



uni>ersia

EDUCACIÓN PARA LA INDUSTRIA 4.0

26 y 27 de noviembre de 2019

Lugar: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas UPC

Av. Prolongación Primavera 2390 Monterrico-Surco

Hora: 8:30 a.m. a 5:30 p.m.

Lima - Perú

DESCRIPCIÓN

La que se ha denominado “cuarta revolución industrial” es el resultado de drásticos y muy rápidos avances tecnológicos que están transformando a la sociedad actual. Se trata de una inusual convergencia de tecnologías digitales, físicas y biológicas, con un potencial transformador que hace difícil predecir incluso

el futuro cercano. Según Klaus Schwab, en su libro “La cuarta revolución industrial”, tales cambios están teniendo impacto en “la manera como vivimos, trabajamos y nos relacionamos” y según los pronósticos de muchos expertos, los cambios que se avecinan no tienen ningún precedente en la historia de la humanidad. En el presente,

ya estamos siendo testigos de las primeras repercusiones de esta revolución. El mercado laboral en algunos sectores de la economía se está viendo afectado por un significativo desplazamiento de la fuerza de trabajo, principalmente, gracias a los avances en robótica e inteligencia artificial. De la misma manera, las empresas que han

sabido incorporar los nuevos desarrollos tecnológicos y se han transformado adaptándose a los nuevos requerimientos del mercado o, incluso, creando nuevos mercados, se están fortaleciendo al mismo tiempo que su presión está haciendo desaparecer a varios de sus competidores o por lo menos los está poniendo en situación crítica con un alto riesgo de claudicar.

En este entorno convulsionado, la educación en general y las universidades, en particular, están enfrentándose a fuertes presiones en dos sentidos diferentes: el primero tiene que ver con la necesidad de transformarse sustancialmente con ayuda de los diferentes

avances tecnológicos, mientras que el segundo está asociado con la exigencia de adaptar rápidamente su oferta formativa, de tal manera que pueda responder a las nuevas y cambiantes necesidades del mercado laboral y de la sociedad.

El taller propuesto, parte de una revisión de las diferentes tecnologías que están impulsando la industria 4.0, continúa con el análisis de las diferentes habilidades demandadas por las empresas a partir de la cuarta revolución industrial y culmina con una serie de planteamientos acerca de diferentes maneras de abordar los retos que plantea un escenario cambiante como el actual.

ORIENTADO A

Docentes y directores
académicos

Cupo máximo
50 participantes

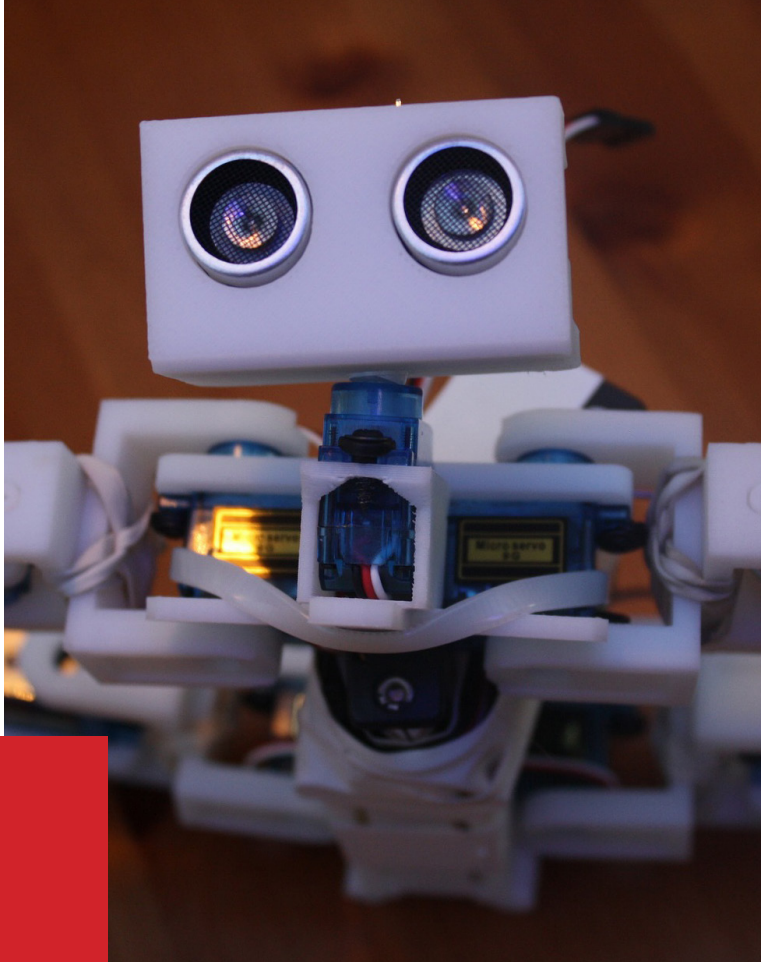
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Se espera que los participantes sean capaces de:

- 1.** Identificar las diferentes tecnologías en las que se basa la Industria 4.0 y explicar su alcance e implicaciones en la sociedad actual.
- 2.** Reconocer las habilidades que requieren las empresas dentro del marco de la cuarta revolución industrial.
- 3.** Diseñar estrategias educativas que respondan a los nuevos retos de la industria 4.0

Dedicación requerida

19 horas: 16 horas presenciales y 3 horas de auto-estudio



CONTENIDO DEL PROGRAMA

1. Tecnologías 4.0. Alcance e implicaciones en la empresa, sociedad y la educación

- a.** Computación en la nube
- b.** Blockchain
- c.** Big data
- d.** Internet de las cosas
- e.** Inteligencia Artificial
- f.** Robótica
- g.** Realidad Virtual y Realidad Aumentada
- h.** Impresión 3D
- i.** Simulación y prototipado
- j.** Ciberseguridad

CONTENIDO DEL PROGRAMA

2. Habilidades profesionales para la Cuarta revolución Industrial. Características y Tendencias

- a.** Resolución de problemas complejos
- b.** Pensamiento crítico
- c.** Creatividad
- d.** Trabajo remoto y en equipo
- e.** Flexibilidad cognitiva (pensamiento adaptativo)
- f.** Transdisciplinariedad
- g.** Razonamiento lógico
- h.** Competencias digitales
- i.** Comunicación y construcción de relaciones

3. La educación 4.0.

Diseño de estrategias para los nuevos desafíos

Se parte del análisis de los retos fundamentales de la educación en el contexto de cuarta revolución industrial (personalización, desarrollo de competencias, habilidades blandas, lifelong learning, Innovación abierta, aprendizaje adaptativo, machine learning, aprendizaje autogestionado, movilidad) para diseñar estrategias que integren enfoques y metodologías educativas emergentes (flipped classroom, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en problemas, Gamification, Design Thinking, Aprendizaje Basado en Competencias).

METODOLOGÍA

El taller se realiza a partir de sesiones presenciales en las que se desarrollan **6 actividades prácticas** por parte de los participantes, más una actividad externa.



REQUERIMIENTOS

- Disponibilidad completa de los participantes (16 horas presenciales y 3 horas de auto-estudio)
- Notebook/laptop o Tablet para cada participante

CERTIFICACIÓN

Se otorgará certificado de participación en el taller por 19 horas de trabajo a quienes:

- Hayan participado de forma activa en las sesiones presenciales (16 horas).
- Hayan cumplido con las actividades del taller de acuerdo con los lineamientos y criterios establecidos por el orientador Luis Fernando Correa C.



LUIS FERNANDO CORREA CALLE

Ingeniero Civil de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Administración de Sistemas Informáticos de la misma Universidad y Magíster en Tecnología Educativa del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

En 1998, lideró la creación del proyecto SAIV – Sistema de

Aprendizaje Interactivo Virtual, proyecto de e-learning de la Universidad Autónoma de Manizales que dirigió hasta el 2002, año en que se vinculó a Universia, una iniciativa del grupo Santander, que se ha constituido en la red Universitaria más grande de Iberoamérica con presencia en 23 países. Actualmente, es el Gerente de Operaciones e Innovación de Universia, donde lidera

proyectos de desarrollo tecnológico, innovación, fomento del uso educativo de tecnologías y del aprovechamiento de la Web 2.0. Entre 2001 y 2002 dirigió el Observatorio de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación del Convenio Alcaldía de Manizales-InfiManizales-Comité de Cafeteros de Caldas. Entre los años 2005 y 2006, dirigió la implementación técnica del repositorio de Objetos de Aprendizaje del Ministerio de Educación de Colombia.

En los últimos 9 años ha venido orientado en Colombia y otros países de latinoamérica (Perú, Ecuador, Chile y República Dominicana) talleres de uso de herramientas TIC en el aula de clase y de Diseño, Construcción y

Orientación de Cursos en línea Masivos y Abiertos (MOOC).

En 2011, la revista 'Gerente', especializada en información tecnológica y gerencial de este sector empresarial, lo destacó como uno de los IT Managers más destacados de Colombia. Formador certificado en Flipped Learning, por FLGlobal Initiative. Investigador, consultor, explorador, crítico y promotor del uso emergente e innovador de TIC en los ámbitos empresarial y educativo.

Actualmente lidera en Universia Área Andina los proyectos de Transformación Digital de Universidades.

Horario:

8:30 a.m.	Registro
9:00 a.m.	Inicio
1:00 p.m. a 2:30 p.m.	Almuerzo (libre)
5:30 p.m.	Fin de la jornada

Fecha y lugar:

**26 y 27 de noviembre
de 2019**

Universidad Peruana de Ciencias
Aplicadas UPC
Av. Prolongación Primavera
2390 Monterrico-Surco
Lima - Perú

Valor de la inversión

Preventa hasta el 08 de noviembre	2x1	S/1,000.00
--	------------	-------------------

Venta del 09 al 21 de noviembre

1 participante		S/1,000.00
De 2 a 4 participantes	15% de descuento	S/850.00
Más de 4 participantes	20% de descuento	S/800.00

*Los costos no incluyen IGV

uni>ersia

CONTACTO

Fabiola Fegale

Coordinadora Universia Perú

Tel. +51 215 8100, anexo. 8162 - 8303

Celular: 998261536

Email: ffegale_universia@santander.com.pe

Universia Perú

www.universia.edu.pe

Rivera Navarrete 475 piso 15 San Isidro

Lima - Perú