

Aquí está la 4ª revolución industrial Participa

8:00

EL MOMENTO DE ACREDITARSE Y SALUDARNOS

9:00

LA APERTURA Y BIENVENIDA

- o Alexander Arriola, Director General del Grupo SPRI.

9:30

LA ESTRATEGIA VASCA. BASQUE INDUSTRY 4.0

- o Arantxa Tapia, Consejera de Desarrollo Económico y Competitividad del Gobierno Vasco, compartirá con todos nosotros los resultados obtenidos y las principales acciones puestas en marcha en la estrategia vasca de industria 4.0.

CONFERENCIAS 4.0

TALLERES

Tecnologías de gamificación en la industria 4.0

9:45

La empresa Digital

- o Dr. Günter Beitinger, Vicepresidente de fabricación. Digital Factory Division-SIEMENS AG.

10:45

CAFÉ

"Un excelente momento para relacionarnos y estirar las piernas"

11:00-12:00

TECNOLOGÍAS DE GAMIFICACIÓN EN LA VIRTUALIZACIÓN-MONITORIZACIÓN DE PLANTA

11:30

DIAL 4.0: "EL MOMENTO DE LA TERTULIA"

En el escenario, en frente de la audiencia, entrevistaremos a cinco personas de relevancia en el mundo industrial del País Vasco y de la oferta tecnológica en torno a la industria 4.0: la visión, situación, futuro, estrategias, claves, retos, opiniones, etc.

Moderador: Enrique Rodal

Participan:

- o Beatriz González (GESTAMP)
- o José Esmoris (CIE AUTOMOTIVE) Marc Segura (ABB)
- o Borja Lanseros (TITANIUM)
- o Ana Montero (MICROSOFT EUROPA)

12:30

MIRANDO AL LÍDER. LA EXPERIENCIA DE UNA EMPRESA INDUSTRIAL DESTACADA EN DIGITALIZACIÓN.

Empresas industriales de Euskadi que encabezan la carrera por la digitalización nos dan las claves. Empresas de cuya experiencia podemos aprender, conociendo el camino andado que les ha llevado a un nivel avanzado de digitalización.

Participan:

- o Javier Díaz (PLETHORA IOT GRUPO ETXE-TAR)

13:00

13:00-14:00

MATCHING 4.0. "EL MOMENTO DE LAS ALIANZAS"

"Alianzas entre start-ups y empresas que se complementan. Muchas empresas industriales han visto clara la necesidad de avanzar hacia la industria 4.0 y han sido conscientes de que solas no pueden hacerlo. Por ello, han optado por contar con tecnológicas, bien a través de alianzas, bien a través de start-ups tecnológicas que les complementen. Así surgen "matchings" entre industrias tradicionales y nuevas empresas TEICs". Se presentará la experiencia de empresas surgidas en el marco de la iniciativa BIND 4.0 promovida por el Gobierno Vasco.

TECNOLOGÍAS DE GAMIFICACIÓN EN EL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS E INFRAESTRUCTURAS

14:00

LUNCH

"Otra oportunidad para relacionarse"

15:00-16:00

TECNOLOGÍAS DE GAMIFICACIÓN EN LA CAPACITACIÓN DE PROFESIONALES

15:30

ALIANZAS PARA PROCESOS, PRODUCTOS Y SERVICIOS INTELIGENTES
De la mano de las industrias de tecnologías Electrónicas y de la Información, se presentarán casos de éxito de soluciones TEICs aplicadas en procesos, productos y servicios que refuerzan la competitividad de las empresas industriales.

Participan:

- o José M^o Ansola (ANER SISTEMAS INFORMÁTICOS, S.L)
- o Cristina de la Maza (CARSA-Grupo Innovalia)
- o José Ignacio Román (IDS INGENIERIA INFORMÁTICA INDUSTRIAL, S.A)
- o Fran Manzano (IGARLE, S.L.)
- o Iñaki Eguia (ITS - Unit7)
- o Igor Pérez (SEMANTIC SYSTEMS, S.L.)
- o Armando Astarloa (SoC-e)
- o Unai Extremo (VIRTUALWARE 2007, S.A.)

16:30

UNA MIRADA AL FUTURO 4.0.
Centros Tecnológicos y Universidades vascas nos presentan, con un enfoque didáctico y con el objetivo de demostrar las aplicaciones, el estado de la tecnología y la investigación en el marco de la industria 4.0, más allá del estado del arte actual.

Participan:

- o Josu Bilbao (IK4-IKERLAN)
- o Ane Blanco (TECNALIA)
- o Pablo García (DEUSTOTECH - Univ. Deusto)
- o Zigor Azpilgain (MONDRAGON U.)
- o Basilio Sierra (UPV/EHU)

17:00-18:00

TECNOLOGÍAS DE GAMIFICACIÓN EN LA COMERCIALIZACIÓN DE PRODUCTOS O SERVICIOS