

Curso Académico: ( 2022 / 2023 )

Fecha de revisión: 18-05-2022

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: IGLESIAS MARTINEZ, JOSE ANTONIO

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

**REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)**

Programación de Altas prestaciones.  
Sistemas de Información.

**OBJETIVOS**

- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- Capacidad para comprender y aplicar métodos y técnicas del ámbito de la Ingeniería Informática en los mercados financieros
- Capacidad de concebir, diseñar o crear, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de desarrollo o creación de software para mercados financieros
- Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y para resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, hasta ser capaces de integrar estos conocimientos.
- Capacidad para trabajar en entornos multi-disciplinares y en grandes equipos de desarrollo heterogéneos
- Participar en el desarrollo de software financiero, desde su concepción en las fases de análisis, hasta su implantación e integración con otros sistemas
- Implementar algoritmos y técnicas clásicas de los mercados financieros siguiendo los estándares y procedimientos establecidos en cada momento.

Resultados del aprendizaje:

- Conocer los principales lenguajes de programación que se utilizan para el desarrollo de software financiero.
- Capacidad para implementar software para el sector financiero.
- Conocimientos sobre la programación de altas prestaciones.
- Conocer los principales algoritmos utilizados en el sector financiero, tanto en el front-office como en el back-office.
- Capacidad para implementar algoritmos financieros clásicos en todas las capas.
- Conocer las principales iniciativas Open Source disponibles.
- Conocer el ciclo de vida de las aplicaciones financieras.
- Capacidad para la validación y verificación del software financiero.
- Conocer las principales herramientas de gestión.
- Comprender Gestión de Proyectos en Entornos Financieros.

**DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA****ALGORITMOS DE BACK-OFFICE**

1. Introducción al cálculo financiero
2. Algoritmos de cálculo de rentabilidades
3. Cálculo de de provisiones y reservas
4. Desarrollo de prácticas y laboratorios

## ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Clase teórica: Presentaciones teóricas acompañadas de material electrónico, como presentaciones digitales: N°

Horas totales: 30 Presencialidad: 100%

Clases teórico prácticas: Combinación de clases teóricas acompañadas de la resolución de ejercicios prácticos: N°

Horas totales: 24 Presencialidad: 100%

Prácticas de laboratorio: Prácticas a desarrollar en laboratorios específicos para las distintas asignaturas: N° Horas totales: 18 Presencialidad:100%

Tutorías: Tutorías de carácter presencial y/o a distancia (videoconferencia): N° Horas totales: 12,5 Presencialidad: 100%

Actividades de e-learning: Foros de las asignaturas, foros de discusión, visualización de contenidos pre-grabados, y otras actividades formativas de e-learning: N° Horas totales: 72 Presencialidad: 0%

Trabajo individual del estudiante: Actividades individuales del alumno que complementan al resto de actividades (tanto presenciales como no presenciales), así como la preparación de exámenes: N° Horas totales: 218

Presencialidad: 0%

### Metodologías docentes

-Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporciona la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.

-Resolución de casos prácticos, problemas, etc. ¿ planteados por el profesor de manera individual o en grupo

-Exposición y discusión en clase, bajo la moderación del profesor de temas relacionados con el contenido de la materia, así como de casos prácticos

-Elaboración de trabajos e informes de manera individual o en grupo

-Actividades específicas de e-learning, relacionadas con el carácter semi-presencial del título, incluyendo la visualización de contenidos grabados, actividades de auto-corrección, participación en foros, y cualquier otro mecanismo de enseñanza on-line

En la componente práctica de esta materia se desarrollarán trabajos de programación con herramientas típicas en esta área. También se desarrollarán trabajos relacionados con el desarrollo de algoritmos de front-office y back-office, como son el seguimiento de precios logrados, historiales de órdenes, etc. Por último, se desarrollaran trabajos sobre la gestión e ingeniería del software, usando algunas de las herramientas habituales en este sector.

Es, por tanto, una materia con una alta componente práctica, que se distribuye de forma similar en las distintas asignaturas.

Al igual que en otras materias, para los contenidos más teóricos se pueden utilizar sistemas de enseñanza no presencial como la grabación de contenidos o los foros de discusión, así como métodos clásicos como el desarrollo de trabajos individuales o en grupo.

Para estos contenidos más prácticos, se puede combinar la asistencia presencial a los laboratorios con el trabajo individual o en grupo fuera del aula a través de Aula Remota, junto con el seguimiento y tutorado de los alumnos a través de los foros y otros mecanismos de discusión. Se trabajará también con otras estrategias de e-learning, como la auto-evaluación de los trabajos realizados, todo soportado a través de Aula Global. En caso de que en alguna práctica o laboratorio se decida usar algún software con licencia que no pueda ser adquirido con facilidad por los alumnos, se potenciará la presencialidad en esas clases de laboratorio, en decremento de otras más asequibles para una metodología semi-presencial.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

Actividades de aula global:10%

Prácticas:30%

Examen: 60%

**Peso porcentual del Examen Final:** 60

**Peso porcentual del resto de la evaluación:** 40