

Nombre de la Academia:		ISC - Ingeniería en sistemas computacionales		Semestre	Ene-Jun 2021	
Presidente:		Anabel Gutiérrez Espinoza				
Fechas de reuniones						
1ra reunión:		11/03/21 10:45		2da reunión:	12/03/21 10:00	
3ra reunión:		15/03/21 22:45		4ta reunión:	28/03/21 22:45	
No.	Actividades	Acciones específicas para cada actividad	Asignaturas en las que impacta:	Responsable	Fecha de cumplimiento	Evidencia a entregar
1	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
2	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
3	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
4	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC

5	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
6	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
7	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
8	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC
9	Mejoras e innovación de procesos de enseñanza y aprendizaje, incluye implementación de casos, semanas académicas, visitas industriales, proyectos de desarrollo comunitario, etc.	Este texto es un ejemplo de que se inserto una actividad cualquiera	Asig1 Asig2 Asig3	Sergio Yañez Hector	22/04/15 15:20	Fotos Archivos ETC