

**Evidencia 1-Reunión Comité de Programa****Apellidos:** Bonilla González**Nombre:** Ángel**Grupo:** Grupo 2**Comité:** Programa**Horas totales:** 2h

Evidencias:

Se realizó una primera reunión con los integrantes del comité de programa para decidir las ideas a llevar a cabo durante las jornadas mediante votación. Puede consultarse el acta de constitución Reunión Comité Programa Grupo 2 en el Drive del comité: [https://drive.google.com/drive/folders/15BTB6b8MUswSSbyz9gC26meWoyxfe\\_iB](https://drive.google.com/drive/folders/15BTB6b8MUswSSbyz9gC26meWoyxfe_iB).

# ACTA DE REUNIÓN

Comité: Programa

Grupo: 2

Fecha: 10/10/2018

Hora Inicio: 17:30

Hora fin: 19:30

Lugar: Matemáticas - Sala de estudios

<b>REUNIÓN CONVOCADA POR</b>	Comité de Programa
<b>TIPO DE REUNIÓN</b>	Organización
<b>ORGANIZADOR</b>	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
<b>COORDINADOR</b>	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
<b>SECRETARIO</b>	Carlos Manuel Cabello Colmenares
<b>ASISTENTES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa, grupo 2)</li><li>· Sergio Clemente Baltasar (Coordinador de programa, grupo 1)</li><li>· Carlos Manuel Cabello Colmenares</li><li>· Alfonso Rodríguez Romero</li><li>· Luis López López</li><li>· Yassin Lalj El Assri</li><li>· Ángel Bonilla Baltasar</li></ul>

## Temas que tratar

1. Elección definitiva de secretario      Duración: 5 minutos

<b>DISCUSIÓN</b>	Se ofrece el puesto de secretario de programa para el grupo 2
<b>CONCLUSIONES</b>	Carlos Manuel Cabello Colmenares se postula como secretario del grupo 2.

**2.1 Votación de ideas para jornadas****Duración: 1 hora**

<b>DISCUSIÓN</b>	<b>Se exponen ideas para las jornadas y se hace una votación de cada una para determinar si se llevan a cabo finalmente.</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Impacto del software libre en los procesos de ingeniería de software (financiación, estructura de los procesos, etc.) - Ángel Mármol 6 votos a favor y 0 en contra.</li><li>2. Hablar con Pablo Trinidad para que grabe en vivo un programa de la Tecnología en el salón de actos - Ángel Mármol 6 votos a favor y 0 en contra.</li><li>3. Contactar con Genera Games para que sugerirles una charla sobre cómo introducirse en la industria del videojuego y como es el trabajo en el sector 6 votos a favor y 0 en contra.</li><li>4. Contactar con Manuel Solis, CEO de la empresa WI-NET para una posible ponencia</li><li>5. Contactar con Clara Grima, una matemática y divulgadora científica, para que explique su experiencia profesional en el mundo tecnológico-científico desde el punto de vista de la mujer. - Yassin Lalj El Assri 6 votos a favor y 0 en contra.</li><li>6. Organizar una presentación de las jornadas. - Luis López López 6 votos a favor y 0 en contra.</li></ol>

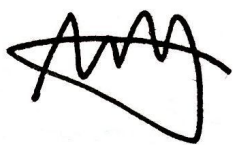
**2.2 Lluvia de ideas y discusión de éstas****Duración: 25 minutos**

<b>DISCUSIÓN</b>	<b>Se hace una ronda de ideas nuevas para las jornadas, además de discutir las brevemente.</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Charla de José Antonio</li><li>2. Taller de Ethereum con Diego Fernández Barrera propuesta por Carlos Manuel Cabello</li><li>3. Charla sobre privacidad e inteligencia artificial con un debate posterior con algún profesor del departamento</li><li>4. Charla sobre ciberseguridad para la que se puede contactar con Ayesa.</li></ol>

**4. Reparto de trabajo y coordinación con el grupo 1****Duración: 30 minutos**

<b>DISCUSIÓN</b>	<b>Sergio Cleval (Coordinador de programa, grupo 1) expone las ideas que han surgido en la parte del comité del grupo 1 y se hace una repartición de tareas para que se pueda comenzar a trabajar.</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Trivia sobre la ingeniería informática + Kahoot Luis López colaborará con esta actividad.</li><li>2. Museo virtual de sistemas operativos y una exposición sobre la historia del software y la representación del papel de la mujer en ella. Ángel Mármol y Carlos Manuel Cabello se ofrecen a colaborar con esta idea.</li><li>3. Se deben buscar premios para los ganadores del Kahoot sobre la ingeniería informática.</li><li>4. Invitar a algún colegio a la escuela para iniciar a los niños en el mundo de la informática</li><li>5. Organización de un Escape Room</li></ol>

**Firma Organizador:**



Ángel Mármol Fernández

**Firma secretario:**



Carlos Manuel Cabello