



Acta del día 3 de marzo de 2021 de la sesión de la
Comisión de Actividades de la DEIIT

DELEGACIÓN DE ESTUDIANTES DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

APROBADO EN LA SESIÓN DE LA COMISIÓN DE ACTIVIDADES DEL **FECHA**



Acta de la sesión de la Comisión de Actividades

Fecha: 3 de marzo de 2021.

Hora: 19:00 en primera convocatoria y 19:30 en segunda convocatoria.

Lugar: Servidor de Discord de la DEIIT.

La reunión comienza a las 19:40 en segunda convocatoria en el servidor de Discord de la DEIIT.

Se encuentran presentes:

- Atanasio José Rubio Gil (miembro)
- Mario Daniel Castro Almenzar (miembro)
- Fabián González Martín (miembro)
- Pablo Vallejo Ruiz (miembro)
- Alejandro Manzanares Lemus (miembro)
- Diego Velázquez Ortuño (miembro)
- Blanca Abril González (voluntaria)
- Antonio David Villegas Yeguas (voluntario)
- José Antonio Pérez Lara (voluntario)
- Juan José Díaz Pérez (voluntario)
- José Manuel Martínez Rincón (voluntario)
- Antonio León Pérez (voluntario)
- Sergio Campos Megías (voluntario)
- Luisa María Meseguer Pérez (voluntaria)
- Jaime Castillo Uclés (voluntario)
- Valentino Glauco Lugli (voluntario)
- José María Poblador Márquez (voluntario)



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



- Salvador Robles Pérez (voluntario)
- Darío Megías Guerrero (voluntario)



Se siguen los siguientes puntos del orden del día:

1. Aprobación, si procede, del acta del 14 de diciembre de 2020.
2. Informe del coordinador.
3. Debate, si procede, de los resultados de la encuesta de actividades para los estudiantes de la ETSIIT.
4. Discusión y aprobación, si procede, de la realización de torneos en la actividad de E-Sports.
5. Discusión y aprobación, si procede, del taller de Make.
6. Discusión y organización de las actividades semanales.
7. Discusión y aprobación, si procede, de la actividad "Torneo de Ajedrez".
8. Discusión y aprobación, si procede, de actividades puntuales y talleres propuestos *in situ*.
9. Propuesta de actividades para la Fiesta de la Escuela y asignación de responsables.
10. Asuntos de trámite y urgencia.
11. Ruegos y preguntas.



1. Aprobación, si procede, del acta del 14 de diciembre de 2020.

Se muestra el acta del día 14 de diciembre de 2020 y se procede a su votación. D. Fabián González Martín indica que hay varios errores de forma, por lo que hablará con el secretario para las correspondientes modificaciones. Se procede a la votación. El acta del 14 de diciembre de 2020 es aprobada por unanimidad con las modificaciones pertinentes.

2. Informe del coordinador.

D. Atanasio José Rubio Gil expone que recientemente se ha abierto y puesto en funcionamiento el servidor de Discord de Actividades de la DEIIT. Informa que en apenas 24 horas dicho servidor cuenta con 100 miembros inscritos, habiendo aceptado en su mayoría las normas del mismo.

D. Atanasio José Rubio Gil ha contactado con el antiguo alumno de la escuela D. Miguel Lekieffrede, cuya intención es realizar una charla de ciberseguridad alguna tarde a las 19:30.

D. Atanasio José Rubio Gil solicita la inclusión de un nuevo punto: Discusión y organización de las Actividades semanales. Se procede a la votación para introducir dicho punto. El punto Discusión y organización de las Actividades semanales queda aprobado por unanimidad.

3. Debate, si procede, de los resultados de la encuesta de actividades para los estudiantes de la ETSIIT.

D. Atanasio José Rubio Gil muestra en pantalla los resultados de la encuesta de actividades. Aclara que las opciones de la encuesta estaban estructuradas por orden alfabético con el fin de evitar que se pensara cualquier tipo de favoritismo, y organizadas en 6 secciones para hacer que se rellenaran de la manera más amena posible. Además, tras los resultados de la encuesta se fue dando la puntuación correspondiente a cada actividad en función del grado de interés obtenido en la encuesta. En total afirma haber recibido 90 respuestas, de las cuales 77 eran de Ingeniería Informática y 13 de Ingeniería en Telecomunicaciones. Cada una de las actividades ha recibido una puntuación distinta en función de los votos obtenidos.



En los talleres relacionados con la formación complementaria al grado la actividad más votada fue Ciberseguridad, la cual ya ha sido organizada, seguida de Inteligencia Artificial, Machine Learning y Robótica. Seguidamente, con respecto a los talleres relacionados con el mundo laboral destacan el Trabajo en grandes empresas y preparación para entrevistas. En cuanto a videojuegos destacan Ajedrez, Minecraft, Among Us, Rocket League, League of Legends, Valorant y CS:GO. Finalmente, con respecto a los eventos relacionados con aficciones destaca Desarrollo de Videojuegos, Programación Competitiva y Diseño Gráfico.

Acerca del Taller de Python, D. Atanasio José Rubio Gil propone llevar a cabo el taller de Python después de Semana Santa, el cual se relaciona a los talleres de Machine Learning y Redes neuronales. Finalmente se acuerda posponer la realización del Taller de Machine Learning hasta que se realice previamente el taller de Python.

Se trata el tema de la creación de un servidor de Minecraft. Se debate acerca de la manera más óptima de realizar dicho servidor de modo que sea viable. Se propone preguntar acerca de la UGR Lan Party. Se propone además investigar sobre la forma de obtener una red que permita alojar el servidor.

4. Discusión y aprobación, si procede, de la realización de torneos en la actividad de E-Sports.

D. Atanasio José Rubio Gil concede la palabra a D. Mario Daniel Castro Almenzar. Éste expone que los juegos más votados en la encuesta aptos para la realización de torneos fueron Rocket League, League of Legends, Valorant y CS:GO. Indica que la idea reside en realizar torneos de dichos juegos, pudiendo añadirse otros de los votados en la encuesta en un futuro.

Con respecto al logotipo y el nombre para los torneos de e-Sports, D. Mario Daniel Castro Almenzar informa que el pasado mes de diciembre, una vez decidido el nombre ETSIIT Rivals, diseñó junto con la ayuda de D.^a Ariadna Cervilla Fernández el logotipo. Por lo tanto, pregunta acerca de la posibilidad de uso de la palabra ETSIIT. Asimismo, muestra en pantalla el borrador de las normas para los torneos con el fin de discutir el formato del mismo. Tras consultarlo, D. Alejandro Manzanares Lemus indica que no hay problema alguno en el uso del nombre ETSIIT Rivals, debido a que ETSIIT son siglas de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática y Telecomunicaciones, y no una marca registrada. D. Atanasio José Rubio Gil propone además el uso de ETSIIT Rivals para la fiesta de la escuela.



D. Salvador Robles Pérez informa que, en cuanto al uso del logotipo de la Universidad de Granada, solamente sería necesario su uso en documentos informativos como las normas de los torneos, mientras que para los carteles no sería estrictamente necesaria su inclusión.

A continuación, D. Mario Daniel Castro Almenzar informa que, una vez se apruebe la realización de la actividad, únicamente quedaría terminar la redacción de las normas, cuyo borrador está ya hecho así como los carteles de promoción y los formularios de inscripción. De tal modo, se abriría el plazo de inscripción el viernes 5 de marzo a las 13:30 hasta el miércoles 10 a las 23:59 y la primera edición se realizaría el fin de semana del 13 y 14 de marzo en el horario previamente establecido.

Se procede a la votación para la realización de torneos en la actividad de E-Sports. Por unanimidad queda aprobada la realización de torneos en la actividad de E-Sports.

5. Discusión y aprobación, si procede, del taller de Make.

D. Atanasio José Rubio Gil informa que este taller organizado por D. Antonio David Villegas Yeguas lleva en mente desde el curso anterior. A continuación, le cede la palabra para que éste explique la actividad con mayor detenimiento.

D. Antonio David Villegas Yeguas explica que esta charla es de nivel básico, sin embargo es muy útil para asignaturas como Metodología de la Programación en el desarrollo de ficheros make.

Con el fin de facilitar el acceso a este curso, D. Antonio David Villegas ha redactado un documento en el cual se explican todos y cada uno de los puntos que se van a tratar en el taller. Consta de una introducción acerca de GNU Make y su utilidad frente a scripts en bash, un punto sobre el fichero Make y sus funciones principales así como la forma de ejecutarlo y por último algunos ejemplos. En cuanto a la finalidad del documento, además de dar soporte para la charla, también tiene la utilidad de un manual. Será posteriormente subido a la carpeta de GitHub de la DEIIT.

Informa de la necesidad de buscar una fecha y hora para su realización y por último realizar un cartel de presentación así como asignar una fecha y hora concretas. En respuesta, D. Atanasio José Rubio Gil propone preguntar a D.^a Ariadna Cervilla Fernández por si pudiera ayudarle con la realización del cartel. Tras hablarlo, D. Atanasio José Rubio Gil propone la realización de esta actividad el próximo miércoles 17 de marzo a las 19:30. Se procede a la votación de realizar el Taller de Make el miércoles 17 de marzo a las 19:30. El Taller de Make para el miércoles 17 de marzo a las 19:30 queda aprobado por unanimidad.



6. Discusión y organización de las actividades semanales.

D. Atansio José Rubio Gil pregunta acerca de la asignación de horarios a las actividades semanales.

En primer lugar, D. Pablo Vallejo Ruiz propone que la actividad de Smash Bros se realice los martes a las 19:30. Por consiguiente queda fijada la actividad semanal de Smash Bros para los martes a partir de las 19:30

En segundo lugar, D. Salvador Robles Pérez expone, que la idea se que la actividad del Club de juegos de mesa se realice los miércoles a las 19:30, tal y como se lleva haciendo desde cursos anteriores. Por lo tanto, quedan asignados los miércoles a las 19:30 para la actividad del Club de juegos de mesa.

En tercer lugar, D.^a Blanca Abril González y D. Fabián González Martín proponen la realización de la actividad del Club de Lectura los jueves a las 19:30. De tal modo, se asignan los jueves a partir de las 19:30 para la actividad del Club de Lectura.

D. Salvador Robles Pérez propone que el organizador se comprometa a estar un mínimo de horas, y que a raíz de eso sea posible continuar el desarrollo de la actividad de manera voluntaria. D. Atanasio José Rubio Gil propone que dicho tiempo mínimo se oriente a las 2 horas. Se acuerda que todas las actividades que se realicen entre semana transcurran hasta las 21:30 aproximadamente.

Finalmente, D. Mario Daniel Castro Almenzar propone la realización de la actividad de torneos de e-Sports los sábados y domingos de 16:30 a 21:30. Por tanto, quedan asignados los sábados y domingos de 16:30 a 21:30 para la actividad de torneos de e-Sports.

7. Discusión y aprobación, si procede, de la actividad "Torneo de Ajedrez".

D. Atanasio José Rubio Gil da la palabra a D. Diego Velázquez Ortuño. Éste explica que la realización de este torneo se gestionará desde el Club de juegos de mesa. Además de él, el voluntario D. Jaime Castillo Uclés y el profesor D. Jesús Miranda colaborarían en la organización del mismo.

La herramienta principal a utilizar sería la página web *chess.com*, de modo que se realicen pequeños torneos semanales. Expone que la idea de realizar los torneos de este año a nivel de la ETSIIT y en años futuros promocionarlo para que personas pertenecientes a otras facultades de la UGR pueden participar. Los horarios de dichos torneos se ajustarían a los de la escuela de la ETSIIT.



D. Antonio David Villegas Yeguas pregunta acerca de que, en caso de realizar esta actividad en coordinación con la DGE, si habría algún problema en que estudiantes de otras facultades pudieran participar. En respuesta, D. Diego Velázquez Ortuño informa haber hablado de este tema con D. Atanasio José Rubio Gil y haber llegado al acuerdo de que, dada la dificultad de organización añadida por el escenario online, la primera vez que se realice este torneo sea experimentalmente a nivel de la ETSIIT y, posteriormente, ya si se promocio- ne para gente exterior a la facultad, pudiendo inscribirse de cualquier manera gente perteneciente a otras facultades de la UGR.

D. Atanasio José Rubio Gil pregunta que si el uso de la plataforma es algo que deba votarse. El resto de miembros exponen que hasta ahora no ha sido necesario. Por tanto no procede aprobar la plataforma ya que es competencia del Club de Juegos de Mesa.

Por último, D. Juan José Díaz Pérez pregunta sobre la duración estimada de las partidas en los torneos que se realicen. En respuesta, D. Diego Velázquez Ortuño indica que aún no se ha decidido, ya que el tiempo debe ir en función al número de personas inscritas en la actividad.

8. Discusión y aprobación, si procede, de actividades puntuales y talleres propuestos *in situ*.

D. Atanasio José Rubio Gil concede la palabra a D. Miguel Lekieffre, antiguo alumno de la promoción de 1998/2004. Expone que ha trabajado en el extranjero en varias empresas de Ciberseguridad. El origen de su propuesta es informar, a través de sus experiencias en el mundo laboral, de opciones laborales así como algunas recomendaciones para trabajos referentes a la Informática, más concretamente dentro del campo de ciberseguridad. La charla constaría de una parte de 45 minutos de explicación junto con una presentación de PowerPoint y otros 15 minutos de preguntas y respuestas. D. Miguel Lekieffre está abierto a la grabación y retransmisión vía YouTube de la charla con el fin de que sea accesible a todo el estudiantado de la ETSIIT.

La charla está propuesta para su realización el próximo martes 23 de marzo a las 19:30. Se procede a la votación de dicha actividad. La Charla de Ciberseguidad queda aprobada por unanimidad para el próximo martes 23 de marzo a las 19:30.

D. Atanasio José Rubio Gil informa de que hasta ahora todos los talleres se han traído a la comisión y se han aprobado por voto. Propone que a partir de ahora los próximos talleres que se propongan por el grupo de Telegram sin necesidad de votarlos en pleno y únicamente se ratifiquen en el pleno siguiente. Tras debatirlo, finalmente se acuerda dejarlo todo tal y como está por el momento.



D. Antonio Villegas expone que a principios de enero la Oficina de Software Libre cambió de director a D. Pablo Fernández García. Éste se puso en contacto con D. Alejandro Manzanares Lemus para colaborar en distintas charlas. D. Salvador Robles Pérez propone la idea de realizar una charla acerca del Código Abierto, Software libre y licencias GNU/Linux. D. Atanasio José Rubio Gil propone la realización de dicha charla el próximo curso. En respuesta, D. Antonio David Villegas Yeguas expone que considera mejor realizar una charla acerca de esto al final del segundo cuatrimestre de este curso, y otra a principios del próximo curso. D. Atanasio José Rubio Gil se ofrece voluntario a colaborar en este proyecto. Se acuerda hablar a través del grupo de Telegram con mayor detenimiento.

9. Propuesta de actividades para la Fiesta de la Escuela y asignación de responsables.

D. Atanasio José Rubio Gil comenta que la Fiesta de la Escuela va a ser totalmente online debido al escenario actual, por consiguiente todas las actividades deben ser realizadas vía online. Asimismo plantea reciclar el servidor de Discord empleado en la Fiesta del año pasado. Por consenso se acuerda que se recicle dicho servidor de Discord con el objetivo de facilitar la gestión de la actividad.

D. Atanasio José Rubio Gil expone que la actividad debería realizarse mediante un Scrum. Éste se compromete a proporcionar toda la formación necesaria para los organizadores de las actividades de la Fiesta de la Escuela.

D. Diego Velázquez Ortuño se encargará de la actividad de Ajedrez. D. Pablo Vallejo Ruiz se compromete a llevar a cabo la actividad de Escape Room. D. Mario Daniel Castro Almenzar se encargará de la actividad de torneos de E-Sports. D. Sergio Campos Megías se encargará de la actividad de Fighting Game. D. Darío Megías Guerrero llevará a cabo el torneo de Overwatch. D. Salvador Robles Pérez se encargará del torneo de Pokemon. Por último, D. Antonio David Villegas Yeguas se encargará de la actividad de UnixPorn.

D. Antonio David Villegas Yeguas propone que se establezca como límite hasta justo después de Semana Santa la posibilidad de proponer nuevas actividades. En respuesta, D. Atanasio José Rubio Gil informa de que en la próxima reunión se debatirán nuevas propuestas.



10. Asuntos de trámite y urgencia.

D. Atanasio José Rubio Gil propone unificar a lo largo de la semana los nombres y descripciones de los grupos y canales de las Actividades de Telegram.

11. Ruegos y preguntas.

D. Atanasio José Rubio Gil ruega que no se dejen para el último momento las actividades de la Fiesta de la Escuela tal y como ha pasado en ocasiones anteriores, con el fin de evitar problemas de última hora. Además, ruega que, ante cualquier problema se le informe lo antes posible para que se solucione con la mayor celeridad posible.

D. Antonio David Villegas Yeguas propone que no se vuelva a alargar las reuniones más tarde de las 21:30. En respuesta, D. Atanasio José Rubio Gil le da la razón y agradece a todos los presentes el hecho de permanecer en la reunión a pesar de la hora.

Sin nada más que tratar, se levanta la sesión a las 22:37.

Atanasio José Rubio Gil
V.B. del coordinador

Mario Daniel Castro Almenzar
V.B del secretario