

ACTA DE REUNIÓN

Comité: Programa

Grupo: 2

Fecha: 10/10/2018

Hora Inicio: 17:30

Hora fin: 19:30

Lugar: Matemáticas - Sala de estudios

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

Temas que tratar

1. Elección definitiva de secretario Duración: 5 minutos

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

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

DISCUSIÓN	Se exponen ideas para las jornadas y se hace una votación de cada una para determinar si se llevan a cabo finalmente.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">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.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.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.4. Contactar con Manuel Solis, CEO de la empresa WI-NET para una posible ponencia5. 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.6. Organizar una presentación de las jornadas. - Luis López López 6 votos a favor y 0 en contra.

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

DISCUSIÓN	Se hace una ronda de ideas nuevas para las jornadas, además de discutir las brevemente.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Charla de José Antonio2. Taller de Ethereum con Diego Fernández Barrera propuesta por Carlos Manuel Cabello3. Charla sobre privacidad e inteligencia artificial con un debate posterior con algún profesor del departamento4. Charla sobre ciberseguridad para la que se puede contactar con Ayesa.

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

DISCUSIÓN	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.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Trivia sobre la ingeniería informática + Kahoot Luis López colaborará con esta actividad.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.3. Se deben buscar premios para los ganadores del Kahoot sobre la ingeniería informática.4. Invitar a algún colegio a la escuela para iniciar a los niños en el mundo de la informática5. Organización de un Escape Room

Firma Organizador:



Ángel Mármol Fernández

Firma secretario:



Carlos Manuel Cabello