

Computación

Ciencias de Datos

1, 2 y 3 de septiembre

Semanas de las Ciencias 2026

Secretaría de Extensión, Cultura científica y Bienestar

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, Universidad de Buenos Aires

Semana de la Computación y Ciencias de Datos

POP
EXACTAS
UBA

Programa de actividades

Martes 1, miércoles 2 y jueves 3 de septiembre de 2026

■ CHARLAS

Aula Magna, Pabellón 1

Hemos hecho pensar a la arena

Diego Fernández-Slezak

■ Mar 9:30

Hardware-Software co-design: hacia dónde va el mundo de la computación

Francisco Letterio

■ Mar 11:30

Con la muerte de las leyes de Moore y Dennard scaling, el mundo está dejando atrás la CPU de propósito general y se mueve al diseño de chips que resuelvan problemas específicos. Repasaremos, para público lego, la historia de la CPU de propósito general y las leyes de Moore y Dennard, para entender por qué “se estancó” la mejoría de las CPU y cómo las industrias avanzan hoy hacia la construcción de sus propios chips para resolver problemas computacionalmente cada vez más complejos (el ejemplo obvio son los LLMs, pero ya se ven arquitecturas especializadas en una gran variedad de problemas). El foco está en lo distinta que va a ser la industria a futuro y en lo importante que va a ser el rol de gente capacitada en computación para llevar adelante esa transición y potenciar la industria argentina con nuevos chips.

La vida detrás de un algoritmo

Camila Mariana Ponce

■ Mar 14:00

Se realizará una breve introducción al concepto de algoritmo para dar contexto y luego se presentará el algoritmo “el juego de la vida”, contando sencillamente cómo se implementa y qué usos tiene en diversos rubros. Finalmente, se deja el concepto de que es un algoritmo computacionalmente universal.

Programar en tiempos de la IA

Sebastian Sicardi

■ Mié 9:30

La idea de la charla es hablar un poco de lo que es el trabajo de un programador hoy en día y explicar cómo puede ser que evolucione. Si bien la IA cambió mucho el paradigma laboral, el (buen) programador no está en peligro de extinción, sino más bien en evolución hacia otra forma de trabajo.

Inteligencias artificiales: metas, comportamiento y seguridad

Sergio Abriola

■ Mié 11:30

Las inteligencias artificiales son cada vez más capaces de resolver problemas altamente complejos y de actuar de forma autónoma, pero lograr que su comportamiento sea confiable y seguro sigue siendo un desafío fundamental. En esta charla veremos cómo se entrenan las IAs para perseguir objetivos y desarrollar determinados comportamientos, qué puede salir mal en el proceso y qué nos enseñan algunos incidentes graves recientes. A partir de estos ejemplos, introduciremos algunas de las ideas centrales del campo de AI Safety: alineamiento, evaluación, monitoreo y control.

Tu sonrisa me suena

María Elena Buemi

■ Mié 14:00

La generación de imágenes es un tema que preocupa a mucha gente. En esta charla veremos cómo un algoritmo puede aprender los gestos y las caras de personas para generar otro rostro al que nunca vio hacer ese gesto.

¿Para qué aprender a programar si la IA ya lo hace por nosotros?

Christian Cossio Mercado

■ Jue 9:30

El mundo oculto detrás de los códigos QR

Luis Romero Avila

■ Jue 11:30

La charla explora el funcionamiento interno de los códigos QR, comenzando por sus antecedentes en los códigos de barras y sus limitaciones. Luego introduce de forma elemental la aritmética sobre cuerpos finitos para entender cómo se representa y almacena la información dentro de la matriz del QR. Se analiza su arquitectura, incluyendo los patrones que permiten leerlos correctamente frente a distintas orientaciones e inclinaciones. Finalmente, se explica cómo la redundancia y el algoritmo de Reed–Solomon permiten detectar y corregir errores, haciendo posible recuperar información aun cuando el código está parcialmente dañado.

Ciencias de la computación y desarrollo de videojuegos: ecuaciones y modelos abstractos aplicados a través de un juego de ritmo

Valentín Fialkowski

■ Jue 14:00

¿Qué desafíos surgen en el desarrollo de un videojuego y qué herramientas proporcionan las ciencias de la computación? ¿Qué dificultades técnicas presentan los juegos de ritmo? En esta charla presento mi primera experiencia en el proceso de desarrollo de un videojuego en el marco de la primera game jam de la comisión de estudiantes de computación de Exactas. Va a ser un recorrido por la teoría detrás de los juegos de ritmo y cómo superamos los desafíos que se presentaron usando herramientas de la carrera.

■ TALLERES

Sala de Escape (Nº 1)

■ Mar, Mié y Jue · 10:30, 11:30, 14:00 y 15:00 · Aulas 1306 y 1101

Programación Musical (Nº 2)

■ Mar 10:30 y 11:30 · Jue 14:00 y 15:00 · Aula 1111

Programación y Robótica (Nº 3)

■ Mar 10:30 · Jue 14:00 y 15:00 · Aula 1112

Introducción a la Programación (Nº 4)

■ Jue 14:00 y 15:00 · Aula 1110

Analizando el fútbol con datos (Nº 5)

■ Mar 11:30 · Aula 1112

Imágenes, datos y salud (Nº 6)

■ Mié 10:30 · Aula 1113

Aprobar de suerte (Nº 7)

■ Jue 10:30 · Aula 1113

Cazando exoplanetas con la computación (Nº 8)

■ Mar 15:00 · Aula 1101

Compu vs Datos (Nº 9)

■ Jue 10:30 · Aula 1402

■ VISITAS GUIADAS TEMÁTICAS

Recorrido Ambiental por la Reserva Ecológica Ciudad Universitaria - Costanera Norte (Visita Nº 1)

■ Mar, Mié y Jue · 10:30, 11:30, 14:00 y 15:00

Conocé Exactas (Visita Nº 2)

■ Mar, Mié y Jue · 10:30, 11:30, 14:00 y 15:00

Biblio.exe: Explorando el sistema universitario (Visita Nº 3)

■ Mar, Mié y Jue · 10:30, 11:30, 14:00 y 15:00

■ ESTACIONES INTERACTIVAS

Turnos: 9:30, 10:30, 11:30, 13:00, 14:00 y 15:00

Búsqueda Inteligente

El problema del viajante de comercio

Cada cosa en su lugar

¿Cómo meto todo en mi mochila?

El problema del coloreo

Recursión

Deadlock

Magia Binaria

Contraseñas traviesas

Los juegos son cosa seria

Morphing

Piedra, Papel o Tijera

Pacman Inteligente

Markov anda diciendo

Ética e IA

Puentes de Königsberg

No me SUBEstimes

Aprobar de suerte

Computación para todxs

Mujeres y Computación

¿Para qué usamos la IA?

Ciencia a la carta

Secretaría de Promoción de la Equidad y Géneros

Centro de Justicia de la Mujer