Recomendaciones

En breves minutos iniciaremos nuestra clase y quiero que tengas en cuenta las siguientes recomendaciones para que todos podamos tener la mejor experiencia.



Usa cable ethernet durante la clase, sino, acércate al modem para recibir mejor señal WiFi



No está permitido comer en el aula.



Llegar puntual a la sesiones.



TOULOU LAUSE 2 TRE

Laboratorio de Innovación 2

Sesión 1

Docente: Ing. Frank Marcos Benavides

Docente: Ing. Frank Marcos Benavides













- Soy Ingeniero Electrónico, soy Maker y emprendedor.
- Maestrista de docencia universitaria.
- Becado en el MIT
- Me apasiona la ciencia y la tecnología y innovación.
- Me gusta investigar y escuchar música de animes. Tengo 1 perro.
- Experiencia profesional:
- Automatización inmobiliaria
- o Proyectista en el sector industrial
- Jefe de laboratorio de innovación en Incubagraria.
- Supervisor de proyectos.

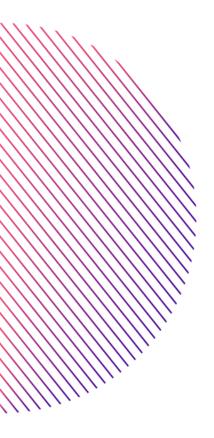




Vamos a organizarnos, todo con tiempo



Para que no se acumule todo al final... ¿ok estudiantes?





EVALUACIÓN

El profesor no jala a nadie. ¡La nota la creas tú!

¿Por qué desaprobé si entregué todo a tiempo?

Va a depender de la Rúbrica y de las indicaciones del profesor al momento de evaluar.

Mi correo es:



omarcosb@talento.tls.edu.pe

- □ VAMOS A CREAR UN GRUPO DE WHATSAPP PARA QUE SE COMUNIQUEN ENTRE USTEDES.
- ☐ EL DOCENTE NO FORMA PARTE DEL GRUPO DE WHATSAPP



- □ RECUERDEN QUE ES UN GRUPO PARA COMPARTIR DUDAS ACADÉMICAS ,AUTOCAPACITARSE Y NO SPAM.
- ☐ TENDREMOS UN DELEGADO QUE SE COMUNICARÁ CONMIGO EN EL CASO DE EXISTIR ALGUNA DUDA, PARA AGILIZAR LA COMUNICACIÓN O EMERGENCIAS.
- □ CUALQUIER DUDA CONSULTA, QUEJA, SUGERENCIA O TEMA PERSONAL COMUNICARSE SOLO POR CANALES OFICIALES: CORREO DE TOULOUSE O POR EL MOODLE AULA VIRTUAL.

Semana 1/ Sesión 1

Agenda de hoy

- Presentación.
- Introducción al curso.
- Introducción al proyecto innovador (ODS).



En forma divertida dime fuerte quien eres y ...

De qué carrera soy.

Me gusta

Tengo un emprendimiento, trabajo o me deseo.

Que me imagino del curso.





Sílabo



COMPETENCIA 1

Desarrolla una página web para presentar proyectos tecnológicos innovadores.

			T	
ı	SESIÓN	CAPACIDAD	CONTENIDOS	
	1,2y3	CAPACIDAD 1 Comprende el lenguaje de programación básica para diseño web.	 Introducción al proyecto innovador. Gestión del proyecto (bitácora digital). Interfaces y lenguajes de programación para diseño web (HTML, JS, CSS). 	
	4 y 5	CAPACIDAD 2 Aplica el lenguaje de programación para diseñar una web.	 Interfaces y lenguajes de programación para diseño web (Visual, Google sites, Wix, etc). Estructura de la página web. 	



Toulouse Lautrec

```
<!DOCTYPE html>
 2 <html>
        <head>
            <title>Example</title>
            <link rel="stylesheet" href="st</pre>
        </head>
        <body>
            <h1>
                <a href="/">Header</a>
10
            </h1>
11
            <nav>
12
                <a href="one/">One</a>
13
                <a href="two/">Two</a>
14
                <a href="three/">Three</a>
```

</nav>

15



Sílabo

COMPETENCIA 2

Desarrolla prototipos de alta definición con componentes tecnológicos y todas las características técnicas del nuevo producto o proceso destinado a la realización de experimentos.

ìL	dei ildevo produ	izacion de experimentos.	
	6 y 7	CAPACIDAD 1 Construye piezas para el proyecto en general	 Fabricación digital. Manufactura Aditiva (Impresión 3D). Manufactura Sustractiva (Laser). CAD - 3D (Blender). CAM – 3D (cura engine, flashprint y 3dslicer). Diseño digital de su producto final (impresión 3d o diseño 3d).
	8, 9 y 10	CAPACIDAD 2 Utiliza la tecnología Arduino para la programación de sistemas eléctricos	 Fundamentos CAE. Fundamentos de electrónica. Programación IDE. Sistemas y diseño electrónico (conceptos). Sistema electrónico para el producto final (diagrama de flujo).





Sílabo

COMPETENCIA 3:

Diseña un proyecto tecnológico innovador con fundamentos de las tecnologías 4.0.

V)			
	11 y 12	CAPACIDAD 1 Reconoce y manipula herramientas tecnológicas 4.0.	 Tendencias tecnológicas 1: Internet de las cosas. Tendencias tecnológicas 2: Escaneo 3D Avance de proyecto.
	13 y 14		 Tendencias tecnológicas 3: Realidad Virtual y realidad aumentada. Tendencias tecnológicas 4: Robótica. Avance de proyecto
	15 y 16	CAPACIDAD 2 Entrega un MVP con sustento teórico y un demo para testear	 Validación del prototipo (testeo). Presentación del proyecto tecnológico innovador (video o exposición).



Evaluación



SISTEMA DE EVALUACIÓN:

⊦ Nota Promedio del Curso (NPC) es igual a:

Promedio 1,2,3= 90%((Participación+(desafío personal) *3+(desafío grupal) *4) /8) +10%(autoevaluación.

En cada clase se evalúa la participación y desafíos. En Casa realizan las actividades de la plataforma que son la autoevaluación.

Participación



Que se va evaluar en general durante la clase :

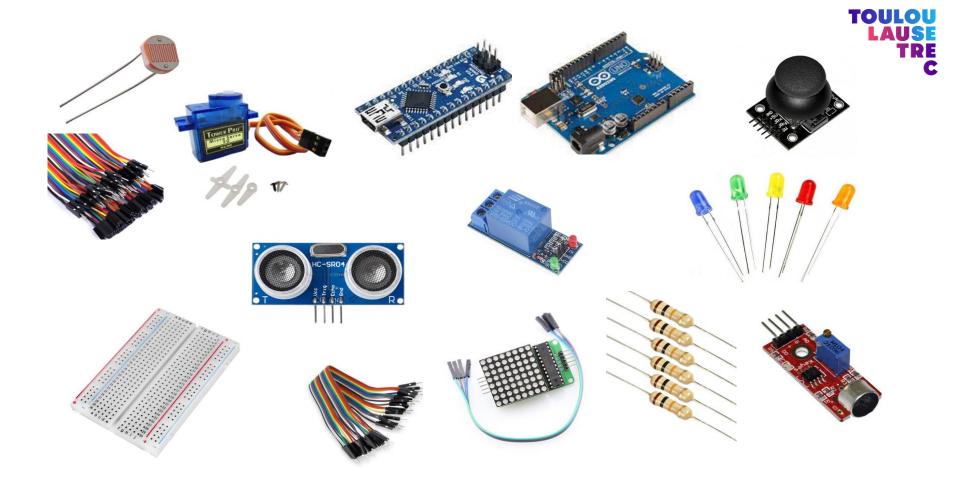
Categoría	Aspectos a Evaluar	Puntaje Máximo
Conocimiento	Comprensión del tema y conceptos clave.	4
	Aplicación del conocimiento.	4
Actitudes	Proactividad.	4
	Colaboración y trabajo en equipo.	4
Habilidades	Comunicación efectiva.	2
	Pensamiento crítico y resolución de problemas.	2

Aplicaciones y software que debes descargar

- Visual studio code.
- Arduino IDE.
- Fusión 360 ,Blender otros programas de diseño que dominen.
- Etc.

Herramientas y materiales que usaremos

- Multímetro.
- Cautín y estaño.
- Kit Arduino según proyecto elegido.
- * Espacio con buena iluminación.
- * Puntos de toma de energía.
- * Soporte o trípode de cámara y/o celular.



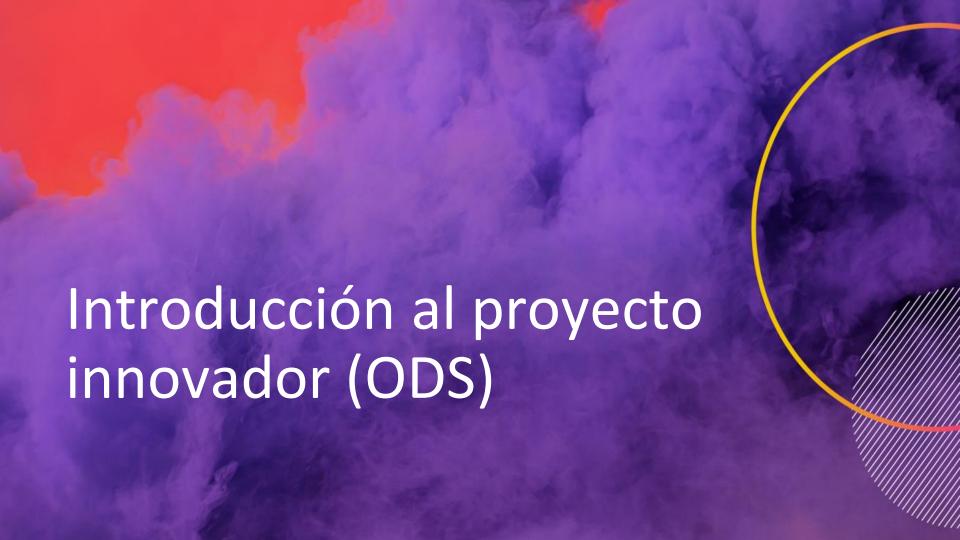
Ingeniería inversa – Fotogrametría



https://www.youtube.com/watch?v=1D0EhSi-vvc

Máquinas de control numérico CNC









¿Que es innovación?

Ejemplos





Sombrilla para zapatos.



Proteger la cámara de los reporteros gráficos.







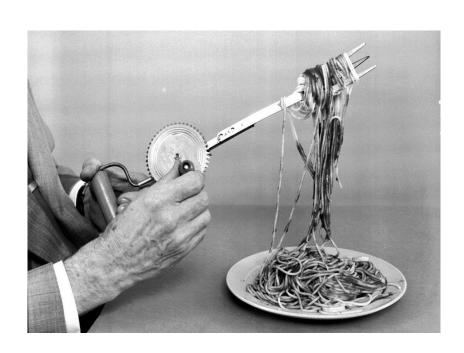


La cama inteligente que se adapta a tu forma de dormir.



Tenedor que enseña a comer despacio.





El tenedor eléctrico para espaguetis.





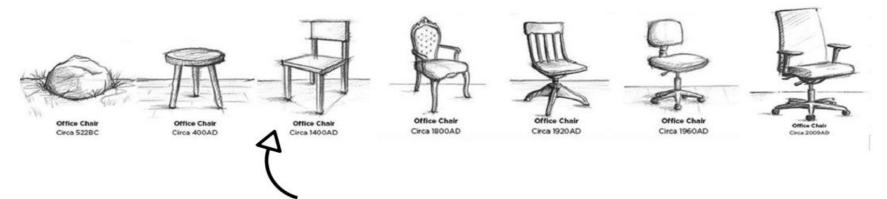




Tazas con Control de Temperatura.

Vestidos iluminado

Evolución de una silla



Etymology. Chair comes from the early 13th-century English word chaere, from Old French chaiere ("chair, seat, throne"), from Latin cathedra ("seat").





Revoluciones

- 1. Revolución generada por la máquina de vapor
- 2. Revolución causada por la electricidad
- 3. Revolución causada por computadoras+internet
- 4. Revolución causada Internet of Things, máquinas autónomas, robótica, Big Data, etc.
- 5. Revolución causada por Al.





Objetivos de Desarrollo Sostenible





























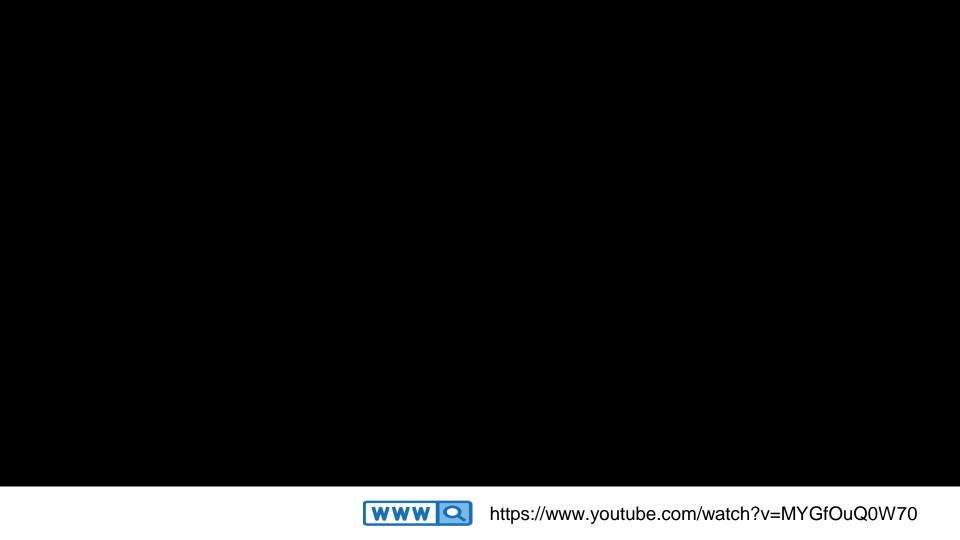
















TOULOUSE LAUTREC