

Competencias transversales del proyecto

El proyecto creado para este trabajo fin de máster “Aplicación de gestión de consultas médicas” tiene competencias de casi todas las asignaturas que se han ido trabajando a lo largo de todo el máster. Para subrayar dichos puntos, que fundamentan este trabajo, vamos a desglosar qué aspectos han participado de cada asignatura.

1. Diseño de interfaces:

- a. Capacidad para proponer, diseñar, desarrollar e implantar aplicaciones y contenidos multimedia
- b. Capacidad para estudiar y valorar propuestas de proyectos que traten sobre aplicaciones y contenidos multimedia teniendo en cuenta los recursos, las alternativas disponibles y las condiciones de mercado

2. HTML y CSS.

- a. Capacidad para crear y diseñar los elementos gráficos y visuales de un producto o aplicación multimedia usando procedimientos creativos, fundamentos básicos del diseño y un lenguaje formal.
- b. Capacidad para usar de forma apropiada los lenguajes de programación y las herramientas de desarrollo para el análisis, diseño e implementación de aplicaciones.
- c. Capacidad de organizar y gestionar la información usando tecnologías de bases de datos, lenguajes y modelos estándares.
- d. Capacidad para integrar y gestionar contenidos digitales en aplicaciones multimodales de acuerdo con criterios estéticos, técnicos y funcionales.
- e. Conocer los lenguajes de marcado y las tecnologías para manipularlos.
- f. Ser capaz de organizar el contenido y diseñar la interacción (arquitectura de la información, guiones, hipertexto, hipermedia).
- g. Tener conocimientos de percepción visual, composición (cognición, emoción y atención).

3. Herramientas HTML Y CSS I y II

- a. Crear páginas web de acuerdo con los estándares.
- b. Utilizar las mejores herramientas disponibles para asegurar un proceso de desarrollo eficiente.

4. Desarrollo Backend

- a. Seleccionar e implementar soluciones tecnológicas de manera efectiva y eficiente teniendo en cuenta los recursos, las alternativas disponibles y las condiciones de mercado.
- b. Utilizar de manera adecuada los lenguajes de programación y las mejores herramientas de desarrollo para el análisis, el diseño y la implementación de sitios y aplicaciones web en función de las necesidades del proyecto.
- c. Construir sitios web usables y accesibles desde cualquier tipo de dispositivo utilizando las mejores soluciones ofrecidas por los lenguajes de marcado.
- d. Aplicar de la manera más adecuada los patrones de arquitectura de software más convenientes para cada problema.
- e. Seleccionar y usar de manera efectiva los frameworks más adecuados para el desarrollo de aplicaciones tanto en el lado del navegador como en el del servidor.
- f. Adaptarse a las tecnologías web y a los futuros entornos actualizando las competencias profesionales.

5. Desarrollo Frontend con Framework Javascript

- a. Ser capaz de elegir el framework adecuado para cada desarrollo.
- b. Ser capaz de desarrollar aplicaciones JavaScript de manera rápida y eficaz usando frameworks.

6. Generales

- a. Saber aplicar los conocimientos adquiridos y la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el área de estudio.
- b. Ser capaz 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.
- c. 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.
- d. Analizar y sintetizar información técnica compleja.
- e. Resolver problemas, identificando, analizando y definiendo sus elementos significativos.
- f. Adaptarse a nuevas situaciones y entornos.
- g. Aprender y actualizarse permanentemente.