

## OFERTA de Prácticas Externas GRADO Y MÁSTER

<b>Entidad</b>	VISIONARY TOOL, S.L.		
<b>Dirección</b>	C/ Pedro Puig Adam s/n - Espacio Tecnológico Campus - Oficina 1, 33204 Gijón		
<b>Perfil Demandado</b>			
Seleccionar la titulación o titulaciones adecuada(s) para la plaza ofertada.			
<b>Referencia Oferta</b>	<b>VT.PgrW-0924</b>	<b>Número de vacantes ofertadas para este perfil:</b>	<b>1</b>
<b>Titulaciones solicitadas para este perfil</b> (grado se puede indicar más de una; <b>máster SÓLO se puede indicar una</b> )			
<b>GRADO</b>	<input type="checkbox"/> Ingeniería de Telecomunicación		
	<input checked="" type="checkbox"/> Ingeniería Informática		
	<input type="checkbox"/> Ciencia e Ingeniería de Datos		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería en Tecnologías Industriales		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería de Organización Industrial		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería Mecánica		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería Química Industrial		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería Eléctrica		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería Electrónica Industrial y Automática		
<b>MÁSTER</b>	<input type="checkbox"/> Ingeniería de Telecomunicación		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería Informática		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería Industrial		
	<input type="checkbox"/> Ingeniería de Automatización e Informática Industrial		
<b>Fechas, jornada, duración y tipo de prácticas</b>			
Especificar las fechas y la dedicación aproximadas, indicando la flexibilidad ofrecida, si procede. La fecha de inicio se puede acordar con el candidato (en ese caso indicarlo). Dedicación diaria: se recomienda no exceder de 4 horas cuando el estudiante compagina las prácticas con sus estudios. En caso de dedicación en exclusiva a las prácticas, la dedicación se puede acordar con el candidato.			
<b>Fecha inicio</b>	Se acordará con el/la candidata/a		
<b>Fecha fin</b>	Se acordará con el/la candidata/a		
<b>Nº total de horas</b>	Se acordará con el/la candidata/a		
<b>Nº horas/día</b>	Se acordará con el/la candidata/a		
<b>Nº días/semana</b>	Se acordará con el/la candidata/a		
<b>Horario</b>	Se acordará con el/la candidata/a		
<b>Tipo de prácticas</b> (Seleccionar la opción adecuada)	<input checked="" type="checkbox"/> Presenciales	<b>Comentarios</b> (añadir aclaraciones, si proceden): Las fechas de inicio y fin, las horas totales y los horarios se acordarán con el/la candidata/a interesado/a.	
	<input type="checkbox"/> Semipresenciales		
	<input type="checkbox"/> Remotas		
<b>Descripción de las prácticas y el TFG/TFM</b>			
<b>Tareas</b>	Describir las tareas a realizar: En Visionary el alumno formará parte de un equipo multidisciplinar desarrollando aplicaciones innovadoras que aunan los videojuegos con el tratamiento de pacientes en Terapia Visual. Trabjará en el desarrollo de las aplicaciones utilizando Unity3D, uno de los motores de desarrollo de videojuegos más utilizados actualmente en la industria del videojuego, integrando tecnologías de visión 3D, Eye Trackers y Realidad Virtual; y colaborará en la creación de herramientas web para la gestión y control del trabajo a distancia de pacientes por parte del optometrista. Por otro lado, podrá poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante su etapa universitaria relacionados con el flujo de desarrollo software, desde la etapa de diseño hasta la puesta en producción del sistema y contribuirá a mejorar la calidad de vida de niños especialmente, pero también adultos con problemas visuales.		
<b>Conocimientos específicos</b> <input checked="" type="checkbox"/> Sí / <input type="checkbox"/> No	En caso afirmativo indicar cuáles: Valoramos el conocimiento previo en desarrollo y mantenimiento de aplicaciones web, haber trabajado con Unity3D para plataforma Windows, lenguaje de programación C#, conocimientos de NodeJS y AngularJS.		
<b>Posibilidad de realizar TFG/TFM</b> <input checked="" type="checkbox"/> Sí / <input type="checkbox"/> No	<b>EN CASO AFIRMATIVO SE DEBEN RELLENAR LOS SIGUIENTES CAMPOS</b>		
	Título orientativo/descriptivo: En Español: Serious Game para Terapia y Entrenamiento Visual In English: Serious Game in Visual Therapy and Training		
	Objetivos (mínimo 50 palabras):		

	<p>Se pretende iniciar al alumno en el diseño de videojuegos aplicados al sector de la salud. El alumno aprenderá a trabajar en un equipo multidisciplinar, colaborando con profesionales del mundo de la salud (ópticos optometristas) y del mundo de la informática. Además, mejorará sus conocimientos básicos sobre geometría y álgebra; conocimientos aplicados sobre diseño de contenidos gráficos virtuales, algoritmos de realimentación, organización del diseño de aplicaciones, integración de aplicaciones cliente - servicios web - bases de datos, entre otros.</p>
	<p>Metodología (mínimo 50 palabras):          El proyecto consistiría en un videojuego de Terapia y Entrenamiento Visual, diseñado para mejorar una habilidad visual, como por ejemplo la estereopsis, la sensibilidad al contraste o los movimientos sacádicos. La programación se realizará en C# sobre Unity3D. Se evaluará el uso de sistemas de realidad virtual, desde el seguimiento ocular (Tobii eye-tracking) hasta las gafas de realidad virtual (HTC Vive Eye Pro). Se cuenta con el apoyo de la spin-off de la Universidad de Oviedo VisionaryTool, S.L.</p>
	<p>Resultados previstos (mínimo 50 palabras):          El resultado final será una aplicación completamente funcional integrada en el motor de gestión proporcionado por la empresa, documentada de acuerdo a la normativa universitaria. Únicamente los aspectos de diseño artístico quedan fuera del alcance del proyecto.</p>
<p><b>Bolsa o ayuda al estudio</b>  <input type="checkbox"/> Sí / <input checked="" type="checkbox"/> No</p>	<p>En caso afirmativo, indicar €/mes</p>
<p align="center"><b>Envío de solicitudes y CV</b>          Indicar nombre, apellidos y correo electrónico de la persona de contacto</p>	
<p>Beatriz Castro - info@visionarytool.com</p>	