



P-U-D2-p2-f1.

# Informe anual de seguimiento de la titulación

3105 Investigación en ingeniería de software y sistemas informáticos

# Índice de contenidos

Instrucciones y ayuda .....	2
Datos de la titulación .....	2
Cuadros de mando .....	9
Indicadores generales del título .....	9
Preguntas/requisitos .....	9
1. Composición de la comisión coordinadora del título. ....	9
2. Reuniones llevadas a cabo para el seguimiento del título durante el curso académico objeto de estudio y acuerdos adoptados. ....	9
3. Puntos fuertes de la titulación .....	10
4. Puntos débiles de la titulación .....	10
5. Propuestas de mejora de la titulación .....	11
6. Comentarios y actuaciones .....	11



## Instrucciones y ayuda

### Datos de la titulación

#### Resultados de aprendizaje de los estudiantes

A continuación se muestra una tabla con los indicadores, ordenados de mayor a menor según la tasa de rendimiento, para cada una de las asignaturas de la titulación

Nombre asignatura	Tasa de rendimiento	Tasa de evaluación	Tasa de reconocimiento	Tasa de éxito	Nota media aprobados	Porcentaje de suspenso	Créditos matriculados	Créditos matriculados 1ª vez	Créditos matriculados 2ª vez	Créditos matriculados 3ª vez
Sistemas de Percepción Visual	81.8	81.8	0.0	100.0	8.0	0.0	99	99	0	0
Representación Gráfica de Superficies Implícitas	75.0	75.0	0.0	100.0	9.1	0.0	108	108	0	0
Modelado y Simulación de Robots	66.7	66.7	0.0	100.0	7.5	0.0	54	54	0	0
Sistemas Difusos de Apoyo a la Toma de Decisiones	66.7	66.7	0.0	100.0	9.0	0.0	81	81	0	0
Arquitecturas Orientadas a Servicios	60.0	60.0	4.8	100.0	9.2	0.0	180	180	0	0
Computación Ubicua	60.0	60.0	4.8	100.0	7.5	0.0	180	180	0	0
Desarrollo de Líneas de Producto Software Mediante un Enfoque Generativo	58.3	58.3	0.0	100.0	10.0	0.0	108	99	9	0
Arquitecturas para Sistemas Software	45.0	45.0	0.0	100.0	8.1	0.0	180	180	0	0
Gestión y Mejora de Procesos Software	42.9	42.9	0.0	100.0	9.2	0.0	63	63	0	0
Generación Automática de Código	40.0	40.0	0.0	100.0	8.1	0.0	135	135	0	0
Trabajo Fin de Máster en Ingeniería de Software y Sistemas Informáticos. Itinerario de Ingeniería de Software	33.3	33.3	0.0	100.0	9.0	0.0	90	75	15	0
Especificación de los Sistemas Software	29.4	29.4	0.0	100.0	9.4	0.0	153	153	0	0

#### Valoraciones de los cuestionarios (estudiantes)

A continuación se muestra en la siguiente tabla las valoraciones de los estudiantes.

Nombre asignatura	Valoración global	Cuestionarios respondidos
Computación Ubicua	52.4	3
Especificación de los Sistemas Software	100.0	1
Modelado y Simulación de Robots	92.9	1
Representación Gráfica de Superficies Implícitas	0.0	1
Sistemas Difusos de Apoyo a la Toma de Decisiones	100.0	1

#### Valoraciones de los cuestionarios (tutores)

A continuación se muestra en la siguiente tabla las valoraciones de los tutores.

Nombre asignatura	Valoración global	Cuestionarios respondidos
-------------------	-------------------	---------------------------

## Aportaciones de los equipos docentes

A continuación se muestran los comentarios que se han hecho divididos en 3 bloques diferentes: puntos fuertes, puntos débiles y propuestas de mejora para cada una de las asignaturas de la titulación

### Puntos fuertes

Asignatura	Puntos fuertes
<b>ARQUITECTURAS PARA SISTEMAS SOFTWARE</b>	Amplitud de la variedad en los materiales de estudio, en relación a los objetivos de aprendizaje, mesurados y acordes a la dedicación.
	Los contenidos cubren un gran espectro de aspectos muy útiles en la elaboración de un producto software. La evaluación de los resultados del aprendizaje se basa en su conocimiento y, sobre todo, en la madurez adquirida para decidir la conveniencia de su aplicación. De esta forma, el estudiante puede adecuar la profundidad del estudio a su interés particular y adquirir las competencias definidas para la asignatura.
	Alta contribución a competencias genéricas transversales como: - Manejo del inglés. - Búsqueda autónoma de información adicional. - Capacidad crítica, de argumentación y de comunicación de las ideas.
<b>COMPUTACIÓN UBICUA</b>	La evaluación tiene una planificación muy flexible y valora aspectos poco concretos de los contenidos específicos pero estrictamente relacionados con los resultados del aprendizaje esperados.
	Dedicación y esfuerzo continuado por parte de los estudiantes debido a la planificación de actividades a lo largo del curso.
<b>DESARROLLO DE LÍNEAS DE PRODUCTO SOFTWARE MEDIANTE UN ENFOQUE GENERATIVO</b>	Atención adecuada a los estudiantes a través del curso virtual de la asignatura.
	Relevancia académica. Los temas tratados en el curso (líneas de producto software, DSLs, programación generativa, diagramas de características) son "hot topics" de la ingeniería de software. Es decir, son temas sobre los que se está estudiando y debatiendo en las principales revistas y conferencias de ingeniería de software (IEEE TSE, SPLC, ASE, ICSE...).
	Aplicabilidad práctica. En el 80% de los trabajos de la asignatura los alumnos han aplicado los conceptos teóricos estudiados en desarrollos informáticos de su entorno laboral.
	Enfoque holístico. La asignatura hace un recorrido por todo el ciclo de vida de una línea de productos software, lo que da al alumno una visión global del análisis, diseño, implementación y pruebas de este tipo de sistemas.
<b>ESPECIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS SOFTWARE</b>	Material audiovisual. Cada tema del curso cuenta con videos y diapositivas que facilitan la introducción de los conceptos teóricos de la asignatura.
	Material bibliográfico. Gran parte del material bibliográfico que se utiliza en la asignatura se suministra gratuitamente al alumno a través del curso virtual.
	La plataforma virtual. La plataforma permite dinamizar el curso y llevarlo al día. El uso semanal de la plataforma a través de los foros ofrece al profesor un diálogo con los alumnos más activo y fluido. De este intercambio de opiniones y dudas se pueden tomar decisiones como modificar el temario tanto en contenido como en tiempo, ajustándolo a una 'realidad' difícil de ver en otras circunstancias. Esto permite tener unos contenidos perfectamente alcanzables y realizables.



Asignatura	Puntos fuertes
	Buena relación entre teoría y práctica. Se ha pretendido hacer una asignatura con un fuerte componente práctico. Los alumnos aprenden el manejo de varias herramientas software, mediante las cuales, implementan sus ejemplos y casos prácticos propuestos para su evaluación.
	El libro de texto, al estar en lengua inglesa, se consigue que los alumnos lean y se esfuerzen en la comprensión de textos en inglés.
<b>GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE CÓDIGO</b>	Adaptación de los contenidos a las temáticas más actuales relacionadas con la generación automática de código.
	El grado de aceptación por parte de los alumnos de la vía de la evaluación continua es alto y facilita el seguimiento a lo largo del curso de forma permanente.
	Satisfacción de los alumnos que han seguido el curso en cuanto a la flexibilidad para el seguimiento y la resolución del curso.
<b>GESTIÓN Y MEJORA DE PROCESOS SOFTWARE</b>	El número de prácticas a entregar se adecua con los contenidos principales del curso.
	Satisfacción de los alumnos que han seguido el curso en cuanto a la flexibilidad para su seguimiento.
	Adaptación de los contenidos del curso a las temáticas más actuales relacionadas con la Gestión y Mejora de Procesos Software.
<b>MODELADO Y SIMULACIÓN DE ROBOTS</b>	Diseño ordenado de actividades para lograr una dedicación continua de los estudiantes a lo largo del curso
	Existencia de un texto base idóneo para el estudio de la asignatura
	Pequeño número de alumnos, lo cual facilita una gran atención a los mismos
<b>SISTEMAS DE PERCEPCIÓN VISUAL</b>	El texto base elegido este curso es muy completo y adecuado para la materia. Se ha mejorado sustancialmente respecto al utilizado el curso anterior.
	Se pone a disposición del alumno multitud de ejemplos resueltos, incluyendo el código MATLAB para resolverlos. Esto facilita la comprensión de muchos de los algoritmos que son duros de asimilar a partir únicamente de la descripción de cómo funcionan.
	La acotación del Temario respecto al texto base. Se ha seleccionado el núcleo básico de conceptos de la asignatura, dejando como lectura aconsejada y ampliación de conocimientos apartados que desarrollan métodos y algoritmos más sofisticados.
<b>SISTEMAS DIFUSOS DE APOYO A LA TOMA DE DECISIONES</b>	Gran cantidad de material docente disponible para los alumnos sobre los temas que se estudian en la asignatura. Tanto apuntes desarrollados por el profesor como gran cantidad de artículos de investigación sobre temas relacionados con la asignatura.
	Además de aprender conceptos relacionados con el temario de la asignatura, los alumnos adquieren las competencias para manejar y buscar recursos en bases bibliográficas. Esto es bastante importante, ya que les permitirá buscar material de interés en su investigación no sólo para temas relacionados con esta asignatura, si no con otras también.
	Los alumnos son capaces de realizar comentarios críticos sobre artículos de investigación desarrollados por otros autores.

### Asignatura

### Puntos fuertes

<b>TRABAJO FIN DE MÁSTER EN INGENIERÍA DE SOFTWARE Y SISTEMAS INFORMÁTICOS. ITINERARIO DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS</b>	No se ha detectado ninguno, pues no se ha llevado ningún TFM durante el curso.
---	--

### Puntos débiles ↕

#### Asignatura

<b>ARQUITECTURAS PARA SISTEMAS SOFTWARE</b>	No se comprende el carácter opcional de la bibliografía propuesta.  No existe una propuesta de planificación temporal de las actividades de aprendizaje ni de las de evaluación.  Aunque los enunciados de las pruebas de evaluación son claros, en ocasiones no se comprende qué se espera de ellos.
<b>COMPUTACIÓN UBICUA</b>	Inexistencia de un texto base apropiado para el estudio de la materia.
<b>DESARROLLO DE LÍNEAS DE PRODUCTO SOFTWARE MEDIANTE UN ENFOQUE GENERATIVO</b>	Elevado fracaso escolar. Tan sólo han superado la asignatura un 41.66% de los alumnos matriculados.
<b>ESPECIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS SOFTWARE</b>	Falta todavía una guía-tutorial para seguir o explicar algunas partes del libro de texto. Actualmente en proceso de construcción, las recomendaciones sobre partes más difíciles o ejemplos resueltos se hacen mediante mensajes en los foros.  Libro de texto en inglés. Aunque es un punto fuerte, también puede ser considerado un punto débil si llega a ser un obstáculo insalvable para algunos alumnos.  Falta una lista de preguntas frecuentes (FAQ)
<b>GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE CÓDIGO</b>	Abandono del seguimiento del curso. Aunque se ha conseguido mejorar el grado de vinculación inicial en el desarrollo del curso, se ha pasado de un 60% de abandono desde el inicio en el primer curso de la asignatura a un 30% en este segundo, a lo largo del curso se han perdido alrededor de otro entre 15-20% de alumnos después del bloque inicial de los contenidos (primeros 2 meses). No existe información adicional sobre los motivos de estos abandonos.  La distancia entre la vía de la evaluación continua/evaluación final. La evaluación continua exige un trabajo continuo y prolongado en la asignatura, mientras que el mecanismo de evaluación final parece percibirse como complejo de resolver. De esta forma determinado grupo de alumnos que no puede afrontar el mecanismo de la evaluación continua se encuentra bloqueado a la hora de afrontar la asignatura.

### Asignatura

	La participación en los foros temáticos de la asignatura a través del campus virtual permite aumentar la participación del alumnado en relación a las tutorías tradicionales, sin embargo, se observa que sólo un porcentaje reducido de alumnos, aproximadamente un 25% de los alumnos matriculados, son los que realmente participan en ellos e incluso un porcentaje no los utiliza.
<b>GESTIÓN Y MEJORA DE PROCESOS SOFTWARE</b>	Falta de homogeneidad en los conocimientos básicos iniciales sobre la gestión y mejora de procesos software.  Un alto porcentaje de alumnos no utilizan la plataforma aLF, siguen utilizando el correo como medio de comunicación con el equipo docente de la asignatura.  Aunque se ha conseguido mejorar el grado de vinculación inicial con el desarrollo del curso, sigue existiendo un porcentaje de abandono por parte de los alumnos. No existe información sobre los motivos de estos abandonos.
<b>MODELADO Y SIMULACIÓN DE ROBOTS</b>	Inexistencia de material multimedia disponible para los alumnos en la plataforma Alf
<b>SISTEMAS DE PERCEPCIÓN VISUAL</b>	La distribución de los objetivos teóricos de la asignatura para el primer cuatrimestre y de los prácticos en el segundo. Debería buscarse una presentación de los contenidos teórico-prácticos más progresiva y uniforme en ambos cuatrimestres.  La selección de ImageJ como herramienta para la segunda parte (la parte práctica) de la asignatura, cuando en la primera parte (la teórica) se ha manejado principalmente MATLAB para presentar soluciones.
<b>SISTEMAS DIFUSOS DE APOYO A LA TOMA DE DECISIONES</b>	La participación de los alumnos en los foros de la asignatura es bastante baja  Aunque los alumnos aprenden a realizar comentarios críticos sobre artículos de investigación y adquieren mucho conocimiento sobre el temario tratado en la asignatura, no es seguro que sean capaces de escribir sus propios artículos de investigación sobre nuevos frentes abiertos de investigación.
<b>TRABAJO FIN DE MÁSTER EN INGENIERÍA DE SOFTWARE Y SISTEMAS INFORMÁTICOS. ITINERARIO DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS</b>	No hay una oferta específica para el TFM vinculado a la asignatura "Sistemas de Percepción Visual". Es posible que por esa razón los alumnos no se sientan atraídos para realizar su TFM en esta materia.

### Propuestas de mejora

Asignatura	Propuestas de mejora
<b>ARQUITECTURAS PARA SISTEMAS SOFTWARE</b>	Aclarar que los materiales de estudio (bibliografía) son propuestas, no vinculantes, para los temas del programa de contenidos de la asignatura.  Elaborar una propuesta de planificación temporal de las actividades de aprendizaje y de las pruebas de evaluación.  Redactar las actividades de evaluación incluyendo las competencias, habilidades y destrezas objeto de valoración.



Asignatura	Propuestas de mejora
<b>COMPUTACIÓN UBICUA</b>	Elaboración de manuales que complementen la información de la guía de estudio para su distribución a través del curso virtual.
<b>DESARROLLO DE LÍNEAS DE PRODUCTO SOFTWARE MEDIANTE UN ENFOQUE GENERATIVO</b>	Incentivar la participación de los alumnos en los foros para tratar de detectar las causas de su fracaso y cómo mejorar el curso.  Conseguir una licencia de un entorno de desarrollo integrado para Ruby que potencie la productividad de los alumnos en sus trabajos de la asignatura.
<b>ESPECIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS SOFTWARE</b>	Completar una guía con ejemplos resueltos y explicaciones de las partes más difíciles de entender.  Realizar unas FAQ
<b>GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE CÓDIGO</b>	Incentivar aún más el uso del mecanismo de evaluación continua para favorecer la vinculación del alumno a la asignatura.  Ofrecer alternativas más flexibles al seguimiento del curso que evite tanto el abandono temprano de la asignatura como bloqueos ante determinados trabajos.  Para fomentar la participación del alumnado en los foros temáticos de la asignatura se va a evaluar la calidad de esta participación, de manera que tanto las preguntas realizadas como las respuestas elaboradas por los alumnos van a ser valoradas.
<b>GESTIÓN Y MEJORA DE PROCESOS SOFTWARE</b>	Indicar más claramente que la falta de conocimientos básicos sobre la gestión y mejora de procesos software dificultará el correcto seguimiento de la asignatura.  Fomentar la participación de la plataforma aLF, y dar formación adecuada para que el grado de utilización de dicha plataforma sea más elevado, por parte de los alumnos  Ofrecer alternativas más flexibles al seguimiento del curso que evite el abandono de la asignatura.
<b>MODELADO Y SIMULACIÓN DE ROBOTS</b>	Inclusión del material multimedia para el estudio en la plataforma Alf
<b>SISTEMAS DE PERCEPCIÓN VISUAL</b>	Probar a cambiar la herramienta práctica ImageJ por el entorno SCILAB, que es equivalente a MATLAB pero de libre distribución. Puede alcanzarse una mejor conexión entre los contenidos teóricos y los prácticos.
<b>SISTEMAS DIFUSOS DE APOYO A LA TOMA DE DECISIONES</b>	Para mejorar la participación de los alumnos en los foros se lanzarán preguntas sobre los contenidos de la asignatura cada cierto tiempo para que los alumnos reflexionen sobre dichas cuestiones y den su opinión.  Se les indicará a los alumnos pautas sobre cómo escribir artículos de investigación y se les ofrecerá la posibilidad de que realicen un artículo de investigación sobre alguna idea que se les haya ocurrido referente a los contenidos que se estudian en la asignatura.



**Asignatura**

**Propuestas de mejora**

**TRABAJO FIN DE  
MÁSTER EN  
INGENIERÍA DE  
SOFTWARE Y SISTEMAS  
INFORMÁTICOS.  
ITINERARIO DE  
INGENIERÍA DE  
SISTEMAS  
INFORMÁTICOS**

Realizar una o dos propuestas formales de TFM en esta materia, con objeto de captar más interés del alumno hacia la misma.



## Cuadros de mando

### Indicadores generales del título

	Tasas académicas	Análisis de cohortes	Calificaciones	Análisis de egresados	Cuestionario de satisfacción
Indicadores	Tasa de evaluación 53,67	Tasa de abandono s/d	Nota media 8,60	Nota media egresados 8,79	Satisfacción global de la facultad 74,53
	Tasa de rendimiento 53,67	Tasa de egreso s/d	Porcentaje de suspensos s/d	Número de egresados 2,00	Nº de cuestionarios de la facultad 78,00
	Tasa de reconocimiento 1,24	Estudiantes matriculados por 1ª vez 45,00	Porcentaje de aprobados 9,71	Tasa de eficiencia de egresados 86,96	Satisfacción global por titulación 64,29
	Tasa de éxito exámenes realizados 97,73		Porcentaje de notables 25,81		Nº de cuestionarios por titulación 7,00
	Tasa de éxito 100,00		Porcentaje de sobresalientes 61,00		
			Porcentaje de matrículas de honor 3,48		

## Preguntas/requisitos

### 1. Composición de la comisión coordinadora del título.

Cargo	Nombre y apellidos	Observaciones
Director	Roberto Hernández Berlinches	Hasta 4 de julio de 2013
Director	Rafael Martínez Tomás	Desde 5 de julio de 2013
Coordinador	José Félix Estívariz López	
Secretario	Francisco Javier Cabrerizo Lorite	
Representante de PAS	Carmen Rosa Redondo Menéndez	
Representante de estudiantes		Representación de estudiantes en la Junta de E.T.S.I. Informática

### 2. Reuniones llevadas a cabo para el seguimiento del título durante el curso académico objeto de estudio y acuerdos adoptados.

Fecha	Acuerdos alcanzados	Observaciones
27-6-2012	Comisión de Evaluación de Trabajo Fin de Máster	
12-7-2012	Informe de seguimiento para equipos docentes. Preinscripciones curso 2012/2013. Criterios de admisión y directivas de selección. Solicitud de Tutor de Apoyo en la Red (TAR)	
11-9-2012	Selección de TAR	
4-10-2012	Evaluación de solicitudes y resolución de admisiones.	



Fecha	Acuerdos alcanzados	Observaciones
23-10-2012	Informe de final y objetivos: Matrícula del curso. Traducción del nombre del Título y de las asignaturas. Ofertas de trabajos fin de Máster. Correcciones en los Cursos Virtuales.	
27-6-2013	Comisión de Evaluación de Trabajo Fin de Máster	
10-7-2013	Informe para equipos docentes: Análisis del Informe de Seguimiento 11/12. Presupuesto. Preinscripciones curso 2013/2014. Ajuste en los perfiles de admisión, según itinerario. Ajuste en la valoración de los trabajos fin de Máster. Modificación en el límite de matriculados del Título (25).	
3-10-2013	Comisión de Evaluación de Trabajo Fin de Máster	

### 3. Puntos fuertes de la titulación

#### Punto fuerte

Uno de los aspectos más destacados es el interés que suscita el perfil de esta titulación, pese al límite impuesto en la matriculación. El 66% del profesorado coincide en el alto valor o utilidad de los contenidos y su enfoque respecto al interés académico, investigador y aplicabilidad práctica.

El notable incremento de la matrícula de, aproximadamente, un 113%. Además, su homogeneización entre las asignaturas, facilita el funcionamiento del Título. Los incrementos más notables en las tasas de rendimiento se producen en las asignaturas en las que más ha aumentado la matriculación.

Entre los docentes, un 66% aprecian la dimensión de la matrícula y los medios docentes y de aprendizaje como muy favorables para la planificación flexible del estudiante y su seguimiento, generando una satisfacción alta en el alumnado.

La mencionada satisfacción del estudiante se consolida con la idoneidad de los materiales de estudio utilizados y la adecuada implantación del sistema de evaluación continua.

Además, un 30% de los equipos docentes considera una fortaleza la incidencia en competencias transversales como el uso del inglés, la búsqueda autónoma de información o la capacidad crítica, de argumentación y de comunicación de las ideas.

### 4. Puntos débiles de la titulación

#### Punto débil

La persistencia del abandono en algunas asignaturas. De las 6 asignaturas con un decremento en la tasa de rendimiento, la disminución es sensiblemente más acusada en las 3 que han sufrido mayor abandono. Esto se acusa en un 40% de las encuestas a los equipos docentes. En este mismo sentido, un 30% de los profesores, detectan la desvinculación en los cursos virtuales.

Un 33% de las encuestas al profesorado identifican algún problema en el diseño de la implantación de la asignatura; un 33%, lo hacen en la bibliografía o la documentación que se utiliza y, un 40%, en los materiales complementarios de aprendizaje.

También persisten algunas dificultades en el proceso de admisión, en la comprobación de la documentación de los solicitantes y en la exactitud de su valoración.

Los procedimientos para el reconocimiento de créditos externos son poco eficaces.

Existe una oferta de propuestas para trabajos fin de Máster muy pequeña.



## 5. Propuestas de mejora de la titulación

### Propuesta de mejora

Los objetivos y competencias, tanto del Título como de las asignaturas, se elaboraron según las directrices de ANECA; pero esta información, que se refleja en las Guías, no es recibida adecuadamente por el alumno. Aún es necesario agrupar y redactar dichos objetivos, competencias y resultados del aprendizaje, en el Título y en las asignaturas, en términos comprensibles para el alumnado. Esta acción debería extenderse en el propio diseño de las asignaturas. Por ejemplo, correlacionando las competencias con los resultados del aprendizaje en cada actividad, bien sea de evaluación o de estudio. En este sentido se expresan un 25% de los equipos docentes encuestados.

Elaborar perfiles diferenciados, en cuanto a las preferencias de las titulaciones de acceso, para los itinerarios de Ingeniería de Software e Ingeniería de Sistemas Informáticos

El 66% de los equipos docentes propone cambios en el diseño de su asignatura para:

Planificar mejor las actividades de aprendizaje y evaluación.

Incentivar el uso del curso virtual, de los recursos de participación que ofrece, y facilitar el seguimiento.

Flexibilizar el sistema de evaluación.

El 60% de los equipos docentes propone ajustes en los materiales utilizados en su asignatura.

Aunque ha habido pocas solicitudes, en previsión a cursos futuros, se debe ampliar notablemente la oferta de temas para trabajo el fin de Máster.

Solicitar la ampliación del límite de alumnos matriculados en el Máster.

## 6. Comentarios y actuaciones

La actividad más importante, llevada a cabo en este curso, ha estado orientada a la aplicación y seguimiento de las conclusiones y acuerdos obtenidos en el curso anterior. Es decir:

- Seguimiento de las repercusiones debidas a las modificaciones en la información de las Guías.
- Adecuación de la admisión para una distribución de la matrícula más homogénea.
- Implantación y seguimiento de los ajustes en el diseño de algunas asignaturas, o en sus materiales, para paliar el abandono y la baja participación.
- Mantenimiento de las páginas Web del Máster, incluyendo las novedades e información de las modificaciones en los procedimientos y calendarios.
- Implantación y seguimiento del funcionamiento del Reglamento de trabajos fin de Máster. Se ha incorporado el perfil compartido de supervisor externo al Departamento. Se han ajustado los formularios que rigen los procedimientos del trabajo fin de Máster. Se ha ajustado y aplicado la normativa para el acto de defensa de los trabajos fin de Máster y de la Comisión de Evaluación.
- Traducción al inglés del nombre del Título y de las asignaturas.
- Elaboración de propuestas para trabajos fin de Máster.
- Solicitud y supervisión de un tutor de apoyo en red (TAR).
- Ejecución del presupuesto.

Como consecuencia del seguimiento de estas acciones se ha acordado:

- Diferenciar el perfil de admisión, ajustándolo al itinerario de Ingeniería de Software y al de Ingeniería de Sistemas Informáticos.
- Insistir en los ajustes del diseño de algunas asignaturas. En especial, en la programación temporal del estudio y de la evaluación.

Autor:

31 de marzo de 2014



- Revisar la obsolescencia y adecuación en algunos materiales.
- Ampliar la oferta y las propuestas de trabajos fin de Máster.
- Incentivar la producción investigadora a través de la valoración en la defensa de los trabajos fin de Máster.