

Título del proyecto	Aplicación de generación de código desde ficheros de diversos formatos.
Tutor/es	Francisco Alonso Torres
Tutor de la Universidad	Maria José Polo Martín
Alumno/os	A cumplimentar una vez asignando el proyecto
Puesto del tutor/es	
Descripción técnica del contenido del proyecto y objetivo a conseguir.	El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación que genere código viable partiendo de una estructura de datos un fichero de XML, JSON o fichero de configuración. Opcionalmente y en función del tiempo disponible de una base de datos. La entrada serán ficheros de XML, JSON o fichero de configuración el resultado a ha de ser código de C#, C++, Java o JavaScript a escoger por el usuario habiendo un proceso de toma de decisiones sobre tipos de atributos, etc...
Area o grupo al que pertenece el tutor	
Tiempo estimado de desarrollo	350 horas, siendo variable en función de los objetivos detallados que se marquen.
Numero de alumnos optimo para la realización del proyecto	
Descripción detallada de las funciones a realizar por el alumno	Fase 1 Investigación de las mejores prácticas en diseño adaptable. Fase 2 Diseño global del proyecto Fase 3 Analisis, Planificación y diseño pormenorizado. Fase 4 Implementación Fase 5 Pruebas e instalación Fase 6 Documentación
Requisitos necesarios a nivel de conocimientos del alumno/os	Conocimientos requeridos: C# Conocimientos deseables: Java,C++,C#,Javascript Conocimientos a aprender en el desarrollo del proyecto: Mejorer conocimientos de lenguajes de programación .
Necesidades Hardware	Una máquina con 2Gb de RAM, 25 Gb de Disco y Procesador 1Ghz. (O superior)
Necesidades Software	Maquina con Windows 7 o superior. Visual Studio 2013 o superior.
Coste temporal estimado	
Otras Necesidades	
Formas de contacto con el tutor y dedicacion estimada del tutor de HP	Contacto via email, teléfono, skype (o herramientas similares)
Observaciones	

Título del proyecto	Aplicación para el procesado de Metricas de diversas aplicaciones.
Tutor/es	Sergio Martinez y Fernando González
Tutor de la Universidad	Ana de Luis Reboredo
Alumno/os	A cumplimentar una vez asigando el proyecto
Puesto del tutor/es	
Descripción técnica del contenido del proyecto y objetivo a conseguir.	El proyecto consiste en desarrollar una aplicación que procese ficheros de metricas (XMLs) generados por varias aplicaciones, guardando la información en una BD. La aplicacion ha de permitir generar diversos informes y graficas, según la configuración que determine el usuario por aplicación e informes deseados (Datamining).
Area o grupo al que pertenece el tutor	
Tiempo estimado de desarrollo	Aproximadamente 350 horas, siendo variable en función de los objetivos detallados que se marquen.
Numero de alumnos optimo para la realización del proyecto	1 alumno
Descripción detallada de las funciones a realizar por el alumno	Fase 1 Investigación de las mejores prácticas en diseño adaptable. Fase 2 Diseño global del proyecto Fase 3 Analisis, Planificicación y diseño pormenorizado. Fase 4 Implementación Fase 5 Pruebas e instalación Fase 6 Documentación
Requisitos necesarios a nivel de conocimientos del alumno/os	Conocimientos requeridos: HTML5, JavaScript/TypeScript, CSS (Angular 2) Conocimientos deseables: Frameworks específicos de desarrollo y representación en HTML5/JS.
Necesidades Hardware	Maquina con Windows7 o superior.
Necesidades Software	Sistema operativo y entorno de desarrollo a elección del alumno, siempre y cuando sea suficiente para la realización del proyecto. Mínimo: navegador web, editor de texto.
Coste temporal estimado	
Otras Necesidades	
Formas de contacto con el tutor y dedicacion estimada del tutor de HP	Contacto via email, teléfono, skipe (o herramientas similares), contacto presencial cuando sea necesario.
Observaciones	Este proyecto permite al alumno introducirse en el mundo del procesado de XML así como en las tecnologías de aplicaciones web utilizando HTML5 y JavaScript/TypeScript.

Título del proyecto	Creación de un preview de impresión 3D utilizando tecnologías HTML5/JS
Tutor/es	Guillermo Ménguez Álvarez
Tutor de la Universidad	Ángeles María Moreno Montero
Alumno/os	A cumplimentar una vez asignando el proyecto
Puesto del tutor/es	
Descripción técnica del contenido del proyecto y objetivo a conseguir.	<p>El proyecto consiste en desarrollar un preview de impresión para productos host que trabajen con impresoras 3D. En dicho preview debería verse una representación tridimensional del resultado final de impresión, teniendo en cuenta los parámetros geométricos de la pieza así como los posibles settings de impresión aplicados.</p> <p>Además de mostrar una visualización sería deseable que se permitiese la manipulación de la vista por parte del usuario, es decir, poder llevar a cabo operaciones de rotación libre, panning, zooming, etc.</p>
Area o grupo al que pertenece el tutor	
Tiempo estimado de desarrollo	Aproximadamente 500 horas, dependiendo especialmente de la aplicación/web de ejemplo que se desarrolle alrededor del componente de preview.
Numero de alumnos optimo para la realización del proyecto	1/2 alumnos dependiendo de la dedicación y los objetivos a alcanzar en el proyecto.
Descripción detallada de las funciones a realizar por el alumno	<p>Fase 1 Investigación de la representación geométrica de plots (piezas) para impresoras 3D</p> <p>Fase 2 Investigación de los formatos de archivo presentes en el mercado (y/o que va a utilizar HP en sus impresoras 3D)</p> <p>Fase 3 Investigación de representación 3D en HTML5</p> <p>Fase 4 Diseño global del proyecto</p> <p>Fase 5 Analisis, Planificación y diseño pormenorizado.</p> <p>Fase 6 Implementación del control</p> <p>Fase 7 Implementación de aplicación web básica para alimentar el control (importando algún formato de fichero)</p> <p>Fase 8 Pruebas y despliegue</p> <p>Fase 9 Documentación</p>
Requisitos necesarios a nivel de conocimientos del alumno/os	<p>Conocimientos requeridos: HTML5, JS, relaciones y transformaciones en R3.</p> <p>Conocimientos deseables: Frameworks específicos de desarrollo y representación en HTML5/JS.</p> <p>Conocimientos a aprender en el desarrollo del proyecto: Creación de componentes web reusables, representación de volúmenes 3D, negocio de las impresoras 3D.</p>
Necesidades Hardware	Una workstation con tarjeta gráfica profesional, al menos 4/6 GB de RAM, 250+ GB disco y procesador multicore potente. Al tratarse de un proyecto de desarrollo 3D cuanto más potente sea la máquina más eficiente será el desarrollo.
Necesidades Software	Sistema operativo y entorno de desarrollo a elección del alumno, siempre y cuando sea suficiente para la realización del proyecto. Mínimo: navegador web, editor de texto.
Coste temporal estimado	
Otras Necesidades	
Formas de contacto con el tutor y dedicacion estimada del tutor de HP	Contacto via email, teléfono, skipe (o herramientas similares), contacto presencial cuando sea necesario.
Observaciones	Este proyecto permite al alumno introducirse en el mundo de las impresoras 3D así como en las tecnologías de aplicaciones web utilizando HTML5 y JavaScript/TypeScript.

Título del proyecto	Localization Round Process GUI
Tutor/es	Robeto Turrado Camblor
Tutor de la Universidad	Angélica González Arrieta
Alumno/os	A cumplimentar una vez asignado el proyecto
Puesto del tutor/es	Business Applications Engineer IV
Descripción técnica del contenido del proyecto y objetivo a conseguir.	<p>Automatizar el proceso completo de Ronda de Localización mediante una GUI que consista en una secuencia de pasos.</p> <p>Por ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Introducir datos generales de la ronda (con valores ya predefinidos cargados): número de ronda, directorio raíz de los fuentes, directorio raíz de los Xliff. 2) Notificaciones: abrir un mail con una plantilla cargada y una lista de destinatarios. Dejar que el usuario la chequee y envíe el mail. 3) Actualizar el repositorio de Localización y el de Views. 4) Llamar a los scripts para copiar del repositorio de Localización al de Views, cambiar el formato de los FP de multi-línea a single-line... 5) Llamar a los scripts para correr una ronda en una dirección u otra <p>...</p> <p>Valorar la posibilidad de tener un proceso background, precargado con un Calendario de Localización, que lance pasos de la secuencia en función de fechas. Por ejemplo: un día antes de una fecha roja, abrir un mail con una plantilla cargada y una lista de destinatarios, para avisar que el día siguiente es el último para añadir cadenas.</p> <p>La aplicación debería ser diseñada para su uso en varias plataformas. Determinados módulos serán específicos de la plataforma (por ejemplo, el gestor de correo, y el proceso background) Para este proyecto, estos módulos específicos se implementarán para Windows. Pero el diseño facilitará la extensión a Linux en un futuro.</p>
Area o grupo al que pertenece el tutor	Localización
Tiempo estimado de desarrollo	
Numero de alumnos optimo para la realización del proyecto	1
Descripción detallada de las funciones a realizar por el alumno	<p>Fase 1 Investigación de las mejores prácticas en diseño adaptable.</p> <p>Fase 2 Diseño global del proyecto.</p> <p>Fase 3 Análisis, Planificación y diseño pormenorizado.</p> <p>Fase 4 Implementación.</p> <p>Fase 5 Pruebas e instalación.</p> <p>Fase 6 Documentación.</p>
Requisitos necesarios a nivel de conocimientos del alumno/os	<p>Conocimientos requeridos: Metodologías de programación, buenas prácticas de diseño, principalmente, en este caso, extensibilidad.</p> <p>Conocimientos deseables: Python, PyQt.</p> <p>Conocimientos a aprender en el desarrollo del proyecto: Procesos background Windows.</p>
Necesidades Hardware	Una máquina con 2GB de RAM, 25 GB de Disco y Procesador 1GHz (o superior)
Necesidades Software	Maquina con Windows 7 (o superior)
Coste temporal estimado	
Otras Necesidades	
Formas de contacto con el tutor y dedicacion estimada del tutor de HP	Contacto via email, teléfono, skype (o herramientas similares)
Observaciones	

Título del proyecto	Herramienta de escritorio para el trabajo con archivos JSON
Tutor/es	Roberto de Castro / Adrián Sánchez
Tutor de la Universidad	Fernando de la Prieta Pintado
Alumno/os	A cumplimentar una vez asigando el proyecto
Puesto del tutor/es	Ingenieros de Software
Descripción técnica del contenido del proyecto y objetivo a conseguir.	El objetivo de este proyecto es desarrollar una herramienta visual de escritorio que permita al usuario crear, modificar o eliminar determinados campos y almacenarlos en un archivo en formato json.
Area o grupo al que pertenece el tutor	EWf Team
Tiempo estimado de desarrollo	
Numero de alumnos optimo para la realización del proyecto	1 - 2
Descripción detallada de las funciones a realizar por el alumno	Fase 1 Investigación. Fase 2 Diseño global del proyecto. Fase 3 Analisis, Planificación y diseño pormenorizado. Fase 4 Implementación. Fase 5 Pruebas e instalación. Fase 6 Documentación.
Requisitos necesarios a nivel de conocimientos del alumno/os	Conocimientos requeridos: POO, C++, JSON Conocimientos deseables: Qt, QML
Necesidades Hardware	Una máquina con 2Gb de RAM, 25 Gb de Disco y Procesador 1Ghz. (O superior)
Necesidades Software	Maquina con Windows/OS X/Linux.
Coste temporal estimado	
Otras Necesidades	
Formas de contacto con el tutor y dedicacion estimada del tutor de HP	Contacto via email, teléfono, skype (o herramientas similares)
Observaciones	