

---

## PROYECTOS PRAKTIKUM UPV 2016-UP4

---

Listado de Proyectos Campus PRAKTIKUM UPV 2016-UP4 (Campus Gandia):

### Escuela Politécnica Superior de Gandia

#### 1. NUEVOS RETOS DEL TURISMO (CAMPUS GANDIA)

**Resumen:** CAMPUS GANDIA: El sector del turismo es uno de los pilares fundamentales de nuestra economía. Año tras año, estamos batiendo récords de turistas extranjeros, cada vez más exigentes, que demandan nuevos servicios turísticos. Todo esto, unido al desarrollo de las tecnologías de la información, abre todo un mundo de posibilidades para ofrecer nuevos servicios y paquetes turísticos que complementen la oferta existente.

Este Praktikum se enmarca en el Grado en Turismo de la Universitat Politècnica de València, que se imparte en el Campus de Gandia. Cada jornada será dirigida por uno de nuestros profesores/as, en las que se abordarán distintos aspectos clave de la situación actual del sector turístico.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Turismo

#### 2. SOSTENIBILIDAD Y MEDIO AMBIENTE (CAMPUS GANDIA)

**Resumen:** El Praktikum Sostenibilidad y Medio Ambiente se enmarca en el Grado en Ciencias Ambientales del Campus de Gandia. A lo largo del Praktikum se desarrollarán actividades relacionadas con distintos aspectos de esta titulación. Cada jornada será dirigida por un profesor/a del grado, y constará de una parte de explicaciones y otra de demostraciones y pruebas en laboratorio. Como ejemplo de temas a abordar podrían ser análisis de muestras, contaminación y depuración de aguas o taller de química, entre otros.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ciencias Ambientales

#### 3. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (CAMPUS GANDIA)

**Resumen:** En este praktikum, enmarcado en el Grado en Sistemas de Telecomunicación, Sonido e Imagen, se tratarán distintos aspectos clave en el sector de las tecnologías de la información, como son los sistemas de transmisión de datos, procesado de señales o dispositivos interactivos, entre otros.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería de Sistemas de Telecomunicación, Sonido e Imagen

Listado de Proyectos Campus PRAKTIKUM UPV 2016 UP4 (Campus Vera) por Escuelas:

## Escuela Técnica Superior de Arquitectura

### 4. WARM UP: ARQUITECTURA PARA FUTUR@S ARCHITECT@S

**Resumen:** Muy pocos estudiantes saben qué tareas profesionales puede desarrollar un arquitect@ y qué materias tendrían que estudiar si se decidiesen a cursar dicho grado...Y, en cualquier caso, nunca está de más, tener conocimientos de cómo podría llegar a ser una casa o cómo podría mejorar nuestra ciudad. Aunque las sesiones serán fundamentalmente prácticas, se acompañarán por charlas divulgativas de conocimientos básicos sobre sistemas de construcción, tipos estructurales, e historia básica de la ciudad de Valencia.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Fundamentos de Arquitectura.

## Escuela Técnica Superior de Ingeniería Agronómica y del Medio Natural

### 5. BIOTECNOLOGÍA: ABORDANDO GRANDES NECESIDADES CON HERRAMIENTAS PEQUEÑAS

**Resumen:** Las herramientas de la biotecnología permiten resolver necesidades no cubiertas de la sociedad. Así, veremos cómo se pueden cultivar células tanto vegetales como animales in vitro y estudiar su biología celular. También descubriremos cómo detectar virus y bacterias mediante biología molecular, cómo desarrollar fármacos inteligentes que actúen exclusivamente en el órgano enfermo usando la nanotecnología, y también cómo mejorar la calidad de los alimentos mediante técnicas bioquímicas y genéticas.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Biotecnología

### 6. CIENCIA Y TECNOLOGÍAS PARA COMER MEJOR Y SIN RIESGOS

**Resumen:** El programa tiene un carácter eminentemente práctico. Las actividades a realizar permitirán conocer cómo un procesado adecuado de las materias primas contribuye a la obtención de alimentos nutritivos y seguros. Se planteará la elaboración de conservas vegetales y productos cárnicos y el diseño de tratamientos térmicos. Además, se determinarán las propiedades texturales, aplicación de nuevas tecnologías en tratamientos térmicos, análisis sensorial, sistemas de cierre de envases y diseño de dietas con alto valor nutricional.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ciencia y Tecnología de los Alimentos

### 7. INGENIERÍA AGROALIMENTARIA: DEL CAMPO A LA MESA

**Resumen:** ¿Conocemos realmente la elaboración de los alimentos que llegan a casa? En este proyecto veremos qué tecnologías aplicamos en ganadería para conseguir alimentos de calidad, o como controlamos y seleccionamos las características de frutas y hortalizas. Finalmente, abordaremos el procesado de materias primas o lo calórica que es una dieta.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Agroalimentaria y del Medio Rural

## 8. LAS TECNOLOGÍAS TRANSFORMADORAS DEL MEDIO NATURAL

**Resumen:** El ser humano adapta los ciclos naturales para el desarrollo sostenible de la sociedad; las actividades a desarrollar os permitirán aprender a calcular cuánta agua precisa un cultivo. Además, conoceréis cómo es posible cultivar peces. También aprenderéis cuál es el valor de una planta o como la biodiversidad es clave en la mejora de nuestra alimentación.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Forestal y del Medio Natural

## Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

### 9. APRENDIENDO A VOLAR

**Resumen:** En este proyecto queremos mostrar parte de la esencia de la Ingeniería Aeronáutica. Esta ingeniería es la reina de la mecánica de fluidos, campo que incluye la turbulencia y la aerodinámica. Otros posibles campos son los satélites GPS, la navegación aérea o los simuladores aéreos, es decir, lo que nos permite volar.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Aeroespacial

### 10. HACIA UN MUNDO MECATRÓNICO

**Resumen:** Te iniciarás en el mundo de la Ingeniería Mecánica mediante unas experiencias básicas de vibraciones y ondas mecánicas. A continuación desarrollarás sistemas mecatrónicos más avanzados como son los PlotClocks (dispositivos que imprimen el tiempo), impresoras 3D (con los módulos complejos preensamblados) y otros equipos electroneumáticos.

**Titulaciones a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Electrónica Industrial y Automática / Grado en Ingeniería Mecánica.

### 11. LA INGENIERÍA DE VEHÍCULOS DE ALTA COMPETICIÓN

**Resumen:** Los alumnos conocerán las principales actividades de ingeniería involucradas en el proceso de diseño y fabricación de un vehículo de competición tipo FormulaStudent. La FormulaStudent es una competición donde participan los alumnos y se construye un coche similar a los utilizados en competiciones de Fórmula 1. Este proyecto se realiza en durante sesiones temáticas que incluyen: Diseño de vehículos de competición mediante CAD, Fabricación de componentes estructurales, Electrónica y telemetría, manejo de máquinas herramientas de Control Numérico y Testing en pista.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Eléctrica

## 12. LA MICROELECTRÓNICA A TU SERVICIO

**Resumen:** Mediante la programación de microcontroladores tipo Arduino podrás desarrollar vehículos capaces de seguir una línea o sistemas de control automático de la temperatura de un invernadero. También te iniciarás en el mundo de los microprocesadores de última generación capaces de adquirir información de su entorno (sensores) y actuar en consecuencia (actuadores).

**Titulaciones a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Electrónica Industrial y Automática

## 13. LOS OBJETOS: IDEAR, VISUALIZAR Y FABRICAR

**Resumen:** El proyecto girar en torno al proceso por el cual ideamos y creamos objetos. Desde el momento en que imaginamos algo hasta que lo construimos y lo tenemos en nuestras manos. Veremos productos y sus características, diseñaremos objetos propios y los fabricaremos.

**Titulaciones a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos

# Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Edificación

## 14. "EDIFICIO PLEGADO"... ME LO LLEVO

**Resumen:** El cometido del taller, actividad, acción, (elige la palabra que creas más consideres) es entender de forma básica el concepto estructural que se presentan en los edificios. Las estructuras son el esqueleto de nuestros edificios y sirve de base para sostener todo el resto del mismo, por lo tanto y a la vez que nuestro cuerpo está sometido a fuerzas exteriores, al viento, a los cambios térmicos, a los movimientos, a las sobrecargas, etc. por ello trataremos de entender cuál es su función y su comportamiento idóneo para que pueda durar muchos años con seguridad y garantía de éxito.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Arquitectura Técnica

# Escuela Técnica Superior de Ingeniería Geodésica, Cartográfica y Topográfica

## 15. GEOPRAKTIKUM: TU MAPA DEL MUNDO

**Resumen:** Hoy en día, la necesidad de conocer nuestra posición y la de los objetos que nos rodean está presente en todas las actividades y herramientas que utilizamos. Si buscas en tu móvil como llegar a determinado lugar, estás usando la Geomática, si planificas una excursión con Google Earth, estás usando la Geomática, si diseñas una ruta para repartir mercancías, si desde imágenes de satélites o drones estudias los efectos de un terremoto o del cambio climático, entonces usas la Geomática. Cualquier persona conoce aplicaciones como Google Earth, Google Maps, Street View, etc., desarrolladas desde el mundo de la Geomática, que están a disposición del cualquier usuario de forma gratuita y al alcance de la mano.

Mediante este proyecto se pretende dar a conocer la Geomática que, además de dar la posición y desarrollar aplicaciones, pretende manejar el dato de forma precisa ajustándose a las necesidades del trabajo planteado y ofreciendo soluciones precisas a problemas que tienen que ver con la gestión del territorio.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Geomática y Topografía

## Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

### 16. INFORMÁTICA Y CÓDIGO: EL MUNDO PROGRAMADO

**Resumen:** La informática está tan presente en nuestras vidas que no somos conscientes de su existencia. Nuestro día a día está plagado de interacciones con sistemas y programas informáticos: comunicarse por whatsapp y redes sociales, consultar la predicción meteorológica o el correo electrónico, usar la wikipedia para hacer trabajos... Pero, ¿qué destreza o capacidad intelectual es necesaria para crear estos sistemas y programas? En este proyecto te vamos a enseñar cómo aplicar el pensamiento computacional y la programación en diferentes entornos, desde el ámbito estadístico hasta el tratamiento de imágenes en medicina, pasando por el manejo y programación de los videojuegos clásicos, la conexión de dispositivos móviles o cómo puedes, con un par de clics de ratón, meterte en un buen lío "informático" sin saberlo.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Informática

### 17. LA SOCIEDAD INFORMÁTICA DEL FUTURO

**Resumen:** El futuro tecnológico ya está aquí: la sociedad se encamina inevitablemente hacia un nuevo futuro. Un horizonte digital en el que la informática tiene que mucho que decir y donde nosotros, como ciudadanos, hemos de participar a través de ella. En este proyecto te vas a sumergir de lleno en cuestiones que tienen que ver contigo y con la informática: desde reflexionar sobre problemas éticos y morales en los mundos virtuales de los espías hasta conectar tu smartphone a múltiples dispositivos, pasando por la aplicación de la Internet de las Cosas y los drones en las ciudades inteligentes, la detección de plagios de imágenes, textos y programas en la web o la utilización práctica de la teoría matemática de grafos para resolver problemas cotidianos de lo más divertidos.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Informática

## Escuela Técnica Superior de Ingeniería Caminos, Canales y Puertos

### 18. CONOCE CÓMO LOS INGENIEROS CIVILES CONSTRUYEN EL MUNDO EN EL QUE VIVES

**Resumen:** Los alumnos aprenderán a distinguir los materiales que pueden encontrar en la naturaleza, cómo utilizarlos para construir carreteras y cómo evaluarlas con un simulador de conducción, cómo diseñar puentes y otras estructuras, cómo controlar el agua, cómo funciona una planta de depuración de aguas y cómo preservar el medio ambiente.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería Civil

## Escuela Técnica Superior de Ingeniería Industriales

### 19. APLICACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS INDUSTRIALES: INGENIERÍA DEL AGUA, MECÁNICA Y DE SISTEMAS AUTOMÁTICOS

**Resumen:** El proyecto consistirá en que los alumnos se familiaricen con tres importantes ámbitos de aplicación de las tecnologías industriales: los fluidos, la mecánica y la automática.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales

### 20. INGENIERÍA DE LA ENERGÍA

**Resumen:** Durante una serie de actividades prácticas realizadas en los diferentes laboratorios asociados al Departamento de Termodinámica Aplicada, los alumnos aprenderán las bases de la transmisión de calor e interactuarán con diferentes instalaciones térmicas que tratarán de abarcar las aplicaciones fundamentales de la ingeniería térmica, pasando por ejemplo por los colectores solares, las instalaciones de frío, la refrigeración y la climatización.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería de la Energía

## Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación

### 21. CONECTADOS. COMUNICADOS. LOS DESAFÍOS DE LA TELECOMUNICACIÓN

**Resumen:** La profesión de ingeniero en telecomunicación cubre áreas tan dispares y apasionantes como el procesamiento de imagen, la transmisión de información, la comunicación entre ordenadores o el diseño electrónico. En este taller descubriremos algunas de estas áreas a través de aplicaciones prácticas.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación

## Facultad de Administración y Dirección de Empresas

### 22. APRENDE CÓMO ES LA GESTIÓN EN LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

**Resumen:** El proyecto tiene por objetivo dar a conocer a los alumnos distintas perspectivas para la gestión y administración de las Administraciones Públicas, teniendo en cuenta el marco político y potenciando distintas estrategias de la organización de empresas. Para ello se realizarán actividades prácticas en las que el alumno conocerá que habilidades y conocimientos son necesarios para poder ocupar puestos de trabajo de gestión técnica en la Administración Pública, bien directamente o bien indirectamente, al hacerlo en empresas privadas que trabajan para la Administración.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Gestión y Administración Pública

### 23. CONOCE CÓMO LLEGAR AL ÉXITO EMPRESARIAL

**Resumen:** El proyecto tiene por objetivo dar a conocer a los alumnos distintas perspectivas en la creación de empresas, teniendo en cuenta el marco político y potenciando distintas estrategias de innovación empresarial. Para ello se realizarán actividades prácticas en las que el alumno a través de experimentos reales relacionados con el marketing, las inversiones en bolsa, estrategias de emprendimiento e innovación empresarial y el ámbito político puedan potenciar su negocio ellos mismos.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Doble Titulación. Grado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación y Grado en Administración y Dirección de Empresas

## Facultad de Bellas Artes

### 24. EXPERIENCIA PRÁCTICA EN HERRAMIENTAS Y PROCEDIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO

**Resumen:** El proyecto consta de ocho sesiones prácticas sobre el manejo de recursos y materiales relacionados con la producción artística, sus disciplinas y algunas de sus áreas de conocimiento: ilustración y diseño hoy, dibujo y obra gráfica, la magia del dibujo animado, introducción al videoarte, efectos visuales en vídeo digital, ¿qué es la escultura contemporánea?, procesos en la escultura contemporánea y aplicación práctica al óleo del concepto "gradientes de profundidad".

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Bellas Artes

### 25. LA RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES: CIRUGÍA DEL ARTE

**Resumen:** Los alumnos a través de este proyecto conocerán los diferentes recursos y tratamientos utilizados en la conservación y restauración de obras de arte, y las principales técnicas de análisis y diagnóstico de los deterioros y patologías que presentan los bienes patrimoniales, aplicados en las áreas de conservación y restauración de pintura (lienzo, tabla, pintura mural), conservación y restauración de escultura y material arqueológico, conservación y restauración de documento gráfico y papel, conservación y restauración dorados y policromías, conservación y restauración textiles, conservación y restauración de arte no convencional.

**Titulación a las que se adscribe mejor el proyecto:** Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales