

24-25

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



VISUALIZACIÓN Y ANALÍTICA DE DATOS MASIVOS

CÓDIGO 2807015-

Ambito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
Código Seguro de Verificación (CSV) en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

uned

24-25

VISUALIZACIÓN Y ANALÍTICA DE DATOS
MASIVOS

CÓDIGO 2807015-

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA
ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA
PRÁCTICAS DE LABORATORIO
IGUALDAD DE GÉNERO

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
"Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

Nombre de la asignatura	VISUALIZACIÓN Y ANALÍTICA DE DATOS MASIVOS
Código	2807015-
Curso académico	2024/2025
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN INDUSTRIA CONECTADA MICROMÁSTER EN INTERNET DE LAS COSAS
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

PRESENTACIÓN

El volumen de información existente en formato digital crece día a día, especialmente si hablamos de dispositivos de Internet de las Cosas o entornos industriales. Tan solo la necesidad de gestión de esta información ya exige el uso de herramientas automáticas, pero con más motivo si queremos ir un poco más allá y realizar un análisis más detallado de esta información. Dada la cantidad de datos puesta en juego, parece evidente que es necesario maximizar el uso de las capacidades de percepción humanas para este fin. En este contexto, la visualización de la información está adquiriendo cada vez más relevancia debido a que las capacidades de percepción humanas están más desarrolladas, simplemente como resultado de la evolución, en el órgano de la visión.

Esta asignatura tiene dos objetivos iniciales: por un lado, analizar desde el punto de vista formal las características de los modelos de representación de la información, y por otro, determinar las características visuales humanas que se pueden explotar a la hora de maximizar el impacto de la información presentada.

Para ello nos centraremos primero en una introducción que nos pondrá en contexto y nos permitirá adquirir los fundamentos necesarios para la visualización de datos. A continuación, estudiaremos los diversos modelos de representación de la información, así como sus ventajas y desventajas, apoyándonos en diversas librerías y herramientas de visualización para ilustrarlos, tanto en la web como en aplicaciones. Tras ello, nos centraremos en los diversos elementos de la visualización de datos, comparando la diferencia entre las técnicas orientadas a volúmenes de datos estándar frente a grandes volúmenes de datos generados en el contexto de Internet de las Cosas. Por último, veremos las últimas técnicas de representación de la información en base a los objetivos deseados, trabajando también en obtener interpretaciones y conclusiones válidas sobre los datos de estudio.

Por tanto, los conocimientos y habilidades prácticas que el estudiante adquiera al cursar esta asignatura le servirán de cara a mejorar su perfil profesional dentro del contexto de la visualización de datos, incluyendo la representación de información, análisis visual y creación de paneles de mandos para la toma de decisiones.

CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura de Visualización y Analítica de Datos Masivos se trata de una asignatura de 5 créditos ECTS, optativa, impartida en el segundo semestre del Máster Universitario en Industria Conectada. Esta asignatura guarda relación más directa con las siguientes

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

asignaturas también disponibles en el mismo Máster:

- Computación en la Nube para Entorno Industriales
- Plataformas para Procesamiento de Datos Masivo

Además, es recomendable haber cursado el resto de asignaturas comunes obligatorias del Máster.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Para cursar adecuadamente esta asignatura es recomendable tener los siguientes conocimientos previos:

- Fluidez en programación.
- Conocimientos básicos en estadística.
- Conocimientos sobre el acceso a fuentes de datos informáticas (bases de datos, ficheros tabulados, documentos JSON, documentos XML, ...).
- Conocer (leer y escribir) el inglés técnico.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

ANTONIO ROBLES GOMEZ
arobles@scc.uned.es
91398-8480
ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y CONTROL

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

MARIA DE LOS LLANOS TOBARRA ABAD (Coordinador de asignatura)
llanos@scc.uned.es
91398-9566
ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y CONTROL

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Las consultas sobre los contenidos y funcionamiento de la asignatura se plantearán principalmente en los foros del curso virtual, que serán atendidas por el Equipo Docente de la asignatura.

Para contactar directamente con el Equipo Docente se utilizará preferentemente el correo electrónico, pudiéndose también realizar consultas telefónicas y entrevista personal en los horarios establecidos.

Datos del equipo docente:

Antonio Robles Gómez

Horario: Martes lectivos de 10:00 a 14:00 horas

Email: arobles@scc.uned.es

Tfno: 913988480

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

María de los Llanos Tobarra Abad

Horario: Martes lectivos de 10:00 a 14:00 horas

Email: llanos@scc.uned.es

Tfno: 913989566

Dirección postal:

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

C/ Juan del Rosal, 16

28040 - Madrid

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

BÁSICAS Y GENERALES

- CG1 - Diseñar estrategias para organizar y planificar entornos industriales conectados
- CG2 - Resolver problemas asociados al diseño o desarrollo de sistemas industriales conectados
- CG4 - Ser capaz de gestionar información proveniente de sistemas industriales conectados
- CG5 - Ser capaz de diseñar y desarrollar sistemas industriales conectados de manera eficiente
- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7 - 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
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10 - 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.

Los estudiantes que cursen esta asignatura optativa adquirirán la siguiente competencia específica:

- Comprender y aplicar técnicas y algoritmos de visualización y analítica de datos en contextos de industria conectada.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados más relevantes que se pretenden alcanzar con el estudio de esta asignatura son:

A. Conocimientos teóricos

- Analizar y describir formalmente la organización de los datos masivos que sustentan la información visual.
- Identificar las capacidades humanas de percepción visual que facilitan la interpretación y toma de decisiones: sus fortalezas y debilidades.
- Conocer las características de las nuevas estrategias de visualización existentes aplicadas a la investigación en datos masivos e IoT.

B. Conocimientos prácticos o destrezas

- Diseñar la visualización más conveniente para conseguir un determinado objetivo dependiendo de la audiencia destinatario.
- Analizar e interpretar una visualización dada dentro del contexto de IoT.

CONTENIDOS

Introducción a la visualización

Contenidos:

- Definición de visualización para ingeniería de datos.
- Necesidad creciente de la visualización de datos por el incremento de la información digital.
- La visualización en el proceso de análisis de información.
- "Presentación de información" frente a "análisis de información".

Representación de la información

Contenidos:

- Representación de datos: Tipos de variables de datos y su estructura.
- Introducción a la teoría de sistemas.
- Representación de objetos y relaciones.
- Tipos de variables.
- Estructuras formales de representación de datos.
- Conversión entre estructuras de datos.
- Proceso de análisis de datos.
- Preprocesado de datos.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



- Tareas de procesado.
- Evaluación.
- Mejorar.

Análisis visual de la información

Contenidos:

- Características visuales que facilitan el análisis de la información.
- Elementos gráficos y canales de información visual.
- Efectividad de los canales de información visual.
- Elección de la representación más adecuada. Visual mapping.
- Del análisis visual a la comunicación visual. Storytelling.

Técnicas de representación visual avanzadas

Contenidos:

- Tipos de técnicas.
- Representación estática.
- Representación dinámica.

METODOLOGÍA

Esta asignatura ha sido diseñada para la enseñanza a distancia. Por tanto, el sistema de enseñanza-aprendizaje estará basado en gran parte en el estudio independiente o autónomo del estudiante. Para ello, el estudiante contará con diversos materiales que permitirán su trabajo autónomo y la Guía de Estudio de la asignatura, que incluye orientaciones para la realización de las actividades prácticas. Asimismo, mediante la plataforma virtual de la UNED existirá un contacto continuo entre el equipo docente y los/as estudiantes, así como una interrelación entre los propios estudiantes a través de los foros, importantísimo en la enseñanza no presencial. El estudio de esta asignatura se realizará a través de los materiales que el Equipo Docente publicará en el curso virtual. Esta asignatura de 5 créditos ECTS está planificada en 125 horas. El tiempo de las actividades formativas, siguiendo la anterior metodología, se han distribuido de forma orientativa de la siguiente manera:

- Estudio de los contenidos teóricos-prácticos utilizando la bibliografía básica y los materiales complementarios: 50 horas.
- Tutorías: 12 horas.
- Actividades en la plataforma virtual, incluyendo la participación en los debates propuestos en los foros de debate: 4 horas.
- Prácticas informáticas, que incluyen la resolución de casos prácticos, actividades prácticas con simuladores, laboratorios virtuales o remotos, así como otros tipos de supuestos: 44

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

horas.

- Otros trabajos/prácticas, de carácter individual y/o colectivo: 15 horas.

Tanto los trabajos individuales como los colectivos, además de las prácticas se podrán basar en el uso de software libre, así como el empleo de servicios ligeros que permitan resolver diversos casos de estudio asociados con los objetivos propuestos en la asignatura.

Por otra parte, los medios necesarios para el aprendizaje son los siguientes:

1. Materiales teórico-prácticos preparados por el Equipo Docente para cubrir los conceptos básicos del temario.

2. Bibliografía complementaria. El estudiante puede encontrar en ella información adicional para completar su formación.

3. Curso Virtual de la asignatura, donde el estudiante encontrará:

- Una guía de la asignatura en la que se hace una descripción detallada del plan de trabajo propuesto.
- Un calendario con la distribución temporal de los temas propuesta por el Equipo Docente y con las fechas de entrega de las actividades teórico-prácticas que el estudiante tiene que realizar para su evaluación.
- Enunciado de las actividades teórico-prácticas propuestas y zona donde depositar los entregables asociados a dichas actividades.
- Los foros de debate por medio de los cuales el Equipo Docente aclarará las dudas de carácter general y que se usarán también para comunicar todas aquellas novedades que surjan a lo largo del curso. Éste será el principal medio de comunicación entre los distintos participantes en la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen	Examen mixto
Preguntas test	5
Preguntas desarrollo	1
Duración del examen	120 (minutos)
Material permitido en el examen	
	Ninguno.
Criterios de evaluación	

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

La prueba presencial se trata de un cuestionario de 5 preguntas teórico-prácticas que versarán sobre los contenidos de la asignatura y un ejercicio de desarrollo. Cada cuestión tendrá un máximo de cuatro respuestas posibles, siendo sólo correcta una. Cada cuestión tendrá un valor de un punto en caso de contestar de forma correcta, y restará 0.5 puntos en caso de contestarse de forma errónea. El ejercicio, que se evaluará hasta un máximo de 5 puntos, será similar a los supuestos desarrollados a lo largo del curso. El estudiante dispondrá de 120 minutos para la realización de este examen. Además, no se permite ningún material durante su realización.

% del examen sobre la nota final 30

Nota del examen para aprobar sin PEC

Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC 3

Nota mínima en el examen para sumar la PEC 4

Comentarios y observaciones

En caso de haber aprobado el examen pero no haber aprobado la práctica, la nota del examen se guardará para la convocatoria extraordinaria de septiembre en el curso presente.

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad No

Descripción

La práctica informática es OBLIGATORIA y consistirá en un trabajo que el estudiante deberá elaborar a lo largo del curso de manera incremental. El trabajo consistirá en "contar una historia" (story telling) con datos IoT mediante el empleo de visualizaciones. No será necesario que el estudiante acuda al Centro Asociado para realizar esta práctica, ya que éste podrá realizarse de forma online en su totalidad a través de la plataforma de aprendizaje del curso. Este trabajo se presentará a través del curso virtual.

Criterios de evaluación

El equipo docente publicará una guía para su realización, especificando los criterios de evaluación. Se debe obtener al menos un 5 en esta práctica para que se haga media para la nota final.

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 60% de la nota final de la asignatura.

Fecha aproximada de entrega

Debe entregarse antes del comienzo de la prueba presencial ordinaria, la fecha concreta se detallará en el curso virtual con la suficiente antelación.

Comentarios y observaciones

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

Se podrá entregar además en la convocatoria extraordinaria, con la fecha que indique el equipo docente.

En caso de haber aprobado la práctica pero no haber aprobado el examen, la nota de la práctica se guardará para la convocatoria extraordinaria de septiembre en el curso presente.

Se ponderará a partes iguales tanto el trabajo realizado como la memoria de actividades prácticas (un 30% cada una de ellas dentro del 60%). De este modo, se estará dentro los valores permitidos del sistema de evaluación de la memoria de verificación.

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si, no presencial

Descripción

Se considerarán otras actividades evaluables VOLUNTARIAS como la participación activa en los foros, las actividades optativas y los debates propuestos por el equipo docente a lo largo del curso.

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

10% de la nota final

Fecha aproximada de entrega

Definida en en curso virtual

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La calificación final máxima será de 10 puntos. Para calcular la nota final de la asignatura se sumarán las notas obtenidas en la prueba presencial y en las pruebas teórico-prácticas con los siguientes pesos:

Examen presencial —30%

Práctica informática — 60%

Otras actividades —10%

Para aprobar la asignatura se exigirá una nota final mínima de 5 puntos, habiendo obtenido al menos 4 puntos en la prueba presencial y 5 puntos en la práctica informática antes de ponderarla. En caso de no alcanzar la nota mínima en alguno de estos dos elementos, el resto de las notas se guardarán para la convocatoria de septiembre.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

La bibliografía básica será proporcionada al estudiante dentro del curso virtual, estará compuesta por materiales teórico-prácticos realizados por el equipo docente.

Gran parte de la bibliografía, así como los recursos proporcionados al estudiante en el curso virtual pueden estar únicamente en inglés, debido a la novedad de algunos de los contenidos propuestos para la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13): 9781492031086

Título: FUNDAMENTALS OF DATA VISUALIZATION 2019 edición

Autor/es: Claus O. Wilke

Editorial: O'Reilly Media

ISBN(13): 9781498759717

Título: VISUALIZATION ANALYSIS & DESIGN 2015 edición

Autor/es: Tamara Munzner

Editorial: CRC Press

ISBN(13): 9781803236124

Título: BUILDING IOT VISUALIZATIONS USING GRAFANA 2022 edición

Autor/es: Rodrigo Juan Hernández

Editorial: Packt Publishing

La bibliografía complementaria de la asignatura se puede encontrar en la sección de "Libros electrónicos" de la biblioteca de la UNED, desde donde se tiene acceso a gran cantidad de recursos online, como puede ser "O'Reilly for Higher Education", que dispone de una herramienta de búsqueda muy potente para acceder a contenidos online. A fecha de edición de esta guía la dirección de acceso es la siguiente:

<https://www.uned.es/universidad/biblioteca/libros-electronicos.html>

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Los/as estudiantes dispondrán de los siguientes recursos de apoyo al estudio:

- **Guía de la asignatura.** Incluye el plan de trabajo y orientaciones para su desarrollo. Esta guía será accesible desde el curso virtual.
- **Curso virtual.** A través de esta plataforma los/as estudiantes tienen la posibilidad de consultar información de la asignatura, realizar consultas al Equipo Docente a través de los foros correspondientes, consultar e intercambiar información con el resto de los compañeros/as.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



- Documentación de la asignatura.** El equipo docente publicará recursos adicionales que faciliten o profundicen los contenidos desarrollados en la asignatura, además de los contenidos ya ofrecidos.
- Biblioteca.** El estudiante tendrá acceso tanto a las bibliotecas de los Centros Asociados como a la biblioteca de la Sede Central, en ellas podrá encontrar un entorno adecuado para el estudio, así como de distinta bibliografía que podrá serle de utilidad durante el proceso de aprendizaje.

PRÁCTICAS DE LABORATORIO

¿Hay prácticas en esta asignatura de cualquier tipo (en el Centro Asociado de la Uned, en la Sede Central, Remotas, Online,..)?

Si.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Presencial: No son presenciales.

Obligatoria: Si, son obligatorias de aprobar.

Es necesario aprobar el examen para realizarlas: La prácticas son de obligada superación y es necesario obtener en el examen una calificación mínima, tal y como se especifica en el Sistema de evaluación.

Fechas aproximadas de realización: Una o varias entregas a lo largo del cuatrimestre.

Se guarda la nota en cursos posteriores si no se aprueba el examen: No.
(Si es así, durante cuántos cursos)

Cómo se determina la nota de las prácticas: Se especifica en el apartado de sistema de evaluación.

REALIZACIÓN

Lugar de realización (Centro Asociado/ Sede central/ Remotas/ Online): Remotas/Online.

N.º de sesiones: Se definirán dentro del curso virtual. Pueden ser de manera síncrona y/o asíncrona.

Actividades a realizar: Una práctica informática completa sobre los contenidos del curso, con una o varias entregas parciales.

OTRAS INDICACIONES: Se proporcionan detalles adicionales en otras partes de la guía de estudio.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485

comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



512E8BE4E1E360370D0CB795FE6D1485