

PROGRAMA

Institución:	ISPC		
Carrera:	TSDWAD		
Espacio Curricular:	TECNOLOGÍA Y DESARROLLO		
Año:	2023	Hs. reloj Anuales:	320
Modalidad:	VIRTUAL	Hs. Cátedras Semanales	6
Ciclo lectivo:	2023		
Docente:	YANNELLY ANA		

OBJETIVOS

En toda actividad cotidiana del ser humano está presente la tecnología en sus diferentes formas y especificidades, siempre tratando de adaptarse a requisitos que la sociedad impone para dar respuesta inmediata a sus necesidades, gustos y preferencias. En un mundo globalizado como el actual, existen variables y políticas controlables e independientes, que las personas emprendedoras deben conocer para introducirse o mantenerse en la economía tradicional. El mercado, es un espacio físico o virtual, donde confluyen oferentes y demandantes, siendo el bien (producto o servicio) un medio satisfactor de necesidades. Es necesario formar individuos creativos e innovadores que ofrezcan un producto interesante a la comunidad o a empresarios dedicados al mercado tecnológico, a su vez, dotarlos de conocimientos científicos y académicos, para conocer los impactos tecnológicos en la sociedad, los distintos tipos de mercados, la importancia de las políticas públicas y fiscales, favoreciendo al desarrollo y crecimiento económico del país.

CONTENIDOS









Introducción a las problemáticas de la tecnología y desarrollo Concepto de Tecnología. Los productos de la tecnología. Clasificación de la tecnología. Necesidades, deseos y demandas. La cultura tecnológica. Los momentos de desarrollo tecnológico. Ciencia, tecnología y sociedad: la producción científica y la producción tecnológica. Política tecnológica: Ciencia y actividad científica. Investigación básica y aplicada. Investigación y Desarrollo (I+D). Diferencias entre Ciencia y Tecnología. El progreso social y el desarrollo científico tecnológico. El impacto del desarrollo científico tecnológico. Características del mundo tecnológico actual. El rol del Estado en el desarrollo científico tecnológico. Instituciones de investigación científica-tecnológica. La transferencia de tecnología. El rol de la tecnología en el crecimiento económico Macroeconomía y microeconomía. Los agentes económicos: las familias, las empresas y el Estado. El mercado: la oferta y la demanda. La ley de la demanda. La competencia Los límites de la tecnología. La globalización. Los bloques económicos. La Tecnología y su relación con las organizaciones Las organizaciones: concepto. Característica. Elementos. Clasificación. La gestión de la empresa. Factores que condicionan la empresa: fuerzas directas e indirectas. Análisis FODA: análisis del ambiente externo(oportunidades y amenazas), análisis del ambiente interno(fortalezas y debilidades). Los Procesos Integración para el Aprendizaje Estratégico. La Organización Innovadora. Los empresarios innovadores. La "destrucción creadora". El Ciclo de vida del producto según Schumpeter. Planeamiento estratégico: Misión. Visión. Objetivos. Estrategias.

BIBLIOGRAFÍA

- Simon, H.A. Las ciencias de lo artificial. Barcelona, A.T.E. 1978, p. 16 y 19
- Aitken, J.; Mills, G. Tecnologia creativa. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid, Ed. Morata, 1994. "Abanico de propuestas de trabajo"
- Unesco. Innovaciones en la educac& en ciencias y tecnología: Vol. III. Montevideo, Oficina
 Regional de Ciencia y Tecnología de la Unesco paraAméricaLatina y el Caribe, 1994.
- Ciencia, tecnología y sociedad en América latina. Una morada de las nuevas generaciones.
 Rosalba Casas y Tania Pérez-Bustos
- Alburquerque Llorens, Francisco (2015), "El Enfoque Del Desarrollo Económico Territorial" en Enfoque, Estrategias E Información Para El Desarrollo Territorial, Pablo Costamagna y Sergio Pérez Rozzi, Buenos Aires, Conectadel.
- Cristina Bonardi, Gladys Ludueña. Tecnología 9. Aula-Taller. Editorial Sima, 2009.
- Cristina Bonardi, Gladys Ludueña. Tecnología 8. Aula-Taller. Editorial Sima, 2009.
- Hector Fainstein, M.Abadi, K.Baigros, C.Sciarrotta. Tecnología de Gestión. Editorial Aique.
 2000
- P a blo M a a s, J o s é E. C a s tillo. E c o n o m í a. E ditorial Aig u e. 2 0 0 4





