

Miércoles 14

Charlas

10:00 Si te doy un puzzle ¿Sabés si tiene solución?

Dra. Verónica Becher

No sólo no existe un método sistemático general para testear puzzles y saber si tienen solución sino que se ha demostrado que tal método nunca será encontrado porque no puede existir.

11:00 ¿Qué es un Robot?

Dr. Juan Miguel Santos - Andrés Stoliar

¿Cuáles son las diferencias entre una computadora y un Robot? Algunos tipos de robots existentes, nuestro equipo de fútbol de robots y una pequeña exhibición.

13:30 Los Simuladores

Lic. Esteban Mocskos - Lic. Diego Fernandez Slezak

Lic. Pablo Turjanski - Juan Pablo Suárez

Hoy en día, las simulaciones por computadora nos permiten jugar con realidades virtuales. ¿Hasta dónde? ¿Podemos predecir el futuro? Presentaremos algunos de los proyectos de simulación que estamos realizando.

14:30 La Ciencia detrás del juego

Lic. Cristian Rocha

Varias pelotas, una sábana, un aro y muchos jugadores. ¿Sos capaz de ayudar a tus compañeros a mover la sábana para que las pelotas entren en el aro? ¡Conocé tu potencial como programador de videojuegos!

Talleres

9:45 ¿Cómo ve la computadora?

Lic. Demian Wasserman

Veremos cómo el procesamiento de imágenes permite la “visión” de la computadora. Procesaremos distintas imágenes y veremos cómo podemos hacer para identificar lo que nos interesa de forma automática.

10:45 Juegos Adi(c)tivos

Lic. Ariel Arbiser

En este taller de juegos de estrategia nos enfrentaremos a la computadora mientras ella nos muestra cómo piensa mientras juega.

13:15 Programación de Robots (Vehículos de Braitenberg)

Lic. Diego Bendersky

Distintos enfoques de programación de robots. Construiremos entre todos diferentes tipos de criaturas y disfrutaremos observando sus comportamientos y su forma de interactuar.

14:15 Esa cosa llamada Linux

Gabriel Sueiro - Alexis Tcach - Fernando Lores

Cómo utilizar Linux para: navegar, chatear, escuchar musica, hacer tus propios mp3, ver películas, escribir documentos, presentaciones y todo aquello que queramos hacer a diario.

Jueves 15

Charlas

10:00 Fútbol, Computación y Matemática juntos,

Dr. Guillermo Durán

¿Qué combinación perfecta!

Presentamos un modelo de programación matemática que se utilizó en la confección del fixture del campeonato de 1° división chilena del 2005 que reemplazó a la programación manual que se hacía hasta el año pasado.

11:00 Voto Electrónico

Lic. Julián Dunayevich - Natalia Debandi

Las condiciones de una votación son rigurosas. La seguridad y confiabilidad deben ser totales. Veremos un proyecto de voto electrónico de la Ciudad de Bs As. y modelos de máquinas de votación de última tecnología

13:30 ¿Cómo hago un Videojuego?

Sebastián Uribe

Los videojuegos son divertidos, pero para hacerlos hay que tener buenos conocimientos sobre varios temas serios. Veremos cómo se hace un juego, qué conocimientos hacen falta, y qué juegos se hacen en el país.

14:30 ¿Qué está haciendo un Licenciado en este

Lic. Diego Garbervetsky - Lic. Martín Urtasun

momento?

Contaremos, con un poco de humor, cómo los licenciados y estudiantes de Cs de la Computación, trabajan a diario contribuyendo al avance de la tecnología y al uso de ésta para solucionar distintos problemas.

Talleres

9:45 Juegos Adi(c)tivos

Lic. Ariel Arbiser

En este taller de juegos de estrategia nos enfrentaremos a la computadora mientras ella nos muestra cómo piensa mientras juega..

10:45 ARCHIVOS comprimidos: CuRioSiDaDes

Dra. Ana Ruedin

Algunas curiosidades sobre la compresión de archivos. ¿Cuáles se comprimen mejor, las imágenes grandes o las pequeñas? ¿Se puede comprimir mucho sin perder nada? ¿Qué es el WinZip? ¿Qué es el JPG?

13:15 Programación de Robots (Vehículos de Braitenberg)

Lic. Diego Bendersky

Distintos enfoques de programación de robots. Construiremos entre todos diferentes tipos de criaturas y disfrutaremos observando sus comportamientos y su forma de interactuar.

14:15 Esa cosa llamada Linux

Gabriel Sueiro - Alexis Tcach - Fernando Lores

Cómo utilizar Linux para: navegar, chatear, escuchar musica, hacer tus propios mp3, ver películas, escribir documentos, presentaciones y todo aquello que queramos hacer a diario.

Viernes 16

Charlas

10:00 No podemos esperar 100 años a que la

Dra. Isabel Méndez Díaz

computadora lo calcule

En esta charla explicaremos las dificultades de la computadora en resolver algunos problemas, mostraremos cómo podemos "darle una manito" y veremos que, aun así, no todo lo pueden.

11:00 Acceder Nuevas tecnologías para compartir información

Jimena Pestalardo

Veremos el uso de aplicaciones como los Catálogos Colectivos Online de Acceso Público para unificar el acceso a distintos bienes culturales y su aplicación en un proyecto de la Secretaría de Cultura del GCBA.

13:30 Criptografía

Dr. Hugo Scolnik

Presentaremos aplicaciones modernas: reconocimiento de huellas digitales, firmas digitales, etc. Veremos software en acción y cuáles son las demandas que el mundo actual les plantea a los científicos.

14:30 Veo, veo ¿Qué ves?

Lic. Demian Wassermann

¿Puede ver la computadora? ¿Para qué sirve que la computadora vea? En esta charla vamos a hacer un pequeño recorrido por el sistema de visión humano para después volcarlo a una computadora.

Talleres

9:45 El Aula del Futuro

Marcelo Risk - Alejandro Panelli

A través de Internet 2, alumnos y docentes alrededor del mundo pueden mantener una clase como si estuvieran todos en el mismo aula.

10:45 ¿Cansado del Snake? Programación de juegos

Rodrigo Pelorosso - Leandro Pelorosso

para celulares

Veremos cómo podemos usar la tecnología J2ME para crear juegos para celulares. Introduciremos algunos temas, completaremos un juego a medio hacer y lo veremos correr en un celular.

13:15 Programación de Robots (Vehículos de Braitenberg)

Lic. Diego Bendersky

Distintos enfoques de programación de robots. Construiremos entre todos diferentes tipos de criaturas y disfrutaremos observando sus comportamientos y su forma de interactuar.

14:15 Esa cosa llamada Linux

Gabriel Sueiro - Alexis Tcach - Fernando Lores

Cómo utilizar Linux para: navegar, chatear, escuchar musica, hacer tus propios mp3, ver películas, escribir documentos, presentaciones y todo aquello que queramos hacer a diario.