

Dr. Francisco Javier Soria López
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Diseño gráfico

Periodo: 23 de Noviembre de 2020 al 24 de Mayo de 2021

Proyecto: Epic Queen: Por más niñas y mujeres en tecnología

Clave: XCAD000693

Responsable del proyecto: Directora Educativa Pamela Mimila

Asesor Interno: Roberto A. Padilla Sobrado

Valeria Munguía Escalona **Matrícula:** 2162037383

Licenciatura: Diseño de la comunicación gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Cel: 55 1380 9290

Correo electrónico: 2162037383@alumnos.xoc.uam.mx

Introducción

El presente informe se deriva de las actividades realizadas durante mi periodo de servicio social para el término de la licenciatura en diseño de la comunicación gráfica, el cual, fue llevado a cabo en Epic Queen: por más niñas en la tecnología. Se trata de una organización que se dedica a acercar e impulsar a mujeres y niñas a carreras en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, por sus siglas en inglés STEM.

Como parte de la finalización de los estudios a nivel licenciatura, el servicio social es de suma importancia ya que, permite aplicar los conocimientos adquiridos durante el periodo universitario y nos introduce al campo laboral. Realizar el mismo en Epic Queen me pareció muy interesante ya que, la organización se dedica a trabajar con mujeres y niñas para inspirarlas a desempeñarse en un sector que está dominado por el género masculino.

A través de la integración de contenido y educación STEM buscan cerrar la brecha de género en estas áreas. Imparten cursos de programación, data science, diseño de experiencia de usuario, astronomía, ciencia, etc. Realizan eventos y charlas mensuales en los que reúnen a diferentes mujeres en el campo científico y tecnológico. El área de concentración en la que me desempeñé fue la de contenido visual y educativo. Las actividades llevadas a cabo englobaron:

- La creación de conceptos visuales para publicidad.
- Asesoría para estrategias de publicidad visual.
- Creación de infografías.
- Creación de material visual para marketing y redes sociales.
- Edición de video

En esta ocasión, el servicio social tuvo que ser elaborado a distancia a consecuencia de la pandemia por COVID-19. Esto implicó trabajar desde casa y aprender a coordinar el trabajo con las colegas a través de juntas virtuales. La dinámica de la experiencia laboral fue distinta, sin embargo, contribuyó a la adquisición de otras habilidades que aportarán al desarrollo profesional.

Objetivo general

Convivir en un ambiente de trabajo en donde se me permita explotar mi creatividad y habilidades recién adquiridas para incorporarme al ámbito laboral. Esto implica la aplicación del conocimiento obtenido a través de los estudios universitarios, así como adquirir aprendizaje nuevo y experiencia que será útil para el inicio de mi carrera profesional.

Contribuir de manera positiva a la organización y ayudar a seguir cumpliendo el propósito de empoderar a niñas y mujeres, fomentarlas a ser curiosas, valientes y tener confianza en ellas mismas.

Actividades realizadas

El área de trabajo en la cual me desempeñé fue la de diseño gráfico y estaba a cargo del contenido visual necesario para la organización.

Mis actividades englobaron:

a) La creación de conceptos visuales para publicidad.

Los conceptos con los que se relaciona la organización son: ciencia, tecnología, conocimiento y empoderamiento femenino.

Mi trabajo era tomar estos conceptos y traducirlos a elementos visuales para ser utilizados en la publicidad de cursos, eventos virtuales y charlas mensuales.

Los cursos que imparten son para mujeres y niñas de distintas edades para los que se requiere de una imagen visual para la difusión y publicidad de los mismos.

La imagen se crea individual y única para cada curso dependiendo del público al que se pretende alcanzar. Se busca que lo visual sea llamativo y que indique de qué se trata, tanto en cuestión de los temas, como la edad para la cual está dirigido el curso.

El proceso de creación que llevaba a cabo constaba de:

1. Junta virtual para la coordinación semanal de actividades en la que se discute los próximos eventos o cursos.
2. Me hacen llegar el temario con los datos de fecha y horario.
3. Al tener los datos del curso, comienzo el bocetaje de ideas para las imágenes. En caso de que el curso trate de un tema que desconozco, investigo y recaudo datos para comprender el tema y poder iniciar la conceptualización visual.
4. Conforme al contenido, hago uso de elementos gráficos relacionados por ejemplo: la abstracción gráfica de un átomo, símbolos matemáticos, etc.
5. Para ciertos cursos, recurrir al uso de imágenes de stock de mujeres o niñas que represente el concepto que busco transmitir.
6. Una vez finalizado el proceso de creación, se entrega la imagen adaptada en los formatos necesarios para las plataformas en las que se comparten, las cuales son: facebook, linkedin, instagram (feed e historias) la página web de la organización (epicqueen.com) y boletia (para el registro a eventos o streams mensuales).

b) Asesoría para estrategias de publicidad visual.

Con base a la misión y objetivos que tiene la organización, se plantearon estrategias de publicidad para lograr el cumplimiento de los mismos.

Se propone utilizar las redes sociales como el principal recurso de difusión. Junto con la persona encargada del área de marketing se creó un calendario de publicaciones en el cual, se desglosó el contenido e información que se debía compartir en función a incrementar el público al que se estaba alcanzando.

De esta manera podríamos incrementar el número de personas inscritas a los cursos y la audiencia en las charlas virtuales.

También, se tenía como objetivo compartir información acerca de mujeres en la ciencia y tecnología y la motivación de las mujeres y niñas que siguen a la organización.

En esta cuestión, mi responsabilidad era aportar al lado visual. Transformar la información proporcionada en un producto gráfico que presente los datos de manera llamativa y fácil de entender.

El contenido requerido para lograr esto era:

- Información y/o datos acerca de los cursos
- Mujeres en las STEM
- Flyers digitales de eventos o cursos
- Frases motivacionales
- Datos curiosos relacionados con las STEM

c) Creación de infografías.

Las infografías son una herramienta muy útil para informar acerca de un tema en específico a través de elementos gráficos apoyados de texto que permiten la fácil comprensión de la información.

El proceso aplicado para la elaboración de las infografías fue:

1. Recaudación de toda la información posible acerca del tema que se desea comunicar.
2. Sintetizar los datos
3. Una vez que tengo la información que se plasmará en la imagen, comienzo a trabajar en la composición.
4. Se crean los elementos gráficos necesarios y se van integrando junto con el texto, siguiendo la retícula ya establecida.

Al final, se busca lograr una imagen lista para la difusión en redes sociales que sea fácil de leer, sea clara y concisa.

Algunos de los temas que se trataron fueron: inteligencia artificial, eclipse solar, el campo laboral dentro de las ciencias, etc.

d) Creación de material visual para marketing y redes sociales.

Con el propósito de mantener una imagen relevante y que destaque en las diversas plataformas utilizadas para establecer un vínculo con el público, se crearon una serie de imágenes adecuadas para redes sociales. Se buscaba crear una estética visual y mantener el uso de ciertos colores que capte la atención de las espectadoras, manteniendo un estilo dirigido a niñas y a mujeres jóvenes.

e) Material visual para eventos de alto impacto

Durante el periodo de servicio social, tuve la oportunidad de diseñar la imagen para el evento anual que se organiza en Epic Queen para conmemorar el Día Internacional de la Niña y la Mujer en la Ciencia (11 de febrero). Las particularidades que se tuvieron este año fueron que el evento se realizó de manera virtual y se trabajó junto con la coordinación de Igualdad de Género de la UNAM.

El "Festival de las Chicas en la Ciencia" se llevó a cabo el 11 y 12 de febrero del 2021. Se reunieron en distintos paneles a mujeres que se dedican a las STEM y que han tenido logros impresionantes en su carrera. Por parte de la coordinación de igualdad de género las ponentes fueron profesoras y directoras de las facultades científicas. Por parte de Epic Queen se juntaron mujeres que su línea de trabajo involucra la tecnología, astronomía, biología, divulgación científicas, etc.

Mi trabajo consistía en crear una imagen que englobe el significado y el objetivo del festival. Es un espacio en el que, durante dos días y a través de conferencias, mujeres impresionantes y diversas, comparten sus experiencias y un poco de su conocimiento a mujeres jóvenes curiosas sobre la ciencia y tecnología y mostrarles lo que se puede lograr dentro de carreras STEM.

El material necesario para el evento fue: logo, póster, line up, imágenes de presentación de ponentes, overlays y fondos para las transmisiones en vivo.

Para la elaboración de los visuales, inicié definiendo la paleta cromática. Como color principal, se utilizó un morado que se puede asociar con la tecnología e innovación. También se incluyeron el naranja y amarillo, colores relacionados con la creatividad y alegría.

Arme una ilustración para el póster en la que integré a personajes femeninos interactuando con elementos tecnológicos o científicos.

El mismo gráfico lo aplique en los overlays para las streams.

Para las imágenes que contaban con mayor información, los line ups y las de ponentes, se hizo uso de la misma paleta cromática e incorporé figuras e iconos que contribuyan a la fácil lectura de las mismas.

f) Edición de video

Epic Queen cuenta con un canal de youtube en el cual, comparten contenido educativo con la función de difundir información acerca de mujeres en las STEM.

Se me asignaron dos videos para editar e incluir animaciones de elementos que ilustren el contenido.

El primero fue "5 mujeres con grandes aportaciones a la tecnología" y el segundo "Mujeres Mexicanas en STEM".

Para ambos videos se siguió el mismo proceso. Recibía los videos de la CEO de la organización explicando el tema. En postproducción me encargaba de corregir color,

recortar, audio y música. Con el fin de agregar dinamismo al video, se le agregaron animaciones para generar una imagen en apoyo del voiceover.

Metas Alcanzadas

Los seis meses de servicio social en una organización como Epic Queen, proporcionaron nuevo conocimiento. Se me otorgó mucha libertad creativa que ayudó a explotar mis habilidades previamente adquiridas así como, ganar nuevas. También, incrementó la capacidad de solucionar problemas y permitió la estimulación y constante desarrollo de un pensamiento crítico.

La convivencia en un ambiente laboral, aunque fue a distancia, posibilitó mi integración al equipo de trabajo y la ganancia de experiencia como parte del inicio a la vida profesional. Hasta el momento y ya concluido el periodo designado para el servicio, sigo laborando dentro de la organización como diseñadora gráfica.

Otro objetivo alcanzado es el de poder contribuir a la misión de empoderar a niñas y mujeres. Inspirar y fomentar el poder femenino para ayudar a que más mujeres se integren al sector científico y tecnológico es de suma importancia.

Conclusión

El servicio social es fundamental para el desarrollo profesional. De acuerdo a mi experiencia, se logra obtener un mejor entendimiento del campo laboral. Estando fuera de la universidad, crece el sentido de responsabilidad y ayuda a desarrollar tus propios procesos de trabajo que permitan la adecuada adaptación a la estancia y circunstancia en la que te encuentres. En este caso fue trabajar durante una pandemia y generó una nueva modalidad de trabajo que implicó cambios pero permitió adquirir habilidades nuevas.

Como parte de la consolidación de estudios a nivel licenciatura, poner en práctica esos conocimientos da pie a mantener la curiosidad por seguir creciendo profesionalmente.

Recomendaciones

De acuerdo a mi experiencia, la recomendación que podría dar para la mejora del proyecto de servicio social sería, la organización de los cursos y de las charlas virtuales con mayor tiempo de anticipación. De esta forma se podría tener el material visual y toda la información requerida antes de la fecha de lanzamiento.

Bibliografía

El Universal. (2020). La conjunción de Júpiter y Saturno ilumina el cielo, ¿como "estrella de Belén"? . 2020, de El Universal Sitio web: <https://www.eluniversal.com.mx/ciencia-y-salud/la-conjuncion-de-jupiter-y-saturno-iluminan-el-cielo-como-estrella-de-belen>

Oracle México. (S/F). ¿Qué es la inteligencia artificial (IA)? . 2020, de Oracle México Sitio web: <https://www.oracle.com/mx/artificial-intelligence/what-is-ai/>

Right People Group. (S/F). Experto en inteligencia artificial. 2021, de Right People Group Sitio web: <https://rightpeoplegroup.com/es/experto-en-inteligencia-artificial/amp/>

Editorial Mediotiempo. (2021). Primer hotel en el espacio estaría listo en 2027. 2021, de Mediotiempo Sitio web: <https://www.mediotiempo.com/otros-mundos/primer-hotel-en-el-espacio-estaria-listo-en-2027>

University of the People. (S/F). 10 Computer Science Facts – Number 3 Will Surprise You!. 2020, de University of the People Sitio web: <https://www.uopeople.edu/blog/10-computer-science-facts/>

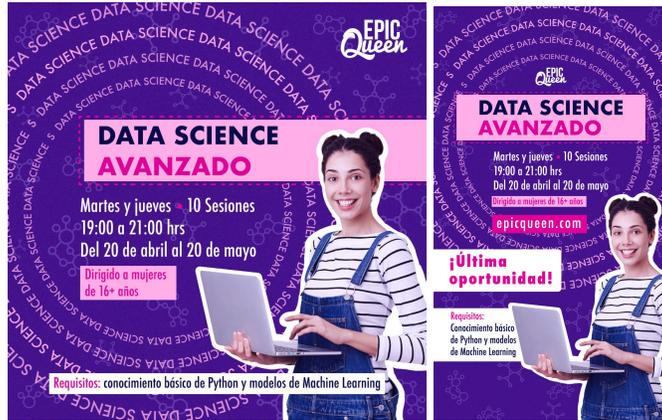
Hitt, D.. (2014). What Is a Spacesuit?. Feb 12, 2014, de NASA Knows! (Grades 5-8) Sitio web: <https://www.nasa.gov/audience/forstudents/5-8/features/nasa-knows/what-is-a-spacesuit-58.html>

Viñas, M.J.. (2021). La NASA ofrecerá una retransmisión en español para el aterrizaje del Rover Mars Perseverance. Feb 11, 2021, de National Aeronautics and Space Administration Sitio web: <https://www.nasa.gov/press-release/la-nasa-ofrecer-una-retransmisi-n-en-espa-ol-para-el-aterrizaje-del-rover-mars>

The Arecibo Observatory . (S/F). Welcome to The Arecibo Observatory . 2020, de National Science Foundation Sitio web: <http://www.naic.edu/ao/>

Anexos

-Conceptos visuales para la publicidad de cursos y charlas online



EPIC Queen

FUTURAS INVENTORAS

Tú puedes crear el futuro

6 sesiones • Sábados
15 de mayo - 19 de junio
9:00 - 11:00 am

Niñas de 6 a 12 años

epicqueen.com

EPIC Queen

FUTURAS INVENTORAS

Tú puedes crear el futuro

6 sesiones • Sábados
15 de mayo - 19 de junio
9:00 - 11:00 am

Niñas de 6 a 12 años

- Desarrollo de habilidades de una inventora.
- Aprendizaje de procesos de innovación para niñas.
- Electrónica y creación de prototipos.

epicqueen.com

EPIC Queen

FUTURAS INVENTORAS

Tú puedes crear el futuro

EPIC Queen

FUTURAS INVENTORAS

Tú puedes crear el futuro

6 sesiones • 15 de mayo - 19 de junio
Sábados • 9:00 - 11:00 am

Niñas de 6 a 12 años

Temas

- Desarrollo de habilidades de una INVENTORA
- El proceso de diseño de productos
- Creatividad y creación de ideas
- Investigación y exploración de opciones de diseño.
- Diseños de prueba y creación de prototipos.

contacto@epicqueen.com epicqueen.com

EPIC Queen

MAKER CAMP

12 de julio al 30 de julio

3 Semanas • Lun - Vie • 10 am - 2 pm

NIÑAS Y NIÑOS DE 6 - 12 AÑOS

CONSTRUYE INVENTOS Y HAZ EXPERIMENTOS COMO LOS CIENTÍFICOS. APRENDE COMO LOS ASTRONAUTAS.

<p>1 SEMANA FUTUROS ASTRONAUTAS 12 al 16 de julio</p> <p>Temas: Construcción y lanzamiento de cohetes de demostración. Misión marciana: robots de Marte, cohetes de escape, química, telescopios y diversión.</p>	<p>2 SEMANA FUTUROS CIENTÍFICOS 19 al 23 de julio</p> <p>Temas: Experimentos de ciencias. Rista de elefante. Extracción de ADN. Explosión volcánica. Lampara de lava.</p>	<p>3 SEMANA MAKERS 26 al 30 de julio</p> <p>Temas: Creación de naves espaciales. Brazo robótico. Prototipo de robots. Electrónica básica.</p>
---	---	---

PRECIOS:
Paga antes del 1 de julio: \$1200 por semana / \$3500 4 semanas
Cobrores del 1 de julio: \$1500 por semana / \$5000 4 semanas

ESCRIBENOS POR WHATS APP: 56 1751 2550

EPIC Queen

<CÓDIGO CON> MINECRAFT

6 sesiones • 22 de mayo - 26 de junio
Sábados 11:00 am - 1:00 pm

Niñas de 9 a 11 años

El objetivo es orientar el entusiasmo por los videojuegos en conocimiento sobre computer science.

MODULO 1: CLASE 1-2
Introducción al coding y los algoritmos.
Introducción y exploración del mundo de minecraft for education.
Conocer conceptos de codificación.

MODULO 2: CLASE 2-4
Profundizar sus conocimientos en los conceptos centrales de la programación.
Creación de su propia ciudad con carreteras, acuar ios y pistas todo a través del código.

MODULO 3: CLASE 5-6
Conocer conceptos de codificación como patrones, bucles y bucles anidados.
Aplicar lo aprendido en programación: construcciones y estructuras arquitectónicas en la programación de edificios, pistas y proyecto final.

epicqueen.com

-Infografías

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Inteligencia artificial se refiere a los sistemas o las máquinas que imitan la inteligencia humana para realizar tareas y que tienen la capacidad de mejorar a partir de la información que recopilan.

Por ejemplo:
Youtube y cómo a través de los videos que ves, es capaz de hacer recomendaciones de videos que te podrían interesar.

La IA también puede ser aplicada en el reconocimiento de imágenes para analizar rayos X en busca de signos de cáncer.

Resolver problemas tecnológicos de los usuarios

La Inteligencia artificial aporta y facilita varios aspectos en nuestra vida.

- Detectar intrusiones de seguridad
- Las empresas utilizan IA para:
- Reducir el trabajo de la administración de producción

EPIC Queen

#NationalLegoDay

Sabías que:

En 1963 Godtfred Kirk Christiansen anuncia las 10 características de LEGO

- 1) posibilidades ilimitadas para jugar
- 2) Para niñas y niños
- 3) Entusiasmo para todas las edades
- 4) Jugar todo el año
- 5) Juego estimulante y armónico
- 6) Interminables horas de juego
- 7) Imaginación, creatividad, desarrollo
- 8) Más LEGO, más valor en el juego
- 9) Siempre temático
- 10) Seguridad y calidad

El nombre LEGO fue creado a partir de la combinación de dos palabras danesas "Leg Godt" que significan jugar bien (play good).

El precursor del ladrillo LEGO que conocemos hoy fue lanzado con el nombre de "Automatic Binding Bricks" en 1949

En 1958 el LEGO brick fue patentado abriendo infinitas posibilidades de creatividad.

EPIC Queen

PERFIL DE UNA DATA SCIENTIST

Una data scientist es quien se encarga de un análisis masivo de datos para traducirlos y obtener respuestas a problemas cotidianos.

Por ejemplo:
Obtener patrones de datos de los usuarios de alguna empresa para después trabajar con ellos, encontrar oportunidades y tomar decisiones adecuadas para generar resultados favorables y alcanzar los objetivos planteados por la empresa.

Cuentan con conocimientos y habilidades en:

- Matemáticas
- Informática
- Solución de problemas
- Capacidad de comunicar
- Machine learning
- Manejo de archivos
- Trabajo en equipo
- Visión de negocio
- Estadística
- Manejo de datos
- Tecnología

EPIC Queen

OBSERVATORIO DE ARECIBO

CONSTRUIDO EN 1963 EN ARECIBO, PUERTO RICO

RADAR PLANETARIO
ES UN INSTRUMENTO EXCEPCIONALMENTE PODEROSO PARA LA CARACTERIZACIÓN Y EL REFINAMIENTO ORBITAL DE LOS NEO (OBJETO PRÓXIMO A LA TIERRA). EL TELESCOPIO DE ARECIBO HA RECOPIADO DATOS SOBRE MERCURIO, VENUS, SATELITES JOVIANOS, ANILLOS Y SATELITES DE SATURNO, NUMEROSOS ASTEROIDES Y COMETAS.

CONSIDERADO UNO DE LOS RADIOTELESCOPIOS MÁS GRANDES DEL MUNDO.

EL RADIOTELESCOPIO PERMITIA A ASTRÓNOMOS Y CIENTÍFICOS REALIZAR ESTUDIOS Y DETECTAR EMISIONES DE RADIO EN EL ESPACIO. CON SU VISIÓN DE RADAR ESTUDIA LAS PROPIEDADES DE PLANETAS, COMETAS Y ASTEROIDES.

ESTUDIO ATMOSFÉRICO
CONTABA CON UN AMPLIO CONJUNTO DE INSTRUMENTOS ÓPTICOS LIDAR QUE PROPORCIONAN UNA CAPACIDAD ÚNICA PARA ESTUDIOS DE LA ATMÓSFERA SUPERIOR DE LA TIERRA.

ASTRONOMÍA
SU RADIOTELESCOPIO OFRECE VISTAS ALTERNATIVAS A LOS TELESCOPIOS ÓPTICOS, CAPAZ DE DETECTAR GAS INVISIBLE Y PUEDE REVELAR ÁREAS DEL ESPACIO QUE PUEDEN ESTAR OSCURECIDAS POR EL POLVO COSMICO.

EDUCACIÓN Y DIVULGACIÓN
CONTABA CON UN CENTRO DE CIENCIA Y VISITANTES, UN ESPACIO DE EXHIBICIÓN Y UN AUDITORIO DE ÚLTIMA GENERACIÓN QUE RECIBIA A CASI 100,000 VISITANTES AL AÑO Y APOYAN LA EDUCACIÓN STEM EN TODOS LOS NIVELES EN TODO PUERTO RICO Y MÁS ALLA.

EPIC Queen

CONJUNCIÓN DE JÚPITER Y SATURNO

Júpiter y Saturno se han ido acercando cada vez más, recortando la distancia entre ellos.

En la noche del **21 de Diciembre** se alinearán casi por completo, hasta parecer un solo planeta.



Es un **fenómeno astronómico** que la última vez que se vio así fue hace **800 años**.

Recomendaciones para ver la conjunción de Júpiter y Saturno:

- Júpiter y Saturno son brillantes, por lo que se pueden ver incluso desde la mayoría de las ciudades.
- Una hora después de la puesta del Sol, habrá que mirar hacia el cielo del suroeste. Júpiter se verá como una estrella brillante y será fácilmente visible. Saturno será un poco más débil y aparecerá un poco más arriba y a la izquierda de Júpiter.
- Se recomienda buscar un lugar con una vista despejada del cielo, como un campo o un parque.

EPIC Queen

7 CURIOSIDADES SOBRE LA NASA



- La NASA paga 9 mil dólares por pasar 70 días en cama.**
Para saber cómo el cuerpo de cada astronauta reacciona ante la inactividad que se presenta en el organismo cuando se está en distintos niveles de gravedad.
- Protección planetaria.**
La NASA no descarta la posibilidad de que no seamos el único planeta habitado, cuentan con una oficina especial que se encarga de desarrollar planes de protección por si existen otros planetas habitados. ¿En qué consisten esos planes? No lo sabemos, es todo un secreto.
- Demanda por parte de los dueños de Marte.**
Hay quienes creen que son "los dueños de Marte". Se trata de un grupo de habitantes de la República de Yemen - un país bicontinental situado entre Oriente Próximo y África- que demandaron a la NASA por la ocupación ilegal del planeta rojo cuando el Curiosity llegó a Marte.
- Educar con Hollywood.**
Los astrónomos tienen varias copias de la película Armageddon, las que utilizan como parte del proceso de educar a los futuros astrónomos. Los estudiantes deben mirar el film e indicar todos los errores que encuentren en ella, que al parecer son más de 160.
- Aviso para mirar el cielo.**
La NASA te ofrece un servicio de texto alertándote cuando la Estación Espacial Internacional esté orbitando sobre ti. Claro que para ver algo, vas a necesitar un buen telescopio.
- Inventos que superan el mundo espacial.**
Hay otros objetos creados por este la NASA que han trascendido y hoy son parte del día a día de mucha gente, como por ejemplo los lentes resistentes a los rasguños, frenillos invisibles para los dientes y hasta la comida de bebé que viene pronta.
- Rechazo a Bill Nye.**
Bill Nye es un científico estadounidense que se dedica además a ser educador de ciencia, comediante, presentador de televisión, escritor y hasta actor pero, también quiso ser astronauta y se presentó en esta institución en retener sus credenciales, aunque nunca llegó a ser admitido.

FUENTE: Universidad "7 curiosidades sobre la NASA que la vuelven muy divertida"

EPIC Queen

-Creación de material visual para marketing y redes sociales.

BERTHA BENZ



Pionera de la automoción e inventora de la pastilla de freno para automóviles.

Bertha Benz se convirtió en la **primera persona** en realizar un viaje en coche, **inventó un dispositivo** de suma importancia para la **industria del transporte**, impulsó la carrera de su esposo y contribuyó a que otros inventores, como Daimler, siguieran investigando y desarrollando el prototipo.

3 DE MAYO DE 1849

EPIC Queen

12 DE MAYO

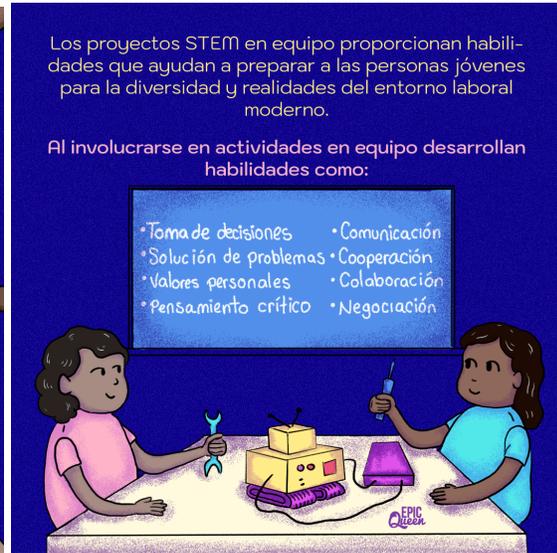
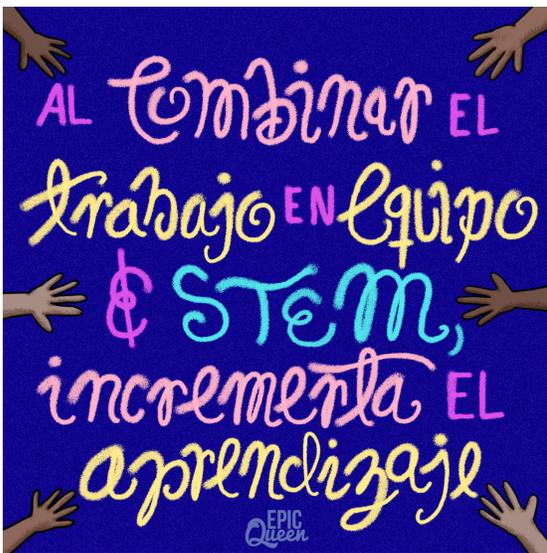
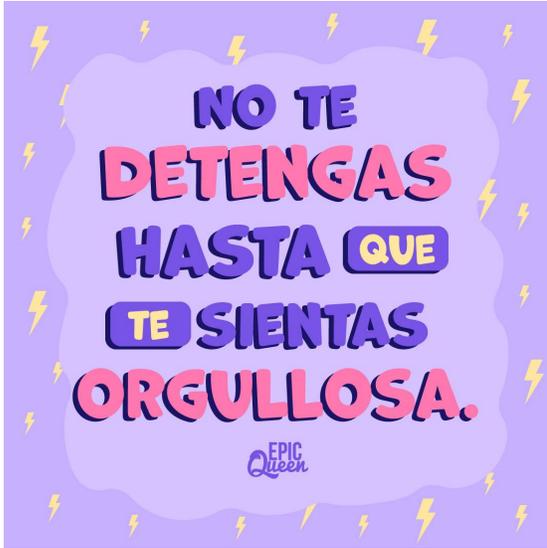
DÍA DE MUJERES LAS MATEMÁTICAS

Desde 2019, el 12 de mayo se celebra el **Día de las Mujeres Matemáticas**. Conmemora el nacimiento de **Maryam Mirzakhani**, que en 2014 ganó la Medalla Fields.



$E=mc^2$, $\sqrt{a^2 + b^2}$, $\frac{1}{x}$, $\frac{1}{6}$, $\sqrt{5}$

EPIC Queen 2



Festival Chicas en la Ciencia



LINEA UP... 11 DE FEBRERO		LINEA UP... 12 DE FEBRERO	
10 am	BIENVENIDA AL FESTIVAL! 10:00 am - 10:15 am	10 am	Panel Chicas STEM 10:00 am - 11:00 am
11 am	¿Cómo llegué a ser una ejecutiva en empresas de tecnología? 10:15 am - 11:00 am	11 am	EMPRENDEDORAS STEM en Latinoamérica 11:00 am - 11:30 am
	Taller: Motivar a elegir trayectoria profesional en Stem 11:00 am - 11:30 am	12 pm	¿Por qué estudiar tecnología? 11:30 am - 12:00 pm
12 pm	Panel de influencers en la ciencia 11:30 am - 12:15 pm	1 pm	Conferencia Magistral UNAM con Julieta Fierro 12:00 pm - 1:30 pm
1 pm		2 pm	Taller: Compartir accionables prácticos para que impulsen su carrera 1:30 pm - 2:30 pm
2 pm	Apasionadas de la ciencia: diálogo magistral con las directoras científicas de la UNAM 1:30 pm - 3:00 pm	3 pm	Ciencias espaciales 3:00 pm - 4:00 pm
3 pm	Break 3:00 pm - 4:00 pm	4 pm	Las científicas frente a la pandemia: tres mexicanas que desarrollan pruebas y vacunas contra el COVID-19 4:00 pm - 5:00 pm
4 pm	Apertura 4:00 pm - 4:15 pm	5 pm	Conferencia Cierre: Sigue tu pasión 5:40 pm - 6:00 pm
4 pm	¿Por qué estudiar ingeniería? 4:15 pm - 4:45 pm	6 pm	Clausura 6:00 pm - 7:00 pm
5 pm	Mi historia de emprender en ciencia y tecnología 4:45 pm - 5:30 pm	7 pm	
6 pm	¿Cómo ser una Data Scientist? 5:30 pm - 6:00 pm		
7 pm	Clausura 6:00 pm - 7:00 pm		







FESTIVAL CHICAS EN CIENCIA & TECNOLOGÍA
 FEBRERO 2021


Taller Vocacional por Global Shapers
 Compartir accionables prácticos para que impulsen su carrera


VIERNES 12 DE FEBRERO
 1:30 PM - 2:30 PM

REGISTRO Y STREAMING POR:
chicasenlaciencia.com

Tania Benitez
 VP de Producción en THR3 Media Group



PRONTO... COMENZARÁ PRONTO... COMENZARÁ PRONTO... COMENZARÁ PRONTO...

Conferencia









Conferencia

Conferencia