

Nýsköpun í heimi örra tæknibreytinga

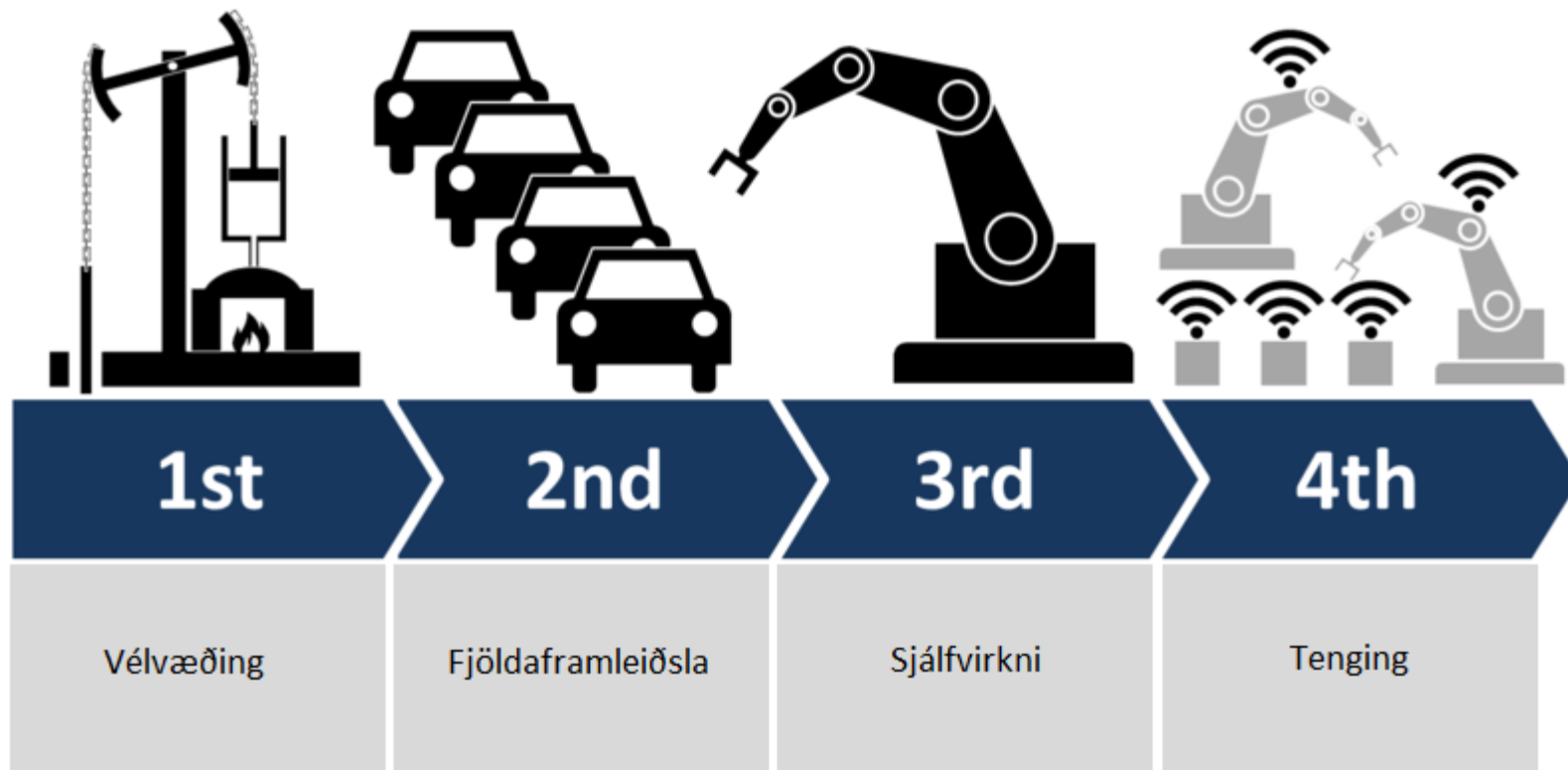
Ragnheiður H. Magnúsdóttir

Rannsóknarþing

September 2017









Sýndarveruleiki



Blood Cells in VR



Viðbótarveruleiki

Gervigreind





Genasplæsingar



Má bjóða þér
gen til að
minnka líkur á
Alzheimer's?



Fjórtá iðnbýltingin
kallar á miklar breytingar

Hraði er lykilatriði

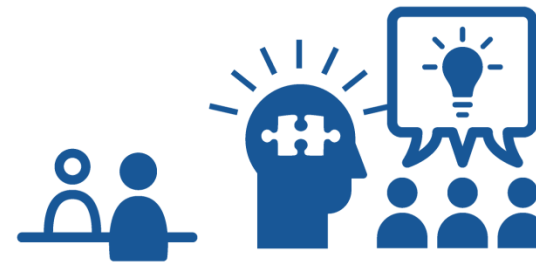
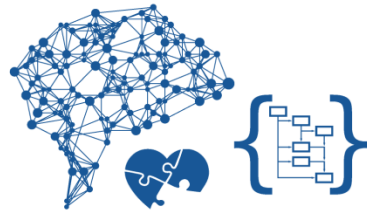
Top 10 skills

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



Source: Future of Jobs Report, World Economic Forum

60% af störfum barnanna okkar eru óþekkt

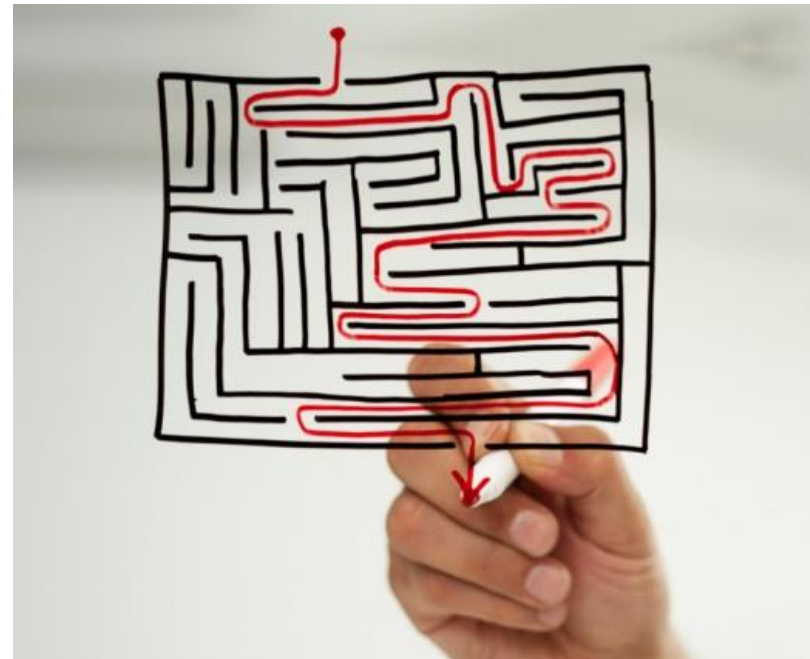
Hvernig myndum við mennta börnin okkar
ef Ísland væri nýtt ríki?

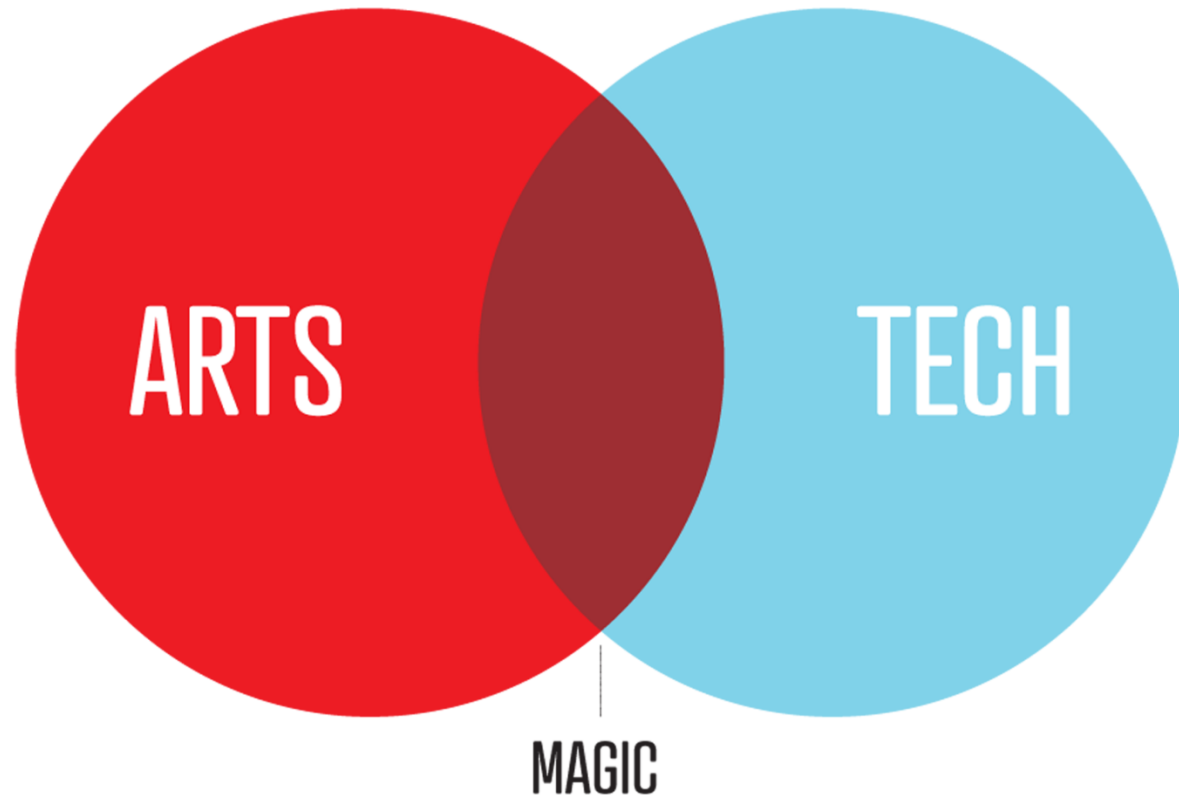




Það sem við ættum að kenna

- Lausn flókinna vandamála
- Samvinna
- Samskipti

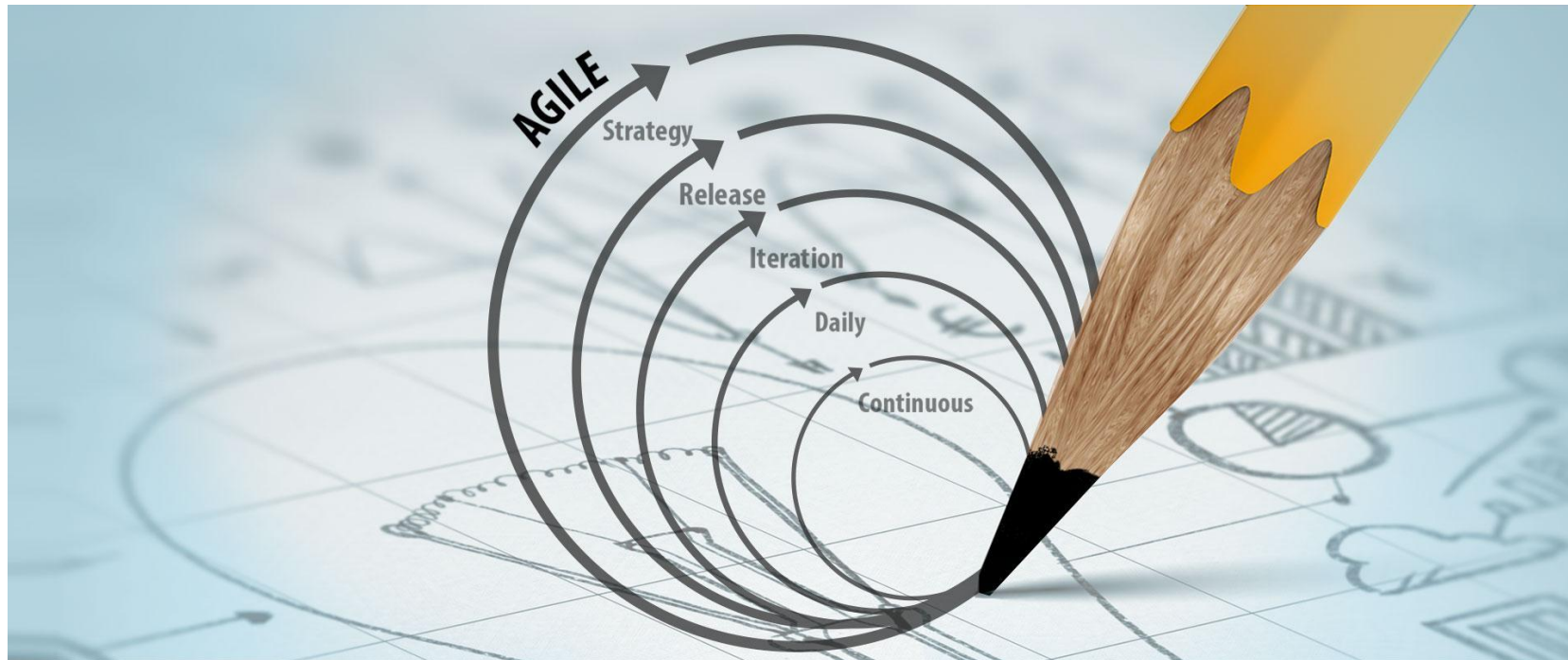






Technology
Development Fund

Startup thinking is not just for startups



Það eru mikil verðmæti í rannsóknarstarfi



Þjóðir heims eru byrjaðar að undirbúa sig

- Breyta menntuninni
- Áhersla lögð á tæknipekkingu
- Góð umgjörð fyrir nýsköpunarfyrirtæki
- Áhersla á hagnýtingu vísindarannsókna
- Umbylta opinberri þjónustu
- Meiri áhersla á símenntun (lifelong learning)

Ísland er sterkt á sérsviðum



Þorum við þessu?

Ísland: Best í sýndarveruleika 2025

Vinnuafli framtíðarinnar verður minna upptekið
af landamærum og meira af tækifærum





Nýsköpunarlandið Ísland



Takk!

ragnheidur.magnusdottir@marel.com

Twitter [@raggam](https://twitter.com/raggam)