

# **PLAN DE TRABAJO ESCUELA DE SISTEMAS Y TELEMÁTICA**

**PRESIDENTA: Cristina Cabrera**

**VICEPRESIDENTE: Sebastián Pinos**

## **ACADÉMICO Y VINCULACIÓN ESTUDIANTIL**

- Visitas técnicas para los estudiantes, a empresas como: GraimaN, Llantera, ECU911 y Otras empresas del medio local y nacional.
- Grupos de apoyo con la finalidad de solventar problemas y necesidades académicas de los estudiantes de la carrera.
- Charlas Académicas: Emprendedores de la ciudad, Expositores de la empresa Microsoft.
- Charlas Motivacionales; Experiencias de profesionales
- Concurso de programación.
- Concurso: Quien sabe, sabe.
- Continuar con el crecimiento de los grupos IEEE y Célula de Microsoft.
- Apoyo e impulso de proyectos estudiantiles con la ayuda de AFCA y UDAFE.
- Talleres de: Big Data, Xamarin y “Yo puedo programar”
- Gestión del capítulo Computing Society de la IEEE, impulsado por la escuela de Sistemas y Telemática
- Promover la vinculación con la comunidad de la Célula Microsoft.
- Global Azure BootCamp
- Sesiones online de la temática que los estudiantes requieren aprender.

## **GESTIÓN Y SERVICIOS**

- Fomentar la participación estudiantil al concurso Imagine Cup, impulsado por Microsoft.
- Vinculación al club de robótica de la escuela de Ing. Electrónica.
- Campaña de menos princesas y más ingenieras
- Agasajo navideño para escuelas de escasos recursos.

## **ENTRETENIMIENTO Y CULTURA**

- Muro de los recuerdos en la Aso Escuela
- Fotos de recuerdo para 10mo.
- Cena de despedida para los estudiantes de décimo ciclo.
- Chompa o camiseta, para Sistemas (el modelo de la misma se escogerá mediante votación)
- Remodelación y mejoras constantes en la ASO: Abastecimiento de café, canguil, etc. y dispensador de hojas de papel ministro

## **VINCULACIÓN DEPORTIVA**

- Campeonato de Halo.
- Campeonato de PlayStation3.
- Campeonato de juegos retro.
- Torneo de Póker y cuarenta.

- e. Interjorgas con otras universidades
- f. Campeonatos internos de:
  - Fútbol.
  - Ecuavóley.
  - Ping Pong.