V SEMINARIO INTERNACIONAL TELESCOPI 2019

"Tecnologías digitales en el gobierno y gestión universitaria: desafíos y oportunidades"

1er Workshop de Tecnologías digitales y Educación Superior

24 y 25 de septiembre del 2019

Vinculo Sector Académico y Productivo

INTRODUCCIÓN

La integración de la tecnología en los sistemas educativos formales, forma parte sustantiva de la agenda educativa pública en el Mundo. Estas, entre otras acciones constituyen una de las prioridades centrales de las misiones de los SES (Sistemas de Educación Superior). Mismo las Naciones Unidas, desde la Agenda 2030, ha detectado 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y muchos de los mismos (Educación de Calidad, Igualdad de Género, Reducción de las Desigualdades, Trabajo Decente y Crecimiento Económico, solo por nombras algunas), responde a una necesidad real, certera e ineludible que interpela a los Gobiernos para construir metas sostenibles en el tiempo que ayuden, protejan y potencien a cada ser humano en el Planeta y mejore la calidad de vida de las personas.

Tener miles de millones de personas conectadas mediante dispositivos móviles, da lugar a un poder de procesamiento, una capacidad de almacenamiento y un acceso al conocimiento sin precedentes. La impresionante confluencia de avances tecnológicos que abarca amplios campos, como la inteligencia artificial (IA), la robótica, internet de las cosas (IoT), los vehículos autónomos, la impresión 3D, la nanotecnología, la biotecnología, la ciencia de materiales, el almacenamiento de energía y la computación cuántica, por nombrar unos pocos, permite que muchas de estas innovaciones logren un punto de inflexión en su desarrollo a medida que se construyen y amplifican mutuamente en una fusión de tecnologías a través de los mundos físico, digital y biológico[1].

Dentro de este marco, el mundo cambia rápidamente y de la multitud de diversos y fascinantes retos de hoy en día, lo más intenso e importante es cómo entender y dar forma a la nueva revolución tecnológica, que supone nada menos que una transformación de la humanidad. Nos encontramos al principio de una revolución que está cambiando de manera fundamental la forma de vivir, trabajar y relacionarnos unos con otros.

Un 43,3 % de la población mundial, unos 3.200 millones de personas, tienen acceso a internet en el Mundo. En la distribución mundial solo el 10.3% corresponde a Latinoamérica y el Caribe, es decir, todavía queda mucho trabajo por hacer. Esa brecha no permite, por ejemplo, que niñas accedan a mas información para prevenir el embarazo adolescente, que jóvenes puedan formarse en profesiones para dinamizar la economía del futuro, que más mujeres se empoderen, que un chico con autismo logre comunicarse con otros a través de una tablet o que simplemente un adulto mayor evite trasladarse al Banco y pueda realizar sus consultas desde su casa.

Estamos evidenciando cambios profundos en todas las industrias, marcados por la aparición de nuevos modelos de negocio. En el ámbito social, se está dando un cambio de paradigma sobre cómo trabajamos y nos comunicamos, al igual que cómo nos expresamos, nos informamos y nos entretenemos. Sistemas de educación, salud, transporte, energía, producción, consumo, entre muchos otros, empiezan a evidenciar un cambio histórico

[1] La Cuarta Revolución Industrial (2016). Schwab Klaus. Ed. DEBATE.

en términos de magnitud, velocidad y alcance. Pero también hay una profunda incertidumbre que rodea al desarrollo y la adopción de tecnologías emergentes. Aún no sabemos cómo se desarrollarán las transformaciones impulsadas por esta revolución industrial, su complejidad y las posibles interconexiones entre sectores que implican. Ahora bien todos los actores de la sociedad global, los gobiernos, las empresas, la academia y la sociedad civil, tienen la responsabilidad de trabajar conjuntamente para comprender mejor estas tendencias.

Es por ello, que desde la Universidad de Quilmes, queremos ir tendiendo puentes para fomentar y trabajar para comprender de manera profunda las habilidades y competencias necesarias que está requiriendo el sector productivo. Dichas competencias posibilitarán la inserción genuina de los jóvenes en el sistema laboral. Asimismo deberán estar acordes con el crecimiento exponencial de la información y con la resolución de problemas emergentes que no han sido reconocidos todavía y que exigen creatividad, inventiva, imaginación, concreción, proyección, versatilidad, diálogo interpersonal, trabajo en colaboración, entre otras capacidades.

El Think20 (T20) como parte del Grupo del G20, en la temática referida al "**El futuro del trabajo y educación para la era digital" expresa:** "*para construir la fuerza de trabajo del futuro y reducir futuras desigualdades dentro de los países y entre ellos,* ***los sistemas educativos deben cerrar la brecha entre educación y fuerza de trabajo****. En otras palabras, deben integrar las demandas sociales y laborales imprevisibles, a las prácticas y los recursos de las escuelas, para garantizar que los estudiantes, en especial los que provengan de entornos de pobreza, desarrollen las habilidades para participar en sus economías y democracias locales y nacionales. En este contexto, se debe asignar igual énfasis a las reformas curriculares basadas en las competencias, el desarrollo profesional docente y los mecanismos de evaluación, para que los países del G20 puedan cerrar la brecha de manera oportuna y equitativa, y satisfacer las necesidades y aspiraciones de los niños del futuro*[2]

DESCRIPCIÓN

Este Workshop denominado "Tecnologías digitales y educación superior" se inscribe en el V Seminario Internacional TELESCOPI 2019 "Tecnologías digitales en el gobierno y gestión universitaria: desafíos y oportunidades".

La Red Telescopi es una red de universidades que busca contribuir a la calidad y la pertinencia de la educación superior a través de la identificación y el reconocimiento de las buenas prácticas en Planificación, Gestión y Evaluación Universitaria. La modalidad de integración en red propende a la conformación de un espacio de colaboración interuniversitaria y la generación de una comunidad de aprendizaje en la temática.

El Seminario ofrece a los miembros de la Red Iberoamericana integrada por 15 paises, a personalidades del gobierno universitario, gestores universitarios, docentes investigadores, graduados y estudiantes, un espacio donde interactuar y discutir los últimos avances en la investigación sobre las tecnologías digitales aplicadas a la educación superior. A su vez, el evento busca promover las mejores prácticas y compartir una instancia de colaboración entre las instituciones, fortaleciendo una red que cada año se ha ido ampliando en Iberoamérica. Los ejes temáticos para el año 2019 incluyen cinco grandes líneas, Gobierno y gestión, Docencia e investigación, Innovación y transferencia, Internacionalización y Sistemas y comunicación.

El Seminario se organiza a partir de Conferencias Magistrales, Paneles, Mesas de discusión, Debates dirigidos, todos estos espacios moderados por académicos de trayectoria reconocida, ofreciendo la posibilidad de conocer sobre los avances de la investigación en estas temáticas a la vez que posibilita el intercambio entre el público asistente.

[2] https://t20argentina.org/es/inicio/

En el contexto del V Seminario se desarrolla el 1º Workshop el cual cuenta con espacios de intercambio, de participación Experienciales, Mesas de discusión multiempresarial y Exposiciones en stands.

OBJETIVO

Dado este contexto, resulta crucial poder establecer espacios de conocimiento, comunicación y debate entre estudiantes, docentes, investigadores, directivos, profesionales y el mundo empresario.

PARTICIPANTES

Miembros de consejos superiores universitarios, rectores, vicerrectores, decanos y directivos de las diferentes áreas académicas y administrativas de las IES, tanto públicas como privadas de Iberoamérica. Directivos de las diferentes áreas. Investigadores expertos y especialistas en la temática

FORMATO DE PARTICIPACIÓN

A continuación se mencionan los diferentes espacios en los que las Empresas Tecnológicas pueden participar:

1) WORSHOPS EXPERIENCIALES: las empresas especializadas en tecnologías digitales muestran sus productos y servicios que se vinculan con la innovación de los procesos pedagógicos, de investigación y desarrollo en modalidad Taller de manera simultánea (4 aulas en total). Audiencia máxima 25 personas.
2) MESA DE DISCUSIÓN MULTIEMPRESARIAL: las empresas participan de una mesa de diálogo moderada por una persona de la Universidad de Quilmes sobre preguntas, desafíos, cuestionamientos, indagaciones, acerca de las tecnologías puestas al servicio de la gestión universitaria. Plenario
3) EXPOSICIONES EN STANDS: las empresas que posean stands, podrán ofrecer espacios de charlas o muestras explicativas para los participantes del Seminario. Modalidad simultaneo. Tiempo 15´. Audiencia según demanda.
4) STANDS: muestra de productos en áreas comunes. Entrega de folletería y merchandising.

Cronograma:

24/9	Sala SUM
9:00	Recepción
9:30	Inauguración
10:00 a 12:00	Muestra en Stand
12:00 a 13: 00	Workshop Experienciales
13:00 a 14:30	Almuerzo/Exposiciones en Stand
14:30 a 17:30	Muestra en Stand
17:30 a 18: 30	Workshop Experienciales
25/9	Sala SUM
10:00 a 12:30	Muestra en Stand
13:00 a 14:30	Almuerzo/Exposiciones en Stand
14:30 a 16:00	Muestra en Stand
16:00 a 17:30	Mesa de discusión Multiempresarial

Agenda Workshop

"DE LO VIRTUAL A LO UBICUO: LIVE ESCAPEROOM EN CAPACITACIONES SINCRÓNICAS A DISTANCIA"
Centro de Innovación Latinoamericano de Tecnología Educativa de e-ABC Learning, Lic. Mónica Espino, Lic. Soledad Castro, Lic. Andrea Espinosa.

24/9 12hs AULA 240

DESCRIPCIÓN:

- Qué es el live escaperrom? Qué es la técnica de LIVE ESCAPEROOM de e-ABC learning?
- Nuestra técnica pedagógica de LIVE ESCAPEROOM te permitirá mantener a los participantes de una capacitación por video conferencia activos e inmersos en una experiencia de alto impacto. Te invitamos a conocerla y experimentarla ...
- En este live escaperoom, vivirás una experiencia lúdica de aprendizaje social, donde deberás desplegar todas las herramientas, ingenio y trabajo colaborativo para lograr el objetivo.
- Experimentarás la ludificación dentro de un espacio virtual, siguiendo distintas pistas, logrando objetivos de corto plazo para potenciar las habilidades personales y en equipo.
- Utilizarás las herramientas de trabajo social colaborativo con el fin de enriquecer los conocimientos.
- Pondrás en juego habilidades de comunicación, resolución de problemas y pensamiento crítico ante la resolución de enigmas de diferentes consignas relacionadas con el manejo del tiempo.

SOBRE LA EMPRESA:

Es una compañía con 15 años de experiencia en brindar soluciones integrales de e-learning y blended learning para mejorar los procesos de formación en instituciones educativas, empresas y organizaciones, alineándolos con sus objetivos, para que obtengan los mejores resultados.
Se especializan en la integración de plataformas de gestión del conocimiento con otras herramientas de administración y gestión, que integren entornos Talent Management System (TMS), en el ámbito corporativo, o Sistemas de Gestión Académica (SGA), en el sector educativo. IntegranOffice365 a Moodle, en Azure.

Tienen la experiencia, el conocimiento y la libertad para identificar las soluciones más adecuadas para cada cliente y proyecto, en función de sus objetivos, convirtiéndose, más que en un proveedor, en un socio estratégico.

Trabajan con partners regionales para darles mejores alternativas a nuestros clientes: Microsoft, D2L, Meta4, CAE, Cardinal System y Ofir LATAM (Partner PLATINUM de Adobe).

Desarrollan Evolution, la versión ampliada de Moodle para resolver las necesidades actuales de las organizaciones.
A la vanguardia del mercado, brindan consultoría integral para el desarrollo de proyectos de formación en empresas, universidades y organizaciones, orientados al desarrollo del talento y la obtención de resultados, aportando experiencia y capacidad artística, analítica, pedagógica y tecnológica, con un calificado equipo de coordinadores de proyectos, pedagogos, guionistas, informáticos, diseñadores gráficos y de control de calidad, que aseguran un servicio de excelencia desde el inicio hasta la implementación del proyecto, manteniéndose luego durante la ejecución del mismo a través de nuestra Web de Clientes.

EL CASO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - PROYECTO PURO CÓDIGO

Alejandra Bujniewicz. Red Hat

24/9 12hs AULA 241

DESCRIPCIÓN:

Es una plataforma de formación que busca preparar a los estudiantes para la evolución permanente del Empleo, con herramientas que permiten su desarrollo en Mercados Verticales de forma transversal, desde la programación de Robots en la Industria Automotriz a la Integración de Sistemas en Plataformas de E-commerce, entre otros.

SOBRE LA EMPRESA:

Acerca de Red Hat, Inc.
Red Hat es el proveedor líder mundial en soluciones de software de código abierto para empresas, que adopta un enfoque impulsado por la comunidad para brindar tecnologías de nube, Linux, middleware, almacenamiento y virtualización confiables y de alto rendimiento. Red Hat también ofrece servicios de soporte, capacitación y consultoría galardonados. Como punto de conexión entre una red global de empresas, socios y comunidades de código abierto, ayuda a crear tecnologías innovadoras y relevantes que liberan los recursos para el crecimiento y preparan a los clientes para el futuro de la TI. Conozca más en http://www.redhat.com.
Entre otras herramientas se destacan: Red Hat Enterprise Linux, Red Hat Cloud Suite, Red Hat Ansible Automation, Red Hat Satellite, Red Hat OpenShift Container Platform, Red Hat OpenStack Platform

DISEÑANDO Y EXPLORANDO UN MUNDO MAKER

Melisa Bay Grupo Núcleo

24/9 12hs AULA 242

DESCRIPCIÓN:

Espacio exploratorio de aproximación a la realización de circuitos básicos a través de módulos con componentes adaptables a construcciones maker.
SOBRE LA EMPRESA:

Grupo Núcleo es una empresa de capitales argentinos, fundada en Mar del Plata en 1996, se especializa en la comercialización y distribución de productos, insumos y accesorios tecnológicos con desarrollo nacional e internacional. La empresa cuenta con más de 150 colaboradores, entre los que se destacan, profesionales y especialistas en tecnología que brindan atención personalizada.

DIGITALIZANDO EL PROCESO EVALUATORIO

Gustavo Martín Cheskis Dirmod

24/9 12hs AULA 248

DESCRIPCIÓN:

Plataforma que permite la evaluación online y colaborativa de evaluaciones, homogeneizando los criterios de evaluación por parte de los evaluadores a partir de estándares definidos por cada asignatura.
SOBRE LA EMPRESA:

Dirmod es una empresa de tecnología con fuerte enfoque en los Procesos de Negocio, con 8 años, colabora en aportar creatividad y conocimiento digital para transformar, automatizar y optimizar los procesos; permitiéndole al Cliente focalizarse en su gestión. Desde nuestros comienzos implementamos más de 200 proyectos en más de 30 Clientes.

Proyecto binacional "Robótica y Automatización Industrial en Aplicaciones de la Vida Real",

Félix Safar

24/9 12hs AULA 249

DESCRIPCIÓN:

Proyecto binacional "Robótica y Automatización Industrial en Aplicaciones de la Vida Real"
La Universidad Nacional de Quilmes (UNQ) está implementando, en asociación con la Texas A&M International University (TAMIU), de
Laredo, Texas, E.E.U.U., el Proyecto "Robotics and Industrial Automation in Real Life Applications", aprobado bajo la convocatoria del fondo de innovación que contó con el apoyo de Exxon Mobil Corporation en el Programa de los 100,000 Fuertes en las Americas.

SOBRE EL PROYECTO:

Las primeras dos fases del proyecto se han completado satisfactoriamente. Como parte de este proceso de implementación, seis
estudiantes y un profesor de TAMIU visitaron la UNQ entre el 14 y el 27 de Julio, donde se encontraron y trabajaron con seis estudiantes y cinco
profesores de la UNQ.
Trabajando juntos en grupos binacionales, los doce estudiantes diseñaron una versión preliminar de tres iniciativas específicas
(Cooperación entre Robots y Humanos, Sistemas Inteligentes de Transporte, y Agricultura de Precisión), asistieron a clases magistrales, visitaron tres empresas locales y desarrollaron diversas actividades culturales y protocolares.
El próximo paso previsto en el Proyecto será la visita de los estudiantes de la UNQ a TAMIU, entre el 12 y el 26 de octubre. Seis
estudiantes que viajarán a Laredo, acompanados por MSc. Ing. Felix Safar, profesor de la UNQ (y coordinador académico del Proyecto por Argentina).

CHATBOT FOR UNQ

PABLO ORONO ORACLE

24/9 17hs AULA 240

DESCRIPCIÓN: es un Asistente Digital para la institución el flujo es:

- Consultas frecuentes de estudiantes
- Novedades de la universidad
- Generación de tickets (Mantenimiento, Administrativos, etc)

Luego se realiza todo el almacenamiento de la interacción con el chatbot en una Base de datos Autónoma, mediante una plataforma de Integraciones.
Generamos una aplicación (dentro de la base de datos, tenemos una herramienta para hacer aplicaciones de manera ágil) para visualizar todos los tickets abiertos que se generaron. Por último se muestran indicadores en tableros para el análisis de los datos.
SOBRE LA EMPRESA:
Oracle es el proveedor número 1 de software empresarial, con una amplia cartera de soluciones para empresas de todo el mundo especializado en el desarrollo de soluciones de nube y locales.
Oracle ha incorporado tecnologías innovadoras que permite a las empresas reimaginar sus negocios, procesos y experiencias e innovar a la velocidad de una startup.
Oracle proporciona elementos esenciales para que las empresas sean pioneras en innovaciones e impulsen nuevos negocios y modelos.
Hoy, 430,000 clientes en 175 países usan las tecnologías de Oracle para aprovechar las oportunidades de negocios y resolver desafíos reales y tangibles.
Oracle Corporation cuenta con:

- 430,000 clientes en 175 países
- 25,000 Partners

- 137,000 empleados, que incluyen: 38000 desarrolladores e ingenieros, 14000 especialistas de soporte y servicios que hablan 29 idiomas, 19000 consultores de implementación, Más de 6.3 millones de estudiantes apoyado anualmente en 128 países y 5 millones de miembros registrados de la comunidad de desarrolladores de Oracle

PROGRAMA NUTRICIONAL SUPER SOPA - TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA

Germán Leva Carolina Reid

24/9 17hs AULA 241

DESCRIPCIÓN:

El proyecto ofrece TT para el montaje de una Planta de producción de Alimentos en Conserva. Permite con una muy baja inversión en equipos de producción y una alta eficiencia productiva generar valor agregado a alimentos, ocupar mano de obra y capacitar personal en seguridad alimentaria.

SOBRE EL PROYECTO:

Proyecto básico de TT del Programa Super Sopa: Ingeniería básica de procesos de los alimentos, operaciones, control y estándares de calidad. Diseño de planta, espacios de logística y almacenamiento, laboratorio y sala de máquinas. Características de los servicios requeridos para el proceso de producción, máquinas y equipos. Diagrama de Procesos. Lay out de la Planta. Organigrama, descripción de puestos y personal necesario para operar la planta. Detalle y cronograma de Inversión. Capital de trabajo. Manual de Operaciones. Descripción de procesos. Diagrama de producción. Procedimientos de sanitización. Asesoramiento y capacitación de personal de operación de planta. Desarrollo de productos

PLATAFORMA DE SERVICIOS BIOTECNOLÓGICOS (PSB)

Georgina Cardama

24/9 17hs AULA 242

DESCRIPCIÓN:

Qué es: Es la Plataforma de Servicios que se encuentra anclada en el Departamento de Ciencia y Tecnología.
A qué se dedica etc. La PSB cuenta con seis unidades específicas orientadas a diversas actividades denominadas: -Biología de suelos, -Biocatálisis y análisis de alimentos, -Desarrollos

de Enemigos naturales de organismos plaga, -Transferencia tecnológica en Inmunología, Procesos y Producción de biológicos, -Evaluación y Desarrollo de drogas antitumorales y – Microscopía Confocal.

SOBRE EL PROYECTO:

La PSB es una plataforma integral que cuenta con 6 unidades dedicadas a I+D+i y al ofrecimiento de servicios a diversos segmentos, tanto del sector industrial como académico. Fue creada en el año 2014 con el objetivo de conformar una plataforma tecnológica de fuerte impacto sobre los sectores de producción agroalimentaria y de salud con alcance nacional e internacional desde el Departamento de Ciencia y Tecnología de la UNQ.

Astillero Académico y Materiales Compuestos (PSB)

Rosendo Alves/Luis Martínez

24/9 17hs AULA 248

DESCRIPCIÓN:

- Qué es: Es el astillero Académico y depende Departamento de Ciencia y Tecnología

- A qué se dedica etc. El astillero Académico se dedica a la realización de servicios de transferencia tecnológica de desarrollos de diseño y construcción de embarcaciones. Además del ámbito naval, ejecuta desarrollos de diseño, ingeniería de detalle hasta prototipado de componentes en materiales compuestos que se utilizan en un amplio sector de la industria como (aeronáutica, agrícola, aeroespacial, arquitectura, utomotriz, construcción civil, deportes, energías renovables, ferroviaria, gasoductos, oleoductos, medicina, náutica, urbana, saneamiento, viviendas sociales modulares sustentables).

SOBRE EL PROYECTO:

El astillero participa de proyectos de impacto social en tecnología de pesca artesanal en el marco de concursos y subsidios otorgados de la Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación con el objetivo de mejorar la capacidad productiva de los pescadores, diseñando y construyendo una embarcación multipropósito de pesca artesanal para el mar Argentino y el desarrollo de otras industrias.

Participa en proyectos productivos en materiales compuestos y colabora activamente con empresas emprendedoras para fortalecer desarrollos de emprendimientos productivos con valor agregado para exportar a España, Italia, Estados Unidos y otros países.