DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Módulo:	TRABAJO FIN DE MASTER		
Identificador:	31073		
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNO. SOFTWARE AVANZADAS PARA DISP. MÓV. PLAN 2012		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Créditos:	19	**Horas totales:**	475
Actividades Presenciales:	0	**Trabajo Autónomo:**	475
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

Esta materia consiste en la elaboración de un proyecto Fin de Máster preferentemente en alguna de las líneas de investigación presentadas en el módulo del estado del arte (perfil investigador) o en los nichos de mercado (perfil profesional).

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G02	Capacidad para analizar y resolver problemas en su ámbito profesional.
	G03	Capacidad de trabajar en equipo multidisciplinares dentro de distintas estructuras organizativas.
	G04	Habilidad para tomar decisiones y hacerse responsable de sus implicaciones.
	G05	Capacidad de aprendizaje continuado, autodirigido y autónomo.
	G06	Habilidad para aplicar los principios de calidad en su actividad profesional.
	G07	Capacidad de trabajar de manera autónoma.
	G08	Capacidad de generar ideas nuevas (creatividad).
	G09	Habilidad de tener un espíritu iniciativo y emprendedor.
	G10	Capacidad para la aplicación de los conceptos, principios, teorías y modelos nuevos e innovadores.
	G11	Capacidad para aplicar la responsabilidad ética y la deontología profesional.
	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	E01	Capacidad para diseñar, desarrollar e implementar aplicaciones móviles avanzadas en diferentes plataformas de dispositivos móviles.
	E02	Capacidad para evaluar, seleccionar y aplicar frameworks y patrones de diseño en la implementación de aplicaciones móviles.
	E03	Capacidad para evaluar, identificar y subsanar carencias de usabilidad en las interfaces y el comportamiento proactivo de las aplicaciones móviles.
	E04	Conocimiento de las arquitecturas avanzadas para sistemas de computación y de bases de datos móviles.
	E05	Capacidad para evaluar y seleccionar el sistema de información móvil más adecuado para la resolución de un problema de computación móvil particular.
	E06	Capacidad para diseñar y desarrollar aplicaciones móviles avanzadas que cooperen sobre redes ad hoc de dispositivos heterogéneos.
	E07	Capacidad para desarrollar y aplicar los conceptos metodológicos de las Líneas de Producto Software para desarrollar software en dominios específicos.
	E08	Dominio teórico y práctico de las aproximaciones y los lenguajes de modelado para la especificación tanto independiente como específica de plataforma de aplicaciones móviles.
	E09	Capacidad para evaluar, seleccionar y ensamblar las herramientas apropiadas para transformar modelos de aplicaciones móviles en el código de implementación.
Resultados de Aprendizaje	R01	Aplicar e integrar los conocimientos adquiridos en a los largo del master en proyectos.

REQUISITOS PREVIOS:

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

El trabajo debe ser original y representar el esfuerzo personal del alumno.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Trabajo Autónomo	Preparación de trabajos, realización de ejercicios prácticos, elaboración de presentaciones, resúmenes, ensayos, trabajos prácticos, proyectos, etc.	475
	Horas totales:	475

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Realización y defensa ante un tribunal del trabajo Fin de Máster:	100	%
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:

La bibliografía dependerá del tema específico de cada Proyecto. El director del Proyecto podrá recomendar al alumno las lecturas más adecuadas para la ejecución del Proyecto, aunque serán las propias aportaciones del alumno, al investigar para la realización del proyecto, las que completen la bibliografía definitivamente.

Bibliografía recomendada:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones