

Becas
Cátedra BQ.



bq

Si escuchas BQ, probablemente lo primero en lo que pienses es en smartphones, pero somos mucho más que eso. En BQ desarrollamos todo un universo de productos para acercar la tecnología a las personas. Desde impresoras 3D a robots pasando por dispositivos multimedia, nuestra pasión por la tecnología y nuestra capacidad de innovación nos han permitido pasar de ser 16 personas a más de 1.000 en sólo cuatro años.

Dentro del programa de becas de la Cátedra BQ buscamos estudiantes que compartan los valores de nuestra compañía y sumar talento que nos ayuden a lograr nuestros objetivos de crecimiento. Personas íntegras, capaces de solucionar conflictos, con ganas de trabajar en áreas de interés para BQ, capaces de conseguir que el trabajo salga adelante; con juicio y sabiduría, estableciendo relaciones personales y pensando constantemente en maneras de mejorar personalmente y el equipo. Una persona que se sienta orgullosa de participar en la elaboración de un producto que van a usar miles de personas.

Debido a que el programa de becas se establece para complementar el proceso formativo de los estudiantes, se da la posibilidad de realizar el Proyecto Fin de Carrera, Trabajo Fin de Máster, Trabajo Fin de Grado y Prácticas en Empresas.

Si eres estudiante de la UPM, te apasiona la tecnología y quieres desarrollarte profesionalmente en una empresa líder en su sector y en plena expansión internacional, ¡esta es tu oportunidad!

Los interesados en alguna de las becas deberán enviar un correo electrónico a la dirección catedra.bq.upm@bq.com con la siguiente información:

- Asunto: [Becas Cátedra BQ].
- Curriculum Vitae.
- Beca/s en las que estás interesado y la motivación.
- Situación actual del candidato: curso, asignaturas pendientes, limitaciones de horarios, interés en realizar PFC, TFG, TFM, Prácticas en Empresa, etc.

Información de interés:

- Fecha límite de recepción de CV: 19 de Septiembre de 2016
- Fecha de inicio de las becas: Preferiblemente 1 de Octubre de 2016.

Optimización de la gestión de audio en Android.

Información general

- Duración: 6 meses.
- Dedicación: 4 horas/día.
- Remuneración: 500 € / mes.

Objetivo

La arquitectura de audio en Android define cómo se implementa la funcionalidad de audio e indica el código fuente relevante involucrado en la implementación. El objetivo de esta beca es el estudio completo de dicha arquitectura de audio de Android. Basándose en la información técnica disponible así como desarrollos de referencia previos, se desarrollará y evaluará una propuesta de implementación.

Tareas

- Estudio de la arquitectura de gestión de audio en Android.
- Evaluación del estado actual en diversos dispositivos.
- Propuesta de diseño.
- Implementación de propuesta.
- Evaluación de propuesta.

Requisitos

- Programación en C/C++.
- Conocimientos del framework de Android.
- Interés por tecnología aplicada a audio.

Competencias adquiridas

- Conocimiento sobre el Sistema Operativo Android.
- Tecnologías de audio.
- Trabajo en equipo.

Optimización de la gestión de cámara en Android.

Información general

- Duración: 6 meses.
- Dedicación: 4 horas/día.
- Remuneración: 500 € / mes.

Objetivo

Para empezar con el desarrollo de aplicaciones en Android es importante conocer cómo está estructurado este sistema operativo, es decir, su arquitectura. En el caso de Android está formada por varias capas que facilitan al desarrollador la creación de aplicaciones. El objetivo de esta beca es el estudio completo de la arquitectura de cámara de Android. Basándose en la información técnica disponible así como desarrollos de referencia previos, se desarrollará y evaluará una propuesta de implementación.

Tareas

- Estudio de la arquitectura de gestión de cámara en Android.
- Evaluación del estado actual en diversos dispositivos.
- Propuesta de diseño.
- Implementación de propuesta.
- Evaluación de propuesta.

Requisitos

- Programación en C/C++.
- Conocimientos del framework de Android.
- Interés por tecnología aplicada a imagen.

Competencias adquiridas

- Conocimiento sobre el Sistema Operativo Android.
- Tecnologías de sensores de cámaras.
- Trabajo en equipo.

Diseño de controladores para la gestión de cámara en Smartphones.

Información general

- Duración: 6 meses.
- Dedicación: 4 horas/día.
- Remuneración: 500 € / mes.

Objetivo

El objetivo de esta beca es el estudio de hardware y del software de bajo nivel (controladores y capa de abstracción hardware) que implican el módulo de la gestión de la cámara de un Smartphone. A menudo los controladores no están optimizados para el hardware en concreto sobre el que se encuentran ejecutándose debido al corto tiempo en el que se realizan las actualizaciones.

En esta beca se propone el estudio de los módulos y la propuesta de optimización de los controladores, incluyendo la implementación y la prueba de los mismos.

Tareas

- Estudio y documentación los módulos hardware/software que conforman la cámara.
- Estudio y familiarización con el diseño de controladores sobre sistema operativo Linux.
- Diseño de la optimización de los controladores necesarios.
- Implementación y pruebas.

Requisitos

- Conocimientos de diseño de Sistemas Electrónicos.
- Programación en C y linux.

Competencias adquiridas

- Software para empujados.
- Tecnologías de cámara.
- Conocimiento sobre el Sistema Operativo Android
- Programación de controladores y librerías.
- Trabajo en equipo.

Diseño de un sistema electrónico para el control y actuación sobre impresoras 3D.

Información general

- Duración: 6 meses.
- Dedicación: 4 horas/día.
- Remuneración: 500 € / mes.

Objetivo

El objetivo de esta beca es el desarrollo de un sistema electrónico que permita realizar el control y actuación sobre el hardware de una impresora 3D. Para ello será necesario realizar un estudio de las necesidades, diseñar el hardware completo, así como implementar el software necesario para el funcionamiento del sistema electrónico.

Tareas

- Estudio y documentación los requisitos necesarios.
- Diseño e implementación del sistema electrónico.
- Diseño e implementación del software de control y actuación.
- Pruebas, evaluación y documentación.

Requisitos

- Conocimientos de diseño de Sistemas Electrónicos.
- Programación en C.
- Diseño básico de placas de circuito impreso (PCB).

Competencias adquiridas

- Diseño electrónico avanzado.
- Software para empotrados.
- Diseño de placas de circuito impreso.
- Trabajo en equipo.