

Memoria de Actividades 2022

Actividades realizadas

	Denominación	Evidencia/ Enlace	Fecha
1	 <p>GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN PERSONAS MAYORES</p> <p>“Gamificación Educativa en Mayores”: Taller “Competencias digitales I”</p>	<p>Carpeta drive</p> 	10/11/2022
2	<p>“Gamificación Educativa en Mayores”: Taller “Competencias digitales II”</p>	<p>Carpeta drive</p> 	17/11/2022
3	<p>“Gamificación Educativa en Mayores”: Taller “Competencias digitales III”</p>	<p>Carpeta drive</p> 	24/11/2022
4	 <p>Congreso Internacional ICWL + SETE (en colaboración con otras entidades: Hong Kong Web Society)</p>	<p>https://www.icwl-sete.eu/</p>	21/11/2022- 23/11/2022
5	<p>Gamilearn “International Symposium on Gamification and Games for Learning” (en colaboración con otras entidades)</p>	 <p>https://gamilearn.webs.ull.es/</p>	19/10/2022-21/10/2022
6	<p>Tenerife GG. Taller «Robótica educativa»</p>	<p>https://tenerife.gg/</p>	11/07/2022- 16/07/2022



7

Colegio Nuryana. Taller
profesorado «Alfabetización digital
y STEAM»



30/01/2022

Memoria de Actividades 2021

Actividades realizadas


	Denominación	Evidencia/ Enlace	Fecha
1	 <p>“Jornadas “Experiencias Digitales Interactivas”:</p> <p>Conferencia. “Midsets para el diseño de experiencias. Marina Moreno. Senior Strategic Designer. Melbourne. Australia</p>	<p>Videoconferencia grabada:</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=dOQ1VixMzSs&list=PLfGknp3HeISA0FfetZcwCY0QtfrhcsW8x&index=3</p>	09/11/2021
2	<p>“Jornadas “Experiencias Digitales Interactivas”:</p> <p>Conferencia. “UX e-Commerce”. Cristina Szell. Conecta Software</p>	 <p>Videoconferencia grabada:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Y3leBL9A5Dw&list=PLfGknp3HeISA0FfetZcwCY0QtfrhcsW8x&index=2</p>	16/11/2021
3	<p>“Jornadas “Experiencias Digitales Interactivas”:</p> <p>Conferencia. “Interfaces Conversacionales”. Gonzalo Aller. Fotón Sistemas Inteligentes.</p>	<p>Videoconferencia grabada:</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=N58Q5BR6Kjs&list=PLfGknp3HeISA</p>	16/11/2022



		0FfetZcwCY0QtfrhcsW8x&index=1	
4	Gamilearn "International Symposium on Gamification and Games for Learning"	 https://gamilearn.webs.ull.es/	29/10/202130 -/10/2021

Memoria de Actividades 2020

Actividades realizadas

	Denominación	Evidencia/ Enlace	Fecha
1	<p>Ciclo de conferencias “Experiencias Digitales Interactivas”:</p> <p>Conferencia. “Programming is fun”. Joan Arnedo Moreno. Universidad Oberta de Catalunya</p>	<p>Videoconferencia online</p>  <p>Enlace a la presentación: https://ase.in.tum.de/cseet2020/wp-content/uploads/2020/10/Slides.pdf</p>	03/11/2020
2	<p>Ciclo de conferencias “Experiencias Digitales Interactivas”:</p> <p>Conferencia. “Can we teach morals to A.I.?”. Rosa Gil Iranzo. Universidad de Lleida.</p>	<p>Videoconferencia online</p>  	20/10/2020
3	<p>Ciclo de conferencias “Experiencias Digitales Interactivas”:</p> <p>Conferencia. “eCommerce intelligence”. Cristina Szell. Conecta Software</p>	<p>Videoconferencia online</p>  	17/11/2020
4	<p>Gamilearn “International Symposium on Gamification and Games for Learning”</p>	 <p>https://gamilearn.webs.ull.es/</p>	21/10/2020- 23/10/2020
5	<p>5ta Edición de WomenTechMakers “Mujeres STEM en tiempos de crisis”. 10 ponentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cristina Aranda, doctora en Lingüística Teórica y Aplicada y directora del módulo de Data in Real Life del Master Data Analytics del Instituto Superior para el Desarrollo de Internet y Líder de Mujeres Tech; -Sara Alvarellos, fundadora de Makespace Madrid y cofundadora de Mujeres Tech; -Alicia García Holgado, doctora 	 <p>https://www.ull.es/porta/noticias/2020/quinta-edicion-women-techmakers/</p>	03/04/2020



en Educación en la Sociedad del Conocimiento y miembro del grupo de Investigación GRIAL de la Universidad de Salamanca

- Sofía Ramos González, periodista y alumna de posgrado en Comunicación Social de la Investigación Científica.
- Holy Sunya Kaas-Nielsen, licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y profesora de la Universidad Tech;
- Yanira González, doctora en Informática y técnico en el área de Desarrollo del Hospital Universitario de Canarias;
- Cristina Santana, ingeniera técnica en Informática de Gestión por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Pino Caballero Gil, catedrática en Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial;
- Jezabel Molina Gil, doctora en Informática e investigadora en el grupo de Criptología de la Universidad de La Laguna;
- Carina González, catedrática de Arquitectura y Tecnología de Computadores y directora del Aula de Cultura Digital Interactiva de la ULL;
- Alba Cruz Torres, estudiante del grado de Ingeniería Informática y programadora Full Stack (Escuela de Organización Industrial).

-Andrés Leonardo Martínez, miembro del equipo de Ingeniería de Google, líder del programa Google Cloud Ecosystem en Europa;

-Andreu Ibáñez, coordinador de los Laboratorios TIC del Parque Científico de Lleida y presidente y fundador de Lleida Drone.


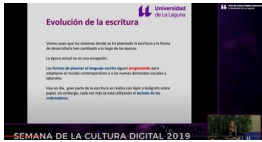


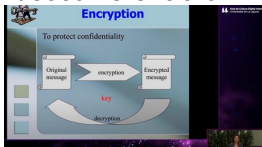

Actividad en colaboración con otras entidades: grupo de criptología de la ULL y GDG Tenerife, el Instituto Universitario de Estudios de las Mujeres y la Cátedra Institucional de Ciberseguridad Binter de la Universidad de La Laguna;



Cienci@ULL; Coronavirus Makers; MTech; Tech&Ladies; la Fundación General de la Universidad de La Laguna; y Kreitek.		
---	--	--

Memoria de Actividades 2019

Actividades realizadas

	Denominación	Evidencia/ Enlace	Fecha
1	 <p>Semana de la Cultura Digital</p> <p>Conferencia: “Escritura y la Era Digital”</p> <p>Celia Morales. Doctora en Neurociencias y Educación.</p>	<p>Videoconferencias online</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dG_Z4xfuCTU</p> <p>Nota de prensa:</p> <p>https://diariodeavisos.elespanol.com/2019/12/la-semana-de-la-cultura-digital-de-la-ull-culmina-hoy-con-una-jornada-webinar-de-expertos-regionales/</p> 	18/12/2019
2	<p>Semana de la Cultura Digital</p> <p>Conferencia: “Cine y Cultura Digital”.</p> <p>Lucas Morales. Periodista y Director de la Fundación Cine+Cómic</p>	<p>Videoconferencia online</p> 	18/12/2019
3	<p>Semana de la Cultura Digital</p> <p>Conferencia: “Periodismo digital”. Sofía Ramos. Periodista especializada en Comunicación Social de la Investigación Científica</p>	<p>Videoconferencia online</p> 	18/12/2019
4	<p>Semana de la Cultura Digital</p> <p>Conferencia: “Crifrado”. Pino Caballero Gil. Catedrática de Ciencias de la Computación e IA. ULL</p>	<p>Videoconferencia online</p> 	
5	<p>Semana de la Cultura Digital</p> <p>Conferencia: Tecnología y Turismo. Silvia Marrero. Diplomada en Turismo y Directora de reservas en La Laguna Gran Hotel</p>	<p>Videoconferencia online</p> 	
6	<p>Mesa redonda. Desafíos de la Cultura Digital</p>	<p>Videoconferencia online</p>	



	<p>Joel Ramos. Periodista Guadalberto Hernández. Catedrático en Fisiología. ULL. Pablo China. Ingeniero Informático. Pino Caballero. Catedrática de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial. Sofía Ramos. Periodista. Silvia Marrero. Neurocientífica</p>		
7	<p>Gamilearn “International Symposium on Gamification and Games for Learning”</p>	 https://gamilearn.webs.ull.es/	22/10/2019