

PLA D'ACTIVITATS PER A LA FORMACIÓ PRÀCTICA EN CENTRES DE TREBALL. LES PARTS SOTASIGNANTS ACORDEN

La formalització del següent pla d'activitats d'acord amb la normativa actualment vigent, i amb les condicions que s'especifiquen.

PEL CENTRE DOCENT:

El/La Sr/Sra: MARIA EXPÓSITO CARMONA **Com a Director/a del Centre:** GINEBRÓ

Tutor/a del Centre: ENRIC MATAMALA SAFONT

Dades de contacte:

PER L'ENTITAT COL-LABORADORA/EMPRESA

El/La Sr/Sra:

En concepte de:

De l'entitat:

Tutor/a de l'Empresa/Entitat:

PER L'ALUMNE/A:

Cognoms/Nom:

DNI:

Família Professional: INFORMÀTICA I COMUNICACIONS

Estudi: DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS MULTIPLATAFORMA, PERFIL PROFESSIONAL VIDEOJOCOS I OCI DIGITAL (ICB2)

Durada FCT: 383 hores

Àmbit professional i de treball

Aquest professional exerceix la seva activitat en entitats públiques o privades de qualsevol grandària, tant per compte d'altri com per compte propi, exercint el seu treball a l'àrea de desenvolupament d'aplicacions informàtiques multiplataforma en diversos àmbits: gestió empresarial i de negoci, relacions amb clients, educació, oci, dispositius mòbils i entreteniment, entre uns altres; aplicacions desenvolupades i implantades en entorns d'abast intranet, extranet i Internet; implantació i adaptació de sistemes de planificació de recursos empresarials i de gestió de relacions amb clients. Les ocupacions i llocs de treball més rellevants són els següents: ¿ Desenvolupador d'aplicacions informàtiques per a la gestió empresarial i de negoci. ¿ Desenvolupador d'aplicacions de propòsit general. ¿ Desenvolupador d'aplicacions en l'àmbit de l'entreteniment i la informàtica mòbil.

Pla d'activitats

Activitats formatives

- ☐ 1. Relacionades amb la gestió i utilització de sistemes informàtics i entorns de desenvolupament
 - ☐ 1.1. Gestió de la informació en diferents sistemes
 - ☐ 1.2. Utilització d'entorns de desenvolupament
 - ☐ 1.3. Gestió d'entorns de desenvolupament
- ☐ 2. Relacionades amb el desenvolupament d'aplicacions amb accés a dades
 - ☐ 2.1. Utilització de bases de dades
 - ☐ 2.2. Establiment de connexions amb bases de dades
 - ☐ 2.3. Desenvolupament de formularis i informes
 - ☐ 2.4. Verificació de la configuració dels serveis de xarxa
- ☐ 3. Relacionades amb el desenvolupament de jocs, aplicacions multimèdia i aplicacions per a dispositius mòbils
 - ☐ 3.1. Manipulació de material multimèdia en múltiples formats
 - ☐ 3.2. Utilització i gestió d'entorns de desenvolupament específics per a aplicacions destinades a dispositius mòbils
 - ☐ 3.3. Desenvolupament d'aplicacions interactives per a dispositius mòbils
 - ☐ 3.4. Desenvolupament de jocs i aplicacions en l'àmbit de l'entreteniment
 - ☐ 4. Relacionades amb el desenvolupament i prova d'aplicacions multiplataforma
 - ☐ 4.1. Desenvolupament de la interfície per a aplicacions multiplataforma

Per tal que així consti, s'estén aquest pla d'activitats i el signen les parts interessades.

1. Pel centre

2. Per l'Empresa/entitat col-laboradora

3. Per l'Alumne/a

El/La tutor/a de pràctiques: ENRIC MATAMALA El/La tutor/a de l'Empresa/Entitat col-laboradora: L'Alumne/a:
SAFONT

BID.Banc Integrat de Dades

- ☐ 4.2. Creació de tutorials i manuals d'usuari, d'instal·lació i de configuració de les aplicacions desenvolupades
- ☐ 4.3. Creació de paquets d'aplicacions per a la seva distribució amb processos d'autoinstal·lació
- ☐ 5. Relacionades amb el procés d'implantació i adaptació de sistemes de gestió de recursos i de planificació empresarial
 - ☐ 5.1. Instal·lació i configuració de sistemes ERP-CRM.
 - ☐ 5.2. Intervenció en la gestió de la informació emmagatzemada en sistemes ERP-CRM
 - ☐ 5.3. Desenvolupament de components personalitzats per a un sistema ERP-CRM
- ☐ 6. Relacionades amb la programació de videojocs i oci digital
 - ☐ 6.1. Disseny i creació de personatges, escenaris i attrezzo per a animació
 - ☐ 6.2. Elaboració dels storyboard i del character setup d'un projecte d'animació
 - ☐ 6.3. Creació de partícules, simulacions i efectes afegint-les a les animacions creades i incorporant-les al disseny del videojoc
 - ☐ 6.4. Generació de textures procedurals 2D i 3D i mapa de bits (bitmap)
 - ☐ 6.5. Utilització de llibreries i entorns de desenvolupament per desenvolupar videojocs
 - ☐ 6.6. Implementació de videojocs utilitzant motors de jocs

Per tal que així consti, s'estén aquest pla d'activitats i el signen les parts interessades.

1. Pel centre

2. Per l'Empresa/entitat col·laboradora

3. Per l'Alumne/a

El/La tutor/a de pràctiques: ENRIC MATAMALA El/La tutor/a de l'Empresa/Entitat col·laboradora: L'Alumne/a:

SAFONT

BID.Banc Integrat de Dades