

# Blogs desde Singularity University (Semana 5)

10 de Agosto de 2015



Nuestros ingenieros peruanos, ganadores de la Competencia de Impacto Global (GIC, por sus siglas en inglés) Perú 2015, bloguean desde Singularity University (SU), con sede en el Centro de Investigaciones de la NASA en Silicon Valley, Estados Unidos, contándonos sus experiencias.



***Con el self-driving car! "Spared no expense"***

Ambos comparten semanalmente, en sus blogs personales, sus experiencias con profesionales de todo el mundo, patrocinados por corporaciones y multinacionales como Google, Cisco, Genentech, Autodesk y 3DSystems entre otros. Ver también [Semana 1](#), [Semana 2](#), [Semana 3](#) y [Semana 4](#).

A continuación, en Lampadia glosamos anotaciones de sus blogs.

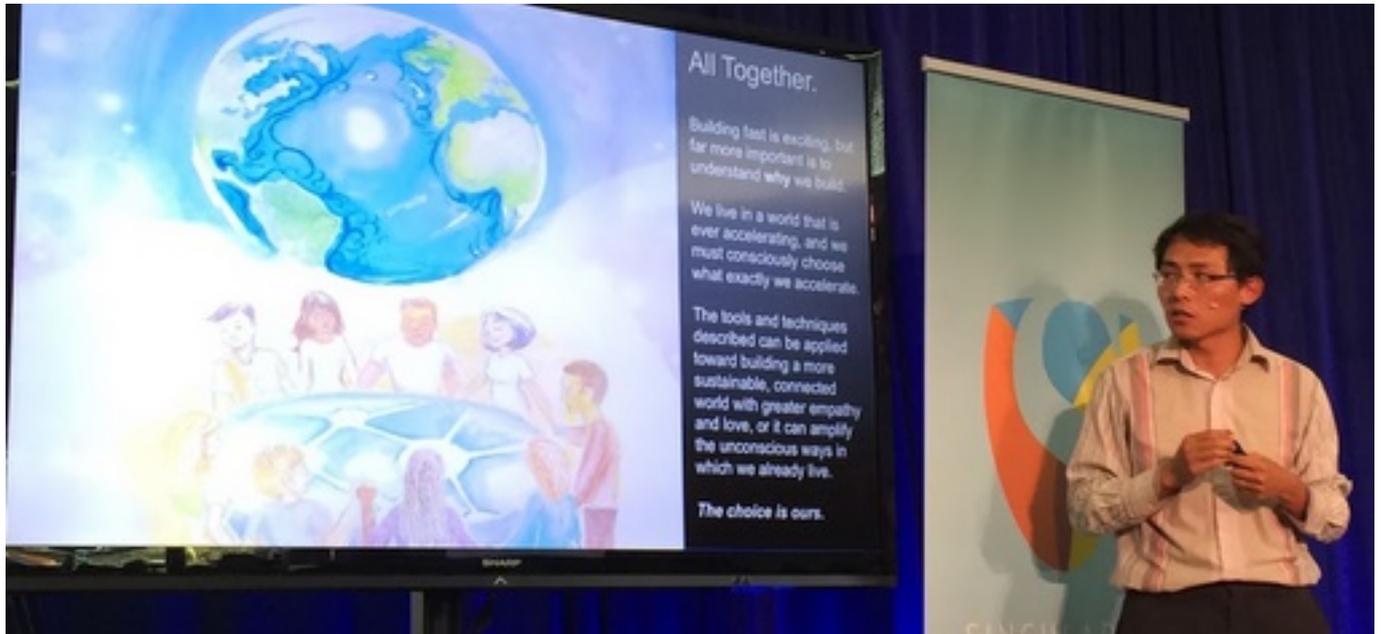
**Quinta Semana en Singularity University: Panel del Espacio y Watson de IBM**

**Mónica Abarca**

**Link:**

<https://medium.com/@monicaabarca92/quinta-semana-en-singularity-university-panel-del-espacio-y-watson-de-ibm-190a878a4edd>

La semana empezó con una clase extraordinaria sobre prototipado rápido con Tom Chi. Nos habló sobre la importancia de ejecutar las ideas rápidamente mediante prototipado: "Pensar es una pésima manera de pensar, hacer es la mejor manera de pensar". Hicimos un workshop de 20 minutos en el que pensamos en un problema, ideamos la solución, la prototipamos y la probamos con personas externas al grupo, ¡todo muy rápido!

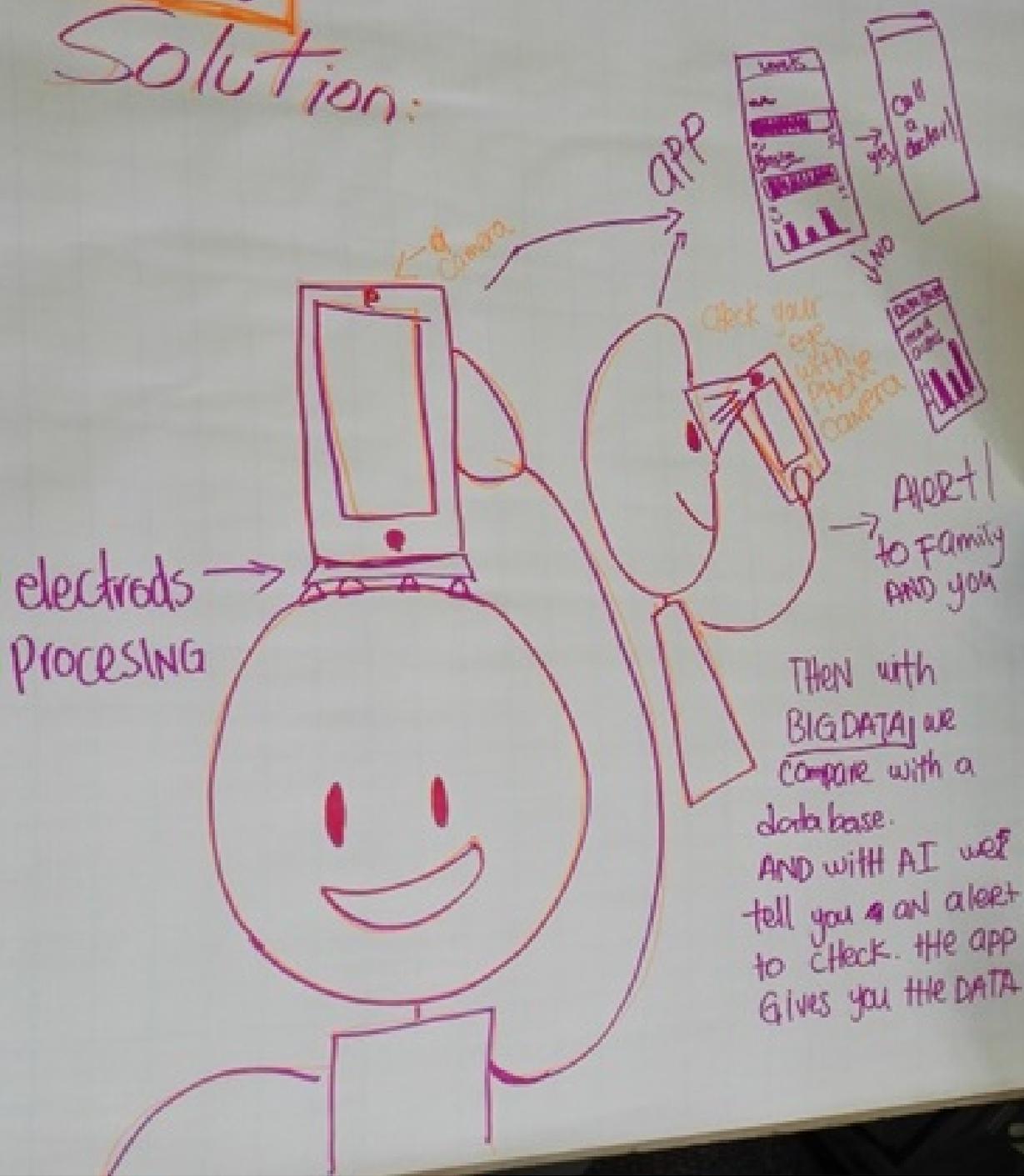


### **Prototipado rápido con Tom Chi**

El martes tuvimos un workshop muy divertido del track de Medicina y Neurociencia. Con mi grupo trabajamos alrededor del problema médico de aneurisma cerebral. Luego de debatir sobre las posibles causas, ideamos en grupo una solución muy interesante en tan solo 45 minutos: Ahead.

La solución consiste en hacer un mejor monitoreo mediante un dispositivo que se coloca en el smartphone con electrodos para medir la actividad cerebral y un lente que se coloca en la cámara del smartphone. Cuando uno tiene un fuerte dolor de cabeza, lo cual es síntoma de aneurisma cerebral, se coloca el dispositivo anclado al celular en la zona de la cabeza donde se manifiesta el dolor, de manera que se capte la actividad eléctrica del cerebro (EEG) y luego se toma una foto de los ojos, con nuestra lente especial, para poder determinar la presión intracraneal. Esta información se almacena, se compara con grandes bases de datos y mediante inteligencia artificial, nuestro software determinará si es necesario ir al doctor para una revisión preventiva.

# Ahead Solution:



## **Ahead: Solución para aneurisma cerebral**

El miércoles tuvimos la visita de Katie Weimer de 3DSystems. Katie nos contó sobre cómo se está usando la impresión 3D en temas médicos. Actualmente imprimen yesos personalizados para los pacientes, herramientas especiales para los médicos e incluso imprimen los problemas de los pacientes complicados, como por ejemplo tumores, para que los médicos lo puedan estudiar y puedan practicar antes de operar.

El día siguió mejorando, en la tarde tuvimos la visita de Rob High quien es el CTO de Watson en IBM. Watson es un sistema cognitivo de inteligencia artificial que busca conectar a las personas y las computadoras. Watson observa, interpreta, evalúa y decide según una gran base de datos que maneja y que contiene información desde investigaciones científicas hasta tweets. Tuvimos un workshop en el cual nos explicaron cómo funciona Watson y qué se debe saber para crear una aplicación basada en Watson.

El viernes fue el día límite para la formación de los equipos de trabajo para los proyectos. ¡Pronto les contaremos sobre nuestro proyecto!

## **Singularity University: Semana 5**

### **Adolfo Valdivieso**

**Link:** <https://medium.com/@adolfovaldi/singularity-university-semana-5-f0a967fd46f3>

Los puntos más altos de la semana: la visita de Tom Chi (responsable del prototipado del Google Glass), SUinder (la aplicación que hicimos para ayudar con el proceso de formación de equipos), la formación de nuestro equipos.

El lunes tuvimos a Tom Chi, ex-director de producto y experiencia de usuario en Yahoo y parte del equipo que diseñó el Google Glass en Google X. Con él exploramos su experiencia en prototipado rápido.



El martes, develamos los resultados de SUinder. SUinder es una aplicación que nació como idea de un taller de ideación en aplicaciones móviles. Es una idea de usar el mismo mecanismo de funcionamiento de Tinder (aplicación para descubrir gente con la que te sientes atraído mutuamente).

Durante el fin de semana, junto con una compañera construimos SUinder. Ella desarrollo el front-end y yo el back-end. Prrimero llenamos un spreadsheet donde cada uno escribía los desafíos, tecnologías en los que nos sentíamos interesados, expectativas acerca del proyecto, el equipo, tu experiencia previa y tus planes para el futuro. Cuando ingresabas a SUinder te mostraba aleatóreamente el perfil de uno de los participantes y aquí puedes elegir YES, si te interesa trabajar con esta persona y NO, si no te interesa trabajar con ella. El martes luego de medianoche recibías un mail con tus coincidencias (los participantes con los que quieres trabajar y que también quieren trabajar contigo).



**MAURICIO TERAN**

**ECUADOR**

**Challenge Interest**

Education, Prosperity, Governance

**Technology Interest**

AI/ Machine&Deep Learning, VR, Blockchain

**Wishes Regarding Team**

Bold rational optimists, collaboration & team-work, evidence-based decision making, ready to start an epic adventure

**Wishes Regarding Project**

Platforms, highly scalable, mix with social innovation

**Prior Experience/Skills**

**NO**

**YES**

chrome.zip login.zip test-only-rings-by-size-...-zip bootstrap-variables-style-...-zip

MacBook Pro



El resultado fue genial. Muchas personas me agradecieron por haberme tomado el tiempo de construirlo. Y Nick Haan, director de GGC en SU, me pidió una reunión para sentar las bases para utilizar esta herramienta en los siguientes programas.

El viernes era el día final para registrar nuestro equipo. Todo comenzó con una conversación con un compañero brasileño, Francisco Barreto, phd en epistemología. Le mostré Tullpi, el proyecto de juegos matemáticos que combinan elementos tangibles y juegos digitales. Luego de hacerle un demo, quedó fascinado.

Él estuvo trabajando en un piloto para Rio de Janeiro, en donde buscan ayudar a los padres de fabelas a educar mejor a sus niños entre 0 y 3 años. Nuestro interés común en educación temprana nos unió y decidamos tomar esto como base para armar nuestro equipo. Ambos coincidimos que necesitábamos a Samuel Scheer, un chico austriaco que corre su propio negocio desde los 20, estudió negocios en Suiza y tiene la mejor memoria que conozco: el primer día de clases fue capaz de recordar 75 nombres de los 80 participantes del programa.

Nuestro último jale fue Samar Samir, ingeniera electrónica de Arabia del Sur.

Nos une la pasión por la educación y su capacidad de transformar la vida de las personas.



Hemos empezado a explorar los problemas en este campo. Les tendré más noticias pronto ☐