

Evidencia 6 – Carteles informativos

Apellidos: Bersabé Gutiérrez

Nombre: José Ignacio

Grupo: Grupo 1

Comité: Comunicación

Horas totales: 11 horas

Evidencias:

Para empezar un compañero y yo estuvimos buscando información sobre toda la información que deberíamos meter en los carteles informativos. Esto fue un pequeño problema pues, en un principio, todavía no estaba el problema completo así que había que esperar un poco para hacerlos todos. Se nos indicó que deberían ser entre 10 y 15 carteles, por lo que nos pusimos manos a la obra buscando información sobre las mujeres más influyentes de la informática y sacamos en claro esto, sirviéndonos de diversas fuentes:

Empieza aquí-----

1. Ada Lovelace (1815-1852)



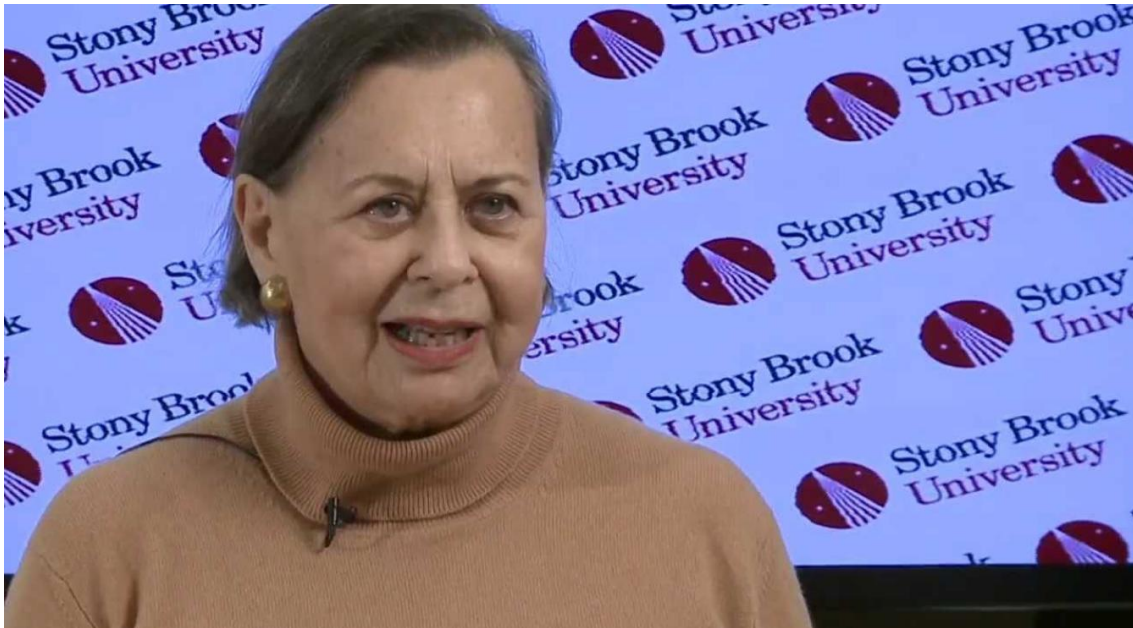
- Fue matemática y escritora, considerada la primera programadora de la historia, la cual describió un lenguaje de programación cuyos aportes marcaron precedentes dentro de la informática.
- Su fama vino principalmente por su trabajo sobre la maquina calculadora mecánica, denominada maquina analítica.
- 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. Lynn Conway (1938-actualidad)



-Informática e inventora estadounidense. Trabajó para IBM en la década de 1960 e inventó el “generalised Dynamic instruction handling”

-Fue despedida por IBM en 1968 después de confesar que era transexual y que estaba planeando cambiar de sexo.

-Fue profesora invitada en el MIT y escribió el best seller “Introduction to VLSI Systems”, un importante hilo de difusión de la revolución del diseño de circuitos integrados.

-A principios de la década de 1980 trabajó para DARPA en “computación estratégica” y en 1989 fue profesora en la Universidad de Michigan. Ese año fue aceptada como miembro de la National Academy of Engineering por sus méritos en el diseño de VLSI.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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 esta 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.

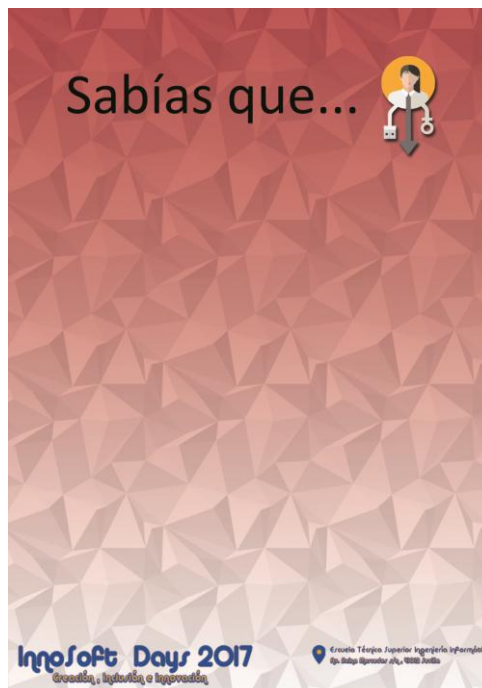
Termina aquí-----

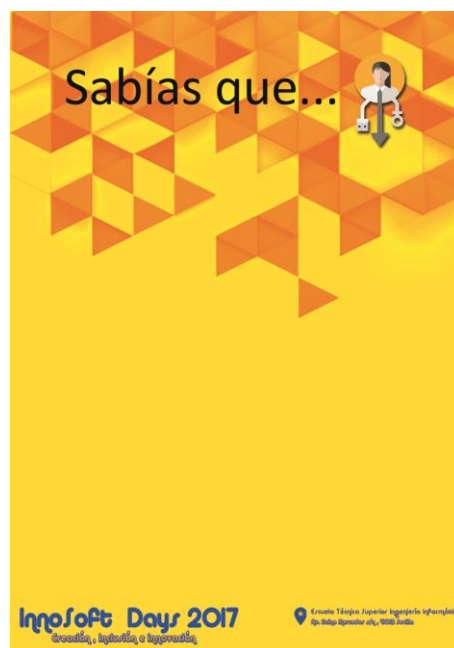
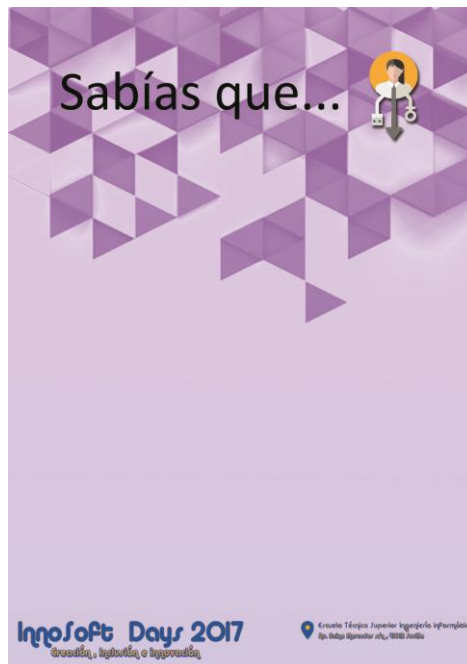
Tras esto me puse a empezar con el diseño de los carteles. En un principio me dijeron que debían ser tamaño A3, así que me puse manos a la obra mirando varias tipos de carteles en Google como los "Sabías que..." y cosas por el estilo para tener una idea.

Con Eduardo(el compañero con el que estaba haciendo esto) impusimos un formato que tendrían los carteles(cómo sería el título, dónde iría el nombre, dónde la imagen y dónde el texto).

Una vez elegido el formato(tras estar debatiendo diferentes formas de hacerlo) me puse con los diseños de los fondos. Quería hacer más de uno para que alguien de los "jefes" eligiese uno de los que les ofrecería.

Hice tres diferentes(pondré las imágenes más pequeñas del tamaño real):





Eduardo le pasó los diseños a Elvira(presidenta) y se eligió el primero que aparece de los tres en este documento.
Después de esto se enseñó un diseño terminado, que quedaría así a falta de cambios en la letras y pequeñas cosas:

Sabías que...

Ada Lovelace



- 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.

InnoSoft Days 2017
Creación, Inclusión e Innovación

Escuela Técnica Superior Ingeniería Informática
Bosque Universitario s/n, 46100 Burjassot

Tras esto, Eduardo propuso la idea de poner la foto en el logo en vez de ser rectangular, quedando así el diseño:



Tras esto Juan Huerta nos dijo que teníamos que acortar considerablemente los textos para que fuesen más atractivos (no pondré todos los textos acortados en el documento para que no se haga infinito y que los carteles tendrían que ser en tamaño A4).

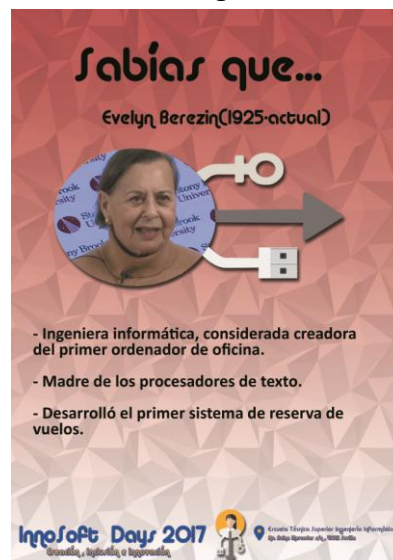


Ejemplo de los cambios:



En este último ejemplo aparece ya la letra final que le pensaba dejar, pues si le ponía la letra del título a los textos no se leía demasiado bien.

Hasta aquí ya tenía "terminados" los siguientes diseños:



Sabías que...

Frances E. Allen(1932-actual)



- Informática y pionera en el campo de computación paralela.
- Entre sus logros: optimización de código y computación paralela.
- Primera socia de IBM y primera mujer en conseguir un premio Turing.
- Contribuyó con la Agencia de Seguridad Nacional Americana.

InnoSoft Days 2017
Innovación, Ingeniería e Impacto



Escuela Técnica Superior Ingeniería Informática
de la Universidad de Valencia

Sabías que...

Lynn Conway(1938-actual)



- Informática e inventora. Creó el “generalised Dynamic” (paradigma de ejecución).
- Trabajó en el diseño de VLSI y es pionera en el campo de chips microelectrónicos.
- Aceptada en 1989 como miembro de la National Academy of Engineering.

InnoSoft Days 2017
Innovación, Ingeniería e Impacto



Escuela Técnica Superior Ingeniería Informática
de la Universidad de Valencia

Sabías que...

Margaret Hamilton(1936-actual)



- Científica computacional, matemática e ingeniera de sistemas.
- Desarrolló el software “on-board” para el programa espacial Apolo.
- Galardonada con la Medalla Presidencial de la Libertad .
- Directora de software del laboratorio del MIT.

InnoSoft Days 2017
Innovación, Ingeniería e Impacto



Escuela Técnica Superior Ingeniería Informática
de la Universidad de Valencia

En este momento aparece en escena el coordinador de comunicación de por la mañana(Antonio Ruiz Budia) y dice que el logo aparece ovalado en vez de ser circunferencia perfecta, las letras tienen que ser todas como las del título pero transparentes y el fondo tiene que ser parecido al del cartel de las jornadas(con patrón arriba y abajo del A4). También que quite los guiones de los textos.

Esto hace que tenga que volver a hacer un fondo y cambiar prácticamente todo, el resultado que mando es el siguiente:



Comenté que con la anterior letra se leía mucho mejor, pero decidieron que tenía que ser esa.

Tras subir esto, Antonio subió un ejemplo de cómo quería que fuese modificando un archivo psd que le pasé de un cartel y Eduardo y yo nos pusimos a hacer todos los carteles de nuevo, quedando como resultado los siguientes diseños:



Sabías que...

Ada Lovelace



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

Creadora de la denominada máquina analítica.

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

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

Innosoft D&I

Creación, inclusión e innovación.



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 D&I

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Big Data




Es un 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.

Innosoft DAYS
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.

Uno en herramientas de Inteligencia Artificial, como por ejemplo, Amazon Machine Learning.

Innosoft DAYS
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 DAYS
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.

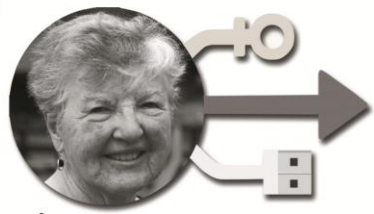
Desarrolló la idea de un programa que permitía almacenar y editar texto, así como el primer sistema de reserva de vuelos.

Innosoft DAYS
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 D&S
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 D&S
Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Hedy Lamarr



Fue una 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.

Forma la base de tecnologías inalámbricas como Bluetooth y WiFi.

Innosoft DAYS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Lynn Conway



Informática e Inventora. Trabajó para IBM e inventó el "generalized 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.

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

Innosoft DAYS

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 DAYS

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 DAYS

Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Scratch




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 *scratching* (reutilización de código).

Innosoft D&S
Creación, inclusión e innovación.



Sabías que...

Start-up



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.

Innosoft D&S
Creación, inclusión e innovación.

Conclusión:

Tras crear los carteles nos dijeron que no nos imprimirían más cosas por lo que al final todo este trabajo no ha servido para nada(exceptuando el darme experiencia en diseño y organización e imputarme horas), lo que es un poco frustrante, pues es trabajo que se podría haber empleado en cualquier otra cosa.

Así que por falta de presupuesto no se pudieron imprimir los carteles. También tengo que decir que tras ir aplicando tantos cambios y que después de dejarlo como te han dicho solo se haga como han mandado los "jefes" que al fin y al cabo son personas con la misma experiencia que yo, me sentí bastante ninguneado.