

Competencias

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 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.

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. - Implementar 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.

V.01 - web

- 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.
- CE19. - Aplicar metodologías y técnicas de planificación de tareas y estimación de costes y recursos en un proyecto de carácter ágil.
- CE20. - Seleccionar los modelos de referencia en gestión de proyectos en entornos ágiles que más se adecúen en el proyecto Web a gestionar.