

	Titulo Actividad	Profesores/as	Correo electrónico	Departamento/Área	Horas	Lugar	Resumen	Observaciones
3	Taller de neurorrehabilitación: videojuegos para mejorar tus capacidades	Monserrat Santamaría Vázquez Juan Hilario Ortiz Huerta Olalla Saiz Vázquez	msvazquez@ubu.es jhortiz@ubu.es osaiz@ubu.es	Ciencias de la Salud/ Psicología evolutiva y de la Educación	3	Instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Salud	Durante el taller se explicará que es la neurorrehabilitación, y se probarán diferentes videojuegos aplicados a este proceso, reflexionando con los participantes sobre qué capacidades trabaja cada uno de ellos, y analizando tanto sus ventajas como sus desventajas.	31 enero 2024 miércoles 16:30 h
17	Introducción a la Bioinformática	José Antonio Barbero Aparicio	jabarbero@ubu.es	Ingeniería Informática/Lenguajes y Sistemas Informáticos	3	Escuela Politécnica Superior (Vena)	El objetivo de este taller será ofrecer a los alumnos una introducción práctica los problemas del entorno de la bioinformática. Es decir, se tratarán desde una perspectiva práctica conceptos básicos de programación (Python) orientada a tratamiento de secuencias de ADN, ARN y de proteínas. Desde los datos recibidos de la secuenciación hasta la visualización de la estructura de una proteína. Se recomienda que los asistentes tengan conocimientos básicos de programación.	11 enero 2024 jueves 16:30

18	<p>Descubre el poder de los datos: Cómo construir conocimiento a través del Big Data, la Inteligencia de Negocio y la Visualización</p>	<p>Paula Antón Maraña Julio César Puche Regaliza</p>	<p>panton@ubu.es jcpuche@ubu.es</p>	<p>Economía Aplicada/ Métodos cuantitativos para la economía y la empresa</p>	3	<p>Aula de informática / Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales</p>	<p>Se realizará una introducción teórico-práctica a los conceptos de Big Data, Inteligencia de Negocio, Análisis de Negocio y Data Mining. Se mostrará la definición, la evolución y las tecnologías del Big Data así como las etapas de su ciclo de vida y su relevancia en la consecución de los ODS. Se explicarán los principales beneficios del uso de la Inteligencia de Negocio en las empresas y las implicaciones éticas que hay que considerar en el tratamiento de los datos. Finalmente, se mostrará la importancia de la visualización de los datos a la hora de comunicar la información obtenida, así como algunas herramientas y buenas prácticas. Los conceptos explicados se pondrán en práctica a través de una actividad por grupos donde los alumnos deberán tomar el rol de analista de datos usando un programa de visualización. El objetivo de esta actividad es acercar al alumnado a las nuevas tecnologías emergentes en la ciencia de datos y concienciarle sobre la importancia de analizar los datos para extraer información relevante y útil para la toma de decisiones en el ámbito empresarial.</p>	<p>17 enero 2024 miércoles 16:30h</p>
28	<p>Videojuegos y juegos de mesa. Cuando las humanidades se cuelean en la diversión</p>	<p>Aránzazu García Martínez Gustavo Camacho Vélez Mario Alaguero Rodríguez Jonatan de Blas Hernández</p>	<p>aranzazugm@ubu.es gcamacho@ubu.es malaguero@ubu.es jdeblas@ubu.es</p>	<p>Filología/ Lengua Española Didácticas Específicas/Didáctica de las Ciencias Sociales Historia geografía y comunicación, Comunicación audiovisual y publicidad Centro de Innovación y Tecnología en Videojuegos y</p>	3	<p>Centro de Innovación y Tecnología en Videojuegos y Comunicación Audiovisual (ÍTACA). Universidad de Burgos, Facultad de Humanidades y Comunicación, Paseo de Comendadores s/n 09001 Burgos</p>	<p>Desde hace algunas décadas, las Humanidades están siendo relegadas a campos muy reducidos dentro del mundo profesional, así como académico. Sin embargo, una mirada a la actualidad de los videojuegos y los juegos de mesa implica la necesidad de incorporar componentes del ámbito de las humanístico. El taller pretende acercar al alumnado a una nueva perspectiva del mundo de los videojuegos y de los juegos de mesa, centrándonos en lo que se está haciendo desde la Universidad</p>	<p>24 enero de 2024 Miércoles 16:30h</p>

				Comunicación Audiovisual (ÍTACA)			de Burgos y en concreto desde el Centro de Innovación y Tecnología en Videojuegos y Comunicación Audiovisual (ÍTACA).	
29	Beneficios y recomendaciones de Actividad Física en la población adolescente	Rubén Arroyo del Bosque	radel@ubu.es	Didácticas Específicas (Área de Didáctica de la Expresión Corporal)	3	Aula de la Facultad de Educación y Polideportivo Universitario	Taller teórico practico sobre los beneficios y recomendaciones de Actividad Física y Ejercicio Físico en la población adolescente (5-17 años)	16 enero 2024 Martes
33	Introducción a la Minería de Datos	Alvar Arnaiz González Alicia Olivares Gil David García García	alvarag@ubu.es aolivares@ubu.es dgarcia1@ubu.es	Ingeniería Informática / Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos	3	Escuela Politécnica Superior, campus Vena	Introducir al alumnado en lo que es la Minería de Datos y la Inteligencia Artificial, practicar con herramientas de modelado. El taller es eminentemente práctico y se realizará en un aula con ordenadores personales.	18 enero 2024 Jueves 16:00h
34	Desarrollo de aplicaciones móviles	Ana Serrano Mamolar Raúl Marticorena	asmamolar@ubu.es rmartico@ubu.es	Informática/ Lenguajes y Sistemas Informáticos	3	Escuela Politécnica Superior, Río Vena	Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles. Aprenderemos conceptos fundamentales para realizar cualquier diseño de apps. Utilizaremos un framework de desarrollo de aplicaciones y realizaremos nuestra primera aplicación.	25 enero 2024 Jueves 16:30h
35	Introducción al diseño web	César Ignacio García Osorio José Luis Garrido Labrador	cgosorio@ubu.es jlgarrido@ubu.es	Ingeniería Informática/Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos	3	Escuela Politécnica Superior (Campus Vena)	Se pretende introducir al alumno los tres pilares básicos del diseño web: HTML5, CSS3 y Javascript. Para ello se adoptará un enfoque incremental en el que se utilizarán distintos miniejemplos de complejidad creciente que irán añadiendo distintos aspectos del diseño de páginas web hasta llegar al ejemplo de un pequeño juego en Javascript.	1 febrero 2024 Jueves 16:00h
36	Programación de Videojuegos	José Miguel Ramírez Sanz Raúl Marticorena Sánchez Ana Serrano Mamolar	jmrsanz@ubu.es rmartico@ubu.es asmamolar@ubu.es	Ingeniería Informática	3	EPS Río Vena	En la actividad se realizará un pequeña introducción a la programación en Python y se implementará paso a paso el juego Pac-Man.	23 enero 2024 Martes 16:30h