicados al ámbito de la computación y la inteligencia artificial.

- **Seminarios prácticos:** resolución de tareas comunicativas, redacción de textos técnicos en inglés, simulaciones orales de reuniones o presentaciones, ejercicios de comprensión auditiva y actividades en grupo.
- **Actividades colaborativas:** presentaciones orales en equipo, creación de documentación técnica ficticia, debates y roleplays vinculados a situaciones profesionales del sector tecnológico.
- **Trabajo autónomo:** preparación de presentaciones, redacción de tareas escritas, revisión gramatical y ampliación de vocabulario mediante recursos digitales y bibliografía recomendada.
- **Tutorías:** orientación personalizada sobre el progreso individual, resolución de dudas, corrección de errores frecuentes y recomendaciones para mejorar las competencias lingüísticas en inglés.

Actividades formativas

- **Sesiones magistrales - 15 horas:** para la exposición de contenidos esenciales.
- **Clases dinámicas - 24 horas:** orientadas a la participación activa del alumnado.
- **Elaboración de proyectos y resolución de retos - 21 horas:** centradas en la adquisición de destrezas prácticas e instrumentales.
- **Estudio personal, resolución de casos o problemas y búsquedas bibliográficas- 82 horas:** orientadas a la autonomía del estudiante y al desarrollo de competencias investigadoras.
- **Tutorías- 5 horas:** seguimiento personalizado del progreso académico.
- **Pruebas de conocimiento- 3 horas:** cuestionarios, exámenes parciales o finales para valorar la asimilación de contenidos.

Integración de competencias digitales:

La asignatura fomenta el uso de herramientas digitales aplicadas al aprendizaje del inglés técnico, tales como editores colaborativos, plataformas de trabajo en equipo, herramientas de corrección lingüística, foros virtuales y recursos audiovisuales vinculados a la informática y la inteligencia artificial.

Evaluación formativa y continua:

La corrección y retroalimentación continua de las actividades en clase forma parte clave del proceso de aprendizaje.

Se fomentará el aprendizaje autónomo y la mejora progresiva mediante ejercicios prácticos, rúbricas de evaluación y tutorías específicas.

Requisito de asistencia:

Para poder acogerse al sistema de evaluación continua, el alumnado **deberá asistir al menos al 70 % de las sesiones formativas** que requieran presencia física o virtual. En caso de no cumplir con este requisito, se perderá el derecho a ser evaluado de forma

continua, y el estudiante deberá presentarse a **la convocatoria extraordinaria oficial**, siendo el examen final el único medio de evaluación.

Examen parcial

El estudiante realizará **dos pruebas parciales de seguimiento**, según lo previsto en el cronograma, que permitirán valorar el progreso en la adquisición de los contenidos y competencias de la asignatura. Estas pruebas no tienen carácter eliminatorio, pero suponen parte de la evaluación continua.

Examen final

Para superar la asignatura será necesario realizar y aprobar el **examen final**, de carácter eliminatorio, en la convocatoria correspondiente, de acuerdo con la normativa de la universidad. El examen final tendrá un peso del **60 % de la nota total**, mientras que la evaluación continua supondrá el **40 % restante**.

4. Plan de trabajo

El plan de trabajo que aquí te presentamos es el predefinido para superar la asignatura con éxito.

- Esta asignatura comienza el día **01/10/2025** y finaliza el **14/01/2026**.
- Los exámenes **parciales** de la asignatura deberán realizarse los días **03/11/2025 y 10/12/2025**.
- El **examen final** de la asignatura deberá realizarse en **enero de 2026** (fecha a confirmar por la Universidad).

5. Sistema y criterios de evaluación

Tu calificación final, estará en función del siguiente sistema de evaluación:

- El **50 %** de la nota será la que obtengas en la **evaluación continua**. Para ello se tendrá en cuenta:
 - Realización de prácticas y ejercicios propuestos: **25 %** de la nota final.
 - Presentación de trabajos individuales y/o en grupo: **25 %** de la nota final.
- Los exámenes parciales de la asignatura (no eliminatorio) supondrán el **10 % de la nota final**.
- El examen final de la asignatura supondrá el **40 % de la nota final**.

Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura y, además:

La nota media de todas las actividades en cada asignatura deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con el examen. Al igual que la nota del examen deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con las actividades.

Convocatoria extraordinaria

Examen que constituirá el **100%** de la nota. Los alumnos se examinarán de todos los contenidos del curso académico, tanto de la parte teórica como de la parte práctica.

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido el *feedback* correspondiente a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

Requisito de asistencia:

Para poder acogerse al sistema de **evaluación continua**, el alumnado deberá asistir al **menos al 70 %** de las sesiones formativas que requieran presencia física o virtual. En caso de no cumplir con este requisito, se perderá el derecho a ser evaluado de forma continua, y el estudiante deberá presentarse a la **convocatoria extraordinaria oficial**, siendo el examen final el único medio de evaluación.

6. Cómo contactar con el profesor

Puedes ponerte en contacto con el profesor de la asignatura, **Rafael Saucedo**, a través del servicio de mensajería del **Campus Virtual**. Para ello, deberás acceder al apartado “Mensajes” que encontrarás en la esquina superior derecha. Recibirás respuesta a la mayor brevedad posible.

Asimismo, puedes solicitar una tutoría en los días y horarios fijados en la asignatura accediendo a la **Sala de tutorías** del campus.

Coordinador & Docente: Rafael Saucedo Calzada

7. Biodata del claustro

Rafael Saucedo Calzada (Coordinador y docente)

Graduado en Turismo y Comercio Internacional, con posgrados en la University of Seoul y la Universidad de Málaga, y una marcada proyección internacional—habla inglés, coreano, francés y alemán y ha realizado estancias en Corea del Sur, Japón, Portugal, Canadá,

Alemania y Francia—. Actualmente es profesor y coordinador del Grado en Business Analytics y del Máster en Big Data en la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX Mare Nostrum), donde impulsa un modelo formativo que integra tecnología, economía y ciencias sociales. Desarrolla su tesis doctoral sobre el análisis de datos aplicado al turismo urbano, la sostenibilidad y el bienestar ciudadano, con metodologías cuantitativas y enfoques de gobernanza inteligente. Interesado en la cultura asiática y la ciencia del rendimiento, orienta su labor a la integración de Business Analytics e inteligencia artificial para comprender el comportamiento humano y proponer soluciones innovadoras en ámbitos urbanos, empresariales y sociosanitarios, con el objetivo de favorecer entornos más sostenibles, equitativos y resilientes.

8. Bibliografía

Bibliografía Básica:

- Hill, David
English for Information Technology Level 2 Course Book: Pearson Educación
ISBN: 9781408269909

