

**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:	C.P.:
Población:	
Nº de empleados:	Año de inicio de la empresa:
Persona de contacto:	
Cargo en la empresa:	
E-mail:	Teléfono:

**DATOS DEL TUTOR EMPRESARIAL (deberá ser personal técnico de la empresa)<sup>1</sup>:**

Nombre:	
Titulación académica:	
Cargo:	Departamento:
E-mail:	Teléfono:

**PROYECTO FORMATIVO:**

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, seleccionado 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: 150 horas	Fecha de inicio:
Número de estudiantes que solicita:	Fecha de finalización:
Horas/día:	Horario concreto de cada día:
En caso de semipresencialidad detallar la planificación:	Importe 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