

# **Club de Inteligencia Artificial y Robótica Educativa**

Cuerpo Académico de Tecnologías de la Información y Visualización

## **Integrantes Profesores:**

M.I. Adrian Enciso Almanza (**Coordinador**)

Dr. José Ángel González Fraga

Dr. Omar Álvarez Xochihua

Dr. Everardo Gutiérrez López

Dr. Luis Miguel Pellegrin Zazueta

Dr. Sergio Omar Infante Prieto

M.C. Evelio Martínez Martínez

M.C. José Alejandro González Sarabia

## **Integrantes Alumnos:**

Omar Alonso del Rio Peralta

Nataly Gomez Carrillo

Francisco Javier Gastelum Galvan

Jose Ignacio Ascencio Serrano

**Objetivo:** La construcción de un ecosistema tecnológico y científico de participación universitaria donde se ofrezcan espacios para promoción, divulgación y generación de conocimiento y entretenimiento en las áreas de la inteligencia artificial y robótica educativa,

**Misión:** Propiciar un espacio de intercambio de ideas y conocimientos entre profesores y estudiantes mediante foros, concursos, pláticas, talleres, eventos académicos, desarrollo y selección de tecnología, así como de entretenimiento en los temas emergentes de la inteligencia artificial y la robótica educativa.

**Visión:** Constituirse como un grupo líder experto en inteligencia artificial y robótica educativa, conformado por estudiantes y profesores de la región capaz de asesorar y coadyuvar en las estrategias de desarrollo, promoción y divulgación de estas tecnologías en los diferentes niveles educativos.

**Modalidades académicas que se promueven:**

Se incluyen las siguientes actividades pero no limitadas a:

- Servicio social comunitario (primera etapa).
- Servicio social profesional (segunda etapa).
- Ayudantía de laboratorio.
- Ayudantía de docencia.
- Ayudantía de investigación.
- Programa 8=1, actividades de formación integral.
- Proyectos de vinculación con valor en créditos.
- Asesorías para alumno en riesgo académico.

**Actividades:**

1. Promoción, organización y participación de eventos como foros, talleres, pláticas y seminarios con temas de interés del grupo.
2. Promoción y organización de concursos de programación, videojuegos y robótica.
3. Creación de un boletín digital para la promoción y divulgación de tópicos relevantes y de interés de la comunidad universitaria.
4. Creación de manuales, tutoriales y libros digitales para el uso, configuración e implementación de herramientas de software y hardware.
5. Creación de un entorno web para la publicación de contenido digital para promover e interactuar en las actividades desarrolladas por el grupo.
6. Formar jóvenes con talento para la participación en olimpiadas y concursos a nivel regional, nacional e internacional.
7. Evaluar herramientas tecnológicas.
8. Actividades para la promoción y divulgación del programa educativo de Licenciado en Ciencias Computacionales.
9. Creación de una revista de divulgación/científica de los resultados de investigación de los proyectos de investigación y desarrollos tecnológicos.

**Valores y actitudes que se promueven:**

- Creatividad, Innovación,
- Entusiasmo, armonía,
- Honestidad, Ética,

- Actitud positiva, iniciativa,
- Responsabilidad.

### Actividades en fotografías

