



POLITÉCNICA

LÍNEAS DE PROYECTOS FIN DE GRADO

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

LOS ALUMNOS QUE QUIERAN REALIZAR EN ESTE DEPARTAMENTO ALGUNO DE LOS PROYECTOS RELACIONADOS DEBERÁN PONERSE EN CONTACTO CON EL PROFESOR RESPONSABLE.

RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROY.
Alarcón Cavero, Pedro Pablo	Business Intelligence and Data Analytics	Estudio, análisis y desarrollo de herramientas y soluciones integrales para el soporte a la toma de decisiones empresariales y la analítica de datos en entornos de Big Data	Haber cursado la asignatura de “Sistemas de soporte a la toma de decisiones” o la de “Datawarehousing”	2
Álvarez-Bolado Sánchez, Carola (LACT) Gallardo Pérez, Carolina (SI)	Aplicación para el tratamiento y análisis de corpus de documentos	Se trata de una herramienta para el análisis lingüístico de textos. La aplicación tendrá las siguientes funcionalidades: Obtención de frecuencias de palabras y combinaciones. Generación de listados de palabras clave, sus combinaciones y visualización de contextos de uso. Búsquedas de palabras y patrones. Anotación semántica	Ninguno	2
Arroyo Montoro, Fernando Gómez Canaval, Sandra	Simulación Computacional de Modelos de Bio-inspirados	Diseño y construcción de aplicaciones software para la simulación computacional de modelos bio-inspirados sobre plataformas de computación masivamente paralelas y distribuidas	Tener conocimientos en: Análisis, diseño y programación Orientados a Objetos. Programación concurrente y/o Programación Funcional	Máximo 2



POLITÉCNICA



RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Arroyo Montoro, Fernando Gómez Canaval, Sandra	Simulación de Modelos Bio-inspirados sobre arquitecturas híbridas de computación masivamente distribuidas y paralelas	Simular el comportamiento de sistemas y problemas computacionales complejos usando algoritmos bio-inspirados implementados sobre arquitecturas híbridas masivamente paralelas y distribuidas: software (plataformas big data) + hardware (GPU's)	Tener conocimientos en: Programación Orientada a Objetos, Programación Funcional y/o Programación Concurrente Sistemas Operativos y Sistemas Distribuidos	Máximo 2
Bollain Pérez, Manuel	Aplicación para la gestión de eventos Face 2 Face	Los eventos Face 2 Face pretenden organizar múltiples reuniones cara a cara entre proveedores y clientes de servicios con una planificación muy ajustada durante foros de dos o tres días. La planificación de estos eventos es un tema complejo que actualmente no tiene ninguna herramienta informática de soporte	Ninguno	2
Cearra Zabala, Luis José	O.C.R. y análisis de documentos			6
Díaz Fernández, Jessica	Evaluación de buenas prácticas DevOps en organizaciones TIC	Metodologías Lean, Agile y ahora DevOps. Todas ellas tienen por objetivo aumentar la productividad de las empresas de desarrollo software. Este trabajo tiene por objeto la realización de un caso de estudio exploratorio para evaluar el uso de DevOps en empresas TIC españolas. El trabajo pretende identificar los objetivos y beneficios que las empresas pretenden alcanzar al adoptar DevOps, las barreras con las que se encuentran al intentar adoptar este enfoque, así como un conjunto de buenas prácticas para implementar DevOps	Conocimientos en metodologías ágiles, Lean y DevOps	1
Díaz Pérez, Francisco	Simulación de Computadores Digitales	Desarrollar un simulador del Procesador Didáctico Mejorado para la asignatura "Estructura de Computadores"	Habilidades de Programación en Matlab	3
Díaz Pérez, Francisco	Extracción del conocimiento en BigData	Implementar y evaluar algoritmos de visualización multidimensional y extracción de característica en MATLAB	Tener todas las asignaturas aprobadas	5



POLITÉCNICA

RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Fernández Aller, Celia	Conflictos entre el derecho a la protección de datos y nuevas tecnologías (Big Data; Cloud Computing; RFID; NFC; Aplicaciones móviles, etc)		Basta con tener nota aceptable en la asignatura de Aspectos jurídicos o legales.	3 en marcha. 3 finalizados
Fernández Aller, Celia	Elaboración de una Guía Práctica para elaborar la Política de Protección de Datos de una ENL			1
Frutos Velasco, Juan Alberto de	Desarrollo de una aplicación a través de un FrameWork para Java (Spring, JSF, struts, etc)		Disponibilidad para realizar el TFG en el próximo cuatrimestre	2
Gallardo Pérez, Carolina	Herramientas de ayuda al usuario para extracción de información a partir de textos en foros de opinión.		--	2
Gallardo Pérez, Carolina Sánchez López, Jesús	Herramientas de soporte a la Auditoría Informática		No se establece ningún requisito, aunque se recomienda haber cursado la asignatura de Auditoría Informática.	5
García Pardo, Eduardo	Desarrollo de algoritmos de optimización	La optimización es una disciplina consistente en encontrar la mejor solución a problemas donde existen muchas soluciones posibles. Se propone el desarrollo de algoritmos para problemas de optimización conocidos	Programación en Java	1
García Pardo, Eduardo	Desarrollo de aplicaciones web basadas en Drupal	Drupal es un gestor de contenidos que podría ser considerado como un framework de desarrollo. Se propone el desarrollo de una aplicación web basada en Drupal, que dé soporte a la gestión de proyectos de diversa índole, realizados mediante la utilización de metodologías ágiles	Programación en PHP	1
Gil Abad, Carmen Piñeiro Martínez de Lecea, M^a. Luisa Salazar Dutrús. Belén	Desarrollo de una Aplicación Web	Desarrollo Metodológico de una aplicación Web, implantación y plan de mantenimiento. Garantizando el acceso de datos de forma segura	Tener todas las asignaturas aprobadas	1
Gil Abad, Carmen Piñeiro Martínez de Lecea, M^a. Luisa Salazar Dutrús, Belén	Hacking Ético	Desarrollo de un catálogo de posibles vulnerabilidades tanto en los equipos como en la red, cómo detectarlas y cómo subsanarlas.	Tener todas las asignaturas aprobadas	3



POLITÉCNICA



Ctra. De Valencia, km.7 Madrid 28031

RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Gil Abad, Carmen / Piñeiro Martínez de Lecea, M^a Luisa Salazar Dutrús, Belén	Desarrollo web bajo un ciclo de vida de software seguro	Desarrollo de pautas y herramientas para la creación de web seguras	Tener todas las asignaturas aprobadas	3
Gutiérrez Fernández, José	Documentación/tutorial multimedia del Simulador Multisim (módulos digitales)	El objeto del trabajo es documentar el programa de simulación utilizado en las prácticas de laboratorio de la asignatura Fundamentos de Computadores. Se elaborará además un tutorial multimedia del manejo o uso del programa con las opciones relativas a la parte de simulación digital. Las herramientas de desarrollo a elección del propio alumno		
Gutiérrez Fernández, José	Documentación/tutorial multimedia del Entrenador Analógico/Digital ETS7000	El objeto del trabajo es documentar el entrenador utilizado en las prácticas de laboratorio de la asignatura Fundamentos de Computadores. Se elaborará además un tutorial multimedia del manejo o uso del mismo. Las herramientas de desarrollo serán a elección del propio alumno		
Gutiérrez Fernández, José	Desarrollo de una applet/módulo de simplificación de mapas de Karnaught	El objeto del trabajo a desarrollar es una aplicación/applet que permita mostrar cómo se simplifican mapas de Karnaught. El desarrollo sería preferiblemente en Java, pero se acepta cualquier lenguaje de alto nivel		
Hombrados López, Miguel Ángel	Extracción parámetros de voz. Caracterización del locutor		Recomendable haber cursado Procesamiento Digital de la Señal	
Jiménez Merino, Ernesto	Detectores de fallos en sistemas parcialmente síncronos		Conocimientos de algorítmica, programación y redes de datos	1
Jiménez Merino, Ernesto	Algoritmos de Consenso en entornos asíncronos y síncronos		Conocimientos de algorítmica, programación y redes de datos	1
López Rodríguez, Pedro Pablo	Programación de partes significativas de un sistema operativo sencillo sobre plataforma x86_64 con multiprocesamiento simétrico		Recomendable haber cursado alguna asignatura de sistemas operativos y programación a nivel del sistema	1



RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
López Rodríguez, Pedro Pablo	Estudio de la migración del compilador gcc de GNU, a Windows para la generación de ficheros ejecutables binarios apropiados para las fases iniciales de desarrollo de sistemas operativos		Recomendable haber cursado alguna asignatura de sistemas operativos y programación a nivel del sistema	1
López Sánchez, Jesús	Implementación de un lenguaje subconjunto de Java	Especificar la sintaxis de un lenguaje subconjunto de Java y realizar su implementación	Se requiere haber cursado la asignatura Procesador de Lenguajes	3
NOTA: El proyecto está integrado dentro del área de la Definición, Diseño e Implementación de Lenguajes. Las propuestas están abiertas a modificaciones. Los alumnos interesados en alguna de las propuestas pueden pasar por el despacho 1214 ó 1222 para aclarar algún aspecto y formalizar su solicitud. Duración del proyecto: 6 meses				
López Sánchez, Jesús	Visualizador gráfico de aspectos del funcionamiento de la <i>máquina virtual de Java</i>	Implementación gráfica para mostrar aspectos de la ejecución de la máquina virtual de Java	Se requiere haber cursado la asignatura Procesador de Lenguajes	3
NOTA: El proyecto está integrado dentro del área de la Definición, Diseño e Implementación de Lenguajes. Las propuestas están abiertas a modificaciones. Los alumnos interesados en alguna de las propuestas pueden pasar por el despacho 1214 para aclarar algún aspecto y formalizar su solicitud. Duración del proyecto: 6 meses				
López Sánchez, Jesús	Implementación gráfica de una <i>máquina virtual para lenguajes estructurados: PCode</i>	Implementación gráfica alrededor de la máquina virtual PCode	Se requiere haber cursado la asignatura Procesador de Lenguajes	3
NOTA: El proyecto está integrado dentro del área de la Definición, Diseño e Implementación de Lenguajes. Las propuestas están abiertas a modificaciones. Los alumnos interesados en alguna de las propuestas pueden pasar por el despacho 1214 para aclarar algún aspecto y formalizar su solicitud. Duración del proyecto: 6 meses				
López Sánchez, Jesús	Interfaz gráfica para el procesamiento de gramáticas atribuidas	Realizar una interfaz gráfica para visualizar propiedades de lenguajes de tipo 1 a partir de su definición por medio de una gramática atribuida.		3
NOTA: El proyecto está integrado dentro del área de la Definición, Diseño e Implementación de Lenguajes. Las propuestas están abiertas a modificaciones. Los alumnos interesados en alguna de las propuestas pueden pasar por el despacho 1214 para aclarar algún aspecto y formalizar su solicitud. Duración del proyecto: 6 meses				
Martín Garcés, Juan Luis	Desarrollo de una aplicación para la adquisición y visualización de información energética			1
Martín Garcés, Juan Luis	Diseño de un controlador y un contador de energía eléctrica basado en un microcontrolador de 32 bits			1
Martín Garcés, Juan Luis	Desarrollo de un motor de base de datos para la evaluación y diagnóstico de la eficiencia energética			1
Martín Gascueña, Concepción	Sistemas de Información Geográficas			2



POLITÉCNICA



Ctra. De Valencia, km.7 Madrid 28031

RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Martín Gascueña, Concepción	Sistemas de Información Geográficos: Desarrollo de Infraestructuras de Datos Espaciales (IDE) orientadas a un dominio	Las IDE son aplicaciones que representan la información localizada espacialmente sobre mapas digitales. Permiten al usuario interactuar con el sistema y procesar la información temática y espacial en forma conjunta	Recomendable haber cursado la asignatura de Sistemas de Información Geográfica, aunque no es imprescindible	3
Martín Gascueña, Concepción	Procesamiento de datos básicos para obtener datos derivados de forma automática, en Data Warehouses (DW) o Bases de datos Multidimensionales	Implementación de un algoritmo que permita obtener todas las formas posibles de procesar los datos de un DW, basado en un modelo de datos multidimensional	Programación en Java	2
Martín Montero, M^a. Soledad	Implementación de tiendas virtuales		Recomendable haber cursado "Sistemas de Comercio Electrónico"	
Martín Montero, M^a. Soledad	Uso, manejo y aplicaciones de tarjetas inteligentes		Recomendable haber cursado "Sistemas de Comercio Electrónico"	
Martínez Barbero, Jesús	Biblioteca Multimedia	Creación de una BBDD audiovisual		3
Martínez Barbero, Jesús	Presentaciones Multimedia	Diferentes tipos de proyectos		4
Martínez Barbero, Jesús	Aplicaciones basadas en servicios	Tanto aplicaciones en servidor como clientes		4
Martínez Hernando, Víctor J.	Redes de Sensores. Tecnologías y aplicaciones		Sin requisitos	2
Martínez Hernando, Víctor J.	Wireless Personal Area Network (WPAN), Wireless Body Area Network (WBAN). APLICACIONES		Recomendable haber cursado la asignatura de Redes de Computadores	2
Martínez Hernando, Víctor J.	Wireless Sensor Network. Monitorización de medidas sensoriales en condiciones extremas			
Martínez García, Pilar Sánchez López, Jesús	Desarrollo de Proyectos formativos soportados por tecnologías de e/b-learning		Recomendable haber cursado la asignatura de Teleformación	10
Mingo López, Luis Fernando de	Desarrollo de juegos multiplataforma para móviles con Cocos2D_X			4
Mingo López, Luis Fernando de	Simulación de Flúidos y Computación Emergente			4
Moldes Teo, Francisco Javier	Desarrollos de aplicaciones sobre Sistemas de Información Geográfica SIG/GIS GPS			



POLITÉCNICA



RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Moldes Teo, Francisco Javier	Aplicaciones Web JSP, ASP, PHP, Javascript			
Moldes Teo, Francisco Javier	Aplicaciones centradas en bases de datos (Oracle, Postgree, MySQL, etc.)			
Moldes Teo, Francisco Javier	Aplicaciones. Net (C++, C#)			
Moldes Teo, Francisco Javier	Aplicaciones con Java			
Mozo Velasco, Alberto Gómez Canaval, Sandra	Big Data, Machine Learning y Data Mining Aplicados a las Redes de Telecomunicaciones	Aplicar técnicas de Machine Learning y Data Mining en grandes volúmenes de datos sobre plataformas computacionales de Big Data para el análisis de datos de Redes de Telecomunicaciones	Tener conocimientos en: Programación Orientada a Objetos, Programación Funcional y/o Programación Concurrente Análisis y diseño de algoritmos Sistemas Operativos y Sistemas Distribuidos	1 ó 2
Naharro Berrocal, Fernando Javier	Crawlers (Arañas Web)	Implementación de arañas	Haber cursado la asignatura Agentes de Información	1
Naharro Berrocal, Fernando Javier	e-learning	Desarrollo de herramientas e-learning		1
Palomar Martín, Ana M^a	Desarrollo de Sitios Web	Desarrollo y construcción de un sitio Web. Metodologías Web. Estudio y aplicación de metodologías Web	Tener todas las asignaturas aprobadas	2
Pérez Martínez, Jorge Enrique	SysML: análisis y buenas prácticas	Análisis cualitativo sobre la idoneidad de SysML para representar modelos en ingeniería de sistemas. Valoración comparativa de herramientas similares. Guía de buenas prácticas en el uso de SysML	Conocimientos de UML2 y buen nivel de inglés a nivel de lectura	1
Pinero Fernández, Rosa M^a.	Desarrollo de Aplicaciones utilizando Programación Orientada a Objetos	Realizar aplicaciones de tamaño medio mediante orientación a objetos en C++ o en Java	Conocimiento de Programación Orientada a Objetos y de C++ o Java	3



POLITÉCNICA



Ctra. De Valencia, km.7 Madrid 28031

RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Ramió Aguirre, Jorge	Herramientas para generación automática de exámenes	Desarrollar una aplicación que, a partir de una gran base de datos con preguntas tipo test y diversos ejercicios, genere de forma automática modelos de exámenes para una asignatura, de acuerdo con los datos que introduzca el usuario y las características de ponderación de las mismas que indique. Así mismo, con una segunda base de datos con las soluciones, genere el documento de la solución del examen en cuestión. En ambos casos, existirán diversos formatos del examen y la solución, que podrá elegir el usuario	Ninguno	2
Sánchez Couso, José Ramón	Computación evolutiva (combinatoria/optimización)			
Sánchez Couso, José Ramón	Propuestas ad hoc (presentadas por el alumno)			
Sánchez Fernández, Luis	Mejores prácticas de Gestión de TIC	Definir procesos productivos de TI para entornos real y su implementación mediante herramientas de libre disposición (OTRS o similares)	Conocimientos de Gestión de Procesos ITIL (Incidencias Problemas, cambios, etc.) y herramientas de monitorización y supervisión de libre disposición tales como Icinga, Nagios, etc.)	2
Sánchez Fernández, Luis	Monitorización de infraestructuras TIC	Implantar procesos de monitorización de Infraestructuras TIC en entornos real mediante herramientas de libre disposición	Conocimientos de Gestión de Procesos ITIL (Incidencias Problemas, cambios, etc.) y herramientas de monitorización y supervisión de libre disposición tales como Icinga, Nagios, etc.)	2



RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Sánchez López, Jesús	Herramientas para la seguridad de la información, ciberseguridad y cumplimiento normativo (_Compliance_)	Elaborar una introducción teórica sobre el “Estado del Arte”. Seleccionar y analizar una herramienta con alguna/s de las finalidades indicadas. Desarrollar y documentar un caso práctico de uso de la herramienta seleccionada. Realizar un estudio comparativo respecto a otras herramientas con funcionalidades similares. Extraer conclusiones	Ninguno	5
Sánchez Sánchez, José Luis	Aplicaciones Empresariales en entornos de ERP's y Gestión			
Sánchez Sánchez, José Luis	SAP VORA, SAP LEONARDO, SAP JAM y SAP GRC			
Sánchez Sánchez, José Luis	Desing Thinking y Digital Transformation			
Tabuenca Archilla, Bernardo	Sensores de proximidad basados en tecnología móvil	Este trabajo propone la tecnología Bluetooth Low Energy (BLE) como herramienta para la retroalimentación de usuarios (móviles) basado en su proximidad a un punto de interés	Android y/o iOS y/o Swift y bases de datos	1
Tabuenca Archilla, Bernardo	Gestión de la productividad y autorregulación con tecnología móvil	Este trabajo propone el uso de dispositivos móviles personales para gestionar el tiempo invertido en tareas de aprendizaje de una forma eficiente	Android y/o iOS y/o Swift y bases de datos	1
Tabuenca Archilla, Bernardo	Screencasting	Este trabajo propone la tecnología Screencast para facilitar la creación de personal learning environments	Android y/o iOS y/o Swift y bases de datos	1
Tabuenca Archilla, Bernardo	Medio de pago virtual para eventos mediante tecnología NFC móvil	Este trabajo propone el uso de tecnología NFC en dispositivos móviles como medio de pago	Android o iOS/swift (front-end), php/nodejs/... (back-end a elegir), MySQL	1
Tabuenca Archilla, Bernardo	App Monedero para medio de pago virtual NFC con realidad aumentada	Aplicación móvil que permite realizar pagos virtuales de NFC en eventos. Permite, mediante realidad aumentada, mostrar los puntos donde se puede hacer pagos en el recinto así como información acerca de los mismos del estilo	Java	1
Yagüe Panadero, Agustín	Servicios big data para smart cities		GPR, conocimientos ubicua	3



POLITÉCNICA



Ctra. De Valencia, km.7 Madrid 28031

RESPONSABLE	NOMBRE DE LA LÍNEA	DESCRIPCIÓN	PRERREQUISITOS	Nº. PROJ.
Yagüe Panadero, Agustín Garbajosa Sopena, Juan	Innovación en Ingeniería del Software		Haber cursado o estar cursando la asignatura de Gestión de Proyectos y del Riesgo y Arquitectura y Diseño.	3
Yagüe Panadero, Agustín Garbajosa Sopena, Juan	Tecnologías de la información para SmartGrids		Haber cursado o estar cursando la asignatura de Gestión de Proyectos y del Riesgo y Arquitectura y Diseño.	3
Yagüe Panadero, Agustín Garbajosa Sopena, Juan	Arquitectura Software		Haber cursado o estar cursando la asignatura de Gestión de Proyectos y del Riesgo y Arquitectura y Diseño.	1
Yela Ruiz, Adolfo	Desarrollo de aplicaciones empresariales para Internet con las tecnologías Struts, Spring, Java Server Faces y Ruby on Rails	Desarrollar una aplicación empresarial para Internet usando tecnologías tales como Struts, Spring, Java Server Faces, Ruby on Rails, etc.	Conocimientos de los lenguajes Java y/o Ruby.	1 ó 2
Yela Ruiz, Adolfo	Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas para Internet con las tecnologías HTML5, JavaFX y Silverlight	Desarrollar una aplicación multimedia interactiva para Internet usando tecnologías tales como HTML5, JavaFX, Silverlight, etc.	Conocimientos de los lenguajes JavaScript, Java y/o C#.	1 ó 2