Documental Industria 4.0

**PARTICIPANTES:**

**1.- Fernanda 2.- Daniela 3.- Amaris 4.-Gabriela 5.- Adair**

**TEMAS:**

1 -- Revolución industrial 1

2 -- Revolución industrial 2

3 -- Revolución industrial 3

4 -- Revolución industrial 4

5 -- Big data y análisis de datos // DANIELA

6 -- Simulación

7 -- Sistemas para la integración vertical y horizontal

8 -- IoT (Internet de las cosas) // AMARIS

9 -- Ciberseguridad // GABY

10 -- Cloud computing // FERNANDA

11 -- Fabricación auditiva

12 -- Realidad aumentada // ADAIR

13 -- Robótica /

**VÍDEOS INTERESANTES:**

<https://www.youtube.com/watch?v=Z2DK6QJX1rs&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=542oTWpKPlE&feature=youtu.be>

**LOCACIONES:**

1. Paseo Mendez,
   1. Por la introducción, entre otras tomas
2. Entrada al parque tecnológico (UPV)
   1. Se ve cool e interesante
3. Juguera
   1. Por la maquinaria, pero solo fotografías
4. En el libramiento
   1. Para tomas de los autos

**INFORMACIÓN:**

**FERNANDA**

**REVOLUCIONES INDUSTRIALES**

1. **INDUSTRIA 1.0 -- Primera Revolución Industrial -- 1784:**

Introducción de equipos de producción mecánicos impulsados por agua y la energía del vapor.

1. **INDUSTRIA 2.0 -- Segunda Revolución Industrial -- 1870:**

Introducción de la electricidad y del petróleo como fuente energética para la producción masiva (cadena de producción y concepto de división del trabajo en tareas).

1. **INDUSTRIA 3.0 -- Tercera Revolución Industrial -- 1970:**

Automatización de la producción basada en el uso de sistemas electrónicos y Tecnologías de la Información (TIC)

1. **INDUSTRIA 4.0 -- Cuarta Revolución Industrial -- 2011:**

Producción automatizada e interconectada basada en el uso de sistemas físicos cibernéticos (Cyber Physical Systems - CPS)

**CLOUD COMPUTING**

La computación en la nube (cloud computing) es una tecnología que permite acceso remoto a softwares, almacenamiento de archivos y procesamiento de datos por medio de Internet, siendo así, una alternativa a la ejecución en una computadora personal o servidor local. En el modelo de nube, no hay necesidad de instalar aplicaciones localmente en computadoras.

Además, una de las más grandes ventajas es que la computación en la nube nos ofrece una gran reducción en el costo, el tiempo y la eficiencia.

**------------------------------------------------------------------------------**

**DANIELA**

-Big Data

Para los que no están tan familiarizados con estos conceptos, es sencillo, solo tenemos que entender que lo que hace útil esta herramienta tecnológica es el hecho de que puede moldear y probar grandes cantidades de datos que son generados por las organizaciones para identificar los problemas de una forma más dinámica y sencilla.

Una de las cosas que hacen sobresalir este tema es por la cantidad masiva de datos con los que trabaja, ya que, esta es una tecnología que nos ayuda a organizar un gran volumen de datos generados por los negocios de hoy en día.

**-------------------------------------------------------------------------------**

**AMARIS**

**Internet de las cosas**

El Internet de las cosas o mejor conocido como IoT por sus siglas en inglés, va más allá que solo Internet, pues nos adentra a un mundo extraordinario en donde combinamos distintos objetos innovadores a nuestras tecnología.

Alrededor de hace 30 años se está trabajando con ideas de hacer más interactivos todos los objetos de uso cotidiano.

El Internet de las Cosas potencia objetos que antiguamente se conectaban mediante circuitos cerrados y les permite comunicarse globalmente mediante el uso de la red de redes.

La pregunta más común que hay acerca de esta tecnología es, ¿cuándo estará finalmente entre nosotros? Y la respuesta es que ya está desde hace algunos meses. // esto me gusta como para que lo digas un poco dramáticamente / misterioso jajaja //okey jaja // ya quedo :D

**-------------------------------------------------------------------------------**

**GABY**

//////////////¿ESTO SALE SOBRANDO?/////////////

La revolución industrial, fue un hecho fundamental que se produjo dentro de la sociedad cuando esta empieza a depender de la industria. Dentro de esta encontramos, 4 importantes etapas, que ayudaron a mejorar la vida del ser humano.

/////////////////////////////////////////////////////////////

La Ciberseguridad

Es la forma de proteger y evitar ataques maliciosos de cualquier dispositivo electrónicos desde ordenadores, servidores, redes informáticas a teléfonos móviles para impedir que estos aparatos sean atacados y así asegurar los datos personales que estos contengan.

Gracias a esta, es que nuestros sistema estará mejor protegido de hackeos o cualquier robo de datos o identidad. Por todo ello, es importante que tengamos en cuenta cómo va evolucionando este concepto y que siempre estemos actualizados para conocer a la perfección las nuevas herramientas que van apareciendo para evitar estas amenazas. en la ciberseguridad de utilizan 3 fases principales como lo es:

1.-La prevención: La manera en la que como especialista cuida de su sistema o dispositivo.

2.-Detección e identificación. Normalmente la forma de proteger nuestros datos no llega a ser 100% segura, así que es necesario conocer la manera de detectar distintas amenazas y virus existentes ya que unos llegan a ser silenciosos y dificiles de detectar. // se poner imagenes de virus o hackeos

3.- acción y reacción: Una vez que hemos localizado la amenaza, tendremos que dar una respuesta técnica sobre la misma utilizando distintos programas de antivirus para la detección y protección de los dispositivos. // se pueden poner imagenes de progrmas de antivirus.

**ROBÓTICA**

Es la rama de la ingenieria mecánica, la cual tambien forma parte de la industria 4.0. esta se encarga de estudiar la manufactura, diseño, análisis. y aplicación de máquinas las cuales llevan cierto grado de inteligencia artificial programada por los seres humanos, para facilitar las tareas de este siguiendo un conjunto de pasos que se les ah indicado. Dentro de la robótica encontramos distintos tipos que son.

Robótica industrial:Encargada del diseño de robots que permiten realizar tareas relacionadas al proceso de ensamble y manufactura de componentes a nivel industrial,

Robótica de servicio: Se enfoca en el diseño de robots que proporcionan servicios a los seres humanos

Robótica espacial:Esta área se enfoca en el diseño de robots para la actividad espacial como es la exploración planetaria o la asistencia en órbita.

Todas diseñadas para cumplir con tareas especificas que le han sido programadas.

//////////¿SALE SOBRANDO?//////////

-La industria 4.0

La industria 4.0 supone un cambio de mentalidad importante

La industria 4.0 está destinada a revolucionar la industria de la fabricación y producción ya que mediante ella surge la tendencia a la automatización y el intercambio de los datos en las tecnologías de fabricación mediante tres elementos principales: Internet de las cosas, la computación en la nube, la integración de los datos y los avances tecnológicos de los [sistemas de producción y fabricación](http://geinfor.com/programa-gestion-produccion/).

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**------------------------------------------------------------------------------**

**ADAIR**

**REALIDAD AUMENTADA**

La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica.

El dispositivo, o conjunto de dispositivos, añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, una parte virtual aparece en la realidad.

De esta manera los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real.

**Origenes**

La primera vez que el concepto de realidad aumentada se utilizó fue en 1901. Frank L Baum incluyó la idea de unas gafas electrónicas que superponían datos sobre personas que visualizaban, este invento era llamado “character maker**”,** El segundo antecedente fue creado por el cinematógrafo Morton Heiling en 1962, padre de la realidad virtual[8]​. Su invento llamado Sensorama incluía imágenes, sonido, vibración y olfato, en un intento de añadir información adicional a una experiencia**.** Posteriormente, en 1973, Ivan Sutherland inventará el casco de realidad virtual, abriendo la posibilidad de entrar en un mundo virtual. Sin embargo, estos inventos se acercan más a la realidad virtual que a la realidad aumentada, El primer gran desarrollo en realidad aumentada fue “Videoplace” creado en 1974 por Myron Krueger. Este invento combinaba un sistema de proyección y videocámaras que producían sombras, generando un entorno interactivo en una realidad artificial que rodeaba a los usuarios y respondía a sus movimientos y acciones.

**GUIÓN:**

**4.-** ¡Hola! Bienvenidos a nuestro documental sobre la industria 4.0

Para comenzar hablaremos un poco sobre las industrias que hay //aqui habla fer

------------aqui todos epezaremos a hablar de nuestros temas-------

--PRIMERO nos presentaremos diciendo //hola soy (tu nombre) y yo les hablare sobre (tu tema) y empiezan con una pregunta ¿QUE ES (tu tema)?

//acaba lo de las industrias y prosigues con tu tema//

//sigue dani con lo de big data

//despues amaris con LoT

//despues gaby con sus dos temas en el paseo mendez solo hablaras de uno para que el otro lo grabes en la upv

//despues adair