



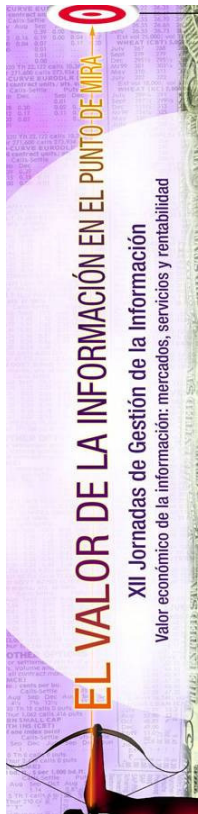
“Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios”.

Michel de Montaigne





quiénes somos



TECNOLOGÍA
INVESTIGACIÓN
DESARROLLO
INNOVACIÓN





Cámara Segovia
El futuro de internet se llama aplicaciones de 3D interactivo
 Virtual Reality Solutions, joven empresa segoviana, compagina la consultoría informática con el I+D de aplicación de la realidad virtual a ocio, medicina y gestión empresarial.

Lo último de lo último en informática es la virtualización de entornos accesibles desde internet. Caracteres interactivos en 3 dimensiones capaces de reproducir desde una ciudad a la organización de la información de una empresa.

CS / SEGOVIA
 Virtual Reality Solutions (VRS) es una consultora de informática especializada en servicios a las empresas en mantenimiento de redes, implantación de RR.pptualización de aplicaciones. Nuestra especialización - explica Juan S., Sonelewa - es optimizar los procesos informáticos. Diferenciamos entre los procesos de introducción de datos, cuyos sistemas deben ser robustos y ágiles (operacionales) y los procesos de extracción de información (Business Intelligence) en la que los directivos requieren una visión sencilla y precisa de su negocio. Somos conscientes del tamaño de las empresas de la región, que consideran la informática más un gasto que una inversión. Lo que nos acerca a la realidad empresarial segoviana y de Castilla y León.

Sonelewa, junto con su socio Juan L. Ferrer, decidieron en 2007 abrir su empresa tras una dilatada experiencia en departamentos informáticos de grandes grupos.

En esta fachada de aparentemente tradicional se encierra, sin embargo, uno de los proyectos informáticos más ambiciosos y tecnológicamente punteros del momento. La aplicación de entornos virtuales a la gestión empresarial. Pero vayamos por partes. La empresa virtualiza contenidos, es decir, modela en 3D interactivo paisajes, urbanas, edificaciones, de todo. Con el añadido de que la tecnología utilizada permite acceder al entorno virtual desde internet, vía Second Life o tecnologías afines. Un servicio cada vez más demandado para "personas virtuales": turísticos, mapas, recreaciones informáticas del pasado, entre otras. Se trata de permitir que el usuario, mediante un avatar, se desplace por el entorno virtual, interactuando con los contenidos, accediendo a los datos, y así sucesivamente.

La realidad virtual es una tecnología muy prometedora que está llamada a revolucionar nuestro mundo en pocos años. Así lo puso de manifiesto ayer en Segovia Juan Sonelewa, uno de los responsables de la empresa Virtual Reality Solutions, en el transcurso de una demostración llevada a cabo en IE Universidad sobre las aplicaciones prácticas de la realidad virtual. La actividad tuvo lugar dentro de la agenda de conferencias y exhibiciones previstas con motivo de la Semana de la Ciencia de Castilla y León.

Mediante una sencilla aplicación informática, unos cascos y unos guantes especiales que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo, algunos referentes presentes en la sala experimentaron en IE Universidad la sensación de encontrarse en otro mundo desplegado en tres dimensiones, donde podían interactuar casi como en la vida real. Pero la realidad virtual no se limita al ocio. Los usuarios pueden mejorar sus presentaciones de trabajo, integrando imágenes en 3D con vídeo en tiempo real en un único catálogo o documentación. Además de conferencias y reuniones redondas, IE Universidad abrirá actividades de puertas abiertas con el fin de mostrar los laboratorios de Biología o los departamentos de Física y Química, entre otros. El objetivo es difundir el patrimonio científico de la región y abrir a los ciudadanos los espacios de investigación, normalmente cerrados al público.

Segovia, reconstruida ladrillo a ladrillo en Second Life
Turismo virtual en SL y otros mundos

Expertos auguran que la realidad virtual revolucionará el mundo en pocos años

Tras una fachada "convencional" VRS encierra un proyecto de tecnología punta en informática 3D

Dos empresas segovianas participan en la feria AR&PA

La otra mirada de la redacción
 El Adelantado entrevista a **Pedro Muñoz**
 Presidente de la Real Federación Española de Tenis

EL NORTE SEGOVIANO
 Juan Sonelewa, en la exposición de ayer en IE Universidad. / EL NORTE

El Adelantado de Segovia, 22 de septiembre de 2007. El Adelantado de Segovia

Provincia Castilla y León Deportes Última Página Todas las noticias

de abril a noviembre de 2008

La otra mirada de la redacción

El Adelantado entrevista a Pedro Muñoz

Presidente de la Real Federación Española de Tenis

Miércoles 20 de octubre a las 10:00 horas como habitualmente. redaccion@eladelantado.com

CULTURA

Dos empresas segovianas participan en la feria AR&PA

LOCAL

Uno de cada diez segovianos cree que el acuerdo con el Santander no ha resuelto el caso Estigarribia

La actuación del alcalde para zarzar el caso divide a los encuestados

La mayoría cree que el no se debería ir a los tribunales

Señala la quiniela de condados (pp)

de los residentes en la en régimen de alquiler y los que se fueron segovianas participan en

Sandra Barahona general del Norte

12 Septiembre >>>

El instituto de esta feria de

valoración hecha en la el 30 y del

oro sta to s

condiciones y proyección de los datos que abarcan desde el territorio de los territorios, planes, proyectos, informes, análisis, etc.

ha elaborado planes directores de territorios como Tierra de San Antonio el Real y otros de Sepúlveda; complejo monástico de San Antonio el Real y San Vicente el Real de Segovia; fortificaciones como Universidad de Salamanca y la Iglesia de Sepúlveda, y Monumentos como la Torre de San Millán de Segovia.

Por su parte, en VRS un grupo de jóvenes se dedica al desarrollo de este proyecto. La realidad virtual no se limita al ocio. Los usuarios pueden mejorar sus presentaciones de trabajo, integrando imágenes en 3D con vídeo en tiempo real en un único catálogo o documentación. Además de conferencias y reuniones redondas, IE Universidad abrirá actividades de puertas abiertas con el fin de mostrar los laboratorios de Biología o los departamentos de Física y Química, entre otros. El objetivo es difundir el patrimonio científico de la región y abrir a los ciudadanos los espacios de investigación, normalmente cerrados al público.





Finalistas de la 7ª ed.
Banespyme-Orange

Escuela Banespyme Orange, antiguo Proyecto NETI. Es una iniciativa destinada a apoyar la creación de empresas de Tecnologías Innovadoras. Una iniciativa de Orange, Fundación Banesto Sociedad y Tecnología e IE Business School.

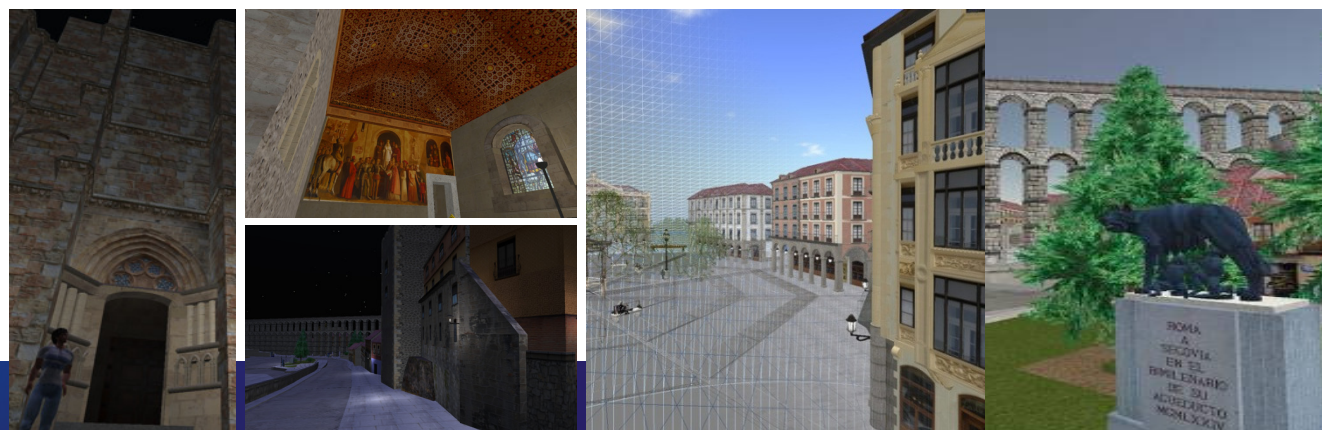
escuela
Banespyme-Orange
Proyecto



1º Premio IntraVerse
Awards (Mónaco)

Por el desarrollo de "Segovia Virtual", patrocinado por el Circulo de las Artes y la Tecnología. Imagina es uno de los certámenes internacionales más importantes dedicados a la animación 3D y los efectos especiales. Dada la irrupción de las nuevas tecnologías relacionadas con las redes sociales y los mundos virtuales, ha creado una sección específica para esta tecnología.

 CÍRCULO
DE LAS ARTES
Y LA TECNOLOGÍA
DE SEGOVIA



- Planificación general del proyecto
- Un poco de historia, el por qué de la innovación
- ¿Cuándo un producto innovador está maduro?
- ¿Cómo la innovación puede cambiar el mundo?
- La importancia de la planificación financiera
- Conclusiones



PROYECTO EMPRESARIAL

- 1.- EQUIPO DE EMPRENDEDORES
- 2.- IDEA DE NEGOCIO INNOVADORA
- 3.- EL PLAN DE NEGOCIO

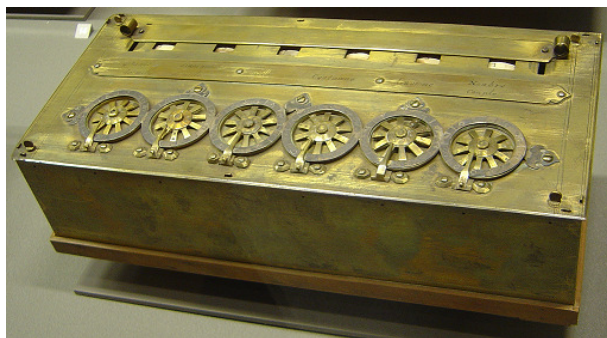
Definición clara de la idea de negocio
Mercado objetivo
Estado de la tecnología y la normativa legal
Estudio de la competencia
Plan de marketing
Plan estratégico
Plan financiero



innovación: las primeras computadoras



Blais Pascal (1642)



Primera máquina de calcular mecánica
Sumaba números mediante ruedas dentadas.
En 1670, Leibniz consiguió que se multiplicase.

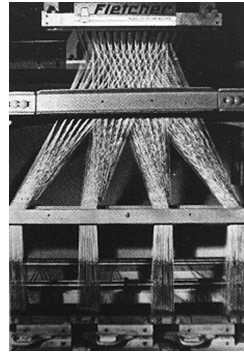
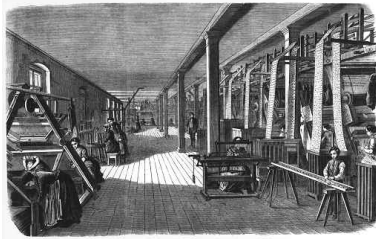
¿Qué relación existe entre un telar y la computación?



Joseph M. Jacquard (S. XIX)



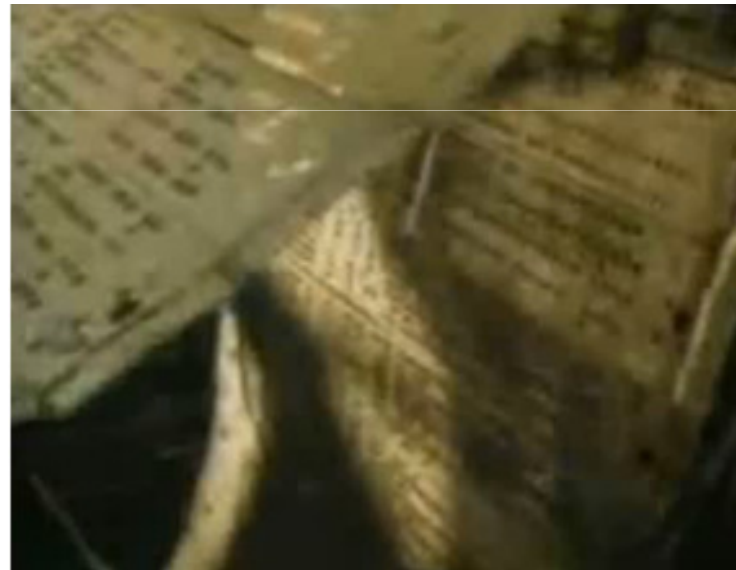
innovación: las primeras computadoras



Las tarjetas perforadas:

El telar disponía de delgadas tablas de madera perforada que permitía realizar complejos diseños para los tejidos.

El estadístico norteamericano **Herman Hollerith** concibió la idea de **utilizar tarjetas perforadas como las de estos telares para procesar datos**. En 1890, Hollerith consiguió procesar la información estadística del censo de población de Estados Unidos mediante tarjetas perforadas que permitían o no el paso de electricidad.



Conclusión:

La cuna de la computación moderna es un jersey del Siglo XIX

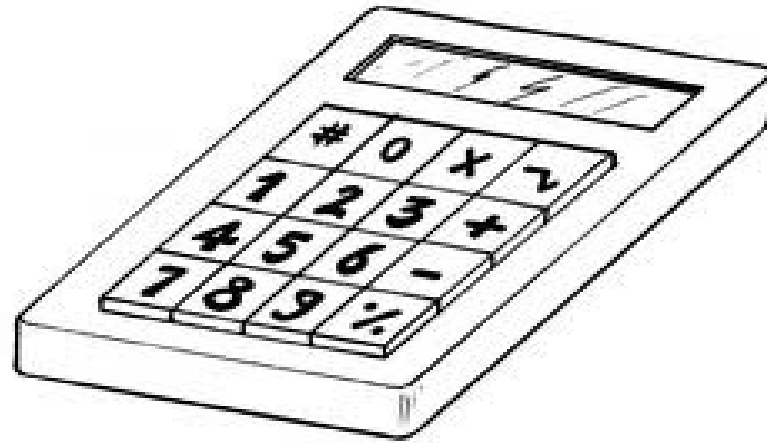


¿Qué sucede cuando un dispositivo se adelanta a su tiempo?



Cualquier avance tecnológico requiere que el contexto le sea propicio.





satisfacción
idea
~~¿problema?~~

1.- PROPIA

APORTACIONES DE SOCIOS A LA EMPRESA



2.- ENTRADA DE NUEVOS SOCIOS

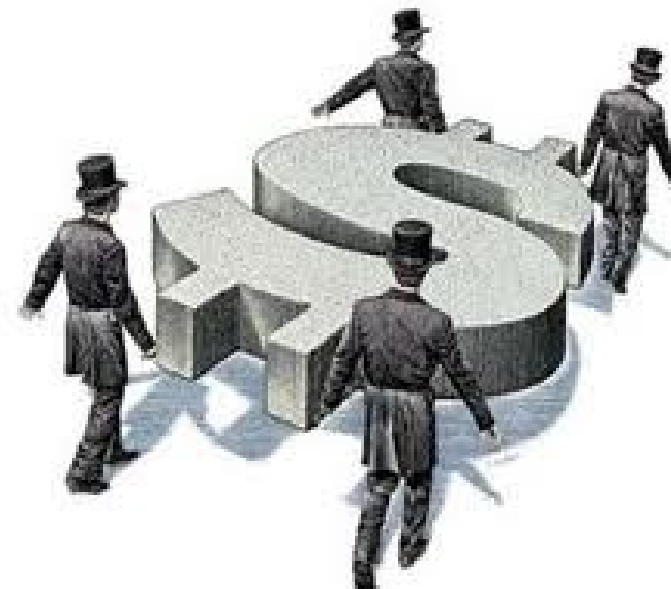
SOCIOS OPERATIVOS

SOCIOS FINANCIEROS

capital inversión

préstamos participativos

business angels



3.- FINANCIACIÓN EXTERNA

BANCARIA

PRÉSTAMOS ICO

AYUDAS Y SUBVENCIONES



4.- ALIANZAS

ASOCIACIÓN

COLABORACIÓN

ACUERDOS ESTRATÉGICOS

JOINT VENTURE

CLÚSTER



Natural user Interfaces



TODO GRACIAS A LA INNOVACIÓN

Como hemos visto, la INNOVACIÓN CONTÍNUA nos permite convertir una simple máquina de sumar en un sistema de control de telares, y de aquí en potentes computadoras capaces de transformar nuestro mundo de un modo radical.

La TECNOLOGÍA NO ES DE USO EXCLUSIVO DE LOS INVENTORES. Sino que adquiere su verdadera naturaleza de ser cuando la sociedad la adopta, transforma, la usa, incluso la pervierte hasta aspectos en los que sus creadores iniciales nunca imaginaron.

Hoy en día, como siempre, la empresas encargadas de desarrollar tecnología debemos escuchar a los usuarios, especialmente a aquellos que dicen “Yo no sé nada de informática, quiero seguir como estoy porque me funciona”.

Si las soluciones informáticas no son capaces de convencer a estos usuarios SIEMPRE ES RESPONSABILIDAD DE LOS INGENIEROS QUE DESARROLLAMOS dichas soluciones, porque no somos capaces de darles lo que necesitan.



unas frases para el recuerdo

**CREO QUE HAY UN UNIVERSO DE MERCADO PARA
ALREDEDOR DE 5 COMPUTADORAS.**

1943, Thomas Watson, Presidente de la mesa directiva de IBM.

**NO HAY RAZÓN PARA QUE ALGUIEN QUIERA
TENER UNA COMPUTADORA EN SU CASA.**

1977, Ken Olsen, Presidente y fundador de Digital Equipment Corp.

640 K deben ser suficientes para cualquiera.

1981, Bill Gates, Fundador de Microsoft.



- 1.- La actividad INNOVADORA y EMPRENDEDORA van unidas y pueden darse en cualquier sector.**
- 2.- El receptor de la tecnología es quien finalmente la impulsa y modula.**
- 3.- Sin PLANIFICACIÓN no hay innovación.**
- 4.- Hay que conocer las distintas vías de financiación para innovar**
- 5.- Según el DRAE: Emprendedor es el que emprende con resolución acciones dificultosas o azarosas.**



unas frases para el recuerdo

“Yo no hice nada por accidente, ni tampoco fueron así mis invenciones; ellas vinieron por el trabajo”

T.A. Edison

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

www.virtualrs.es

