



Adobe



#AdobeRemix
Vasjen Katro / Baugasm



Changing the World
Through Digital Experiences

Adobe es una de las grandes y más diversificadas compañías de software a nivel mundial



~21,000

Empleados
en 37 países



35

Años revolucionando
la industria



\$9.03B

FY2018
Facturación

76%

De empleados trabajan en
LEED certified workspaces

~4,500

Patentes*

\$36.4M

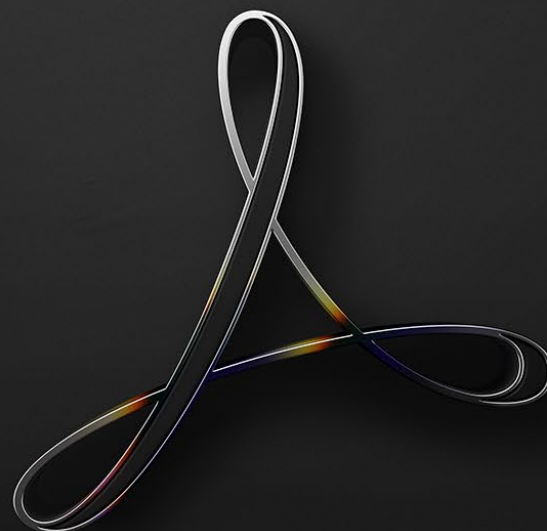
Devuelto a la
comunidad en 2017

* As of Jan 2019

Adobe's Solutions



Adobe Creative Cloud



Adobe Document Cloud



Adobe Experience Cloud

Adobe Sensei



Adobe

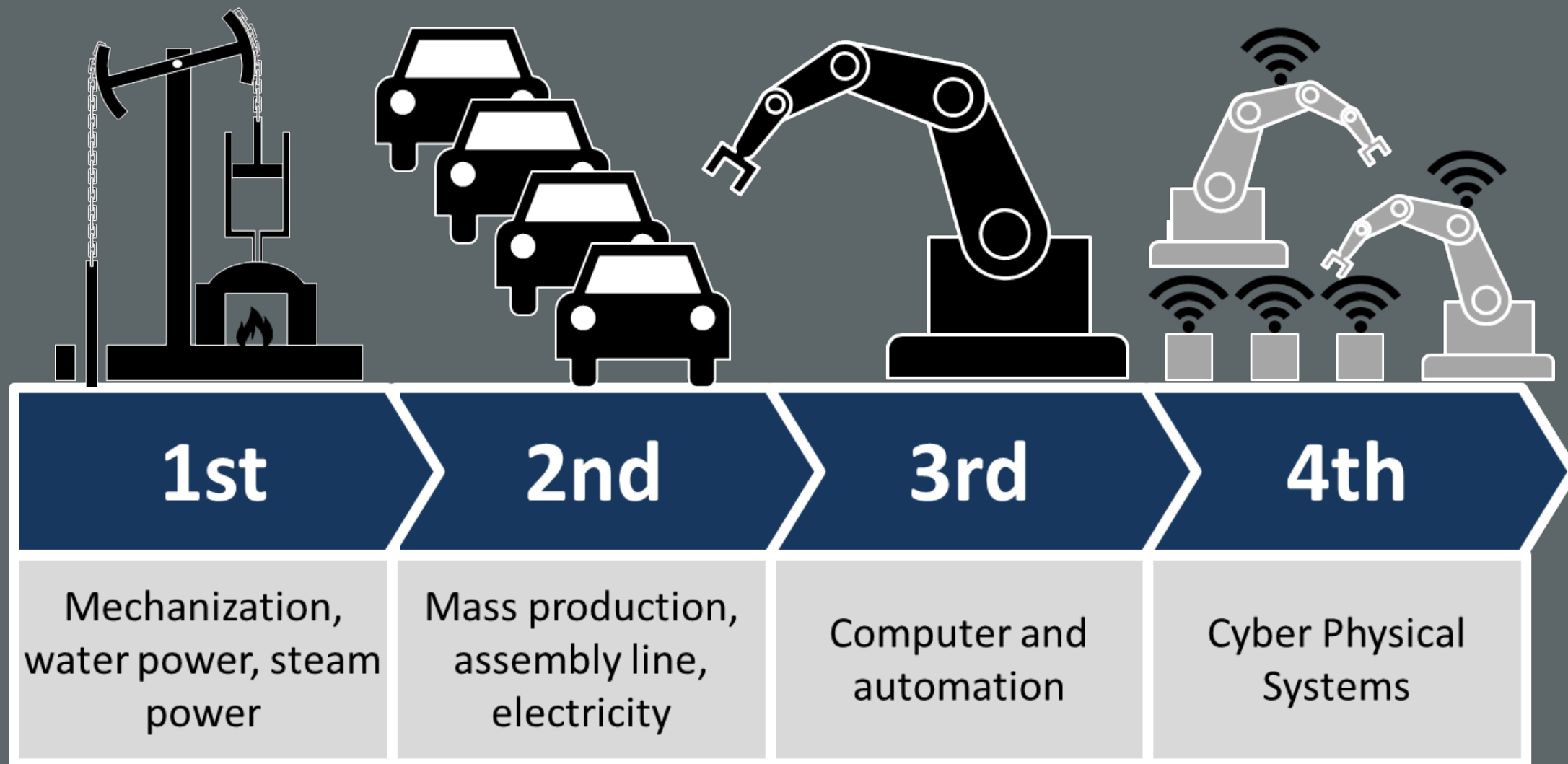
Alfabetización Digital de la Educación

Raul Lopez Puig | Manager Sales Education SW & Central Europe, MENA & SSAI

-
-
-

#AdobeRemix
Vasjen Katro / Baugasm

Cambios en la industria “4ª revolución industrial”



¿Qué es la tecnología?



Evolución de la tecnología “hoy”



10 habilidades a desarrollar en la 4a Revolución Industrial

En el 2015

- 1. Resolución de problemas complejos**
2. Trabajo en equipo
3. Gestión de personas
- 4. Pensamiento crítico**
5. Negociación
6. Control de calidad
7. Servicio de orientación
8. Toma de decisiones
9. Escucha activa
- 10. Creatividad**

En el 2020

- 1. Resolución de problemas complejos**
- 2. Pensamiento crítico**
- 3. Creatividad**
4. Gestión de personas
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Toma de decisiones
8. Servicio de orientación
9. Negociación
10. Flexibilidad cognitiva

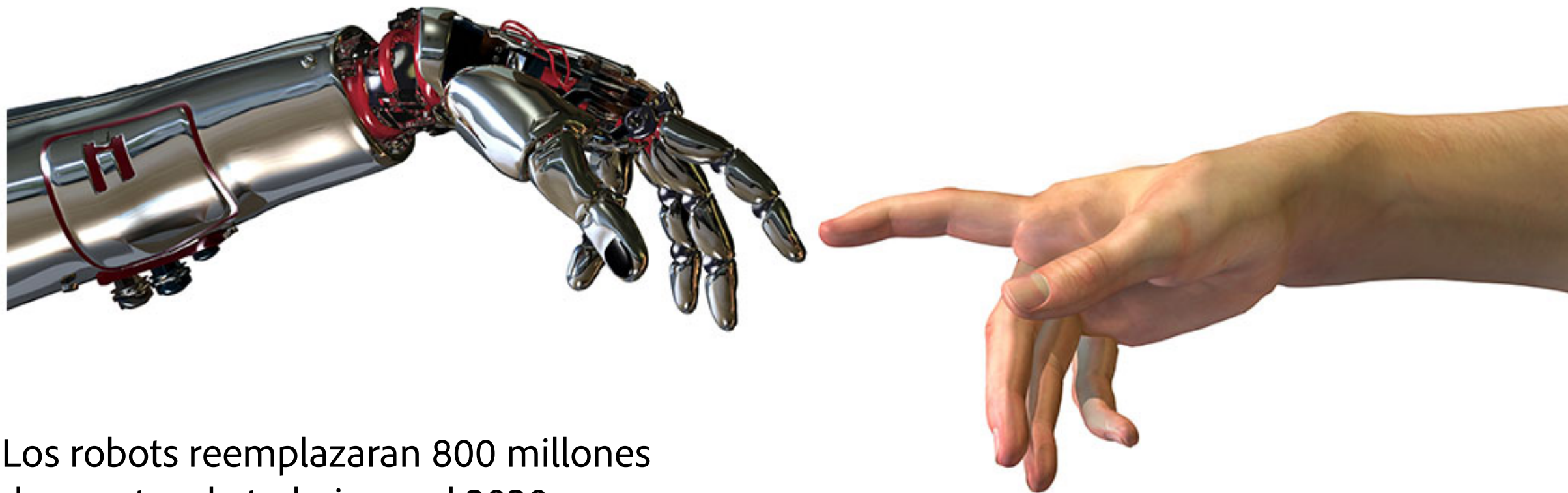
World Economic Forum Report "New Vision for Education (2016)

World Economic Forum 2018 (Davos)



Jack Ma
Fundador y Presidente
Ejecutivo de Alibaba Group

¿Hemos de tener miedo?



Los robots reemplazarán 800 millones de puestos de trabajo en el 2030

Fuente: McKinsey Global Institute

¿Estudiamos igual que antes?

GENERACIÓN
SILENCIOSA

1925-1945

La Gran Depresión

2a Guerra Mundial

BOOMERS

1946-1963

Vietnam

Woodstock

Movimiento de
Derechos Civiles

Asesinato de
Kennedy

Watergate

Exploración del
Espacio

GEN X

1964-1978

Caida del muro
de Berlín

Accidente del
Challenger

SIDA

MTV

Op. Tormenta
del Desierto

MILLENIALS
(GEN Y)

1979-1995

9/11

Columbine

Google

Redes sociales

Video Juegos

Y2K

GEN Z

1996-2010

Lehman Brothers

ISIS

Obama

Populismo

Matrimonio
homosexual

GEN T

2011-2020*

Generación
Táctil

El papel del profesor



Alfabetizaciones Fundacionales

Cómo los estudiantes aplican las habilidades básicas a las tareas cotidianas



1. Alfabetización



2. Aritmética



3. Conocimientos científicos



4. Alfabetización en TIC



5. Alfabetización financiera



6. Alfabetización cultural y cívica

Competencias/Atribuciones

Cómo los estudiantes abordan retos complejos



7. Pensamiento crítico
resolución de problemas



8. Creatividad



9. Comunicación



10. Colaboración

Calidades de carácter

Cómo se aproximan los estudiantes a su entorno cambiante



11. Curiosidad



12. Iniciativa



13. Persistencia
Coraje



14. Adaptabilidad



15. Liderazgo



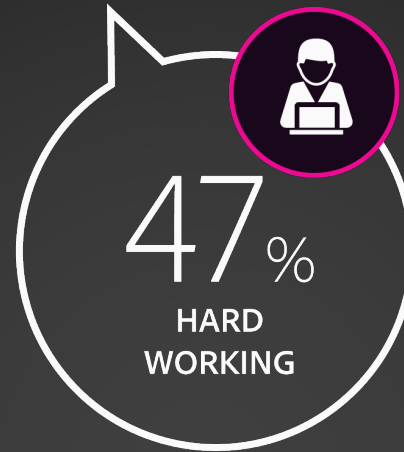
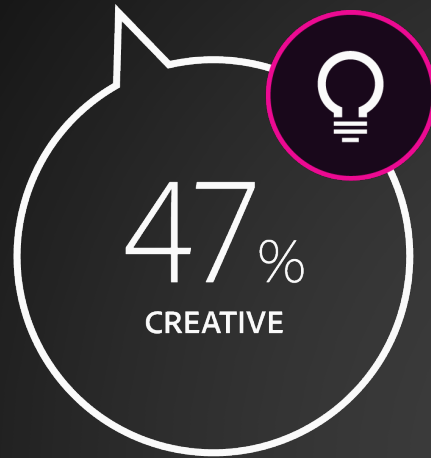
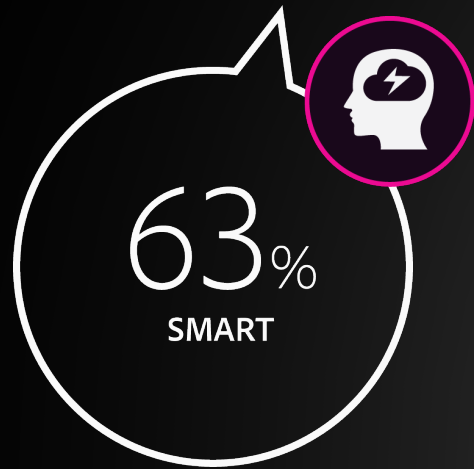
16. Sensibilidad social
y cultural

Los estudiantes son Nativos Digitales

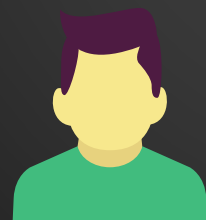
- Están Conectados
- Son Creadores de Contenido
- Emprendedores
- Deseosos de ser más Creativos



Se ven a ellos mismos inteligentes, creativos y que trabajan duro...

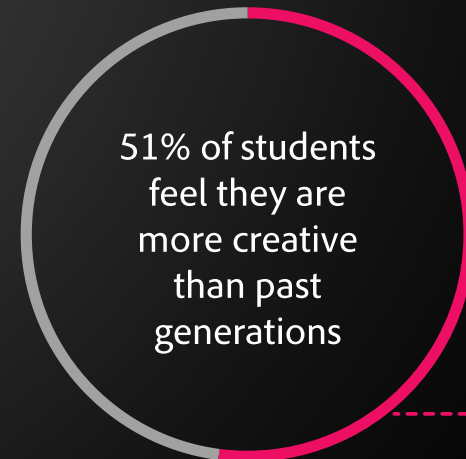


y la tecnología es su entorno nativo



57%

57% of students
define Gen Z
using the word
"technology"
or "electronics"

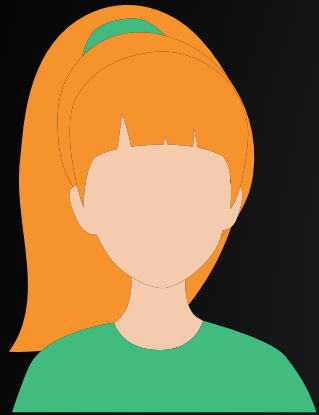


51% of students
feel they are
more creative
than past
generations



51%

Gen Z entrará en un futuro que aún no pueden imaginar



STUDENT

83%

83% of students believe they will be **CREATING** in their future careers.

94% of teachers feel that their Gen Z students will one day have careers that do not exist today.

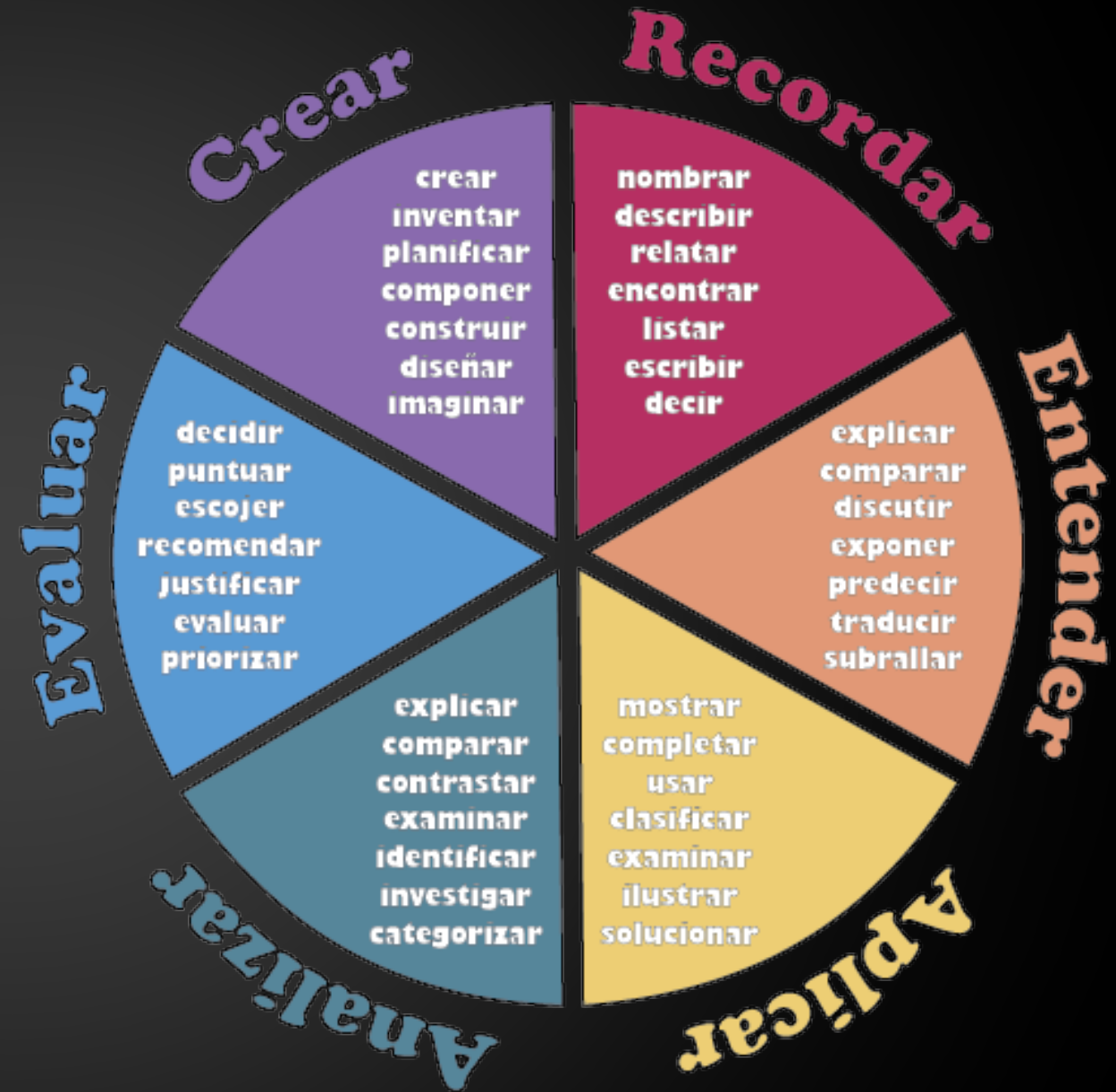


TEACHER

94%

Transformación digital en el aprendizaje

- Las herramientas digitales permiten al estudiante una **comunicación visual** proyectos, ideas, etc.
- Cuando un alumno desarrolla algo nuevo utiliza **un nivel alto de creatividad**
- Storytelling se traduce en **cognición profunda**
- Alfabetización digital es entender como trabajan las herramientas **que van a usar en el mundo real**



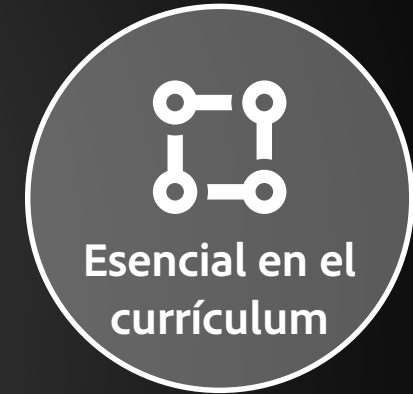
¿Como pueden las instituciones promover la Alfabetización Digital?



Unir las experiencias del mundo real y proveer oportunidades para **hacer y crear**



Proveer al profesorado de **herramientas y formación que les permita activar la creatividad**



Desarrollar Proyectos creativos **esenciales en el currículum**

