

Competencias Básicas

- CB1.** Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB2.** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3.** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4.** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5.** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias Transversales

- CT1.** Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano.
- CT2.** Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés
- CT3.** Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación
- CT4.** Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales
- CT5.** Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico

Competencias Generales

- CG1.** Capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos en el ámbito de las TIC
- CG2.** Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas informáticos.
- CG3.** Capacidad para utilizar plataformas hardware y software adecuadas para el desarrollo y la ejecución de aplicaciones digitales interactivas.
- CG4.** Capacidad para emplear los métodos de la ingeniería del software en el desarrollo de aplicaciones informáticas interactivas.
- CG5.** Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- CG6.** Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos informáticos.
- CG7.** Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.
- CG8.** Capacidad para la abstracción y el razonamiento crítico, lógico y matemático.
- CG9.** Capacidad de análisis y síntesis.
- CG10.** Capacidad para aplicar las técnicas algorítmicas adecuadas para la resolución de problemas computacionales

Competencias Específicas

- CE1.** Capacidad para formalizar y resolver problemas computacionales, utilizando el lenguaje matemático propio del álgebra y la teoría de conjuntos.
- CE2.** Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la computación.
- CE3.** Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos y bases de datos útiles para el desarrollo de aplicaciones informáticas interactivas.

- CE4.** Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
- CE5.** Capacidad de reconocer los distintos tipos de empresa, comprendiendo su marco institucional y jurídico, e identificando los aspectos esenciales para la organización y gestión de empresas.
- CE6.** Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad.
- CE7.** Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas interactivas
- CE8.** Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas computacionales, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- CE9.** Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.
- CE10.** Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones digitales interactivas de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
- CE11.** Conocimiento de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos y diseñar e implementar aplicaciones basadas en sus servicios.
- CE12.** Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las redes de computadores e internet, y diseñar e implementar aplicaciones interactivas basadas en ellas.
- CE13.** Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones interactivas basadas en ellos.
- CE14.** Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CE15.** Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
- CE16.** Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la usabilidad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CE17.** Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para proponer y defender un concepto de diseño de un entorno interactivo y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto
- CE18.** Capacidad de integrar soluciones TIC y procesos empresariales para satisfacer las necesidades de información de las organizaciones, permitiéndoles alcanzar sus objetivos de forma efectiva y eficiente, dándoles así ventajas competitivas.
- CE19.** Capacidad para determinar los requisitos de los sistemas de información y comunicación de una organización atendiendo a aspectos de seguridad y cumplimiento de la normativa y la legislación vigente.
- CE20.** Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información empresarial.
- CE21.** Capacidad para comprender y aplicar los principios y las técnicas de gestión de la calidad y de la innovación tecnológica en las organizaciones.
- CE22.** Capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos para proponer soluciones tecnológicas innovadoras en el ámbito de las aplicaciones digitales interactivas.
- CE23.** Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender delante de un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito de las aplicaciones digitales interactivas y la computación, en el cual se sintetizan e integran las competencias adquiridas en el grado
- CE24-** Ser capaz de comprender los factores humanos que intervienen en todo proceso de interacción entre personas y tecnología, así como saber aplicarlos de forma adecuada al diseño de productos y servicios interactivos y sus interfaces.
- CE25-** Ser capaz de analizar, organizar, etiquetar y visualizar la estructura que define la interacción con los contenidos digitales, mediante la aplicación de métodos, técnicas y herramientas de arquitectura de información que faciliten la accesibilidad.
- CE26-** Saber aplicar los principios y estándares de accesibilidad y diseño universal de los principales productos y servicios digitales para diseñar experiencias que garanticen la igualdad de oportunidades entre sus usuarios