



CONVOCATORIA DE PROYECTOS FIN DE GRADO/CARRERA (Noviembre 2017)

UNIDAD DOCENTE DE MATEMÁTICA APLICADA A LAS TIC (ETSISI-UPM)

LOS ALUMNOS QUE QUIERAN REALIZAR EN ESTE DEPARTAMENTO EL PROYECTO DEBERÁN RELLENAR EL IMPRESO DE SOLICITUD DISPONIBLE EN LA PÁGINA WEB DE LA ETSI SISTEMAS INFORMÁTICOS, POR ORDEN DE PRIORIDAD Y REGISTRARLO EN LA SECRETARÍA DE ALUMNOS JUNTO CON UN LISTADO ACADÉMICO DE NOTAS

PLAZO DE PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES: Del 2 al 30 de noviembre de 2017

TUTOR	TÍTULO	Nº ALUMNOS	OBJETIVOS	MAS INFORMACIÓN
Carreño Carreño, José Juan Lías Quintero, Ana Isabel	Programación de módulos de "Seguimiento de Intervenciones", "Salud" Y "Gestión de Proyectos/Financiación" para la <i>Fundación Tutelar Kyrios</i> .	6	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quieres diseñar una aplicación que ayude a romper barreras, que mejore nuestra sociedad? ¿que sirva a personas con inteligencia límite y mejore su vida diaria? Pon tus conocimientos y capacidades de ingeniero informático en práctica para facilitar la autonomía de estas personas colaborando con la Fundación Tutelar Kyrios. - Desarrolla una experiencia de Aprendizaje y Servicio dentro de la línea de Innovación Educativa y Responsabilidad Social Corporativa que fomenta la ETSISI y la UPM. - Recibirás formación por parte de la Fundación Kyrios que te permitirá iniciar tu carrera profesional en esta nueva ocupación que es la Ayuda Social. <p><u>OBJETIVOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar aplicaciones para mejorar el tratamiento de la información y facilitar el trabajo de los profesionales de la fundación en su día a día con las personas con esta discapacidad. 	<p>El acuerdo entre la ETSISI y la Fundación Tutelar Kyrios lo puedes consultar aquí: ETSSI-FTK</p> <p>Y la historia y presente de la Fundación Tutelar Kyrios la puedes ver aquí:</p> <p>FTK PRESENTACION FUNDACION</p>
Carreño Carreño, José Juan Lías Quintero, Ana Isabel	App de ayuda a discapacitados intelectuales	6	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quieres diseñar una aplicación que ayude a romper barreras?, ¿que sirva a niños con discapacidad intelectual? Pon tus conocimientos y capacidades en práctica para facilitar la autonomía de estas personas. <p><u>OBJETIVOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar aplicaciones para tabletas para mejorar el aprendizaje de niños con discapacidad intelectual o de personas mayores con alguna enfermedad de la memoria o degenerativa. 	



Carreño Carreño, José Juan Lías Quintero, Ana Isabel	AJEDREZ en dispositivos móviles.	6	<u>MOTIVACIÓN:</u> – ¿Te gusta el ajedrez? ¿Te gustaría poder ver una partida, sin leerla? ¿Conoces algo de programación en teléfonos móviles? Si la respuesta es sí, éste es tu proyecto. <u>OBJETIVOS:</u> – Construir aplicaciones para teléfonos inteligentes y tabletas para jugar al ajedrez, con la funcionalidad principal de poder cargar partidas de ajedrez con nuevas tecnologías.	
Carreño Carreño, José Juan	Pádel Digital.	6	<u>MOTIVACIÓN:</u> – Si crees que todo está inventado y hecho para el mundo del pádel estás equivocado, mira este vídeo sobre la libreta de Miguel Sciorilli (uno de los mejores entrenadores de pádel del mundo): https://www.youtube.com/watch?v=WFawYu3mf1c <u>OBJETIVOS:</u> – Construir aplicaciones para dispositivos móviles (tabletas, teléfonos y relojes inteligentes) para pádel.	
García López, Alfonsa Lías Quintero, Ana Isabel	Análisis de herramientas on-line de aprendizaje de matemáticas	3	<u>MOTIVACIÓN:</u> – Si te gustan las matemáticas y conoces aplicaciones de aprendizaje on-line, ¿te has planteado cuál es la mejor para el estudiante? <u>OBJETIVOS:</u> – Usar una metodología de evaluación de software y una metodología de evaluación didáctica para analizar diferentes herramientas de aprendizaje on-line.	
José Villén Altamirano	Comparación de funciones de importancia en la simulación de sistemas ultrafiabiles	2	– Estimar mediante simulación la fiabilidad y la disponibilidad de sistemas de alta fiabilidad con distintos tipos de componentes mediante el método RESTART de aceleración de simulaciones. Comparar distintas funciones de importancia para aplicar el método.	Haber cursado Técnicas de Simulación o Herramientas y Técnicas de Simulación