

MATERIA	Trabajo Fin de Máster	
Créditos ECTS	18	
Lenguas de impartición	Español/inglés	
Resultados de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Proponer una solución justificada a un problema real que sea complejo o mal definido, o perteneciente a un área nueva o emergente, o que requiera el desarrollo de enfoques o métodos nuevos y originales, o que sea multidisciplinar justificándola de una forma cualitativa y cuantitativa. - Establecer una propuesta de gestión del proyecto solución (requisitos, planning, programación temporal, presupuesto, seguimiento, ...) - Materializar la solución propuesta a un problema dado en términos de código, prototipo, informes, pruebas de concepto, análisis, diseños y/o documentación, ubicándola en un entorno empresarial real. - Exposición y defensa de la solución propuesta de un modo claro y sin ambigüedades ante un público especializado y no especializado. 	
Descriptorios de los contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Realización, presentación y defensa, una vez obtenidos todos los créditos del plan de estudios, de un ejercicio original realizado individualmente ante un tribunal universitario, consistente en un proyecto integral de Ingeniería en Informática de naturaleza profesional en el que se sintetizan las competencias adquiridas en las enseñanzas. 	
Observaciones		
Competencias Generales	CB7, CB8, CB9, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CG8, CG9, CG11, CG12	
Competencias Específicas	CE16, CE17, CE18, CE19	
Actividades educativas y porcentaje de ECTS dedicados	Exposición magistral de la teoría	0%
	Exposición interactiva de resolución de ejercicios y casos prácticos	0%
	Resolución individual, o en grupo, de ejercicios y casos prácticos	0%
	Estudio personal y resolución autónoma de ejercicios y casos prácticos	100%
Evaluación de ponderación de calificaciones	Participación en la resolución interactiva de casos prácticos	0%
	Resolución individual, o en grupo, de ejercicios y casos prácticos	100%
	Exámenes	0%
Metodologías docentes	Se deberán indicar las metodologías docentes que serán utilizadas. Las posibles metodologías son: <ul style="list-style-type: none"> • AOP : Aprendizaje orientado a proyectos 	