

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Módulo:	NICHOS DE MERCADO PARA LAS APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES		
Identificador:	31072		
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNO. SOFTWARE AVANZADAS PARA DISP. MÓV. PLAN 2012		
Tipo:	OPTATIVA		
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	30	Trabajo Autónomo:	120
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

El término nicho de mercado se refiere a un segmento de mercado constituido por un reducido número de consumidores con características y necesidades homogéneas y fácilmente identificables. En esta asignatura se presentan los siguientes nichos de mercado para las aplicaciones para dispositivos móviles: desarrollo de juegos "casual" para dispositivos móviles, tecnologías web para desarrollo de aplicaciones híbridas, domótica controlada desde dispositivos móviles.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G05	Capacidad de aprendizaje continuado, autodirigido y autónomo.
	G07	Capacidad de trabajar de manera autónoma.
	G08	Capacidad de generar ideas nuevas (creatividad).
	G09	Habilidad de tener un espíritu iniciativo y emprendedor.
	G12	Capacidad para saber comunicar (de forma oral y escrita) a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
Competencias Específicas de la titulación	E11	Capacidad para analizar el ambiente empresarial y plantear un plan empresarial en el ámbito de las aplicaciones de dispositivos móviles.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer los materiales que le permitirán profundizar en el desarrollo de videojuegos "casual" para dispositivos móviles.
	R02	Optimizar la presentación de páginas web para que se adapte a las peculiaridades de pantalla y mecanismos de interacción de los diferentes dispositivos móviles.
	R03	Conocer diferentes aproximaciones para integrar dispositivos móviles en las tecnologías domóticas más populares y proponer servicios sobre ellos.

REQUISITOS PREVIOS:

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

- 1 - Desarrollo de juegos "casual" para dispositivos móviles
- 2 - Tecnologías web para desarrollo de aplicaciones híbridas
- 3 - Domótica controlada desde dispositivos móviles

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Para lograr el desarrollo de las competencias establecidas en la asignatura, las sesiones se plantean de la siguiente forma:

- Sesiones presenciales. Clases magistrales de transmisión de conocimientos por parte del profesor, con

participación activa de los estudiantes. Realización de problemas o ejercicios por parte del profesor.

- Trabajo autónomo. Los alumnos deberán estudiar el material presentado por el profesor y tratar de resolver los ejercicios, problemas propuestos y proyecto de curso.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	25
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	5
Trabajo Autónomo	Preparación de trabajos, realización de ejercicios prácticos, elaboración de presentaciones, resúmenes, ensayos, trabajos prácticos, proyectos, etc.	120
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Exposiciones:	15	%
Trabajos prácticos (individuales o grupales):	85	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

Bibliografía recomendada:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones