



TECHPRO
TECHNOLOGY AND PROGRAMMING

23
marzo

UNIVERSITY CAMPS
TECHNOLOGY & PROGRAMMING
SANTANDER - CAMPUS DE LAS LLAMAS

24
marzo



UNIVERSITY CAMPS TECHNOLOGY & PROGRAMMING

La Universidad de Cantabria (UC), a través del departamento de Ingeniería Informática y Electrónica y el Área Web del Servicio de Comunicación, organiza la cuarta edición de las jornadas de tecnología y programación UCTechPro.

Se trata de un ciclo de conferencias divulgativas y talleres que abordarán distintas temáticas, tan actuales como la Transformación Digital, Cyber Seguridad, UX, Data Science, Realidad Virtual y Aumentada y Programación. Se ha contado con la colaboración de la Facultad de Ciencias y Vicerrectorados de la UC; asociaciones como Cantabria TIC; empresas del sector, como CIC, DELL y Ascentic; así como el Ayuntamiento de Santander y el Gobierno de Cantabria.

Un evento tecnológico en Cantabria, de carácter altruista y colaborativo, en el que los participantes podrán acercarse a estas nuevas tecnologías y aspectos informáticos muy actuales y de gran interés.

Estas jornadas cumplen con uno de los ejes fundamentales de la Universidad de Cantabria como es la transferencia de conocimiento a la sociedad. El objetivo de estas jornadas es crear un espacio de aprendizaje e intercambio de opiniones y conocimientos de profesionales que trabajan en estos ámbitos.

20 microcharlas de 40 minutos de duración y un total de 7 talleres ofrecidos por distintos expertos tecnológicos, conforman el programa de este evento tecnológico

Santander 23 y 24 de marzo de 2018

16:00

Inscripción a las Jornadas

Recogida de acreditación

16:20

Inauguración oficial

16:30

Programación seguraINCIBE - Oscar García
Security & Hacking

16:30

Dando forma al MedievoColegio San José de Reinosa - Manuel Ángel Gutiérrez
Programación

17:20

Coger el tren de la administración electrónica y no morir en el intentoSODERCAN - Alfredo Cuesta
Ayto. Santander - Juan Echevarria
Transformación Digital

17:20

¿Por qué no es bueno que un hacker esté “en las nubes”?UC - Alberto Eloy García
Security & Hacking

18:10

Cafe - Networking

18:30

Pentesting, detección de vulnerabilidades y explotaciónCIC - David García
Security & Hacking

18:30

Los desafíos éticos de la Inteligencia Artificial, una responsabilidad de todosATOS - Celestino Güemes
Programación

19:20

Realidad Virtual y Aumentada en el mundo Enterprise: Estado del artePlainConcepts - Pablo Peláez
Realidad Virtual y Aumentada

19:20

La transformación digital, pasado y futuro de la frase de modaSispyme - David Álvarez
Transformación Digital

Whorkshops

16:30

Profesionales de Ciberseguridad

INCIBE - Susana de la Fuente
Security & Hacking

16:30

UX≠UI≠Diseño

Incentro - Ana Pujana
Diseño UX/UI

18:10

Cafe - Networking

18:30

Quiero ser un hacker “low cost”

Ciberalisal - José Carlos Gallego
Security & Hacking

18:30

Alta seguridad en WordPress

Netkia - Tomás Sierra
Security & Hacking



10:10

Oportunidades para Innovar con IoT y BIM

Simulsoft, Ingeniería Zero y Heritas
 Carlos Marente y Pilar Badiola
 Transformación Digital

10:10

De cada cual según sus capacidades, a cada cual según sus necesidades.

La computación (GP)GPU
 UC - Borja Pérez
 Programación

11:00

Cómo está ayudando la gamificación a las empresas

GestioNet - Iñigo Ocariz y Daniel González
 Transformación Digital

11:00

Rendimiento y portabilidad máxima en una palabra: OpenCL

UC - Raul Nozal
 Programación

11:50

Cafe - Networking

12:10

Transformación digital: del CPD al escritorio

DELL - Miguel Fajardo
 Transformación Digital

12:10

Gestión de información con Elasticsearch

ZZircon - Raúl Uría
 Data Science

13:00

Arquitecturas REST y GraphQL

Freelance - Cecilio Álvarez
 Programación

13:00

Gestión del ciclo de vida de los datos sobre Cloud Computing: hacia la explotación de Big Data

UC - Fernando Aguilar
 Data Science

13:50

Comida

15:00

Uso de Realidad Virtual, Aumentada y Sistemas de Información Geográfica en el desarrollo de territorios

DELTA - Carlos Fernández
 Realidad Virtual y Aumentada

15:00

Un mundo de datos en abierto... un mundo de infinitas posibilidades

IH Cantabria - Felipe Fernández
 Data Science

15:50

InboundVR: Plataforma multipresencia para formación y training en VR

SolidVirtual - Eduardo Rico
Realidad Virtual y Aumentada

15:50

Angular 5 / Ionic 3 los nuevos frameworks de TypeScript

Freelance - Cecilio Álvarez
Programación

10:10

Introducción a Redes Neuronales y Aprendizaje Profundo

11:50

Cafe - Networking

12:10

Gamificación: Sistemas de juego aplicados

InitServices - Jorge Fuente
Diseño UX/UI

13:50

Comida

15:50

Transformación digital: ¿El futuro ya está entre nosotros?

DELTA - Carlos Fernández
Realidad Virtual y Aumentada

Whorkshops





Programación segura

INCIBE - Oscar García
Security & Hacking

Viernes 23. 16:30. Sala Conferencias. Planta 0

En la actualidad, la mayoría de ataques cibernéticos se producen explotando vulnerabilidades en la capa de aplicación, por lo que el desarrollo seguro de aplicaciones se convierte en la forma más óptima de proteger nuestro software.

En esta charla se mostrarán un conjunto de principios, buenas prácticas y metodologías para el ciclo de vida del desarrollo del software, que nos permitirán disminuir el coste en tiempo, dinero y esfuerzo en solucionar un problema de seguridad así como reducir significativamente las posibilidades de que un atacante pueda encontrar y explotar una vulnerabilidad en nuestra aplicación.

Sobre el ponente

Soy ingeniero informático por la Universidad de León e ingeniero de software en el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España (INCIBE) donde llevo a cabo tareas de gestión y coordinación de proyectos, auditorías de caja blanca e investigación de nuevas PoC en materia de Ciberseguridad. Asimismo, he sido profesor de Desarrollo Seguro en dos ediciones del “Máster profesional en tecnologías de la ciberseguridad” de la Universidad de León y organizador y jurado del Hackathon de ciberseguridad de CyberCamp en los años 2015, 2016 y 2017, así como de la edición del Torneo de desarrollo seguro de CyberCamp 2016.



Dando forma al Medievo

Colegio San José de Reinosa
Manuel Ángel Gutiérrez
Programación

Viernes 23. 16:30. E.S. Aprendizaje. Planta -3

Proyecto reconocido como “Mejor Experiencia en Robótica, Programación y STEM” en el SIMO 2017. Resulta inevitable considerar que los cambios que acaecen en el entorno de los centros educativos, nos obligan a afrontar nuevos modelos capaces de responder a los retos que se plantean. Se trata de un proyecto donde enseñamos una materia como ciencias sociales de un modo diferente. Los medios para conseguir los objetivos se alcanzan gracias al uso de la tecnología; en este caso utilizamos el diseño a través de las impresoras 3D junto al diseño y la programación de videojuegos para hacer que nuestros alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Sobre el ponente

Licenciado en Ciencias Físicas, especialidad Electrónica. Coordinador TIC del Colegio San José-Niño Jesús de Reinosa Profesor de Ciencias y Tecnología en las etapas de Secundaria y Bachillerato.



¿Por qué no es bueno que un hacker esté “en las nubes”?

UC - Alberto Eloy García
Security & Hacking

Viernes 23. 17:20. E.S. Aprendizaje. Planta -3

¿De verdad que no sabes lo que es una Nube?
¿Confías en Facebook o en Dropbox más que en tu propio antivirus / firewall?
¿Crees que usar la WIFI del vecino es más seguro que los ordenadores del aula de informática?
Si has contestado afirmativamente a alguna de las tres preguntas anteriores necesitas pasarte por esta charla... explicaremos lo que es una Nube, veremos porqué los hackers se centran en atacar a estos sistemas y defenderemos el uso de entornos controlados, incluso en casa!

Sobre el ponente

Doctor Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad de Cantabria desde el año 2009, Profesor e Investigador del Grado y Master en Ingeniería de Telecomunicación de esta Universidad. Actualmente participa en el proyecto ERASMUS PLUS DECAMP: Open Distributed European Virtual CAMPus, para el desarrollo de cursos especializados en la seguridad de las TIC.



Pentesting, detección de vulnerabilidades y explotación

CIC - David García
Security & Hacking

Viernes 23. 18:30. Sala Conferencias. Planta 0

Introducción a Pentesting
Tipos de pentesting, metodologías.
Vulnerabilidades: descripción, clasificación
Descubrimiento de vulnerabilidades. Recopilación de datos.
Búsqueda y Explotación de vulnerabilidades. Acciones resultantes.
Acciones preventivas
Políticas de Seguridad en las empresas

Sobre el ponente

Ponente compartiendo sus conocimientos en Seguridad, Auditoria y Redes, durante más de 10 años
Experiencia laboral en empresas Internacionales, de más de 15 años
Empresas: CIC, Telefonica I+D, Grupo Santander, Oberthur, Sephora, Bombardier Transportation



Los desafíos éticos de la IA, una responsabilidad de todos

ATOS - Celestino Güemes
Programación

Viernes 23. 18:30. E.S. Aprendizaje. Planta -3

El desarrollo acelerado del conjunto de tecnologías que conforma la Inteligencia Artificial (IA) está haciendo cada vez más crítico el análisis de sus consecuencias éticas. Es un problema complejo, en el que se interrelacionan varias dimensiones: éticas (¿Qué responsabilidades puede tener una IA? ¿Es inevitable la “discriminación algorítmica”?), legales (¿puede la regulación controlar el desarrollo de la IA? ¿O puede usarla en su provecho?) e incluso tecnológicas (¿Qué mecanismos permiten instrumentar los modelos “caja negra” como los de Deep Learning?).

Sobre el ponente

Celestino Güemes Seoane es responsable de I+D+i, donde trabaja en la aplicación de tecnologías emergentes en soluciones para las empresas del sector de la electricidad y la energía. Adicionalmente, es miembro de la Comunidad Científica de Atos, donde lidera el grupo de trabajo sobre Ética en Sistemas Autónomos, que analiza los problemas y estudia potenciales soluciones a los desafíos éticos que supone la Inteligencia Artificial aplicada a múltiples campos.



Realidad Virtual y Aumentada en el mundo enterprise: Estado del Arte

PlainConcepts - Pablo Peláez
Realidad Virtual y Aumentada

Viernes 23. 19:20. Sala Conferencias. Planta 0

Plain Concepts ha desarrollado durante los últimos 7 años su propio motor gráfico 2D/3D multiplataforma llamado Wave Engine (waveengine.net) que estamos utilizando en todos nuestros desarrollos de realidad virtual y aumentada. Sobre dicho motor hemos construido varios buildings Blocks para acelerar el desarrollo de aplicaciones. Mostraremos las diversas capacidades de la Realidad Virtual y Aumentada así como sus diferencias y los proyectos en los que lo estamos utilizando actualmente : Industria, Ingeniería, Arquitectura, Medicina, Aeronáutica, marketing. Veremos las capacidades de OCULUS, HTC VIVE , Hololens, Meta 2, Microsoft Mix Reality y su empleo en proyectos reales.

Sobre el ponente

CEO y cofundador de Plain Concepts. He sido director regional de Microsoft por más de 15 años. Cofundé Plain Concepts en 2006 con otros dos MVP (Microsoft Most Valuable Professionals) y hoy tenemos oficinas en Seattle, Londres, Dubai, Madrid, Bilbao, Barcelona, Sevilla y León. Mi misión es proporcionar soluciones innovadoras y atractivas incorporando la última tecnología disponible. Nuestra fuerza de trabajo está compuesta por profesionales que enseñan o hablan en grandes eventos de renombre o participan en foros de la industria mientras trabajan juntos para innovar y progresar.



La transformación digital, pasado y futuro de la frase de moda

Sispyme - David Álvarez
Transformación Digital

Viernes 23. 19:20. E.S. Aprendizaje. Planta -3

Mejorar la productividad: Los procesos de tu organización mejoran y se vuelven eficientes. Tanto de cara a los clientes, como a la propia organización interna, existen cauces digitales para tramitar los procesos de la empresa, por lo que aumenta la eficacia y mejora la imagen de la organización.
Descubrir nuevas oportunidades: La transformación digital, impulsa la creación de nuevas formas de hacer las cosas..
Reducir los costes: Se produce un efecto multiplicador de productividad, se reducen horas de desplazamientos, ahorro de papel, de búsqueda de información: la información está estructurada y es rápidamente accesible.
Mejorar la experiencia del cliente

Sobre el ponente

Licenciado en Administración y Dirección de Empresas (Facultad de Ciencias Económicas del Cristo) y Diplomado en Ciencias Empresariales (Escuela Universitaria Jovellanos – Gijón) por la Universidad de Oviedo, he realizado formación continua en diferentes áreas relacionadas con la empresa como marketing internacional, logística o gestión de proyectos y riesgos.
Director General de Sispyme, software factory con 35 años de experiencia en entornos IBM, Velneo, Angular, IOS y Android.



Workshop: UX≠UI≠Diseño

Incentro - Ana Pujana
Diseño UX/UI

Viernes 23. 16:30. Aula Panelable. Planta -2

Tras una breve introducción para entender lo que es el UX y cómo se ha aplicado a lo largo de la historia (no sólo en el mundo IT), pasaremos a realizar un ejemplo práctico en el que tendremos un cliente y un usuario final. El taller consistirá en convertir los requisitos del cliente en una herramienta que el usuario quiera usar, ofreciéndoles una solución que satisfaga a todas las partes.
La finalidad de este taller es ampliar las perspectivas de los asistentes haciendo ver que el UX ha de formar parte del proceso de cualquier proyecto desde su inicio.

Sobre el ponente

Estudié Producción Editorial, más tarde el Grado de Diseño Multimedia y un Master en Diseño web. Mi formación, pero sobre todo, mi capacidad de empatizar han sido la razón de que mi carrera se incline a la Experiencia de Usuario. He trabajado como freelancer para agencias de publicidad y creando interfaces de usuario para aplicaciones web y móviles. Actualmente trabajo en Incentro encargándome del UXD y el Diseño Visual.



Quiero ser un hacker “low cost”

Ciberalisal - José Carlos Gallego
Security & Hacking

Viernes 23. 18:30. Aula Panelable. Planta -2

En el mundo de la auditoría informática y del pentesting es muy común encontrarse como para determinadas operaciones es necesario disponer de aplicaciones y herramientas que están al alcance de muy pocos. Sin embargo, están apareciendo alternativas a coste mucho más asequible e igualmente funcionales. En este taller vamos a hablar de algunas de ellas y a ponerlas en marcha para comprobar su funcionamiento en diferentes pruebas de concepto.

Sobre el ponente

Ingeniero informático especializado en seguridad informática. Profesor de informática en IES Alisal (Santander) en el ciclo de administración de sistemas. Coordinador de la Escuela de ciberseguridad y hacking ético “Ciberalisal”, galardonada con el premio 11ENISE a la mejor iniciativa de ciberseguridad en centros educativos. Colaborador de INCIBE en el desarrollo de talleres para centros educativos. Responsable de las Jornadas de ciberseguridad para centros educativos “Hack&Sec”.



Alta seguridad en WordPress

Netkia - Tomás Sierra
Security & Hacking

Viernes 23. 18:30. Aula Panelable. Planta -2

WordPress es el CMS más usado a nivel mundial y por lo tanto, también el más atacado. Veremos las principales riesgos de seguridad a tener en cuenta en WordPress. Aprenderemos a auditar WordPress con distintas herramientas y a fortificar nuestras instalaciones.

Sobre el ponente

Maestro, formador y desarrollador web. Trabaja en el departamento de seguridad de Netkia (Grupo PITMA). Organizador del congreso de ciberseguridad Sh3llcon y de la WordCamp Santander. Ponente en Congresos sobre WordPress (WordCamps) y ciberseguridad en toda España. Autor del blog tomassierra.com



Transformación digital: del CPD al escritorio

DELL - Miguel Fajardo
Transformación Digital

Sábado 24. 12:10. Sala Conferencias. Planta 0

Las tecnologías digitales forman parte de nuestra vida personal y profesional : utilizamos todo tipo de dispositivos y aplicaciones para comunicarnos, acceder a información y a servicios proporcionados tanto por empresas privadas como por la administración pública.

Lo que es menos evidente es cómo esta “transformación digital” afecta a las infraestructuras de los centros de procesos de datos desde los que se proporcionan esos servicios.

Tecnologías tales como la virtualización, la hiperconvergencia y los centros de datos definidos por software son la base de la “transformación de la infraestructura” sobre la que apoyar el nuevo modelo de servicio.

Sobre el ponente

Miguel Fajardo es director de las líneas de negocio de servidores y redes en Dell EMC España y Portugal, y ha tenido responsabilidades técnicas y comerciales en IBM, Sun Microsystems y Microsoft. Es además ingeniero industrial por la Universidad Politécnica de Madrid



Uso de Realidad Virtual, Aumentada y Sistemas de Información Geográfica

DELTA - Carlos Fernández
Realidad Virtual y Aumentada

Sábado 24. 15:00. Sala Conferencias. Planta 0

El 27 de diciembre de 2017 la sección -Agenda Digital- del MINETUR publicó el Plna Nacional de Territorios Inteligentes.

Este Plan asume los planes, ya existentes, de Smart Cities, y de Destinos Turísticos Inteligentes, introduciendo dos figuras nuevas, Los Territorios Rurales Inteligentes y los Servicios Públicos 4.0. Los Asistentes Virtuales Web de Turismo son aplicaciones web de Turismo Inteligente que contribuyen a conformar un destino turístico inteligente.

Sistema de Información Geográfica de recursos turísticos, capaz de manejar Puntos de Interés agrupados en categorías, rutas, e imágenes 360°.

Sobre el ponente

Socio Fundador y Gerente de Delta Contenidos Digitales desde 1.986, aplicando intensamente la extraordinaria evolución experimentada por las TICs relacionadas con la imagen.

Promotor del Grupo Transformación Digital del Cluster TIC de Asturias. Delta y sus tecnologías están reconocidas como Habilitadores para la Industria 4.0., por el IDEPA (Instituto para el Desarrollo de la Economía del Principado de Asturias), y en proceso de reconocimiento por SEGGITUR (Sociedad Española de Gestión de la Innovación y las Tecnologías Turísticas) para su aplicación a Destinos Turísticos Inteligentes .



Un mundo de datos en abierto... un mundo de infinitas posibilidades

IH Cantabria - Felipe Fernández
Data Science

Sábado 24. 15:00. E.S. Aprendizaje. Planta -3

¿Sabes que el Planeta está siendo monitorizado constantemente? Satélites, boyas meteoceanográficas, radares de alta frecuencia, estaciones meteorológicas, aforos, sismógrafos, ..., son algunos de los sensores que ofrecen el estado del Planeta en tiempo real. Sabes que puedes acceder a estos datos libremente, y en muchas ocasiones, en tiempo real?. Si quieres conocer estas fuentes de datos y algunos casos de uso realizados en el IHCantabria, ¡no te lo pierdas!

Sobre el ponente

Felipe Fernández es Doctor en Ciencias y Tecnologías para la Gestión Ambiental de los Sistemas Hídricos, Master en Sistemas de Información Geográfica por la Universidad de Edimburgo (MSc), Master en Gestión Ambiental de Sistemas Hídricos por la Universidad de Cantabria y Licenciado en Biología. Actualmente es el coordinador del Grupo de Tecnologías de la Información del IHCantabria.



Introducción a Redes Neuronales y Aprendizaje Profundo

Freelance - Jorge González
Data Science

Sábado 24. 10:10. Aula Panelable. Planta -2

WhorkShop: Implementación de Redes Neuronales Básicas desde cero en Python.
Aplicación práctica en clasificación de imágenes (Es un gato, no es un gato)

Sobre el ponente

He trabajado durante más de 20 años en la industria de la madera, ocupando muy diversos puestos de trabajo, tanto en área de administración, de producción, comercial... A raíz de la gran crisis industrial de la pasada década en nuestro país tuve que buscar nuevos horizontes y tras diversos trabajos menores descubrí las plataformas educativas en línea donde empecé a formarme en aras de un nuevo futuro. Curso tras curso fui perfilando mi formación hasta concentrarme en lo que creo que será la nueva electricidad del futuro (yá mas bien presente)



Gamificación: Sistemas de juego aplicados

InitServices - Jorge Fuente
Diseño UX/UI

Sábado 24. 12:10. Aula Panelable. Planta -2

La gamificación consiste en la aplicación de las mecánicas y dinámicas propias del juego en soportes no lúdicos. Esta estrategia, considerada una de las tendencias más prometedoras en el diseño de experiencias de uso (UX), permite mejorar indicadores como el engagement, la satisfacción y el índice de recuerdo.

El taller se dividirá en dos bloques. En la primera parte se analizará la naturaleza del juego, sus orígenes antropológicos y sus posibles aplicaciones como herramienta.

En la segunda parte del taller se pondrán en práctica dichos conceptos para el diseño de prototipos que serán jugados por los propios participantes.

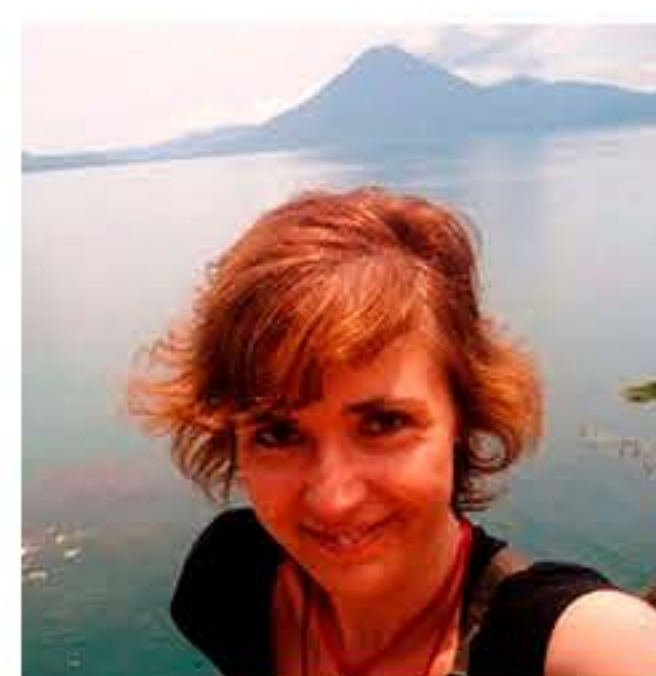
Sobre el ponente

Jorge Fuente es Lead UX/UI & Game Designer en Init Services. A lo largo de más de diez años de carrera ha sido el responsable del diseño de sistemas de juego aplicados para clientes como BBK, el Museo Nacional de Ciencias Naturales, la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) o la ONG Oxfam Intermon.

Coger el tren de la administración electrónica y no morir en el intento

SODERCAN - Alfredo Cuesta
Ayto. Santander - Juan Echevarria
Transformación Digital

Viernes 23. 17:20. Sala Conferencias. Planta 0



Profesionales de Ciberseguridad

INCIBE - Susana de la Fuente
Security & Hacking

Viernes 23. 16:30. Aula Panelable. Planta -2



Oportunidades para Innovar con IoT y BIM

Simulsoft, Ingeniería Zero y Heritas
Carlos Marente y Pilar Badiola
Transformación Digital

Sábado 24. 10:10. Sala Conferencias. Planta 0

De cada cual según sus capacidades, a cada cual según sus necesidades. Computación (GP)GPU

UC - Borja Pérez
Programación

Sábado 24. 10:10. E.S. Aprendizaje. Planta -3

Cómo está ayudando la gamificación a las empresas

GestioNet - Iñigo Ocariz y Daniel González
Transformación Digital

Sábado 24. 11:00. Sala Conferencias. Planta 0

Rendimiento y portabilidad máxima en una palabra: OpenCL

UC - Raul Nozal
Programación

Sábado 24. 11:00. E.S. Aprendizaje. Planta -3



Gestión de información con Elasticsearch

ZZircon - Raúl Uría
Data Science

Sábado 24. 12:10. E.S. Aprendizaje. Planta -3



Arquitecturas REST y GraphQL

Freelance - Cecilio Álvarez
Programación

Sábado 24. 13:00. Sala Conferencias. Planta 0

Gestión del ciclo de vida de los datos sobre Cloud Computing: hacia la explotación de Big Data

UC - Fernando Aguilar
Data Science

Sábado 24. 13:00. E.S. Aprendizaje. Pnta -3



InboundVR: Plataforma multipresencia para formación y training en VR

SolidVirtual - Eduardo Rico
Realidad Virtual y Aumentada

Sábado 24. 15:50. Sala Conferencias. Planta 0



Angular 5 / Ionic 3 los nuevos frameworks de TypeScript

Freelance - Cecilio Álvarez
Programación

Sábado 24. 15:50. E.S. Aprendizaje. Planta -3



Transformación digital: ¿El futuro ya está entre nosotros?

DELTA - Carlos Fernández
Realidad Virtual y Aumentada

Sábado 24. 15:50. Aula Panelable. Planta -2

Localización

Las jornadas tendrán lugar en la casa del estudiante. Edificio "Tres Torres",

Plantas 0, -1, -2 y -3

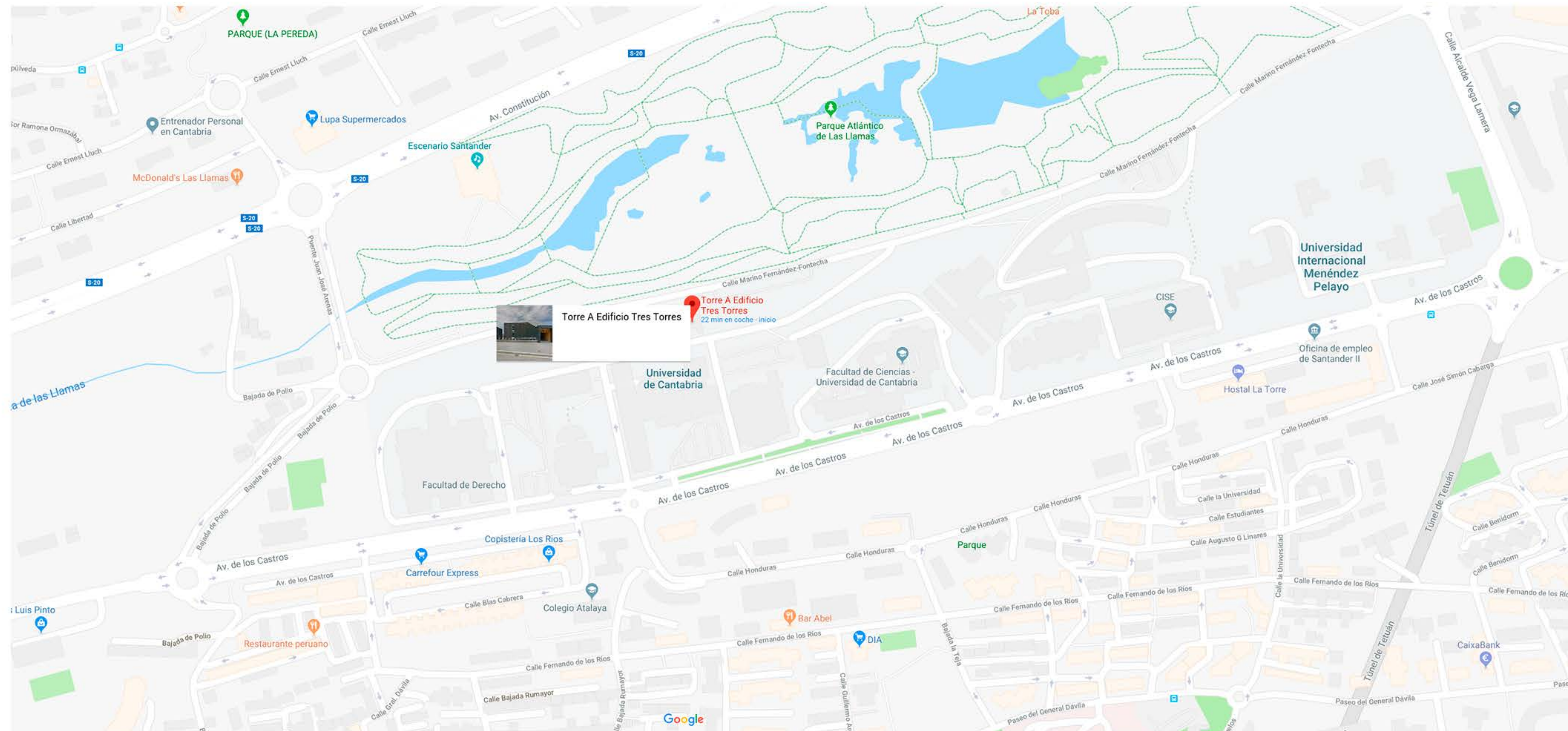
Avda. de los Castros, s/n. 39005 Santander, Cantabria.

Calle Marino Fernández-Fontecha.

Entrega de documentación en Planta 0.

Coordenadas GPS:

Latitud: 43.471919 (N46°28'18.908"), Longitud:-3.803832 (W3°48'13.795")



Universidad de Cantabria

Departamento de Ingeniería Informática y Electrónica

Marta Elena Zorrilla Pantaleon

Profesor Contratado Doctor Lenguajes Y Sistemas Informáticos

Rafael Menendez De Llano Rozas

Profesor Titular de Arquitectura Y Tecnologia De Computadores

Servicio de Comunicación

Fco Javier Muñoz de la Iglesia

Jefe de Área CEI y Web

CantabriaTIC

Rocio Muñoz

CIC Programador Senior - Departamento Movilidad



Organización



Socios Tecnológicos



Socios institucionales



Colaboradores



Patrocinan



uctechpro.unican.es