



Universidad
Internacional
de Valencia

FICHA INFORMATIVA

ASIGNATURA: Trabajo Fin de Máster

Título: *MU Desarrollo Servicios Web*

Carácter: *Obligatorio*

Créditos: *6 ECTS*

Código:

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Introducción a la asignatura	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje (<i>transcribir la información de la memoria de verificación</i>) 3	
2.	Metodología.....	5
3.	Actividades formativas (<i>adaptar según lo contenido en la memoria de verificación</i>)	6
4.	Evaluación	8
4.1.	Sistema de evaluación	8
4.2.	Sistema de calificación.....	8

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

ASIGNATURA	<i>Trabajo Fin de Máster</i> 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Semestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

El objetivo del Trabajo Fin de Máster (TFM) es el desarrollo y especialización, por parte del alumno, en alguna de las materias y/o competencias relacionadas con las diferentes asignaturas ofrecidas en el Máster Universitario en Desarrollo de Aplicaciones y Servicios Web.

También se consigue la evaluación de los conocimientos y competencias adquiridas por el estudiante. Para ello el estudiante debe realizar un trabajo académico, con rigor científico y con carácter personal, original e inédito, en el que se demuestre las capacidades de desarrollo mediante los diferentes recursos ofrecidos en el máster y su aplicación a las distintas problemáticas presentadas.

Se podrán realizar Trabajos de Fin de Máster sobre ejecución, investigación, o desarrollo de temas relacionados con el plan de estudios del máster.

El estudiante debe exponer el trabajo realizado de modo que pueda evaluarse su capacidad de comunicar los conocimientos con claridad y sencillez tanto de forma escrita como oral.

El TFM se expone y se defiende en sesión pública ante un Tribunal.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias Básicas

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 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.

Competencias Específicas

CE1: Implantar medidas de seguridad a las aplicaciones y servicios Web, al igual que en sus bases de datos, en proyectos desplegados en entornos inseguros como Internet.

CE2: Identificar las amenazas y fallos de seguridad de las aplicaciones y servicios Web.

CE3: Diseñar bases de datos para un proyecto Web.

CE4: Elegir la solución de gestión de bases de datos adecuado a las aplicaciones o servicios Web desarrollados.

CE5: Desarrollar aplicaciones y servicios Web siguiendo metodologías y patrones de diseño específicos de desarrollo de software en entornos Web.

CE6: Ejecutar pruebas para servicios y aplicaciones en entornos Web

CE7: Crear aplicaciones y servicios en el lado del servidor.

CE8: Aplicar *frameworks* para el desarrollo de aplicaciones y servicios en el lado del servidor.

CE9: Desarrollar aplicaciones y servicios con multimedia del lado del cliente.

CE10: Aplicar *frameworks* para el desarrollo de aplicaciones y servicios con multimedia del lado del cliente.

CE11: Utilizar contenido multimedia apropiado en aplicaciones y servicios Web.

CE12: Crear aplicaciones móviles avanzadas con gráficos y base de datos, en los distintos dispositivos móviles existentes en el mercado.

CE13: Aplicar frameworks para el desarrollo de aplicaciones avanzadas en diferentes tipos de dispositivos móviles.

CE14: Analizar datos de aplicaciones, servicios y sitios alojados en Internet, con el uso de diferentes técnicas y métodos computacionales.

CE15: Realizar informes de analítica de sitios Web, a través de las diferentes herramientas existentes en el mercado.

CE16: Desplegar las aplicaciones y servicios Web desarrollados en infraestructuras de computación en la nube.

CE17: Evaluar la infraestructura de computación en la nube más adecuada para el proyecto Web a implantar.

CE18: Analizar los requerimientos de un proyecto Web en base a sus funcionalidades, con la conversión de esos requerimientos en soluciones y a las necesidades adaptadas a los usuarios.

CE20: Seleccionar los modelos de referencia en gestión de proyectos en entornos ágiles que más se adecúen en el proyecto Web a gestionar.

2. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

3. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

Actividades formativas		
Actividad	Horas	Presencialidad
Desarrollo del Trabajo Fin de Máster	130	0%
Tutorías	19	0%
Exposición y defensa del Trabajo Fin de Máster	1	100%

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

Metodologías docentes	
ECA	Estudio de casos
RBI	Revisión bibliográfica
DPR	Diseño de proyectos
SEG	Seguimiento

TCO	Trabajo Cooperativo
DPR	Diseño de proyectos
SEG	Seguimiento

4. Evaluación

4.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación Mínima	Ponderación Máxima
Portafolio*	30 %	70 %
Prueba final*	30 %	70 %

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

4.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
----------------------	-----------------------	--------------------------

Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».