



RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR
ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- CULTURALES
 DEPORTIVAS
 DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
 SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

No

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

E.T.S. de Ingenierías Informática y de Telecomunicación

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Actividades de divulgación de Ingenierías TIC

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

ORGANIZA

ETS de Ingenierías Informática y de Telecomunicación

DIRECTOR/A

(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

Juan José Ramos Muñoz

FECHA DE REALIZACIÓN

del 15-11-2018 al 30-09-2019

Nº DE HORAS

40

CREDITOS SOLICITADOS

Entre 1 y 2

CREDITOS CONCEDIDOS

2

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

Además de participar en las iniciativas de divulgación científica de la UGR, la Escuela Técnica Superior en Ingenierías Informática y de Telecomunicación (ETSIT) pretende potenciar actividades divulgativas para dar visibilidad a las ingenierías, y fomentar las vocaciones tecnológicas entre chicos y chicas preuniversitarios/as, así como mostrar a la Sociedad que nos rodea una visión asequible de las TIC..

Para ello, se están diseñando y elaborando talleres prácticos de programación básica de robots educativos (en el programa de Laboratorio de Futuros/as Ingenieros/as), charlas sobre Tecnología, y otro material como vídeos y videojuegos, que permitan acercar los avances TIC a público no especializado.

Tanto la elaboración de nuevos contenidos audiovisuales, especialmente destinados a los/as jóvenes que puedan estar interesados/as en las nuevas tecnologías, como la impartición de las charlas, talleres, etc., pueden enriquecer y enriquecerse de la participación de los/as estudiantes de las carreras TIC que se imparten en la ETSIT. Por ejemplo, el programa de la actividad incluye una parte de formación que puede complementar el desarrollo de competencias de comunicación de los/as participantes, además de permitirles tener una visión más amplia de la carrera que cursan.

Dentro de la actividad se pretende desarrollar nuevos contenidos para los laboratorios de Futuros/as Ingenieros/as, nuevas charlas, y la elaboración de vídeos de divulgación sobre conceptos TIC fundamentales,

así como otros medios audiovisuales de divulgación entre jóvenes, como pueden ser videojuegos sobre temática TIC.

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

La actividad define distintos itinerarios que permitirán al/la estudiante seleccionar qué tipo de tareas se ajustan mejor a las capacidades de cada participante. Resumidamente, el/la estudiante deberá asistir a una serie de sesiones formativas presenciales y participar en el diseño de nuevos contenidos y/o participar en la realización de actividades con los contenidos generados, según su preferencia. A continuación se especifican las subactividades, y una duración estimada, que se contemplan en la actividad general.

* Sesiones presenciales de formación. Se trata de un conjunto de seminarios que permita a los/as participantes desarrollar nuevos contenidos, o presentarlos. Cada seminario constará de una prueba que será evaluada por la organización de la actividad. El control de las actividades presenciales se llevará a cabo mediante firma o equivalente durante la sesión correspondiente.

- Seminarios sobre las herramientas y equipamiento del laboratorio de Futuros/as Ingenieros/as (4 horas). En estos seminarios se presentará el material disponible para la realización de las sesiones del laboratorio.

- Seminarios de presentación científico-técnica (3 horas). En este seminario se presentarán técnicas y recursos para hablar en público, y exponer contenidos técnicos para público no especializado.

- Encuentro con investigadores/as de la ETSIIT (2 horas). Se organizarán reuniones con grupos de investigación donde se hable del estado del arte, líneas y resultados de investigación de dicho equipo, con objeto de facilitarle al/la estudiante descubrir nuevas horizontes científico-tecnológicos.

* Diseño de materiales. Esta parte de la actividad consiste en la colaboración en la creación de contenidos de divulgación. Este contenido debe estar supervisado por algún/a investigador/a, para adecuar el tema o el enfoque para abordarlo, y ser evaluado su resultado. El tiempo indicado es una estimación. Se contemplan las siguientes opciones, a elegir por el/la participante:

- Elaboración de guión y material para taller del laboratorio de futuros/as ingenieros/as: 12-16 horas/guión aproximadamente.

- Elaboración de guión para vídeo o nivel de videojuego divulgativo: 8-10 horas/guión aproximadamente.

- Elaboración de material para charla divulgativa. 6-8 horas/charla.

* Realización de actividad. Los/as estudiantes pueden participar en alguno de los formatos de actividad de divulgación antes descritos. El tiempo indicado es una estimación, y contempla el trabajo autónomo del/la estudiante. Si el/la estudiante participa en alguna de las siguientes modalidades, recibirá una evaluación de los/as organizadores/as. Caben las siguientes opciones:

- Participación como monitor/a de sesión de laboratorio de futuros/as ingenieros/as. 4 horas/sesión

- Impartición de charla de divulgación. 2 horas/charla. En la charla se utilizará el material elaborado en las fases anteriores.

- Participación en implementación de videojuego. 12-20 horas/videojuego.

- Participación en elaboración de vídeo divulgativo. 6-12 horas/vídeo.

Finalmente, hay que tener en cuenta que los/as participantes podrán realizar la parte de formación, y luego desarrollar una o varias de las subactividades contempladas. Eso implica que podrán obtener entre 0.5 y 1.5 créditos, según las horas de trabajo realizado estimadas por actividad.

OBSERVACIONES

Se reconocerá de 0.5 a 1.5 créditos según las actividades desarrolladas por los/as participantes