¿Qué es la Realidad Virtual? ¿y la Realidad Aumentada? ¿Y la Realidad Mixta? ¿Y la realidad? ¿Son reales?¿son prácticas? ¿Cómo nos influyen?, cómo podemos beneficiarnos de ella...

Acompáñanos en la segunda edición de Switch onoff donde expertos de primer nivel,
que ya se han hecho estas preguntas, compartirán con nosotros, y contigo, sus respuestas.

switch onoff

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

switch onoff

REALIDAD REALIDAD VIRTUAL AUMENTADA

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

9:00 a 9:30 - REGISTRO

9:30 a 9:40 - UN POCO DE MÚSICA PARA EMPEZAR...

9:40 a 9:50 - Bienvenida e introducción.

Miguel Castillo Lazo

Director de innovación GRUPO CAJAMAR:

https://www.linkedin.com/in/miguelcastillolazo/

Sandra Burgos Macías

Responsable de Staff Divulgación y Cultura Digital GRUPO CAJAMAR:

https://www.linkedin.com/in/sandra-burgos-macias/

9:50 a 10:00 - Apertura

Rafael García Cruz

Consejero Ejecutivo de Banco de Crédito Social Cooperativo

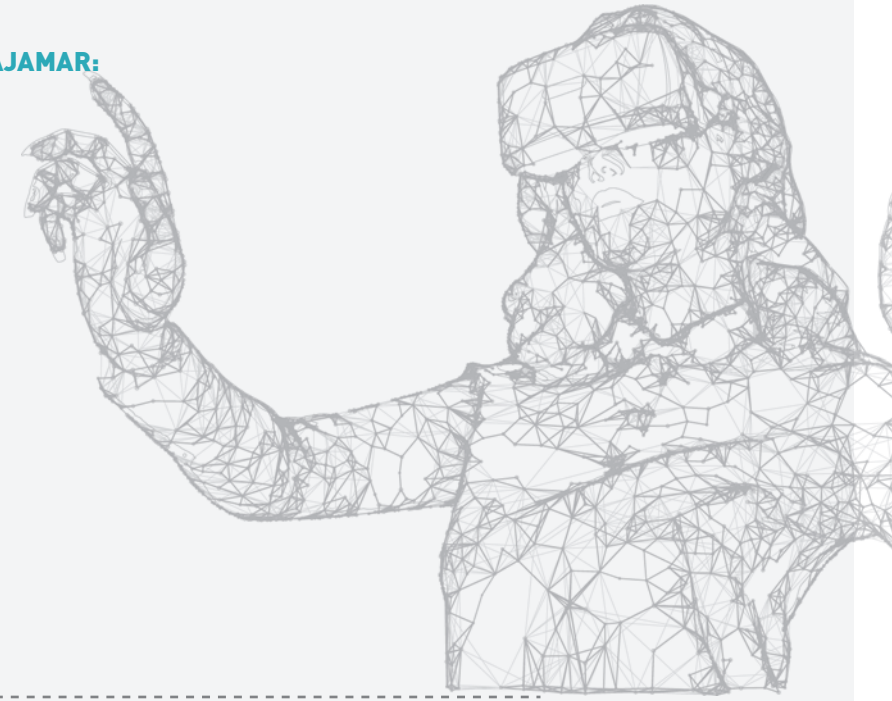
José Ramón Barriocanal

CEO de Kabel

https://www.linkedin.com/in/jrbarriocanal/

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA



5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

10:00 a 10:05 - ¿Qué es la realidad Virtual?
Marta del Amo (moderadora)
Periodista científica, tecnológica y de innovación
https://www.linkedin.com\in\martadelamo

10:05 a 10:30 - Los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Realidad Virtual, Aumentada y Mixta
Ignacio Villoch
Innovación & Transformación Digital "Creando Oportunidades" a través de la Comunicación y el Intraemprendimiento
https://www.linkedin.com/in/ignaciovilloch/

10:30 a 13:30 - PANELES Y OCIO:

10:30 a 11:15 - Retail. Usos de la Realidad Virtual, Aumentada y Mixta en el sector retail

Miguel Ángel Pérez (Kabel)
Marketing Technologist y Consultor de Realidad Aumentada, Mixta y Virtual, KABEL
https://www.linkedin.com/in/miguelpef/

Edgar Martín Blas (ESIC)
Co Founder - CEO & Creative Director, VIRTUAL VOYAGERS
https://www.linkedin.com/in/edgarmartinblas/

Preguntas

11:15 a 11:40 - [DESCANSO + NETWORKING]

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

11:40 a 12:25 - **Energía e Industria 4.0 – La Realidad Extendida y la Industria 4.0, la clave para un desarrollo sostenible**

José Luis Inoges (Navantia)
Director de Marketing 4.0 e Inteligencia Comercial, NAVANTIA
https://www.linkedin.com/in/jos%C3%A9-luis-inog%C3%A9s-esteban-693b2831/

Lorena Gil (Asti)
Digital Transformation Manager, ASTI Mobile Robotics
https://www.linkedin.com/in/lorenagil/

12:25 a 13:10 - **Salud y Educación. La Realidad Extendida en beneficio de la sociedad**

María José Villanueva (Astrazeneca)
Periodista científica, tecnológica y de innovación
https://www.linkedin.com/in/mjosevillanueva/

José Antonio Piedra Fernández - Doctor Universidad de Almería
Vicerrector de la Universidad de Almería y Fundador de VIRTUAL DOR.
https://www.linkedin.com/in/japiedra/

Preguntas

13:10 a 13:15 - **Cierre y Conclusiones** – Marta del Amo.

13:15 a 13:25 - **Música online**

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

Marta del Amo

Periodista científica, tecnológica y de innovación.

BIO: Marta del Amo periodista científica y tecnológica con más de 11 años de trayectoria, en los que ha trabajado para medios nacionales como el Diario Público; y en Departamento de Comunicación del CSIC, el Organismo Público de Investigación más grande de España. Desde hace más de siete años lidera MIT Technology Review en español, la edición en castellano de la revista de tecnología más antigua del mundo, y publica una columna semanal sobre tecnología en El Español. Combina su faceta como periodista con apariciones públicas como ponente y maestra de ceremonias en eventos centrados en innovación, tecnología y ciencia. Ha participado en actos de entidades como públicas Casa Real Española, Ministerio de Ciencia e Innovación, Red Eléctrica España, Cámara de Comercio de España, Instituto de Inteligencia Artificial y Cruz Roja, y de empresas como Endesa, BBVA, Roche, Novartis, Grupo Catalana Occidente y Philips.

Ignacio Villoch

Consultor Innovación, Talento y sostenibilidad | Mentor emprendedores Conferencista y facilitador.

BIO: Ignacio –Nacho- Villoch es un reconocido generador de contenidos sobre Innovación, Talento y Transformación Digital en el que ha trabajado profesionalmente durante más de 15 años. Autor de novelas comerciales como "La Aventura de Diana. Emprendiendo contra viento y marea" o " El Desafio de Yago: En Busca de las fuentes del talento", participa activamente como mentor, inspirador, asesor o promotor en diversas comunidades y proyectos de emprendimiento como MET Community, Héroes Club, o el laboratorio SEK en los que ayuda a emprendedores a generar impacto a través de su propósito en la vida, trabajando su IKIGAI. Profesor invitado en programas de innovación, creatividad, sostenibilidad y transformación digital de las principales escuelas de negocios, inspirador y facilitador en eventos institucionales y corporativos. Galardonado con el Premio al Top Social Executive de España y Portugal por Linkedin en 2016, y recientemente Positive Change Ambassador por su compromiso con los ODS y la agenda 2030. Conocido en las RRSS como @CapitanCook, es padre de 3 hijas y se moviliza por diversas causas sociales asociadas a la agenda 2030.

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

Miguel Ángel Pérez

Marketing Technologist y Consultor de Realidad Aumentada, Mixta y Virtual, KABEL

BIO: Con base en Marketing Digital y experiencias digitales, los últimos años he estado enfocado profesionalmente en encontrar las mejores soluciones de Realidad Aumentada y Mixta en distintos sectores para hacerlos realidad mediante proyectos de desarrollo y principalmente adoptar esta tecnología en los procesos diarios de las organizaciones.

He desarrollado aplicaciones para HoloLens 1, HoloLens 2, ARcore en Android, ARkit en IOS, Oculus, Pirámides Holográ(cas como Dreamoc xl3 y potenciadas con Microsoft Azure, Vuforia o Google Cloud entre otras. He trabajado con diversas herramientas de diseño 3D a lo largo de mi carrera que me han servido para comprender hasta qué punto son necesarios trasladar la realidad a un mundo digital para aprovechar al máximo cualquier tipo de actividad profesional.

La creciente evolución de motores grá(cos apoyada por soluciones en la nube ha permitido romper el límite de la imaginación y crear conceptos nuevos para cada situación por ello creo que estamos en el mejor momento para arrancar ideas en otras realidades.

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA

Edgar Martín-Blas Méndez

Co Founder - CEO & Creative Director, VIRTUAL VOYAGERS.

BIO: Trabajó en el mundo de la creatividad, la publicidad y los parques temáticos junto a equipos de Disney y Efteling. Co-fundó agencias pioneras en publicidad digital y apps como Teaser y Xocolat Design. Fue director creativo de Teléfonica - Tuenti para España y su lanzamiento en Latinoamérica. En 2015 fundó Virtual Voyagers, pionera en Realidad Virtual, trabajando con más de 80 marcas (Ferrari, Disney, Movistar, Inditex, Mastercard, etc) siendo premiados nacional e internacionalmente (Lovie Awards, Google Best, Inspirational). Fueron empresa VR destacada en el evento de Facebook "F8" (California), también fue seleccionado por el Instituto Choiseul como uno de los TOP 20 líderes económicos del mañana durante dos años consecutivos.

5/11/2020

kabel

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

José Luis Inoges

Director de Marketing 4.0 e Inteligencia Comercial, NAVANTIA.

BIO: Ingeniero Naval su carrera profesional se ha desarrollado casi en su totalidad en Navantia, pasando por las áreas de producción, ingeniería, comercial y actualmente marketing 4.0 e inteligencia comercial. En su puesto actual disfruta por poder aplicar todos los días dos de las habilidades por las que siente especial predilección: el cambio (tecnológico) y la comunicación con personas. La innovación está presente como uno de los objetivos clave del área que dirige, aplicada en un sector donde hay una gran presencia de tecnología pero al mismo tiempo un gran peso de la tradición. De(ende que cualquier tecnología sólo tiene sentido si mejora en algo la vida de las personas, y por tanto debe ser una herramienta fundamental para progresar hacia los objetivos de desarrollo sostenible, que persiguen precisamente una vida mejor para todas las personas.

Lorena Gil

Digital Transformation Manager, ASTI Mobile Robotics.

BIO: Lorena Gil es Ingeniera Informática por la Universidad de Burgos, ha complementado su pasión por la tecnología y el desarrollo software con un Máster en Internet Business en ISDI, un Data Science Bootcamp en IE y otro máster en Asesoría y Consultoría en TIC en la UBU. Comenzó su carrera profesional en el sector servicios trabajando para el Ayuntamiento de Burgos y Caja de Burgos. En 2013, se incorpora a ASTI Mobile Robotics, donde ha trabajado en el departamento de Desarrollo Software, diseñando nuevos programas software industriales en lenguajes de programación punteros, así como transformando la cultura del equipo, pasando de usar metodologías de desarrollo en cascada a metodologías ágiles. Posteriormente, desempeñó el puesto de Site Manager, coordinando proyectos de implantación de AGVs (vehículos de guiado automático) en las plantas de los clientes, lo que le permitió tener una visión 360º de los proyectos industriales. Desde hace cuatro años, trabaja como responsable del área de Transformación Digital, dirigiendo y diseñando nuevos proyectos relacionados con IoT, Cloud, Big Data, Machine Learning, Inteligencia Arti(cial, Mantenimiento Predictivo, etc... tanto para ASTI como para sus clientes. Uno de los grandes retos de esta última andadura es no sólo la digitalización de los procesos, sino la digitalización de las personas.

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

María José Villanueva

Pharma Marketing 4.0 and Nutrition Expert, ASTRAZENECA.

BIO: Mª José Villanueva es Licenciada en Veterinaria (Univ. Complutense), Master en Economía de la Salud y del Medicamento (Univ. Pompeu Fabra) y AMP "Promociona" (ESADE). Su trayectoria profesional gira entorno a la salud, desde la industria farmacéutica como directora de marketing y ventas ligada a la innovación en medicamentos y al desarrollo de e-soluciones para pacientes y profesionales sanitarios y como advisor en e-salud y experta en nutrición. "La salud del individuo y la comunitaria ya no se entienden sin la e-. La e-salud (e-Health) es una realidad con un prometedor futuro, aún queda mucho potencial por desarrollar, estamos en la punta del iceberg".

José Antonio Piedra.

Vicerrector de la Universidad de Almería y Fundador de VIRTUAL DOR.

BIO: José Antonio es doctor ingeniero en informática por la Universidad de Almería en 2005. Actualmente es profesor en el Departamento de Informática de la misma Universidad. Miembro del Grupo de Investigación en Informática Aplicada (TIC-211), ha sido Coordinador del Máster en Ingeniería Informática así como, Director del Secretariado de Calidad y actualmente es Director de Becas y Ayudas al Estudio de la Universidad de Almería. Socio fundador de la Spin off - VIRTUAL DOR desde 2018 enfocada a la creación de aplicaciones de la Realidad Virtual, Aumentada y Mixta en el ámbito de la educación y la salud. Colabora estrechamente con el grupo de investigación de James Wang en The Pennsylvania State Univesity. Premio José Luis Labrandero por la Asociación Española de Teledetección. Patente en el ámbito del reconocimiento de células cancerígenas usando un sistema difuso de visión artificial. Participa en diversos proyectos nacionales, internacionales y autonómicos. Autor y coautor en varias publicaciones científicas, entre artículos de revista, capítulos de libro nacional e internacional, y publicaciones en actas de congreso nacional e internacional. Revisor de artículos científicos en varias revistas internacionales de impacto JCR, como IEEE Transactions on Geoscience and Remote Sensing o International Journal of Remote Sensing. Su área de investigación se centra en la visión por computador, inteligencia artificial, los sistemas de interacción natural y los serious games y aplicaciones de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta en el ámbito de la educación y la salud.

switch onoff

REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA

5/11/2020

KABEL

GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR