



INGENIERIA DE TELECOMUNICACIONES

Curso Académico 2016/2017

Proyecto Fin de Carrera

SISTEMA DE OPINION SOBRE PRACTICAS DE ALUMNOS (SOPA)

Autor : Gregory Joel Sparton Alcobendas

Tutor : Dr. Gregorio Robles

Proyecto Fin de Carrera

SISTEMA DE OPINION DE PRACTICAS DE ALUMNOS (SOPA)

Autor : Gregory Joel Sparton Alcobendas

Tutor : Dr. Gregorio Robles Martínez

La defensa del presente Proyecto Fin de Carrera se realizó el día de
de 2017, siendo calificada por el siguiente tribunal:

Presidente:

Secretario:

Vocal:

y habiendo obtenido la siguiente calificación:

Calificación:

Fuenlabrada, a de de 20XX

*Dedicado a
mi familia*

Agradecimientos

Aquí vienen los agradecimientos... Aunque está bien acordarse de la pareja, no hay que olvidarse de dar las gracias a tu madre, que aunque a veces no lo parezca disfrutará tanto de tus logros como tú... Además, la pareja quizás no sea para siempre, pero tu madre sí.

Resumen

Aquí viene un resumen del proyecto. Ha de constar de tres o cuatro párrafos, donde se presente de manera clara y concisa de qué va el proyecto. Han de quedar respondidas las siguientes preguntas:

- ¿De qué va este proyecto? ¿Cuál es su objetivo principal?
- ¿Cómo se ha realizado? ¿Qué tecnologías están involucradas?
- ¿En qué contexto se ha realizado el proyecto? ¿Es un proyecto dentro de un marco general?

Lo mejor es escribir el resumen al final.

Summary

Here comes a translation of the “Resumen” into English. Please, double check it for correct grammar and spelling. As it is the translation of the “Resumen”, which is supposed to be written at the end, this as well should be filled out just before submitting.

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.1.1. SOPA: Sistema de Opinión sobre Prácticas de Alumnos	1
1.2. Prácticas en empresa	3
1.2.1. ¿Qué son?	3
1.2.2. Condiciones laborales	3
1.3. Estructura de la memoria	3
2. Objetivos	5
2.1. Objetivo general	5
2.2. Objetivos específicos	5
2.3. Planificación temporal	5
3. Estado del arte	7
3.1. Sección 1	7
4. Diseño e implementación	9
4.1. Arquitectura general	9
5. Resultados	11
6. Conclusiones	13
6.1. Consecución de objetivos	13
6.2. Aplicación de lo aprendido	13
6.3. Lecciones aprendidas	13

6.4. Trabajos futuros	14
6.5. Valoración personal	14
A. Manual de usuario	15

Índice de figuras

1.1. Home del sitio SOPA	2
------------------------------------	---

Capítulo 1

Introducción

En este capítulo se realiza una breve introducción sobre el contenido de esta memoria, las webs de nuestros días y su evolución en el tiempo

1.1. Motivación

Este proyecto busca continuar el camino que inician los foros web tradicionales fusionado con las funcionalidades de las redes sociales en un entorno Web 2.0, consiguiendo la colaboración entre alumnos para formar una biblioteca de opiniones y encuestas sobre la calidad y contenido de sus prácticas en empresa. La idea principal es la de conseguir resolver las principales dudas que puedan surgir a la hora de realizar unas prácticas en una determinada empresa. Existen foros y webs donde los usuarios reflejan opiniones sobre su experiencia laboral pero suelen ser sitios donde la gente vierte sus críticas sin objetividad y sin filtro.

1.1.1. SOPA: Sistema de Opinión sobre Prácticas de Alumnos

Esta web busca servir de ayuda a la hora de elegir o afrontar unas prácticas en empresa. La idea es que los alumnos con experiencia laboral reflejen sus impresiones y condiciones laborales para que sirvan de ayuda a sus compañeros. Estas cuestiones pueden ser de diversa índole, desde los conocimientos que son necesarios a la hora de trabajar a si se trata de prácticas remuneradas pasando por las relaciones con el tutor en la empresa o los compañeros. Todo con la idea de elegir las prácticas que mejor se adapten a las necesidades e inquietudes del alumno.

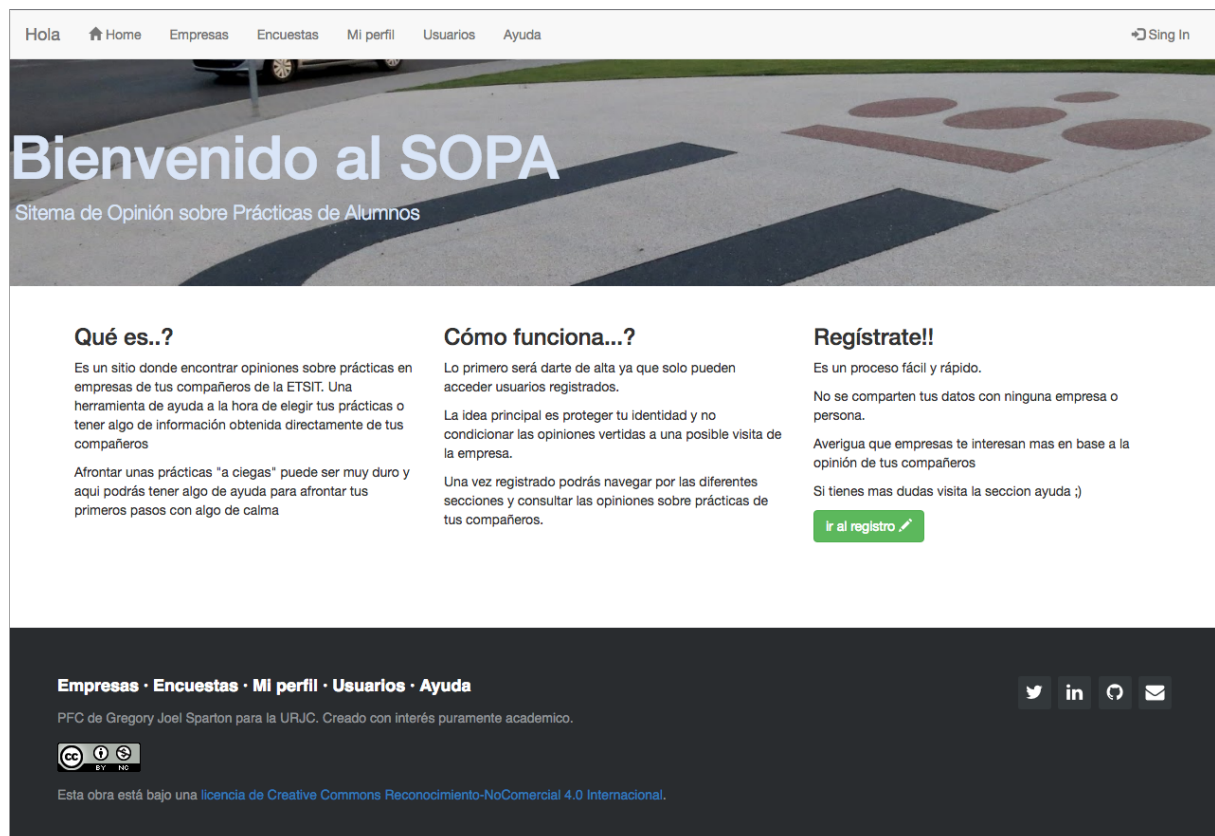


Figura 1.1: Home del sitio SOPA

1.2. Prácticas en empresa

1.2.1. ¿Qué son?

Las prácticas en empresa son un periodo corto de tiempo, en el que el alumno se integra en la empresa con unas condiciones diferentes a las de un empleado corriente. A día de hoy las prácticas son un componente más de la formación del alumno y deben realizarse para poder conseguir el título Universitario. También es posible realizar prácticas en empresa de manera extracurricular para completar el expediente del alumno. El objetivo es que el alumno conozca de primera mano algunos aspectos de una futura vida laboral.

1.2.2. Condiciones laborales

1.3. Estructura de la memoria

En esta sección se debería introducir la estructura de la memoria. Así:

- En el primer capítulo se hace una intro al proyecto.
- En el capítulo 2 se muestran los objetivos del proyecto.
- A continuación se presenta el estado del arte.
- ...

Capítulo 2

Objetivos

2.1. Objetivo general

labelsec:objetivo-general

2.2. Objetivos específicos

labelsec:objetivos-especificos

2.3. Planificación temporal

labelsec:planificacion-temporal

Capítulo 3

Estado del arte

Descripción de las tecnologías que utilizas en tu trabajo. Con dos o tres párrafos por cada tecnología, vale.

Puedes citar libros, como el de Bonabeau et al. sobre procesos estigmérgicos [?].

También existe la posibilidad de poner notas al pie de página, por ejemplo, una para indicarte que visite la página de LibreSoft¹.

3.1. Sección 1

¹<http://www.libresoft.es>

Capítulo 4

Diseño e implementación

4.1. Arquitectura general

figura ??.

Capítulo 5

Resultados

Capítulo 6

Conclusiones

6.1. Consecución de objetivos

Esta sección es la sección espejo de las dos primeras del capítulo de objetivos, donde se planteaba el objetivo general y se elaboraban los específicos.

Es aquí donde hay que debatir qué se ha conseguido y qué no. Cuando algo no se ha conseguido, se ha de justificar, en términos de qué problemas se han encontrado y qué medidas se han tomado para mitigar esos problemas.

6.2. Aplicación de lo aprendido

Aquí viene lo que has aprendido durante el Grado/Máster y que has aplicado en el TFG/TFM. Una buena idea es poner las asignaturas más relacionadas y comentar en un párrafo los conocimientos y habilidades puestos en práctica.

1. a

2. b

6.3. Lecciones aprendidas

Aquí viene lo que has aprendido en el Trabajo Fin de Grado/Máster.

1. a

2. b

6.4. Trabajos futuros

Ningún software se termina, así que aquí vienen ideas y funcionalidades que estaría bien tener implementadas en el futuro.

Es un apartado que sirve para dar ideas de cara a futuros TFGs/TFM.

6.5. Valoración personal

Finalmente (y de manera opcional), hay gente que se anima a dar su punto de vista sobre el proyecto, lo que ha aprendido, lo que le gustaría haber aprendido, las tecnologías utilizadas y demás.

Apéndice A

Manual de usuario

