



Source:

Tomado del sitio web de Joven Club

La Dirección Nacional de Joven Club de Computación y Electrónica se complace en convocar a participar en la XV Edición del Evento Nacional de Informática para Jóvenes Infoclub 2021, a desarrollarse entre los días 6 y 10 de septiembre de 2021.

En esta edición, el evento pretende analizar, exponer y socializar las principales experiencias de los participantes en los temas y líneas fundamentales relacionadas con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Este encuentro pretende brindar un espacio de intercambio para los profesionales más avanzados en materia de TIC, cuyos resultados estén dirigidos esencialmente a su aporte comunitario y de impacto económico para el país. Contará además con un espacio para conferencias que serán impartidas por especialistas de alto nivel, sobre temas de actualidad y otros que servirán para la formación general integral.

Los principales objetivos del evento serán:

Fortalecer el proceso de informatización de la sociedad, enfatizando en los procesos internos de la entidad. Consolidar el uso y desarrollo de las TIC para la sociedad cubana, examinando los principales resultados prácticos de las investigaciones e innovaciones alcanzada por investigadores, sobre los temas y líneas fundamentales desarrolladas por el evento.

Promover y favorecer el acceso y el uso responsable de los ciudadanos y las entidades a las TIC, identificando las nuevas tendencias y perspectivas en desarrollo de las tecnologías.

Consolidar la ciberseguridad y el dominio de las redes sociales, para la defensa de la revolución.

Mostrar la experiencia acumulada en la formación del capital humano en los temas asociados a las TIC.

Temáticas a desarrollar:

Soluciones Informáticas y Sistemas de gestión.

Soluciones informáticas relacionados con el desarrollo económico del país, el gobierno y el comercio electrónico, el entretenimiento, la cultura y la historia de Cuba, desarrollo de contenidos locales y de significancia para la sociedad, uso y desarrollo a través de tecnologías de código abierto.

2. Uso de las TIC para la formación vocacional.

Experiencias de éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje, la formación de posgrado y diplomado, retos y estrategias en el entorno de Cuba, propuestas para la mejora de los métodos de formación, sistemas o herramientas informáticas como apoyo al proceso, enseñanza de la electrónica, la robótica y sus aplicaciones.

3. Atención a la ciudadanía y calidad de los servicios.

Experiencias de impacto sobre atención ciudadana y protección al consumidor, métodos innovadores para medir calidad percibida de productos y servicios, incremento de la calidad con soluciones de gobierno electrónico y participación ciudadana, estrategias de comunicación aplicadas a la atención ciudadana.

4. Ciberseguridad y las redes sociales.

Desarrollo y gestión de contenidos en INTERNET para el beneficio de las personas. Empleo de las redes sociales en la gestión de la información. Gestión de la ciberseguridad para el uso de las TIC. La ética en el

ciberespacio, el cibercrimen y los delitos informáticos.

5. La robótica educativa y la inteligencia artificial: una alternativa para el desarrollo de capacidades y habilidades en las nuevas generaciones.

Experiencia de proyectos educativos relacionados con la robótica comunitaria, desarrollo por niños y jóvenes, de software y aplicaciones asociadas a la robótica. La ética en el desarrollo de la robótica y la inteligencia artificial. Experiencias de programación por niños y jóvenes en Scratch, AppInventor y otros softwares utilizados para la enseñanza y aprendizaje de la robótica.

6. Las niñas en el uso de la TIC.

Uso responsable de las TIC en niñas y adolescentes, proyectos comunitarios vinculando las tecnologías y el empoderamiento de la mujer y las niñas, desarrollo de habilidades y capacidades de manejo de las tecnologías en mujeres y niñas.

7. Los videojuegos: una opción para el desarrollo educativo y de entretenimiento.

Desarrollo de videojuegos instructivos y recreativos, metodologías para el desarrollo de videojuegos y herramientas para los mismos, soluciones desarrolladas para uso de videojuegos.

8. Redes WiFi: soluciones tecnológicas desde la comunidad.

Desarrollo de proyectos o softwares que, usando tecnología inalámbrica, brinden respuesta a problemáticas presentes en las redes WiFi, soluciones informáticas que optimicen el servicio WiFi de Joven Club a las redes privadas de datos y que respondan a alguno de los programas pautados en la política de informatización

Participantes

Podrán participar trabajadores de Joven Club, así como trabajadores de otras entidades jurídicas de nacionalidad cubana y personas naturales de nacionalidad cubana, todos con investigaciones relacionada en cualesquiera de las temáticas que abordará el evento.

Los trabajos a presentar deberán ser inéditos, no pueden haberse presentado en otros eventos, o de hacerlo, deberán ser una versión actualizada.

Cada proyecto podrá ser defendido por hasta 2 de los autores del mismo.

Cronograma

---