

# SOLICITUD DE ESTUDIANTES DEL MÁSTER UNIVERSITARIO EN SISTEMAS INTERACTIVOS INTELIGENTES PARA LA REALIZACIÓN DE PRÁCTICAS EXTERNAS CURRICULARES

---

Práctica presencial

Práctica presencial y telemática

## DATOS DE LA EMPRESA:

Empresa:

CIF:

Domicilio social:

Población:

C.P.:

Nº de empleados:

Año de inicio de la empresa:

Persona de contacto:

Cargo en la empresa:

Correo electrónico:

Teléfono:

## DATOS DEL/DE LA TUTOR/A EMPRESARIAL (deberá ser personal técnico de la empresa)<sup>1</sup>:

Nombre:

DNI:

Titulación académica:

Cargo:

Departamento:

Correo electrónico institucional:

Teléfono:

## PROYECTO FORMATIVO (se ruega la cumplimentación de todos los campos):

Departamento en el que se realizarán las prácticas:

Descripción detallada de todas las actividades a realizar por el/la estudiante. Colaborará en las siguientes actividades, en las cuales no tendrá responsabilidad alguna:

---

<sup>1</sup> Según la normativa de la Escuela es criterio fundamental que el tutor profesional:

i. Tenga una relación contractual con la entidad que abarque al menos la duración de la práctica.

ii. Esté en posesión de un título académico de igual grado o superior y afín a la rama de conocimiento de la titulación para la que se oferta la práctica. También podrán considerarse tutores profesionales con una titulación o experiencia asimilable a la requerida en función de su CV y experiencia profesional.

Conocimientos previos por parte del/ de la estudiante:

Formación a recibir:

Competencias a obtener:

Detallar técnicas avanzadas para el análisis y diseño de sistemas interactivos inteligentes.

Aplicar técnicas, métodos, herramientas y procesos para el diseño, construcción y evaluación de sistemas interactivos inteligentes.

Aplicar consideraciones de diversidad, accesibilidad universal, ética, respeto social, valores democráticos y desarrollo sostenible en la construcción de sistemas interactivos inteligentes avanzados.

Utilizar contenidos y procedimientos de la Interacción Persona-Ordenador en el desarrollo de software y en la investigación sobre usabilidad, accesibilidad y computación inteligente centrada en el usuario.

Resolver problemas de aprendizaje automático, desarrollar aplicaciones basadas en métodos de aprendizaje automático, y usar dichos métodos para la toma de decisiones.

Identificar el método de aprendizaje automático e inferencia estadística más adecuado para cada tipo de problema.

Redactar memorias técnicas, artículos científicos, y propuestas de proyectos, seleccionando bibliografía relevante de las fuentes adecuadas.

Enumerar técnicas de experimentación en ingeniería del software aplicado a sistemas interactivos, incluyendo diseño de experimentos, análisis de resultados y de las amenazas a la validez de los mismos.

Describir los conceptos esenciales de la Interacción Persona-Ordenador, así como conceptos avanzados sobre investigación en usabilidad, accesibilidad, desarrollo centrado en el usuario e interfaces de usuario inteligentes.

### CARACTERÍSTICAS DE LA PRÁCTICA:

Duración: **150horas**

Nº. de estudiantes que solicita:

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Horas/día:

Horario concreto de cada día:

En caso de semipresencialidad detallar la planificación:

Importe mensual de la ayuda al estudio (la práctica siempre tiene que tener ayuda):

Lugar de realización de la práctica:

Nombre de la persona que firmará el anexo:

Cargo de la persona que firmará el anexo:

Dirección electrónica (Reglamento General de Protección de Datos):

Madrid a