

Outline Capítulo #3

Aspectos curriculares orientados a la Industria 4.0 en los programas de pregrado relacionados a la computación*

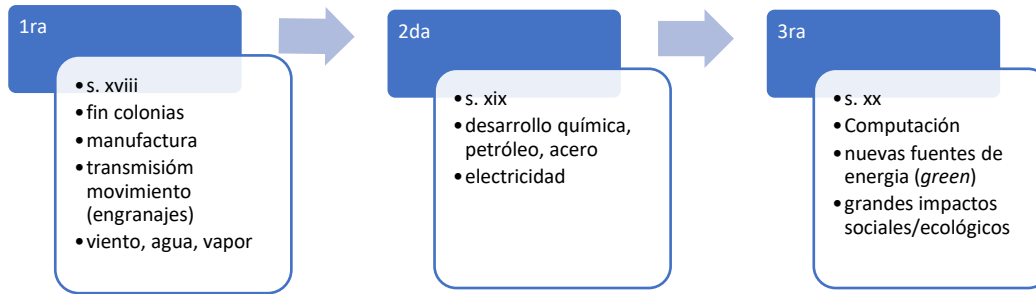
C. Zapata-Jaramillo, PhD.

cmzapata@unal.edu.co, Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Colombia

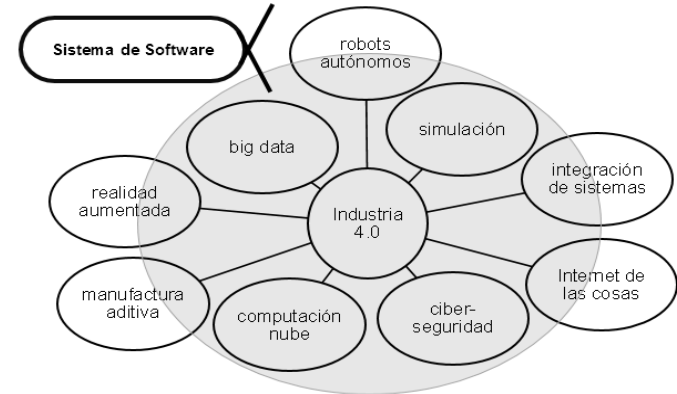
J. Insuasti, MSc

insuasty@udenar.edu.co, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia

1. EL CONTEXTO DE ESTUDIO (REVOLUCIONES INDUSTRIALES)



2. INDUSTRIA 4.0 + SISTEMA DE SOFTWARE



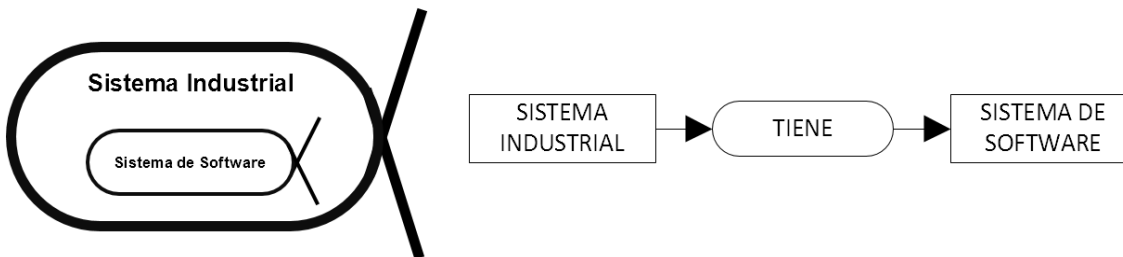
3. ANÁLISIS DE ASPECTOS CURRICULARES SEGÚN LOS HALLAZGOS.

Autor / Año	Contexto	Aspectos curriculares en cuanto a contenidos principales	Aspectos curriculares adicionales
(Jaschke, 2015)	Alemania	Sistemas ciber-físicos	No evidencia
(Chou et al., 2016)	Taiwán	Robótica	Pasantías docente-estudiante
(Richert et al., 2016)	Alemania	Robótica	Laboratorios virtuales
(Huba & Kozak, 2016)	Eslovaquia	Sistemas incrustados	No evidencia
(Yetis, Baygin, & Karakose, 2016)	Turquía	Sistemas ciber-físicos	No evidencia
(Baygin, Yetis, Karakose, & Akin, 2016)	Turquía	Computación móvil, sistemas de tiempo real, fábricas y tiendas inteligentes, realidad aumentada y robots autónomos	No evidencia

4. ALPHA "SISTEMA INDUSTRIAL"

COMO EXTENSIÓN DEL ALPHA

"SISTEMA DE SOFTWARE"



* Investigación autofinanciada por el Grupo de Investigación en Lenguajes Computacionales de la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín (Colombia) y el Grupo de Investigación Galeras.NET de la Universidad de Nariño, sede Pasto (Colombia).

5. NÚCLEO DE SEMAT ADAPTADO PARA DISEÑO GENÉRICO DE CURRÍCULOS, ESPECIFICANDO CONTENIDOS DE INDUSTRIA 4.0.

