

INFORMÁTICA DE GESTIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN. ¡PRIMEROS PASOS EN INGENIERÍA INFORMÁTICA!

- **Rama de conocimiento:** Ingeniería y Arquitectura
- **Campus:** Bizkaia
- **Centro organizador:** Escuela de Ingeniería de Bilbao
- **Grado/s:**
Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información
- **Lugar de desarrollo (dirección):** Paseo Rafael Moreno "Pitxitxi" 3.
Bilbo (Edificio II- I)

1. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Explicación de lo que significa el estudio de la titulación y en concreto, exposición de Trabajos Fin de Grado que muestran las competencias y habilidades que desarrollan nuestras y nuestros egresados. Además, podrán ver los distintos sistemas comprobando su funcionamiento.

También se realizarán dos actividades grupales en las que las participantes y los participantes deberán programar el comportamiento de un pequeño robot para luego competir entre los distintos grupos a ver cuál ha realizado la programación más efectiva para la resolución de una tarea concreta que se les plantee. Además, también podrán programar un pequeño juego a través de pequeños ejercicios de programación visual.

2. TEMAS Y/O CONTENIDOS QUE SE VAN A TRABAJAR

1-Estructura y planificación del título de Grado en Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información.

2-Exposición de Trabajos de Fin de Grado y/o Proyectos de Fin de Carrera.

3-Exposición de una clase sobre programación básica.

4-Networking con estudiantes, exestudiantes y docentes de la titulación.

5-Desarrollo de dos actividades prácticas grupales.

3. ACCIONES QUE SE VAN A DESARROLLAR

Previamente a la realización de la actividad práctica se informará de la estructura y planificación del título de Grado en Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información, detallando las asignaturas, las competencias que se adquieren al finalizar los estudios, la organización de los cursos, las metodologías y las particularidades de la tecnología específica Sistemas de Información.

Por un lado, se pretende realizar una exposición de algunos de los Trabajos Fin de Grado que han desarrollado estudiantes de esta titulación, y que el alumnado de secundaria interactúe con algunos de esos proyectos. Así podrán ver lo que pueden llegar a hacer al finalizar los estudios de Informática. Entre los Sistemas que se pretenden mostrar se pueden encontrar desde aplicaciones informáticas para la gestión de negocios tanto online como offline, herramientas educativas, aplicaciones móviles o video-juegos.

Por otro lado, también se pretende desarrollar **dos actividades** grupales:

- **En la primera** de ellas se usarán los robots Moway y Shero adquiridos en distintas convocatorias de esta actividad para enseñar al alumnado los conceptos más básicos de la programación informática y que puedan ver los efectos de lo que programan en un dispositivo real como es un robot.

Para la actividad propuesta se mostrará al alumnado un juego de instrucciones básicas para que de forma muy intuitiva y gráfica puedan programar el comportamiento del robot.

Se les propondrá una tarea concreta, por ejemplo, hacer que el robot salga de un laberinto de forma autónoma y cada grupo podrá observar cómo se comporta su robot en dicha situación y los efectos que sobre el mismo tienen los cambios que se realicen en el programa.

- **En la segunda actividad grupal** se pretende motivar al alumnado mostrándole la posibilidad de desarrollar aplicaciones, en concreto juegos, con instrucciones muy sencillas en Scratch.

Con ello se quiere que el alumnado vea la utilidad de la programación y lo presente que está ésta en su día a día.

Como cuatro horas seguidas de actividades es mucho y además es necesario mover al alumnado dentro de la escuela, se ha planteado realizar un networking y darles un café con un pincho a media mañana, en un espacio abierto que podrán compartir con estudiantes, exestudiantes y docentes de la titulación.

En este espacio podrán recabar opiniones y experiencias de primera mano y resolver sus dudas en un entorno más informal y donde el alumnado de instituto se pueda encontrar más cómodo.

4. CALENDARIO Y PLAZAS

Fecha	Idioma	Turno	Horario	Plazas
11/06/2024	Castellano	Mañana	09:30 – 13:30	20
13/06/2024	Euskera	Mañana	09:30 – 13:30	20