

Evidencia 14 – Carteles sobre mujeres e innovación

Apellidos: Luna Zayas

Nombre: Eduardo

Grupo: Grupo 1

Comité: Comunicación

Horas totales: 7 horas 30 minutos

Evidencias:

1. En primer lugar estuve buscando información sobre toda la información que deberíamos meter en los carteles informativos.
Debían ser entre 10 y 15 carteles, por lo que nos pusimos manos a la obra buscando información sobre las mujeres influyentes y nuevas tecnologías relacionadas con nuestras jornadas. El documento creado es el siguiente:

Personajes participantes carteles sobre mujeres e innovación.

1. Ada Lovelace (1815-1852)



- Fue matemática y escritora, considerada la primera programadora de la historia, la cual describió un lenguaje de programación cuyos aportes marcaron precedentes dentro de la informática.
- Su fama vino principalmente por su trabajo sobre la maquina calculadora mecánica, denominada maquina analítica.
- En 1941 creó su trabajo, *Notas*, una descripción de su software reconocida aproximadamente cien años después de su muerte como un modelo temprano de ordenador.
- Estados Unidos creó un lenguaje basado en el lenguaje creado por Ada Lovelace que bautizó como Ada en su honor.

2. Hedy Lamarr (1914-2000)



- Fue una actriz cine e inventora austriaca naturalizada en Estados Unidos.
- Coinventora de la primera versión del espectro ensanchado, utilizado en telecomunicaciones para la transmisión de datos digitales y por radiofrecuencia, para permitir comunicaciones inalámbricas de larga distancia.
- Gracias a su tecnología, se pudo hacer uso de misiles teledirigidos por radio indetectables por el enemigo en la Segunda Guerra Mundial.
- Su tecnología es parte de la base de tecnologías inalámbricas como Bluetooth y Wi-Fi.

3. Evelyn Berezin (1925-actualidad)



- Ingeniera informática, la cual creó el que se considera el primer ordenador de oficina.
- Desarrolló el primer sistema de reservas de billetes de líneas aéreas para United Airlines.
- También fue conocida como la madre de los procesadores de texto, desde que en 1968 desarrolló la idea de un programa que permitía almacenar y editar texto.

4. Margaret Hamilton (1936-actualidad)



- Científica computacional, matemática e ingeniera de sistemas, directora de la división de Ingeniería de Software del Laboratorio de Instrumentación del MIT donde con su equipo desarrolló el software de navegación “on-board” para el Programa Espacial Apolo.
- Su compañía, Hamilton Technologies, se desarrolló basada en el paradigma de “Desarrollo antes del hecho”.
- El 22 de noviembre de 2016, recibió la Medalla Presidencial de la Libertad, por su trabajo en la NASA durante las misiones Apolo y en 2016 galardonada con la Medalla Presidencial de la Libertad.

5. Frances E. Allen (1932-actualidad)



- Informática estadounidense y pionera en el campo de optimizar compiladores. Entre sus logros incluyen trabajo en compiladores, optimización de código y computación paralela.
- Tuvo un rol importante en la creación de lenguajes de programación y códigos de seguridad para la Agencia de Seguridad Nacional Americana.
- Fue la primera socio de IBM y primera mujer en conseguir un Premio Turing.

6. Big Data



- Es un término que describe un gran volumen de datos, tanto estructurados como no estructurado, cuyo tamaño, volumen , complejidad y velocidad de crecimiento dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis mediante tecnologías y herramientas convencionales.
- Se estima su tamaño entre una docena de terabytes hasta varios petabytes.
- Para la extracción de estos datos entran en juego las plataformas extraer, transformar y cargar (ETL). Su propósito es extraer los datos de diferentes fuentes y sistemas para hacer transformaciones y finalmente cargar los datos en una base de datos o almacenamiento de datos específica, por ejemplo, Pentaho.
- Para el análisis de estos datos, podemos utilizar diferentes herramientas de análisis de datos, como Data mining, clustering o text analytics.

7. Deep Learning



- Conjunto de algoritmos de clase aprendizaje automático que intenta modelar abstracciones de alto nivel en datos usando arquitecturas compuestas de transformaciones no lineales múltiples. Ejemplo de estas arquitecturas son las denominadas redes neuronales.
- Es parte de un conjunto más amplio de métodos de aprendizaje automático basados en aprender representaciones de datos.
- Uso en herramientas de Inteligencia artificial, como por ejemplo, Amazon Machine Learning.

8. Hacking



- El termino *hacker* tiene diferentes significados, pero entre ellos, suelen considerarse como individuos dedicados a programar de forma entusiasta, en el que defiende que poner la información al alcance de todos constituye un extraordinario bien.
- También el termino *hacker* esta asociado a todo aquel experto informático que utiliza sus conocimientos técnicos para superar un problema o reportar un fallo, normalmente asociado a la seguridad.
- Hay que diferenciar entre *hacker* y *cracker*, aunque ambos sean expertos en seguridad, el segundo lo hace con propósitos ilícitos.

10. Realidad Virtual



- La Realidad Virtual es un conjunto de escenas u objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática, en la cual se crea la sensación de estar inmerso en ellas.
- Dicho entorno es visualizado a través de un o varios dispositivos, para dar una mayor iteración con el entorno así como la percepción de diferentes estímulos que intensifican la sensación de realidad.
- Aunque la aplicación de la realidad virtual está centrada en entretenimiento y videojuegos, se ha extendido a otros muchos campos, como medicina, arqueología, arte, entrenamiento militar o simulaciones de vuelo.

11. Agile



- El desarrollo ágil de software se refiere a métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental. El trabajo es realizado por equipos auto-organizados y multidisciplinarios, inmersos en un proceso compartido de toma de decisiones a corto plazo.
- Cada iteración del ciclo de vida incluye: planificación, análisis de requisitos, diseño, codificación, pruebas y documentación, teniendo gran importancia el concepto de finalizado.
- El objetivo de cada iteración no es agregar funcionalidad para justificar el lanzamiento del producto, si no el incremento de "software que funciona".
- Ejemplo de estos métodos ágiles es el gran conocido como "Scrum".

12. Computación Cuántica



- Actualmente, un ordenador está basado en series de ceros y unos, capaces de combinarse para almacenar o procesar información, pero la computación cuántica están basados en qubits, los cuales son electrones que giran entorno al núcleo de un átomo y a su vez en su propio eje. Dependiendo del giro, esto indicará el clásico 1 y 0, aunque pueden girar en los dos sentidos simultáneamente.
- Por 8 bits se obtienen un máximo de una operación, mientras que con 8 qubits se pueden obtener hasta 256 operaciones.
- Continúa en fase experimental, ya que la traducción de qubit a bit es complejo ya que cualquier tipo de fenómeno físico cercano puede perturbar su estado cuántico y dar error en la medición.

13.Computación Cuántica



- Scratch es un lenguaje de programación visual gratuito y de software libre desarrollado por el MIT Media Lab. Es utilizado por estudiantes , profesores y padres para crear fácilmente animaciones y juegos.
- Se convierte en una oportunidad para ayudar en el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación. Existen diferentes proyectos subidos en la web de Scratch, los cuales se pueden modificar o probar sin ningún tipo de registro.
- El término de Scratch proviene de la técnica informática de scratching, que consiste en la reutilización de código.

14.Start-up



- Se trata de una empresa de nueva creación que presenta unas grandes posibilidades de crecimiento y, en ocasiones, un modelo de negocio escalable. Normalmente este término está asociado a empresas en el ámbito tecnológico, las cuales suelen diferenciarse de otras empresas en sus posibilidades de crecimiento y necesidad de capital.
- Al principio del desarrollo de una startup, la mayoría no cuentan con un modelo de negocio estable, por lo que las fuentes de financiación suelen provenir de FFF (Family, Friends and Fools) o Fondos de inversión.
- La localización de estas startups son diversos, desde el propio hogar hasta centro de negocios.
- Se considera la finalización de una startup cuando consigue un número suficiente de usuarios para poder disponer de más recursos para poder volver a invertir y conseguir mas beneficios.

2. Posteriormente, desde coordinación y presidencia, comenzamos con la producción de como sería el diseño y formato de estos carteles (cómo sería el título, dónde iría el nombre, dónde la imagen y dónde el texto). José Ignacio comenzó con el diseño de carteles, y creó tres tipos de carteles. Estos diseños se lo mandamos a presidencia dando su aprobado.

3. A continuación, nos vimos obligados por parte de presidencia, de cambiar el tamaño de los carteles de A3 a A4, así que decidí acortar los textos. El resultado fue el siguiente:

Personajes participantes carteles sobre mujeres e innovación.

1. Ada Lovelace (1815-1852)



- Matemática y escritora, considerada la primera programadora de la historia.
- Creadora de la denominada maquina analítica.
- Creó su trabajo, *Notas*, conocido como un modelo temprano de ordenador.
- Estados unidos creó un lenguaje basado en el lenguaje creado por Ada.

2. Hedy Lamarr (1914-2000)



- Actriz de cine y coinventora de la primera versión del espectro ensanchado para permitir comunicaciones inalámbricas de larga distancia.
- Su tecnología era indetectable para los enemigos en la Segunda Guerra Mundial.
- Su tecnología es la base de tecnologías inalámbricas como Bluetooth y Wi-Fi.

3. Evelyn Berezin (1925-actualidad)



- Ingeniera informática, considerada creadora del primer ordenador de oficina.
- También conocida como la madre de los procesadores de texto.
- Desarrolló la idea de un programa que permitía almacenar y editar texto, así como, el primer sistema de reserva de vuelos.

4. Margaret Hamilton (1936-actualidad)



- Científica computacional, matemática e ingeniera de sistemas
- Directora de la división de Ingeniería de Software del Laboratorio de Instrumentación del MIT .
- Desarrolló el software de navegación “on-board” para el Programa Espacial Apolo.
- Recibió la Medalla Presidencial de la Libertad y galardonada con la Medalla Presidencial de la Libertad

5. Frances E. Allen (1932-actualidad)



- Informática y pionera en el campo de optimizar compiladores.
- Entre sus logros incluyen optimización de código y computación paralela.
- Contribuyó en la creación de lenguajes de programación y códigos de seguridad para la Agencia de Seguridad Nacional Americana.
- Fue la primera socio de IBM y primera mujer en conseguir un Premio Turing.

6. Lynn Conway (1938-actualidad)



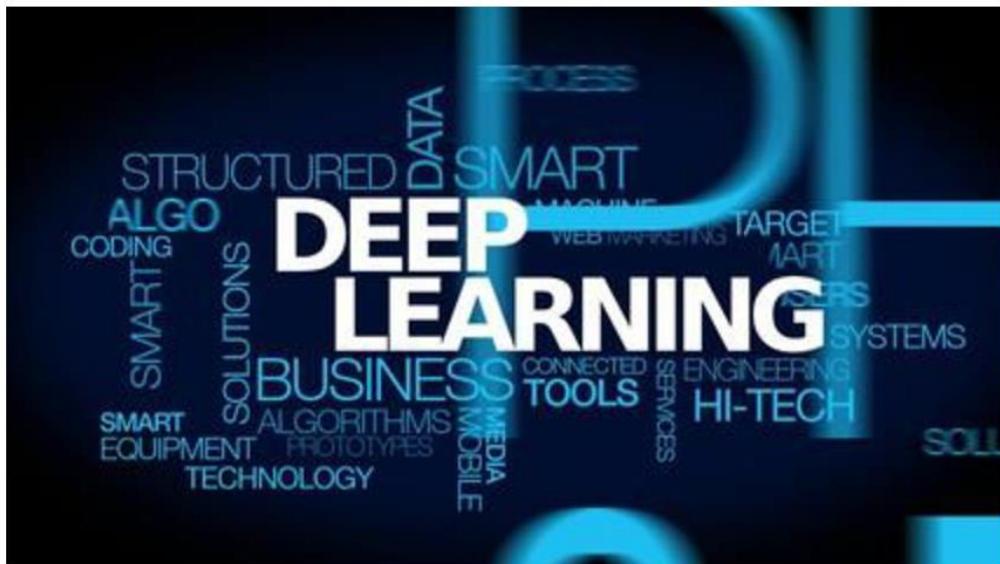
- Informática e inventora. Trabajó para IBM e inventó el “generalised Dynamic” de importancia para el paradigma de ejecución.
- Junto a Carver Mead, trabajo en el diseño de VLSI y es pionera en el campo de diseño de chips microelectrónicos.
- Fue aceptada en 1989 como miembro de la National Academy of Engineering por sus méritos en el diseño de VLSI.

7.Big Data



- Gran volumen de datos, cuyo tamaño, volumen , complejidad y velocidad de crecimiento dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis.
- El propósito es obtener los datos de diferentes fuentes y sistemas para hacer transformaciones y finalmente cargar los datos en una base de datos.
- Para el análisis de estos datos, podemos utilizar técnicas como Data mining, clustering o text analytics.

8. Deep Learning



- Conjunto de algoritmos de clase aprendizaje automático que intenta modelar abstracciones de alto nivel. Ejemplo de estas arquitecturas son las denominadas redes neuronales.
- Es parte de un conjunto más amplio de métodos de aprendizaje automático.
- Uso en herramientas de Inteligencia artificial, como por ejemplo, Amazon Machine Learning.

9.Hacking



- Su origen está ligado con los clubes y laboratorios del MIT.
- El término *hacker* está asociado a todo aquel experto informático que utiliza sus conocimientos técnicos para superar un problema o reportar un fallo, normalmente asociado a la seguridad.
- Hay que diferenciar entre *hacker* y *cracker*, aunque ambos sean expertos en seguridad, el segundo lo hace con propósitos ilícitos.

10. Realidad Virtual



- La Realidad Virtual es un conjunto de escenas u objetos de apariencia real en la cual se crea la sensación de estar inmerso en ellas.
- Dicho entorno es visualizado a través de un o varios dispositivos, para dar una iteración él.
- La aplicación de la realidad virtual se ha extendido a muchos campos, como medicina, videojuegos, arqueología, arte, entrenamiento militar o simulaciones de vuelo.

11. Agile



- El desarrollo ágil de software se refiere a métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental.
- Cada iteración del ciclo de vida incluye: planificación, análisis de requisitos, diseño, codificación, pruebas, documentación y su finalización
- El objetivo de cada iteración no es agregar funcionalidad para justificar el lanzamiento del producto, si no el incremento de “software que funciona”.

12. Computación Cuántica



- La computación cuántica están basados en qubits, los cuales son electrones que giran entorno al núcleo de un átomo y a su vez en su propio eje
- Con 8 qubits se pueden obtener hasta 256 operaciones.
- Continúa en fase experimental, ya que la traducción de qubit a bit es complejo ya que cualquier tipo de fenómeno físico cercano puede perturbar su estado cuántico y dar error en la medición.

13. Scratch



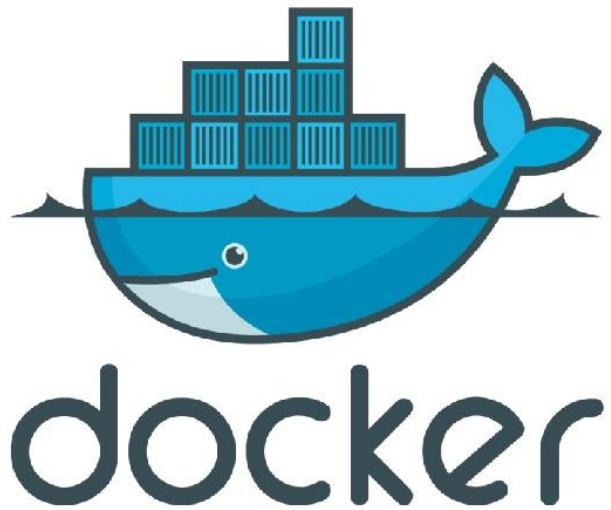
- Scratch es un lenguaje de programación visual gratuito y de software libre desarrollado por el MIT Media Lab. Utilizado por estudiantes , profesores y padres para crear fácilmente animaciones y juegos.
- Se convierte en una oportunidad para ayudar en el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación.
- El término de Scratch proviene de la técnica informática de scratching, que consiste en la reutilización de código.

14.Start-up



- Se trata de una empresa de nueva creación que presenta unas grandes posibilidades de crecimiento y, en ocasiones, un modelo de negocio escalable.
- Las fuentes de financiación suelen provenir de FFF (Family, Friends and Fools) o Fondos de inversión.
- La localización de estas startups son diversos, desde el propio hogar hasta centro de negocios.
- Se considera la finalización de una startup cuando consigue un número suficiente de usuarios para poder disponer de más recursos.

15. Docker



- Proyecto de código abierto que automatiza el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores software.
- Proporciona una capa adicional de abstracción y automatización de virtualización
- Un contenedor es un paquete de elementos que permiten ejecutar una aplicación determinada en cualquier sistema operativo.
- Docker utiliza características de aislamiento de recursos kernel de Linux para permitir contenedores independiente dentro de una sola instancia.

4. Procedimos a componer ya los carteles, con los detalles, el cambio de fondo pedido desde coordinación y el resultado es el siguiente:

Sabías que...

Agile

El desarrollo ágil de software se refiere a métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental.

Cada iteración del ciclo de vida incluye: planificación, análisis de requisitos, diseño, codificación, pruebas, documentación y su finalización.

El objetivo de cada iteración es el incremento de "software que funciona".

InnoSoft DAS
Creación, inclusión e innovación.

Sabías que...

Ada Lovelace

Fue matemática y escritora, considerada la primera programadora de la historia.

Creadora de la denominada máquina analítica.

Creó su trabajo, Lotos, conocido como un modelo temprano de ordenador.

EEUU creó un lenguaje basado en el que Ada había inventado.

InnoSoft DAS
Creación, inclusión e innovación.

Sabías que...

Big Data

Es un gran volumen de datos, cuya tamaño, complejidad y velocidad de crecimiento dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis.

El propósito es obtener los datos de diferentes fuentes y sistemas para hacer transformaciones y finalmente cargar los datos en una base de datos.

Para el análisis de estos datos podemos utilizar técnicas como Data mining, clustering o text analytics.

InnoSoft DAS
Creación, inclusión e innovación.

Sabías que...

Deep Learning

Es un conjunto de algoritmos de aprendizaje automático que intentan modelar abstracciones de alto nivel. Ejemplo de estas arquitecturas son las denominadas redes neuronales.

Es parte de un conjunto más amplio de métodos de aprendizaje automático.

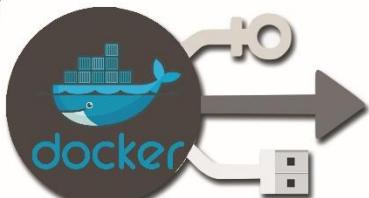
Usa en herramientas de Inteligencia artificial, como por ejemplo, Amazon Machine Learning.

InnoSoft DAS
Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Docker



Es un proyecto de código abierto que automatiza el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores software.

Proporciona una capa adicional de abstracción y automatización de virtualización.

Un contenedor es un paquete de elementos que permiten ejecutar una aplicación determinada en cualquier sistema operativo.

Docker utiliza características de aislamiento de recursos kernel de Linux.

Innosoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Evelyn Berezin



Fue una ingeniera informática considerada creadora del primer ordenador de oficina.

También conocida como la madre de los procesadores de texto.

Desarrolló la idea de un programa que permitía almacenar y editar texto, así como el primer sistema de reserva de vuelos.

Innosoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Hacking



su origen está ligado con los clubes y laboratorios del MIT.

El término hacker está asociado a todo aquel experto informático que utiliza sus conocimientos técnicos para superar un problema o reportar un fallo, normalmente asociado a la seguridad.

Hay que diferenciar entre hacker y cracker, aunque ambos sean expertos en seguridad, el segundo lo hace con propósitos ilícitos.

Innosoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Frances E. Allen



Informática y pionera en el campo de optimizar compiladores.

Entre sus logros incluyen optimización de código y computación paralela.

Contribuyó en la creación de lenguajes de programación y códigos de seguridad para la Agencia de Seguridad Nacional Americana.

Fue la primera socia de IBM y primera mujer en conseguir un Premio Turing.

Innosoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Hedy Lamarr



Fue una actriz de cine y coinvencora de la primera versión del espectro ensanchado para permitir comunicaciones inalámbricas de larga distancia.

Su tecnología era indetectable para los enemigos en la Segunda Guerra Mundial.

Forma la base de tecnologías inalámbricas como Bluetooth y Wi-Fi.

InnoSoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Margaret Hamilton



Científica computacional, matemática e ingeniera de sistemas.

Directora de la división de Ingeniería de Software del Laboratorio de Instrumentación del MIT.

Desarrolló el software de navegación "onboard" para el Programa Espacial Apolo.

Recibió la Medalla Presidencial de la Libertad.

InnoSoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Lynn Conway



Informática e inventora. Trabajó para IBM e inventó el "generalised Dynamic" de importancia para el paradigma de ejecución.

Junto a Carver Mead, trabajó en el diseño de VLSI y es pionera en el campo del diseño de chips microelectrónicos.

Recebida en 1989 como miembro de la National Academy of Engineering por sus méritos en el diseño de VLSI.

InnoSoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Realidad Virtual



La Realidad Virtual es un conjunto de escenas u objetos de apariencia real en la cual se crea la sensación de estar inmerso en ellos.

Dicho entorno es visualizado por el usuario a través de uno o varios dispositivos.

La aplicación de la realidad virtual se ha extendido a muchos campos como medicina, videojuegos, arqueología, arte, entrenamiento militar o simulaciones de vuelo.

InnoSoft DAS

Creación, inclusión e innovación.



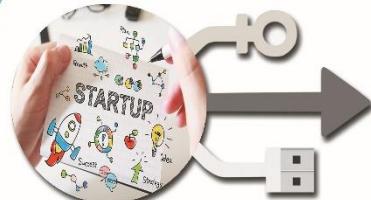
Scratch es un lenguaje de programación visual de software libre desarrollado por el MIT Media Lab. Utilizado por estudiantes, profesores y padres para crear fácilmente animaciones y juegos.

Se convierte en una oportunidad para ayudar en el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación.

El término de Scratch proviene de la técnica informática de scratch (utilización de código).

InnoSoft DAYS

Creación, inclusión e innovación.



Empresa de nueva creación que presenta unas grandes posibilidades de crecimiento, en ocasiones, un modelo de negocio escalable.

Las Fuentes de Financiación suelen provenir de FFF (Family, Friends and Fools) o Fondos de inversión.

Se considera la Finalización de una startup cuando consigue un número suficiente de usuarios para poder disponer de más recursos.



La computación cuántica está basada en qubits, los cuales son electrones que giran en torno al núcleo de un atomo y a su vez en su propio eje.

Con 8 qubits se pueden obtener hasta 256 operaciones.

Consiste en fase experimental, ya que la traducción de qubit a bit es compleja, pues cualquier fenómeno físico cercano puede provocar un error.

InnoSoft DAYS

Creación, inclusión e innovación.

5. Como conclusión, mi objetivo no fue computarme mas horas de la cuenta, pero el cambio de diseño a mi compañero (encargado del diseño) hizo que tuviera que realizar bastantes cambios y a mi, nos perjudicó bastante.