

FACULTAD DE ARTES 9 DISEÑO

PROCRAMA	ACTIVIDAD	SALÓN
Arquitectura	Arquitectura para todos.	520 módulo 20
	Arquitectura modular.	520 módulo 20
Avtoc Diácticos	Juguetes ópticos dibujados.	301 módulo 20
Artes Plásticas	Desbordante: una anaconda, la última tinaja y la mar. Colecciones de viajes.	Práctica espacial I 102 módulo 20
Diseño Gráfico	Hacer ver, hacer leer, hacer sentir.	601 módulo 20
Diseño Industrial	Diseñando el objeto del futuro.	301-406 módulo 20
Diseño Interactivo	Taller Introducción al mundo de los videojuegos.	Aula MAC 309 módulo 2
Diseño y Gestión de la Moda	Tendencias de moda.	Salón 110 módulo 7A
Fotografía	La fotografía: creando y narrando con imágenes.	Plástica en medios planta baja módulo 20
	Retrato y moda. Fotografía con celular.	Estudio Profesional de Fotografía planta baja módulo 20
Publicidad	Desarrollo de marca personal con inteligencia artificial.	Módulo 18 Planta Baja "InHouse"
	Fotografía publicitaria 'Cómo ser influencer por un día'.	Estudio Profesional de Fotografía módulo 20
Realización en Animación	Anim-ando.	Stop motion módulo 20 Planta baja - 08



FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS

PROCRAMA	ACTIVIDAD	SALÓN
Administración de Empresas	Habilidades para el éxito en entornos inciertos.	Sala Norte módulo 21.
Contaduría Pública		
Mercadeo		
Economía	Sweet economy.	Sala Sur módulo 21.
Comercio Internacional		





FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROCRAMA	ACTIVIDAD	SALÓN
Ciencia Política e Innovación Pública Relaciones Internacionales	Hackatón en Relaciones Internacionales y Ciencia política e Innovación Pública.	Sala de colores módulo 7A 2º piso
Cine y Televisión	Escritura para cine.	202 del módulo 7
	Conociendo el mundo del cine y la televisión.	Estudios de televisión y Estudio de Sonido 5.1 módulo 5 1er piso.
Comunicación Social - Periodismo	Emisora Óyeme Utadeo y CrossmediaLab, espacios de experimentación narrativa multiplataformas y multiformatos. Así se construyeron los mejores trabajos.	304, CrossmediaLab módulo 5
Derecho	El uso de carros autónomos.	209 módulo 7
Estudios Literarios y Edición - Historia del Arte	Entre palabras y viñetas: la novela gráfica y el cómic.	Tercer piso de la BIblioteca.
	Cómo diseñar una exposición de arte.	Museo de Artes Visuales.



FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES E INCENIERÍA

PROCRAMA	ACTIVIDAD	SALÓN
	Taller de biodiversidad marina.	Museo del Mar, módulo 2
Biología Ambiental Biología Marina	 Vístete como un explorador antártico. La ilustración científica en la biología. 	Sala de monitorías de la facultad módulo 7A 3er piso al final del pasillo.
	Pon un huerto en tu vida.	Sala de tutorías 3er piso módulo 7a
Ingeniería Ambiental	Sacando lo mejor de los residuos.	CIPI (Centro de Investigación en Procesos de Ingeniería). Módulo 23 sobre la carrera 3ª.
Ingeniería de Alimentos	Alimentos innovadores y saludables.	
Ingeniería Química	Ingenieros por un planeta sostenible.	
Ingeniería de Sistemas	 Chatbot informativo sobre la carrera y la universidad. Charla breve sobre inteligencia artificial: avances, ética y limitaciones. Sistemas de visión artificial en la vida cotidiana: aplicaciones en seguridad y más. Spaceshelter: Un viaje para fortalecer tu ciberseguridad. 	Sala windows 309, módulo 7A CERI automatización (laboratorió de robótica).
Ingeniería Industrial	 Fábricas y servicios inteligentes para la industria 4.0: Aplicación de visión artificial para el conteo de productos en bandas transportadoras. Entrenamiento en picking mediante realidad virtual. 	Sala windows 309, módulo 7A CERI automatización (laboratorio de robótica).

