



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍAS INNOVADORAS

Código: DDD0014

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2022 a Febrero-2023

Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO

Correo electrónico: acabrera@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 48		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	16	32	80

Prerrequisitos:

Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Los fundamentos teóricos que se perciben en esta asignatura pueden integrarse en el desarrollo de los distintos proyectos de Diseño que se plantean en los talleres de creación y proyectos

Esta asignatura de carácter teórico pretende acercar al estudiante al contexto tecnológico con el que el hombre y el diseño han tenido y tienen relación. Para esto, se explora el concepto de tecnología, las revoluciones tecnológicas y los avances tecnológicos que emergen constantemente.

Esta asignatura intenta proveer al estudiante de conocimientos generales que extiendan el entendimiento del contexto tecnológico y cómo este se puede integrar en las diferentes prácticas del Diseño

3. Contenidos

0.	Introducción a la materia
1.	La tecnología y el desarrollo social
1.01.	¿Qué es tecnología? (1 horas)
1.02.	Tecnologías emergentes: qué son y cómo se producen (1 horas)
1.03.	Disrupciones y revoluciones tecnológicas (2 horas)
1.04.	Tecnología, Sociedad y Diseño (2 horas)
2.	Avance tecnológico y su producción
2.01.	Invencción e innovación: características (2 horas)
2.02.	Convergencia tecnológica (2 horas)
3.	Aproximación al contexto global
3.01.	Tecnologías emergentes contemporáneas (T. E) (2 horas)
3.02.	T.E. en los productos (2 horas)
3.03.	T.E. en el hábitat (2 horas)
3.04.	T.E. en la indumentaria (2 horas)
3.05.	T.E. en la comunicación (2 horas)
4.	Aproximación al contexto local
4.01	Apropiación de tecnologías emergentes (T.E.) (2 horas)
4.02	T.E. en los productos (2 horas)
4.03	T.E. en el hábitat (2 horas)
4.04	T.E. en la indumentaria (2 horas)
4.05	T.E. en la comunicación (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
bb. Entiende los comportamientos humanos, sociales y culturales para aportar a la calidad de vida de diversos grupos.	
-Interpreta, compara y contrasta la información obtenida a través de la investigación de tecnologías en el contexto local y mundial.	-Investigaciones -Reactivos
-Relaciona tecnologías de diversa procedencia con los conocimientos propios de la profesión.	-Investigaciones -Reactivos
cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.	
-Identifica y reconoce los procesos de desarrollo de las tecnologías innovadores y como estas se relacionan en la actividad profesional.	-Investigaciones -Reactivos
-Propone e integra las tecnologías innovadoras en proyectos de diseño.	-Investigaciones -Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de reactivos		APORTE	5	Semana: 4 (11/10/22 al 15/10/22)
Reactivos	Prueba de reactivos		APORTE	5	Semana: 8 (07/11/22 al 12/11/22)
Investigaciones	investigación: aproximación al contexto global en tecnologías innovadoras y emergentes		APORTE	5	Semana: 12 (05/12/22 al 10/12/22)
Reactivos	prueba de reactivos		APORTE	7	Semana: 14 (19/12/22 al 22/12/22)
Investigaciones	investigación: Bitácora sobre contexto local en función de tecnologías innovadoras y emergentes		APORTE	8	Semana: 15 (al)
Investigaciones	trabajo final: vbideo sobre tema propuesto		EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	examen final		EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	examen supletorio		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Investigaciones	se mantiene la nota del trabajo final		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Thomas Hernán, Bush Alfonso	Universidad Nacional Quilmes	Actos, actores y artefactos	2013	
FLUSSER, VILEM	SINTESIS	FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS	2002	9788477389897
Brynjolfsson Erik y McAfee Andrew	Temas	La segunda era de las máquinas	2014	
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/09/2022**

Estado: **Aprobado**