

Cédula 0 - Curriculum Vitae Resumido

Experiencia en diseño ingenieril

Anotar el tipo de experiencia en diseño, el lugar donde se realizó, el número de años y, en su caso, así alguna otra información relevante.

Organismo	Periodo (años)	Nivel de experiencia

Logros profesionales (no académicos) relevantes en los últimos cinco (5) años, relacionados con el PE

Incluir los datos relevantes, tales como: título, autor(es), nombre del logro, relevancia, dónde se realizó, etc.

Descripción del logro

Membresía o participación en Colegios, Cámaras, asociaciones científicas o algún otro tipo de organismo profesional

Anotar el nombre del organismo, el tipo de membresía o participación, el número de años y, en su caso, alguna otra información relevante.

Organismo	Periodo (años)	Nivel de participación

Premios, distinciones o reconocimientos recibidos

Incluir los datos relevantes, nombre del premio, organismo que lo otorga, motivos por se otorga, etc.

Descripción del premio o reconocimiento

Participación en el análisis o actualización del PE, o en actividades extracurriculares relacionadas con el PE

Con un máximo de 200 palabras, reseñe cuál ha sido su participación en actividades relevantes del PE, tales como: diseño el PE, diseño de asignatura(s) del PE, análisis de indicadores del PE, participación en cuerpos colegiados del PE, participación en grupos de mejora continua del PE, etc.; en actividades extracurriculares relacionadas con el PE; o en ambos tipos de actividades.

En septiembre del 2000 entre a trabajar en este instituto y participe apoyando en la bitacora del concurso de programación organizado por los maestros y el capítulo estudiantil ACM del area de sistemas, un concurso realizado a nivel México_Centroamérica, el cual permite a nuestros alumnos competir con otras universidades y así medir su nivel de desempeño. Después en el 2009 fui asesora del capítulo estudiantil, logrando que el ITCM se considerara una de las 5 sedes en México para realizar el concurso de programación utilizando un sistema de juez en línea, utilizando un servidor del laboratorio de computación. Como jefa de laboratorio se logró equipar un área del laboratorio de programación, para conocer las necesidades del laboratorio se realizo un reporte por carrera y por turno el uso del mismo.