

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218980

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
ANIEME	Marketing internacional	Valencia	46001	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Apoyo en las tareas informáticas relacionadas con gestión de fotos, blog, marketing, presentaciones, bases de datos, envíos masivos de comunicaciones, maquetación newsletters, comunicados, videos de stand ferias, integración de datos administrativos. Apoyo en implantación de programas, crm, et.

Observaciones: Inglés imprescindible, a nivel leído y escrito B2

Nº Plaza 218978

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
ANIEME	Marketing internacional	Valencia	46001	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Apoyo en las tareas informáticas relacionadas con gestión de fotos, blog, marketing, presentaciones, bases de datos, envíos masivos de comunicaciones, maquetación newsletters, comunicados, videos de stand ferias, integración de datos administrativos. Apoyo en implantación de programas, crm, et.

Observaciones: Inglés imprescindible, a nivel leído y escrito B2

Nº Plaza 217967

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Aeuroweb, S.L.	Diseño web y redes sociales.	Valencia	46005	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Generación de contenido texto e imágenes para redes sociales y programación de las publicaciones. Redacción Blogs SEO.

Tareas de Posicionamiento web.

Soporte de Diseño web en WordPress.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia****Nº Plaza 217968**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Aeuroweb, S.L.	Diseño web y redes sociales.	Valencia	46005	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Generación de contenido texto e imágenes para redes sociales y programación de las publicaciones. Redacción Blogs SEO.
Tareas de Posicionamiento web.
Soporte de Diseño web en WordPress.

Nº Plaza 217966

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Aeuroweb, S.L.	Diseño web y redes sociales.	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Generación de contenido texto e imágenes para redes sociales y programación de las publicaciones. Redacción Blogs SEO.
Tareas de Posicionamiento web.
Soporte de Diseño web en WordPress.

Nº Plaza 219787

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Akaoni Studio, S.L.	Programación	Valencia	46008	Enero-Mayo	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Programación Gráfica, Programación de lógica de video juego, Programación de Herramientas.

Observaciones: Conocimientos en C, Conocimientos Unity, Matemáticas

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 218653**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Enero-Mayo	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

Nº Plaza 218656

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Enero-Mayo	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 218660**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Enero-Mayo	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

Nº Plaza 218654

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Junio-Agosto	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**

Nº Plaza 218657

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Junio-Agosto	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

Nº Plaza 218652

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Septiembre-Diciembre	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia

Nº Plaza 218655

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Septiembre-Diciembre	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

Nº Plaza 218658

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Capgemini España, S.L.	Informática/Cutom Software Development	Valencia	46002	Septiembre-Diciembre	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Aprendizaje en el análisis del sistema informático actual de la empresa. Aprendizaje en el análisis de la red de la empresa y los sistemas de interconexión. Aprendizaje en el análisis de los distintos entornos de desarrollo con los que trabaja la empresa. Aprendizaje en la aplicación de tecnologías de diseños de proyectos web. Colaboración en el desarrollo de módulos web de entorno cliente para su integración en los proyectos de la empresa. Estudiar la actividad general de la empresa. Estudiar los procedimientos de desarrollo de software web. Realizar pruebas de concepto y casos de innovación tecnológica aplicados a casos reales de negocio. Formar parte de equipos multidisciplinares para el desarrollo de soluciones. Aprendizaje en el diseño y ejecución de pruebas de software.

Observaciones: Valorable nivel de inglés

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 219461

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Compañía Europea de Gestores de Incentivos, S.L - Sedaví	Tecnología	Sedaví	46910	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Somos una Agencia de Viajes Corporativos. Las tareas a realizar serían:

Añadir nuevos productos al sistema de venta online de la empresa. Desde la conexión con los proveedores, hasta como se muestra en la web para la posterior reserva de los clientes.

Añadir nuevas funcionalidades a la WEB, generar una parrilla de generación de informes personalizados a los clientes.

Observaciones: Se valorará el trabajo a realizar y se pactará una bolsa económica en función de los resultados o finalidad obtenida.
Se valorará conocimientos en SQL server, aspx.net C#, java, angular, y cualquier otra tecnología de programación web.

Nº Plaza 219462

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Compañía Europea de Gestores de Incentivos, S.L - Sedaví	Tecnología	Sedaví	46910	Junio-Agosto	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Somos una Agencia de Viajes Corporativos. Las tareas a realizar serían:

Añadir nuevos productos al sistema de venta online de la empresa. Desde la conexión con los proveedores, hasta como se muestra en la web para la posterior reserva de los clientes.

Añadir nuevas funcionalidades a la WEB, generar una parrilla de generación de informes personalizados a los clientes.

Observaciones: Se valorará el trabajo a realizar y se pactará una bolsa económica en función de los resultados o finalidad obtenida.
Se valorará conocimientos en SQL server, aspx.net C#, java, angular, y cualquier otra tecnología de programación web.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 219460

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Compañía Europea de Gestores de Incentivos, S.L - Sedaví	Tecnología	Sedaví	46910	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Somos una Agencia de Viajes Corporativos. Las tareas a realizar serían:

Añadir nuevos productos al sistema de venta online de la empresa. Desde la conexión con los proveedores, hasta como se muestra en la web para la posterior reserva de los clientes.

Añadir nuevas funcionalidades a la WEB, generar una parrilla de generación de informes personalizados a los clientes.

Observaciones: Se valorará el trabajo a realizar y se pactará una bolsa económica en función de los resultados o finalidad obtenida.
Se valorará conocimientos en SQL server, asp.net C#, java, angular, y cualquier otra tecnología de programación web.

Nº Plaza 219581

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Confederación Hidrográfica del Júcar	Servicio de Información a la Ciudadanía.	Valencia	46010	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Creación del canal de YouTube del Organismo en base al actual canal de Vimeo de la CHJ. Gestión del contenido multimedia del portal web (www.chj.es). Accesibilidad de la web y resolución de errores mediante actualización del código HTML. Tratamiento de imágenes y video. Diseño web

Observaciones: Conocimiento sobre modificación de código HTML.

Nº Plaza 219582

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Confederación Hidrográfica del Júcar	Servicio de Información a la Ciudadanía.	Valencia	46010	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Creación del canal de YouTube del Organismo en base al actual canal de Vimeo de la CHJ. Gestión del contenido multimedia del portal web (www.chj.es). Accesibilidad de la web y resolución de errores mediante actualización del código HTML. Tratamiento de imágenes y video. Diseño web

Observaciones: Conocimiento sobre modificación de código HTML.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia****Nº Plaza 219579**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Confederación Hidrográfica del Júcar	Servicio de Información a la Ciudadanía.	Valencia	46010	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Creación del canal de YouTube del Organismo en base al actual canal de Vimeo de la CHJ. Gestión del contenido multimedia del portal web (www.chj.es). Accesibilidad de la web y resolución de errores mediante actualización del código HTML. Tratamiento de imágenes y video. Diseño web

Observaciones: Conocimiento sobre modificación de código HTML.

Nº Plaza 219580

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Confederación Hidrográfica del Júcar	Servicio de Información a la Ciudadanía.	Valencia	46010	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Creación del canal de YouTube del Organismo en base al actual canal de Vimeo de la CHJ. Gestión del contenido multimedia del portal web (www.chj.es). Accesibilidad de la web y resolución de errores mediante actualización del código HTML. Tratamiento de imágenes y video. Diseño web

Observaciones: Conocimiento sobre modificación de código HTML.

Nº Plaza 217938

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Consorti de la Ribera	Educación Ambiental	Alzira	46600	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Dentro del periodo de prácticas formativas, los alumnos se encargarían de ayudar en el mantenimiento de la página web y de la red de la entidad y asesorarían sobre posibles mejoras de las mismas. Asimismo ayudarían en la realización de actividades de la entidad y en la difusión de las mismas a través de internet, redes sociales y medios de comunicación

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 217939

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Consorti de la Ribera	Educación Ambiental	Alzira	46600	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Dentro del periodo de prácticas formativas, los alumnos se encargarían de ayuadr en el mantenimiento de la página web y de la red de la entidad y asesorarían sobre posibles mejoras de las mismas. Asimismo ayudarían en la realización de actividades de la entidad y en la difusión de las mismas a través de internet, redes sociales y medios de comunicación

Nº Plaza 217937

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Consorti de la Ribera	Educación Ambiental	Alzira	46600	Octubre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Dentro del periodo de prácticas formativas, los alumnos se encargarían de ayuadr en el mantenimiento de la página web y de la red de la entidad y asesorarían sobre posibles mejoras de las mismas. Asimismo ayudarían en la realización de actividades de la entidad y en la difusión de las mismas a través de internet, redes sociales y medios de comunicación

Nº Plaza 219458

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Consultoría Informática Vickyred, S.L. (CIVIREDD)	Sistemas y Desarrollo	Valencia	46019	Enero-Mayo	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo aplicaciones Web. Participación en frontednd o backend, según preferencia. Desarrollo de aplicaciones móviles. Pudiendo participar en uno de nuestros equipos especializados en Android o IOS o aplicaciones Híbridas. Manejo infraestructuras Cloud. Automatización despliegues. Construcciones de Pipelines para facilitar los despliegues. Administración/Mantenimiento de Sistemas GNU/Linux y Windows de Civcloud. Administración de servicios SaaS de BBDD, Email y Web

Observaciones: Inglés B2. Posibilidad de continuación en la empresa

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 218689**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Cubicup Design Home S.L	Departamento técnico.	Valencia	46006	Enero-Mayo	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Colaborar con nuestro CTO y equipo técnico en la implementación, parametrización y desarrollos a medida para la mejora de nuestro CRM/ERP ODOO.

ODOO es un sistema ERP modular de código abierto. Estamos en un proceso de mejora el cual contiene trabajo de parametrización y, sobretodo, pequeños desarrollos a medida para cumplir con nuestros procesos de negocio ..

La estructura ODOO está desarrollada sobre una arquitectura web. El módulo del servidor está escrita en el lenguaje Python. El cliente se comunica con éste a través de interfaces XML-RPC y JSON. En cuanto a la base de datos, se utiliza PostgreSQL.

Observaciones: Conocimientos de lenguaje Python.
Conocimientos de lenguaje PHP.

Nº Plaza 218690

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Cubicup Design Home S.L	Departamento técnico.	Valencia	46006	Junio-Agosto	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Colaborar con nuestro CTO y equipo técnico en la implementación, parametrización y desarrollos a medida para la mejora de nuestro CRM/ERP ODOO.

ODOO es un sistema ERP modular de código abierto. Estamos en un proceso de mejora el cual contiene trabajo de parametrización y, sobretodo, pequeños desarrollos a medida para cumplir con nuestros procesos de negocio ..

La estructura ODOO está desarrollada sobre una arquitectura web. El módulo del servidor está escrita en el lenguaje Python. El cliente se comunica con éste a través de interfaces XML-RPC y JSON. En cuanto a la base de datos, se utiliza PostgreSQL.

Observaciones: Conocimientos de lenguaje Python.
Conocimientos de lenguaje PHP.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV) Grado en Ingeniería Multimedia

Nº Plaza 218688

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Cubicup Design Home S.L	Departamento técnico.	Valencia	46006	Septiembre-Diciembre	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Colaborar con nuestro CTO y equipo técnico en la implementación, parametrización y desarrollos a medida para la mejora de nuestro CRM/ERP ODOO.

ODOO es un sistema ERP modular de código abierto. Estamos en un proceso de mejora el cual contiene trabajo de parametrización y, sobretodo, pequeños desarrollos a medida para cumplir con nuestros procesos de negocio ..

La estructura ODOO está desarrollada sobre una arquitectura web. El módulo del servidor está escrita en el lenguaje Python. El cliente se comunica con éste a través de interfaces XML-RPC y JSON. En cuanto a la base de datos, se utiliza PostgreSQL.

Observaciones: Conocimientos de lenguaje Python.
Conocimientos de lenguaje PHP.

Nº Plaza 218647

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Cámara Oficial de Comercio, Industria, Servicios y Navegación de Valencia	Departamento informático.	Valencia	46002	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Conocimientos en HTML/CSS, programación .net y conocimientos Wordpress.

Conocimientos redes sociales.

Conocimiento SEO, SEM.

Disponibilidad para viajar a las sedes de Cámara en la provincia de Valencia.

Nº Plaza 220629

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 220633

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220638

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220641

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia****Nº Plaza 220630**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Junio-Agosto	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220634

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Junio-Agosto	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220639

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Junio-Agosto	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 220642

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Junio-Agosto	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220628

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220632

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 220637

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 220640

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Diseño e Innovación Técnica, S.L. - Paterna - Agustín Escardino	Desarrollo de Aplicaciones	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo de contenidos audiovisuales-Software:Adobe Premiere Pro,Photoshop,Illustrador,After Effects,Audition

Nº Plaza 218973

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Domodesk, S.L.	Ingeniería	Valencia	46014	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Disdiseño de productos y servicios multimedia

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 219469

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Edinn Global, S.L.	Desarrollo Software	Valencia	46013	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Programación PIC.Integración en grupo de trabajo.Instalación de software propio.Desarrollo de aplicaciones informáticas.

Observaciones: Inglés Avanzado

Nº Plaza 218691

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Epidisease, S.L. - Parc científic de la UV	Epigenómica y Diagnóstico Computacional	Paterna	46980	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo de front-end de herramienta diagnóstica.Colaboración en el desarrollo de algoritmos diagnósticos.

Observaciones: Inglés avanzado,Conocimientos lenguaje mínimos Python o R,PHP,HTML5,CSS,Java script.

Nº Plaza 218692

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Epidisease, S.L. - Parc científic de la UV	Epigenómica y Diagnóstico Computacional	Paterna	46980	Junio-Agosto	Tarde	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo de front-end de herramienta diagnóstica.Colaboración en el desarrollo de algoritmos diagnósticos.

Observaciones: Inglés avanzado,Conocimientos lenguaje mínimos Python o R,PHP,HTML5,CSS,Java script.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 219827**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Grupo Europeo de Consultoría Localeurope, S.L.	Proyectos-Formación	Valencia	46005	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Apoyo a las tareas de mantenimiento y soporte de sitios web relacionados con los proyectos de la consultora.
Maquetación de newsletters relacionados con los proyectos de la consultora.
Soporte técnico a los miembros del equipo.
Asistencia en el mantenimiento de ficheros y bases de datos de los diferentes productos online de la consultora.
BBDD.
Webs de la empresa:
www.fondoseuropeos.eu (base de datos MVSQLE).
www.fondoseuropeos.eu/moodle (plataforma formación Moodle).
www.localeurope.net
El alumno trabajará con los siguientes sistemas:
Moodle.
" Programas de edición de imagen y video (Adobe InDesign, Illustrator).
" Programación php. (Se valoraría)
" Bases de datos Mysql. (Se valoraría)

Observaciones: Bolsa ecocómica al finalizar prácticas, dependiendo de la implicación.

Nº Plaza 219399

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Hyliacom, S.L. - Av. del Oeste	Desarrollo Web/App	Valencia	46001	Septiembre-Diciembre	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Maquetación CSS con Bootstrap.
Desarrollo web con PHP Javascript y jquery.
Desarrollo App con Ionic.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia

Nº Plaza 219496

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Insomnia Consulting, S.L.U. - Marina Real	Financiación- Comunicación.	Valencia	46024	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Dar soporte al equipo de consultores en la redacción de proyectos de I+D+i, industria y digitalización, emprendedurismo, para la obtención de ayudas públicas, principalmente en la parte de proyecciones económicas. Actualización de la BBDD de ayudas públicas de la plataforma www.tufinanciacion.com mediante el filtrado y actualización de la BBDD de convocatorias de ayudas públicas a nivel local, autonómico y europeo. Atención de consultas de primer nivel de usuarios de la plataforma. Seguimiento de novedades financieras y planificación de los mismo en plataforma.

Observaciones: Al alumn@ se le dará bolsa económica una vez finalizada sus prácticas, dependiendo de la implicación de este. Ingeniero técnico I+D+i, industria y digitalización y Microsoft office, inglés básico, etc.

Nº Plaza 218687

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Leading Management Technology, S.L. - Peñón de Ifach	Gestión de proyectos	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Análisis, definición, redacción, diseño e implantación subvencionados por la el gobierno y comisión Europa.

Preparar la documentación necesaria para los projectQs.Apoyo a la gestión administrativa y proyectos internos de la empresa.Preparar materiales para redes sociales como Facebook, YouTube o la web corporativa, que hacen parte del plan deAnálisis, definición, redacción, diseño e implantación subvencionados por la el gobierno y comisión Europa.Preparar la documentación necesaria para los projectQs.Apoyo a la gestión administrativa y proyectos internos de la empresa. Preparar materiales para redes sociales como Facebook, YouTube o la web corporativa, que hacen parte del plan dedifusión de los proyectos.

Observaciones: Se requiere un Alto nivel de inglés mínimo un C1

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 219480**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Menta Innovations, S.L.	Desarrollo Apps,Webs,Entornos Digitales y Big Data	Valencia	46002	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica**APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN DE DE WEB Y PLATAFORMAS MULTIMEDIA DIGITALES**

Aprende a programar webs y su lado visual con lenguajes más clásicos como php o más recientes como los basados en javascript. Complementándolo con conocimientos de refactoring y bdd para mejorar el código o UX y que el usuario disfrute de tus interfaces.

APRENDIZAJE DE DATA & BUSINESS INTELLIGENCE

Aprende a gestionar gran volumen de datos, gestión de almacenamiento y visualizador de datos.

APLICACIÓN DE METODOLOGIA SCRUM & AGILE

Aprende la cultura DevOps, la unión entre desarrollo y operaciones que pone a trabajar en común y acerca a los sysadmins con los programadores, para conseguir el continuous delivery y facilitar el trabajo de los equipos en el desarrollo y las subidas a producción

Observaciones: Inglés avanzado**Nº Plaza 219478**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Menta Innovations, S.L.	Desarrollo Apps,Webs,Entornos Digitales y Big Data	Valencia	46002	Junio-Agosto	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica**APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN DE DE WEB Y PLATAFORMAS MULTIMEDIA DIGITALES**

Aprende a programar webs y su lado visual con lenguajes más clásicos como php o más recientes como los basados en javascript. Complementándolo con conocimientos de refactoring y bdd para mejorar el código o UX y que el usuario disfrute de tus interfaces.

APRENDIZAJE DE DATA & BUSINESS INTELLIGENCE

Aprende a gestionar gran volumen de datos, gestión de almacenamiento y visualizador de datos.

APLICACIÓN DE METODOLOGIA SCRUM & AGILE

Aprende la cultura DevOps, la unión entre desarrollo y operaciones que pone a trabajar en común y acerca a los sysadmins con los programadores, para conseguir el continuous delivery y facilitar el trabajo de los equipos en el desarrollo y las subidas a producción

Observaciones: Inglés avanzado

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**

Nº Plaza 219479

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Menta Innovations, S.L.	Desarrollo Apps, Webs, Entornos Digitales y Big Data	Valencia	46002	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica
APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN DE DE WEB Y PLATAFORMAS MULTIMEDIA DIGITALES

Aprende a programar webs y su lado visual con lenguajes más clásicos como php o más recientes como los basados en javascript. Complementándolo con conocimientos de refactoring y bdd para mejorar el código o UX y que el usuario disfrute de tus interfaces.

APRENDIZAJE DE DATA & BUSINESS INTELLIGENCE

Aprende a gestionar gran volumen de datos, gestión de almacenamiento y visualizador de datos.

APLICACIÓN DE METODOLOGIA SCRUM & AGILE

Aprende la cultura DevOps, la unión entre desarrollo y operaciones que pone a trabajar en común y acerca a los sysadmins con los programadores, para conseguir el continuous delivery y facilitar el trabajo de los equipos en el desarrollo y las subidas a producción

Observaciones: Inglés avanzado

Nº Plaza 218965

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Myenergymap - Valencia	Departamento informático.	Valencia	46022	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Se ofrece una oferta para colaborar en el desarrollo de una aplicación web con uso de lenguajes como html, php, javascript, CSS, etc.

Observaciones: Que le guste programar, conocimientos de programación web y lenguajes html, php, javascript y CSS.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia

Nº Plaza 218583

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Marketing Digital	Valencia	46005	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Diseñar y actualizar estrategias de comunicación 2.0.
 Potenciar su presencia en redes sociales, principalmente Facebook, Twitter y LinkedIn. Diseñar y gestionar campañas de comunicación y comerciales. Gestionar campañas de fidelización de clientes. Diseño de campañas de mail marketing.
 SEO OnPage. SEO OffPage. Campañas de Google Adwords. Análisis de datos recogidos por Google Analytics. Uso de herramienta para webmasters. Diseño de elementos gráficos para marketing online.

Nº Plaza 218584

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Marketing Digital	Valencia	46005	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Diseñar y actualizar estrategias de comunicación 2.0.
 Potenciar su presencia en redes sociales, principalmente Facebook, Twitter y LinkedIn. Diseñar y gestionar campañas de comunicación y comerciales. Gestionar campañas de fidelización de clientes. Diseño de campañas de mail marketing.
 SEO OnPage. SEO OffPage. Campañas de Google Adwords. Análisis de datos recogidos por Google Analytics. Uso de herramienta para webmasters. Diseño de elementos gráficos para marketing online.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 219830**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Ciberseguridad.	Valencia	46005	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

El alumno se incorporará en un equipo que llevará a cabo la auditoría y consultoría de un proyecto de reconocimiento de imágenes mediante técnicas de Inteligencia Artificial durante todas las fases del ciclo de vida del software (desde el diseño a la implantación) para garantizar que se cumple con los requisitos legales y técnicos y que se respetan y protegen los datos y la privacidad de los mismos, así como los derechos de los usuarios. El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una empresa externa. Para lograr el diseño e implementación de un marco de control auditable.

Nº Plaza 219831

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Ciberseguridad.	Valencia	46005	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

El alumno se incorporará en un equipo que llevará a cabo la auditoría y consultoría de un proyecto de reconocimiento de imágenes mediante técnicas de Inteligencia Artificial durante todas las fases del ciclo de vida del software (desde el diseño a la implantación) para garantizar que se cumple con los requisitos legales y técnicos y que se respetan y protegen los datos y la privacidad de los mismos, así como los derechos de los usuarios. El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una empresa externa. Para lograr el diseño e implementación de un marco de control auditable.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 218585**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Marketing Digital	Valencia	46005	Junio-Agosto	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Diseñar y actualizar estrategias de comunicación 2.0.

Potenciar su presencia en redes sociales, principalmente Facebook, Twitter y LinkedIn. Diseñar y gestionar campañas de comunicación y comerciales. Gestionar campañas de fidelización de clientes. Diseño de campañas de mail marketing.

SEO OnPage. SEO OffPage. Campañas de Google Adwords. Análisis de datos recogidos por Google Analytics. Uso de herramienta para webmasters. Diseño de elementos gráficos para marketing online.

Nº Plaza 218586

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Marketing Digital	Valencia	46005	Junio-Agosto	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Diseñar y actualizar estrategias de comunicación 2.0.

Potenciar su presencia en redes sociales, principalmente Facebook, Twitter y LinkedIn. Diseñar y gestionar campañas de comunicación y comerciales. Gestionar campañas de fidelización de clientes. Diseño de campañas de mail marketing.

SEO OnPage. SEO OffPage. Campañas de Google Adwords. Análisis de datos recogidos por Google Analytics. Uso de herramienta para webmasters. Diseño de elementos gráficos para marketing online.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 219832**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Ciberseguridad.	Valencia	46005	Junio-Agosto	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

El alumno se incorporará en un equipo que llevará a cabo la auditoría y consultoría de un proyecto de reconocimiento de imágenes mediante técnicas de Inteligencia Artificial durante todas las fases del ciclo de vida del software (desde el diseño a la implantación) para garantizar que se cumple con los requisitos legales y técnicos y que se respetan y protegen los datos y la privacidad de los mismos, así como los derechos de los usuarios. El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una empresa externa. Para lograr el diseño e implementación de un marco de control auditable.

Nº Plaza 219833

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Ciberseguridad.	Valencia	46005	Junio-Agosto	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

El alumno se incorporará en un equipo que llevará a cabo la auditoría y consultoría de un proyecto de reconocimiento de imágenes mediante técnicas de Inteligencia Artificial durante todas las fases del ciclo de vida del software (desde el diseño a la implantación) para garantizar que se cumple con los requisitos legales y técnicos y que se respetan y protegen los datos y la privacidad de los mismos, así como los derechos de los usuarios. El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una empresa externa. Para lograr el diseño e implementación de un marco de control auditable.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**Nº Plaza 218579**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Marketing Digital	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Diseñar y actualizar estrategias de comunicación 2.0.

Potenciar su presencia en redes sociales, principalmente Facebook, Twitter y LinkedIn. Diseñar y gestionar campañas de comunicación y comerciales. Gestionar campañas de fidelización de clientes. Diseño de campañas de mail marketing.

SEO OnPage. SEO OffPage. Campañas de Google Adwords. Análisis de datos recogidos por Google Analytics. Uso de herramienta para webmasters. Diseño de elementos gráficos para marketing online.

Nº Plaza 218581

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Marketing Digital	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Diseñar y actualizar estrategias de comunicación 2.0.

Potenciar su presencia en redes sociales, principalmente Facebook, Twitter y LinkedIn. Diseñar y gestionar campañas de comunicación y comerciales. Gestionar campañas de fidelización de clientes. Diseño de campañas de mail marketing.

SEO OnPage. SEO OffPage. Campañas de Google Adwords. Análisis de datos recogidos por Google Analytics. Uso de herramienta para webmasters. Diseño de elementos gráficos para marketing online.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218650

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Transformación digital	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

1.- Identificación de herramientas, activos digitales y soluciones TIC que cubran áreas no digitalizadas o sustituyan a las actuales por adecuarse mejor a la situación particular de la empresa. 2.- Desarrollo de un mapa lógico de herramientas, activos digitales y soluciones TIC que integre las nuevas adquisiciones y las sustituciones, así como las herramientas y soluciones que deben continuar con el mismo dimensionamiento y configuración y aquellas que deben ser modificadas para adaptarse mejor a la empresa. 3.- Necesidades de infraestructura tecnológica, que complemente la existente actualmente en la empresa y facilite la puesta en marcha y uso de las nuevas herramientas y soluciones TIC reflejadas en el mapa lógico del punto anterior.

Nº Plaza 218651

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Transformación digital	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

1.- Identificación de herramientas, activos digitales y soluciones TIC que cubran áreas no digitalizadas o sustituyan a las actuales por adecuarse mejor a la situación particular de la empresa. 2.- Desarrollo de un mapa lógico de herramientas, activos digitales y soluciones TIC que integre las nuevas adquisiciones y las sustituciones, así como las herramientas y soluciones que deben continuar con el mismo dimensionamiento y configuración y aquellas que deben ser modificadas para adaptarse mejor a la empresa. 3.- Necesidades de infraestructura tecnológica, que complemente la existente actualmente en la empresa y facilite la puesta en marcha y uso de las nuevas herramientas y soluciones TIC reflejadas en el mapa lógico del punto anterior.

Nº Plaza 219828

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Ciberseguridad.	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

El alumno se incorporará en un equipo que llevará a cabo la auditoría y consultoría de un proyecto de reconocimiento de imágenes mediante técnicas de Inteligencia Artificial durante todas las fases del ciclo de vida del software (desde el diseño a la implantación) para garantizar que se cumple con los requisitos legales y técnicos y que se respetan y protegen los datos y la privacidad de los mismos, así como los derechos de los usuarios. El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una empresa externa. Para lograr el diseño e implementación de un marco de control auditable.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia

Nº Plaza 219829

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Network Security Advisors, S.L. - Valencia - C/Marqués del Túria	Ciberseguridad.	Valencia	46005	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

El alumno se incorporará en un equipo que llevará a cabo la auditoría y consultoría de un proyecto de reconocimiento de imágenes mediante técnicas de Inteligencia Artificial durante todas las fases del ciclo de vida del software (desde el diseño a la implantación) para garantizar que se cumple con los requisitos legales y técnicos y que se respetan y protegen los datos y la privacidad de los mismos, así como los derechos de los usuarios. El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una empresa externa. Para lograr el diseño e implementación de un marco de control auditable.

Nº Plaza 218235

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Pablo Imizcoz García (ValenFIT)	Diseño y programación de una App deportiva de reservas y cupones descuentos, retos y excursiones.	Torrent	46901	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Diseño y programación de un App deportiva de reservas y cupones descuentos, retos y excursiones. Las prácticas son libres, desde donde quiera el /la estudiante. También puede dar ideas según sus conocimientos y hacer todo aquello que crea que podría ir bien. Nos dedicamos a dar clases dirigidas deportivas al aire libre y hay muchas cosas que se podría meter en una App. Otra actividad secundaria será hacer pequeñas modificaciones o añadidos en la web actual. La empresa recompensará según objetivos

Observaciones: Las prácticas se realizan desde donde el estudiante quiera, desde su domicilio o donde quiera. Persona alegre y positiva, con ganas de aportar a la empresa y poder ser parte de ella. Alguien responsable que cumpla sus horarios desde casa.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**

Nº Plaza 218236

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Pablo Imizcoz García (ValenFIT)	Diseño y programación de una App deportiva de reservas y cupones descuentos, retos y excursiones.	Torrent	46901	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Diseño y programación de un App deportiva de reservas y cupones descuentos, retos y excursiones. Las prácticas son libres, desde donde quiera el /la estudiante. También puede dar ideas según sus conocimientos y hacer todo aquello que crea que podría ir bien. Nos dedicamos a dar clases dirigidas deportivas al aire libre y hay muchas cosas que se podría meter en una App.

Otra actividad secundaria será hacer pequeñas modificaciones o añadidos en la web actual.

La empresa recompensará según objetivos

Observaciones: Las prácticas se realizan desde donde el estudiante quiera, desde su domicilio o donde quiera. Persona alegre y positiva, con ganas de aportar a la empresa y poder ser parte de ella. Alguien responsable que cumpla sus horarios desde casa.

Nº Plaza 218234

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Pablo Imizcoz García (ValenFIT)	Diseño y programación de una App deportiva de reservas y cupones descuentos, retos y excursiones.	Torrent	46901	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Diseño y programación de un App deportiva de reservas y cupones descuentos, retos y excursiones. Las prácticas son libres, desde donde quiera el /la estudiante. También puede dar ideas según sus conocimientos y hacer todo aquello que crea que podría ir bien. Nos dedicamos a dar clases dirigidas deportivas al aire libre y hay muchas cosas que se podría meter en una App.

Otra actividad secundaria será hacer pequeñas modificaciones o añadidos en la web actual.

La empresa recompensará según objetivos

Observaciones: Las prácticas se realizan desde donde el estudiante quiera, desde su domicilio o donde quiera. Persona alegre y positiva, con ganas de aportar a la empresa y poder ser parte de ella. Alguien responsable que cumpla sus horarios desde casa.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218750

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Pymextel, S.L.U - Cami Nou	Desarrollo web.	Benetússer	46910	Enero-Mayo	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Desarrollo y mantenimiento de páginas webs usando los lenguajes PHP, HTML, CSS.
Se trabajará con CMS como Wordpress y/o Prestashop conectados a diferentes aplicaciones SAS y soporte técnico a clientes.
Se ofrece plan de formación y tutorización guiada.

Observaciones: Conocimiento de PHP, HTML y CSS.
Se valorará conocimientos de JavaScript.
Buscamos una persona proactiva con ganas de aprender que le apasionen el mundo web.

Nº Plaza 218969

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Robox Programming, S.L.	Robótica	Catarroja	0	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Actividades programación robótica industrial y PLC (Allen Bradley, Siemens). Conocimiento y estudio de las diferentes marcas de robótica y PLCs. Investigación, diseño y desarrollo de programas que controlan el funcionamiento interno de los robots con los que trabajamos normalmente (ABB, KUKA, FANUC, COMAU) y PLC. Estudio de los distintos estándares de nuestros principales clientes (Jaguar-Land Rover, Seat, Volkswagen, Tesla). Investigación y mejora de los procesos existentes de programación y tiempos de ciclo.

Observaciones: Disponibilidad prácticas en el extranjero. Inglés. Disponibilidad para viajar.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 219369

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Sequencing Multiplex, S.L. - Paterna	I+D	Paterna	46980	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo de aplicación web para el diseño de secuencias cortas de adn (primers) que se utilizarán para la generación de librerías de secuenciación de nueva generación. Se desarrollará a partir de una lista determinada de genes o polimorfismos a estudiar.

Tendrá varias utilidades conectadas entre sí, que comenzando con la selección de los genes o regiones a estudio y acabarán produciendo una lista de parejas de primers óptimos.

Observaciones: Conocimientos de inglés. Desarrollo web o programación.

Nº Plaza 218984

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Unitec Prevención S.L.U	Marketing	Paterna	46980	Enero-Mayo	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Preparación y adaptación de artes finales a diferentes soportes publicitarios. Maquetación. Tratamiento de imágenes. Diseño y desarrollo creativo de campañas de promoción digital (newsletters, banners, social media) Dar apoyo al departamento creativo en la realización de campañas para diferentes soportes. Creatividad publicitaria. Diseño, maquetación y producción de toda clase de materiales promocionales (web, videos, flyers, posters, catálogos, rollups, display, materiales para eventos) Programación web, Html, wordpress

Observaciones: Dominio de Suite Adobe, Herramientas Google, HTML5, CSS, conocer las redes sociales

Nº Plaza 218985

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Unitec Prevención S.L.U	Marketing	Paterna	46980	Junio-Agosto	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Preparación y adaptación de artes finales a diferentes soportes publicitarios. Maquetación. Tratamiento de imágenes. Diseño y desarrollo creativo de campañas de promoción digital (newsletters, banners, social media) Dar apoyo al departamento creativo en la realización de campañas para diferentes soportes. Creatividad publicitaria. Diseño, maquetación y producción de toda clase de materiales promocionales (web, videos, flyers, posters, catálogos, rollups, display, materiales para eventos) Programación web, Html, wordpress

Observaciones: Dominio de Suite Adobe, Herramientas Google, HTML5, CSS, conocer las redes sociales

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218983

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Unitec Prevención S.L.U	Marketing	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Indistinta	SI	260

Actividades Práctica

Preparación y adaptación de artes finales a diferentes soportes publicitarios. Maquetación. Tratamiento de imágenes. Diseño y desarrollo creativo de campañas de promoción digital (newsletters, banners, social media). Dar apoyo al departamento creativo en la realización de campañas para diferentes soportes. Creatividad publicitaria. Diseño, maquetación y producción de toda clase de materiales promocionales (web, videos, flyers, posters, catálogos, rollups, display, materiales para eventos). Programación web, Html, wordpress

Observaciones: Dominio de Suite Adobe, Herramientas Google, HTML5, CSS, conocer las redes sociales

Nº Plaza 219011

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Facultat de Ciències Biològiques	Biologia Cel-lular	Burjassot	46100	Enero-Mayo	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Son diverses les necessitats que es poden atendre: disseny d'aplicacions per a web i/o mòbil, generació de projeccions visuals interactives, realització de vídeos informatius o tutorials de les aplicacions o de les projeccions.

Nº Plaza 219012

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Facultat de Ciències Biològiques	Biologia Cel-lular	Burjassot	46100	Junio-Agosto	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Son diverses les necessitats que es poden atendre: disseny d'aplicacions per a web i/o mòbil, generació de projeccions visuals interactives, realització de vídeos informatius o tutorials de les aplicacions o de les projeccions.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 219010

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Facultat de Ciències Biològiques	Biologia Cel-lular	Burjassot	46100	Septiembre-Diciembre	A convenir con el estudiante	NO	260

Actividades Práctica

Son diverses les necessitats que es poden atendre: disseny d'aplicacions per a web i/o mòbil, generació de projeccions visuals interactives, realització de vídeos informatius o tutorials de les aplicacions o de les projeccions.

Nº Plaza 218602

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció, realització, edició i difusió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218604

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció, realització, edició i difusió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia****Nº Plaza 218605**

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Enero-Mayo	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difussió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218607

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Enero-Mayo	Tarde	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difussió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218609

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difussió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218610

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Junio-Agosto	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difussió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218597

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difussió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218598

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difussió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218599

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Septiembre-Diciembre	Mañana	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difusió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218600

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Taller d'Audiovisuals	Serveis Audiovisuals Universitaris	Valencia	46022	Septiembre-Diciembre	Tarde	NO	260

Actividades Práctica

Producció,realització,edició i difusió de produccions audiovisuals.

Observaciones: Coneiximents de Premier y Aftereffects

Nº Plaza 218292

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Universitat de València - Unitat Web i Màrqueting	Unitat Web i Marketing	Burjassot	46100	Septiembre-Diciembre	Mañana	SI	260

Actividades Práctica

Maquetación y diseño web.Desarrollo de asset en CMS corporativo.Tareas de depuración de código del CMS.

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 219228

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Wise Blue Studios Valencia S.L	Pipeline & Tools	Paterna	46980	Enero-Mayo	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

El alumno formará parte del equipo "pipeline" y ayudará en las actividades que este desempeña, a la vez que se le introduce al mundo de la animación. Desarrollo de herramientas que faciliten el trabajo dentro del estudio. Mantenimiento de las aplicaciones ya existentes así como la documentación de las mismas. Apoyo al resto de equipo. Estudio de nuevas tecnologías que puedan dar lugar a mejores flujos de trabajo.

Observaciones: Imprescindible soltura con algún lenguaje Python, C#, C++. Valorable experiencia con control de versiones, SVN y GIT. Manejo Unity. Básico Maya. Experiencia Shotgun

Nº Plaza 219229

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Wise Blue Studios Valencia S.L	Pipeline & Tools	Paterna	46980	Junio-Agosto	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

El alumno formará parte del equipo "pipeline" y ayudará en las actividades que este desempeña, a la vez que se le introduce al mundo de la animación. Desarrollo de herramientas que faciliten el trabajo dentro del estudio. Mantenimiento de las aplicaciones ya existentes así como la documentación de las mismas. Apoyo al resto de equipo. Estudio de nuevas tecnologías que puedan dar lugar a mejores flujos de trabajo.

Observaciones: Imprescindible soltura con algún lenguaje Python, C#, C++. Valorable experiencia con control de versiones, SVN y GIT. Manejo Unity. Básico Maya. Experiencia Shotgun

Nº Plaza 219227

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Wise Blue Studios Valencia S.L	Pipeline & Tools	Paterna	46980	Septiembre-Diciembre	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

El alumno formará parte del equipo "pipeline" y ayudará en las actividades que este desempeña, a la vez que se le introduce al mundo de la animación. Desarrollo de herramientas que faciliten el trabajo dentro del estudio. Mantenimiento de las aplicaciones ya existentes así como la documentación de las mismas. Apoyo al resto de equipo. Estudio de nuevas tecnologías que puedan dar lugar a mejores flujos de trabajo.

Observaciones: Imprescindible soltura con algún lenguaje Python, C#, C++. Valorable experiencia con control de versiones, SVN y GIT. Manejo Unity. Básico Maya. Experiencia Shotgun

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia**
Nº Plaza 218560

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Ydevs Consulting S.L	Desarrollo	Valencia	46009	Enero-Mayo	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo de plataformas para clientes utilizando tecnologías PHP y Javascript.Realizamos proyectos a medida para empresas, por lo tanto el alumno tendrá que trabajar junto al equipo del desarrollo en construir las mejores solucionespara resolver los problemas de los clientes.Las tecnologías que utilizamosFrameworks.Los frameworks que utilizamos son Symfony4 y Vuejs respectivamente para caa tecnología.Además de desarrollar tests para comprobar el correcto funcionamiento mediante PHPUNIT

Observaciones: Conocimiento en PHP y Javascript.Motivación en aprender día a día y seguir mejorando constantemente

Nº Plaza 218561

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Ydevs Consulting S.L	Desarrollo	Valencia	46009	Junio-Agosto	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo de plataformas para clientes utilizando tecnologías PHP y Javascript.Realizamos proyectos a medida para empresas, por lo tanto el alumno tendrá que trabajar junto al equipo del desarrollo en construir las mejores solucionespara resolver los problemas de los clientes.Las tecnologías que utilizamosFrameworks.Los frameworks que utilizamos son Symfony4 y Vuejs respectivamente para caa tecnología.Además de desarrollar tests para comprobar el correcto funcionamiento mediante PHPUNIT

Observaciones: Conocimiento en PHP y Javascript.Motivación en aprender día a día y seguir mejorando constantemente

Nº Plaza 218556

Entidad	Departamento Práctica	Población Práctica	C. postal	Período	Horario	Bolsa Económ.	Nº Horas
Ydevs Consulting S.L	Desarrollo	Valencia	46009	Septiembre-Diciembre	Indistinta	NO	260

Actividades Práctica

Desarrollo de plataformas para clientes utilizando tecnologías PHP y Javascript.Realizamos proyectos a medida para empresas, por lo tanto el alumno tendrá que trabajar junto al equipo del desarrollo en construir las mejores solucionespara resolver los problemas de los clientes.Las tecnologías que utilizamosFrameworks.Los frameworks que utilizamos son Symfony4 y Vuejs respectivamente para caa tecnología.Además de desarrollar tests para comprobar el correcto funcionamiento mediante PHPUNIT

Observaciones: Conocimiento en PHP y Javascript.Motivación en aprender día a día y seguir mejorando constantemente

Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV)
Grado en Ingeniería Multimedia

Los datos que aparecen en el presente documento podrán ser utilizados exclusivamente para el correcto desarrollo de las prácticas académicas externas y en ningún caso podrán ser usados con finalidad distinta. Se puede consultar nuestra política de privacidad en <http://www.adeituv.es/politica-de-privacidad/>.

Les dades que apareixen en el present document podran ser utilitzats exclusivament per al correcte desenvolupament de les pràctiques acadèmiques externes i en cap cas podran ser usats per a finalitat diferent. Es pot consultar nostra política de privacitat en <http://www.adeituv.es/ca/politica-de-privacidad/>.