



\* Los TFG con valor 'NO' en el campo 'Se puede solicitar' ya no pueden ser solicitados por tener alumno asignado. Se pueden solicitar únicamente los proyectos con valor 'SI'.

ID	Código	Departamento	Tutor	Título	Línea de Trabajo	Perfil académico solicitado	Plazo de solicitud	Se puede solicitar
1	ECA1	Electrónica	Meca Meca, Fco. Javier	Caracterización de la SNR y de la estabilidad del tiempo de retardo de un sistema receptor de IR	Estudio teórico y caracterización práctica de la relación señal ruido y de la estabilidad térmica del tiempo de retardo de un sistema de medida de distancia por infrarrojos	GIEC, GIEAI	27/02/2017	SI
2	ECA2	Electrónica	Hernández Alonso, Álvaro	Diseño de una arquitectura flexible para implementación de la FFT en dispositivos FPGAS	El principal objetivo de la propuesta es el diseño de una arquitectura flexible y configurable para poder implementar el algoritmo de la Transformada Rápida(FFT)sobre dispositivos FPGA.La arquitectura obtenida debe ser capaz de adaptarse a una serie de parámetros a configurar, como el nº de puntos o el tamaño del ancho de palabra.Para ello se llevará a cabo la especificación de la propuesta en lenguaje VHDL, empleando el entorno de desarrollo para FPGAS de Xilinx. La propuesta realizada será validada mediante simulación evaluando sus prestaciones en términos de recursos	GITT, GIEC, GIEAI	21/11/2016	NO
3	ECA3	Electrónica	Bergasa Pascual, Luis M.	Reconstrucción de mapas con detección de cambios a partir de Google Street View	El objetivo de este sistema será adquirir imágenes panorámicas georegistradas usando la aplicación de Google Street View. Para ello, se deberá utilizar una API desarrollada en Javascript que permite realizar las diferentes tareas de obtención de datos mediante varios servicios de Google.Finalmente, estas imágenes se podrán usar para hacer reconstrucciones de las ciudades de donde se tomen las imágenes. La meta final será poder comparar datos capturados en distintos momentos y entre grandes espacios de tiempo para detectar cambios estructurales importantes en la ciudad, como construcciones, objetos dinámicos, etc.Esta información podrá ser usada para la actualización de mapas en aplicaciones de conducción autónoma, entre otros usos.	GIEAI, GIE	21/11/2016	NO
4	ECA4	Electrónica	Bergasa Pascual, Luis M.	Mapeado topológico de carreteras para la navegación de vehículos autónomos	Este trabajo busca desarrollar un formato o especificación que contenga la información topológica de la carretera para facilitar la navegación de un vehículo autónomo. Para ello se partirá de algunos de los formatos abiertos más usados actualmente, como RNDF, Opendrive o Lanelets, y se buscará mejorarlos para facilitar la integración con el resto de sistemas del vehículo(entorno ROS) y facilitar la fusión con datos de mapas ya existentes(como OpenStreetMap o Googles Maps)	GIEAI, GIE	21/11/2016	NO
5	ECA5	Electrónica	Palazuelos Cagigas, Sira E.	Desarrollo de una aplicación forense para la detección de fluidos biológicos	El objetivo de este TFG es la implementación de una aplicación para el procesamiento de imágenes de fluidos biológicos captadas mediante espectroscopia infrarroja. Se parte de un algoritmo ya existente en la actualidad que realiza el preprocesamiento de los datos y los procesa con técnicas multivariantes en Matlab.La aplicación para entorno Windows se portará/desarrollará en Python o C, para generar código ejecutable de forma independiente de Matlab, con una interfaz gráfica amigable.	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GIL, GSI	21/11/2016	NO
6	ECA6	Electrónica	Martín Sánchez, José Luis	Desarrollo de una aplicación forense para la clasificación de gránulos de pólvora	El objetivo de este TFG es el desarrollo de una aplicación en entorno Windows para la clasificación de varios grupos de fotografías de distintos tipos de pólvoras de interés forense. La aplicación utilizará al menos dos técnicas de inteligencia artificial (Bag of Features ), Convolutional Neural Network, u otras en la etapa de clasificación. La aplicación para entorno Windows se portará/desarrollará en Python o C e incluirá una interfaz gráfica amigable.Además, el código podría portarse a entornos Linux/Mac en etapas posteriores.	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GIL, GSI	20/12/2016	NO
7	ECA7	Electrónica	Martín Sánchez, José Luis	Desarrollo de un sistema de control de temperatura para experimentos de electrofisiología	En los laboratorios de electrofisiología se usan preparaciones in vitro que permiten el estudio de los circuitos biológicos del dolor.Para poder estudiarlos correctamente, es imprescindible realizar experimentos con tejido vivo, para comprobar su comportamiento en distintas situaciones (bajo la acción de distintas sustancias o estímulos). Durante estos experimentos es imprescindible mantener las condiciones ambientales controladas y en magnitudes adecuadas para que el tejido utilizado permanezca vivo el mayor tiempo posible. El objetivo de este trabajo es el diseño y montaje de un sistema de control de temperatura para volúmenes muy pequeños de líquido, que se utilizan en experimentos de electrofisiología para mantener vivo el tejido bajo observación.	GIEC	21/11/2016	NO

8	ECA8	Electrónica	Palazuelos Cagigas, Sira E.	Caracterización de eventos espontáneos lentos registrados en raíces motoras de la médula espina in vitro	Los registros extracelulares permiten observar la actividad sináptica de las neuronas de la médula espinal. En preparaciones experimentales de médula espinal de ratón mantenidas in vitro, se conservan parte de los circuitos nociceptivos. En estas condiciones es posible registrar "actividad sub-umbral compuesta" en las salidas motoras (raíces ventrales) generada por la actividad sináptica en la que se pueden distinguir la presencia de eventos de distinta complejidad. El TFG será la continuación de un algoritmo implementado en Matlab para el tratamiento de señales biológicas registradas en médula espinal con el objetivo de permitir su clasificación y análisis posterior.	GIEC, GITT, GiST, GIT, GIC, GII, GSI	21/11/2016	NO
9	FYM9	Física y Matemáticas	Ros Magán, Germán	Diseño e Implementación de una aplicación para la gestión de grupos en la Facultad de Educación de la UAH.	El trabajo consiste en crear una herramienta en lenguaje preferiblemente C para gestionar la asignación de grupo en los alumnos de la Facultad de Educación donde existen 3 Grados con un total de 6 grupos grandes y 12 reducidos y unos 1200 alumnos matriculados cada año.	Grado en Informática	15/01/2016	NO
10	FYM10	Física y Matemáticas	Ros Magán, Germán	Diseño e Implementación de una aplicación para la gestión del Practicum en la Facultad de Educación de la UAH.	En los Grados de Magisterio es obligatoria la realización de 3 Practicum, es decir prácticas de enseñanza en Colegios de la Comunidad de Madrid y de Castilla La Mancha. El trabajo consiste en crear una herramienta en lenguaje preferiblemente C que gestione la asignación de los alumnos a los diferentes centros y tutores (tanto profesores de la UAH como de los propios centros) de forma lo más automatizada posible. Cada año hay aproximadamente unos 1000 alumnos que asignar.	Grado en Informática	15/01/2016	NO
11	FYM11	Física y Matemáticas	Blanco Ávalos, Juan José	Visualizador python para las medidas del Monitor de Neutrones de Castilla-La Mancha (CaLMa).	Elaboración de una herramienta de visualización y tratamiento de datos para el monitor de neutrones de Castilla-La Mancha. El monitor de neutrones de Castilla-La Mancha (CaLMa) es un detector de rayos cósmicos que se encuentra operativo desde finales de 2011. Consiste en 15 tubos contadores que detectan neutrones procedentes de la interacción de rayos cósmicos primarios con la atmósfera. El objetivo de este proyecto es preparar una herramienta de representación y gestión de datos basada en python capaz de recoger las medidas de los tubos del monitor, realizar las correcciones necesarias para su uso y representación gráfica posterior así como la realización de operaciones simples y la extracción de datos procedentes de la base de datos de CaLMa.	GITT, GIEC, GIT, GIST, GII, GIC, GIEAI	15/01/2017	NO
12	FYM12	Física y Matemáticas	Blanco Ávalos, Juan José	Evaluación de la respuesta de fotodiodos operando sobre un centellador de tipo BGO.	El objetivo del proyecto es realizar el montaje experimental para evaluar la respuesta de un sistema de dos fotodiodos operando sobre las caras laterales de un BGO exagonal. El estudio deberá comprobar si tal sistema es capaz de ser aplicado en el estudio de las radiaciones ionizantes.	GITT, GIEC, GIT, GIST, GII, GIC, GIEAI	15/01/2017	NO
13	FYM13	Física y Matemáticas	Álvarez García, Fco. José	Evaluación de diferentes técnicas basadas en inteligencia artificial para la bajada de escala de la temperatura y la precipitación simuladas por un medio climático regional		GII	15/1/17	NO
14	FYM14	Física y Matemáticas	Blanco Ávalos, Juan José y Sindulfo Ayuso de Gregorio	Diseño e implementación de un analizador de altura de pulsos para sistemas de detección en coincidencia		GIEAI	15/1/17	NO
16	AUT16	Automática	Guillermo Ibañez/ Joaquin Alvarez Horcajo	Pruebas y medidas de protocolos de switches Ethernet avanzados con OpenFlow A	Medidas de prestaciones de protocolos implementados en OpenFlow sobre mininet y sobre redes reales. Programación opcional para la modificación de los protocolos.	GIT, GITT, GII	10/03/2017	SI
17	AUT17	Automática	Guillermo Ibañez/ Joaquin Alvarez Horcajo	Pruebas y medidas de protocolos de switches Ethernet avanzados con OpenFlow B	Medidas de prestaciones de protocolos implementados en OpenFlow sobre mininet y sobre redes reales. Programación opcional para la modificación de los protocolos.	GIT, GITT, GII	10/03/2017	SI
18	AUT18	Automática	Guillermo Ibañez/ Joaquin Alvarez Horcajo	Estudio de simuladores protocolo AODV para su uso en IP-Path	Estudiar los simuladores existentes protocolo AODV en ns2, ns3, opnet omnet, para su futura adaptación al protocolo IP-Path para redes cableadas	GIT, GITT, GII	10/03/2017	SI
21	TSC21	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Escribano Aparicio, Fco. Javier	Instalación y pruebas de OpenBTS sobre plataforma de software-defined radio	Realizar la configuración completa del software OpenBTS para su funcionamiento con tarjetas de software-defined radio ya disponibles, a fin de disponer de un sistema funcional emulador de una estación base móvil. Esto permitirá más adelante la propuesta de proyectos y prácticas docentes de GesSpTecial interés en el área de comunicaciones.	GITT, GIEC, GIT	21/11/2016	NO
22	TSC22	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Maldonado Bascón, Saturnino	Interfaz para plataforma robótica basado en Raspberry	El TFG propuesto abordará el desarrollo de un interfaz y modos de actuación para una plataforma robótica desde una Raspberry. Los módulos que deben ser considerados son: - Comunicación con el exterior utilizando diferentes opciones. - Comunicación Hombre-Máquina basada en comandos de voz	GITT, GIEC, GIT	21/11/2016	NO

23	TSC23	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Gil Jiménez, Pedro	Sistema de odometría visual mediante terminales móviles Android	La odometría visual permite calcular el desplazamiento sufrido por una cámara de vídeo embarcada en una plataforma móvil, por ejemplo un vehículo o un robot. En este proyecto se pretende emplear librerías de odometría visual ya existentes para poder ser incluidas dentro de un terminal móvil Android. Son necesarios conocimientos básicos de desarrollo de aplicaciones para Android, así como programación en Java.	GSI,GIC,GII	21/11/2016	NO
24	TSC24	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Gómez Moreno, Hilario	Estudio sobre el uso del algoritmo "Empirical Mode Decomposition" bidimensional en el procesado de imagen	El algoritmo Empirical Mode Decomposition (EMD) es una potente herramienta que se ha usado con éxito en el análisis de señales biomédicas de una dimensión. A diferencia de otros métodos de descomposición como la Transformada de Fourier, EMD no tiene una base de descomposición previa. Se trata por tanto de un algoritmo totalmente empírico. En este proyecto se deberá buscar información sobre EMD en dos dimensiones para su aplicación a imágenes. Se buscarán implementaciones ya realizadas y se intentará la implementación en C/C++ y en CUDA. Además se buscarán aplicaciones en la eliminación de ruido.	GITT, GIEC,GIT,GIST, GSI,GIC,GII		SI
25	TSC25	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Gómez Moreno, Hilario	Desarrollo de una herramienta software para el mantenimiento de las guías docentes de una titulación.	El manejo y edición de las guías docentes de una titulación está demostrando ser una tarea ardua y que supone un coste temporal importante para el profesorado. Pensando en ello se propone crear un entorno que permita, mediante el uso de bases de datos, la generación automática de las guías docentes y la elección del formato más adecuado para ello. El profesorado sólo rellenará los datos más relevantes mediante un entorno web amigable y el software se encargará de los chequeos necesarios y de la generación de los documentos adecuados. El entorno de trabajo se dejará a la elección del alumno encargado del proyecto pero intentando elegir siempre entornos de software libre.	GITT, GIEC,GIT,GIST, GSI,GIC,GII	21/11/2016	NO
26	TSC26	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Sáez Landete, José	Técnicas de procesado de imágenes para el análisis de mapas de tensión en materiales	El proyecto se basa en la implementación de técnicas para el análisis de los mapas de tensión de materiales. Los mapas de tensión son fundamentales para entender la resistencia mecánica de materiales, y por tanto, muy útiles para para el diseño de componentes en ingeniería mecánica.	GIST, GTT, GIEAI		SI
27	TSC27	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Sáez Landete, José	Estudio de la distorsión de amplificadores de potencia en sistemas de comunicación multiprotectora	La eficiencia de los amplificadores de potencia es un parámetro crítico en los sistemas de comunicaciones modernos. En el proyecto se analiza el funcionamiento de dichos amplificadores, controlando y/o compensando la distorsión que introduce.	GIST, GTT		SI
28	TSC28	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Sáez Landete, José	Técnicas para el diseño de pulsos conformadores de onda en sistemas de comunicaciones digitales	En se abordan técnicas para el diseño de pulsos conformadores de onda y su impacto en los sistemas de comunicaciones digitales.	GIST, GTT		SI
29	CC29	Ciencias de la Computación	Algar Díaz, Mª Jesús	Desarrollo de una plataforma para el aprendizaje de la Fisiología	Implementar una página web atractiva y útil para el aprendizaje de la Fisiología con contenido estático y dinámico	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
30	CC30	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Aplicación del Data Mining al ámbito Educativo	Interacción de los sistemas e-learning con la minería de datos, aplicación de técnicas de minería de datos en los sistemas elearning	GISI	17/03/2017	SI
31	CC31	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Técnicas de predicción usando Social Media	Analizar las técnicas que permitan predecir cosas con los medios de comunicación social actuales. Revisar los predictores y las técnicas de predicción disponibles, así como las posibles tendencias futuras.	GISI, GII	17/03/2017	SI
32	CC32	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Utilización de Sensores Inalambricos en la Medicina	Estudio de las redes de sensores inalámbricos aplicados al área de la medicina. Comprender como funciona esta tecnología y conocer como se está aprovechando el potencial de esta tecnología para mejorar la calidad y eficiencia de los cuidados de salud.Hacer un caso practico	GIEAI,GIC,GII	17/02/2017	NO
33	CC33	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Implementación de una plataforma sensorial con Arduino para el diagnóstico de pacientes en tiempo real	Implementación y puesta a punto de un prototipo electrónico autónomo para la monitorización de parámetros biométricos de pacientes clínicos. Estudio y selección de los parámetros biométricos más importantes para su aplicación médica	GIEAI,GIC,GII	17/02/2017	NO
34	CC34	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Utilización de Técnicas de Machine Learning en Base de Datos Clínicas	Machine Learning es una disciplina científica del ámbito de la Inteligencia Artificial que crea sistemas que aprenden automáticamente. Aprender en este contexto quiere decir identificar patrones complejos en millones de datos. El aprendizaje se basa en técnicas y algoritmos que revisan los datos y son capaces de predecir comportamientos futuros. Se pretende aplicar estas técnicas en Bases de datos Renales, a fin de predecir el comportamiento de patrones existentes	GIEAI,GIC,GII	17/03/2017	SI
35	CC35	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Utilización de Técnicas de Minería de Datos en Base de Datos Clínicas	La Minería de datos descubre patrones desconocidos. Se pretende en este contexto descubrir patrones complejos u ocultos en grandes BD. Las técnicas de minería de datos son capaces de descubrir patrones desconocidos, se pretende aplicar estas técnicas a fin de explorar bases de datos de pacientes renales.	GIEAI,GIC,GII	17/03/2017	SI
36	CC36	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Analítica Web en E-commerce y Herramientas para e-commerce	Determinantes que influyen en la intención de usar Web Analytics en sitios de e-commerce, casos de estudio. Estudio de Software Analytics para e-commerce	GSI	02/12/2016	NO

37	CC37	Ciencias de la Computación	Castillo Sequera, Jose Luis	Aspectos de seguridad y medios de pago que afectan el e-commerce y M-commerce	Revisión de los Sistemas de seguridad confiables para subastas on-line y de los medios actuales de pago usados en e-commerce. Estudio sobre las percepciones de los consumidores de los sistemas de pagos utilizados en e-commerce y ¿Cómo mejorar las actitudes de los consumidores hacia el uso de los medios de pago online?: Caso Experimental	GSI	02/12/2016	NO
38	CC38	Ciencias de la Computación	Fernández Sanz, Luis	Análisis comparativo de casos de estudio con diversas variantes de puntos de función	Aplicar diversas variantes de puntos de función a distintos tipos de especificaciones de casos y sistematizar su análisis creando herramientas simples	GSI, GIC, GII	17/03/2017	SI
39	CC39	Ciencias de la Computación	Fernández Sanz, Luis	Desarrollo y traducción de maqueta de exámenes para el módulo ECDL de Marketing Digital	Adaptación y traducción de la maqueta web de soporte a exámenes del módulo ECDL de marketing digital	GSI, GIC, GII	17/03/2017	SI
40	CC40	Ciencias de la Computación	Fernández Sanz, Luis	Elaboración de curso e-learning para el módulo ECDL de Marketing Digital	Elaboración de curso e-learning para el módulo ECDL de Marketing Digital incluyendo maqueta de práctica para exámenes	GSI, GIC, GII	17/03/2017	SI
41	CC41	Ciencias de la Computación	Fernández Sanz, Luis	Material de soporte de e-learning para las certificaciones de análisis de puntos de función	Generar y configurar material de soporte web e -learning para las certificaciones de diversas variantes de puntos de función	GSI, GIC, GII	17/03/2017	SI
42	CC42	Ciencias de la Computación	Fernández Vicente, Eugenio	Análisis de datos deportivos en Matlab	Realizar un entorno en Matlab para el análisis de datos de partidos futbol mediante algoritmos ya definidos y programados, y que serán proporcionados	Todos los grados	02/12/2016	NO
43	CC43	Ciencias de la Computación	Fernández Vicente, Eugenio	Análisis de datos jugadas de futbol en Matlab	Realizar desarrollos en Matlab para el análisis de jugadas de partidos futbol mediante algoritmos ya definidos y programados, y que serán proporcionados al alumno	Todos los grados	02/12/2016	NO
44	CC44	Ciencias de la Computación	García Cabot, Antonio	Aplicación para Android Wear para el seguimiento de tratamientos médicos	Se propone como trabajo crear una aplicación de demo para una smartwatches con Android Wear para llevar el seguimiento de tratamientos médicos.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
45	CC45	Ciencias de la Computación	García Cabot, Antonio	Aplicación para Android Wear para el seguimiento alimenticio	Se propone como trabajo crear una aplicación de demo para una smartwatches con Android Wear para llevar el control de los alimentos que se consumen con el objetivo de controlar la dieta.	Todos los Grados	02/12/2016	NO
46	CC46	Ciencias de la Computación	García Cabot, Antonio	Aplicación gamificada para Android para auditar la seguridad de un dispositivo móvil y de una red	Se propone como trabajo crear una aplicación de demo para Android para auditar la seguridad de un dispositivo móvil y de una red.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
47	CC47	Ciencias de la Computación	García Cabot, Antonio	Creación de una app para el cifrado y descifrado de información mediante realidad aumentada	El objetivo de este trabajo es crear una app capaz de cifrar y descifrar información a través de la cámara de un dispositivo móvil utilizando realidad aumentada.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
48	CC48	Ciencias de la Computación	García Cabot, Antonio	Desarrollo de una app de realidad aumentada para mostrar el funcionamiento de diferentes estructuras de datos	El objetivo de este trabajo es crear una app que, mediante realidad aumentada, sea capaz de mostrar el funcionamiento de diferentes estructuras de datos: listas, colas, pilas, árboles, etc.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
49	CC49	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Asistente personal wearable sobre dispositivos Android	Actualmente existen dispositivos wearables que sirven para enviar señales de alerta cuando el usuario lo necesita, pero muchos de ellos son propietarios y utilizan un hardware específico. El presente trabajo comenzará con un estudio comparativo de los dispositivos wearables genéricos (como los de Android) frente a aquellos que usan un hardware específico (por ejemplo, el de Cruz Roja: <a href="http://www.cruzroja.es/teleasistencia/es/teleasistencia-domiciliaria.html">http://www.cruzroja.es/teleasistencia/es/teleasistencia-domiciliaria.html</a> ), y posteriormente se realizará una aplicación similar que funcione sobre dispositivos wearable Android.	Todos los grados	17/03/2017	SI
50	CC50	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Estudio de realidad aumentada vs realidad disminuida en dispositivos móviles Android	Hoy en día la realidad aumentada está alcanzando una gran relevancia en el ámbito de las aplicaciones móviles. Esto ha dado lugar a que aparezcan a su vez nuevos conceptos como la realidad disminuida. Por ello, el presente trabajo consiste en la realización de una aplicación móvil de demo, para Android, que permita eliminar objetos de la imagen que se proyecta a través de la cámara del dispositivo móvil.	Todos los grados	17/03/2017	SI
51	CC51	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Aplicación móvil en Android para el reconocimiento de plantas usando realidad aumentada	Hoy en día la realidad aumentada está alcanzando una gran relevancia en el ámbito de las aplicaciones móviles. Por ello, el presente trabajo consiste en la realización de una aplicación móvil en Android para el reconocimiento de plantas utilizando realidad aumentada.	Todos los grados	17/03/2017	SI
52	CC52	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Estudio de librerías 3D para la realización de aplicaciones y juegos en Android	Este trabajo consiste en la realización de un análisis y comparativa sobre las librerías 3D existentes para la programación en Android, y la realización de una pequeña prueba-demo que muestre el funcionamiento de alguna de ellas. También se realizarán pruebas de rendimiento y se tendrá en cuenta la compatibilidad con las distintas versiones de Android.	Todos los grados	17/03/2017	SI

53	CC53	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Estudio sobre virus y malware en dispositivos Android	Por todos es conocido el uso de virus y malware para infectar ordenadores pero, con el auge de los dispositivos móviles, éstos también pueden estar siendo vulnerables a ciertos tipos de software maliciosos. Este TFG pretende realizar un análisis de todo aquel software malicioso que puede utilizarse para infectar los dispositivos móviles Android, así como realizar recomendaciones para evitar que nuestros dispositivos se infecten con este tipo de aplicaciones maliciosas.	Todos los Grados	02/12/2016	NO
54	CC54	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Estudio sobre las diferentes estrategias de monetización de apps en Android	Los programadores de aplicaciones móviles muchas veces no tienen conocimientos de cómo pueden obtener rendimiento económico tras el desarrollo. Con las tiendas de las aplicaciones móviles que han surgido en los últimos años, los programadores freelance tienen muchas más oportunidades de explotar esto, y es por ello por lo que en este TFG se propone realizar un estudio de las diferentes estrategias de monetización de apps, concretamente en la plataforma Android.	Todos los Grados	17/02/2017	NO
55	CC55	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Análisis y estudio de las diferentes plataformas de realidad virtual	Últimamente se empieza a ver que están surgiendo muchos dispositivos de realidad virtual, como las Oculus Rift o las Samsung Gear VR. Este TFG pretende estudiar todas aquellas plataformas que permiten utilizar la realidad virtual, llevando a cabo un análisis comparativo en el que se muestren las ventajas y desventajas de cada uno de estos sistemas.	Todos los Grados	02/12/2016	NO
56	CC56	Ciencias de la Computación	Gómez Pérez, Josefa	Desarrollo de aplicación web usando el DOM virtual de React	Utilizar la librería de Javascript React en una aplicación web para mejorar la interfaz de usuario.	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
57	CC57	Ciencias de la Computación	Gómez Pérez, Josefa	Desarrollo de aplicación web usando ECMA Script 6 y Babel	Utilizar el nuevo estándar de Javascript, ES6, en una aplicación web.	GISI GII GIC	16/01/2017	NO
58	CC58	Ciencias de la Computación	Gómez Pérez, Josefa	Aplicación de algoritmos genéticos para optimizar datos de posicionamiento y localización	Desarrollar algoritmos y llevar a cabo simulaciones para optimizar datos de posicionamiento y localización	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
59	CC59	Ciencias de la Computación	Gómez Pérez, Josefa	Implementación de algoritmos genéticos para optimizar variables climáticas	Desarrollar algoritmos y llevar a cabo simulaciones para optimizar variables climáticas	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
60	CC60	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Videjuegos accesibles multiplataforma con LibGDX	El alumno debe realizar un estudio acerca de la librería de creación de videojuegos LibGDX y generar un título accesible que sea multiplataforma. Adicionalmente, el trabajo determinará hasta qué punto LibGDX permite satisfacer las condiciones necesarias para que el videojuego desarrollado con dicha herramienta pueda ser utilizado por personas con distintas capacidades (con/sin diversidad funcional).	Todos los grados	17/03/2017	SI
61	CC61	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Videjuegos accesibles multiplataforma con Unity 3D	El alumno completará un estudio sobre el motor de creación de videojuegos Unity 3D y generará un prototipo multiplataforma y accesible. El proyecto tratará de validar hasta qué punto los videojuegos desarrollados con Unity 3D pueden satisfacer las condiciones necesarias para que el producto SW resultante pueda ser utilizado por personas con distintas capacidades (con/sin diversidad funcional).	TG	17/03/2017	SI
62	CC62	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Desarrollo de videojuegos: accesible vs. inaccesible	Esta propuesta trata de la generación de un videojuego y una versión accesible del mismo (apto para ser usado por personas con diversidad funcional). Mediante una documentación exhaustiva del proceso, será posible conocer el esfuerzo y el tiempo necesarios que hay que invertir en la transición entre ambas versiones y descubrir los mecanismos para completar la conversión. Además, se llevará a cabo una comparativa final entre los prototipos generados para establecer las carencias típicas de un videojuego creado sin tener en cuenta la accesibilidad.	Todos los grados	02/12/2016	NO
63	CC63	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Ransomware en Android	El alumno debe realizar un estudio sobre ransomware en Android, incluyendo cómo realiza el cifrado de archivos y cómo revertirlo. Además, simulará un ataque de ransomware, elaborando un programa que avise al usuario de que sus archivos han sido cifrados y dando la posibilidad de descifrarlos.	Todos los grados	17/03/2017	SI
64	CC64	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Jailbreak en iOS: ventajas y riesgos	El alumno debe investigar peligros de tener Jailbreak en iOS (básicamente, deja el móvil expuesto: investigar hasta qué punto). Son muchos los usuarios que lo tienen para evitar pagar por aplicaciones, el alumno debe realizar un estudio aproximado de cuántos usuarios estarían expuestos, qué ataques es posible realizar a través de las vulnerabilidades derivadas de tener Jailbreak y se debe intentar explotar alguna de ellas, demostrando que se puede evitar simplemente sin hacer Jailbreak.	Todos los grados	02/12/2016	NO

65	CC65	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Peligros en la sincronización de datos Android	La sincronización de datos es una opción que se tiene activada en la mayoría de dispositivos Android, de modo que estamos sincronizando desde datos personales como las claves wifi, contraseñas, etc., hasta la sincronización de archivos y aplicaciones. Intentar vulnerar este sistema de modo que podamos obtener datos personales sin el consentimiento del usuario, ya sea realizando un man-in-the-middle, una aplicación a tal efecto o mediante cualquier otra vía. Se debe realizar un estudio sobre si siempre los dispositivos son vulnerables al tener la sincronización activada o esto se soluciona a algún nivel en ciertas versiones del SO o en diferentes plataformas.	Todos los grados	02/12/2016	NO
66	CC66	Ciencias de la Computación	Ciencias de la Computación	Herramienta demostradora del ciclo de vida de una Actividad Android	Las actividades Android tienen un ciclo de vida complejo e interesante que se diversifica al utilizar fragments y pestañas. Estudiar este ciclo en detalle con todos sus callbacks y crear una herramienta demostradora es el objetivo de esta propuesta.	Todos los grados	17/03/2017	SI
67	CC67	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Distribución de malware a través de tiendas de aplicaciones móviles	Tienda de windows phone, Appstore de iOS y Play store de Android: que controles hacen, cuáles pueden saltarse, etc. Para poder publicar una aplicación en cada una de estas tiendas, hay que pasar una serie de controles que validan que el código no sea malicioso entre otros factores. Es conocido que muchas aplicaciones se han saltado estos controles (por ejemplo, el virus que se coló como antivirus en la AppStore de iOS). El alumno en este caso deberá realizar un estudio de cuáles son las pruebas que el código debe pasar exactamente, de qué forma podrían pasarse por alto estas pruebas introduciendo código malintencionado y evaluar cuál de las tres tiendas es más difícil de vulnerar a la hora de intentar introducir malware de cualquier tipo (adware, spyware, troyanos, etc.). Además, se deberá intentar introducir en Play Store una aplicación que se salte alguna de las restricciones de seguridad (sin cometer ninguna infracción grave).	Todos los grados	17/03/2017	SI
68	CC68	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Vulnerabilidades en smartwatches	Estos dispositivos están en auge pero están llenos de vulnerabilidades que permiten hacernos con el control del dispositivo móvil al que están vinculados. El alumno deberá realizar un análisis de vulnerabilidades en smartwatches (Android/iOS...) e intentar hacerse con el control de un dispositivo móvil sincronizado a él a través de esta vía, realizando alguna acción no consentida por parte del usuario de la forma más silenciosa posible.	Todos los grados	17/03/2017	SI
69	CC69	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Aplicación de Realidad Aumentada: UAH-Aumentada	El alumno realizará una aplicación de RA basándose en trabajos previos de otros alumnos para crear una aplicación totalmente funcional que "aumente" la experiencia de los alumnos de la UAH con herramientas útiles. Como segundo objetivo del trabajo, se producirá un "esqueleto" de aplicación de RA reutilizable.	TG	17/03/2017	SI
70	CC70	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	Creación de herramienta de rooteo de sistemas Android	Basándose en trabajos anteriores, el alumno deberá crear desde cero una herramienta capaz de rootear un sistema Android seleccionado implementando la vulnerabilidad elegida y describiendo el proceso conceptual desarrollado.	TG	17/03/2017	SI
71	CC71	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	SmartCities: plataforma para la integración de los SmartCitizens	El alumno deberá implementar un sistema de sensores y actuadores llave-en-mano para facilitar la integración de sensores aportados por los ciudadanos al entorno de las SmartCities.	TG	17/03/2017	SI
72	CC72	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Creación y reutilización de componentes web	El alumno debe tener conocimientos demostrables de HTML5 y Javascript. El TFG consiste en crear y reutilizar componentes tipo "Custom Elements", "Templates", "Shadow DOM" y/o "HTML Imports".	Todos los Grados	17/03/2017	SI
73	CC73	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Análisis de la herramienta MIT App Inventor para crear aplicaciones móviles	Estudiar la herramienta App Inventor y crear aplicaciones móviles de prueba.	Todos los Grados	17/02/2017	NO
74	CC74	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Linked Data: Creación de un vocabulario RDF en un servidor	Es necesario tener conocimientos de tecnologías XML. Se creará un vocabulario con tecnologías de la Web Semántica. Se harán consultas de prueba con el lenguaje SPARQL y se instalará un servidor para ello. El TFG se enmarca en el contexto de lo que se conoce como Linked Data.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
75	CC75	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Desarrollo de una aplicación JavaScript para la plataforma MEAN	Es necesario saber JavaScript y AngularJS. Se desarrollará una sencilla aplicación en lenguaje JavaScript basada en los frameworks Express y AngularJS, con acceso a una base de datos MongoDB, y se instalará en un servidor Node.js.	Todos los Grados	02/12/2016	NO
76	CC76	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Creación de Apps para Android consumidoras de servicios RESTful	Es necesario tener conocimientos de programación para Android. Se trata de programar aplicaciones con los requisitos funcionales que proporcionará el tutor, que accederá a servicios de uso libre disponibles en la Web.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
77	CC77	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Creación de un sistema transformación de datos ETL basado en XSLT	Es necesario tener conocimientos de XML. Se creará un prototipo con el lenguaje XSLT para transformar datos representados con diferentes lenguajes XML.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
78	CC78	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Programación de Bookmarklets en JavaScript	Es necesario saber JavaScript. Se trata de programar una serie de módulos JavaScript en forma de Bookmarklets para hacer revisiones sobre la página web abierta en el navegador.	Todos los Grados	16/01/2017	NO
79	CC79	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Programación de extensiones para navegadores Web	Es necesario saber HTML, CSS y JavaScript. Se trata de programar extensiones que se puedan instalar en navegadores como Chrome y Firefox.	Todos los Grados	17/03/2017	SI

80	CC80	Ciencias de la Computación	Marcos Ortega, Luis de	Desarrollo de herramienta 3D para la modelización de universos de ficción en Unity	Desarrollo del modelo. Creación de un interfaz para la gestión y publicación de modelos. Se sugiere usar Unity como entorno de desarrollo.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
81	CC81	Ciencias de la Computación	Marcos Ortega, Luis de	WebGL para la creación de gráficos web en 3D	Análisis y creación de prototipo/s. Búsqueda de herramientas o librerías de alto nivel (e.g. Unity y Webplayer). El objetivo del proyecto es crear una aplicación con el SDK de Android capaz de capturar un conjunto de eventos críticos, entre ellos se pueden considerar: • Procesos que realizan llamadas al sistema. • Procesos que abren conexiones de red. • Procesos que están usando la memoria. • Procesos atendidos por la CPU. • Aplicaciones ejecutadas por el usuario.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
82	CC82	Ciencias de la Computación	Martínez Herráiz, José Javier	MeterDroid: monitorizando la seguridad móvil en la nube.		Todos los grados	17/03/2017	SI
83	CC83	Ciencias de la Computación	Martínez Herráiz, José Javier	Técnicas de Machine Learning para la detección anomalías en Android	El objetivo del proyecto es aplicar un subconjunto de técnicas de machine learning para crear patrones de normalidad. Una vez la técnica de machine learning ha entrenado en un entorno controlado, se someterá al sistema a diferentes tipos de malware y se tratará de alertar al usuario en función de la divergencia con el patrón "normal"	Todos los grados	17/03/2017	SI
84	CC84	Ciencias de la Computación	Martínez Herráiz, José Javier	Modelos Ocultos de Markov aplicados al ámbito de la Ciberseguridad	Los modelos ocultos de Markov (HMM a partir de ahora) son modelos estocásticos que cuentan con un proceso oculto y un conjunto de señales emitidas (observables) por este proceso. Las señales emitidas guardan una relación probabilística con los estados del proceso oculto. Los problemas resueltos con este modelo van desde la predicción de señales que emitirá el proceso, hasta el aprendizaje de las distribuciones de probabilidad que existen entre las señales emitidas y los estados. Se han aplicado en multitud de campos, como el reconocimiento del lenguaje, la predicción de fenómenos naturales, y también en la ciberseguridad.	Todos los grados	17/03/2017	SI
85	CC85	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Bases de Datos en la Nube: Firebase para Web	Estudio de la base de datos Firebase para desarrollo de aplicaciones Web	GII, GSI, GIC	17/03/2017	SI
86	CC86	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Backend en sistemas conectados en la nube	Estudio de sistemas conectados de backend para nube y microservicios	GII, GSI, GIC	17/03/2017	SI
87	CC87	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Bases de Datos en la Nube: Firebase para Android	Estudio de la base de datos Firebase para desarrollo de aplicaciones Android	GII, GSI, GIC	17/03/2017	SI
88	CC88	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Bases de Datos en la Nube: Firebase para iOS	Estudio de la base de datos Firebase para desarrollo de aplicaciones iOS	GII, GSI, GIC	17/03/2017	SI
89	CC89	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Sistemas de captura de animaciones en 3D	Estudio sobre los distintos sistemas de captura de movimiento y posicionamiento para la generación de animaciones en modelos tridimensionales	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
90	CC90	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Modelado 3D automático	Estudio sobre técnicas de recreación de topología tridimensional sobre mallas 3d mediante técnicas de captura de imagen/video	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
91	CC91	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Modelado de personajes	Estudio de los procedimientos de creación de personajes tridimensionales de base biológica para motores de juego	GII,GISI,GIC	02/12/2016	NO
92	CC92	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Animación de personajes	Estudio del workflow para la animación de personajes en entornos tridimensionales para motores de juego	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
93	CC93	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Motores de videojuegos: modelos de sockets	Estudio del manejo de los sockets para gadgets y su gestión en los distintos motores 3d	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
94	CC94	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Modelado de realidad virtual	Estudio de los requisitos del modelado para entornos de realidad virtual para establecer el tamaño y las características de rendimiento adecuadas a los distintos entornos.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
95	CC95	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Fusión de navegación web en entornos de realidad virtual	Integración de soluciones de navegación web dentro de entornos de realidad virtual.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
96	CC96	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Estudio de la inmersión en entornos de Realidad Virtual	Estudio comparativo sobre el grado de inmersión de los usuarios en distintos entornos de realidad virtual, estudiando distintos settings para conseguir aislar las características principales que ayudan a la inmersión y a la sensación de presencia	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
97	CC97	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Realidad Virtual para la visualización de datos	Estudio para la creación de un estudio virtual para la visualización de datos, tanto científicos como estadísticos generalistas.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
98	CC98	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Simulación física en motores tridimensionales	Estudio de las características de interacción para la simulación física en distintos motores 3d y su uso en sistemas complejos	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
99	CC99	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Visualización de procesos de clustering en realidad virtual	Creación de un sistema de visualización de los procedimientos de clustering y clasificación mediante un entorno de realidad virtual.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
100	CC100	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Visualización de procesos de optimización de rutas en entornos de realidad virtual	Creación de un entorno virtual y las herramientas necesarias para permitir la visualización significativa de la evolución de los procesos de optimización de rutas sobre mapas con datos en activo.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
101	CC101	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Visualización de datos históricos de movilidad en entornos de realidad virtual	Creación de un sistema de visualización de rutas en mapa para entornos de realidad virtual con acceso a datos históricos y evolución en tiempo virtual.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI



102	CC102	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Modelado de hard-surfaces a partir de sculpt-models para la creación de modelos 3d de apariencia mecánica	Estudio del procedimiento de creación de hard-surfaces para el modelado tridimensional a partir de una base generada vía un sculpt-model. Establecimiento de un workflow general.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
103	CC103	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Generación de modelos tridimensionales de edificios	Creación de modelos tridimensionales de edificios históricos para la inserción en entornos de realidad virtual: workflow y herramientas.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
104	CC104	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Estudio de los factores de rendimiento de modelos 3d en dispositivos móviles		GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
105	CC105	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Plataforma de análisis de datos recibidos en movilidad	Plataforma de análisis de datos mediante técnicas de inteligencia artificial y big data para la extracción de conocimiento.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
106	CC106	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Estudio de los procesos de análisis para la generación de conocimiento de datos en movilidad	Plataforma de análisis de datos mediante técnicas de inteligencia artificial y big data para la extracción de conocimiento.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
107	CC107	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Desarrollo de aplicaciones de gestión de rutas móvil	Creación de aplicación móvil/tablet para el seguimiento de dispositivos embarcados y generación de rutas, junto con su endpoint en servidor. Sistemas de sincronización de datos, almacenamiento, conectividad y mensajería D2D	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
108	CC108	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Desarrollo de aplicaciones de gestión de documentación móvil	Creación de aplicación móvil/tablet para la gestión documental a distancia, junto con su endpoint en servidor. Sistemas de sincronización de datos, almacenamiento, conectividad y mensajería D2D	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
109	CC109	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Diseño de un soporte multiestación para tablets embarcados	Establecimiento de los requisitos, pruebas y diseños para la creación de un soporte multiestación para tablets embarcados en vehículos industriales.	GIEAI	02/12/2016	NO
110	CC110	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Diseño de un sistema de generación de procesos de negocio para entornos Web	Diseño de un sistema de programación visual para personas sin conocimientos de programación que permita la definición de procesos de negocio sobre bases de datos.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
111	CC111	Ciencias de la Computación	Moratilla Ocaña, Antonio	Cuadros de mandos dinámicos	Creación de un sistema de cuadros de mando dinámicos con conexión a datos recibidos de sistemas de gestión de información no preestablecida.	GII,GISI,GIC	17/03/2017	SI
112	CC112	Ciencias de la Computación	Pagés Arévalo, Carmen	Herramienta de retroalimentación auditiva: Sistema Alternativo Aumentativo de Comunicación (SAAC)	Herramienta que permita desarrollar una retroalimentación auditiva a niños con problemas de comunicación basada en la asociación palabra-imagen. Se desarrollaría mediante una aplicación con perfil multiusuario, descargable para múltiples equipos, con cuentas de usuario y con la opción de dos canales de entrada, uno para terapeuta y otro para destinatario. Esta propuesta está dirigida preferentemente a alumnos que quieran involucrarse en este proyecto de ayuda a niños con problemas.	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
113	CC113	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Desarrollo de juegos en HTML5 y responsive	A día de hoy se siguen utilizando applets para el desarrollo de juegos web. Estos juegos implementados a través de applets no funcionan en los dispositivos móviles. La idea sería poder "convertir" dichos juegos en HTML5 y que además puedan ser web responsive.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
114	CC114	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Aplicación para obtener gráficas e informes de Bugzilla	El objetivo de este proyecto es desarrollar una aplicación que permita realizar gráficos e informes de los errores que se han ido registrando en el desarrollo de un proyecto software. Los documentos finales deben ser generados en formato PDF. El lenguaje de programación elegido es a elección del alumno.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
115	CC115	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Desarrollo de aplicaciones para Facebook	El TFC consistirá en el desarrollo de aplicaciones para Facebook: por ejemplo, posibilidad de encuestas, contabilizar el número de personas que son fans de un perfil, etc.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
116	CC116	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Desarrollo de aplicaciones para iPhone e iPad	Este trabajo consistirá en desarrollar una aplicación para iPad e iPhone, utilizando para ello el API proporcionado por Apple. Dicha aplicación deberá tener una cierta funcionalidad mínima así como unos requisitos.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	16/01/2017	NO
117	CC117	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Desarrollo de aplicaciones para Android	Este trabajo consistirá en desarrollar una aplicación para Android, utilizando para ello el API proporcionado por Apple. Dicha aplicación deberá tener una cierta funcionalidad mínima así como unos requisitos.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	16/01/2017	NO
118	CC118	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Aplicación de sincronización de carpetas en red.	Desarrollar una aplicación que permita sincronizar ficheros y carpetas. Permitirá realizar backups incrementales. Será algo parecido a Dropbox, OneDrive, etc.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
119	CC119	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Utilización de Appium para pruebas de dispositivos Android	Desarrollar una aplicación que permita realizar pruebas de una aplicación de Android.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
120	CC120	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Utilización de Appium para pruebas de dispositivos IOS	Desarrollar una aplicación que permita realizar pruebas de una aplicación de IOS.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
121	CC121	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Desarrollo de aplicación para manejo de Arduino Uno	Desarrollar una aplicación que permita manejar por software un Arduino Uno, realizando ciertas tareas: gestionar sensores, mover un motor, gestionar una impresora, etc.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	17/03/2017	SI
122	CC122	Ciencias de la Computación	Sánchez Peña, Juan José	Desarrollo de aplicación para manejo de Raspberry Pi 3	Desarrollar una aplicación que permita manejar por software un Raspberry Pi 3, realizando ciertas tareas: gestionar sensores, mover un motor, gestionar una impresora, etc.	GTT, GIT, GIST, GISI, GIC, GII	16/01/2017	NO



123	CC123	Ciencias de la Computación	Sánchez Rubio, Manuel	Obtención de información a través de cookies	Aprender investigando las cookies qué información relevante podemos obtener: IP's desde la que se han conectado, páginas, ubicación...etc.	GII, GIC y GSI	17/03/2017	SI
124	CC124	Ciencias de la Computación	Sánchez Rubio, Manuel	Programación con la API en Telegram para extracción de información en Redes sociales	A partir de la API proporcionada por la red social Telegram, se pretende hacer una iniciación al acceso de las Bases de Datos en esta red social, y una herramienta de inicio en el acceso a las redes sociales a nivel de investigación	GII, GIC y GSI	17/03/2017	SI
125	CC125	Ciencias de la Computación	Sánchez Rubio, Manuel	Crear tu propio Troyano, keylogger en Python	Desarrollo de un troyano en Phytton para ejecutar un keylogger en equipos o en dispositivos móviles	GII, GIC y GSI	17/03/2017	SI
126	CC126	Ciencias de la Computación	Sánchez Rubio, Manuel	Instalación de software en terminales móviles a través de un cable OTG	Realizar un software malicioso para instalar en terminales móviles a través de un cable OTG	GII, GIC y GSI	17/03/2017	SI
127	CC127	Ciencias de la Computación	Sicilia Urban, Miguel Angel	Modding de videojuegos para el aprendizaje de la programación: Minecraft	Uso de las APIs Sponge de Minecraft para la enseñanza de la programación. Desarrollo de mods instruccionales.	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
128	CC128	Ciencias de la Computación	Sicilia Urban, Miguel Angel	Estudio de análisis de malware con Cuckoo	Mediante el sandbox Cuckoo, analizar grandes volúmenes de ejemplos de malware y obtener grupos de familias.	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
129	CC129	Ciencias de la Computación	Sicilia Urban, Miguel Angel	Extracción de información de redes TOR	Navegar de manera sistemática las redes TOR (deep web) extrayendo información estructurada para su análisis.	GISI GII GIC	17/02/2017	NO
130	CC130	Ciencias de la Computación	Sicilia Urban, Miguel Angel	Machine learning para datos de ciberseguridad	Desarrollar casos de análisis utilizando las bibliotecas Python scikit-learn de aprendizaje automático con datos de ciberseguridad, incluyendo detección de anomalías y aprendizaje supervisado.	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
131	CC131	Ciencias de la Computación	Sicilia Urban, Miguel Angel	Análítica de datos sobre blockchain	Modelos estadísticos de análisis sobre la blockchain de Bitcoin, incorporando datos de exchanges de la criptomoneda.	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
132	CC132	Ciencias de la Computación	Sicilia Urban, Miguel Angel	Smart contracts Ethereum para redes profesionales	Desarrollo de aplicaciones basadas en smartcontracts de Ethereum (Solidity y Truffle) para resolver interacciones trustless en redes profesionales	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
133	AUT133	Automática	Guerrero Baquero, Antonio	Página web para empresa aseguradora	Crear una página web para empresa aseguradora que sirva como medio de difusión de sus productos a nivel nacional, con recepción de solicitudes de productos por parte de los clientes y posterior preparación y remisión de contratos.	GIT, GISI, GIC	10/03/2017	SI
134	AUT134	Automática	de Pedro Carracedo, Javier	Parametrización de la histéresis	Implementación software de modelos matemáticos de histéresis, a fin de evaluar su comportamiento como sistemas generadores de secuencias pseudoaleatorias	GIST	10/03/2017	SI
135	AUT135	Automática	Antonio José de Vicente	Mejora y adaptación de una aplicación Web para la asignación de alumnos a grupos pequeños de laboratorio sin solapamiento.	Objetivo del proyecto: añadir funcionalidades a una aplicación Web existente que realiza la asignación de estudiantes a los grupos pequeños en los que se ha matriculado. El programa deberá indicar los solapamientos según diferentes criterios de ordenación.	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/03/2017	SI
136	AUT136	Automática	Antonio José de Vicente	Integración de la interfaz gráfica y de la base de datos para la creación de un programa Web de gestión académica	Objetivo del proyecto: Se deberá realizar la integración de cuatro trabajos fin de grado existentes cada uno de ellos abarcando un aspecto diferente de la gestión académica de la EPS. Además, se deberá integrar la interfaz gráfica de otro TFG para que funcione con los anteriores.	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/03/2017	SI
137	AUT137	Automática	Rosa Estriégana Valdehita	Análisis, diseño e implementación de una herramienta de validación de evaluación estructurada.	Proponer un prototipo de métrica especialmente enfocada en validar y comprobar la fiabilidad de la evaluación por pares y la autoevaluación realizada a partir de rúbricas y criterios bien definidos. Se deberá realizar la programación para la gestión de un servicio web que ofrezca diferentes opciones de autoevaluación y evaluación por pares de diferentes actividades de los alumnos.	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/03/2017	SI
138	AUT138	Automática	Rosa Estriégana Valdehita	Diseño de un Simulador virtual para actividades con cronogramas	Desarrollo e implementación de aplicación web para realizar simulaciones de actividades con cronogramas que se empleará en la asignatura de Fundamentos de Tecnología de Computadores. Plataforma XAMPP, con Apache, PHP, Javascript, MySQL . Control de acceso de alumnos y con posibilidad de sacar datos estadísticos y/o evaluables (registro del número de intentos, nº de aciertos, fecha,... etc)	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/03/2017	SI
139	AUT139	Automática	Rosa Estriégana Valdehita	Integración y desarrollo de entorno de un aprendizaje virtual	Integrar y dar un nuevo formato a una plataforma de aprendizaje virtual. Se trata de modificar el diseño de un entorno web ya existente para que sea más atractivo y adaptarlo para su uso con dispositivos móviles.	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/03/2017	SI
140	AUT140	Automática	María del Mar Lendínez Chica	Aplicación para detección de patrones de movimiento mediante el uso de un sensor no invasivo	El trabajo tiene como objetivo el desarrollo de una aplicación que permita detectar patrones de movimiento de las manos mientras estas manipulan un objeto. Como herramienta en el desarrollo se va a utilizar un sensor de movimiento, para capturar la imagen de las manos, junto con su SDK que proporcionará la información de la captura obtenida por el sensor. El desarrollo se realizará usando un lenguaje de programación orientado a objetos.	GIC/GII/GSI	10/03/2017	SI
141	AUT141	Automática	Francisco Javier Ceballos	Desarrollo de una aplicación web de gestión de tratamiento de pacientes de fisioterapia en ASP.NET	Gestión del funcionamiento diario de una unidad dependiente de la escuela de Fisioterapia, el cual engloba el mantenimiento de fisioterapeutas, inventario y pacientes, incluyendo su seguimiento médico y sus datos personales.	GIC/GII/GSI		NO

142	AUT142	Automática	Francisco Javier Ceballos	Aplicación web para comunicación con dispositivos móviles que proporcione a los pacientes una guía para seguir sus tratamientos médicos e informe al centro médico cómo está realizado tal seguimiento	Aplicación web para comunicación con dispositivos móviles que proporcione a los pacientes una guía para seguir sus tratamientos médicos e informe al centro médico cómo se está realizando tal seguimiento. Plataformas Windows/Linux. Dispositivos móviles: Android, iPhone, Windows Phone (teléfonos móviles, tabletas, etc.). La aplicación es muy amplia, por lo tanto, se abrirá un proyecto por cada fase de la aplicación.	GIC/GII/GSI	10/03/2017	SI
143	AUT143	Automática	Pablo Parra	Desarrollo de un middleware de comunicaciones para el modelo de componentes EDROOM sobre una red CAN bus	Implementación de primitivas de comunicaciones sobre el driver CAN del sistema operativo RTEMS.	GIC/GII	10/03/2017	SI
144	AUT144	Automática	Julia Clemente Párraga	Desarrollo de un Sistema de Razonamiento en Java	El objetivo es desarrollar en Java un sistema de mantenimiento de la verdad.	GII/GIC	10/03/2017	SI
145	AUT145	Automática	Julia Clemente Párraga	Desarrollo de una minishell en Python	Desarrollo de una aplicación en Python que implemente las funcionalidades básicas de un intérprete de órdenes bajo sistema operativo Linux	GII/GIC	10/03/2017	SI
146	AUT146	Automática	María Dolores Rodríguez Moreno	Extensión de la lógica de control de un robot autónomo	Partiendo de un controlador de un robot autónomo, el objetivo es extenderlo para dotar al robot de una mayor autonomía.	GII/GIC	10/03/2017	SI
147	AUT147	Automática	David Fernández Barrero	Sistema de detección de alarmas basado en Lógica Borrosa para atención a la dependencia	Desarrollo de un conjunto de reglas basadas en Lógica Borrosa para la detección de situaciones de emergencia a partir de datos proporcionados por una red de sensores de ámbito doméstico.	GII/GIC	10/03/2017	SI
148	AUT148	Automática	María Dolores Rodríguez Moreno	Implementación de una aplicación para visualización de mapas de Marte con Realidad Virtual	Desarrollo de una aplicación con el motor de videojuegos Unity para visualizar mediante realidad virtual de bajo coste mapas reales de Marte a partir de datos proporcionados por la NASA	GII/GIC	10/03/2017	SI
149	ECA149	Electrónica	Mª Carmen Pérez Rubio	Herramienta de apoyo a la enseñanza de rectificadores monofásicos y trifásicos	Se propone una herramienta software desarrollada mediante simulink y guide para la creación de una interfaz gráfica de simulación de rectificadores de potencia controlados y no controlados. Realización de pruebas prácticas con el cubo de potencia "Semikron Thyristor Power Electronics Teaching System"	GIIC.Alumnos que hayan cursado Electrónica de Potencia. Manejo de Matlab	27/02/2017	SI
150	ECA150	Electrónica	Mª Carmen Pérez Rubio	Implementación en Hardware configurable de técnicas de modulación vectorial para inversores trifásicos de potencia	Implementación en FPGA de técnicas de modulación vectorial aplicables a inversores de potencia. La implementación se realizará mediante FPGA de Xilinx sobre una placa de desarrollo de digilent, que enviará las señales de control a un cubo de potencia (semoteach - 1 GBT) para pruebas con distintos tipos de cargas. El diseño desarrollado se podrá usar en los grupos de laboratorio de la materia de electrónica de potencia para pruebas prácticas on inversores	GIIT. Alumnos que hayan cursado las materias de Electrónica de Potencia y Diseño Electrónico	27/02/2017	SI
151	ECA151	Electrónica	Fº Javier Rodríguez Sánchez	Aplicación de algoritmos SSA a la predicción de demanda en centros de transformación	Se trata de implementar distintas alternativas para realizar la predicción de la demanda de potencia en centros de transformación, a partir de datos pasados de demanda y de parámetros atmosféricos, como temperatura, humedad, etc. Esta predicción se podrá emplear, entre otras cosas, para mejorar la planificación de las empresas eléctricas o para detectar datos erróneos en las medidas reales y mejorar la estimación continua del estado de la red. Como punto de partida se analizarán las posibilidades que presentan los algoritmos Singular Spectrum Analysis (SSA) que permiten extraer tendencias en series temporales extensas.	GIEAI	20/12/2016	NO
152	ECA152	Electrónica	Cristina Losada Gutiérrez	Mejora de una aplicación de generación y anotación de bases de datos de secuencias de imágenes para aplicaciones de videovigilancia	Mejora de una interfaz gráfica existente en MATLAB para facilitar la creación y anotación de bases de datos de secuencias de imágenes para aplicaciones de videovigilancia. Se realizarán tareas tanto de recopilación de características sobre la base de datos, como de grabación y anotación de secuencias de imágenes incluyendo información de posición y comportamiento de las personas y objetos. La verificación del sistema se llevará a cabo mediante su uso en la validación de algoritmos de seguimiento y análisis de comportamiento de personas en secuencias reales.	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GII, GSI	20/02/2017	SI
153	ECA153	Electrónica	Javier Macías Guarasa	Diseño e implementación de herramientas de evaluación y extracción de métricas en aplicaciones de análisis de audio y vídeo	Este trabajo está orientado a la generación de bancos de pruebas estandarizados, en las tareas objeto de investigación dentro del grupo de trabajo (localización y seguimiento de usuarios en espacios inteligentes, conteo de personas, detección y clasificación de actividad humana, etc), sobre bases de datos disponibles y aplicando métricas adecuadas. Dicho trabajo incluye tareas de desarrollo de librerías de cálculo de métricas, algoritmos de evaluación y generación de referencias ("ground truth"), etiquetado y verificación de bases de datos con vistas tanto a su uso interno como a su difusión pública, así como su documentación.	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GII, GSI Se requieren buenos conocimientos de programación en C (o C++)	27/02/2017 (prorrogable mes a mes)	SI

154	ECA154	Electrónica	Javier Macías Guarasa	Diseño e implementación de una herramienta online y colaborativa para el análisis temporal de la fiabilidad de encuestas, sondeos y estimación de indicadores	El trabajo propuesto pretende proporcionar una herramienta online y colaborativa que facilite el análisis de la evolución temporal y el grado de fiabilidad de todo tipo de encuestas, sondeos y estadísticas generadas por instituciones públicas y privadas. El objetivo es proporcionar información precisa del grado de "acierto" de todo tipo de previsiones (encuesta electorales, previsiones de indicadores macroeconómicos, etc.), una vez que el indicador real se conoce. El trabajo se realizará sobre Drupal (un sistema avanzado y flexible de gestión de contenidos (CMS)), desarrollando los módulos que sean necesarios para permitir la introducción de cualquier encuesta/sondeo/estimados en función del organismo que los genera, su evolución a lo largo del tiempo, y la comparación final con el indicador real, contando igualmente con un potente módulo de generación de resultados gráficos.	GIC, GII, GSI Conocimiento sobre el desarrollo de aplicaciones sobre CMS, capacidad de trabajo y compromiso	27/02/2017 (prorrogable mes a me SI	
155	ECA155	Electrónica	Mª Soledad Escudero Hernanz	Mejora de algoritmo de reconocimiento de naipes españoles mediante técnicas de Visión Artificial en el entorno de trabajo Matlab	Se trata de mejorar un proyecto previo de reconocimiento de naipes españoles mediante técnicas de visión artificial en el entorno de trabajo Matlab utilizando técnicas de Visión Artificial, de cara a hacerlo más robusto	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GII, GSI, GIEAI	27/02/2017 (prorrogable mes a mes)	
156	ECA156	Electrónica	Mª Soledad Escudero Hernanz	Mejora de algoritmo de identificación de fichas de dominó mediante técnicas de Visión Artificial	Se trata de mejorar un proyecto previo de identificación de fichas de dominó realizado en Matlab, utilizando técnicas de Visión Artificial, de cara a hacerlo más robusto	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GII, GSI, GIEAI	27/02/2017 (prorrogable mes a mes)	
157	ECA157	Electrónica	Mª Soledad Escudero Hernanz	Programación de algoritmos de Visión Artificial en C/C++ con la cámara CMUCAM3 para guiado de un robot de Lego	Se dispone de una plataforma con un robot Lego, una cámara CMUCAM3 y un microcontrolador Arduino que los comunica. Se trata de mejorar los programas de visión artificial en C y C++ de los que dispone la cámara para guiar al robot, así como probar distintos algoritmos de control para guiado del mismo	GIEC, GITT, GIST, GIT, GIC, GII, GSI, GIEAI	27/02/2017 (prorrogable mes a mes)	
158	CC158	Ciencias de la Computación	Hilera González, José Ramón	Instalación de un sistema de vigilancia tecnológica	En necesario saber instalar y administrar un servidor web. Se trata de instalar y probar la plataforma de software libre HONTZA, que se basa en el Sistema de Gestión de Contenidos Drupal, y es utilizado por empresas para realizar vigilancia tecnológica.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
159	CC159	Ciencias de la Computación	Gutiérrez Martínez, José María	CUDA en Python	CUDA (Compute Unified Device Architecture) utilizada desde Python para conseguir ejecución masiva de tareas en un servidor remoto con GPU	GSI, GIC, GII	17/03/2017	SI
160	CC160	Ciencias de la Computación	Barchino Plata, Roberto	Aplicación de técnicas de Learning Analytics en entornos LMS	Desarrollar una aplicación web que con los datos de un curso on-line generados pueda analizarlos	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
161	CC161	Ciencias de la Computación	Barchino Plata, Roberto	Utilización de especificaciones IMS QTI y APIP para la búsqueda de interoperabilidad en las evaluaciones.	Desarrollar una aplicación web que implemente dichas especificaciones	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
162	CC162	Ciencias de la Computación	Barchino Plata, Roberto	Estudio y aplicación del Framework Caliper	Implementar una aplicación web basada en el Learning Measurement Framework - Caliper de IMS	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
163	CC163	Ciencias de la Computación	Barchino Plata, Roberto	Estudio y aplicación de TinCan API	Implementar una aplicación web basada en ADL/ Experince/TinCan API de ADL	GISI GII GIC	17/03/2017	SI
164	CC164	Ciencias de la Computación	García López, Eva	Introducción al análisis de datos y Big Data	Una de las profesiones más demandadas en 2017 será, según varios medios de comunicación, la de ingenieros y profesionales del Big Data. Este trabajo pretende que el alumno se introduzca en el mundo del análisis de datos y Big Data, estudiando las técnicas y métodos para analizar y visualizar grandes cantidades de datos.	Todos los Grados	17/03/2017	SI
165	TSC165	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Cruz Roldán, Fernando	Técnicas de sincronización para comunicaciones por la red eléctrica (PLC).	La modulación multiportadora (MCM) es una técnica de acceso al medio que se emplea en un gran número de estándares de comunicaciones de banda ancha por cable (tecnologías xDSL), inalámbricas fijas (WiFi – 802.11) y móviles (WiMAX – IEEE802.16 y LTE-A), comunicaciones por la red eléctrica (Power Line Communications PLC), radio difusión digital de audio (DAB) y de video (DVB), por satélite y por cable. El objetivo principal del trabajo de fin de grado que se propone es el estudio y la implementación de diversas técnicas de sincronización para sistemas de comunicación multiportadora a través de la red eléctrica. El punto de partida son un conjunto de algoritmos que se han desarrollado en MATLAB para sincronización OFDM. El nuevo trabajo comprenderá el estudio, desarrollo en MATLAB y/o adaptación de los anteriores a sistemas PLC siguiendo algún estándar de comunicación que recomiende el uso de OFDM.	GIST, TITT Se recomienda tener buen Conocimiento de Tratamiento Digital de Señales, de MATLAB y de las tecnologías OFDM.	SI	

166	TSC166	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Blanco Velasco, Manuel	Generación de diferentes tipos de ruido para comunicaciones por la red eléctrica (PLC).	Las comunicaciones por la red eléctrica van a jugar un papel fundamental en el desarrollo de la red inteligente (smart grid), tanto para aplicaciones de metrología, como en la transmisión de datos a elevados regímenes binarios. Sin embargo, el canal de la red eléctrica es uno de los medios de transmisión más hostiles. En entornos dentro del hogar (in-home), el ruido presente en la señal recibida es cicloestacionario, y está formado por tres componentes: ruido de fondo, ruido impulsivo e interferencias de banda estrecha. El objetivo principal del trabajo de fin de grado es encontrar, a partir de medidas de campaña que caracterizan los distintos tipos de ruido y utilizando MATLAB, diversos modelos AR, MA o ARMA que permitan generar los mismos a partir de ruido blanco.	GIST, TITT Se recomienda tener buen conocimiento de Tratamiento Digital de Señales, de MATLAB y de las tecnologías OFDM.		SI
167	TSC167	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Utrilla Manso, Manuel	Desarrollo de una herramienta software para la facilitación del diagnóstico de patologías en el proceso de deglución.	Actualmente en muchos hospitales se están realizando pruebas de rayos X para el diagnóstico de patologías en el proceso de deglución. Para ello se somete al paciente a la toma de ciertas sustancias con el fin de observar el proceso de deglución mediante rayos X. Las máquinas actuales proporcionan señales de video que se representan en pantallas en las que el médico debe realizar el diagnóstico oportuno. En este sentido, el presente proyecto pretende ayudar al especialista en la toma de decisiones, para lo cual se implementará un programa encargado de recoger la señal de video en el ordenador para realizar las medidas que el médico necesite con el fin de facilitar el diagnóstico. Las medidas necesarias estarán relacionadas principalmente con tiempos, distancias y velocidades.	GITT, GIEC, GIT, GIST, GSI, GIC, GII Se recomienda disponer de conocimientos de programación, principalmente en python, así como el procesado sencillo de videos e imágenes.		SI
168	TSC168	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Gil Jiménez, Pedro	Detección de escaleras mediante cámaras de tiempo de vuelo.	En este TFG, el alumno deberá implementar un sistema que sea capaz de realizar la detección de una escalera a partir del procesado de video de una cámara de tiempo de vuelo. El sistema debiera detectar no solo la presencia de la escalera, sino también varios parámetros relacionadas con ésta, como la altura y anchura de los peldaños y la orientación y distancia con respecto a la cámara. El sistema a implementar formará parte de un prototipo de silla de ruedas capaz de subir y bajar escaleras. El sistema deberá ser programado en Python, empleando la librería OpenCV. Se recomienda conocimientos básicos de procesado de imagen, geometría de la cámara, y programación en cualquier lenguaje.	GITT, GIEC, GIT, GIST, GSI, GIC, GII		SI
169	TSC169	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Acevedo Rodríguez, Francisco Javier	Detección de Puertas mediante sistemas de visión artificial.	El presente trabajo tiene como objetivo la localización automática de una puerta en un entorno cerrado mediante el análisis de los elementos de la imagen. Para desarrollar este trabajo será necesario recopilar una base de datos de imágenes con puertas y anotar su localización, de forma que se puedan probar diversos algoritmos de aprendizaje. Para la localización de dichas puertas se analizarán diversas características como las líneas de la imagen, textura de las zonas consideradas, descriptores basados en gradientes orientados. Todas estas características como las líneas de la imagen, textura de las zonas consideradas, descriptores basados en gradientes orientados. Todas estas características servirán como entrada a un sistema de aprendizaje que determinará la presencia de una o varias puertas. Este trabajo se podrá realizar en Matlab, Python (o C++) + OpenCV.	GIST, GII		SI
170	TSC170	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Alén Cordero, Cristina	Diseño y cálculo resistente de un brazo robótico articulado para mejora de la autonomía personal	Dentro del programa Padrino Tecnológico se ha propuesto el desarrollo de un brazo articulado para que pueda dar la comida a personas con deficiencia de autonomía personal para tal fin. El presente trabajo parte de un diseño ya realizado para tal fin, pero deberá estudiar las componentes mecánicas y cinemáticas de forma que pueda ser optimizado, así como desarrollar el cálculo resistente del brazo diseñado.	GIEAI		SI
171	AUT171	Automática	Juana Mª López Fernández	Diseño de Herramienta con la cuál gestionar su /sus vehículos	Deberá permitir al usuario desconocedor del mundo del automóvil, gestionar de modo sencillo todo lo que está relacionado con su vehículo	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/3/17	SI
172	AUT172	Automática	Juana Mª López Fernández	Diseñar una herramienta de ayuda a la logística del ecommerce	Sistema que permita de forma automatizada consulta de datos de direcciones físicas y comprobar que están correctos y existen	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/3/17	SI
173	TSC168	Teoría de la Señal y Comunicaciones	Gil Jiménez, Pedro	Detección de escaleras mediante cámaras de tiempo de vuelo.	En este TFG, el alumno deberá implementar un sistema que sea capaz de realizar la detección de una escalera a partir del procesado de video de una cámara de tiempo de vuelo. El sistema debiera detectar no solo la presencia de la escalera, sino también varios parámetros relacionadas con ésta, como la altura y anchura de los peldaños y la orientación y distancia con respecto a la cámara. El sistema a implementar formará parte de un prototipo de silla de ruedas capaz de subir y bajar escaleras. El sistema deberá ser programado en Python, empleando la librería OpenCV. Se recomienda conocimientos básicos de procesado de imagen, geometría de la cámara, y programación en cualquier lenguaje.	GITT, GIEC, GIT, GIST, GSI, GIC, GII		
174	TSC169	Teoría de la Señal y Comunicaciones						

175	AUT175	Automática	Manuel Prieto Mateo	Retrogamer. Juegos para ordenadores de 8 bits	Se trata de que una máquina nativa de 8 bits (Amstrad, Spectrum) cargue una imagen ROM de un juego a través de una Raspberry Pi o similar	Todos los grados (preferentemente GII, GIC, GSI)	10/3/17	SI
176	AUT176	Automática	Antonio José de Vicente	Gestión Online de TFGs	Objetivo del proyecto: gestionar la publicación, solicitud y asignación de TFGs de manera online. Deberá permitir la gestión y publicación de los TFGs en la Web. Recoger la solicitud de los estudiantes, hasta un máximo de 10 TFGs y realizar la asignación de manera automática de los mismos a los estudiantes. También deberá publicar dicha información en la Web	GII, GIC, GSI y GIT	10/3/17	SI
177	AUT177	Automática	Óscar García Población	Software de interpretación de trazas de detección en monitores de neutrones	Los sistemas de adquisición de datos de los monitores de neutrones proporcionan información sobre la detección de dichas partículas. En este proyecto se desarrollarán una serie de utilidades en Python para procesar esta información, obtener de ella una serie de medidas y realizar filtrados estadísticos.	GII/GIC	10/3/17	SI
178	AUT178	Automática	María del Mar Lendínez Chica	Desarrollo de una aplicación para la monitorización del movimiento de objeto con Raspberry Pi	El trabajo consiste en el desarrollo de una aplicación que permita realizar el seguimiento de un objeto para poder obtener datos que permitan describir mejor su desplazamiento.	GII, GSI, GIT y GITT	10/3/17	SI
179	AUT179	Automática	Julia María Clemente Párraga	Fusionando Web Semántica con Realidad Virtual	El objetivo del trabajo fin de grado es combinar los aspectos esenciales de la tecnología de web Semántica con Realidad Virtual utilizando Ontologías.	GII/GIC	10/3/17	SI
180	QUI180	Química Orgánica y Química Inorgánica	Taberner Magro M <sup>a</sup> Vanessa	Desulfuración de combustibles fósiles usando catalizadores organometálicos	Estudio principalmente bibliográfico de los métodos de desulfuración mediante reacciones de oxidación catalítica realizadas mediante catalizadores organometálicos en fase homogénea y en fase heterogénea.	preferiblemente ingenieros industriales		