

BARCELONA

>> Próximo congreso sobre las soluciones del internet de las cosas para la industria

El próximo IoT Solutions World Congress Barcelona ha convocado a las empresas y a los expertos internacionales más destacados del sector para ofrecer las más novedosas aplicaciones del *internet of things* (IoT) a la industria y para debatir sobre cómo esta tecnología va a transformar la economía mundial en los próximos años. La Fira de Barcelona, junto con el Industrial Internet Consortium, la asociación internacional más importante del sector, organizan el primer evento mundial que se focaliza en el IoT como solución para las empresas, el negocio y el mercado global. Los expertos internacionales y las multinacionales tecnológicas participantes traerán, del 16 al 18 de setiembre, las últimas innovaciones y soluciones que ofrece el *internet of things*, una tecnología que permite la interconexión digital entre internet y objetos comunes o máquinas industriales, para que las empresas puedan transformar su negocio de futuro.

Como asegura Richard Soley, director del Industrial Internet Consortium "el *internet of things* es un fenómeno tecnológico que va a cambiar la vida cotidiana de las personas pero también la forma de producir o de hacer negocios. Las empresas de hoy deberán subirse a esta tecnología para abrir las puertas del mañana".

Así, el congreso va dirigido a todo el sector tecnológico creciente en esta área, pero también a las industrias a las que ofrece soluciones, como son la manufacturera y la hostelera, además del sector energético, el del transporte y la logística, y los sectores de la construcción, las infraestructuras, la agricultura y la salud. El director de IoT Solutions World Congress, Roger Bou, subraya que "este nuevo evento quiere ser un puente que conecte la tecnología y la industria en todos sus sectores, con aplicaciones reales y prácticas para que las empresas que acudan puedan ser las primeras en impactar en el mercado del futuro".

Para facilitar esta conexión entre tecnología e industria, el IoT Solutions World Congress contará con un área congresual con los más destacados expertos en el sector, en la que se debatirá sobre las posibilidades de esta tecnología y su papel transformador de la economía del futuro. Igualmente, ofrecerá formación técnica y sobre la seguridad en la red, así como zonas y actividades de *networking* e incluso de *recrui-*

ting. Contará también con un área expositiva en la que las empresas tecnológicas mostrarán sus últimas innovaciones en este campo con prototipos, *gadgets*, proyectos y aplicaciones reales que ya están ayudando al crecimiento de las empresas. La Fira de Barcelona llevará a cabo el evento junto al Industrial Internet Consortium, consorcio internacional fundado por IBM, General Electric, Cisco, AT&T e Intel para unir organizaciones y tecnología con el objetivo de acelerar el crecimiento de la industria vinculada a internet.

Más información: Tel. 932 332 876.

Correo-e: iots.visitors@firabarcelona.com

MADRID

>> SIMO Educación presentará las más innovadoras experiencias TIC para las aulas

Un total de 38 experiencias TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en las aulas han sido seleccionadas para su presentación en el marco del programa de actividades de SIMO Educación 2015, la feria de tecnologías para la enseñanza que organiza Ifema en colaboración con la revista Educación 3.0, entre los días 28 y 30 de octubre de 2015. Las propuestas seleccionadas son 9 experiencias desarrolladas en educación infantil; 11 en primaria; 10 en secundaria y bachillerato, y 4 en formación profesional y universidad. Además se han seleccionado 4 temas sobre gamificación.

El programa de presentaciones ofrecerá una interesante visión de los innovadores escenarios educativos que posibilitan el uso de las TIC en las aulas: experiencias de aula con *flipped classroom* (clase al revés); proyectos que incorporan la elaboración de paletas de inteligencias múltiples o herramientas de realidad aumentada; metodologías activas para desarrollar las capacidades cognitivas y personales, o a la integración de estudiantes con dificultades; experiencias apoyadas en ABP (aprendizaje basado en proyectos) o aprendizaje basado en juegos (*game-based learning*); alfabetización audiovisual; programación; robótica, y el uso de todo tipo de recursos tecnológicos en las aulas (tabletas, *apps*, paneles interactivos en 3D, impresión 3D, blogs, webs...).

