CLAVES PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEL SECTOR EDUCATIVO

Tecnologías disruptivas que van a cambiar los fundamentos de la educación en los próximos cinco años.

NUEVOS SISTEMAS DE PRODUCCIÓN
- Digital manufacturing
- Makerspace TechShop
- Método DIY

PROJECT MANAGER
Nuevo rol en la producción, dirección y coordinación académica de contenidos

NUEVA DINÁMICA DE APRENDIZAJE
Diseño instruccional

NUEVOS FORMATOS EDUCATIVOS
OERs / MOOC, SPOC, DOOC, BOOC, SMOC

coursera
COURSERA, UNA DE LAS UNIVERSIDADES MÁS GRANDES DEL MUNDO
11 MILLONES DE ALUMNOS VIRTUALES

LA EDUCACIÓN DIGITAL APRENDE DE SUS PROPIOS DATOS

ACTUALIDAD

1 IDENTIFICACIÓN
Detección de necesidades académicas

2 DISEÑO ACADÉMICO

"LAS PREVISIONES DE CRECIMIENTO PARA LA INDUSTRIA DE MATERIALES DE IMPRESIÓN 3D SON, DE MEDIA, UN 65% ANUAL HASTA 2019" (GARTNER INC.)

"LOS WEARABLES SE PERFILAN COMO EL ASISTENTE PERSONAL DE LOS ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECIALES"

SEGMENTACIÓN CON BIG DATA
Personalización del contenido educativo

IDENTIFICACIÓN
Leads

3 COMERCIALIZACIÓN
- E-COMMERCE
- VENTA DIRECTA
- MARKETING DIGITAL EDUCATIVO

GESTIÓN DE PROYECTOS
I+D+I
BUSINESS MODEL
DATA
LEGAL

4 DISTRIBUCIÓN
Paquetización de contenidos

REDES SOCIALES AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

PERSONALIZED LEARNING PLAN
FACEBOOK LANZA LA PRIMERA PLATAFORMA EDUCATIVA DE APRENDIZAJE PERSONALIZADO PARA EEUU

- Paquetización y entrega
- Licenciamientos: DRMs, CC
- Open Education
- Personal Learning Environments

MIT OPEN COURSEWARE

OPEN COURSEWARE
Acceso libre a recursos formativos del MIT

5 APRENDIZAJE
★★★☆☆

CONSUMO
- Colaborativo
- User experience
- Social learning
- Mecanismos de gamificación e interacción
- BYOD (Bring your own device)
- CYOD (Choose your own device)

EVALUACIÓN
- Revisión entre pares
- Proctored exams
- Huella digital
- Certificación

NUEVOS SISTEMAS DE CERTIFICACIÓN DIGITAL
- Badge digital
- Karma digital
- Nanodegree
- Micro-credentialing

ALUMNI GLOBAL SEARCH

COMUNIDAD VIRTUAL PARA SEGUIR APRENDIENDO

6 COMUNIDAD
Espacios virtuales

CICLO EDUCATIVO DEL FUTURO

BIG DATA
Identificación de contenidos formativos del futuro

CLOUD DE INTERMEDIACIÓN
Entre ofertantes de empleo y demandantes

CROWD EDUCATION
Temáticas según la demanda de los usuarios

LIFE LONG LEARNING
Aprendizaje continuo a lo largo de la vida

MINECRAFT SCRATCH ARDUINO

MINECRAFT, SCRATCH Y ARDUINO ARRASAN EN LAS AULAS COMO RECURSO EDUCATIVO

Desde 2009 existen más de 800.000 robots Nao en el área educacional y el 80% están destinado a colegios.

Los niños programan robots usados como material didáctivo para su propio aprendizaje

Rooter

Rooter. 2015