

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

23626 *Resolución de 30 de octubre de 2023, de la Universidad de Granada, por la que se publica el plan de estudios de Máster Universitario en Desarrollo de Software.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y establecido el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 17 de octubre de 2023 (publicado en el «Boletín Oficial del Estado» de 30 de octubre de 2023 por resolución de la Secretaría General de Universidades de 19 de octubre de 2023),

Este Rectorado, de conformidad con lo previsto en el artículo 8 de la Ley Orgánica 2/2023 de 22 de marzo, del Sistema Universitario, ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Máster Universitario en Desarrollo del Software, que quedará estructurado según consta en el anexo de esta Resolución.

Granada, 30 de octubre de 2023.–El Rector, Pedro Mercado Pacheco.

ANEXO

Plan de estudios conducente al título oficial de Máster Universitario en Desarrollo de Software (4318422)

Cuadro 1. Resumen de materias y distribución de créditos ECTS

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatorias.	24
Optativas.	18
Prácticas externas.	0
Trabajo Fin de Máster.	18
Total.	60

Cuadro 2. Estructura de las enseñanzas por módulos y materias/ asignaturas

Módulo	Materia / Asignatura	ECTS	Carácter
M0. INTRODUCCIÓN.	Metodología de investigación y la Innovación.	3	Obligatoria.
	Desarrollo del Software.	3	Obligatoria.
M1. DISEÑO Y DESARROLLO DE SERVICIOS Y SISTEMAS.	Ingeniería de servicios.	3	Obligatoria.
	Diseño de Sistemas Software Seguros.	3	Obligatoria.
	Ingeniería del Internet de las Cosas.	3	Obligatoria.
	Computación de propósito general en unidades de procesamiento gráfico.	3	Obligatoria.
M2. ENTORNOS VIRTUALES.	Fundamentos de Informática Gráfica y Visualización.	3	Obligatoria.
	Entornos Virtuales: realidad virtual, aumentada y mixta.	3	Obligatoria.

Módulo	Materia / Asignatura	ECTS	Carácter
M3. FUNDAMENTOS DE LA INFORMÁTICA GRÁFICA.	Estructura de datos y algoritmos geométricos de sistemas gráficos.	3	Optativa.
	Programación del cauce gráfico en GPU para la aplicación de escritorios, web y móviles.	3	Optativa.
	Modelo 3D.	3	Optativa.
M4. VISUALIZACIÓN.	Visualización Expresiva y Artística.	3	Optativa.
	Visualización Científica y Visualización de Datos.	3	Optativa.
	Animación, Realismo y Simulación.	3	Optativa.
M5. ENTORNOS INTELIGENTES Y DISPOSITIVOS IoT.	Ingeniería de entornos Inteligentes.	3	Optativa.
	Desarrollo de Software para Sistemas Empotrados y Dispositivos del Internet de las Cosas.	3	Optativa.
M6. TRATAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.	Representación y Tratamiento de la información y Web Semántica.	3	Optativa.
	Análisis predictivo y aprendizaje automático en el desarrollo de software.	3	Optativa.
M7. TRANSFORMACIÓN DIGITAL.	Transformación Digital y gemelos digitales para la industria 4.0.	3	Optativa.
	Sistemas de almacenamiento.	3	Optativa.
M8. SISTEMAS INTERACTIVOS.	Técnicas de Diseño y prototipado.	3	Optativa.
	Análisis y evaluación de sistemas interactivos.	3	Optativa.
M9. TECNOLOGÍAS DEL HABLA, EL LENGUAJE Y LA CONVERSACIÓN.	Tecnologías del habla y del lenguaje natural.	3	Optativa.
	Interfaces conversacionales, multimodales y asistentes virtuales.	3	Optativa.
M10. EXPERIENCIAS DE JUEGO Y VIDEOJUEGOS.	Fundamentos del diseño y experiencias de juego.	3	Optativa.
	Videjuegos para la sociedad.	3	Optativa.
TRABAJO FIN DE MÁSTER.	Trabajo fin de Máster.	18	