

Evidencia 3 – Noticias y crónicas de la Web

Apellidos: Rodríguez Aguilar

Nombre: Daniel

Grupo: Grupo 1

Comité: Comunicación

Horas totales: 6h 05min

Evidencias:

1. Trabajé 45min en la recogida de información y posterior redacción de la noticia sobre “atSistemas”.

atSistemas, liderando la Transformación Digital

Con la solidez de una gran empresa y la flexibilidad de una Start-up se presenta atSistemas. Esta firma “Agile First” se dedica a la consultoría, así como a servicios de tecnologías de información y desarrollo software.

Los más de 20 años de experiencia en el sector, les han convertido en uno de los principales referentes del mercado actualmente, habiendo hecho uso de sus servicios empresas de gran relevancia en todos los sectores del mundo laboral como Iberia, Ing Direct o RTVE.

Para nuestra suerte, los tendremos con nosotros el 6 noviembre por partida doble con un taller de Hybreed, un framework profesional de desarrollo híbrido de apps; y con un taller sobre desarrollo Ágil de software.

Y eso no es todo. El 9 de noviembre nos presentarán un taller de Docker, herramienta para automatizar el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores de software.

Podrás encontrar más información en su web(<https://www.atsistemas.com/es>).

¡No te lo pierdas!

2. Trabajé 30min en la recogida de información y posterior redacción de la noticia sobre las redes sociales de Innosoft Days.

¿Aún no te has enterado?

Si te preocupa no estar a la última sobre Innosoft Days de la forma más accesible y rápida posible, no te preocupes, ¡porque Innosoft también está en las redes!

Nos puedes encontrar en **Facebook, Twitter, Instagram y YouTube** mediante un simple click en la app correspondiente de tu smartphone. Cabe destacar que se harán retransmisiones en vivo de las distintas charlas y conferencias por nuestro canal de YouTube para que todos los interesados que no puedan asistir al evento no se queden con un mal sabor de boca.

Así que ya lo sabes, no te pierdas ninguna novedad y estate atento a las redes para más información y para algún que otro sorteo con el que poder optar a fantásticos regalos.

No te lo pienses. ¡Síguenos!

3. Trabajé 40min en la recogida de información y posterior redacción de la noticia sobre “Smart Cities”.

Sevilla, de camino hacia la Smart City

Una **Smart City**, o ciudad inteligente, se puede describir como aquella ciudad que aplica las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) con el propósito de proveerla de una infraestructura que garantice varios elementos.

El **objetivo** es conseguir un desarrollo sostenible, un incremento de la calidad de vida de los ciudadanos, una mayor eficacia de los recursos disponibles y una participación ciudadana activa.

Para explicarnos más en profundidad el plan del Ayuntamiento de Sevilla para con esta causa, el 6 de noviembre nos visitará **Esperanza Caro**, actual jefa de servicio de Desarrollo Tecnológico de la Consejería de Empleo y Desarrollo Tecnológico.

¡Sé “Smart” y no te lo pierdas!

4. Trabajé 40min en la recogida de información y posterior redacción de la noticia sobre “How I Learned Code”.

How I Learned Code, desarrollando la infancia

How I Learned Code es una academia enfocada para niños a partir de 7 años en la que se les enseña a programar y a hacer uso de las nuevas tecnologías de una manera divertida y en la que los niños son los propios protagonistas.

Para un aprendizaje lúdico usan plataformas como Scratch o Appinventor, así como el popular videojuego Minecraft. Para el diseño 3D hacen uso de Alice y Unity, pero también abarcan la electrónica con Arduino y la robótica con Lego Wedo.

Y como era de esperar, **Sara Galisteo**, profesora en How I Learned Code, impartirá un taller de Scratch para niños del colegio Corpus Christi el 9 de noviembre.

No olvides visitar su web para más información (<http://howilearnedcode.com/>)

5. Trabajé 35min en la recogida de información y posterior redacción de la noticia sobre “Moonflower Technologies”.

¿Necesitas una dosis de realidad?

Si la respuesta es afirmativa, ¡estás de suerte! Porque **Moonflower Technologies** ha decidido echarnos una mano y venir a dar una conferencia sobre **realidad virtual** el jueves 9 noviembre.

Moonflower Technologies es una empresa certificada como desarrolladora de apps y videojuegos. Especializada en realidad virtual, videomapping, desarrollo de aplicaciones, robótica, I+D en ingeniería audiovisual y contenidos, desarrollo de videojuegos, realidad aumentada y animación 3D.

Jacobo Navas, coordinador I+D+I de esta firma, será el encargado de liderar esta ponencia en la que nos hablará de sus proyectos y sobre la realidad virtual en los videojuegos, tema de gran interés y que está cogiendo fuerza estos últimos años.

Puedes obtener más información de esta agencia consultando su página web (<http://moonflowertechnologies.com/es>)

6. Trabajé 40min en la redacción de la crónica de la conferencia de Esperanza Caro.

Crónica SMART CITY

Esperanza Caro dio una charla amena que empezó por el empuje que han dado las redes sociales a la mujer en cuanto a la participación en el ámbito tecnológico.

Con respecto al proyecto "Sevilla, Smart City" trató puntos (además de otros) como:

SITUACIÓN ACTUAL (proyectos ya en marcha)

- **La necesidad** de que funcione "Smart Governance" (los proyectos "Smart" aplicados a la parte del gobierno para así tener uno inteligente y eficiente) para que funcionen todos los demás proyectos "Smart" (ver foto adjunta para las distintas categorías)
- **Proyecto Movele** Sevilla: movilidad eléctrica, ej: recarga de coches eléctricos en aparcamientos, hoteles y otras partes de Sevilla.
- **Proyecto Ewas**: sensores en contenedores para ver si está lleno, y optimizar ruta de los empleados de recogida de basura.
- **072Reur/10**: número para llamar si ves un defecto a reparar en la ciudad. El periodo estimado de acudir a esa reparación es de 48 horas.
- **Cross-banco de tiempo**: intercambio de habilidades/tareas (te paseo a los perros por clase de inglés). No hay brecha de género, pero sí de edad, jóvenes más activos.

SITUACIÓN OBJETIVO (proyecto, entre otros)

- **Tarjeta ciudadana**: tarjeta que identifique a un ciudadano y una la mayoría de servicios en ella. Servicios de integración, cultura, ocio, transporte y pago.

CONCLUSIÓN

El objetivo no es el uso de la tecnología, sino la accesibilidad a todo de la forma más cómoda, eficiente y de calidad para el ciudadano.

7. Trabajé 30min en la redacción de la crónica de la conferencia de Digitálca Salud.

Crónica DIGITÁLICA

Cristina Suárez nos habló de proyectos que realizaban, entre ellos:

- **Proyecto VirSSPA:** mediante tejidos 3D se simulan órganos para que el cirujano valore qué es lo más adecuado a aplicar y cómo afectaría al paciente(riesgos, consecuencias...).
- **Proyecto BAI:** realidad virtual aplicada a la estimación de la superficie corporal quemada. Calcula el volumen de quemado para aplicar un tratamiento adecuado posteriormente.
- Realidad virtual mediante gafas(para el paciente) que permite al paciente guiar en el quirófano.

Gorka Gómez trató más la parte técnica comentando:

- Cuentan con un laboratorio de fabricación en el hospital Virgen del Rocío para modelos de órganos 3D.
- Trabajan a partir de imágenes médicas, las cuáles son limitadas en cuanto a visualización.
- Los modelos 3D se utilizan en planificación quirúrgica, intervencionismo cardíaco y para comunicar información al paciente de forma más clara.
- Los modelos proporcionan mejor entendimiento con el paciente y mejor comunicación entre los cirujanos y compañeros.
- Se han cambiado planes quirúrgicos tras la realización de un órgano 3D y valorar la situación.

8. Trabajé 30min en la redacción de la crónica de la conferencia de Alejandro Hall.

Crónica DEEP LEARNING

El alumno Alejandro Hall empezó hablando del impacto de la inteligencia artificial en el mundo laboral, en un futuro muy cercano. Se destruirán millones de empleos por la inteligencia artificial debido a la automatización de las máquinas.

- El deep learning no es solo un conjunto de reglas definidas para una aplicación en concreto y que cuando las sacas de esa aplicación que le estás dando ya no funcionan. El deep learning **“entiende” el concepto o esencia** de un conjunto de reglas que definen algo para extrapolarlo a otros ejemplos y aplicaciones.
- El deep learning tiene más capas y es una vuelta de tuerca más que una red neuronal tradicional. Una de las capas más destacadas es la **convolucional**.
- Hay muchas librerías útiles para la aplicación del deep learning. **Python** es el lenguaje referente para el uso de esta técnica por la cantidad de librerías y la comunidad activa que tiene.

APLICACIONES

- Visión artificial.
- Reconocimiento de voz.
- Procesado de lenguaje natural.
- Todo lo relacionado con multimedia.

9. Trabajé 45min en la redacción de la crónica de la conferencia de Moonflower Technologies.

Crónica MOONFLOWER

Jacobo Navas empezó la charla haciendo hincapié en la nueva forma de generar ideas innovadoras. Ya no solo se reúnen profesionales de un sector para un brainstorming, sino que se aúnan músicos, pintores, programadores, librepensadores...etc.

Dentro de las áreas a las que se dedican nos hablaron del **videomapping** y de cómo reducen el coste de llevar a cabo este tipo de proyectos mediante pequeñas maquetas, en vez de desplegar todo un equipo en el lugar donde se proyectará el videomapping para realizar las medidas correspondientes.

Con respecto a la **realidad virtual**, nos explicaron las diferencias entre las gafas más inmersivas (Oculus y HTC Live) y las que menos, puntualizando que son más inmersivas mientras más sentidos logren simular, engañando así al cerebro.

Sin embargo, la **realidad aumentada** lanza contenido virtual sobre una superficie real, siendo el entorno limitado. Para ello nos mostraron uno de sus proyectos en un evento donde la gente podía bailar sevillanas "junto" a un caballo. Bastante casual.

Pero eso no es todo, también nos dejaron ver las últimas gafas del mercado en **realidad mixta**, la cuál mezcla realidad virtual y aumentada. Su funcionamiento se basa en "trackear" el entorno que las gafas visualizan y simula la física de éste. Pudimos observar como situando una mesa real y lanzando pelotas virtuales sobre ésta, las pelotas se deslizaban por la superficie de la mesa y algunas caían al suelo debido a la gravedad. Ya el espacio no es tan limitado.

Como último apunte nos comentaron que **Unity** y **Unreal Engine** son de las tecnologías más usadas en este campo.

10. Trabajé 30min en la redacción de la crónica de la conferencia de Patricia Bornes.

Crónica VOCALOID

Tuvimos con nosotros a **Patricia Bornes**, que empezó hablándonos sobre lo que es **Vocaloid**, que para quien no esté al tanto, es una aplicación software para sintetizar la voz y capaz de cantar.

En la primera parte de la ponencia nos estuvo explicando cómo podíamos grabar nuestra voz y sintetizarla, así como diseñar las texturas de nuestro personaje y dotarle de movimientos para obtener como resultado un videoclip acorde a la música. Para hacer todo esto posible es necesario un conjunto de herramientas software de las que nombró algunas como **Audacity** o **Cinema4D**, entre otras.

Su intervención terminó tras un **concierto** de Vocaloid mediante la proyección de hologramas sobre tejido semitransparente, en el que se podían observar los resultados de dichas creaciones.