

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVILES (2021-22)

Código: D092	Fecha de aprobación: 26/12/2014	Precio: 39,27 Créditos en 1ª matrícula
Créditos: 60	Título: Máster Universitario Oficial	

RAMA

Ingeniería y Arquitectura

PLAN

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

TIPO DE ENSEÑANZA

Presencial

CENTROS DONDE SE IMPARTE

Escuela Politécnica Superior

ESTUDIO IMPARTIDO CONJUNTAMENTE CON

Solo se imparte en esta universidad

FECHAS DE EXAMEN

[Acceda al listado de fechas de examen para esta titulación.](#)

PLAN DE ESTUDIOS OFERTADO EN EL CURSO 2021-22

Leyenda: No ofertada Sin docencia

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

<u>OBLIGATORIAS</u>	48 créditos
<u>TFM</u>	12 créditos
Superado este bloque se obtiene	
MÁSTER UNIVERSITARIO EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO (CG)

- CG1:Saber aplicar los conocimientos adquiridos a problemas reales relacionados con las aplicaciones para dispositivos móviles.
- CG2:Ser capaces de trabajar y aprender de forma autodirigida o autónoma.
- CG3:Adaptarse a nuevas situaciones, en entornos nuevos o poco conocidos, fomentando la creatividad, la capacidad crítica y el espíritu emprendedor.
- CG4:Desenvolverse en contextos multidisciplinares y/o internacionales aportando soluciones desde el punto de vista de las aplicaciones para dispositivos móviles.
- CG5:Conocer y aplicar en cada situación las responsabilidades sociales, éticas y legales vinculadas a la aplicación de los conocimientos.
- CG6:Saber comunicar los conocimientos, resultados y conclusiones de su desempeño profesional a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CG7:Gestionar la información y los recursos disponibles.
- CG8:Ser capaz de trabajar en equipo con iniciativa y espíritu colaborador.
- CG9:Ser capaces de adaptarse al ambiente cambiante propio de la disciplina y de comprender y aplicar los nuevos avances técnico-científicos relacionados con los dispositivos móviles.
- CG10:Saber proyectar, diseñar, desarrollar, implantar y mantener productos, aplicaciones y servicios para dispositivos móviles, teniendo en cuenta aspectos técnicos, económicos y de eficiencia.
- CG11:Saber dirigir los proyectos relacionados con las aplicaciones para dispositivos móviles, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES BÁSICAS DE LA UA

- CT1:Competencias en un idioma extranjero.
- CT2:Competencias informáticas e informacionales.
- CT3:Competencias en comunicación oral y escrita.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)

- CE1:Conocer las características particulares de los dispositivos móviles, y su repercusión en el diseño y desarrollo de aplicaciones destinadas a ellos.
- CE2:Diseñar y desarrollar interfaces de aplicaciones para dispositivos móviles respetando la guía de estilo de las diferentes plataformas, atendiendo a criterios de usabilidad, accesibilidad y adaptabilidad.
- CE3:Seleccionar y utilizar las tecnologías, herramientas y plataformas más adecuadas para el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles.
- CE4:Conocer y aplicar las características, funcionalidades y estructura de los sistemas de persistencia de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones en dispositivos móviles basadas en ellos.
- CE5 :Diseñar, implementar, desplegar y utilizar servicios web para dispositivos móviles.
- CE6:Conocer y aplicar las diferentes tecnologías web soportadas por los dispositivos móviles.
- CE7:Conocer y aplicar los diferentes enfoques y tecnologías para la generación de gráficos y animaciones 2D/3D en aplicaciones para dispositivos móviles.
- CE8 :Conocer y aplicar los diferentes enfoques y tecnologías para contenidos multimedia en dispositivos móviles.
- CE9:Conocer los fundamentos del diseño de videojuegos enfocados a dispositivos móviles, y ser capaz de utilizar librerías y herramientas para el desarrollo de dicho tipo de videojuegos.
- CE10:Diseñar y desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles haciendo uso de sensores y dispositivos externos.
- CE11:Diseñar y desarrollar aplicaciones optimizadas para las diferentes arquitecturas de los dispositivos móviles.
- CE12:Integrar redes sociales y servicios en la nube en las aplicaciones para dispositivos móviles.
- CE13:Conocer y utilizar de forma eficiente las distintas plataformas de distribución de aplicaciones para dispositivos móviles.
- CE14:Diseñar y desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles garantizando la privacidad y seguridad de la información.

COMPETENCIAS BÁSICAS Y DEL MECES (MARCO ESPAÑOL DE CUALIFICACIONES PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR)

- 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.

- [Estructura del máster por créditos y materia](#)
- [Distribución de asignaturas por curso / semestres](#)
- [Planificación general del plan de estudios](#)

ESTRUCTURA DEL MÁSTER POR CRÉDITOS Y MATERIA

Tipo de materia	Créditos
Obligatorias (OB)	48
Trabajo Fin de Máster (OB)	12
TOTAL CRÉDITOS	60

DISTRIBUCIÓN DE ASIGNATURAS POR CURSO / SEMESTRES

SEMESTRE 1 30 ECTS			SEMESTRE 2 30 ECTS		
ASIGNATURA	TIPO	ECTS	ASIGNATURA	TIPO	ECTS
TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES PARA MÓVILES	OB	6	PROGRAMACIÓN OPTIMIZADA PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	OB	6
INTERFAZ DE USUARIO EN DISPOSITIVOS MÓVILES	OB	6	VIDEOJUEGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	OB	6
PERSISTENCIA DE DATOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES	OB	6	SERVICIOS DE LAS PLATAFORMAS MÓVILES	OB	6
GRÁFICOS Y MULTIMEDIA	OB	6	TRABAJO FIN DE MÁSTER	OB	12
PROGRAMACIÓN HIPERMEDIA PARA MÓVILES	OB	6			

PLANIFICACIÓN GENERAL DEL PLAN DE ESTUDIOS

La presente propuesta de máster se compone de 8 materias obligatorias, que suman un total de 48 créditos ECTS, y de un Trabajo Fin de Máster de 12 créditos ECTS.

Estas materias ofrecen una visión amplia de los diferentes aspectos del desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, y no se ofrece ningún contenido optativo.

Todas las materias se imparten siguiendo una metodología enseñanza-aprendizaje de carácter presencial, en la que se definen las siguientes actividades: clases teóricas, prácticas con ordenador, trabajo autónomo, y en algunas de las materias seminarios de empresas. En particular:

1. En las actividades teóricas se desarrolla un aprendizaje experimental y creativo en el que se potenciará la participación del alumnado a través de, por ejemplo, el desarrollo de ejercicios prácticos en clase.
2. Las clases prácticas se plantearán para el desarrollo de trabajos prácticos de aplicación inmediata de las ideas vistas en las clases de teoría, o en el desarrollo de proyectos de naturaleza colaborativa. Dentro de las prácticas de todas las asignaturas, a parte de plantear una serie de problemas y ejercicios de desarrollo, se realizará un proyecto de integración común en el que se irán introduciendo nuevas características conforme se vayan estudiando en teoría. Este proyecto se construirá de forma incremental a lo largo de todo el máster, y será independiente del Trabajo Fin de Máster, que se realizará en el segundo cuatrimestre semestre y deberá ser personal y original.
3. Una parte del trabajo que el estudiante debe realizar, se propondrá mediante un aprendizaje autónomo no presencial, como son el trabajo fin de máster y los trabajos que se encarguen para la evaluación de determinadas asignaturas. Por ello, todas las

asignaturas utilizan tanto el campus virtual de la Universidad de Alicante, como la plataforma de e-learning Moodle, que además de permitir a los profesores la realización de una estructuración del conocimiento que debe adquirir el estudiante, permite la introducción de hitos para la solicitud de cada una de las entregas que han de realizar a lo largo del curso. Esto ayuda al alumnado a gestionar y a organizar sus esfuerzos fuera de las aulas.

4. Los seminarios que se desarrollarán en el programa servirán para que los profesores invitados provenientes de diferentes empresas puedan profundizar en algunos casos prácticos de la vida real relacionados con los contenidos de las materias del máster. Se impartirán en las materias “Servicios de las plataformas móviles” y “Videojuegos para dispositivos móviles”, ya que éstas abarcan gran parte del ciclo del desarrollo del software y se centran en el desarrollo y puesta en producción de dos tipos fundamentales de productos finales: aplicaciones basadas en servicios y videojuegos respectivamente. Al final de este anexo, adjuntamos cartas escaneadas de las empresas que han manifestado su interés en participar en estas actividades.

5. La evaluación tendrá como objetivo fundamental cuantificar el grado de cumplimiento de los objetivos formativos. Además, en todas las materias, la evaluación a realizar tendrá en cuenta los siguientes supuestos:

- Existen normas predefinidas y conocidas de antemano por el alumnado.
- Es coherente con los objetivos fijados de antemano.
- Abarca todos los niveles de conocimiento y actividades del alumnado en relación a cada materia.
- Habrá diferentes modalidades de evaluación como exámenes finales, evaluación de prácticas realizadas de forma individual o en grupo, evaluación de presentaciones orales de trabajos, etc.

- [Requisitos de Acceso](#)
- [Admisión y Criterios de Valoración](#)
- [Preinscripción y Matrícula](#)
- [Oferta de Plazas](#)

REQUISITOS DE ACCESO

Según la Normativa de la Universidad de Alicante, para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster Universitario será necesario:

1. Estar en posesión de un TÍTULO UNIVERSITARIO OFICIAL ESPAÑOL u otro expedido por una institución de educación superior del [EEES](#) (Espacio Europeo de Educación Superior) que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de Máster.
2. Estar en posesión de un TÍTULO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EXTRANJERO que haya sido HOMOLOGADO al título que permite acceder a los estudios solicitados.
3. Estar en posesión de un TÍTULO UNIVERSITARIO obtenido en una Universidad o Centro de Enseñanza Superior de PAÍSES AJENOS AL EEES, sin necesidad de la homologación previa de sus estudios. En este supuesto hay que tener en cuenta:
 - El Título no homologado requiere un informe técnico de equivalencia expedido por la Universidad de Alicante ([ContinUA - Centro de Formación Continua](#)), por el que se deberá abonar la [tasa correspondiente](#).
 - El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo de que esté en posesión el/la interesado/a, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de máster universitario.

ADMISIÓN Y CRITERIOS DE VALORACIÓN

El perfil ideal de ingreso a este Máster corresponde a aquellas personas que dispongan de un título de Grado o equivalente en Ingeniería Multimedia o de Ingeniería Informática.

Sin embargo, también cabe la posibilidad de acceso de otros licenciados/graduados/ingenieros del ámbito tecnológico que cuenten con competencias en Diseño y Programación Orientada a Objetos e Ingeniería del Software.

Se establecen como **criterios generales de selección** los siguientes, por orden de preferencia, para el caso en que el número de preinscritos en el Máster supere el número de plazas disponibles:

1. Grado en Ingeniería Multimedia, Grado en Ingeniería en Informática, e Ingeniería Informática.
2. Ingeniería Técnica en Informática.
3. Otros titulados con competencias en Diseño y Programación Orientada a Objetos e Ingeniería del Software.

Dentro de un mismo grupo, la prelación se establecerá según la nota media del expediente de la titulación que dé acceso al Máster. En caso de existir más de una, se considerará la más beneficiosa para el estudiante.

La admisión será directa en los casos (a) y (b). En virtud de las competencias en materia de admisión, será la Comisión Académica de Máster la responsable de evaluar y resolver las solicitudes de los estudiantes que se encuentren en el caso (c).

PREINSCRIPCIÓN Y MATRÍCULA

PREINSCRIPCIÓN [+info](#)

El alumno interesado en cursar un Máster Oficial en la UA, deberá realizar una preinscripción en los plazos y condiciones que se establezcan anualmente.

MATRICULA [+info](#)

Tras la publicación de las listas definitivas de admitidos se enviará por correo electrónico a los alumnos admitidos una contraseña que servirá de identificación de usuario para poder matricularse a través de **Campus Virtual** en los plazos y condiciones que se establezcan anualmente.

En el procedimiento de matrícula, los **documentos expedidos en el extranjero** deberán ser oficiales y estar debidamente legalizados y traducidos, más información:

- <http://sga.ua.es/es/normativa-academica/legalizacion/legalizacion-de-documentos.html>

OFERTA DE PLAZAS

CURSO	OFERTA DE PLAZAS
2014-15	20
2015-16	20
2016-17	20

CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

Curso académico	Implantación del Máster
2014-2015	Primer curso

- [Memoria Verificada](#)
- [Resolución Consejo de Universidades \(CU\): Verificación positiva](#)
- [Resolución Consejo de Universidades \(CU\): Renovación de la acreditación](#)
- [Autorización de la Generalitat Valenciana](#)

Sistema de Garantía Interna de Calidad (SGIC) del Título

- Estructura del Centro para la Calidad
 - [Comisión de Garantía Interna de Calidad](#)
 - [Otras Comisiones](#)
- [Manual SGIC](#)
- [Procedimientos](#)
 - [Estratégicos \(PE\)](#)
 - [Clave \(PC\)](#)
 - [Apoyo \(PA\)](#)
 - [Medida \(PM\)](#)
- [Gestión del SGIC \(Acceso a ASTUA\)](#)

Seguimiento del Título

- [Autoinformes UA](#)
- [Informes externos AVAP](#)
- [Otros informes](#)
- [Planes de mejora](#)
- [Progreso y resultados del aprendizaje](#)

Información del Centro	Información general para el alumno
<ul style="list-style-type: none">• Escuela Politécnica Superior Campus de San Vicente del Raspeig Ctra. de Alicante s/n 03690 San Vicente del Raspeig (Alicante) Teléfono:+ 34 96 590 3648 Fax:+ 34 96 590 3644 eps@ua.es http://www.eps.ua.es/ • Centro de Formación Continua (ContinUA) <p>Solo para el proceso de preinscripción</p> <p>Edificio Germán Bernácer, planta baja Teléfono: + 34 96 590 9422 Fax: + 34 96 590 9442 continua@ua.es http://web.ua.es/es/continua</p>	<ul style="list-style-type: none">• Becas y ayudas• Alojamiento• Comedores y cafeterías• Transporte• Atención médica de urgencia• Seguros• Atención estudiantes con necesidades especiales• Representación y participación estudiantil• Tarjeta de identificación universitaria (TIU)• Preguntas frecuentes
Normativa general de la UA	+ Información titulación
<ul style="list-style-type: none">• Normativa y procedimientos académicos de la Universidad de Alicante	<ul style="list-style-type: none">• BOE de publicación del plan de estudios• Web propia• Folleto informativo• Datos del título en el RUCT