

Estancia Internacional Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey

Del 09 al 20 de Enero de 2023

2023 UNESCO

Libro de Actividades

Nombre de equipo de trabajo:

LatinREA



Generación de Ideas - Análisis de las Megatendencias (Parte 1)

Objetivo: Identificar una idea de producto (servicio, procesos enseñanza-aprendizaje, infraestructura) a desarrollar, en el marco del movimiento educativo abierto.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas, que te ayudarán a describir y argumentar la idea de producto que proponen. Recuerda que una idea de un nuevo producto cuenta con una oportunidad de mercado, oportunidad para resolver un problema actual, o bien para cubrir una necesidad actual que tienen nuestros potenciales usuarios-clientes.

Idea de producto	Problema, Necesidad u Oportunidad encontrada	Megatendencias	Tecnología 4.0	Objetivo de Sostenibilidad	Usuario Potencial
<p>1. ¿Qué Idea de producto se propone?</p> <p><i>LatinREA es el REpositorio de los Recursos Abiertos donde se alojan TODAS las herramientas necesarias de calidad para que un docente, estudiante o público en general que deseen adquirir conocimientos, habilidades, sobre un tema específico, creen, utilicen y adapten Recursos Educativos</i></p>	<p>2. ¿Qué problema / necesidad / oportunidad está resolviendo la Idea de producto/servicio que se propone?</p> <p><i>Existen distintos REAs a nivel mundial, pero estos están dispersos en distintos lugares, LatinREA se encarga de curar y alojar todos los REAs de calidad</i></p> <p><i>Los recursos están en los repositorios pero no llegan a la sociedad en general y por lo tanto no contribuyen a los ODS</i></p>	<p>3. ¿Por qué se desea resolver ese problema? ¿A qué megatendencias se le asocia?</p> <p><i>Por responsabilidad social para favorecer la inclusión social (pueblos originarios y sectores vulnerables) Ciencia de datos Disrupción tecnológica</i></p>	<p>4. ¿Qué tecnologías 4.0 puede involucrar la idea que se propone?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Asequibilidad Inteligencia artificial (IA) - ChatBots</i> ● <i>Insignias y credenciales</i> ● <i>Aprendizaje digital</i> ● <i>Desarrollo del profesorado</i> ● <i>Transformación de la educación superior</i> ● <i>Aprendizaje híbrido</i> ● <i>Análisis del aprendizaje - (experiencias significativas de uso)</i> ● <i>Enseñanza y aprendizaje</i> 	<p>5. ¿A qué objetivo(s) de desarrollo sostenible de la ONU se relaciona la idea de producto que se propone? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>ODS 4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje.</i> ● <i>ODS 10. Reducir la desigualdad en y entre los países durante toda la vida para todos.</i> ● <i>Porque se busca Impulsar el desarrollo sostenible para lograr una educación de calidad, equidad, inclusión y atención para todos</i> 	<p>6. ¿Usuario primario (quien recibe el beneficio directo)</p> <p><i>Colaboradores Visitantes</i></p> <p>7. Usuario secundario (quien recibe el beneficio indirecto)</p> <p><i>Sociedad en general</i></p> <p>8. Cliente (quién pagará por el producto o servicio. Puede a la vez, ser usuario)</p> <p><i>Patrocinadores Socios Fondos de capital semilla público o privado Convocatorias Premios</i></p>



Contexto	Pensamiento Complejo	Componentes de la Educación 4.0					Recursos Abiertos	
¿Qué reto se desea abordar donde se pueda proponer una solución?	¿Qué competencia del pensamiento complejo se puede promover en la solución que se propone?	¿Qué competencias deseables en el perfil del estudiante del Siglo XXI se promueven?	¿Qué métodos y formatos de Enseñanza-Aprendizaje se podrían implementar?	¿Qué tecnologías de la información y comunicación se podrían implementar?	¿Qué Infraestructura se requiere ej. plataforma, servicio, instalación? (virtual o física)	¿Qué actores pueden formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué rol podrían tener?	¿Qué Recursos Educativos Abiertos se podrían utilizar? (REA)	¿Qué Prácticas Educativas Abiertas se podrían habilitar? (PEA)
<p>Selecciona el reto que se desea abordar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Formar a la nueva generación de profesionales con las competencias para el trabajo del futuro <input type="checkbox"/> Fomentar la participación y capturar el interés de estudiantes durante los procesos de formación <input type="checkbox"/> Fortalecer la transformación digital en la Educación Superior <input type="checkbox"/> Fomentar la creación de redes de colaboración para la co-creación <input checked="" type="checkbox"/> Impulsar el desarrollo sostenible para lograr una educación de calidad, equidad, inclusión y atención para todos 	<p>Competencias del Pensamiento Complejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pensamiento Crítico ✓ Pensamiento Creativo ✓ Pensamiento Científico ✓ Pensamiento Sistémico <p>Describe brevemente ¿Cómo?: Abarcan todas de acuerdo a las necesidades del usuario, su entorno y su escenario</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Competencias Transversales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Colaboración</u> ✓ <u>Cooperación</u> ✓ <u>Comunicación</u> ✓ <u>Creatividad</u> ✓ <u>Innovación</u> <input type="checkbox"/> Liderazgo <p>Otra(s) <u>6. Visibilidad</u></p> <p>_____</p> <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participan diferentes instituciones. 2. Aportan en medida de sus posibilidades de acuerdo a los intereses, Divulgación, 3. Cada usuario tiene un diferente nivel de apropiación, se promueve la creatividad a través del uso, reuso. 4. En el contexto latinoamericano puede ser un referente que recupere experiencias de aprendizaje significativas para que se utilicen los repositorios. 5. Damos a conocer a las diferentes comunidades lo que se encuentra para su uso y aplicabilidad y adaptabilidad. 6. 	<p>Formato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Curso <input type="checkbox"/> Taller <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Webinar <input type="checkbox"/> Bootcamp <input type="checkbox"/> MOOC <input type="checkbox"/> Ponencia <input type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Pasantía ✓ Otro (s) <p>Recursos educativos abiertos con resultados de aprendizaje (datos cuali-cuanti a través de las métricas de uso así como el análisis de la información creada y compartida).</p> <p>Para medir se prevé:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Métricas de calidad para medir la accesibilidad. 2. Medir calidad a través de un instrumento de escala de likert (system usability scale) <p>Modalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> Híbrido ✓ <u>Remoto</u> <p>Método Activo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprende 	<p>Tecnologías como recursos:</p> <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Realidad virtual <input type="checkbox"/> Realidad aumentada ✓ <u>Ciencia de Datos</u> <input type="checkbox"/> Aprendizaje adaptativo con AI <input type="checkbox"/> Gamificación con AI <input type="checkbox"/> Simulación de eventos y modelos <input type="checkbox"/> Emulación virtual de escenarios <input type="checkbox"/> Otro (s) <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Impresoras 3D <input type="checkbox"/> Máquinas-Herramienta <input type="checkbox"/> Profesores holograma ✓ <u>Computadoras y/o dispositivos móviles</u> <input type="checkbox"/> Laboratorios remotos <input type="checkbox"/> Robots asistentes <input type="checkbox"/> Hápticos <input type="checkbox"/> Otro (s) <u>chatbot</u> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Espacio Físico</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aula estándar <input type="checkbox"/> Aulas híbridas <input type="checkbox"/> Fab Lab o Makerspace <input type="checkbox"/> Laboratorios físicos especializados en _____ <input type="checkbox"/> Laboratorios virtuales especializados en _____ <input type="checkbox"/> Laboratorios Híbridos o Ciberfísicos especializados en _____ <input type="checkbox"/> Aulas inmersivas <p>Espacio Virtual</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Sistema de gestión del conocimiento (LMS)</u> <input type="checkbox"/> Aula virtual – Video <input type="checkbox"/> Conferencias <input type="checkbox"/> Plataformas virtuales de colaboración <input type="checkbox"/> Plataformas de acceso abierto <input type="checkbox"/> MOOC ✓ <u>Repositorios en línea</u> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Empresas <input type="checkbox"/> Gobierno <input type="checkbox"/> Organizaciones ✓ <u>Sociedad</u> <input type="checkbox"/> Otro(s) <p>Describe brevemente ¿Cómo?: comunicades académicas. Rol activo, divulgador, transformador e implementador.</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Describe brevemente ¿Qué Recursos Educativos Abiertos se podrían utilizar?: <u>Todos los repositorios que cumpla con los criterios de facilidad y fiabilidad</u></p> <p>¿Qué prácticas para el conocimiento abierto se promueven?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Acceso abierto</u> ✓ <u>Open Software</u> ✓ <u>Recursos Educativos Abiertos Educación Abierta</u> ✓ <u>Ciencia Abierta</u> ✓ <u>Datos Abiertos</u> ✓ <u>Innovación Abierta</u> <input type="checkbox"/> Gobierno Abierto <input type="checkbox"/> Otro(s) <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Reflexión:</p> <p>¿Cómo se puede implementar prácticas abiertas que complementen la solución que propones?</p> <p><u>Que los profesores creen, compartan y adapten, proyectos a través de los REA de los repositorios,</u></p> <p>¿Qué prácticas abiertas educativas pueden surgir con la solución que propones?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Documentos</u> ✓ <u>Materiales didácticos</u> ✓ <u>Módulos de cursos</u> ✓ <u>Libros</u> ✓ <u>Videos</u> ✓ <u>Imágenes</u> ✓ <u>Exámenes</u> ✓ <u>Software</u> <p>Otro(s) _____</p> <p>Describe brevemente ¿Cómo?: Se logran para fortalecer las competencias de los usuarios, gestión, creación, visibilidad, adaptación, uso e implementación</p>



Objetivo: Identificar el perfil de usuario y clientes potenciales que abarca el producto que propones.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Responde cada sección y argumenta tus respuestas con datos sólidos. Recuerda que entre más datos específicos sea tu descripción, mejor decisiones se pueden tomar en el proceso de diseño-desarrollo.

<p>Usuario primario <i>(quien recibe el beneficio directo)</i></p>	<p>Describe: Visitante: quien consulta la información a fin de conocer los REA disponibles Colaborador: quien aporta REA y propuestas para ser consideradas</p>
<p>Usuario secundario <i>(quien recibe el beneficio indirecto)</i></p>	<p>Describe: Alumnos y profesores, de los diferentes niveles educativos Comunidades originarias Sectores vulnerables Investigadores Sociedad en general</p>
<p>Cliente <i>(quién pagará por el producto o servicio. Puede a la vez, ser usuario)</i></p>	<p>Describe: Se buscará la figura de un Sponsor que pueda financiar de manera continua el proyecto para que sea sostenible en el tiempo, mientras tanto el desarrollo he implementación ideal se ejecutará a través de Patrocinadores; Socios; Fondos de capital semilla público o privado; Convocatorias o Premios</p>

¿Qué método utilizaste para detectar las necesidades de los usuarios/clientes, y a cuántos analizaste?

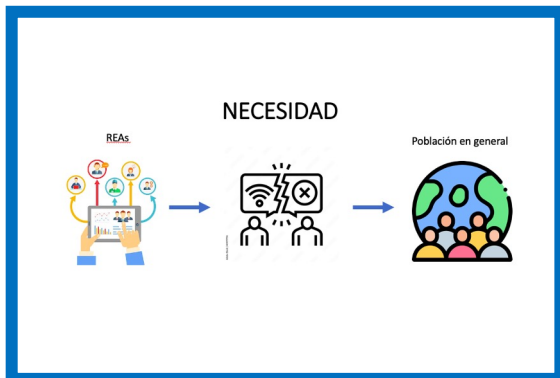
A partir de las experiencias de las áreas que administran los REAs en Instituciones de Educación Superior, en este sentido se analizó el número de personas registradas en cada uno de los repositorios instituciones del TEC y del Repositorio de la Universidad del Rosario en Colombia.



Objetivo: Generar el concepto del producto-servicio que se propone.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Desarrolla el Storyboard de la idea de producto-servicio que propones.

¿Cuál es la necesidad / problema / oportunidad ?



Necesidad: Existen diferentes repositorios de REA



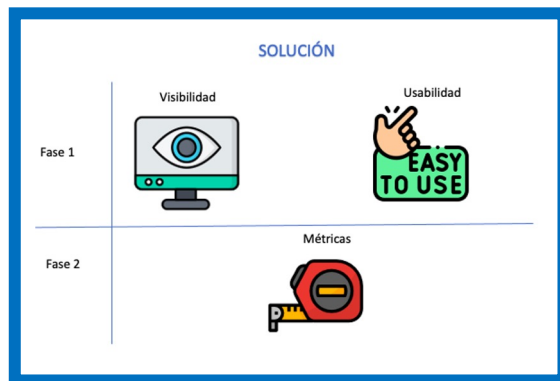
Oportunidad: Dos repositorios institucionales con REA listos para ser difundidos, usados, modificados, adaptados

¿Cuál es la tecnología a utilizar?



Se cuenta con acceso y disponibilidad de diferentes recursos para este proyecto

¿Cómo funciona la solución / producto que se plantea?

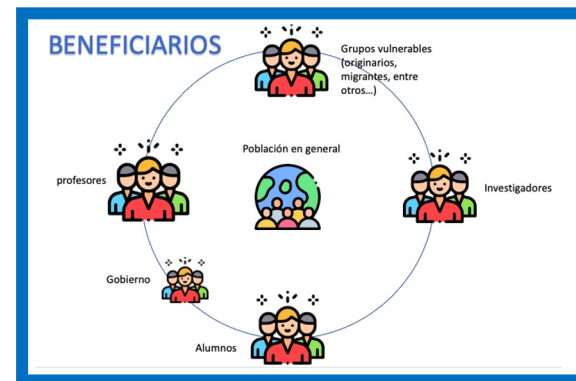


Se logrará dar visibilidad y uso a los REAs por parte de la sociedad en general. Así como las correspondientes métricas



El acceso a REAs permitirá su uso, reutilización, adaptación y redistribución, por parte de la sociedad en general para contribuir a la construcción del conocimiento y de esta manera fomentar el razonamiento para la complejidad

¿Cuáles son los beneficios que se obtienen?



El fin último de este proyecto es beneficiar a la sociedad en general



Objetivo: Realizar un bosquejo detallado considerando los resultados de las actividades anteriores.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Elabora tu primer bosquejo (sketch) donde puedas transmitir el diseño y utilidad del producto que propones. Trata de resaltar los principales atributos de diseño y funcionalidades.

Recomendaciones:

Representa una aproximación de los principales atributos de diseño del producto que se propone.

Representa las funcionalidades del producto (por partes o módulos si es necesario).

Representa las soluciones que hacen posibles las funcionalidades y que tendrán que ser implementadas en el producto.

Enfatiza la forma y el tamaño del producto.

Representa la interfaz de usuario del producto que propones.

Agrega detalles a los bocetos según sea necesario (sombras, importancia de los detalles, exagere las formas, colores).





LatinREA

[Español](#)
[Contáctanos](#)
[Acceder](#)



Búsqueda avanzada

Listar

Todo reREA

Mi cuenta

Salir

Perfil

Sugeridos

Descubre

Materia

Tipo

Autor

Formato

Fecha

Estadísticas

Estadísticas de uso

Estadísticas de búsquedas

Ligas de interés

latinREA

Sugerir un recurso

latinREA es un catálogo y repositorio de Recursos Educativos Abiertos donde encontrarás medios y recursos de fuentes confiables.



Ciencias

15025



Tecnología

2045



Ingeniería

366



Arte

3120



Matemáticas

1284

Envíos recientes



Redes sociales: su impacto en el proceso educativo

Alday, Andrés; Castillo, Ana Laura; García, Alejandra; Ortega, Karol; Rodríguez, Miguel

<html> <head> <title></title> </head> <body></body> </html>

Diagrama

Cátedra UNESCO/ICDE

Movimiento Educativo Abierto para América Latina 2023



SIEMENS | Stiftung
Español Contáctanos Acceder

Todo latinREA

Búsqueda avanzada

Listar

Todo latinREA

Mi cuenta

Salir

Perfil

Sugeridos

Descubre

Materia

Tipo

Autor

Formato

Fecha

Estadísticas

Estadísticas de uso

Estadísticas de búsquedas

Ligas de interés

Ciencias

Enviar un ítem a esta colección

Envíos recientes

Experimento / Experiment

Hybridization Practice rubric

Arredondo Domínguez, Rubén (2017-08-29)
Matter and Sustainability - Important Organic Molecules - Rubric to evaluate the document of the practice

Experimento / Experiment

Rubric Soda research Practice

Arredondo Domínguez, Rubén (2017-08-29)
Matter and Sustainability - Important Organic Molecules - Rubric to evaluate the magazine article



Objetivo: Construir un prototipo físico, y demostrar que las funcionalidades y atributos cumplen con las necesidades y satisfactores del usuario/cliente.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas, después construye el/los prototipo(s) necesario(s).

Prototipo Físico – Principal Aprendizaje que se espera

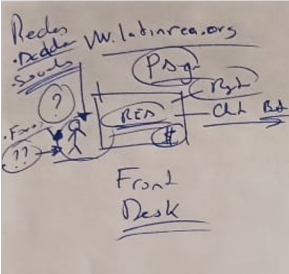
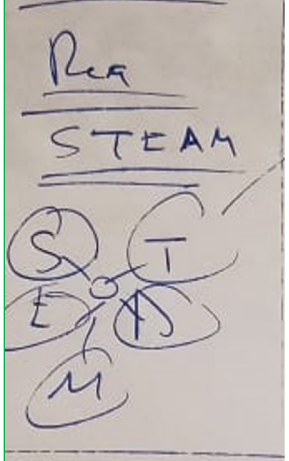
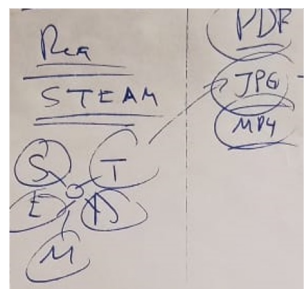
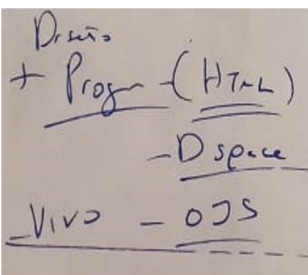
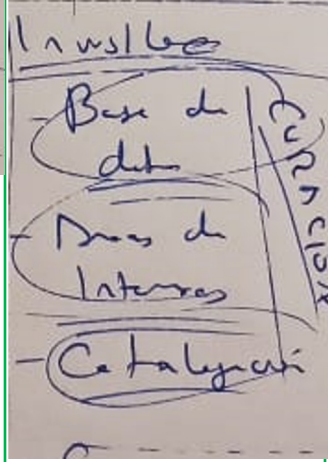
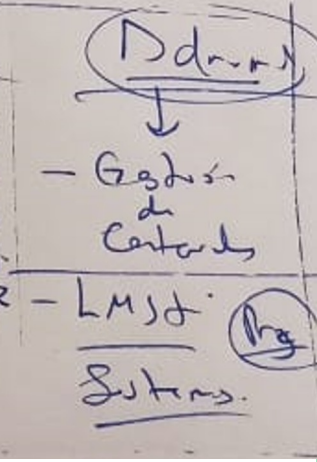
1. ¿Qué funcionalidades deben ser prototipadas?	2. ¿Cómo se puede demostrar con un prototipo físico la propuesta de valor que se propone?	3. ¿Qué se necesita analizar y evaluar con los prototipos que se obtengan?	4. ¿Es necesario emular alguna función considerando algún principio de funcionalidad?	5. ¿Es necesario realizar prototipos a escala?	6. ¿Qué conclusiones y/o aprendizajes obtuviste del análisis de los prototipos realizados?
<p>Describe y argumenta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un cajón que permita realizar búsquedas simples • Un catálogo que clasifique los elementos • Un cuadro (formulario de registro de usuarios) • Envíos recientes • Sugerencia de recursos • Acceso al espacio personal 	<p>Describe y argumenta aquí</p> <p>Con una plataforma de acceso abierto que permita la integración de los diferentes repositorios de REAs</p>	<p>(funciones, formas, tamaños, ensambles, textura, colores, resistencia, etc.).</p> <p>Una paleta de colores</p> <p>Un logo</p> <p>Una interfaz amigable con el usuario.</p>	<p>Hacer previamente un diseño de simulación que permita interactuar con la plataforma, dependiendo del tipo de usuario, es decir una simulación par los tipos de usuario</p>	<p>No porque es una plataforma, es un activo intangible en línea</p>	<p>Durante la elaboración del Mockup se pudo identificar algunos elementos necesarios para que la experiencia del usuario pueda mejorarse.</p>



Objetivo: Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.

Interfaz Gráfica de Usuario

1. ¿Qué tipo de contenido se debe presentar en las interfaces gráficas de usuario?	2. ¿Cómo se desplegará y encontrará el contenido definido?	3. ¿Define el flujo de navegación entre las pantallas del sitio?	4. ¿Qué necesidades de los usuarios se relacionan con la interfaz gráfica de usuario?	5. ¿Qué funcionalidades del producto están relacionadas con la interfaz gráfica de usuario?	6. ¿Cuáles son los principales atributos que se deben considerar en el diseño de interfaz gráfica de usuario?
<p>Que es un REA el catálogo de REA Botón de registro Botón Chatbot Botón de donación</p> 	<p>El contenido está organizado por categorías: S, T, E,A,M, humanidades y Cs. Sociales. Los contenido están organizados por tipo; pdf, jpg, mp4,</p> 	<p>El usuario elige una de las categoría y dar clic se despliegan los recursos disponibles sobre ese tema:pdf, jpg, mp4s</p> 	<p>Una interfaz amigable, recursos descargables en formatos que sean comunes y "ligeros".</p> 	<p>Descarga rápida sin costo materiales de acceso libre</p> 	<p>Accesibilidad Confiabilidad (resultado de un proceso de curación) Portabilidad Gestión en el manejo de información</p> 



Miércoles 11 de Enero

Prototipo – Interfaz Gráfica de Usuario

Objetivo: Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.

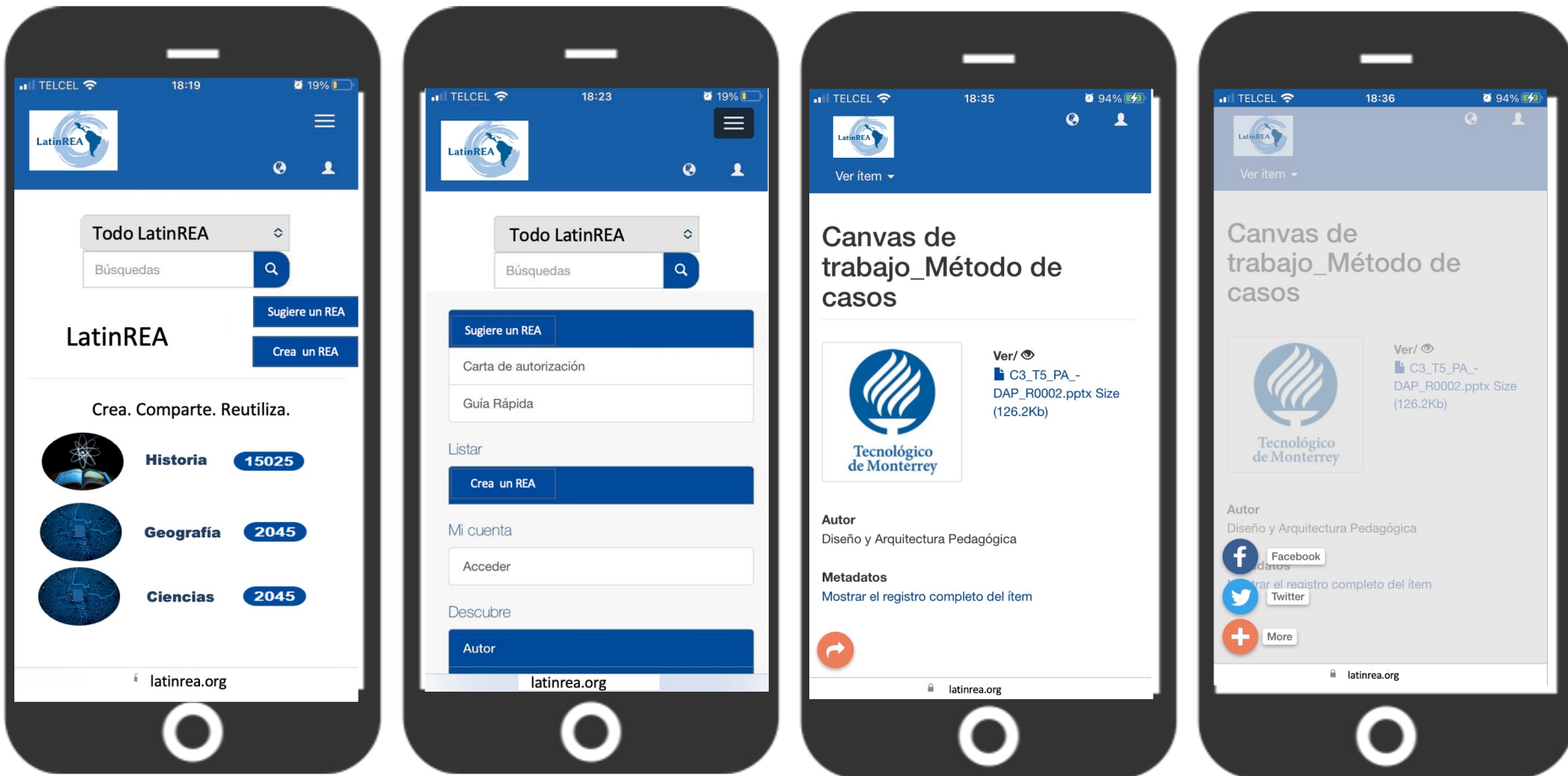


Nota: Si es necesario anexa hojas extras y dibuja tantas pantallas como sean necesarias para representar la interfaz gráfica de usuario. También podrás copiar y pegar las imágenes desarrolladas en la lista de herramientas presentadas en clase.



Objetivo: Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.

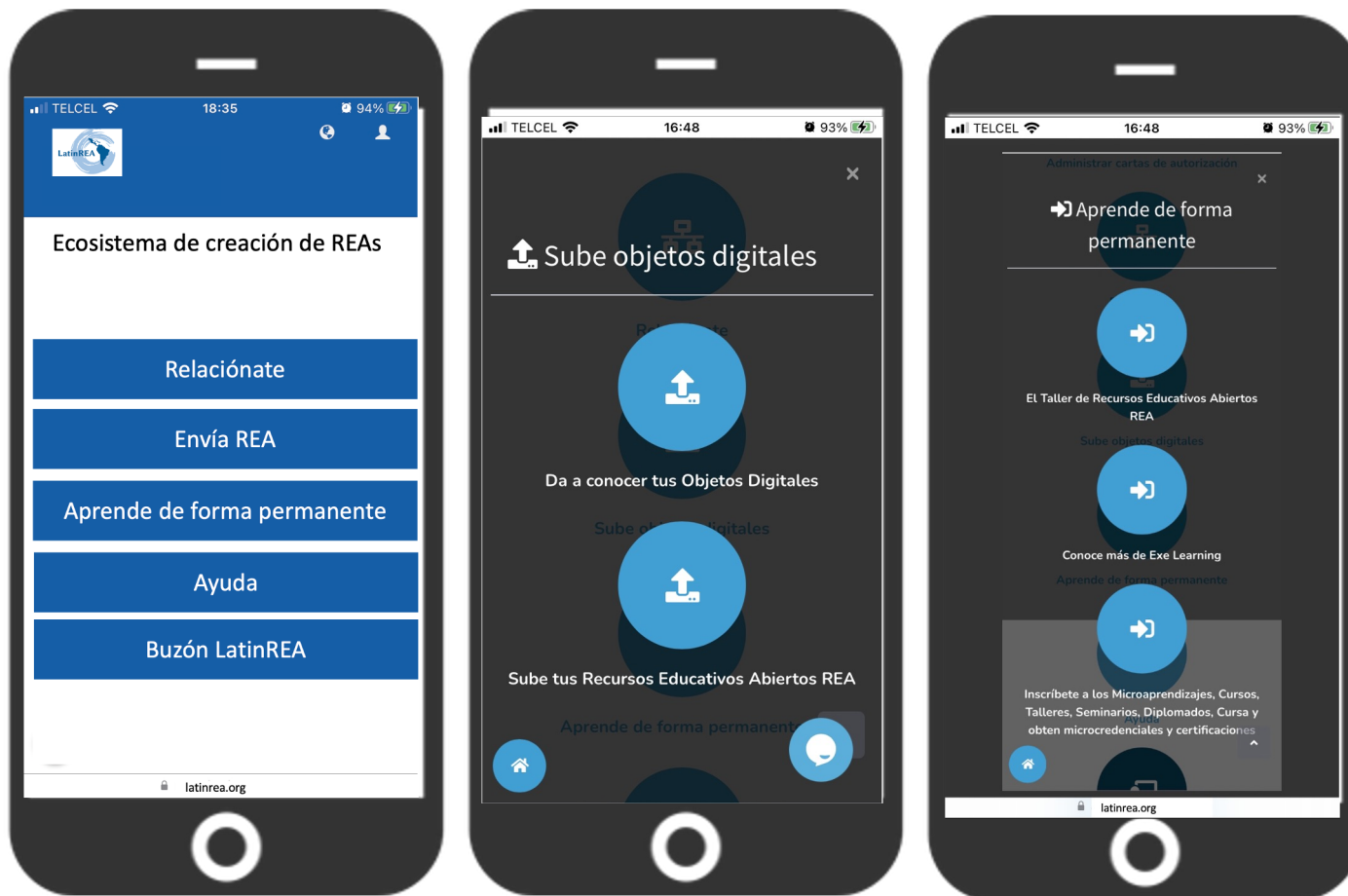


Nota: Si es necesario anexa hojas extras y dibuja tantas pantallas como sean necesarias para representar la interfaz gráfica de usuario. También podrás copiar y pegar las imágenes desarrolladas en la lista de herramientas presentadas en clase.



Objetivo: Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.



Nota: Si es necesario anexa hojas extras y dibuja tantas pantallas como sean necesarias para representar la interfaz gráfica de usuario. También podrás copiar y pegar las imágenes desarrolladas en la lista de herramientas presentadas en clase.



Objetivo: Definir el modelo de negocio del producto/servicio que se propone.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Una vez teniendo clara la respuesta a cada pregunta, elabora el modelo de negocio de tu producto utilizando la plantilla Canvas del Modelo de Negocio que se encuentra en la siguiente página.

1. ¿Qué problema resolvemos y cómo lo resolvemos?, ¿Qué nos distingue de las soluciones existentes en el mercado? (**Propuesta de Valor**).
Resalta el modelo Producto-Servicio que propones.
2. ¿Quién necesita nuestra solución?, ¿Cuántas personas necesitan nuestras soluciones AHORA MISMO?, y ¿Cuántas eventualmente la necesitarán? (**Segmento de Mercado**)
3. ¿Cómo la solución será distribuida?, ¿Cómo entregamos nuestra solución a nuestros clientes? y ¿Dónde encontrará el cliente nuestra solución? (**Canales**)
4. ¿Cómo damos a conocer nuestro producto al mercado?, ¿Cómo vas a atraer, preservar e incrementar tu cartera de clientes?, ¿Cuál es la relación que esperan tener tus clientes contigo? (**Relaciones con el Cliente**)
5. ¿Cuánto nos pagarán por la solución que proporcionamos?, ¿Qué modalidad prefieren utilizar tus clientes para pagar por tu producto/Solución?, ¿Qué tanto contribuye cada flujo de ingresos a los ingresos generales del negocio? (**Fuentes de Ingresos**)
6. ¿Qué necesitamos "tener" para producir, comercializar y entregar nuestra solución? (**Recursos Clave**)
7. ¿Cuáles son las actividades necesarias para producir, comercializar o entregar la solución producto/servicio que se propone? (**Actividades Clave**)
8. ¿Quiénes son los actores que son necesarios para producir o hacer realidad la solución producto/servicio que se propone? (**Socios Clave**)
9. ¿Cuánto nos costarán nuestras actividades, recursos y socios? (**Estructura de Costos**)

Nota: Elabora el modelo de negocio de tu producto utilizando la plantilla CANVAS del modelo de negocio que se presenta en la siguiente página.



Socios Clave

- .Cátedra UNESCO
- .Instituciones educativas
- .Sociedad en general
- .Asociaciones o grupos académicos (CREA, Red Pharos)
- .Empresas
- .Gobierno
- .Ministerios

Actividades Clave

- . Concepto común latinoamericano para REA
- . Repositorios que quieran colaborar
- . Desarrollo de plataforma pensada en el usuario

Recursos Clave

- . Personal especializado (Expertos en REAs, repositorios, Webmaster, community..)
- . Plataforma web
- . Espacio físico individual
- .Hardware y Software
- . Mantenimiento de plataforma

Propuesta de Valor

Espacio virtual que permita el acceso de la sociedad a los REAS a través de una plataforma común con el objetivo de generar un impacto positivo en favor de la sociedad general (ODS), además de contar con métricas que confirmen el logro del objetivo

Relaciones con el cliente

- .Servicio plataforma (asistente virtual)
- .Redes de colaboración
- Visibilidad a través de buscadores google
- . Plataformas web
- . Asociaciones civiles que compartan la visión del proyecto
- .Redes Sociales a través de canales oficiales de LatinREA

Canales

- Principal:
Plataformas web
- Secundario:
Periodico
Redes sociales

Segmento de Mercado

Personas >16 que deseen adquirir conocimientos, habilidades, sobre un tema específico, creando, utilizando y adaptando Recursos Educativos Abiertos.

Estructura de Costos

- . Diseño del Logo
- . Diseño web e implementación
- . Servidor
- . Mantenimiento a plataforma
- . Servicio de internet
- . Salarios
- . Equipos de computo

Fuentes de Ingresos

- . Fuentes de financiación
- . Crowdfunding
- . Sponsor
- . Venta de espacio o pauta publicitaria
- . Fondos de convocatorias públicas y privadas



Objetivo: Comprender la importancia de la Propiedad Intelectual dentro del proceso de desarrollo de nuevos productos. Además, realizar una vigilancia tecnológica, análisis de competidores y tendencias tecnológicas que se encuentren dentro del área de aplicación de idea de producto/servicio. Validar y/o complementar la idea que se propone considerando la información obtenida de este análisis.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Trabajo en equipo. Realiza una búsqueda en base de datos* de propiedad intelectual sobre productos similares a la idea de producto/servicio que se propone. Podrás utilizar fuentes secundarias en la web para la identificación de productos/servicios análogos al que se propone. Responde las preguntas.

1. Enlista los productos/servicios que sean similares a la Idea que propones, y menciona el tipo de protección de Propiedad Intelectual que se le relaciona. Esto te ayudará a que tomes en cuenta el cuidar NO infringir alguna falta a la ley de Propiedad Intelectual. **Utiliza el diagrama del Universo de la Propiedad Intelectual de referencia.**

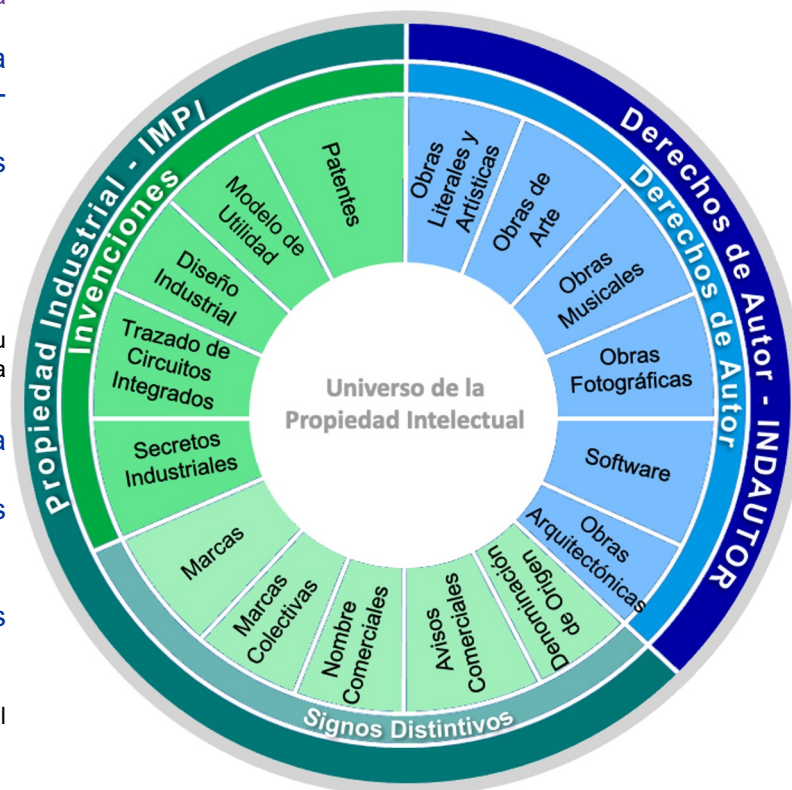
- CREA centro de recursos educativos abiertos. Solo concentra recursos con STEM: <https://crea-portaldemedios.siemens-stiftung.org/home> (2022)
- OER Commons. Concentra recursos dirigidos a usuarios académicos: <https://www.oercommons.org/> (2022)
- PheT Colorado: <https://phet.colorado.edu/es/> (2022)
- MIT OpenCourseWare : <https://ocw.mit.edu/> (2022)

2. Analiza a tu competencia. Entiende cómo trabajan, operan y cómo funciona su producto. Además, trata de identificar áreas oportunidad o segmentos que no cubran para que puedas proponer tu propuesta de valor considerando esta información.

- CREA centro de recursos educativos abiertos. Solo concentra recursos con STEM
- OER Commons. Concentra recursos dirigidos a usuarios académicos
- PheT Colorado. Concentra Simuladores interactivos para STEAM
- MIT OpenCourseWare: Centraliza información de recursos abiertos desarrollados por MITI

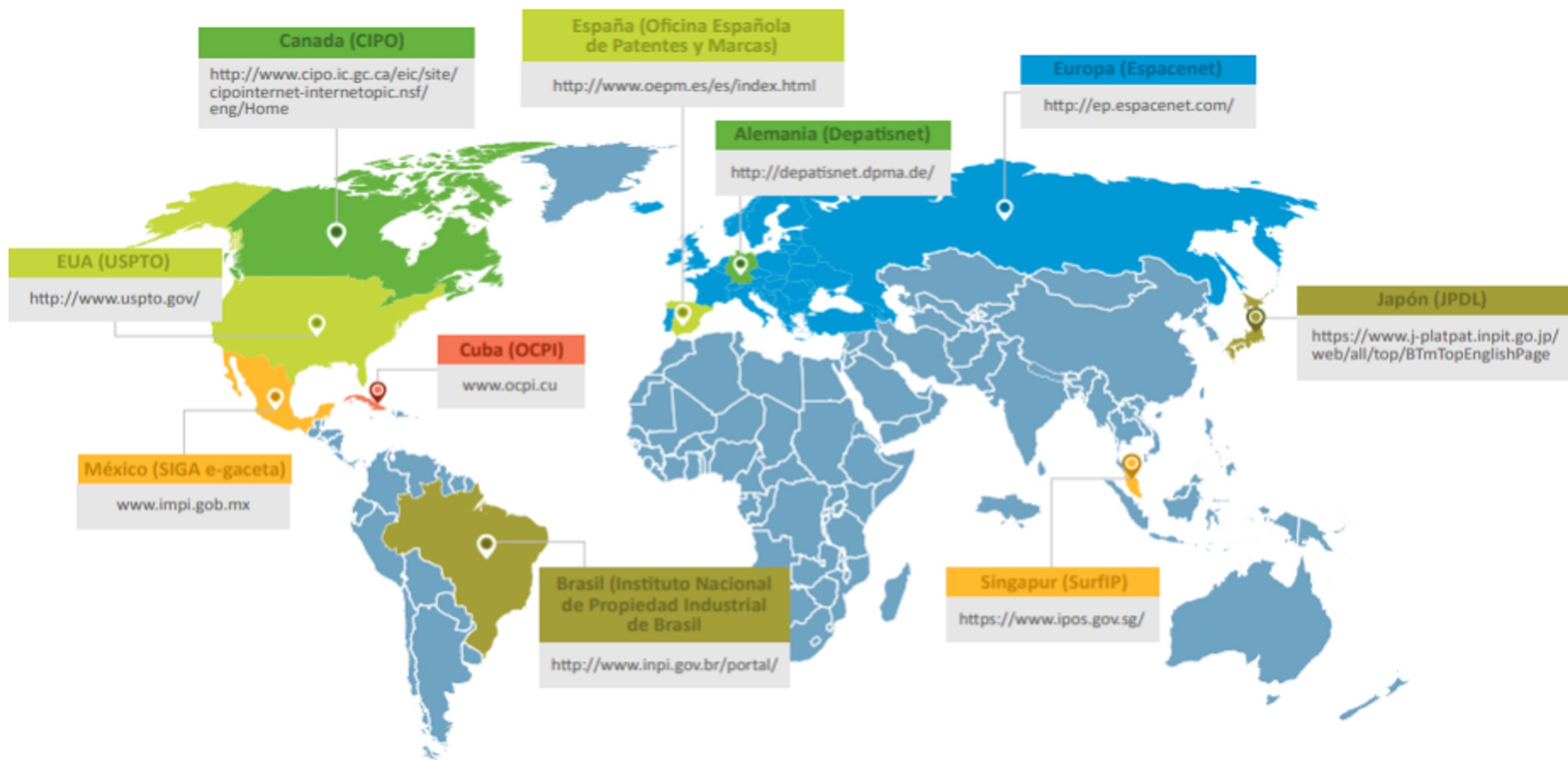
3. ¿Qué marcas son las más importantes? ¿Cuáles son los precios actuales en el mercado? ¿Qué modelo de negocio tienen?

- Funciona bajo un modelo de ciencia abierta para la divulgación de recursos





Referencia para acceso a Base de Datos de Propiedad intelectual en el Mundo



Otras bases de datos



Google Patent Search
<http://www.google.com/patents>



Latipap (Información Tecnológica de Patentes en Español)
<http://lp.espacenet.com/>



Free patents online
<http://www.freepatentsonline.com/>



OMPI – Patentscope
<https://patentscope.wipo.int/search/en/search.jsf>



Objetivo: Aprender a estructurar el discurso “pitch” de tu producto y presentarlo ante una audiencia.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Construye el guión del Pitch de tu producto de acuerdo con la estructura y pautas que se proporcionan a continuación. Grábate presentando el pitch de tu producto. El video deberá tener una duración máxima de 4 minutos tratando de respetar la estructura planteada. El coach envía el archivo de video en la carpeta de entregas ([link](#))

Apertura (30 seg)

Pauta 1. ¿Qué dato de alto impacto o afirmaciones que sean relacionados al producto/servicio que propones puedes ofrecer? o ¿Qué pregunta puedes lanzar a la audiencia para que se sientan identificados, llame su atención y despierte su interés?

Sabía usted que en los últimos 20 años y con la irrupción del COVID 19 se han desarrollado millones de Recursos educativos abiertos (REAs) en todo el mundo y qué se encuentra alojados en aproximadamente 6 mil repositorios de diferentes tipos ya que con el desarrollo de las TIC el crecimiento de estos, ha sido exponencial. Qué me dirían si les digo que podemos usar de forma gratuita recursos educativos que son avalados por instituciones de prestigio académico y organismos internacionales como la UNESCO

Pauta 2. ¿Quién eres? y ¿Qué intenciones tienes con este pitch?

Somo LatinREA, un equipo multinacional e interdisciplinario que promueve la educación abierta, gratuita e inclusiva en beneficio de la sociedad en general

Desarrollo (3 min)

Pauta 3. ¿Cuál es el problema, dolor de mercado, necesidad u oportunidad que se atiende?

A pesar de haber millones de REA y millones más en desarrollo dirigidos a la academia, estos no llegan a la población en general

Pauta 4. ¿Cuál es tu mercado objetivo?

Nosotros estamos dirigidos a la población de 16 años y más, incluidos grupos vulnerables tales como pueblos originarios, migrantes, con alguna discapacidad, entre otros; que tengan interés en contribuir al desarrollo de su pensamiento complejo

Pauta 5. ¿Qué soluciones aporta? ¿Por qué lo haces? ¿Cómo lo haces? ¿Cómo funciona? ¿Por qué tu solución es idónea? ¿Por qué eres diferente a los existentes?

Ayuda a establecer un criterio común de lo que es un REA y a su movilización. Al ser comprensible su uso para el público en general y promueve el acceso al conocimiento. El acceso al conocimiento ayuda a la atención de los problemas del entorno y esto promueve fortalece el razonamiento para la complejidad

Pauta 6. ¿Qué beneficio(s) se obtienen con la solución que se propone?

Que los REA sean recuperables, adaptables, reutilizables, portables y de fácil acceso en un mismo lugar para la población en general

Cierre (30 seg)

Pauta 7. ¿Qué deseas concretar? ¿Qué necesitas o qué solicitas?. Concluye con un agradecimiento, despedida, y muestra apertura a responder dudas y preguntas.

Que los REA sean cada vez más asequibles para la población en general a través de esta plataforma y que también haya evidencia de su uso e impacto en los ODS 4 educación de calidad y 10 reducción de la desigualdad. Para llevar a cabo esto necesitamos financiación para contratar expertos, mantenimiento, visibilidad, difusión para que este proyecto sea sostenible.

Muchas gracias por su atención, ¿Podría darme su tarjeta para contactarse y concretar algo?

Referencias

CREA. (2022). CREA: El portal de medios para la enseñanza STEM. <https://crea-portaldemedios.siemens-stiftung.org/home>

MIT OpenCourseWare. (2022). MIT OpenCourseWare | Free Online Course Materials. MIT OpenCourseWare.

<https://ocw.mit.edu/>

OER Commons. (2022). OER Commons. OER Commons. <https://www.oercommons.org/>

Universidad de Colorado. (2022). Simulaciones Interactivas PhET. PhET. <https://phet.colorado.edu/es/>



Objetivo: Integrar los conocimientos y desarrollos llevados a cabo durante la estancia en la plantilla de reporte final.

Indicaciones: Trabajo en equipo. Responde cada sección contenida en el reporte final. El coach envía el archivo de video en la carpeta de entregas [\(link\)](#).

El coach envía el archivo
word en la carpeta de
entregas [\(link Aquí\)](#)





Producción a cargo de la Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital

El trabajo intelectual contenido en este material, se comparte por medio de una licencia de *Creative Commons* (CC BY-NC-ND 2.5 MX) del tipo "Atribución-No Comercial Sin Derivadas", para conocer a detalle los usos permitidos consulte el sitio web en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/mx>



Se permite copiar, distribuir, reproducir y comunicar públicamente la obra sin costo económico bajo la condición de no modificar o alterar el material y reconociendo la autoría intelectual del trabajo en los términos especificados por el propio autor.

No se puede utilizar esta obra para fines comerciales, y si se desea alterar, transformar o crear una obra diferente a partir de la original, se deberá solicitar autorización por escrito al Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Este trabajo se desarrolló en el marco de las actividades de la Cátedra UNESCO/ICDE Movimiento educativo abierto para América Latina (Tecnológico de Monterrey-México). Se agradece el soporte académico para la construcción en redes académicas.

