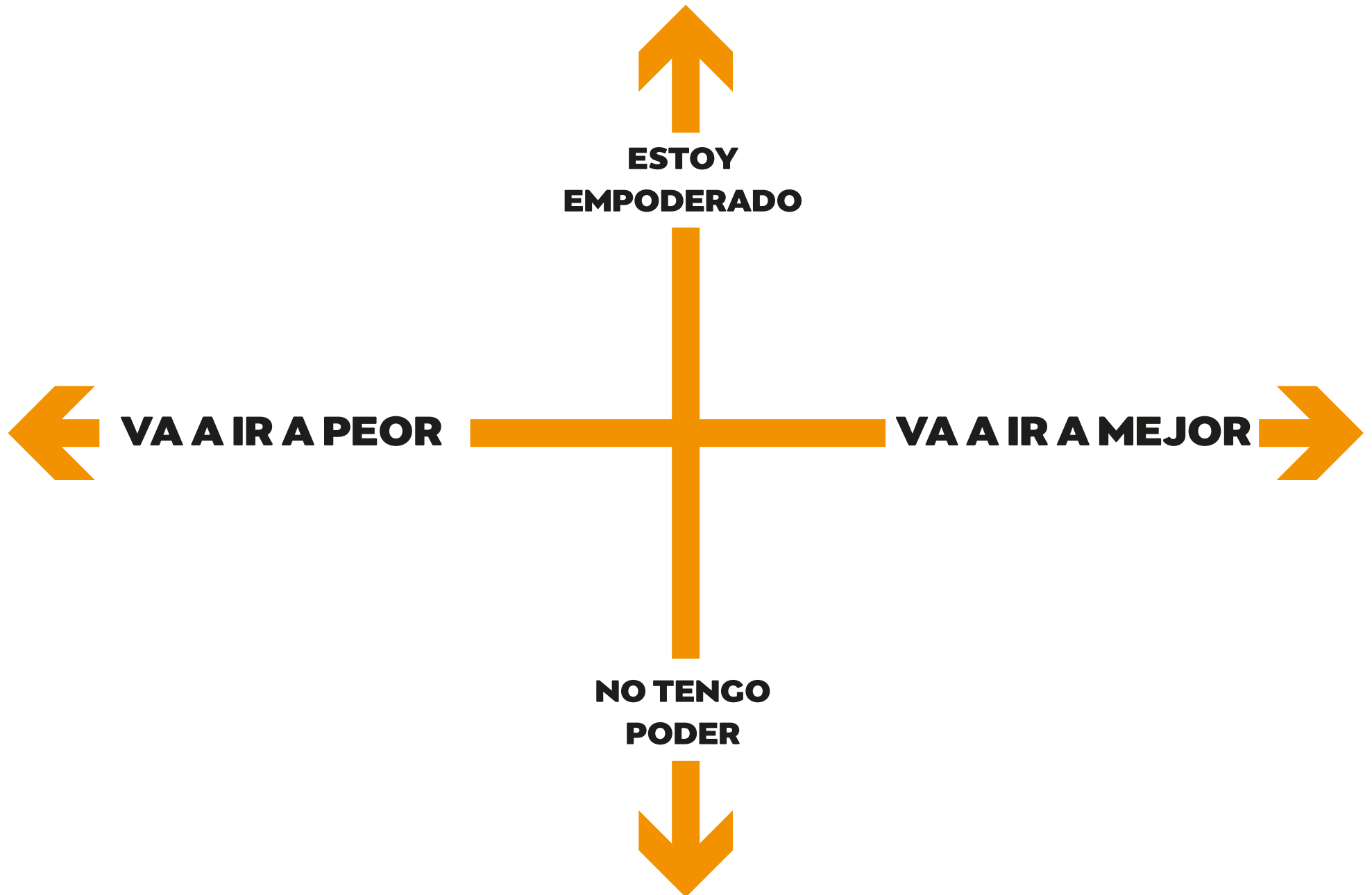


FUTURE CITY 11 - FUTURE SCHOOL 11

FICHAS DINÁMICA

En este documento encontrarás todas las fichas necesarias para realizar la dinámica de Future Thinking.

CUATRO CUADRANTES



FORMULACIÓN

En esta actividad vamos a marcar las bases de nuestro proyecto de Future Thinking, para ello tendremos que definir los elementos clave que debemos de tener en cuenta a lo largo de todo el proyecto.

ÁREA GENERAL: _____

SUB ÁREA GENERAL: _____

ALCANCE: _____

HORIZONTE TEMPORAL: _____

PROPÓSITO: _____

ANÁLISIS DEL PASADO

TEMA _____

PASADO

PRESENTE

SELECCIONA UNO DE LOS HITOS IMPORTANTES

¿Qué hizo posible este cambio?

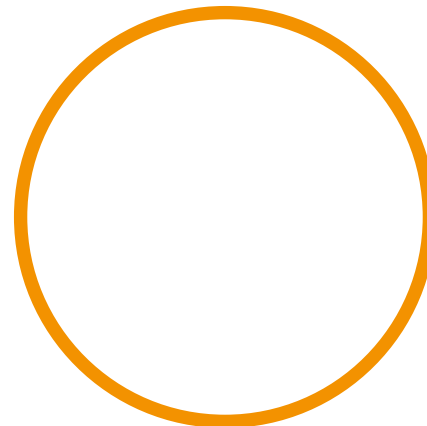
¿Cuánto tiempo tardó en suceder?

¿Cómo de rápido cambiaron las cosas después?

¿Tuvo efectos inesperados?

NUBE DE PALABRAS

Esta actividad pretende visualizar las ideas y conceptos que nos inspira un tema. Trabajar con ellas estimula las inteligencias lingüística y visual a la vez que desarrolla la capacidad de síntesis.



TEMA PRINCIPAL

Para llevar a cabo el ejercicio, colocaremos nuestro tema principal en el centro (por ejemplo movilidad). Alrededor del término iremos escribiendo ideas, conceptos u otras palabras relacionadas con el tema.

TENDENCIA

NOMBRE _____

HORIZONTE TEMPORAL _____

CONCEPTOS RELACIONADOS _____

ÁMBITOS DE INFLUENCIA _____

IMÁGENES DESCRIPTIVAS

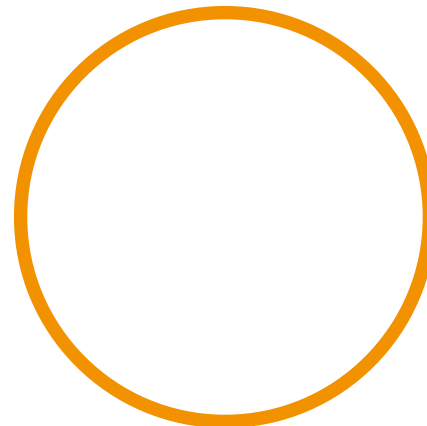
¿QUÉ ES?

¿QUÉ IMPLICACIÓN TIENE?

¿DÓNDE ESTÁ Y A DÓNDE VA?

MAPEO DE TENDENCIAS

Escribe la tendencia en un post-it (verde para apoyar la tendencia, rojo para impedir la tendencia) y colócalo cerca del tema en el centro del mapa. Invita a otra persona a compartir otra tendencia que influya en el tema y si está apoyando o impidiendo el progreso. .



TEMA PRINCIPAL

POSIBILIDADES INESPERADAS

TENDENCIA 1

TENDENCIA 2

TENDENCIA 3

NUEVA POSIBILIDAD

POSIBILIDADES INESPERADAS

POSIBILIDAD 1-2

POSIBILIDAD 2-3

POSIBILIDAD 1-3

POSIBILIDAD 1-2-3

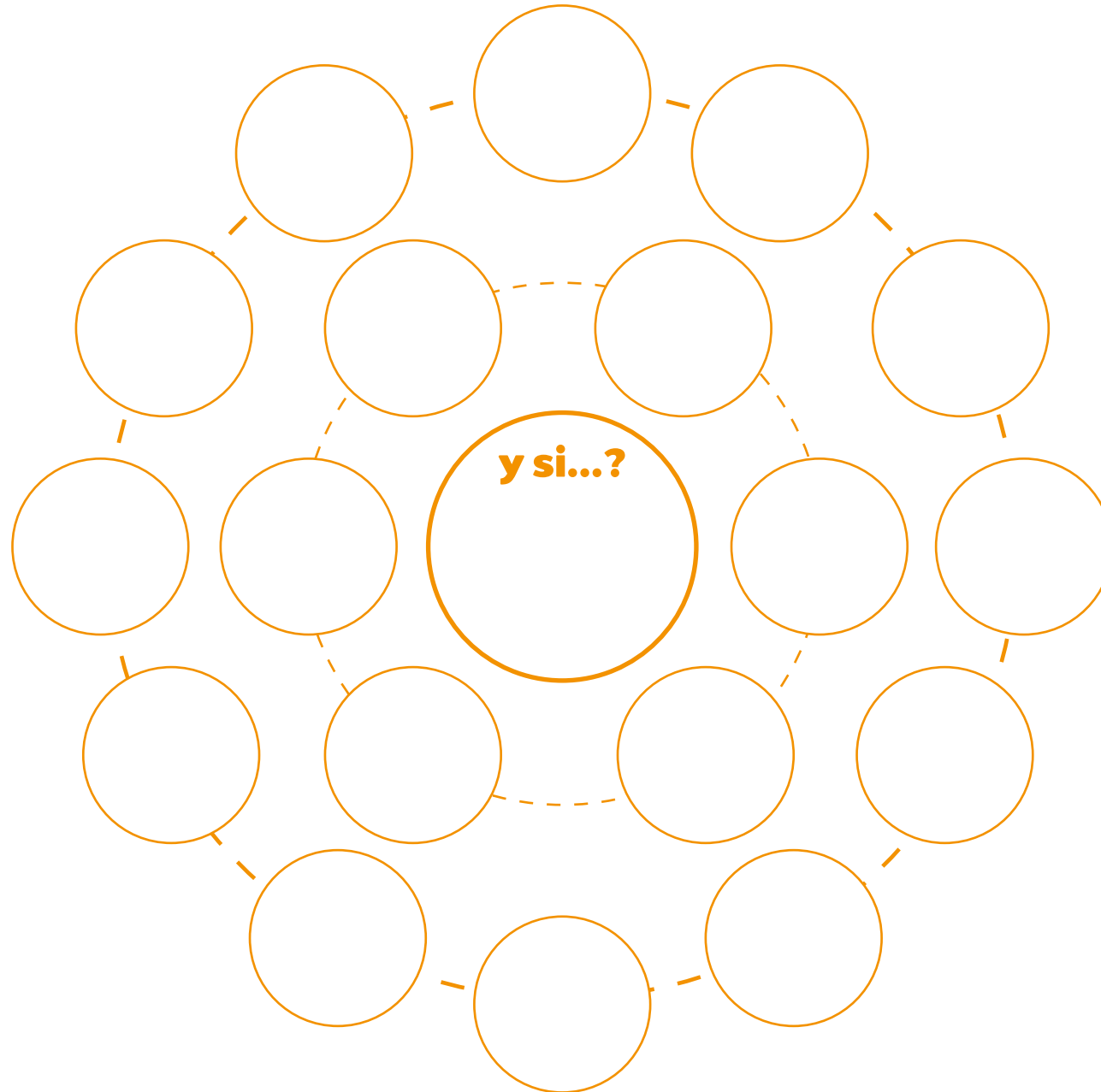
BRAINSTORMING

ESCENARIO

ESCENARIO

ESCENARIO

RUEDA DEL FUTURO



VALIDACIÓN

ESCENARIO _____

IMPLICACIONES

RETOS

APRENDIZAJES

PLAUSIBILIDAD

CONSISTENCIA

RELEVANCIA

RETADOR

DIFERENCIACIÓN

FUTUROS

PROBABLE

POSIBLE

ME GUSTARÍA VIVIR

FUTURO PREFERIDO

NOMBRE:

¿QUÉ HACE ESTE FUTURO PROBABLE?

**¿QUÉ PASARÍA SI ESTE ESCENARIO ES POSITIVO?
¿ES POSITIVO PARA TODO EL MUNDO O SÓLO PARA UN GRUPO EN CONCRETO?**

**¿QUÉ PASARÍA SI FUERA UN ESCENARIO NEGATIVO?
¿SERÍA UN ESCENARIO NEGATIVO GLOBAL O AFECTARÍA A UN GRUPO EN CONCRETO?**

¿TE GUSTARÍA QUE ESTE ESCENARIO FUERA REAL?

PERSONA

Dibuja un retrato de tu "persona"

BIOGRAFÍA

METAS

FRUSTRACIONES

TECNOLOGÍA

INTERNET

MÓVIL

REDES SOCIALES

SOFTWARE

PERSONALIDAD

NOMBRE _____

EDAD _____

SEXO _____

OCUPACIÓN _____

ESTUDIOS _____

ESTADO CIVIL _____

FAMILIA _____

DÓNDE VIVE _____

DÓNDE TRABAJA _____

ARQUETIPO _____

INGRESOS _____

INTROVERTIDO _____ EXTROVERTIDO _____

PENSADOR _____ SENSIBLE _____

SENSITIVO _____ INTUITIVO _____

JUZGADOR _____ PERCEPTOR _____

HOBBIES

RUTINAS

ACCIÓN:

EXPERIENCIAS POSITIVAS



EXPERIENCIAS NEGATIVAS

HOJA DE RUTA

TAREAS	CORTO PLAZO (> 1 MES)	MEDIO PLAZO (1-6 MESES)	LARGO PLAZO (+6 MESES)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

RELACIÓN ENTRE TAREAS



TAREAS INDEPENDIENTES



TAREAS DISTRIBUIDAS



TAREAS SECUENCIALES

CARTAS

¿Y SI?

Imprime las cartas y recórtalas por la línea de puntos para configurar tu baraja.

¿Y si vendiera mis datos?

¿Y si fuera didáctico?

¿Y si no hubiera más opciones?

¿Y si fuera seguro?

¿Y si empoderara a la sociedad?

¿Y si ganara dinero?

¿Y si fuera transparente?

¿Y si fuera cooperativo?

¿Y si fuera una aplicación?

¿Y si fuera resistente?

¿Y si la gente es la embajadora?

¿Y si ahorrara tiempo?




¿Y si conectara a las personas?

¿Y si fuera personalizado?

¿Y si fuera inclusivo?

¿Y si fuera sostenible?

¿Y si fuera automatizado/robotizado?

<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si hiciera feliz a la gente?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera lo más simple posible?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera gratis?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si se pudiera compartir?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si se pudiera curar?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si no hubieran personas?</p>
<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si se pudiera llevar encima (wereable)?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera democrático?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera modular?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si no necesitara energía?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera efímero?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si diera voz a los más desfavorecidos?</p>
<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si empoderara a los menos favorecidos?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera para un discapacitado?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera anónima?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera reutilizable?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera un juego?</p>	<p>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE </p> <p>¿Y si fuera freemium (gratis vs de pago)?</p>

DRIVERS SOCIALES Y ECONÓMICOS

Imprime las cartas y recórtalas por la línea de puntos para configurar tu baraja.

Economía de red

Es un valor derivado de **productos y servicios que se intercambian a través de una red global** relacionados a través de tecnologías masivas de dispositivos móviles, nube, redes sociales y las conexiones de máquina a máquina.

Minimalismo

Tendencia que busca la **expresión de lo esencial**, a despojar de elementos sobrantes.

Igualdad

Es el **trato idéntico que un organismo, estado, empresa, asociación, grupo o individuo le brinda a las personas** sin que medie ningún tipo de reparo por la raza, sexo, clase social u otra circunstancia

Inmediatez

Es la **necesidad de obtener lo que se desea o busca lo más rápido posible.**

Privacidad

Parte más interior o profunda de la vida de una persona, que comprende sus sentimientos, vida familiar o relaciones de amistad.

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

Extremismo

Acciones, ideologías, persona, grupos, instituciones, agentes, partidos o movimientos políticos que se sitúan, bien a sí mismos o bien por quien los describe, **muy alejados del centro político o del espacio social del consenso.**

Economía de la experiencia

Propiciar acontecimientos, eventos o brindar productos y servicios memorables, con el objetivo de ofrecer una experiencia positiva donde las personas dejen de ser consumidores pasivos y pasen a interactuar de forma más sensitiva y emocional

Online

Que **está disponible o se realiza a través de internet.**

Valor de lo inmaterial

Es el tipo de **valor que no es tangible**, no se puede tocar, pero que tiene un **gran valor cultural para una comunidad determinada y para el mundo en general.**

Inclusión

Actitud, tendencia o política de integrar a todas las personas en la sociedad, con el objetivo de que estas puedan participar y contribuir en ella y beneficiarse en este proceso.

Seguridad

Ausencia de peligro, miedo y riesgo o a la confianza en algo o en alguien.

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

Solidaridad

Sentimiento y actitud de unidad basada en metas o intereses comunes; es un término que refiere a **ayudar recibiendo nada a cambio** con la aplicación de lo que se considera bueno.

Educación

Es el proceso de **facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos**, así como **habilidades, valores, creencias y hábitos.**

Crecimiento Urbano

Es el **aumento de población e infraestructura de los centros urbanos** que se va expandiendo cada vez más.

Migración

Movimiento de población que consiste en **dejar el lugar de residencia para establecerse en otro país o región, generalmente por causas económicas o sociales.**

Salud pública

La salud pública es **la disciplina encargada de la protección de la salud a nivel poblacional**. Busca mejorar **las condiciones de salud de las comunidades** mediante la promoción de estilos de vida saludables, las campañas de concienciación, la educación y la investigación.

Comunidad

Es un **grupo de seres humanos que tienen ciertos elementos en común**, tales como el idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio, por ejemplo), estatus social o roles.

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS SOCIALES

DRIVERS TECNOLÓGICOS

Imprime las cartas y recórtalas por la línea de puntos para configurar tu baraja.

Wearables

Conjunto de aparatos y **dispositivos electrónicos** que se incorporan en alguna parte de nuestro cuerpo e **interactúan continuamente con el usuario** y con otros dispositivos para realizar alguna función concreta: relojes, zapatillas con GPS, pulseras...

IOT

El Internet of Things (IoT) describe la red de objetos físicos (cosas) que llevan sensores integrados, software y otras tecnologías con el fin de **conectar e intercambiar datos con otros dispositivos** y sistemas a través de Internet.

Inteligencia artificial

Es el campo científico de la informática centrado en crear programas y mecanismos que muestran comportamientos considerados inteligentes. En otras palabras, es cuando **“las máquinas piensan como seres humanos”**.

Impresión 3D

Es un grupo de tecnologías de fabricación por adición donde un objeto tridimensional es creado mediante la **superposición de capas** sucesivas de material.

Blockchain

Es una **base de datos pública** en la cual se registran todas las transacciones. Contabilidad pública que funciona a través de una red que no requiere ninguna autoridad central ni terceras partes que actúen como intermediarias.

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

Chatbot

Es un programa que simula mantener una conversación con una persona al proveer respuestas automáticas a entradas hechas por un usuario o usuaria.

Drones

Vehículo aéreo no tripulado (VANT). Hace referencia a una **aeronave que vuela sin tripulación**, la cual ejerce su función de forma remota.

Automatización

Aplicación de máquinas o de procedimientos automáticos en la realización de un proceso o en una industria.

Avatar

Identidad virtual o **apariciencia que escoge el usuario o la usuaria** de una computadora o de un videojuego para que lo represente en una aplicación o sitio web.

Escaneo 3D

Es la toma de datos de un objeto mediante un sistema óptico (escáner 3D) para obtener una malla o nube de puntos tridimensional y convertirlo en un archivo digital manipulable con un software específico de 3D.

Vehículos autónomos

Un vehículo autónomo, también conocido como robótico, o auto conducido, es un vehículo capaz de imitar las capacidades humanas de manejo y control.

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

Reconocimiento facial

Es una aplicación que **identifica** automáticamente a una **persona en una imagen digital**. Es posible mediante un análisis de las características faciales extraídas de la imagen y comparándolas con una base de datos

Realidad aumentada

Tecnología que nos permite añadir **capas de información visual sobre el mundo real** que nos rodea, utilizando, dispositivos como nuestros propios teléfonos móviles.

Realidad virtual

Entorno de escenas o **objetos de apariencia real generados mediante tecnología informática**, que crea en las personas la sensación de estar inmersas en él. El entorno es contemplado a través de un dispositivo conocido como gafas o casco de realidad virtual.

As a Service

Modelos de negocio basados en el **‘concepto como servicio’**. Toda la infraestructura está controlada por el proveedor. Se ofrece un servicio completamente ágil que permite poner en marcha y ejecutar aplicaciones más rápidamente, y de forma más económica que si hubieran tenido que desarrollar sus propias aplicaciones.

Energía renovable

Se denomina energía renovable a la energía que se obtiene de fuentes naturales virtualmente inagotables, ya sea por la inmensa cantidad de energía que contienen, o porque son capaces de regenerarse por medios naturales.

5G

Tecnología inalámbrica para la transmisión de datos entre dispositivos como smartphones u otro tipo de aparatos con conexión a Internet. **Su mayor virtud es el aumento de la velocidad y la disminución de la latencia.**

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

DRIVERS TECNOLÓGICOS

