

# ACTA DE REUNIÓN

Comité: Programa

Grupo: 2

Fecha: 17/10/2018

Hora Inicio: 10:40

Hora fin: 12:30

Lugar: ETSII - 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"><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>• Carlos Castaño del Castillo (Grupo 1)</li><li>• David Iglesias Domínguez (Grupo 1)</li></ul>

## Temas que tratar

### 1.1 Presentación de la idea del torneo TOURNAMETSII

Duración: 40 minutos

DISCUSIÓN	Carlos Castaño del Castillo presenta la idea de organizar para las jornadas una competencia de programación.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se acepta la idea y se acuerda que será llevada a cabo.</li><li>2. Se acordó hacer rankings respecto al tiempo que los equipos tardan en resolver cada uno de los problemas, de forma que se vayan eliminando progresivamente a los últimos de la clasificación.</li><li>3. Se restringirán los lenguajes a Java y a Python para facilitar la corrección.</li></ol>

### 1.2 Lluvia de ideas para TOURNAMETSII

Duración: 40 minutos

DISCUSIÓN	Se discuten ideas que podrían usarse como retos de las fases de la competencia.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se pueden adaptar ideas de <a href="https://www.aceptaelreto.com/">https://www.aceptaelreto.com/</a> para los retos.</li><li>2. Se discuten otras posibles ideas propias, luego serán desarrolladas.</li></ol>

### 1.3 Reparto de trabajo para TOURNAMETSII

**Duración: 15 minutos**

<b>DISCUSIÓN</b>	<b>Se determinan las personas que les interesaría participar en la organización de TOURNAMETSII, así como el espacio donde se podría dar y otras necesidades logísticas que pudieran surgir.</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Carlos Castaño del Castillo, que es el que ha propuesto la idea, se quiere encargar de organizar el concurso.</li><li>2. David Iglesias se ofrece para ayudarlo.</li><li>3. Se contempla la posibilidad de pedir un aula con proyector, aunque también se podría organizar en la sala de estudios de informática.</li><li>4. Se deben redactar unas normas para el torneo.</li><li>5. Se debe hacer una convocatoria para los participantes del concurso, definiendo un proceso de inscripción. En principio se haría mandando un correo electrónico.</li><li>6. Hay que ponerse en contacto con el comité de comunicación para que le den difusión a la actividad.</li></ol>

### 2. Noticias sobre los posibles ponentes

**Duración: 15 minutos**

<b>DISCUSIÓN</b>	<b>Se pone al tanto al resto de los integrantes de comité, sobre el grado de seguridad de que las ponencias salgan adelante, así como los avances en la comunicación.</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Carlos Manuel Cabello contactó con Diego Fernández Barrera para un taller sobre Blockchain y le ha confirmado que tiene disponibilidad y está dispuesto a preparar una versión de un taller que ya tiene. Se acuerda de decirle que la charla sería el miércoles 13 de noviembre de 15:30 a 17:30.</li><li>2. Ángel Mármol Fernández ha contactado con Genera Games a través de distintos medios, pero no se ha obtenido respuesta así que pasará a buscar instituciones que puedan dar una charla orientada a videojuegos. Se contactará a la asociación Serious Games para ver si nos pueden poner en contacto con algún desarrollador.</li></ol>

**Firma Organizador:**

Ángel Mármol Fernández

**Firma secretario:**

Carlos Manuel Cabello