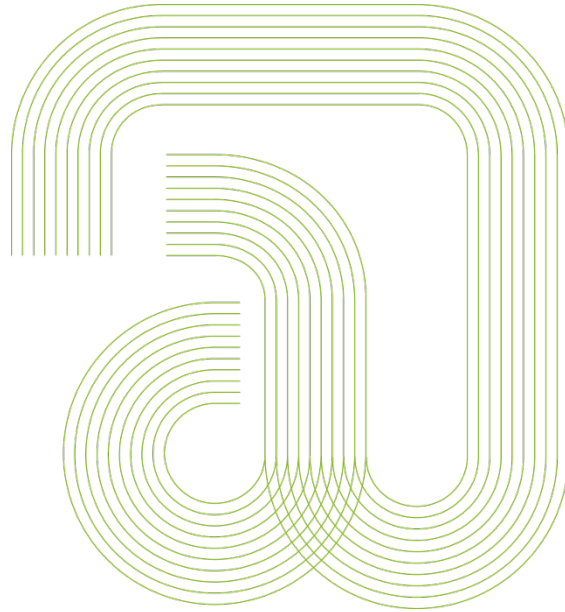


# **ESCOLA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA**



**OFERTA DE PRÁCTICAS CURRICULARES 2025/2026**  
**MÁSTER EN INGENIERÍA INFORMÁTICA**

## **PLAZAS OFERTADAS – 1º Cuatrimestre**

<b>Empresa</b>	<b>Plazas 225 horas</b>	<b>Localidad</b>
CESGA	1	Santiago de Compostela
CESGA	1	Santiago de Compostela
ALDABA Servicios Profesionales	1	Ourense
AMS SOLUTIONS, S.L.	1	A Coruña
POSSIBLE INCORPORATED SL	1	Vigo
Coinscrap Finance SL	2	Ourense
NTT DATA	2	Vigo, A Coruña ou Santiago
HUBIN (para proyecto REAL CLUB CELTA DE VIGO)	2	Vigo
Arzeos Aircraft SL	1	Silleda, Pontevedra
ACEITES ABRIL SL	1	OURENSE
IDEIT SL	1	REMOTO

<b>EMPRESA</b>	CESGA
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	6
<b>Horario</b>	9:00 a 15:00
<b>Centro de trabajo</b>	Centro de Supercomputación de Galicia Avda.de Vigo S/N Santiago de Compostela. Centro de Supercomputación de Galicia Avda.de Vigo S/N Santiago de Compostela
<b>Localidad</b>	Santiago de Compostela
<b>Programa formativo propuesto</b>	<p>Práctica 1. Aplicación web de monitorización de proxectos O CESGA dispón dunha aplicación Web, recentemente desenvolvida, e escrita en Django para a monitorización e xestión de subproxectos resultantes de Open Calls, que inclúe cumprimento de fitos e estado das tarefas, así como un estado global de cada subproxecto. O obxectivo das prácticas é mellorar e optimizar o código así como incluír novas funcionalidades e mellor da interface.</p> <p>Práctica 2: Aplicación web de xestión de convocatorias de proxectos O CESGA dispón dunha aplicación Web (antiga e escrita principalmente en PHP) para xestionar as “Open Calls” dalgúns proxectos, tanto internos como externos. Actualmente só permite xestionar unha call de cada vez, tendo que facer réplicas da aplicación para distintas calls, o que dificulta o seu mantemento. O obxectivo das prácticas é modernizar o código e, na medida do posible, modificalo para que soportar múltiples “OpenCalls”, de diferentes proxectos, simultaneamente.</p> <p>Práctica 3 :Optimización e benchmarking de compilacións de frameworks de ML O CESGA ten instalados nos seus supercomputadores varios frameworks de Machine Learning: Pytorch, Tensorflow, etc. O obxectivo das prácticas é actualizar estes frameworks ás súas últimas versións e optimizar o seu uso para multiGPU e multinodo. Así mesmo realizarase un benchmarking para comparar as versións e optimizacións levadas a cabo.</p> <p>Práctica 4: Estudio de integración de aplicacións MPI multinodo en contornas Conda baixo SLURM Algunhas das aplicacións que se instalan no Finisterrae3 do CESGA despréganse como contornos Conda. Isto facilita, en moitos casos, o proceso ao evitar algúns problemas de compatibilidade con outras instalacións preexistentes, xa que este mecanismo de instalación illa a aplicación e as súas librarías do resto do sistema. Pero á súa vez isto dificulta a súa execución nun entorno distribuído e a súa interacción co sistema de colas. O obxectivo das prácticas é analizar a posibilidade de integración dos entornos Conda con librarías como MPI e o SLURM para a súa execución multidno.</p> <p>Práctica 5: Quantum Computing Reproducción de algoritmos de computación cuántica en el entorno QMIO y CUNQA</p>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	<p>Práctica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Python</li> <li>- Django</li> <li>- HTML5</li> <li>- Javascript</li> </ul> <p>Práctica 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PHP</li> <li>- HTML</li> </ul> <p>Práctica 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compilación de aplicacións baixo Linux</li> <li>- CUDA</li> <li>- PyTorch e/ou Tensorflow</li> <li>- Python</li> <li>- C/C++</li> <li>- MPI</li> </ul> <p>Práctica 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motores de contornos Conda: miniconda, anaconda, etc.</li> <li>- Interacción cun sistema de colas HPC, preferentemente SLURM</li> </ul>

	- MPI Práctica 5: - Python
<b>Práctica remunerada</b>	No
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	Aunque no se aconseja, después de las primeras dos semanas, sería posible teletrabajar hasta un 60% de la jornada semanal.
<b>Contacto</b>	Andrés Gómez Administrador de Aplicaciones y Proyectos andres.gomez.tato@cesga.es

<b>EMPRESA</b>	CESGA
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	6
<b>Horario</b>	9:00 a 15:00
<b>Centro de trabajo</b>	Centro de Supercomputación de Galicia Avda.de Vigo S/N Santiago de Compostela. Centro de Supercomputación de Galicia Avda.de Vigo S/N Santiago de Compostela
<b>Localidad</b>	Santiago de Compostela
<b>Programa formativo propuesto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora en las aplicaciones de gestión de control de subproyectos, de convocatorias de acceso a los recursos del CESGA y otras aplicaciones WEB que se están desarrollando en el CESGA.</li> <li>- Para los estudiantes de Máster, prácticas asociadas a la mejora de los sistemas de HPC del CESGA, a nivel de aplicación, para diversas actividades: entrenamientos de modelos de IA o de ejecución de emuladores de computación cuántica distribuida.</li> <li>- También, en función del interés del alumno, podrá colaborar en los proyectos de investigación existentes en el centro en temas de IA, de HPC o de Computación Cuántica, desarrollando algoritmos nuevos o modelos nuevos. Normalmente estas prácticas consisten en la reproducción de algoritmos publicados en la literatura y su aplicación a casos diferentes, integrados en las plataformas de HPC o computación cuántica del CESGA.</li> </ul>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	
<b>Práctica remunerada</b>	No
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	Aunque no se aconseja, después de las primeras dos semanas, sería posible teletrabajar hasta un 60% de la jornada semanal.
<b>Contacto</b>	Andrés Gómez Administrador de Aplicaciones y Proyectos andres.gomez.tato@cesga.es

<b>EMPRESA</b>	ALDABA Servicios Profesionales
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	4 o 5
<b>Horario</b>	A convenir con la persona
<b>Centro de trabajo</b>	Rúa Concordia 29 5º Ourense 32003 Ourense. Rúa Concordia 29 5º Ourense 32003 Ourense
<b>Localidad</b>	Ourense
<b>Programa formativo propuesto</b>	<p>El/la candidato/a que se incorpore participará en la ejecución de proyectos dentro del área de Ingeniería Software, interviniendo en cada una de las fases: análisis, diseño, desarrollo, implantación y mantenimiento. Esto significa formarse en tecnologías punteras a la vez que se forja un estilo propio de desarrollo basado en principios de Clean Code, y se trabaja codo con codo con otros profesionales a través de una metodología basada en SCRUM.</p> <p>Si te incorporas en ALDABA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollarás nuevas soluciones desde la presentación y comportamiento, así como la gestión de elementos de back-end (principalmente, acceso a servicios API)</li> <li>- Analizarás posibles defectos hasta encontrar la fuente del problema e implementarás correcciones sostenibles a largo plazo</li> <li>- Aprenderás o profundizarás en Javascript, CSS, HTML5 y sus API nativas</li> <li>- Ganarás experiencia en desarrollo orientado a pruebas</li> <li>- Adquirirás experiencia en desarrollo bajo el patrón SPA (single page application), y en desarrollo y diseño de aplicaciones web con node.js y servicios REST</li> <li>- Desarrollarás con ReactJS y Redux</li> <li>- Emplearás frameworks como Angular, y bibliotecas como JQuery, y Bootstrap</li> <li>- Utilizarás GIT</li> <li>- Reforzarás tus conocimientos de Java, y te prepararás para el desarrollo de aplicaciones con lógica empresarial compleja</li> <li>- Aprenderás o profundizarás en C# y .NET</li> <li>- Ganarás experiencia en el desarrollo de pruebas unitarias y de integración</li> <li>- Adquirirás experiencia en el diseño y desarrollo de interfaces API REST</li> <li>- Desarrollarás bajo un enfoque DevOps con integración y despliegue continuo (CI &amp; CD)</li> </ul>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	Desarrollo web, metodologías ágiles, clean code.
<b>Práctica remunerada</b>	Sí
<b>Importe rem.</b>	500 brutos/mes por 4h/día
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	Luis M. Rodríguez Redondo Coordinador técnico de Ingeniería Software lmrodriguez@aldaba.es

<b>EMPRESA</b>	AMS SOLUTIONS, S.L.
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	4
<b>Horario</b>	A convenir con el estudiante
<b>Centro de trabajo</b>	A Coruña. Pasadizo Orzán 10, 1º, 15003, A Coruña
<b>Localidad</b>	A Coruña
<b>Programa formativo propuesto</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de software enfocado a microservicios (backend) o aplicaciones web (frontend).</li> <li>2. Mantenimiento de software (Investigación y resolución de bugs).</li> <li>3. Uso de sistema de control de versiones y plataforma de desarrollo colaborativo (Git y Github).</li> <li>4. Integración con un equipo bajo un modelo de trabajo Agile/Scrum.</li> </ol>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Java</li> <li>- JavaScript (React)</li> <li>- Python</li> <li>- BBDD (relacionales y no relacionales)</li> </ul>
<b>Práctica remunerada</b>	No
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	Victoria Fernández Santos Técnico selección victoria.fernandez@amssolutions.es

<b>EMPRESA</b>	POSSIBLE INCORPORATED SL
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	a convenir con el alumno
<b>Horario</b>	a convenir con el alumno a convenir con el alumno
<b>Centro de trabajo</b>	Calle Coruña 24, 3ºC 36208 Vigo Pontevedra. Calle Coruña 24, 3ºC 36208 Vigo Pontevedra
<b>Localidad</b>	Vigo
<b>Programa formativo propuesto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación en arquitectura de microservicios con docker, kubernetes</li> <li>- Formación en manejo de ramas y repositorios</li> <li>- Formación en documentación de proyectos complejos (readme, wiki)</li> <li>- Formación en uso de formatters y gestores de paquetes</li> <li>- Formación en desarrollo de aplicaciones de inteligencia artificial no generativa (clasificadores, predictores, clusterización) y generativa (LLM, SLM).</li> </ul>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación. Deseable conocimientos de python.</li> <li>- Arquitectura de microservicios, manejo de contenedores.</li> <li>- Conocimientos de control de versiones (Git)</li> <li>- Bases de datos</li> </ul>
<b>Práctica remunerada</b>	Sí
<b>Importe rem.</b>	depende de xornada
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	Pablo Gajino Nuñez Director General pablo.gajino@espossible.com

<b>EMPRESA</b>	Coinscrap Finance SL
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	2
<b>Horas diarias (jornada)</b>	4 , flexible
<b>Horario</b>	9-14 , flexible Flexibles
<b>Centro de trabajo</b>	Ourense, Tecnopole. Tecnopole Local 13
<b>Localidad</b>	Ourense
<b>Programa formativo propuesto</b>	Depende da afinidade e experiencia do alumno, pero soen ser Traballos relacionados co IA propia da entidades e tamen con modelos como Gemini. Poden tamén ser front Ou back con reactjs Ou Nodejs para proxectos con clientes coma un chatbot baseado en IA xenerativa.
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	PYTHON GSHEETS JAVASCRIPT Typescript
<b>Práctica remunerada</b>	No
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	oscar barba Cto oscar.barba@coinscrapfinance.com

<b>EMPRESA</b>	NTT DATA
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	2
<b>Horas diarias (jornada)</b>	4-8
<b>Horario</b>	nEGOCIBALE
<b>Centro de trabajo</b>	Oficinas da compañía: A Coruña, Santiago ou Vigo. Vigo: c/García Barbón, nº38, 2ª planta. 36201, Vigo, Pontevedra Coruña: Edificio Torre de Cristal, R. Enrique Mariñas Romero, 36, 9ª planta, 15009 A Coruña Santiago: Rúa do Restollal, 32, 15702 Santiago de Compostela, A Coruña
<b>Localidad</b>	Vigo, A Coruña ou Santiago
<b>Programa formativo propuesto</b>	<p>Desde hace muchos años, en NTT DATA, desarrollamos aplicaciones que tienen un gran impacto en la sociedad. ¿Te unes al equipo?</p> <p>Podrás participar en el diseño e implantación de soluciones muy variadas y de gran visibilidad en diferentes sectores (sanidad, industria, energía...). Te integrarás en un proyecto totalmente real participando en las dinámicas del equipo. Trabajarás bajo metodologías ágiles y contarás con el apoyo diario de un/a tutor/a y demás compañeros/as.</p> <p>En estos proyectos, utilizarás herramientas y tecnologías como Java, Spring, Angular y Bases de Datos, entre otros. ¿Tu objetivo? Formar parte del desarrollo de una aplicación que se utilizará por un gran volumen de usuarios.</p> <p>Además de la parte de proyecto, queremos que participes en las dinámicas de oficina, afterworks, desayunos, TicTalks. También contamos con un Plan formativo formado por 7 cursos de diferente índole impartidos por nuestra universidad corporativa.</p> <p>En NTT Data creemos que toda persona es única y diferente y por ello apostamos por una cultura inclusiva que reconoce y valora la diversidad. Trabajamos día a día para crear un entorno en el que podamos explorar, vivir y potenciar nuestra propia singularidad.</p>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	Os adquiridos no grado, especialmente no ámbito do desenvolvemento de aplicacións: Java, Spring, Angular, bases de datos.
<b>Práctica remunerada</b>	Sí
<b>Importe rem.</b>	420€ por 20h/semana no grado e 480€ por 20h/semana no máster. Se fan máis horas, incrementa proporcionalmente
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	Sofía Pena spain.lcg.hhrr@nttdata.com

<b>EMPRESA</b>	HUBIN (para proyecto REAL CLUB CELTA DE VIGO)
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	2
<b>Horas diarias (jornada)</b>	5
<b>Horario</b>	9:30-14:30 Desde septiembre hasta
<b>Centro de trabajo</b>	Telemáticas (pero con posibilidad de realizarlas en Vigo, c/colon 32, sede Hubin). Telemáticas (pero con posibilidad de realizarlas en Vigo, c/colon 32, sede Hubin)
<b>Localidad</b>	Vigo
<b>Programa formativo propuesto</b>	<p>Decripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de análises de rendemento orientadas á identificación e avaliación dos factores que teñen unha influencia máis determinante no rendemento deportivo dos xogadores, tanto a nivel individual como colectivo.</li> <li>- Desenvolvemento de tarefas de scouting enfocadas no primeiro equipo, empregando métricas obxectivas para avaliar o nivel de rendemento dos xogadores, así como a súa adaptabilidade a distintos contextos tácticos e dinámicas de xogo.</li> <li>- Creación de bases de datos a partir da información proporcionada polas diferentes empresas proveedoras de datos do club.</li> <li>- Deseño e elaboración de visualizacións de datos co obxectivo de representar de maneira clara os resultados obtidos nas análises, facilitando así a súa interpretación por parte dos distintos departamentos do club</li> </ul>
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	<p>Programación en Python  Extracción de datos mediante APIs  Web scraping  Traballo con bases de datos (consulta, almacenamento e procesamento de información)</p>
<b>Práctica remunerada</b>	No
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	<p>Diego Piñeiro Carrera  Responsable de Proyecto  diego.pineiro@hubin.es</p>

<b>EMPRESA</b>	Arzeos Aircraft SL
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	Media xornada
<b>Horario</b>	A negociar co estudante A negociar co estudante
<b>Centro de traballo</b>	Polígono Industrial Área 33, Silleda (Pontevedra). Polígono Industrial Área 33, Silleda (Pontevedra)
<b>Localidad</b>	Silleda, Pontevedra
<b>Programa formativo proposto</b>	Colaboración no desenvolvemento dun Sistema de monitorización dunha aeronave ultralixeira e o seu entorno mediante o uso de Intelixencia Artificial. -Aprendizaxe mediante imáxenes. -Recopilación e análise de datos xerados polo conxunto de sensores.
<b>Conocimentos requeridos o aconsellables</b>	Coñecementos aconsellables. IA Linguaxe Python Electrónica. Jetson Nano, Raspberry Pi
<b>Práctica remunerada</b>	
<b>Importe rem.</b>	A negociar co estudante
<b>Observacións</b>	Posibilidade de realizar unha parte das horas en teletraballo.
<b>Contacto</b>	Jose Maceira Iglesias CEO info@arzeos.com

<b>EMPRESA</b>	ACEITES ABRIL SL
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	8 H DIARIAS
<b>Horario</b>	Partido
<b>Centro de trabajo</b>	ACEITES ABRIL. En el Poligono San Cibrao das Viñas, C/6- num 18
<b>Localidad</b>	OURENSE
<b>Programa formativo propuesto</b>	Seguir con la monitorización de nuevos dispositivos de la planta de embotellado Continuar con la programación de un nuevo servicio de node-red.
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	Los propios del Grado o Master Conocimientos de programas como PyScripter, MQTT o NSSM...
<b>Práctica remunerada</b>	Sí
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	DELMIRO BARREIROS DE LA TORRE RESPONSABLE RRHH RRHH@ACEITESABRIL.COM

<b>EMPRESA</b>	IDEIT SL
<b>Plazas primer cuatrimestre (225 horas)</b>	1
<b>Horas diarias (jornada)</b>	4 horas/diarias
<b>Horario</b>	NEGOCIABLE
<b>Centro de trabajo</b>	REMOTO. REMOTO
<b>Localidad</b>	
<b>Programa formativo propuesto</b>	PARTICIPACIÓN EN TAREAS DE ANÁLISIS, DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE
<b>Conocimientos requeridos o aconsejables</b>	
<b>Práctica remunerada</b>	Sí
<b>Importe rem.</b>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Contacto</b>	Jose Manuel Sorribes Fdez Responsable de Proyectos josemanuel.sorribes@ideit.es