Monitoreo

Monitoreo

- Detectar tecnologías emergentes.
- Dinámica de la tecnología (obsolescencia).
- Soluciones tecnológicas disponibles

Monitoreo

Elección

Elección

- Evaluación del estado de la plataforma tecnológica existente para identificar facilidades y necesidades.
- Encontrar una tecnología que pueda ser implementada con el estado actual de la plataforma tecnológica.
- Identificar los niveles de complejidad, para determinar una alternativa que pueda implementarse y de resultados a mediano y corto plazo con no muy altas inversiones de capital.

Monitoreo

Flección

Adquisición

Adquisición

- Adquisición de equipos que utilicen la tecnología que se desea transferir.
- Fácil adquisición.
 - Existen aplicaciones en gran parte de las actividades humanas
 - No es necesario firmar acuerdos con países o con grandes industrias.
- Adquisición de plataformas de desarrollo hardware y software
- Identificación de herramientas de desarrollo.

Monitoreo Elección

Adquisición

Adaptación

Adaptación

- Se presenta cuando la sociedad encuentra posible y deseable realizar cambios para involucrar usos particulares de la tecnología.
- Metodología para el estudio gradual de la tecnología
 - Adquisición de un dispositivo comercial.
 - Aplicar ingeniería inversa para identificar su arquitectura y forma de programación.
 - Generación de aplicaciones similares a la original.
 - Diseño y construcción local.
 - Transmisión de conocimientos a la academia y a la industria.
 - Documentación del proceso a todo sector de la sociedad.

Monitoreo Elección

Adquisición

Adaptación

Absorción

Absorción

- La absorción es la capacidad del receptor para absorber tecnología de un sector y la asimilación es la capacidad de asimilar (analizar, procesar, interpretar y entender) y utilizarla en otro sector
 - Se deben generar dos tipos de habilidades para soportar la tecnología:
 - Técnicas: hardware, sistemas operativos, redes, tecnologías de la comunicación, aplicaciones SW.
 - Humanas: Habilidades y conocimientos necesarios para desarrollar, mantener, manipular, adaptar al entorno local y futuro desarrollo.
- Mecanismos de aprendizaje para operar y cambiar la nueva tecnología;
 - Banco de proyectos que pueden ser utilizados como base de futuros desarrollos.
 - Cursos para la enseñanza de metodologías de diseño y procesos de fabricación.
- Metodologías de diseño y procesos de fabricación para generación de productos propios.

Monitoreo

Flección

Adquisición

Adaptación

Absorción

Aplicación

Aplicación

- Incorporación y aplicación del conocimiento adquirido a:
 - La academia (UNAL)
 - Incorporaron metodologías modernas de diseño y fabricación
 - Adaptación a la iniciativa CDIO (Concebir, Diseñar, Implementar y operar).
 - La industria (emQbit):
 - Evaluar el impacto del uso de esta tecnología en la industria.
 - Obtener información sobre el estado de la industria electrónica en el país.
 - Detectar los obstáculos que enfrentan nuevas empresas en su ejercicio.

Monitoreo Flección

Adquisición

Adaptación

Absorción

Aplicación

Difusión

Difusión (en ejecución)

- Difundir los conocimientos adquiridos a los sectores de la sociedad interesados en el.
- Concienciar a la sociedad de la importancia del uso de esta tecnología.
- Creación de una comunidad que:
 - Utilice/administre/depure/aumente los conocimientos generados.
 - Ésté formada por personas con diferentes intereses y niveles de formación (UNAL, UIS, USTA, ULA, UDFJC, emQbit y CorreLibre)
- Creación de un recurso público formado por:
 - Archivos necesarios para estudiar, entender, reproducir y programar plataformas copyleft hardware.
 - Herramientas de difusión disponibles en el portal público linuxencaja
 - Lista de correo.
 - Wikis en donde se documenta el proceso de diseño.
 - Sistema de control de versiones.







Empresa

- Transferencia de conocimiento.
 - Procesos de fabricación.
 - Metodologías de diseño.
- Diseños de referencia.



Empresa

- Transferencia de conocimiento.
 - Procesos de fabricación.
 - Metodologías de diseño.
- Diseños de referencia.

Academia

- Actualización de programas académicos.
- Generación de habilidades.
- Creación de industria.
- Actualización de programas académicos.
- Creación/adaptación de metodologías /procesos de diseño.



Empresa

- Transferencia de conocimiento.
 - Procesos de fabricación.
 - Metodologías de diseño.
- Diseños de referencia.

Pasantías.

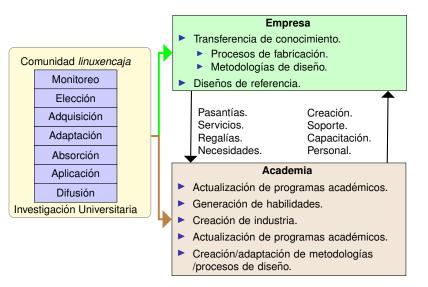
Servicios.

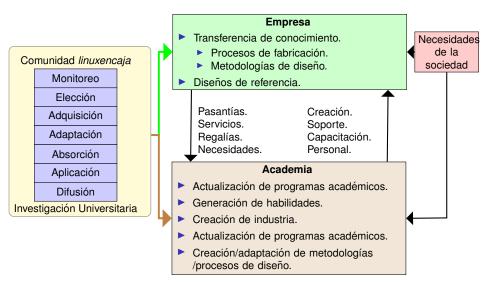
Regalías.

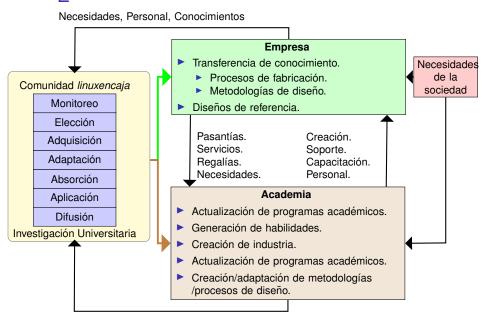
Necesidades.

Academia

- Actualización de programas académicos.
- Generación de habilidades.
- Creación de industria.
- Actualización de programas académicos.
- Creación/adaptación de metodologías /procesos de diseño.







Necesidades, Personal, Conocimientos

