

TALLER SOBRE DE PROYECTOS TECNOLÓGICOS - OCTAVO

CLASE	AREA	TEMA	LOGRO	ACTIVIDAD
24-25	Tecnología	Teoría de proyectos tecnológicos.	Conoce el concepto de tecnología, identificando como proyectos tecnológicos todo aquellos que se ha sido diseñado para satisfacer una necesidad específica del hombre	Realiza el taller complementario

ACTIVIDAD N° 1: CONCEPTOS SOBRE que es un proyecto tecnológico? Realizar un resumen en tu cuaderno

Concepto de Proyecto

Serie de pautas o planes que se cumplen ordenadamente para llegar a un objetivo ya establecido.

Concepto de Tecnología

Conjunto de avances científicos y técnicos puestos al servicio del hombre con el fin de mejorar su calidad de vida.

Concepto de Proyecto Tecnológico

Da como resultado un producto nuevo o mejorado que facilitan la vida humana. Todos los proyectos tecnológicos surgen después de analizar otros proyectos. Con el análisis de producto se puede observar las fallas y poder corregirlas.

Etapas del Proyecto Tecnológico

Las etapas de un proyecto tecnológico son:

- Identificación de oportunidades
- Diseño
- Organización y gestión
- Ejecución
- Evaluación y perfeccionamiento

Identificación de oportunidades

Es la identificación de una demanda, uno de los métodos para identificarlas es la información que podamos lograr sobre el tema. La búsqueda de antecedentes del problema nos permite saber como otras personas han podido responder a situaciones similares. Podemos, por ejemplo, buscar en libros, revistas, diarios, internet o entrevistas personales que nos faciliten la información.

La búsqueda de información se puede extender a organismos que se dediquen a los estudios tecnológicos como el INTI, INTA, CONICET o cualquier facultad o universidad relacionados con las disciplinas industriales.

Toda esa información sumada a un problema concreto junto a la creatividad proyectista nos prepara el camino al proyecto terminado.

En la actualidad el proceso de detectar oportunidades es reemplazado en muchos casos por la identificación de demandas probables de un producto, como es el caso de las modas.

Diseño

Una vez detectada la oportunidad es necesario diseñar el nuevo producto, es decir, pensar, imaginar como será. Esta es la etapa creativa por excelencia, ya que a través del diseño se crea lo inexistente. El diseño de un producto supone, por ejemplo, investigar con que materiales se puede construir, de que forma y medidas conviene realizar cada una de las partes que lo componen y como se integran en el armado del producto. Para ello es necesario dibujar cada pieza que deba ser construida, y también el conjunto para indicar como se arma. El calculo de los costos forma parte de esta etapa ya que se puede obligar a hacer modificaciones en el diseño.

Organización y gestión

La realización de un proyecto tecnológico requiere planificar el modo en que se llevara a cabo, detallando todas las tareas a realizar, su secuencia y el tiempo estimado en el que se debería realizar. Es preciso designar quienes serán los responsables de cada uno de las tareas planificadas y prever de que modo se obtendrá el dinero o los recursos necesarios y como se va a llevar el producto a sus destinatarios (publicidad, distribución, comercialización, etc.). El manejo y la coordinación de todas estas acciones se llama gestión.

Se puede dividir en dos partes: una de secuencias de tareas y otra de costo o presupuesto que demandan las tareas. Todo lo que se realiza en esta etapa posee un orden y una cronología en el tiempo, es por ello que cada una de las etapas se refleja en una tabla o un cuadro. Si se trabaja en computadora el programa adecuado para ello es el Microsoft Excel. Si se trabaja manualmente en general se elaboran planillas preimpresas que sirven como guía tanto como por la cantidad de filas como de columnas.

Ejecución

Es la etapa en la que se fabrica el producto. Supone la conclusión del diseño siguiendo los pasos planificados.

Evaluación y perfeccionamiento

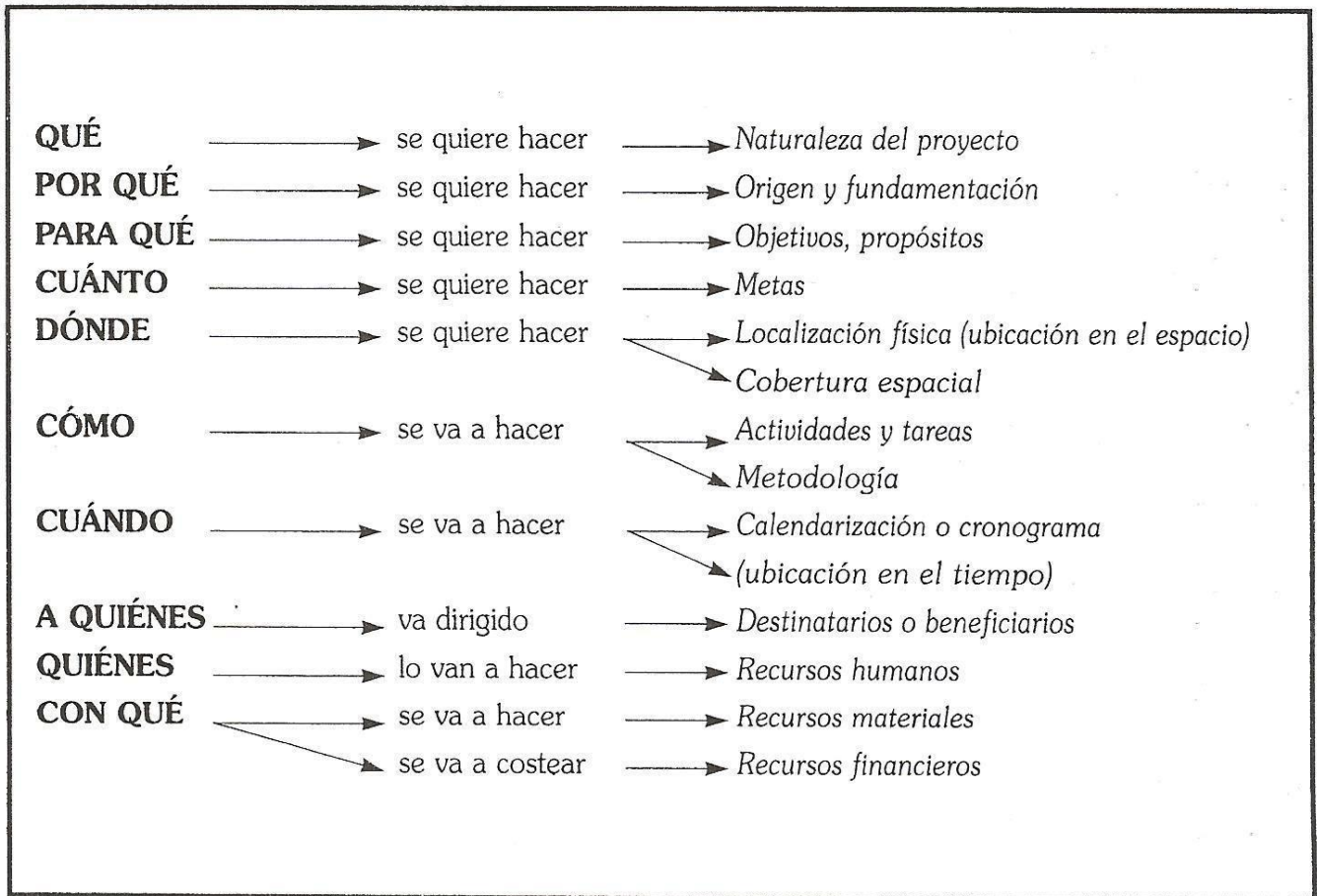
Supone la revisión de todo el proceso y del producto logrado a los efectos de perfeccionarlo.

Entre el diseño, que anticipa como será, y el producto terminado suele haber diferencias. Estos puede deberse a errores en el diseño como a modificaciones que se han detectado como necesarias durante el mismo proceso de construcciones para optimizarlo (por ejemplo, para reducir costos o tiempo).

También ha y que probar el funcionamiento del producto terminado. Si este no es adecuado debe evaluarse si las fallas estuvieran en el diseño o en el proceso de fabricación.

Todo esto se toma en cuenta para el perfeccionamiento del proyecto, de esta forma se va aprendiendo más y se obtienen mejores productos.

Actividad N° 2: Diseña el esquema sobre proyecto tecnológico



Actividad N° 3 : Diseña una presentación en PowerPoint donde se expongan 20 [proyectos tecnológicos que haya desarrollado el hombre](#)

Incluye textos explicativos, imágenes, un solo fondo para la presentación y los formatos visto en clase

Ejemplo: Nintendo Game Boy (1989)

