



TECNOLOGÍA AL RESCATE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Guía 6 /Unidad 1
CURSO 1º Medio
Profesora: Tamara Cifuentes E.

Nombre: _____ Curso: _____ Fecha: _____

OA1: identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un servicio, utilizando recursos digitales u otros medios.

UNIDAD 1: "desarrollo e implementación de un servicio"

Los avances tecnológicos provocan reacciones muchas veces totalmente disímiles, desde quienes plantean un crecimiento sin límites que permitiría a todos nadar en la abundancia, o los que sin ser exageradamente optimistas confían en un futuro promisorio, con un enriquecimiento en la calidad de vida, resultado de los progresos científico - tecnológicos; hasta los que ven en esos progresos una deshumanización del hombre y un futuro sin perspectivas debido entre otras cosas a la degradación del medio ambiente y al agotamiento de los recursos no renovables.

¿Qué otro proyecto de este tipo puede mencionar? _____

Debemos reconocer que existen problemas muy graves debido a usos incorrectos, inapropiados o simplemente sin control, de determinados desarrollos tecnológicos, pero creemos que la responsabilidad no es de la tecnología, sino más bien de quienes, en un desmedido afán de comodidad, de lucro, de poder, utilizan los recursos tecnológicos sin analizar previamente las consecuencias ecológicas, sociales y humanas que su uso y abuso pueden acarrear.



El *Interaction Design Programme* de la Escuela de Diseño Danés, en Copenhage, ha desarrollado el "messenger dog", una especie de **traje dotado de tecnología** que se coloca a los canes para que, **tras un huracán o un terremoto, además de buscar a las víctimas, les permitan mandar mensajes para facilitar así su rescate**. El gadget, que cuenta con cámara de vídeo y un teclado de fácil manejo, envía los mensajes a un centro de control desde donde se puede ubicar el punto exacto (y la hora) en la que fueron generados.

Los **perros** que utilicen este dispositivo deberán estar entrenados para sentarse en cuanto vean a una víctima, con el fin de facilitar el proceso de comunicación. Sus creadores esperan que la tecnología también **ayude a familiares a reencontrarse en estas situaciones**, evitando así la incomunicación y la incertidumbre que sufren muchas personas tras un desastre natural al no tener noticias a los seres queridos.

¿Qué otros dispositivos podríamos agregarle a este proyecto para complementar el proyecto, "messenger dog"?



Todo surgió en una charla entre amigos en Bariloche, cuando alguien mencionó la problemática que tenían los rescatistas para efectuar su trabajo en alta montaña debido a la ausencia de camillas adecuadas para el trabajo de rescate en condiciones de gran exigencia. Algunos de los que formaban parte de esa reunión pertenecían a la Comisión de Auxilio del [Club Andino Bariloche](#) (CAB) y otros eran empleados de [INVAP](#). Estos últimos decidieron llevar el problema al seno de la empresa especializada en reactores y satélites.

El traslado de personas en senderos de montaña con nieve suele requerir el uso de diferentes camillas para un mismo rescate. Además, por el equipamiento con el que se trabaja, los rescatistas deben llevar todo el equipo cargado en su espalda, lo que implica un peso considerable que debe ser distribuido entre varias personas.

Sólo un 10% de todos los productos que se lanzan al mercado tiene éxito. Una situación aparentemente dura pero que se ha naturalizado y ya se entiende como el coste lógico de hacer negocios.

Piense en un proyecto útil para desarrollar y apoyar alguna situación en peligro que tienen los seres humanos, ¿qué nombre le pondría a su proyecto? _____

COMO CREAR UN PRODUCTO INNOVADOR

Pensar en una necesidad cotidiana que se nos presenta diariamente.

Crear un producto exclusivo, Una propuesta diferente.

Diseñar el prototipo, desarrollar múltiples opciones.

Centrarnos en las necesidades del cliente y sus problemas
 Colocar más detalles al producto y evaluar el presupuesto a utilizar
 Planificación de actividades y materiales

ACTIVIDAD: diseñe un objeto innovador durante la clase (boceto previo), que sirva para satisfacer las necesidades del ser humano. Crear un nombre original para su proyecto. Siga la pauta de **cómo crear un producto innovador**. En una hoja de oficio dibuja el objeto creado o innovado a partir de otro existente (abarque todo el espacio de la hoja de oficio). En otra hoja de oficio explicar claramente el objeto, su utilidad y materiales de confección, la letra debe ser clara. Nota acumulativa que se debe entregar hasta la próxima clase al correo de la profesora: tcifuentes@soceduc.cl

PAUTA DE EVALUACIÓN
Nota acumulativa
1° Medio Ed. TECNOLÓGICA

ESCALA:

- 1.- Insuficiente: el nivel de logro alcanzado no llega a un nivel de aprobación.
- 2.- Satisfactorio. no logra completar todos los aspectos que pide la profesora.
- 3.- Bueno: se nota preocupación por la realización del trabajo.
- 4.- Muy Bueno: el trabajo final es sobresaliente.

Criterios e indicadores de Evaluación	Niveles de logro			
	1	2	3	4
Diseño del objeto innovador.				
Nombre del proyecto				
Creatividad del proyecto				
Pintado del objeto				
1 Fotografía de presentación (nítida)				
Presentación del trabajo en hoja blanca				
Limpieza y orden del trabajo.				
Entrega a tiempo				
Puntaje total (32) Puntaje:			NOTA:	