



## PRIMERA PREASIGNACIÓN DE TRABAJOS FIN DE GRADO GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (CURSO 2022-2023)

Una vez finalizado el primer plazo para preasignar TFG, comprendido entre el 3 de octubre y el 21 de octubre de 2022, los trabajos que han sido preasignados son los siguientes:

**Estudiante:** Rafael Muñoz Olmedo

**Tutor:** Carlos Rodríguez Domínguez

**Título:** Aplicación multiplataforma para la gestión de una academia

**Resumen:** Desarrollo de una aplicación multiplataforma para la gestión de una academia. Incluye desarrollo del front-end y del back-end con tecnologías populares actualmente.

**Estudiante:** Enrique Javier Sanguesa Villalba

**Tutor:** Carlos Rodríguez Domínguez

**Título:** Desarrollo de aplicación Web o app móvil

**Resumen:** Desarrollo de una aplicación web o app móvil a convenir con el alumno. Incluye desarrollo del front-end y del back-end con tecnologías populares actualmente.

**Estudiante:** Cristian Guerra Salado

**Tutor:** Carlos Rodríguez Domínguez

**Título:** Desarrollo de un videojuego sobre el motor gráfico Unreal Engine

**Resumen:** Desarrollo de un videojuego 3D con elementos RPG sobre el motor gráfico Unreal Engine 5. También incluye el diseño y visualización de los elementos del videojuego: iluminación, materiales, texturas, modelos y animaciones de los objetos.

**Estudiante:** Manuel Jesús Alcaraz Cortizo

**Tutores:** Salvador Gutiérrez Salcedo y Francisco Javier Rodríguez Díaz

**Título:** Sistema avanzado para la clasificación automática de imágenes biomédicas para la aplicación en cánceres de piel

**Resumen:** El trabajo consistirá en desarrollar una IA con Deep Learning, escrita con el lenguaje Python, que a través de un entrenamiento con imágenes de melanomas sea capaz de distinguir entre una piel sana, un precáncer o un cáncer.

**Estudiante:** José Javier Pérez Infantes

**Tutores:** Francisco Javier Rodríguez Díaz y Salvador Gutiérrez Salcedo

**Título:** Análisis e implementación de la Blockchain

**Resumen:** El propósito de este TFG es esclarecer toda la tecnología Blockchain, un ecosistema de cadenas de bloques, y lo que conlleva su uso. Se presentará también las principales aplicaciones que tiene a día de hoy y posibles futuras. Para el desarrollo práctico, se hará un entorno web, en el que contendrá una propia wallet del usuario para guardar sus monedas de forma segura, como un exchange que permitirá al propio usuario intercambiar entre varias monedas. A parte, se propone una venta de un token

llamado "UGRcoin" de tipo ERC-20, es decir, fungible. En ello se utilizará varios entornos de programación como Solidity, JavaScript, Go, etc y máquinas virtuales, en este caso la de Ethereum, que es la network (una de las principales redes) donde trabajaremos a lo largo del proyecto. Al final de este desarrollo práctico, se hará una demostración de la propia compra/venta, a partir de Ganache, un software que nos proporciona una red de pruebas de una blockchain local.

**Estudiante:** Jaouad El Ghrissi

**Tutores:** Carlos Rodríguez Domínguez

**Título:** Diseño de un sistema para rehabilitación basado en Kinect.

**Resumen:** El trabajo consistirá en el desarrollo de una aplicación que utilice el hardware Kinect y que permita llevar a cabo diferentes tareas con las manos para facilitar la rehabilitación del usuario.

**Estudiante:** Ilias Amar Mustafa

**Tutor:** Carlos Rodríguez Domínguez

**Título:** Desarrollo de aplicación Web o app móvil

**Resumen:** Desarrollo de una aplicación web o app móvil a convenir con el alumno. Incluye desarrollo del front-end y del back-end con tecnologías populares actualmente.

**Estudiante:** Juan José Sáez Vega

**Tutor:** María Jesús Rodríguez Sánchez

**Título:** Proyecto a convenir con el estudiante.

**Resumen:** Desarrollo de un sistema informático a convenir con el estudiante.