



## CATÁLOGO DE CHARLAS DIVULGATIVAS DE LA FACULTAD DE INFORMÁTICA PARA CENTROS EDUCATIVOS DE LA REGIÓN DE MURCIA

La Facultad de Informática de la Universidad de Murcia pone a disposición de los centros educativos de la Región de Murcia un catálogo de charlas divulgativas relacionadas con aspectos punteros de la informática y las nuevas tecnologías. Las charlas están destinadas principalmente (aunque no exclusivamente) a alumnos de ESO y bachillerato, y abordan de manera introductoria y motivadora diferentes tópicos en ámbitos novedosos y de investigación de la informática. La realización de las charlas será gratuita para el centro educativo destinatario de la charla. La Facultad de Informática se hará cargo, si fuera necesario, de los gastos de transporte de los ponentes al centro. Por su parte, el centro destinatario se comprometerá a facilitar el espacio y los medios técnicos para impartir la charla y, si lo requiere el ponente, a entregar al ponente un diploma acreditando la impartición de la charla. Los ponentes serán profesores e investigadores de la Facultad de Informática.

Los centros interesados en recibir una charla deberán ponerse en contacto con el Vicedecano de Estudiantes de la Facultad de Informática (escribiendo al correo [vice\\_alumnos.inf@um.es](mailto:vice_alumnos.inf@um.es)), que se encargará de poner en contacto al centro con los ponentes. La fecha, hora, duración y lugar de celebración se decidirá siempre con el acuerdo entre el centro y el ponente.

Las charlas ofertadas (actualizadas a mayo de 2018) son las siguientes.

Título orientativo de la ponencia (a concretar)	Ponente
Mujeres pioneras en la informática	María José Ortín Ibáñez
Realidad virtual y realidad aumentada	Ginés García Mateos
Las entrañas del ordenador. ¿Cómo se ejecuta un programa?	Manuel Eugenio Acacio Sánchez
Inteligencia artificial y Big Data	Manuel Campos Martínez
Robots humanoides	Humberto Martínez Barberá
Ciberseguridad	Félix Gómez Mármol Félix Jesús García Clemente
Informáticos: los nuevos héroes del siglo XXI que luchan contra los abusos del poder	Jesús Joaquín García Molina
¿Cómo las redes sociales se aprovechan las debilidades de los humanos?	Jesús Joaquín García Molina
De los lenguajes máquina a los lenguajes para niños: Una breve historia de los lenguajes de programación	Jesús Joaquín García Molina
Todo lo que quiso siempre saber sobre la programación pero nunca se atrevió a preguntar	Jesús Joaquín García Molina
La inteligencia artificial en los videojuegos	Francisco Javier Marín Blázquez
Aspectos generales o específicos sobre la IA (a determinar)	José Tomás Palma Méndez
Taller práctico de introducción a la programación en Descubre	Ginés García Mateos Juan Antonio Sánchez Laguna