

Herramientas tecnológicas para las Ciencias Sociales

Lino AA Notarantonio

Presentación

La pueden bajar siguiendo la liga

<https://github.com/linoaan/TC1002B>

Libro de texto

- R. Chase, *Peers Inc*", ebook by Headline Publishing Group, 2014
- El libro se puede comprar en Amazon (\$66.64MN), en formato Kindle.

Reto del bloque

- Durante las siguientes 5 semanas, el reto es construir un tablero digital de visualización de información para la toma de decisiones en un evento de desastre y emergencia.
- Como parte del reto, deberás seleccionar a la audiencia o usuarios de la herramienta, por ejemplo, ciudadanos, rescatistas, autoridades federales y locales, entre otros.
- Identifica los incentivos y motivaciones de tus actores para seleccionar visualizaciones de datos cuantitativos que les faciliten su toma de decisión.

Aspectos del reto (Ciencias Sociales)

- Dilemas económicos, jurídicos y de política pública
- Potencial de la tecnología como transformadora de dilemas públicos en la toma de decisión.

Etapas

El desarrollo de una solución del reto involucra dos etapas; sólo la primera es relevante para nosotros:

Etapas 1 (Ciencias Sociales)

- ¿cómo una **herramienta tecnológica** puede informar la toma de decisión en asuntos públicos?
- ¿Qué características debería de tener esta herramienta para convertirse en un **emprendimiento público** exitoso?

Tecnología (Diccionario RAE)

Del gr. τεχνολογία *technología*, de τεχνολόγος *technológos*, de τέχνη *téchne* 'arte' y λόγος *lógos* 'tratado'.

1. Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.
2. Tratado de los términos técnicos.
3. Lenguaje propio de una ciencia o arte.
4. Conjunto de instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

Caso de estudio: Movilidad en las ciudades

- Medios de transportes públicos
 - Metrobus
 - Metro
- Limitación de tráfico en centros históricos (países europeos; Londres)
- Autopistas urbanas
- Automóviles híbridos/eléctricos
- Verificación par aautomóviles de combustión interna

Caso de estudio: Movilidad en las ciudades

- Zipcar was founded in 2000 by Antje Danielson and Robin Chase.
- En un día dado, el propietario de un automóvil lo ocupa entre un 5% y un 10% del tiempo.
- Por otro lado, antes de Zipcar, no era posible rentar un coche por fracciones de un día.
- La idea inicial de Zipcar es de **compartir el exceso de capacidad** (tiempo que el coche está ocioso).

Actividad (20 minutos)

- En grupos, determinen por lo menos **tres ejemplos** de **exceso de capacidad** en la vida cotidiana.

Sharing economy: Plataformas

- Esta idea se perfecciona en *Peers Inc*, por medio de
exceso de capacidad + una plataforma + pares diferentes
- Exceso de capacidad: **valor latente** (posible, pero no realizado)

Sharing economy: Plataformas

- Una plataforma permite realizar este valor: conecta los pares interesados.
- AirBnB, Zipcar, Alibaba etc. agregan valor por medio de sus plataformas

Plataformas abiertas: *Apps for Democracy* (*Peers Inc.*, cap. 3)

- Vivek Kundra, CTO del ayuntamiento de Washington, D.C., y Peter Corbett, CEO de iStrategyLabs, se unieron para crear el concurso *Apps for Democracy*.
- El concurso sirvió para hacer publicidad a las bases de datos del ayuntamiento.

Plataformas abiertas: *Apps for Democracy* (*Peers Inc.*, cap. 3)

- Con una inversión de \$50,000 (2008), se crearon 47 apps que permiten la consulta de las diferentes oficinas del ayuntamiento.
- El CTO estimó que el mismo tipo de resultado hubiera necesitado \$2.2 millones de dólares.

Apps for Democracy: Reflexión (actividad grupal)

- Investigar *Apps for Democracy*
- Preparar un reporte en Word de 1000 palabras, máximo, que describa algunos de los logros del concurso.
- Entrega: Lunes 17, antes de las 11:00 horas en Canvas (o a mi correo, lin@tec.mx, si Canvas no es disponible)