



*De la Información a la Imaginación*



- *Nos movemos de una Sociedad de la información y el conocimiento, hacia una Sociedad de la imaginación y la creatividad*

# Tecnologías Exponenciales

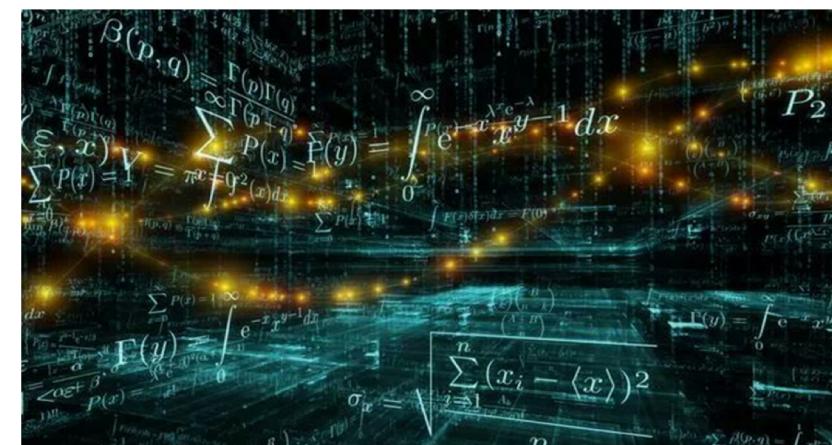
- **Familia de Realidades Mixtas**

- **Realidad aumentada**
- **Realidad virtual**



- **Familias de Inteligencia artificial**

- **Cognitiva móvil**
- **Aprendizaje de máquinas**



# Tecnologías exponenciales

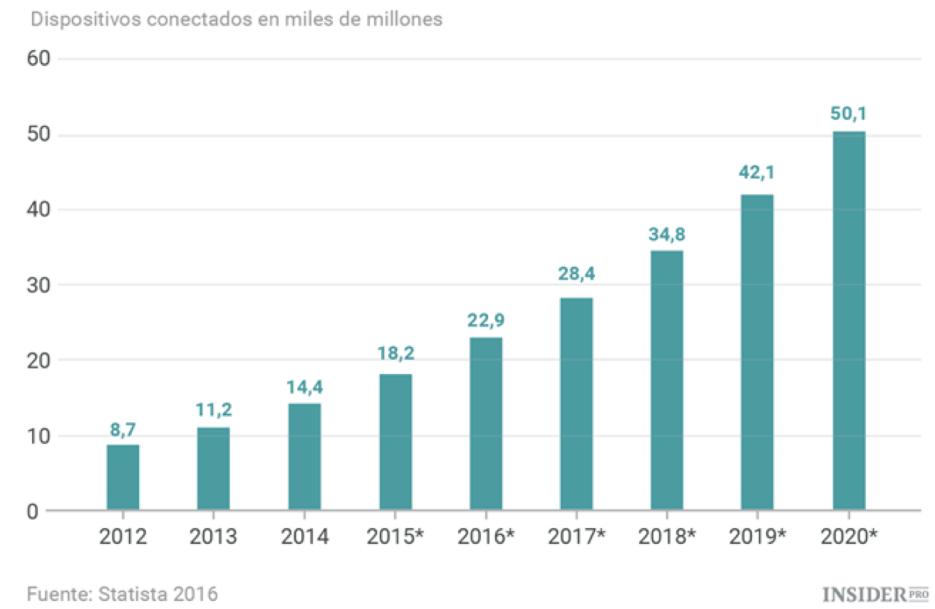
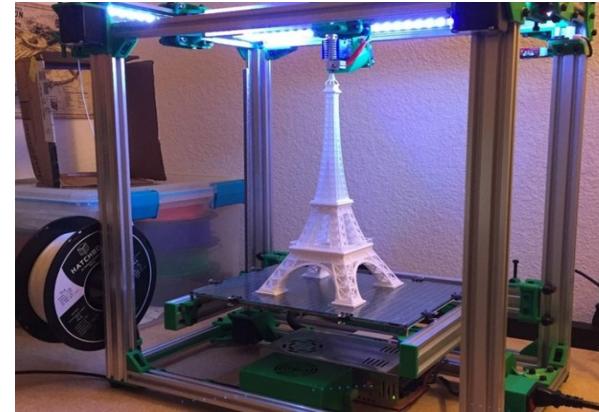
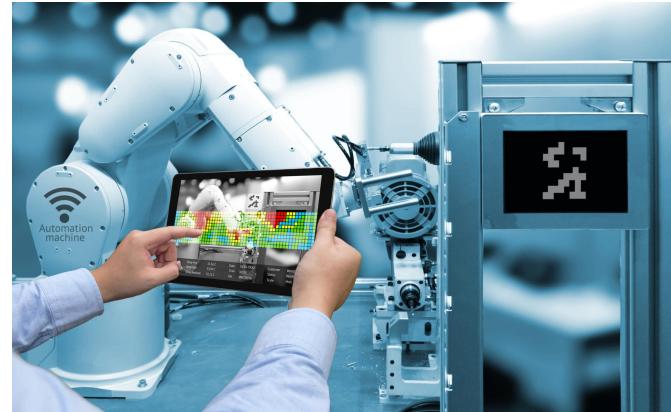
- *Internet de las cosas – IoT*

- *Big data*
- *Cloud computing*
- *Smart cities*



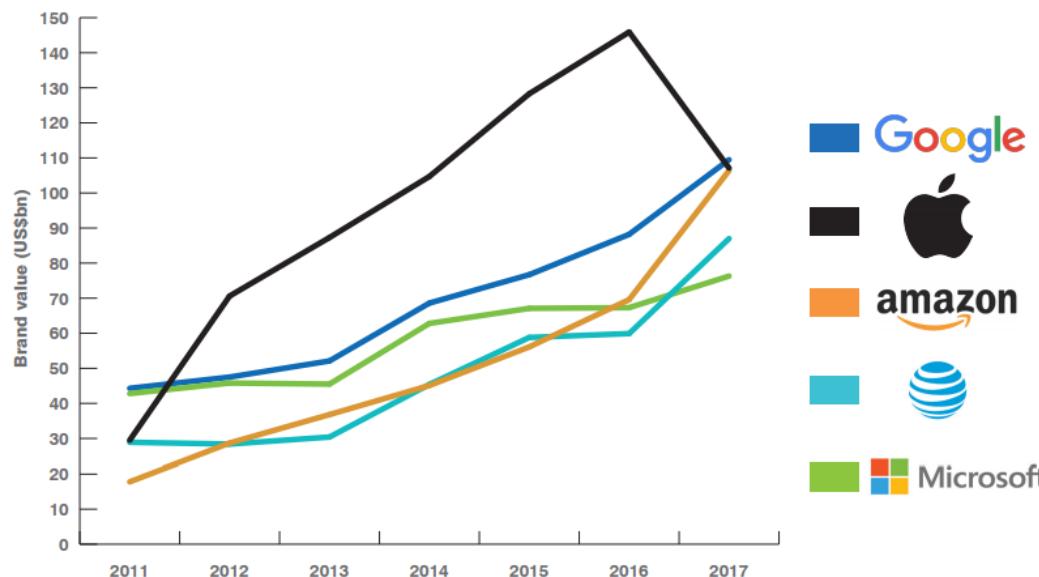
- *Familia de Robótica conectada*

- *Manufactura autónoma*
- *Impresión 3D*

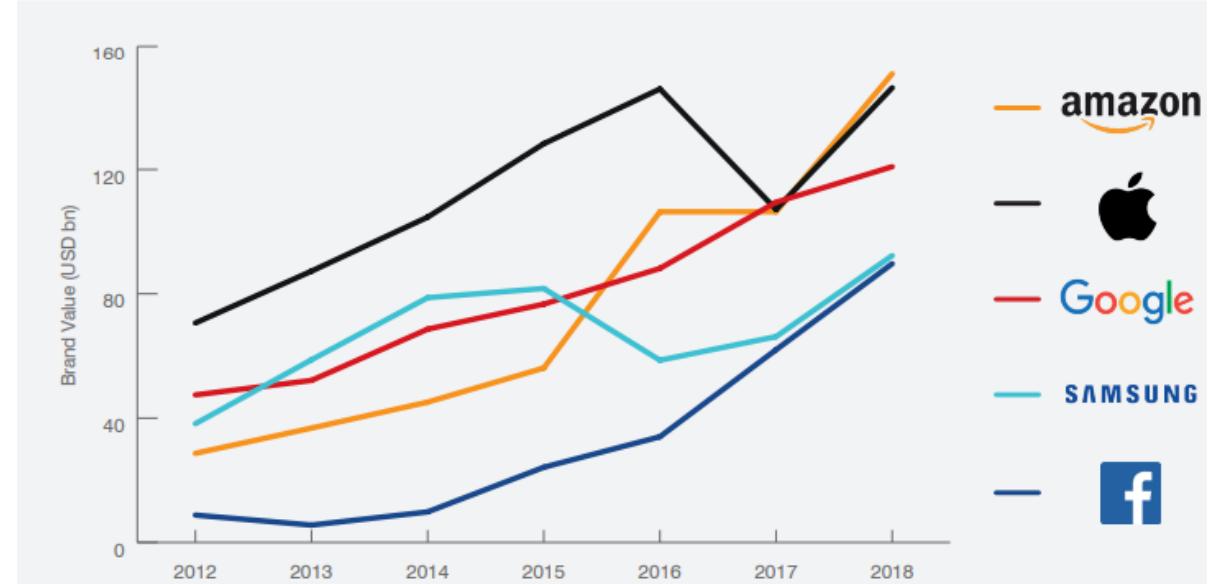


# Empresas Inmateriales

Brand Value Over Time



Brand Value Over Time



# empresas inmateriales

By 2030 students will be learning from robot ...  
Publicado por World Economic Forum  
683 836 reproducciones



<http://bit.ly/2pTsOwl>

Tiempo

Pertinencia Didáctica

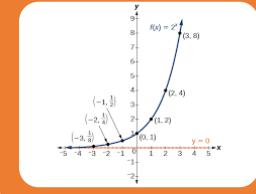


Evaluación



Relevancia

# *Habilidades exponenciales*



**Pensamiento  
Algorítmico** Codificación  
Conectada



**Pensamiento Heurístico**  
Aproximación / Imaginación



**Pensamiento de Diseño**  
Disrupción / Hackeo



**Pensamiento Creativo**  
Innovación / Prospectiva





- *Convergencia de las familias de tecnologías y habilidades exponenciales*
- *Crean espacios nuevos para el valor que aporta la imaginación*

A man in a light-colored shirt is on the left, looking towards a white robot head on the right. They are in a green, outdoor setting. A large black circle is positioned over the robot's head, containing the title text.

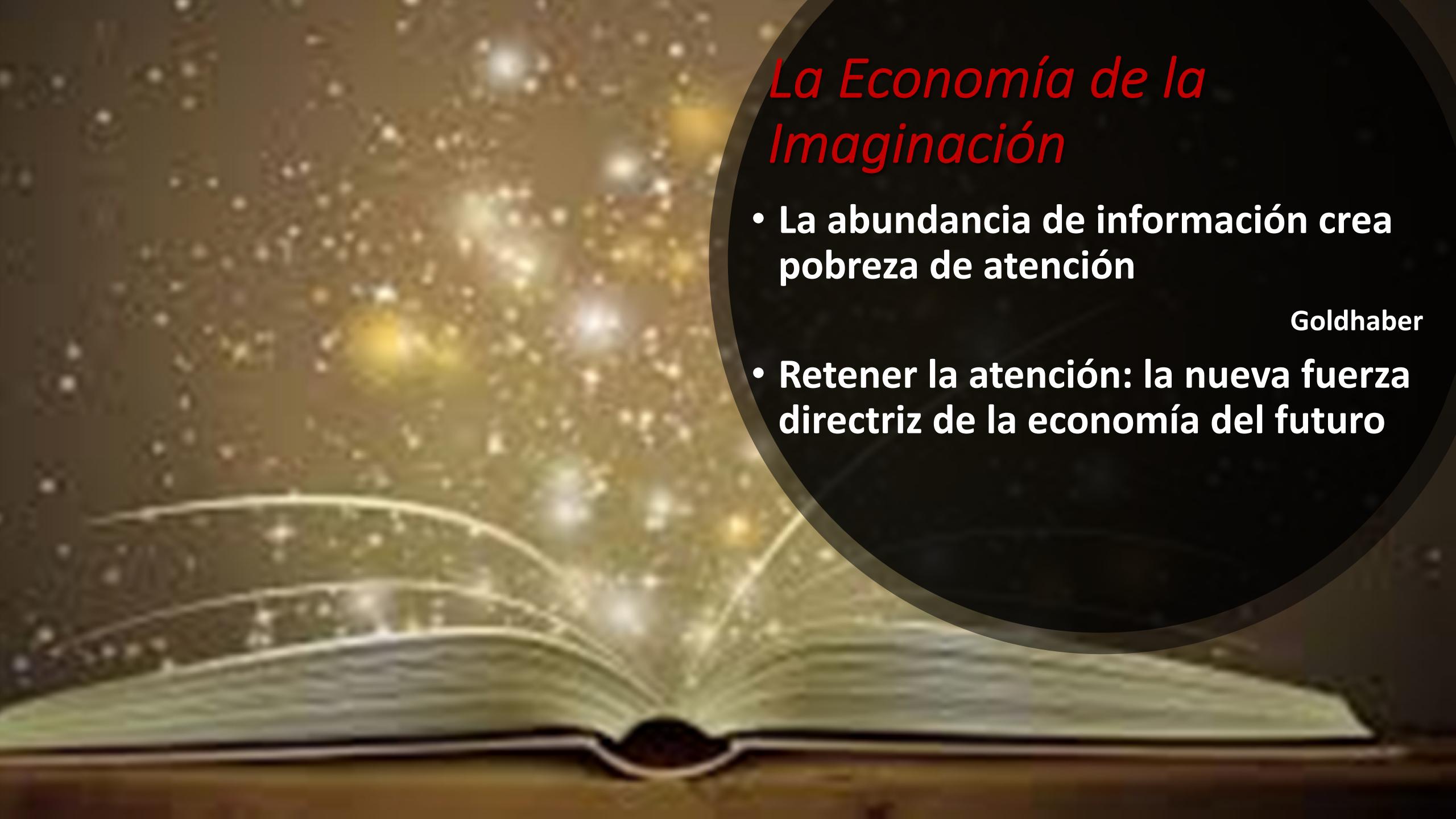
# *La Era de la Imaginación*

- *Pensamiento exponencial*
- *Creatividad*
- *Innovación*
- *Disrupción*
- *Hackeo*

# Economía de la imaginación

- *Valor agregado de orden superior*
- *Potenciado por tecnologías exponenciales*
- *basado en economías circulares intangibles y colaborativas*





## *La Economía de la Imaginación*

- La abundancia de información crea pobreza de atención
- Retener la atención: la nueva fuerza directriz de la economía del futuro

Goldhaber

# *Economía de la Atención*

---

- *El recurso más escaso del futuro*

- *El crecimiento continuo de las industrias creativas y el tránsito de lo pasivo a lo experiencial, de lo análogo a lo digital, de masivo a enfocado, todo bajo la co-creación en una economía compartida*

# *De lo analógico a lo experiencial*

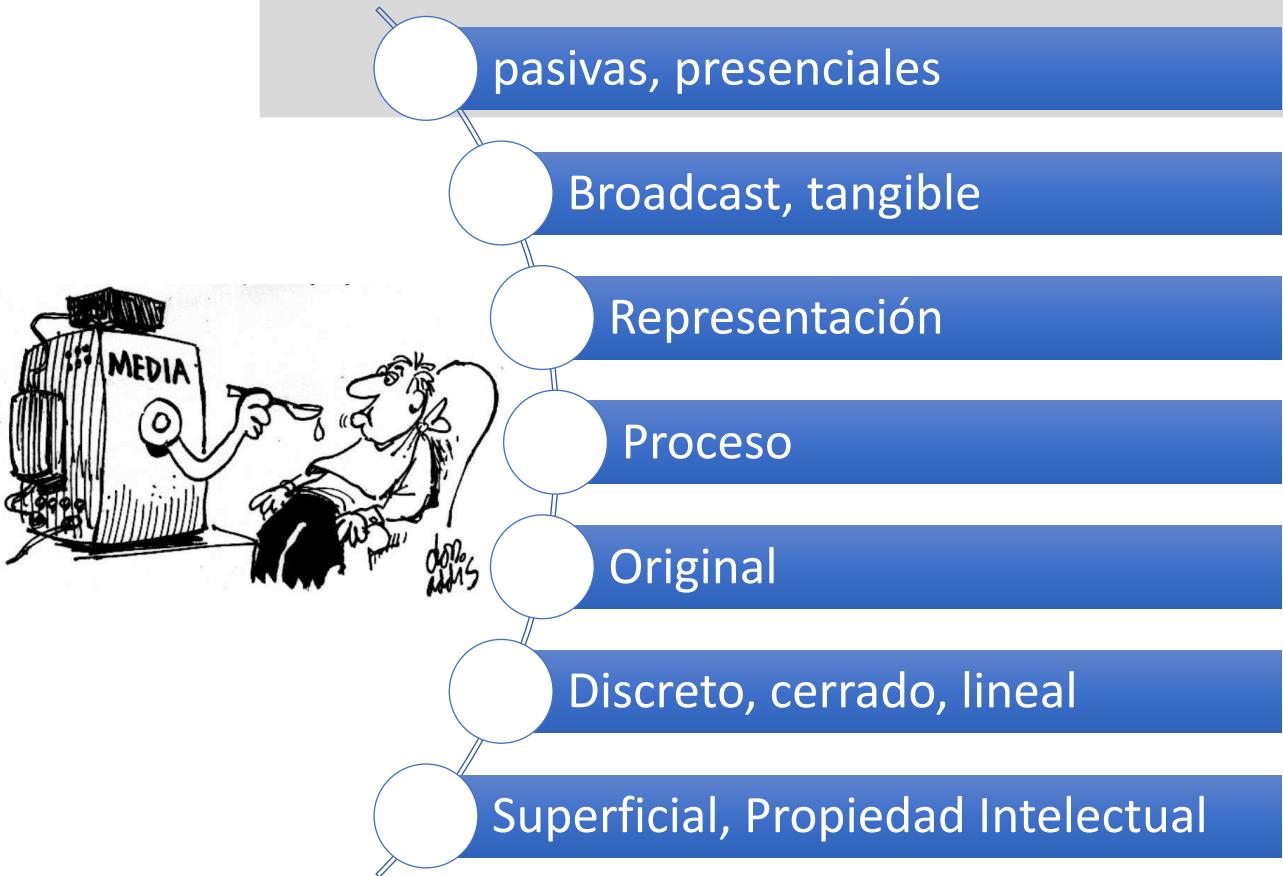
- *Lineales*
- *Secuenciales*
- *Analógicos*
  
- *Digitales*
- *Interactivas*
- *Sensoriales / experienciales*



**MAPA DE RUTA DE  
INDUSTRIAS  
CREATIVAS  
DIGITALES**

# Retos de la transformación digital

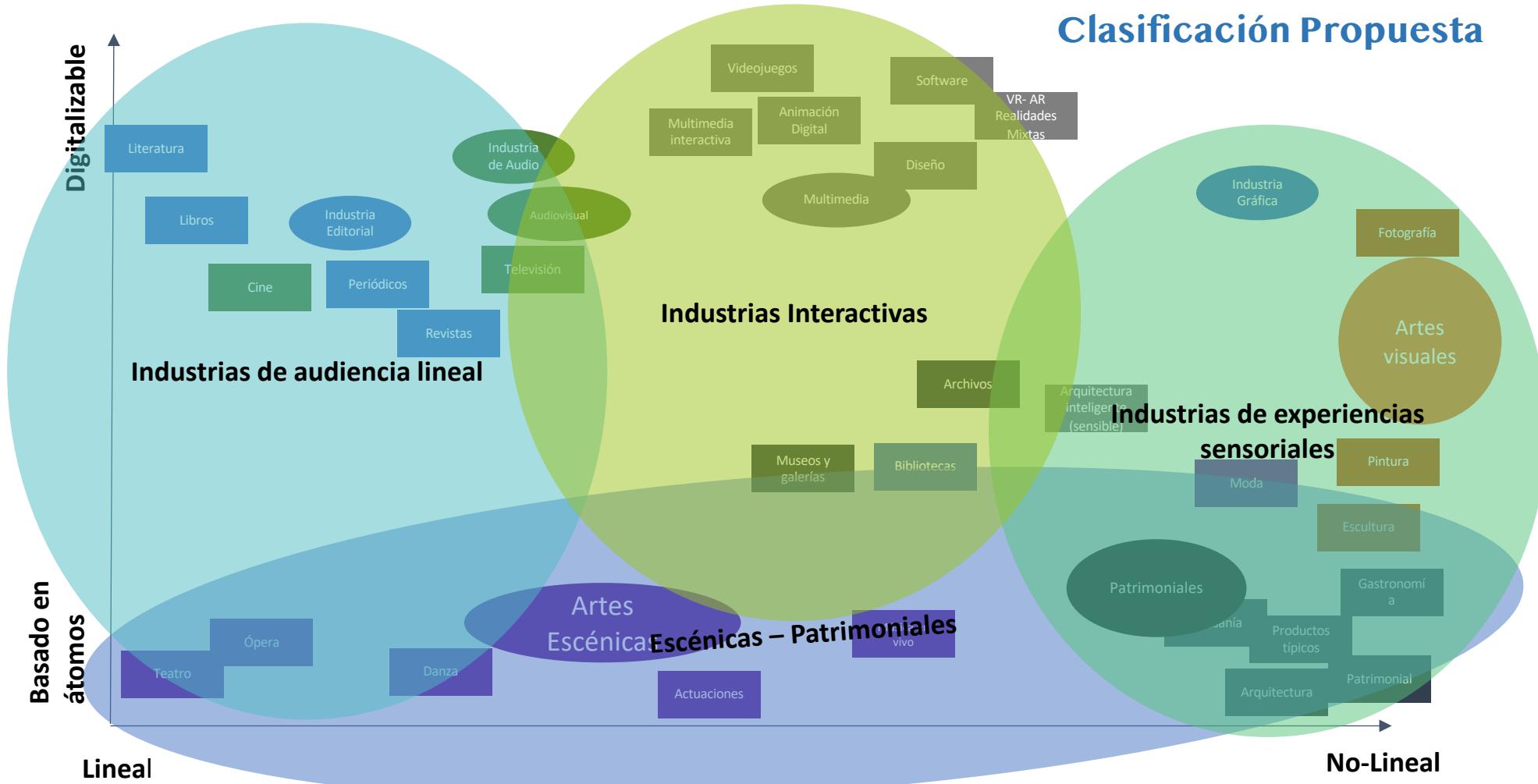
## Audiencias tradicionales



## Audiencias digitales



## Clasificación Propuesta



# De la información a la Imaginación

FROM INFORMATION TO IMAGINOMICS				
Old Models	Information Age (20th century)	New Models	Imagination Age (21st century)	Sectors
Linear	Perpetual growth & consumption	Circular	Sustainable economic de-growth	Manufacturing
	Humanist "human-centric" view		Posthumanist "system-centric" view	Environment
Specialist	Private property development	Collaborative	Collaborative co-housing projects	Housing
	Centralized power generation		Decentralized renewable energy	Energy
Standardized	Standardized "factory" education	Customized	Personalized lifelong learning	Education
	Standardized healthcare for all		Personalized prevention & selfcare	Healthcare
Means-tested	Entitlement-based welfare system	Contributory	Reward-based social credit system	Welfare/Pensions
	Corporate financial system		Distributed "blockchain" system	Employment
Protectionist	Elitist "representational" democracy	Crowdsourced	Citizen-led "liquid" democracy	Justice
	Nuclear deterrent		Shared intellectual property	Defence

# *Web Espacial*

- Convergencias de Realidad Aumentada con Inteligencia artificial y con escaneo e impresión tridimensional cambian radicalmente la experiencia del usuario y co-creador, con el apoyo de objetos conectados a través de IoT.
- Redefine la era de la expression vía pantallas planas



Hacer interfase con Versiones mejoradas digitalmente del ambiente físico y construir mundos virtuales que corren simulaciones, y que sostienen economías completas y hasta sistemas políticos.



# *Educación para el decenio 2020 - 2030*

- **Fomento al pensamiento heurístico**
- **Redefinir actividad escolar – Creatividad**
- **Enfoque STEAM – fin de cerebro escindido**
- **Nuevos contenidos, nuevas herramientas, nuevos métodos.**
- **Giro radical en enfoque de los sistemas educativos**

# El Informe Oppenheimer **ANDRÉS OPPENHEIMER**

Twitter: @oppenheimera



# Iván Duque y la hora de la ‘economía de la inspiración’

Muchos escépticos se ríen del plan del presidente colombiano Iván Duque de convertir a su país en el “Silicon Valley” de América

Latina. Dicen que se trata de un objetivo poco realista, dado el relativo atraso del

país en innovación y tecnología; sin embargo, Duque está en el camino correcto, y es uno de los pocos pre-

nos que tradicionalmente han dependido de las exportaciones de productos básicos o manufacturas. Las exportaciones tradicionales están bajando de valor y los empleos que mantienen están cada vez más amenazados por la automatización.

Según un estudio de la Universidad de Oxford de 2013, realizado por Carl B.

trias creativas” constituyen una de las grandes soluciones de América Latina para lidiar con la creciente automatización de los empleos

MANUFACTURAS DURANTE EL

mundo tendrá inteligencia artificial, pero no creatividad artificial”.

“Hay que apostarle a esta economía (creativa), porque puede hacer de Latí-

mo una amnistía fiscal de siete años para nuevas empresas de industrias creativas que hagan una inversión razonable y empleen a un mínimo de personas.

Además, Colombia ha lanzado un “bono naranja” de \$150 millones para nuevas empresas de industrias creativas, que ya están financiando a 3 mil 200 pequeñas empresas. Y Colombia está poniendo en marcha su primer Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, agregó.

Los críticos señalan que, para aspirar a ser un Silicon Valley, Colombia necesitaría niveles educativos y tecnológicos mucho más altos. Sin embargo, Colombia es rico en talentos creativos: ha producido estrellas de la música como Shakira y Juanes, novelistas como Gabriel García Márquez y

THE CARIBBEAN & SANTANDERES  
DIAMOND OF COLOMBIA  
INTEGRATION OF PHYSICAL AND DIGITAL  
WORLD AS A DEVELOPMENT STRATEGY

2017 ISOCARP  
“AWARD FOR EXCELLENCE”  
2015 BARCELONA WORLD SMART CITY AWARD

Territorial and Urban Design:

**FUNDACIONMETROPOLI**  
*Building a Sustainable Future*

Digital Partner:



Microsoft

**Findeter**  
Financiera del Desarrollo  
THE DEVELOPMENT  
BANK OF COLOMBIA



La mejor forma de predecir el futuro es inventarlo.  
— Alan Kay —

Futuro: no esperarlo

- *Imginarlo*
- *Diseñarlo*
- *Construirlo*

An aerial photograph of a city at night, showing a dense grid of streetlights and buildings. The lights create a pattern of rectangles and lines against the dark sky.

El mundo que  
hemos construido  
es solo una  
extensión de  
nuestra  
imaginación



*Más allá de la productividad  
Invierta en Creatividad*



✓ *Usar las nuevas tecnologías disruptivas para crear una economía sostenible y un escenario donde el pensamiento y el aprendizaje crecen exponencialmente.*



✓ *Apalancar las redes y comunidades virtuales al máximo desempeño para apoyar la congregación humana y el desarrollo del conocimiento y la imaginación.*



*Por su atención y  
su paciencia  
¡¡Gracias!!*



*Germán Escorcia S.*  
[escorci@gmail.com](mailto:escorci@gmail.com)

 @Escorci