



Guía Unidad 5

Docente: Daniela Cabrera

Aprendizaje móvil y aplicaciones para la gestión de territorios inteligentes

Guía Unidad 5

Aprendizaje móvil y aplicaciones para la gestión de territorios inteligentes

1. JUSTIFICACIÓN

Con la aparición y la modificación de los sistemas digitales aparece también la transformación digital de las ciudades, el término SmartCity (Territorios inteligentes) que es un medio para avanzar hacia un modelo de ciudad propio, involucrando a todos los agentes y al ciudadano, en innovación del proceso y sistemas de comunicación, y del manejo de nuestro ambiente y contexto social.

En ese sentido el móvil y las aplicaciones del celular forman una parte importante como herramienta de implementación en el desarrollo. Esta integración de funcionalidades basadas en teléfono móvil y tablets da lugar a un ecosistema de aplicaciones o apps, que aprovechan sus sensores de localización y velocidad, su conectividad a través de wifi y bluetooth o su potencial como medio de pago mediante tecnología NFC.

En la unidad se sintetizará el trabajo realizado en las anteriores unidades a partir de un mapeo de aplicaciones móviles que puedan incorporarse al contexto social y de esta manera ayudar en la generación de proyectos finales que contribuyan a la gestión de los territorios de manera creativa. Al finalizar esta unidad se presentarán los proyectos en un concurso interno.

2. OBJETIVO

Analizar e identificar conceptos esenciales del SmartCity o Territorios Inteligentes y del M-learning (Aprendizaje móvil) para la creación y utilización de nuevos sistemas que coadyuven a la transformación de la ciudad al mundo digital.

3. CONTENIDO

Tema 1. Aprendizaje móvil y contexto social

- Concepto de SmartCity o Territorios Inteligentes
- Concepto de Aprendizaje móvil
- Conceptos extras
- Tipos de herramientas
- Dimensiones de las ciudades inteligentes
- Contexto social

Tema 2. Plataformas Android e iOS

- Conceptos

- Diferencias
- Ventajas y desventajas
- Proceso de aplicaciones

Tema 3. Mapeo de apps para las dimensiones de los territorios inteligente

- Características
- Ejemplos según dimensiones
- Plataformas para formulación de aplicaciones

Tema 4. Taller de proyecto e ideas creativas

- Proceso creativo
- Trabajo en grupo

Presentación de proyectos

Bibliografía básica

ZAMBRANO, Jair (2009) "Aprendizaje móvil – M-Learning", España.

CREA, business idea (2011), "Creatividad Empresarial", España.

Bibliografía complementaria

GUILERA, Llorenç (2011). "Anatomía de la creatividad", España.

IE Business School (2015)"Smart Cities: La transformación digital de las ciudades", España

Videoteca

MOOC Ciudades Inteligentes - Del internet de las personas al internet de las cosas

https://www.youtube.com/watch?v=H8QBpbJhruk&index=30&list=PL2L_eqAO-Nfr_mBRUzQ7_Ah5UicNRGmKu

MOOC Ciudades Inteligentes - Ejemplos y casos de uso de aplicaciones I

<https://www.youtube.com/watch?v=EuEl26YxrX8>

MOOC Ciudades Inteligentes - Ejemplos y casos de uso de aplicaciones II

<https://www.youtube.com/watch?v=dUtZCLYLIIsQ>

MOOC Ciudades Inteligentes - Principales aplicaciones basadas en sensores en las Smart Cities

https://www.youtube.com/watch?v=idlWaZ2LIac&index=28&list=PL2L_eqAO-Nfr_mBRUzQ7_Ah5UicNRGmKu

4. METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

Esta unidad se desarrollará en tres sesiones presenciales que suman 7 horas y media, orientadas al debate de los temas seleccionados a partir de la exposición de la docente en base a los textos propuestos. Se espera la participación activa de los y las estudiantes para lograr la construcción colectiva de un conocimiento reflexivo.

Se subirán a la plataforma lecturas complementarias y videos inspiradores, además la realización del trabajo final se trabajara en grupos, la docente colaborará en el proceso de los mismos. Se espera que éste recupere todos los insumos planteados durante el curso.

5. ACTIVIDADES

El cronograma es el siguiente:

	Sesión 1 Lunes 2 de octubre 18:30 – 21:00	Sesión 2 Miércoles 4 de octubre 18:30 – 21:00	Sesión 3 Viernes 6 de octubre 18:30 – 21:00
Tema	Tema 1. Conceptos del aprendizaje móvil y contexto social Tema 2. Las plataformas Android e iOS y sus diferencias Tema 3. Mapeo de aplicaciones según dimensiones	Tema 4. Taller de proyecto e ideas creativas	Presentación de trabajos finales
Lectura	SESIÓN 1: ZAMBRANO, Jair (2009) "Aprendizaje móvil – M-Learning", España.	SESIÓN 2: CREA, business idea (2011), "Creatividad Empresarial", España.	
Actividad	Debate de la lectura y avance Foro de trabajos finales	Avance y trabajo en grupos Dinámica	Presentación de trabajos por grupos. Evaluación al curso.

6. PASOS Y CONCURSO DEL TRABAJO FINAL

El trabajo final consiste en presentar una propuesta o idea del desarrollo de una app que ayude en el proceso de administración de los territorios inteligentes, la misma que tiene que ser subida a plataforma del curso en el foro.

PASOS O CONTENIDO DEL TRABAJO FINAL

TITULOS	CONTENIDO
INTRODUCCIÓN	Resumen del trabajo
JUSTIFICACIÓN <ul style="list-style-type: none">- Dimensión- Ejemplos de apps similares- Socios claves- Recursos- Público objetivo	Explicar el porqué de la app, los socios o unidades involucradas
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none">- Tipo de App- Explicación de la idea- Gráfica de la app- Proceso o pasos de la app- +plus de la app	Explicar el tipo de app, el desarrollo del mismo, para que servirá y cuál es el +plus agregado
CONCLUSIONES	

Min 3 páginas (incluir ejemplos)

CONCURSO: Se premiará según decisión del jurado a la propuesta más innovadora y que estén acorde al contexto social del municipio de La Paz.

Criterios de evaluación:

- Idea y justificación (Que responda a necesidades)
- Creatividad en la presentación (Gráfica)
- App que se pueda trabajar en territorio urbano y rural
- Trabajo en equipo

TOTAL: 20 puntos.

PREMIO:

1er LUGAR: 300 Bs. Al grupo.

2do LUGAR: 200 Bs. Al grupo.

7. CONTACTO

Área de Interaprendizaje, Jhaquelin Davalos Escobar

jdavalos@sudamericarural.org

interaprendizaje@ipdrs.org

2115952 (108)

591 71939175

Docente

Daniela Cabrera Ovando

Dandoux2109@gmail.com

76528497

