

1. Projecte: **SOSTENIBILITAT I MEDI AMBIENT**

- **Centre UPV:** Escola Politècnica Superior de Gandia (EPSG)
- **Responsable projecte:** Jesús Martí Gavila
- **Descripció:** El Praktikum Sostenibilitat i Medi ambient s'emmarca en el Grau en Ciències Ambientals del Campus de Gandia. Al llarg del Praktikum es desenvoluparan activitats relacionades amb diferents aspectes d'aquesta titulació. Cada jornada serà dirigida per un professor/a de el grau, i constarà d'una part d'explicacions i una altra de demostracions i proves en laboratori. Com a exemple de temes a abordar podrien ser anàlisis de mostres, contaminació i depuració d'aigües o taller de química, entre d'altres.
- **Titulacions:** Grau en Ciències Ambientals (Codi 139)

1.1. **Activitat 1 (Dimarts 26 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00).**

- **Projecte Praktikum:** Sostenibilitat i medi ambient (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Laboratori de Química: anàlisi d'aigües
- **Professores:** Sagrario Torres Cartes, Susana Messeguer Lloret, Carmen Gómez Benito, Mónica Catalá Icardo.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Laboratori de química (D103)
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**
En aquesta activitat, analitzarem en el Laboratori de química alguns dels paràmetres que s'utilitzen per a valorar si una aigua reuneix les característiques necessàries per al seu consum.
Cada participant podrà portar una mostra d'aigua per a analitzar-la.
Què s'analitzarà? alguns dels indicadors més habituals com el pH, la conductivitat, la duresa (Ca i Mg), la concentració de carbonats i bicarbonats, els nitrats, etc.

1.2. **Activitat 2 (Dimecres 27 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00).**

- **Projecte Praktikum:** Sostenibilitat i medi ambient (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Identificació i delimitació de les unitats de paisatge de l'entorn del Campus de Gandia
- **Professors:** Vicent Jesús Altur Grau i José Andrés Sanchis Blay.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Primer es recorreran els edificis del Campus cercant llocs elevats on visualitzar l'entorn, després s'utilitzarà una aula informàtica per a la delimitació de les unitats de paisatge.
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**
En aquesta activitat s'identificaran les unitats de paisatge de l'entorn del Campus de Gandia (tipologia d'urbanització, marjal, dunes, horta, cursos fluvials, etc.) a partir de la cartografia de la zona, les fotografies aèries i les fotografies realitzats pels alumnes emprant una càmera fotogràfica digital. Es farà ús de programes de Sistema d'Informació Geogràfica disponible en les sales informàtiques.

1.3. **Activitat 3 (Dijous 28 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00).**

- **Projecte Praktikum:** Sostenibilitat i medi ambient (EPSG)
- **Títol del Projecte:** Activitats per a la conservació de la flora protegida o d'interès ecològic
- **Professora:** María del Pilar Donat Torres
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Rocalla de flora de l'EPSG, laboratori D101 i cambres de germinació.
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

En aquesta activitat es realitzen les següents tasques relacionades amb la conservació de la flora protegida o d'interès ecològic:

- Recol·lecció de llavors d'espècies protegides o d'interès ecològic.
- Sembra de llavors en placa per a cambres de germinació.
- Identificació d'espècies autòctones.
- Conservació de Flora Amenaçada: bancs d'ADN, bancs de llavors, Herbaris.

2. Projecte: **NOUS REPTES DEL TURISME**

- **Centre UPV:** Escola Politècnica Superior de Gandia (EPSG)
- **Responsable projecte:** Eva María Mestre i Mestre
- **Descripció:** El sector del turisme és un dels pilars fonamentals de la nostra economia. Any rere any, estem batent rècords de turistes estrangers, cada vegada més exigents, que demanden nous serveis turístics. Tot açò, unit al desenvolupament de les tecnologies de la informació, obrin tot un món de possibilitats per a oferir nous serveis i paquets turístics que complementen l'oferta existent. Aquest Praktikum s'emmarca en el Grau en Turisme de la Universitat Politècnica de València, que s'imparteix en el Campus de Gandia. Cada jornada serà dirigida per un dels nostres professors/es, en les quals s'abordaran diferents aspectes clau de la situació actual del sector turístic.
- **Titulacions:** Grau en Turisme (Codi 140) i Doble Grau en Turisme + Administració i direcció d'empreses (Codi 180)

2.1. **Activitat 1 (Dimarts 26 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00).**

- **Projecte Praktikum:** Nous reptes del turisme (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Comunicació intercultural
- **Professora:** Michaela Muszynski
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Aula A12
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

En aquesta activitat l'alumne s'introduirà en el món de la diversitat de cultures, i adquirirà sensibilitat en aquest aspecte. En la segona part de la sessió, els alumnes posaran en pràctica els coneixements adquirits, i veuran que són imprescindibles per a treballar amb persones d'altres cultures i atendre-les reeixidament. La planificació de l'activitat és la següent:

 - 10:00-11:00 Altres països, altres costums: Introducció a la comunicació intercultural. Es donarà una breu introducció dels conceptes bàsics que defineixen les diferències culturals.
 - 11:00-11:30 BAFBA BAFBA: El joc de les cultures. Es tracta d'un joc de simulació on dos grups, basant-se en regles i valors diferents, desenvolupen i enfronten dues cultures diferents. La finalitat és el desenvolupament d'empatia i comprensió cap a les altres cultures i el seu sorgiment, la reflexió sobre la pròpia cultura i la conclusió que el tracte pacífic d'unes cultures amb les altres és necessari. També hi ha un aspecte d'aprenentatge individual/personal que fa que els participants es pregunten: com reaccione jo davant de coses noves? Quant de temps necessite per a adaptar-me a novetats?, com satisfai la curiositat, el rebuig, la comprensió o la incomprensió? A més, contribueix a l'eliminació de la inhibició.
 - 12:00-12:45 Visita internacional. Després d'una xicoteta introducció, a les diferències més destacades en el tracte de gent de negocis a Europa i altres continents, els participants en grups de 5 o 6 persones treballaran amb un supòsit que després han de representar davant dels companys. És l'aniversari de l'empresa valenciana on treballen, i han d'organitzar la visita d'una delegació de socis de negocis de la Xina, EAU i EUA. Cada grup ha de pensar com i on allotjarà els convidats, quin és el programa d'activitats, on farà el sopar oficial, què oferiran de menjar, etc. Aquesta activitat té com a finalitat desenvolupar sensibilitat per a les necessitats de persones de cultures diferents, i comprendre que només sabent quins costums tenen i que estranys som nosaltres per a ells, es poden tenir unes bones i reeixides relacions internacionals.
 - 12:45 – 13:30 Kahoot (Quiz): El que sabem d'altres cultures. Per a acabar, usarem aquesta coneguda aplicació perquè els alumnes s'exposen a preguntes bàsiques relacionades amb la comunicació intercultural i internacional, i demostren els coneixements adquirits durant l'activitat.

2.2. Activitat 2 (Dimecres 27 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00).

- **Projecte Praktikum:** Nous reptes del turisme (EPSG).
- **Títol de l'activitat:** "Creació d'un producte turístic "creatiu": com ho comuniquem i volem en internet?"
- **Professora:** M^a Dolores Teruel Serrano
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Treballaran en el CRAI (aules informàtiques - primera planta) i en el despatx F-202. Es posarà a la disposició dels alumnes ordinadors, materials i fitxes per a facilitar la formació així com documents bàsics resumits sobre l'estructura del sistema turístic.
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

Amb aquesta activitat es pretén com a objectiu principal crear un producte turístic "creatiu" basat en recursos de la Safor i la seua comercialització a través d'una web turística. Per a dur-lo a terme, s'han definit els següents objectius secundaris:

 - Inventari dels recursos disponibles, naturals i induïts, susceptibles de ser posats en valor turístic.
 - Adequació de l'oferta a les necessitats de la demanda.
 - Crear una pàgina web senzilla per a la presentació i comercialització del producte turístic.

Per a poder-ho aconseguir, s'ha definit el següent pla de treball:

- Presentació de l'estructura del mercat turístic general i de Gandia en particular.
- Introducció al procés de creació d'un producte turístic a través de metodologies actives (taller creatiu).
- Introducció a l'estructura d'una pàgina web i maneig d'una aplicació per a l'edició i creació d'aquesta.

Als alumnes que realitzen aquesta activitat els han d'agradar les noves tecnologies i estar familiaritzats amb l'ús bàsic d'ordinadors. Encara que no és imprescindible, seria recomanable un nivell mínim d'anglès per poder entendre textos escrits en anglès (manuais de l'aplicació) i poder trobar informació.

En finalitzar la sessió l'alumne serà capaç de comprendre el procés que se segueix en la creació d'un projecte en el qual s'explica l'objectiu del treball, la metodologia seguida per a la consecució i el producte final obtingut.

2.3. Activitat 3 (Dijous 28 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00).

- **Projecte Praktikum:** Nous reptes del turisme (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Tecnologies de la informació geogràfica aplicades al turisme
- **Professor:** Javier Estornell Cremades.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Aules informàtiques – Campus de Gandia
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

En aquesta activitat es pretén que l'alumne aplique sistemes de posicionament global (GPS) i recursos informàtics de naturalesa geogràfica per al disseny de rutes turístiques i inventariats de recursos turístics. Concretament es realitzaran les següents tasques:

 - Marc teòric: explicació breu dels fonaments bàsics d'un sistema de posicionament global i de les principals funcions d'un navegador.
 - Captura de dades amb un navegador dins del Campus
 - Descàrrega i visualització de dades utilitzant Google Earth.
 - Utilitzar Google Earth per al disseny de rutes i visualització de punts d'interès turístics.

3. **Projecte: EL MÓN AUDIOVISUAL: TECNOLOGIA I COMUNICACIÓ**

- **Centre UPV:** Escola Politècnica Superior de Gandia (EPSG) .
- **Responsables projecte:** Cristina Teresa Navarro Laboulais i Jose Ignacio Herranz Herruzo.
- **Descripció:** Aquest praktikum s'emmarca en el Grau en Comunicació Audiovisual i Doble Grau en Comunicació Audiovisual + Telecomunicacions (So i imatge) del campus de Gandia de la Universitat Politècnica de València. Cada jornada serà dirigida per docents d'aquestes titulacions en les quals s'abordaran diferents aspectes clau en el sector audiovisual, tant des del punt de vista tecnològic (equipament, tècniques de transmissió de la informació audiovisual i instal·lacions audiovisuals) com la comunicació audiovisual (producció i realització de productes audiovisuals) emprant l'equipament i instal·lacions audiovisuals disponibles en el campus de Gandia de la Universitat Politècnica de València.
- **Titulacions:** Grau en Comunicació Audiovisual (Codi 141) i Doble Grau en Enginyeria de Sistemes de Telecomunicació, So i Imatge + Comunicació Audiovisual (Codi 191).

3.1. Activitat 1 (Dimarts 26 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00)

- **Projecte Praktikum:** El món audiovisual: tecnologia i comunicació (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** L'estudi de televisió
- **Professor:** Antoni Josep Canós Marín
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Estudi de televisió (B014)
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

Qui estan i què passa “darrere de les càmeres” durant un programa de televisió? Per què s'escolten i es veuen tan bé els enregistraments realitzats en un estudi? Què hi ha en un estudi de televisió, a més de càmeres? Com lliguen els presentadors mirant a càmera? Com es fa el truc que permet “teletransportar” un presentador o actor a qualsevol lloc? Com està tot connectat i quin tipus de cables s'empen? Les respostes a aquestes i altres qüestions les coneixeràs de primeríssima mà quan realitzes aquesta activitat en la qual s'introdueix, d'una forma pràctica, l'estudi de televisió i la producció que s'hi duu a terme.

L'experiència tindrà lloc en l'estudi de televisió de l'EPSG, on s'observarà la infraestructura i equipament necessaris i es realitzaran operacions bàsiques en els equips simulant l'enregistrament d'un programa. D'aquesta manera es tindrà una primera aproximació a la tecnologia emprada i al treball que duen a terme els diferents professionals, tant de perfils predominantment tècnics com a artístics, en una producció audiovisual.

La planificació de l'activitat consisteix en, després de veure entre tots l'estudi i els equips, es formaran 4 grups i cadascun d'ells s'encarregarà de la realització, càmeres i il·luminació, so i intercom o presentació/actuació en el plató, operant durant uns 35 minuts els equips corresponents en el que seria un programa o enregistrament simulat. Després, es rotaran els rols i es repetirà l'enregistrament, i així fins que tots els grups hagen exercit tots els papers.

3.2. Activitat 2 (Dimecres 27 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00)

- **Projecte Praktikum:** El món audiovisual: tecnologia i comunicació (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Què saps del so?, t'atreveixes a gravar en la cambra anecoica?
- **Professors:** Jesús Alba Fernández i Romina María del Rei Tormos.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Cambres acústiques del laboratori B012.
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

Del so es poden estudiar moltes coses: el seu espectre, el seu comportament temporal, el seu volum, la seua amplada de banda, etc. Si vols saber què és el to o el timbre, quants decibels són un “fort” o un “piano” musical, si no coneixes quins són els límits de la teua oïda i tens curiositat, o si no saps el que és un “squawker” o un “bass-reflex”, et proposem aquesta experiència dins de la cambra anecoica del Campus de Gandia de la UPV. Si a més eres músic i el teu instrument entra per la porta de la cambra, et convidem que el portes i que experimentes amb ell dins de la cambra. La planificació d'aquesta activitat és la següent:

 - De 10:00 a 11:30: Anem a descobrir fins on sents, comportament i tipus d'altaveus, comparatives de diferents sons i sorolls.
 - D'11:30 a 12:00: Descans/Esmorzar
 - De 12:00 a 13:30: farem enregistraments amb diferents instruments, veurem espectres, senyals, compararem timbres, tons, i si eres músic, et podràs portar el teu so gravat en la cambra anecoica.

3.3. Activitat 3 (Dijous 28 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00)

- **Projecte Praktikum:** El món audiovisual: tecnologia i comunicació (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Realització d'una falca publicitària
- **Tutors:** Raúl Terol Bolinches
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Estudi de Ràdio (B011)
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

L'objectiu del present taller és mostrar als alumnes l'estudi de ràdio, explicar de quines parts es compon i conèixer com es treballa per a aconseguir fer un programa de ràdio. També es presentaran alguns conceptes clau en el llenguatge radiofònic per poder comprendre millor les tasques que es pretén que duguen a terme durant l'activitat. Després de la breu explicació dels equips presents i la tecnologia utilitzada, es proposarà als alumnes la producció d'una falca radiofònica sobre el Campus de Gandia i una altra de lliure elecció, abordant totes les parts del procés de producció d'un falca publicitària: ideació, guió, elecció d'un tema musical lliure de drets, muntatge i edició.

4. Projecte: **INTERACTIVITAT I TELECOMUNICACIÓ**

- **Centre UPV:** Escola Politècnica Superior de Gandia (EPSG)
- **Responsables projecte:** Jose Ignacio Herranz Herruzo i Jose Francisco Toledo Alarcón.
- **Descripció:** En aquest Praktikum, emmarcat en el Grau en Sistemes de Telecomunicació, So i Imatge i en el Grau en Tecnologies Interactives del campus de Gandia de la Universitat Politècnica de València, es tractaran diferents aspectes clau en el sector de les tecnologies de la informació, com són els sistemes de transmissió de dades, processat de senyals o dispositius interactius, entre d'altres.
- **Titulacions:** Grau en Enginyeria de Sistemes de Telecomunicació, So i Imatge (Codi 152), Grau en Tecnologies Interactives (Codi 186).

4.1. **Activitat 1 (Dimarts 26 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00)**

- **Projecte Praktikum:** Interactivitat i telecomunicació (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** saps com pots transmetre i mesurar la qualitat d'un senyal a través de ràdio o fibra òptica?
- **Professors:** Jose Ignacio Herranz i Alfonso Martínez García.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Laboratori de TV i Vídeo (B002)
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**
Aquesta activitat se centra en el fet que l'alumne descobreixca les parts que conformen un sistema de telecomunicacions (transmissor, medi de transmissió i receptor), explicar-ne els fonaments i característiques com modulacions en els transmissors, polarització en antenes, pèrdues en medis (ràdio, cable o fibra) i testejar la qualitat en el receptor. Com a cas pràctic es muntarà i mesurarà la qualitat d'un sistema de distribució de TV per ràdio i fibra òptica.

4.2. **Activitat 1 (Dimecres 27 de juny, de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00)**

- **Projecte Praktikum:** Interactivitat i telecomunicació (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** vols fer un videojoc?
- **Professors:** Jose Luis Giménez López i Daniel Palacio Samitier.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:** Laboratori Animàtica, aula núm.5 (és necessari que l'aula tinga el programari Unity.)
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**
T'agraden els videojocs? T'agradaria saber com es realitzen? En el segon curs del Grau de Tecnologies Interactives realitzem videojocs observant totes les seues facetes. En aquesta activitat t'ensenyarem com realitzar un videojoc. Utilitzant eines professionals (Unity3D) on dissenyarem, realitzarem i publicarem un nivell d'un videojoc de plataformes. T'animes?:
 - 10:00 a 10:45: Es presentarà l'eina que usarem i farem una introducció als principis bàsics del disseny de nivells de videojocs.
 - 10:45 a 11:30: Seguint les instruccions dels tutors es construirà un nivell senzill en el qual es puguen comprovar el funcionament dels mòduls pre-construïts.
 - 11:30 a 12:00: Descans/esmorzar
 - 12:00 a 13:30: Amb la supervisió dels tutors es durà a terme el disseny i implementació d'un nivell original i la seua posterior publicació per a plataforma Windows.

4.3. Activitat 3 (Dijous 28 de Juny de 10:00 – 13:30 amb descans/esmorzar 11:30-12:00)

- **Projecte Praktikum:** Interactivitat i telecomunicació (EPSG)
- **Títol de l'activitat:** Integració de continguts multimèdia en la web – Escenaris de Captura de Moviments, Realitat Virtual i Efectes Multi-sensorials
- **Professor:** Fernando Boronat Seguí.
- **Espai on es realitzarà l'activitat:**
 - De 10 a 11:30 en el B.116 o Laboratori de Telemàtica.
 - De 12 a 12:30 en el B.115 o Laboratori de Captura de Moviments.
 - De a12:30 a 13:30 en el local A1 o Laboratori de Realitat Virtual i 3D.
- **Descripció de l'activitat a realitzar (2000 caràcters màxim):**

Aquesta activitat pretén ensenyar a l'alumne la Integració de continguts multimèdia en la web – Escenaris de Captura de Moviments, Realitat Virtual i Efectes Multi-sensorials. Concretament, la planificació d'aquesta activitat és la següent:

 - De 10:00 a 11:30h: Integració de continguts multimèdia en la web
T'ensenyarem com crear una pàgina web senzilla en la qual incloure elements multimèdia, com els teus vídeos personals, enregistraments d'àudio, les teues fotos, etc., basant-nos en HTML5. Experimentaràs amb alguns prototips de Social TV i de subtítols personalitzables desenvolupats per alumnes i investigadors de la pròpia universitat.
 - D'11:30h a 12:00h: Descans/Esmorzar.
 - De 12 a 12:30h: Captura de moviments
Et mostrarem com podem capturar els moviments del cos d'una persona i com els podem passar a un avatar que es moga igual que tu i que es pot incloure en un escenari de realitat virtual, com, per exemple, un videojoc.
 - De 12:30h a 13:30h: Escenaris de realitat Virtual 3D i efectes multi-sensorials
Veuràs com treballem en el laboratori on es dissenyen els escenaris de realitat virtual en 3D; entraràs en una *cave* (cova) 3D amb sistema de *tracking* de moviments; experimentaràs el consum de continguts en 3D, i et posaràs un casc de realitat virtual, com les Oculus Rift o les Samsung Gear VR.
També podràs comprovar com la inclusió d'efectes multi-sensorials, com les aromes, ajuden a millorar la immersió i grau de realisme quan es consumeixen continguts multimèdia.