

163 LUNES
5.7.2021

Año 4
14 páginas

Cuenca, Ecuador
www.uazuay.edu.ec

DEPARTAMENTO DE
COMUNICACIÓN Y PUBLICACIONES

CAMPUS

SEMANARIO INFORMATIVO UDA

CUENCA, DESTINO TURÍSTICO BIOSEGURO

CUENCA
SEDE OFICIAL
Fonatur 2020



❖ PÁG. 2

LEYENDAS ECUATORIANAS
EN INGLÉS

❖ PÁG. 3

DESPUÉS DE LA PANDEMIA
"PODEMOS SER MEJORES"

❖ PÁG. 4

DESARROLLO DE
APLICACIONES MÓVILES

❖ PÁG. 5

FORO PARA DIFUNDIR A CUENCA COMO DESTINO TURÍSTICO BIOSEGURO



El mes de julio comenzó en la Universidad del Azuay con la inauguración del “Primer Foro Nacional de Turismo del Ecuador, FONATUR-2021” el realizado de manera conjunta entre la UDA, su Escuela de Turismo, la Fundación Cuencana Municipal de Turismo y el Consorcio Export World Ec.

El evento contó con la presencia de autoridades nacionales, locales y académicas, además del sector turístico en general.

“En el Foro Nacional de Turismo participaron operadores turísticos nacionales y locales; establecimientos de alojamiento, de alimentos y bebidas, artesanos; los municipios de Quevedo, Manta, Portoviejo, Riobamba, Patate, Baños, Santa Isabel y Cuenca; Prefecturas de Manabí, Chimborazo, Pichincha, y Ciudad Mitad del Mundo”, indicó María Angélica León, Directora de la Fundación Municipal de Turismo para Cuenca.

Entre otros objetivos del evento, se buscó mostrar a Cuenca como el destino turístico perfecto del Ecuador para reuniones de negocios, congresos, convenciones, viajes de incentivos y eventos.

“Posicionar a Cuenca como la primera ciudad organizadora de eventos bioseguros a nivel nacional, respetando los protocolos de bioseguridad para la industria de reuniones, incenti-

vos, conferencias y exhibiciones (MICE)”, añadió León.

También se difundió a nivel nacional el trabajo que la Alcaldía de Cuenca -a través de su Fundación Municipal Turismo- ha emprendido junto al sector para convertir a la capital azuaya en el primer destino bioseguro del Ecuador.

Por eso se buscó establecer acercamientos y alianzas directas con los representantes de las empresas, marcas, instituciones y emprendimientos del sector turístico de la región y del país. También, reconocer a las empresas, instituciones y organizaciones que han contribuido y apoyado al sector turístico durante los tiempos de pandemia, y que en la actualidad hayan innovado.

“Como parte de la organización, los estudiantes que actualmente se encuentran en el cuarto ciclo estudiando gestión del Protocolo y Relaciones Públicas tuvieron la oportunidad de formar parte de esta gran iniciativa en pro del desarrollo turístico”, añadió Natalia Rincón, Coordinadora de la Escuela.

El primero de julio, día del inicio del evento, también se llevó a cabo la firma de un convenio marco entre la Universidad del Azuay y el Ministerio de Turismo del Ecuador, a través del cual se trabajará conjuntamente para el fomento y desarrollo del turismo de la Zona 6.



El 29 de junio, la Universidad del Azuay y su Casa Editora -en coordinación con la Facultad de Ciencias Jurídicas y su Escuela de Estudios Internacionales- presentaron el libro “A Piece of Culture- Translated Ecuadorian Traditional Legends”.

Al evento asistió el Rector Francisco Salgado; José Chalco Quezada, Decano de la Facultad de Ciencias Jurídicas; Mónica Martínez, Directora de la Escuela de Estudios Internacionales; María de Lourdes Moscoso, docente en técnicas en traducción y editora del libro, y Joaquina Jara, representante de los estudiantes traductores del libro.

El Rector dio la bienvenida al evento mencionando que la traducción implica una capacidad creativa porque una per-

sona pone de su parte en el lenguaje, lo cual se ve reflejado en cada una de las leyendas expuestas en el libro, pues lleva un sello personal en la narración.

Así mismo, Salgado expuso que cada relato posee una simpleza en su comprensión que lo hace agradable al lector, que refleja el espíritu y la identidad ecuatoriana.

Por otro lado, el Decano puntualizó que este libro contribuye al rescate de valores y vivencias sociales de la cultura popular, relatos que se divulgan de forma oral de generación en generación que perpetúan las expresiones culturales.

Así también, Mónica Martínez detalló que “el libro cuenta con una riqueza y una fuerza identitaria que nos pertenece como país”, y posee un aporte fundamental en el ámbito académico.

Finalmente, María de Lourdes cerró el evento agregando que la traducción no solamente se trata de pasar palabras de un idioma al otro, en realidad, radica en la comunicación entre idiomas considerando la cultura que los envuelve.

Es por ello el propósito fue investigar y encontrar fragmentos de información de relatos que no se encontraran en la web, lo cual haría un enriquecimiento en la temática del libro.

Si usted desea acceder al libro “A Piece of Culture - Translated Ecuadorian Traditional Legends” ingrese en el siguiente enlace: <http://publicaciones.uazuay.edu.ec>

Natalí Zamora
Corresponsal UDA





LOS DERECHOS FUNDAMENTALES PERTENECEN A CADA UNA DE LAS PERSONAS Y SU CARACTERÍSTICA PRINCIPAL ES LA UNIVERSALIDAD, POR LO QUE SON LA BASE DE LA IGUALDAD. ADEMÁS, NO ES POSIBLE DISPONER, ADQUIRIR O VENDER DERECHOS FUNDAMENTALES, COMO SÍ LO ES CUANDO SE HABLA DE DERECHOS PATRIMONIALES



El 1 de julio la Red de Derechos Humanos de la Universidad del Azuay invitó a la conferencia del profesor italiano Luigi Ferrajoli titulada “Las características de la universalidad, inalienabilidad e indisponibilidad de los Derechos Humanos”.

El programa empezó a las 11:30 am, con una bienvenida por parte de las autoridades de la Universidad. La primera intervención fue del Rector Francisco Salgado, quien agradeció tanto la presencia de los participantes como la de Ferrajoli, y destacó el honor que siente la institución ante la presencia del expositor debido a sus conocimientos.

Así también se expresó José Chalco, Decano de la Facultad de Ciencias Jurídicas, afirmando que Ferrajoli es un ilustre académico reconocido por su pensamiento crítico y transformador. A lo que el expositor respondió agradecido e inició la charla con una explicación sobre los derechos fundamentales y patrimoniales. Aquí afirmó:

“Los derechos fundamentales pertenecen a cada una de las personas y su característica principal es la universalidad, por lo que son la base de la igualdad. Además, no es posible disponer, adquirir o vender derechos fundamentales, como sí lo es cuan-

do se habla de derechos patrimoniales”.

También manifestó que los derechos fundamentales requieren la responsabilidad por parte de la esfera pública y de las instituciones de gobierno, porque necesitan leyes de actuación debido a que sin garantías se disuelven.

Después de esto realizó una crítica a las agendas políticas de los gobiernos, pues afirmó que hoy en día existen problemas globales que no forman parte de sus prioridades, como lo es el calentamiento global, la hambruna, la falta de agua potable, la superpoblación, la desigualdad, la amenaza nuclear, entre otras cosas.

“La crisis sanitaria provocada por el Covid-19 puede producir un despertar”, dijo el expositor, y añadió que la pandemia podría dejar dos lecciones, la primera sería el reconocimiento del valor de una buena salud pública, y la segunda, la conciencia de que si las personas no cambian su actitud de depredar todos los recursos que da la tierra, no quedará mundo para nadie más.

WEBINAR ACERCA DEL DESARROLLO DE APPS

El 29 de junio se llevó a cabo el webinar llamado “Las Apps son muy demandadas”, organizado por la Universidad del Azuay en conjunto con el Departamento de Formación Continua, la Facultad de Ciencias de la Administración y la Escuela de Ingeniería en Ciencias de la Computación.

La charla tuvo como objetivo mostrar los diversos elementos, herramientas y consejos entorno a la elaboración o desarrollo web y varias aplicaciones digitales móviles. Esteban Crespo, docente de la Universidad del Azuay, presentó una breve reseña acerca de la trayectoria y biografía de Belén Abad, quien es Directora de Ingeniería en Airpals y Cofundadora y Directora General de la empresa de desarrollo de software “Almendra”.

Posteriormente, se dio paso a la intervención de Abad. En primer lugar, narró acerca de por qué le apasiona su profesión y que “no se imagina haciendo otra cosa que no sea desarrollar aplicaciones”. También hizo énfasis en la complejidad y la importancia que supone el proceso de elaborar softwares de una manera adecuada.

Acto seguido, la expositora describió los pasos para desarrollar una aplicación móvil. “El primero es preguntarse si el proyecto vale la pena ser trasladado a una aplicación móvil o solo a una web, porque existen clientes que simplemente solicitan la creación de estos espacios debido a que están de moda.”, comentó Abad.

Además, acotó que es necesario siempre tener claro cuál es el objetivo de la creación de estos softwares, debido a que el presupuesto de la compañía para el desarrollo de la aplicación es fundamental.

Por otra parte, destacó la relevancia del diseño, el cual es el segundo paso para generar una app. “Es una pieza clave de la aplicación. Por ello, ese trabajo tiene que hacerlo un diseñador de interfaces, no un diseñador gráfico”, mencionó Abad.

Después, se pasa al mockup o el espacio donde se prueba la interacción con los controles de la interfaz. Para finalizar esta etapa, el diseñador de interfaz se encarga de detallar la parte estética, es decir, “adornar” y “decorar” los elementos de la aplicación.

A continuación, explicó cuáles son las plataformas ideales para realizar la programación. Estas se dividen en tres ramas. Primero, se encuentra el “lenguaje de programación nativo”, este posee una dificultad con el código fuente, debido a que ciertos elementos varían de acuerdo con los sistemas operativos.

En segundo lugar, están los “frameworks o híbridos”, en los cuales se adapta una página web a una aplicación móvil, manteniendo el diseño y la interacción entre sistemas operativos, pero tiene la desventaja de un bajo rendimiento.

Por último, están los “desarrollos nativos con frameworks multiplataforma”, en estos se combina lo mejor de los dos anteriores. Tienen el mismo código base, pero se mantiene la diversidad entre plataformas. Tras esto, presentó cuál es la infraestructura básica de una app típica. Esta tiene como base una interconexión entre tres partes: el cliente que utiliza la plataforma en un dispositivo, el servidor que envía la respectiva información al cliente y la base de datos que se encarga de guardar dicha información.

Para concluir, Abad brindó algunos consejos para las personas que quieran ser desarrolladores móvil y web en un futuro, e hizo hincapié en que este es un trabajo que representa un alto nivel de dificultad, sobre todo porque las personas tienden a buscar estándares muy altos debido a las aplicaciones a las que la sociedad está acostumbrada en la cotidianeidad.

José Francisco Flores
Corresponsal UDA

EN BUSCA DE LA LUZ A TRAVÉS DE LA DANZA



El 30 de junio se llevó a cabo la presentación de la obra “Tras la luz”, organizada por la Unidad de Cultura y la Compañía de Danza de la Universidad del Azuay

La Compañía de Danza es uno de los programas artísticos permanentes gestionados desde la Unidad de Cultura y es un eje importante de vinculación con la colectividad que propicia, por medio de la expresión artística, el crecimiento de la institución, la comunidad universitaria y la sociedad. La agrupación ha participado en un sinnúmero de espacios y actualmente se encuentra integrada por bailarines invitados, estudiantes y graduados de la UDA.

La obra presentada buscó representar cómo la sociedad y la comunidad universitaria afrontaron la llegada de la pandemia. De forma que, durante esta, se observó cómo la cotidianidad se transformó y se adaptó a un espacio virtual.

En el montaje, se presentó el trabajo realizado en las clases virtuales, la vivencia de la interfaz/pantalla de la computadora y el celular, y la vida tras la luz de aquellos dispositivos que generaron grandes retos y a su vez soluciones creativas.

Para ver la presentación completa ingresar a:
<https://fb.watch/6wI9rFlmNh/>

Doménica Landy
Corresponsal UDA



DISEÑO DE PRODUCTOS Y LA ECONOMÍA CREATIVA

El 30 de junio la Universidad del Azuay junto con la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte y la Escuela de Diseño de Productos inauguraron la segunda edición del evento “Diseño de productos en la economía creativa entre objetos y productos”, mismo que fue desarrollado con la ponencia de varios diseñadores y aliados estratégicos.

Para dar inicio al programa, la Decana de la Facultad, Genoveva Malo, mencionó que esta es la oportunidad y el espacio para discutir académicamente desde diferentes dimensiones y miradas al diseño de productos, situando como objetivo principal a la incidencia de la nueva economía creativa en este ámbito.

El primer expositor fue Luis Serrano, representante de la empresa cuencana AC Medical, misma que posee tres años en el mercado de la fabricación de prótesis y ortesis en 3D, enfocado en el campo de la audiolología, neurocirugía y traumatología.

En su exposición, Serrano destacó que el método utilizado para la realización de estas piezas únicas y personalizadas es por medio de un escáner de alta tecnología de la necesidad del paciente, este realiza una fotografía que se proyecta a un software, mismo que permite modelar, reconstruir y prediseñar el objeto, para luego ser impreso a láser en 3D y, como último paso, ser pulido y recubierto de un material antibacterial previo a su entrega.

Posteriormente, se presentó a la segunda ponente Liz Ordóñez, quien es diseñadora cuencana en el ámbito de la joyería; su trabajo se destaca en la utilización de la plata como material para sus creaciones, misma que le ha permitido la realización de diseños y piezas únicas, las cuales le han llevado a representar al Ecuador y ser partícipe de numerosas exposiciones y galerías.

Ordóñez destacó que el diseño de objetos permite al diseñador “crear infinitamente”, con esta premisa presentó varias piezas que van desde collares, tiaras, aretes hasta manillas. Destacó especialmente al “Collar Venus”, obra inspirada en la Cultura Valdivia de Ecuador, misma que fue acreedora al Reconocimiento de Excelencia UNESCO.

Seguido, intervino la tercera ponente, Cristina Urgilés, máster en Diseño y propietaria del taller “Colibrí. Diseño de Objetos”. Su trabajo tiene un historial de más de 20 años en la elaboración de piezas de cerámica esmaltada, madera y metal, consiguiendo una producción diversa que valora los procesos artesanales como forma estética, ética de expresión y manifestaciones culturales como rasgos de identidad. Urgilés mencionó que “pensar como diseñador significa proyectar, estar en el interfaz de las relaciones”, pues según indica sus creaciones parten de la idea del ser y del materializar lo subjetivo. Añadió, que el saber “desnudar” a un objeto no es más que comprender al sujeto que se encuentra detrás del mismo, pues este será quien construya su propio significado entre los símbolos y signos que componen la obra. Para finalizar, se presentó a José Luis Maldonado, diseñador de objetos con más de diez años de experiencia en diseño y visualización, artista digital apasionado en el diseño-concepto y acreedor de varios premios nacionales e internacionales en el ámbito de la joyería, diseño de productos, diseño de personajes y diseño de inmobiliario.

Actualmente, se desarrolla dentro del área de diseño industrial en Indurama, es así como resaltó que la elaboración y diseño gráfico de los distintos productos dentro de una empresa deben establecer una correcta comunicación con las funciones específicas de estos. Así también, destacó la necesidad de establecer un puente entre las capacidades de diseño y capacidades de la empresa para la fabricación de productos sostenibles que reflejen los valores de la marca.

De esta manera, se concluyó el primer día de encuentro de este evento que tenía por objetivo mostrar cómo el Diseño de Productos a través de sus actos, actores y artefactos es partícipe de la economía creativa, así como, de un ambiente de interacción con el usuario.



LUMION, LA VISUALIZACIÓN ES EL FUTURO

Como parte del programa DI+ organizado por la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, el 29 de junio se impartió la charla “Lumion. Hablaremos del diseño interior”, que tuvo como fin conocer más la experiencia de un profesional que maneja el software Lumion.

El objetivo de la charla fue el acercamiento de los estudiantes de Diseño Interior y Arquitectura a las nuevas tendencias tecnológicas, siendo este software una nueva herramienta que amplía el horizonte de sus habilidades.

¿Qué es Lumion? Se trata de un software de visualización y representación 3D, este programa, con otros softwares de modelado, se encarga de darle vida a los diseños con detalles realistas del acabado del proyecto.

El arquitecto Leonardo Ramos, expositor, brinda asesoría y entrenamiento en el software a profesionales independientes y oficinas de arquitectura, construcción y diseño interior; ha colaborado con inmobiliarias y oficinas de arquitectura a nivel nacional y trabajado con equipos de arquitectos internacionales.

Él se define a sí mismo como visualizador arquitectónico independiente, trabaja desde 2019 apoyando en trabajos de vi-

sualización y animaciones para estudiantes y profesionales de varios países.

“Este software me ha dado la oportunidad de vivir de esto, regularmente los arquitectos y diseñadores estudian años para hacer planos que normalmente la gente que no sabe de la materia no entiende bien, por otro lado, gracias a este software se puede obtener un resultado digital final en 3D en el que el interesado puede ver el resultado final de la obra planteada”.

Además, Ramos aseguró que este software da la cualidad a quien domine el programa de aumentar las ventas de proyectos, ya que con esta visualización anticipada del proyecto es más fácil que el cliente se incline hacia la propuesta 3D antes que el clásico plano arquitectónico.

Dicho esto, la charla finalizó haciendo hincapié en que el arquitecto o diseñador que maneje el software tendría un valor añadido para su trabajo, puesto que supone una nueva forma de representación que da mayor entendimiento al cliente y profesionalismo al trabajo presentado.



EL 23 DE JUNIO COMENZÓ LA DÉCIMO QUINTA DEL TINTA TINTO, ORGANIZADO POR LA ESCUELA DE COMUNICACIÓN, CON EL NOMBRE “THE GAME” Y UNA TEMÁTICA DE VIDEOJUEGOS QUE OFRECIÓ UNA EXPERIENCIA MUY INTERACTIVA DEBIDO A LA OBLIGADA VIRTUALIDAD DEL EVENTO.

Antes de comenzar con los expositores, se explicó la modalidad de esta edición, basada en el slogan: “3 días, 3 mundos, 3 niveles”, como una modalidad de juegos de video.

Día 1: Nivel Beginner

La periodista de la BBC Ana María Roura fue la primera expositora del día, quien explicó que lo que más te puede ayudar dentro de la carrera de periodismo y comunicación es estudiar varios idiomas. Luego añadió que las historias periodísticas “están en la calle”, que es la verdadera escuela del periodismo ya que allí están las fuentes.

La segunda charla del día fue dirigida por el periodista deportivo guayaquileño de DIRECTV Sports y FM88 Sebastián Decker, quien basó su charla en los desafíos que un periodista deportivo enfrenta en coberturas internacionales.

La mejor forma de enriquecer una cobertura deportiva, en sus palabras, es tener claro hasta el más mínimo detalle, ya que dejar algo al azar puede ser una forma de entorpecer los datos que usas.

Juan Pablo Álvarez dirigió la tercera charla del día titulada: “Revoluciones”. El expositor chileno ha ganado 40 premios por creatividad publicitaria y es parte de la agencia de publicidad Ogilvy.

La creatividad en la publicidad es necesaria para crear una revolución, sin embargo, siempre se necesita un propósito, una revolución sin propósito sólo son paredes rayadas y vidrios rotos, dijo el expositor y añadió:

“Hay que tomar en cuenta que la creatividad, la publicidad y la comunicación son formas de revolucionar, y estas revoluciones se pueden dar desde cualquier lugar”. Luego fue el turno de los talleres. El primero estuvo a cargo de Andrés Burbano,

uno de los creadores de Beso Negro, un canal de YouTube que se basa en el periodismo con un toque de humor que fue creado debido a lo difícil que es conseguir un trabajo en los medios tradicionales.

El humor que el canal usa tiene sus límites, ya que no hay razón para burlarse de la apariencia física de un político o de su vida personal, sino de su gestión en general. Al mismo tiempo se comenta que no hay que endiosar a los políticos, ya que ellos se deben a nosotros.

El segundo estuvo a cargo de Paulina Cisneros, comunicadora social con una maestría en Marketing Digital y Comercio Electrónico por el IEBS, quien nos habló acerca de “Instagram: ¿Cómo hacer para que me compren?”.

Para ello es necesario entender al algoritmo al que Paulina define como “el ojo del gran hermano que ve todo lo que hacemos, y decide a quién le muestra nuestro contenido en base a la interacción que tienen mis seguidores con mi cuenta”.

Para la expositora, el contenido debe enfocarse en uno de los siguientes puntos: educar, entretener o emocionar para que se genere interacción en base a la información, al humor o a la identificación con el producto.

Día 2: Nivel Intermediate

El productor del programa radial “Sin Etiquetas”, Pedro Gutiérrez, fue el primer expositor del segundo día con su tema: “El uso del cómic para hablar de derechos humanos de personas LGBTIQ+ a través de la etnografía y estudios legales”.

Hablar de personas de esta comunidad como sujetos de derechos antes de 1997 no era posible en el Ecuador, sin embargo, los comics de temas de derechos se vienen utilizando desde los años 50's. Por tal motivo, el expositor presentó su primer comic “Cuenca Queer”.

“Tratamos de jugar bajo contextos de significación para la comunidad. Queríamos tener estos tres temas: el ambiental que es un tema importante para las juventudes y un tema político durante las últimas épocas; el tema LGBT y las marchas feministas”, comentó Gutiérrez.

La autora del libro Jardín Transparente y ganadora del premio Poesía Hispanoamericano Francisco Ruiz Udiel, Camila Peña, fue la segunda expositora del día y

habló de la creación poética y creatividad. Basado en su propio proceso creativo, Peña dijo que para escribir o para crear, “el edificio que se construye desde el silencio”, se necesita trabajar en la búsqueda de nuevos significados.

“Las ideas son el resultado de las situaciones o cosas a las que decidimos prestar atención”, señaló la graduada de la Escuela de Comunicación.

La comunicadora audiovisual, Marta Cerezo, fue la tercera expositora y habló acerca de la aplicación de sesgos cognitivos en el marketing social conocidos como nudges. Pero ¿qué son los nudges? Son estrategias que ahondan en las ciencias del comportamiento, el marketing social, la comunicación y las políticas públicas. Un ejemplo claro es la colocación de la fruta a la altura de los ojos en un supermercado, que alienta al consumo de comida sana, lo que generaría un cambio en el comportamiento de los individuos, indicó Cerezo.

Luego volvió el turno de los talleres. El primero fue dictado por Vanessa Peña, sobre la vulnerabilidad como la mejor estrategia para iniciar tu emprendimiento.

El miedo y el qué dirán las personas a nuestro alrededor ha sido un aspecto que ha limitado el desarrollo personal y laboral de los individuos, sin embargo, Peña lo ve como una gran oportunidad: “La vulnerabilidad es tu mejor estrategia”.

La fórmula de la vulnerabilidad es el autoconocimiento más valentía y la autenticidad, debido a que nos permitirán explorar, actuar para encontrarnos y mostrar al mundo quién eres en realidad.

El segundo taller trató sobre los eSports a nivel comunicacional y fue dictado por Brandon Ávila, quien señaló que hay mucho interés en los eSports por parte de las marcas, lo que causa que crezca cada día más y más.

Los videojuegos son una de las industrias más importantes del entretenimiento, incluso puede conseguir más dinero que el cine debido a que generan muchas oportunidades de negocios.

Hoy por hoy, Ecuador tiene una gran escena dentro de los eSports, con torneos como la LVP Volcano Discover League y la C

LAS HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS A TRAVÉS DEL NEURODESARROLLO



Esta charla organizada por la Escuela de Educación Especial contó con la ponencia de Verónica Quintana, pediatra con subespecialidad en Neurología, quien dio a conocer las principales características del neurodesarrollo.

Quintana también abordó las estructuras cerebrales que se activan durante el aprendizaje.

Como objetivo principal de esta ponencia estuvo el conocer los diferentes tipos de aprendizaje que facilitan el proceso de plasticidad neuronal.

Durante la primera sección de la charla se habló acerca de los procesos de cambios anatómicos y funcionales del sistema nervioso. Estos se dividen en tres secciones: maduración cerebral, adquisición de funciones superiores y la formación de la personalidad.

Así mismo, se profundizó acerca de los ámbitos de desarrollo físico, cognoscitivo y psicosocial. Quintana afirmó sobre el tema: “Aunque tratamos estas secciones por separado, estos ámbitos están interrelacionados, lo que significa que cada aspecto del desarrollo afecta a los demás”.

Dentro de esta ponencia se abarcó el tópico de la maduración de la materia gris de la corteza cerebral, proceso que parte desde los cinco hasta los 20 años. La expositora ahondó acerca de las pérdidas de densidad de la materia gris y cómo se reflejan la maduración de varias regiones de la corteza, que subsiguientemente permite un funcionamiento más eficiente del individuo. También se abarcaron los tipos de aprendizajes como herramientas pedagógicas y de estimulación. Entre los diversos ejemplos se mencionaron: por repetición, por visualización, los aprendizajes por modelos, por imitación y por acción.

Quintana enumeró una serie de recomendaciones para el desarrollo neuronal, tanto para docentes como para padres de familia, entre estas la motivación por logros, papeles activos durante los procesos de aprendizaje, la creación de espacios educativos lúdicos, el aprovechamiento del error como fuente aprendizaje, entre otras.

Ibrahim Rodríguez
Corresponsal UDA

OXICOMBUSTIÓN Y LA EMISIÓN CERO



El 1 de julio se llevó a cabo la conferencia “Oxicombustión para lograr motores de combustión de cero emisiones del tanque a la rueda”, organizada por la Facultad de Ciencia y Tecnología.

El expositor invitado fue José Ramón, ingeniero industrial y experto en máquinas y motores térmicos, conocimientos que obtuvo gracias a la Universidad Politécnica de Valencia. Actualmente trabaja en el Instituto Universitario CNT, su especialidad son los procesos en renovación de la carga y la gestión energética de los gases de los motores de combustión.

“La idea de este tema es posibilitar la captura del CO₂ situado en el vehículo, con la producción del oxígeno necesario para este proceso, esa captura de CO₂ permite una economía circular, en donde se convierte en un subproducto del proceso de combustión, con la finalidad de retornarse para convertirse en otro producto”, dijo el expositor.

Añadió que la oxicombustión permite eliminar los óxidos de nitrógeno para que se pueda regular las temperaturas del proceso y llevar a los otros contaminantes, hidrocarburos y partículas a niveles bajos o a niveles cero.

Por otra parte, el motor de oxicombustión es un motor favorable para un transporte pesado o maquinaria industrial, ya que, gracias a que trabajan mediante oxígeno, se ha podido evitar que la oxicombustión pueda fundir el motor.

Gabriela Tacuri
Corresponsal UDA

EXPO 6-ITINERARIOS

El 25 de junio se realizó la primera exposición de una muestra de trabajos de la cátedra del Taller de Creación y Proyectos – Itinerarios, en los patios de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte.

El Taller de Itinerarios surgió tras haber combinado a los estudiantes de las carreras de Diseño de Productos, Diseño Gráfico, Diseño Textil e Indumentaria y la carrera de Diseño de Interiores.

A pesar de que esta fue la primera exposición de la cátedra, recibió el nombre de “Expo 6” debido a que los participantes de la muestra de trabajos cursan actualmente el sexto ciclo de su carrera universitaria.

Lo que se buscaba era lograr que los estudiantes trabajaran de forma interdisciplinaria para desarrollar propuestas desde todas las áreas del diseño para el área cultural y social, generando para la última, proyectos de vinculación con el municipio de Pucará y Casa María Amor.

Además, la exposición sirvió para invitar a los estudiantes cursantes del segundo ciclo de la facultad para poder vincularse y familiarizarse con las carreras.

Se implementó un grupo de jurado conformado por los siguientes docentes de la universidad quienes estuvieron encargados de la elección de los seis mejores proyectos y de otorgar a los participantes un certificado como proyecto destacado del ciclo.

Doménica Cabrera
Corresponsal UDA



PARA EMPRENDER HAY QUE VENDER

El 23 de junio el Departamento de Formación Continua y la Facultad de Ciencias de la Administración presentaron el evento “Gobernabilidad de Equipos Comerciales de Alto Rendimiento”, a cargo del expositor cuencano Ernesto Zea, con más de 25 años de experiencia en el área de ventas y gestión empresarial.

Zea inició su intervención con la frase “si quieres emprender, tienes que vender”, así mismo identificó dos factores importantes como son: la tolerancia al fracaso – “no tomarlo personal cuando una venta no se realiza”, y la empatía, para saber cómo se comporta el cliente.

La necesidad de crear demanda, y no solo de capturarla, implica un mayor conocimiento del cliente, por lo que la fuerza de venta debe radicar en ciertas habilidades del vendedor, añadió el expositor.

Finalmente, cerró su intervención mencionando que “sin dolor no hay valor y sin valor no hay negocio”.

Concluyó indicando que es imposible reemplazar a un vendedor por una entidad digitalizada o robótica debido a la importancia de la interrelación entre cliente y vendedor.

Natalí Zamora
Corresponsal UDA



**LA UDA EMPRENDE
CLASIFICADOS**

SERVICIOS PROFESIONALES

CLASES PERSONALIZADAS DE ESCALADA

Escalada para todas las edades, horarios flexibles, aprende sus maniobras de seguridad. Jorge Humbser. 0958714351
Guayas y Remigio Crespo

SANMARTÍN LABORATORIO DE EVALUACIONES DEPORTIVAS

Servicios en MEDICINA DEL DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA

Dr. Fabián Sanmartín Rodríguez
0983777807

Av. Las Américas 10-77 Oficina 21

AGENDA DE EVENTOS

Puedes encontrar todos los
eventos de esta semana
accediendo al siguiente link:

www.uazuay.edu.ec/eventos

