



Efemérides del trimestre

Edward Feigenbaum

Nació el 20 de Enero de 1936.
Ganador del ACM Turing Award en 1994.
Padre de los Sistemas Expertos.

Lotfi Asker Zadeh

Nació el 4 de Febrero de 1936.
Padre de la Lógica Difusa.

Herbert Alexander Simon

Falleció el 9 de Febrero de 2001.
Ganador del ACM Turing Award en 1975.
Recibió el Premio Nobel de Economía en 1978.
Padre Fundador de la Inteligencia Artificial.

Niklaus Wirth

Nació el 15 de Febrero de 1934.
Ganador del ACM Turing Award en 1984.
Diseñador del lenguaje de programación Pascal.

Claude Elwood Shannon

Falleció el 24 de Febrero de 2001.
Padre de la Teoría de la Información.

Yoshua Bengio

Nació el 5 de Marzo de 1964.
Ganador del ACM Turing Award en 2018.
Impulsor del Deep Learning.

John Warner Backus

Falleció el 17 de Marzo de 2007.
Ganador del ACM Turing Award en 1977.
Padre del FORTRAN.

Allen Newell

Nació el 19 de Marzo de 1927.
Ganador del ACM Turing Award en 1975.
Ganador de la US National Medal of Science en 1992.
Padre Fundador de la Inteligencia Artificial.

Saludo Editorial

Es un gran placer darles a nuestros miembros la bienvenida a este nuevo año en el que estrenamos un Consejo Directivo de la AMEXCOMP que tengo el honor de encabezar.

En este primer número de nuestro Boletín, contamos con un reporte de nuestro anterior presidente, el Dr. Luis Enrique Sucar Succar, sobre el Primer Seminario de Pensamiento Computacional en México que se llevó a cabo de forma virtual a fines del pasado mes de enero.

El Dr. Juan Manuel Ahuactzin nos comparte también una nota sobre su podcast titulado “Digitalizados”, en el cual se platican sobre los retos que la era digital nos planea, y el cual ha contado con público en 31 países.

Adicionalmente, contamos con un reporte de la Dra. Angeles Belém Priego Sánchez sobre nuestro grupo de Mujeres en la Computación el cual ha trabajado incansablemente y ha obtenido logros muy importantes.

La Dra. Marcela Quiroz Castellanos contribuye con una nota de la interesante serie “Entre la vida y la academia: Historias de éxito en la computación mexicana” en la que han participado varios miembros de la AMEXCOMP.

Las Dras. África Casillas Higuera y Karina Figueroa nos proporcionan una nota breve sobre un exitoso taller titulado “Conoce cómo funciona una computadora” en el que participaron niños de 6 a 13 años de edad.

También se inaugura una columna titulada “Recordando a...” en donde se da una biografía de un personaje importante de la historia de la computación. En esta ocasión, hablamos de la vida de John Backus, el “padre del FORTRAN”.

Y finalmente, incluimos la convocatoria para nuevos miembros, la cual solicitamos a nuestros miembros que hagan favor de distribuir entre los posibles interesados.

Un cordial saludo,
Dr. Carlos Artemio Coello Coello
Presidente de la AMEXCOMP

Primer Seminario de Pensamiento Computacional en México

Por L. Enrique Sucar

Con el objetivo de identificar y documentar el estado actual de la investigación y la práctica en torno al pensamiento computacional en México, y coadyuvar a su comprensión y desarrollo en el país, los días 28 y 29 de enero de 2021 se realizó en forma virtual el Primer Seminario de Pensamiento Computacional en México. El Seminario fue organizado por Rafael Morales Gamboa, (Univ. de Guadalajara), Eduardo Morales Manzanares (INAOE), Alberto Pacheco Gonzalez (Tec de Chihuahua), Marcela Quiroz Castellanos (Univ. Veracruzana) y Luis Enrique Sucar Succar (INAOE), con el patrocinio de la Universidad de Guadalajara y la Academia Mexicana de Computación.

En el marco del Seminario se realizaron dos conferencias magistrales: “*What is the big picture for teaching Computational Thinking?*” (¿Cuál es el panorama global de la enseñanza del Pensamiento Computacional?), a cargo del Dr. Tim Bell, profesor en el Departamento de Ciencias de la Computación e Ingeniería de Software de la Universidad de Canterbury, Nueva Zelanda; y “Pensamiento Computacional: una definición holística por componentes y un nuevo elemento: el pensamiento bayesiano”, por el Dr. Miguel Zapata Ros, Profesor Honorario en el Centro de Formación y Desarrollo Profesional de la Universidad de Murcia, España.

A partir de una convocatoria abierta, se aceptaron y presentaron en el seminario 10 artículos sobre diversos aspectos del pensamiento computacional, incluyendo: (i) la enseñanza del pensamiento computacional, (ii) experiencias en la enseñanza del pensamiento computacional, y (iii) técnicas para desarrollar el pensamiento computacional. Se planea editar y publicar un libro a partir de estas contribuciones que próximamente se podrá consultar en la página de la Amexcomp.

El seminario, que es parte de el esfuerzo de la Amexcomp y otras organizaciones por mejorar la enseñanza de la computación en nuestro país, contó con una nutrida asistencia virtual, por lo que se espera pronto organizar la segunda edición. Se puede consultar más información del evento en: <https://pencomx.org>

Consejo Directivo AMexComp

Presidente:

Dr. Carlos Artemio Coello Coello

Vicepresidente:

Dr. Eduardo F. Morales Manzanares

Tesorero:

Dr. Efrén Mezura Montes

Secretaria:

Dra. María del Pilar Gómez Gil

Secretario:

Dr. Hugo Terashima Marín

Vocal:

Dra. Marcela Quiroz Castellanos

Comité Editorial del Boletín AMexComp

Dr. Carlos Artemio Coello Coello

Dra. Marcela Quiroz Castellanos

Dra. María del Pilar Gómez Gil

Esperamos sus contribuciones y avisos al correo del boletín: boletín@amexcomp.org.mx que son muy importantes para mantener vivo el boletín

Figura 1. Seminario de Pensamiento Computacional en México.



Digitalizados, de México a Arabia Saudita

Por Juan Manuel Ahuactzin

Desde México hasta Arabia Saudita el podcast Digitalizados ha tenido una excelente aceptación por parte del público en 31 países. Los 17 episodios publicados hasta el momento incluyen invitadas e invitados del medio científico, académico y empresarial ubicados no sólo en nuestro país, sino también en España, Estados Unidos, Holanda, Hong Kong y Suiza. Digitalizados publicó su primer episodio el 14 de julio del 2020 y desde entonces se publica un martes sí y otro no. Su objetivo principal es fomentar el desarrollo de las Ciencias de la Computación (CC) y las Tecnologías de la Información (TI) por medio de la difusión de los avances de esta dos áreas y los temas relacionados.

En el podcast, donde se platica sobre los retos que la era digital nos plantea, se han abordado temas como el de ciudades inteligentes, finanzas, deportes, blockchain, ciencia de datos, impresión 3D, bioimpresión, inteligencia artificial y aprendizaje profundo. En la cuarta temporada, que está iniciando, se habla de graficación y animación por computadora, realidad virtual y realidad aumentada. Los expertos nos comparten sus trabajos en ámbitos como el entretenimiento, el cine, la medicina, y las nuevas formas de aprender entre muchos otros.

Todos los invitados de Digitalizados nos han dejado un “muy buen sabor de boca” o ¿quizás deberíamos decir una “muy buena escucha de oído”? Por una parte, gracias a las pláticas con invitados mexicanos nos podemos dar cuenta que nuestros talentos triunfan tanto en nuestro país como en el extranjero y que los trabajos realizados por los mexicanos son reconocidos mundialmente. Por otra parte, gracias a las pláticas con invitados extranjeros podemos conocer nuevas formas de pensar y crear nuevas oportunidades de desarrollo y colaboración. El podcast también aprovecha la ocasión para conocer el lado humano de sus invitados, ya que al final de la plática siempre se abordan aspectos de la vida cotidiana.

Digitalizados es un podcast muy joven, sin embargo, estamos seguros de que se convertirá muy pronto en una referencia para promover las Ciencias de la Computación y las Tecnologías de la Información. Cada mes, Digitalizados ha ganado una mejor posición dentro de los podcasts de ciencia y tecnología de habla hispana. A la fecha, los cinco países donde más se escucha Digitalizados son: México, Estados Unidos, España, Alemania y Chile. La Figura 2 presenta la lista de los 17 primeros episodios para que selecciones los que tú quieras escuchar.

El podcast está disponible en digitalizados.mx, [Spotify](#), [Apple Podcast](#), [Google Podcast](#), [Audible](#) y otras plataformas de streaming.

Figura 2. Los 17 primeros episodios de Digitalizados.

- 01 Ciudades Inteligentes.
- 02 Digitalización financiera en Hong Kong.
- 03 Blockchain: la tecnología de la cual no podemos escapar.
- 04 Habilidades digitales para la nueva economía.
- 05 Ciencias de datos: una ventana al futuro.
- 06 Inteligencia Artificial y sus aplicaciones en la salud.
- 07 Modelación y análisis de datos para luchar contra la tuberculosis.
- 08 Fabricando el futuro con impresión 3D.
- 09 Bioimpresión de órganos: un porvenir de vida.
- 10 Deporte, ciencia y tecnología: ¡Rompe tus récords!
- 11 Inteligencia Artificial con valor humano.
- 12 Prepárate y crea algo nuevo.
- 13 La digitalización en el nuevo normal del 2021.
- 14 La cibernética origen de la inteligencia artificial y el aprendizaje máquina.
- 15 Redes Neuronales Artificiales, mucho más que magia.
- 16 Busquemos una inteligencia que no sea la nuestra.
- 17 Aprendizaje profundo e innovación en Jalisco.

Invitamos a los colegas a seguir nuestra página de Facebook y a contribuir con contenido



AMexComp

Mujeres en la computación: logros y objetivos

Por Angeles Belém Priego Sánchez

En el transcurso de los últimos años, la inserción de mujeres en la ciencia ha crecido y con ella también el interés por estudiar una ingeniería. Sin embargo, aún existe mucho trabajo por hacer y una brecha por vencer: ¿Será un cambio de la sociedad, un cambio de mentalidad o de qué? Tal vez sea difícil responder a esta pregunta y no se tengan coincidencias de opinión porque cada quien tiene un punto de vista diferente. En lo que sí se coincide es en que las mujeres estamos teniendo una mayor participación en áreas en las antes que no se nos consideraba tales como en deportes, política, ciencias e ingeniería, por citar algunos ejemplos.

Mujeres en la Computación es un grupo conformado por alrededor de 53 investigadoras de diferentes universidades –públicas y privadas- de la República Mexicana, cada una de las cuales trabaja en diversas áreas de especialidad en torno a las Ciencias de la Computación. Pero, adicionalmente, este grupo ha propuesto diversas ideas, las cuales se han plasmado en iniciativas para atraer a las niñas al estudio de una ciencia exacta, lo cual es uno de los principales objetivos de este gran equipo. En este grupo sabemos que se necesitan más investigadoras y más personas que se enamoren por el estudio de la Computación. Sin embargo, consideramos que el comenzar a hacerlo en pequeña escala, se convertirá en un gran impulso que poco a poco se irá extendiendo y que con el trabajo en equipo se podrán lograr metas más ambiciosas.

De entre los principales logros que hemos tenido dentro Mujeres en la Computación, destaca la publicación de 4 libros, más de 150 artículos científicos y 30 artículos de divulgación, así como la participación en diversos congresos nacionales e internacionales, todos éstos durante el último año y únicamente realizados por 30 de las mujeres que conforman este grupo. Si un grupo de 30 mujeres pueden realizar todo esto, ¿imaginan lo que un equipo más extenso de mujeres podría lograr?

Todos estos logros buscan ser útiles para atraer a más mujeres a estudiar ciencias de la computación y a incursionar y especializarse en alguna de las muchas áreas que ésta abarca. Cabe destacar que los logros del grupo incluyen también colaboraciones de colegas hombres, pues la idea no es excluirlas, sino más bien apoyarse mutuamente y realizar una sinergia que permita un trabajo en conjunto. Ese es, de hecho, otro de los objetivos que se tienen en este grupo. Con respecto a los investigadores que forman parte de la AMexComp, es muy importante remarcar que han apoyado con firmeza las diversas iniciativas que hemos planteado y que se han involucrado en ellas; lo cual hace que las actividades que realizamos se fortalezcan y permitan un trabajo en conjunto no excluyente.

Los objetivos de Mujeres en la Computación son diversos. Sin embargo, por el momento se trabaja en la elaboración de materiales para niñas, la difusión de la labor de las mujeres en la computación, la organización de eventos y la realización de actividades de investigación; todas éstas sin dejar de lado nuestra principal motivación: La Computación.

Más información sobre el grupo en la [página oficial](#) y en [Facebook](#).

Figura 3. Cuarta reunión Mujeres en la Computación 2019.



Serie “Entre la vida y la academia: Historias de éxito en la computación mexicana”

Por Marcela Quiroz Castellanos

Miembros de la AMexComp han participado activamente con el grupo de Divulgación Código IA en la grabación de la serie “Entre la vida y la academia: Historias de éxito en la computación mexicana”. Esta serie tiene por objetivo presentar modelos a seguir y motivar a jóvenes mexicanos a estudiar carreras en computación. En cada episodio, un estudiante (o joven investigador) entrevista a un computólogo mexicano destacado, para conocer su lado más humano y personal. La primera temporada de la serie, que estrenó en diciembre de 2020, contó con la participación de Carlos Coello, Hanna Oktaba, Enrique Sucar y Humberto Sossa. En la segunda temporada, que estrena el martes 6 de abril de 2021, conoceremos más detalles de la vida de Jesús Favela, Ofelia Cervantes, Christian Lemaitre y Adolfo Guzmán. En el canal de [YouTube](#) de Código IA, además de esta serie, se incluyen videos donde nuestros miembros han hablado de temas de relevancia como: la brecha de género en la ciencia y tecnología, perspectivas de la investigación en computación en México, así como de aplicaciones de la Inteligencia Artificial y todos los mitos, creencias, dudas y tabúes sobre esta área. Los invitamos a seguir el canal y estar al pendiente de los próximos estrenos.

Figura 4. Computólogos que participan en las primeras tres temporadas de la serie.



Eventos

[Registro](#)

International Workshop on Cryptography and Coding Theory

March 08th-12th, 2021

Virtual Event.

[CONISOFT 2021](#)

9th International Conference in Software Engineering Research and Innovation

October 25th-29th, 2021

Paper Submission: May 15th,
2021.

[Jornadas Iberoamericanas de](#)

[Ingeniería de Software e](#)

[Ingeniería del Conocimiento.](#)

22-24 de Septiembre, 2021.

Envío de artículos: 15 de Mayo
de 2021.

Universidad Autónoma de Chile,
Santiago, Chile.

[ENC 2021](#)

Encuentro Nacional de Computación 2021

Convocatoria a Talleres.

ENES-Morelia UNAM

9-11 de Agosto, 2021.

Recepción de propuestas de
Talleres:

19 de Abril, 2021.

Recepción de carta de intención:
30 de Marzo, 2021.

Morelia, Michoacán, México.

[ENC 2021](#)

Encuentro Nacional de Computación 2021

Convocatoria a Tutoriales.

9-11 de Agosto, 2021.

Recepción de propuestas de
Tutoriales:

19 de Abril, 2021.

Recepción de carta de intención:
30 de Marzo, 2021.

ENES-Morelia UNAM
Morelia, Michoacán, México.

Taller “Conoce cómo funciona una computadora”

Por África Casillas Higuera y Karina Figueroa

Con el objetivo de divulgar las ciencias de la computación a través de un lenguaje infantil y desarrollar actividades que fomenten el pensamiento computacional, La coordinación de Elaboración de Materiales para Niñas perteneciente al grupo de Mujeres en la computación de AMEXCOMP, a cargo de las coordinadoras Dra. África Casillas y Dra. Karina Figueroa, llevó a cabo el pasado 5 de Marzo del 2021, el primer taller práctico titulado: “Conoce cómo funciona una computadora”.

Este taller se basó en *computer science unplugged* (<https://csunplugged.org/en/>), que enseña Ciencias de la Computación a través de juegos y acertijos usando el sistema binario con el que la computadora es capaz de almacenar información, interpretar textos, números, transmitir imágenes, videos, juegos, etc.

El taller, en su modalidad virtual, contó con la asistencia de 18 niños y niñas con edades entre los 6 y 13 años, de 10 diferentes estados de la República Mexicana y 1 de la ciudad de Toronto en Canadá.

La reunión de una hora y media de duración tuvo muy buena aceptación por parte de los padres de familia y de los infantes que estuvieron muy participativos e interesados. En todo momento se mantuvo el respeto al desarrollo del taller de parte de los padres de familia. Durante el perio-

do 2020-2021 se plantea realizar en tres emisiones del taller, con el fin de llegar a mas audiencia se tendrá acercamiento con los directores de diferentes primarias de México.

Figura 5. Póster promocional del taller.



Algunos de los comentarios recibidos fueron los siguientes:

“Muchas gracias a las dos por dedicar su tiempo para fomentar el interés y el aprendizaje en niños”.

“Sí estuvo muy interesante en el tema y hacía el intento por hacer todos los ejercicios a la par de los demás. Estoy segura que los conceptos principales sí se le quedaron. Al final, en el ejercicio de pixeles, me dijo: mira mamá, estoy pintando como lo hace la impresora.”

“Muchas gracias. Esperamos que vuelvan a invitarnos a otro taller. Me pareció un buen taller.”

“¿Tendrán otra emisión del curso?”

El material del taller está a disposición del público y puede ser descargado [aquí](#).

Eventos

XXVII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática.

07-09 de Julio, 2021.

Envío de artículos: 12 de Febrero.
Valencia, España.

COMIA 2021

13^o Congreso Mexicano de Inteligencia Artificial - COMIA 2021 Llamada a artículos para COMIA 2021.

18 al 21 de Mayo, 2021
Hermosillo, Sonora

CLEI 2021

CLTD 2021 VII Concurso Latinoamericano de Tesis de Doctorado

Fecha límite para recepción de trabajos: 25 de abril de 2021

El Lenguaje de las Matemáticas: Historias de sus Símbolos

Conferencia de Raúl Rojas González

8 de Abril, 2021
10:00 - 11:30 horas, Tiempo CdMx

Vacantes y Plazas

Universidad de los Andes, Colombia.

Visual Computing
Assistant Professor Position.
Apply before 15/04/2021

UORO

Interesados en ocupar plazas de Profesor(a)-Investigador(a).
Universidad de Quintana Roo.

Recordando a ...

Por Carlos Artemio Coello Coello

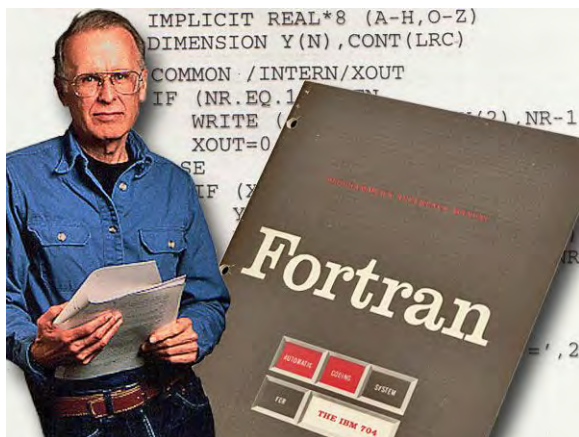


Figura 6. John Warner Backus.

John Warner Backus (Figura 6) nació el 3 de diciembre de 1924 en Filadelfia, Pensilvania, en Estados Unidos, aunque creció en un poblado cercano, llamado Wilmington, en Delaware. Ingresó a la Universidad de Virginia en 1942 y empezó a estudiar química. Sin embargo, lo expulsaron en menos de un año debido a su pobre desempeño académico y a sus numerosas ausencias. Posteriormente, fue enrolado en el ejército de Estados Unidos con el rango de cabo. Debido a sus excelentes resultados en las pruebas de aptitud militar, Backus fue enviado al programa de ingeniería de la Universidad de Pittsburgh, y posteriormente ingresó al programa de preparación para estudiar medicina en el Colegio Haverford. En esa época se le diagnosticó un tumor en el hueso craneal, el cual fue removido quirúrgicamente y en el lugar que éste ocupaba se le colocó una placa de metal. En marzo de 1945 comenzó a cursar la carrera de medicina en Nueva York, pero abandonó la universidad después de solo 9 meses debido a que no le gustó pues decía que lo único que le pedían era “memorizar cosas”. Después de una segunda cirugía en la que reemplazó la placa que tenía en su cabeza por otra que él mismo diseñó, se retiró del ejército con honores en 1946.

Backus se asentó en Nueva York, pero sin tener claro sobre qué hacer con su vida. Aunque carecía de conocimientos de electrónica, se inscribió a una escuela de radio técnicos para aprender a construir un receptor de radio. Este entrenamiento lo inspiró a estudiar matemáticas y lo llevó a inscribirse a la Universidad Columbia. En la primavera de 1949, justo antes de graduarse, Backus estaba en una visita guiada por el Centro de Cómputo de IBM en la Avenida Madison, cuando se topó con la *Selective Sequence Electronic Calculator* (SSEC), que era una computadora impresionante que funcionaba con tubos de vacío y relevadores y que había sido diseñada en el laboratorio Watson de Cómputo Científico de IBM. Backus hizo un comentario casual a su guía, indicándole que mucho le interesaría trabajar con esa computadora. Éste de inmediato lo llevó con el Director del proyecto SSEC, quien lo contrató como programador.

Recordatorio

Le recordamos que el pago de la contribución de los miembros de la Academia Mexicana de Computación es de \$1000.00 y debe hacerse en el transcurso de los primeros meses del año en curso. El pago de aportaciones deberá realizarse a:

TITULAR:

ACADEMIA MEXICANA DE COMPUTACION AC

BANCO:

BBVA

No. Cta:

0198653992

CLABE:

012180001986539926

Mucho le agradeceremos anotar su nombre completo, dirección y RFC en la referencia del depósito y enviar copia al correo: administracion@amexcomp.org.mx

Las contribuciones de los miembros son esenciales para las diferentes actividades de la Academia.

Uno de los usos principales de la SSEC era el cálculo de las tablas de efemérides, que es algo en lo que Backus trabajó durante tres años. Las técnicas que Backus y su equipo desarrollaron serían utilizadas posteriormente por la NASA para las misiones lunares Apolo en los 1960s.

En esa época, la programación era un proceso tortuoso, pues no existían lenguajes de programación de alto nivel. Para facilitar la programación, Backus desarrolló un programa llamado *Speedcoding*, el cual permitía describir operaciones sobre números de punto flotante en una forma más simbólica. Este trabajo, motivó a Backus a proponer en 1953 la creación de un nuevo lenguaje de programación que facilitara la programación de la nueva computadora IBM 704, la cual fue diseñada principalmente para operaciones de punto flotante.

IBM aceptó la propuesta de Backus, y éste reunió un equipo de 10 personas el cual desarrolló el *FORmula TRANslating system* (FORTRAN) en unos dos años. El código del nuevo lenguaje de programación consistía de unas 25,000 líneas de lenguaje de máquina. Eventualmente, la IBM 704 comenzó a incluir el lenguaje de programación FORTRAN y su manual de usuario. Entretanto, Backus continuó refinando el diseño del FORTRAN, hasta lograr una versión estable que tuvo una gran aceptación entre la comunidad científica. FORTRAN se volvió el lenguaje de programación estándar para el cómputo científico durante varias décadas.

Backus fue parte del comité internacional que diseñó el *ALGOrithmic programming Language* (ALGOL 58) y su sucesor (ALGOL 60). El diseño del ALGOL usaba una gramática libre de contexto para describir de manera formal su sintaxis y Backus colaboró con Peter Naur para desarrollar una notación que después sería llamada *Backus-Naur Form* (BNF). Esta notación se volvió una piedra angular para el desarrollo de lenguajes de programación modernos y fue un paso fundamental en el proceso de formalización del diseño de lenguajes de programación.

En 1963, Backus fue nombrado IBM Fellow y se le dio una gran libertad para trabajar en cualquier proyecto que deseara. Esto le permitió impartir clases en la Universidad de California en Santa Cruz y en Berkeley.

Backus siguió trabajando de forma relativamente independiente durante varios años en lenguajes de programación y desarrolló un nuevo lenguaje de programación funcional llamado FP (*Functional Programming*). Aunque los fundamentos teóricos de la programación funcional habían sido establecidos antes con el cálculo *lambda*, el trabajo de Backus hizo más accesible la programación funcional y logró hacer renacer la investigación en esta área.

John Backus se casó dos veces. Primero, con Marjorie Jamison, de quien se divorció en 1966. Posteriormente, se casó con Barbara Una Stanard, en 1968. Backus tuvo dos hijas: Karen y Paula. Barbara falleció en 2004, tras lo cual, Backus (quien se retiró de IBM en 1991), se fue a vivir a Ashland, Oregón, donde falleció el 17 de marzo de 2007.

A lo largo de su vida, Backus recibió varios reconocimientos, incluidos la *National Medal of Science* del gobierno de Estados Unidos (en 1976), el *ACM Turing Award* (en 1977) y el *IEEE Computer Society Pioneer Award* (en 1980).

En 1985 fue admitido como miembro de la Academia de Artes y Ciencias de Estados Unidos y en 1989, la Université Henri-Poincaré de Francia le otorgó un Doctorado Honoris Causa. En 1993, recibió el *Charles Stark Draper Prize*, que es el premio más importante que otorga la Academia Nacional de Ingeniería de Estados Unidos. En 1998, se volvió miembro del *Computer History Museum* por su desarrollo del FORTRAN. En 2007, un asteroide fue nombrado en su honor.

En el discurso de recepción del *Charles Stark Draper Prize*, pronunció la siguiente frase, que muchos consideran que define la personalidad de Backus:

“Yo mismo he tenido muchas fallas y he aprendido de que si uno no falla lo suficiente, probablemente sea porque no se está siendo lo suficientemente creativo y no está expandiendo lo suficiente su imaginación”



ACADEMIA MEXICANA DE COMPUTACIÓN

CONVOCATORIA DE ADMISIÓN PARA NUEVOS

MIEMBROS DE LA AMEXCOMP 2021

La Academia Mexicana de Computación invita a los investigadores, ingenieros, tecnólogos, innovadores y docentes, para ingresar este año a nuestra Academia como Miembros Adherentes, Miembros Regulares y Miembros Correspondientes.

Las candidaturas serán analizadas y agrupadas de acuerdo con el Artículo 5° del Capítulo 2 de sus **Estatutos**.

Para ser candidato(a) a Miembro Adherente se requiere:

Perfil:

1. Tener el grado académico de doctor o experiencia equivalente.
2. Dedicar tiempo completo a la investigación, desarrollo tecnológico, docencia a nivel posgrado y/o innovación en computación.
3. Estar adscritos a alguna institución del sector público en México, o laborar en una empresa pública o privada mexicana cuyo objetivo central sea el desarrollo tecnológico de dispositivos y/o sistemas computacionales.

Documentación:

- 1.- Solicitud firmada y escaneada.
- 2.- Curriculum Vitae en extenso.
- 3.- Acreditar la adscripción a una institución o empresa pública o privada nacional.
- 4.- Título con el grado de doctor o comprobante(s) que acrediten experiencia equivalente.

Para ser candidato(a) a Miembro Regular se requiere:

Perfil:

1. Tener el grado académico de doctor o experiencia equivalente.
2. Ser investigador(a) consolidado laborando en México.
3. Ser investigador(a), tecnólogo, docente a nivel posgrado y/o innovador activo en cualquier área de la computación cuyo mérito esté plenamente acreditado por el impacto de su trabajo en la disciplina y la comunidad.

Documentación:

- 1.- Solicitud firmada y escaneada.
- 2.- Curriculum Vitae en extenso.
- 3.- Acreditar la adscripción a una institución o empresa pública o privada nacional.
- 4.- Título con el grado de doctor o comprobantes que acrediten experiencia equivalente.
- 5.- Carta de apoyo de un miembro de la academia.

Para ser candidato(a) a Miembro Correspondiente se requiere:

Perfil:

1. Tener el grado académico de doctor o experiencia equivalente.
2. Ser investigador(a) consolidado con una estrecha relación con México que laboren en el extranjero.

Documentación:

- 1.- Solicitud firmada y escaneada.
- 2.- Curriculum Vitae extenso.
- 3.- Acreditar la adscripción a una institución o empresa pública o privada en el extranjero.
- 4.- Título con el grado de doctor o documentos que acrediten experiencia equivalente.
- 5.- Cuatro cartas de apoyo de miembros de la academia.

La presente convocatoria estará abierta del 1 de marzo al 30 de abril de 2021. Las solicitudes solo pueden realizarse a través de la página <http://amexcomp.mx/>

Para mayor información, consultar la página web de la AMEXCOMP o escribir a:

consejo_directivo@amexcomp.org.mx

Registro Miembro Adherente



Registro Miembro Regular



Registro Miembro Correspondiente

