

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Taller de Ideación y Creatividad

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIC129					
4. Ubicación en la malla	2º semestre, 1º año					
5. Créditos	14					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	3	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	136	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad	X	Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía	X	Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
X	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Vision global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Ideación y Creatividad instala en el alumno la exploración creativa como estrategia de desarrollo conceptual para enfrentar desafíos de diseño. Durante esta asignatura el alumno aprende a explorar propuestas conceptuales, formales y materiales para desarrollar múltiples alternativas de respuestas frente a un mismo encargo, las que finalmente podrá comunicar mediante la selección de atributos adecuados, integrando las herramientas disciplinares entregadas en las diversas líneas de formación.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Proyectual**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Autonomía, Creatividad, Observación y Conceptualización, Dominio de herramientas Metodológicas.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> Profundiza y practica sus conocimientos de forma autónoma
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Creatividad Observación y Conceptualización Dominio de herramientas Metodológicas	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las etapas de un proyecto de diseño. Observa las variables involucradas en el contexto de un encargo de diseño y reflexiona creativamente sobre las mismas, construyendo ideas fuerza fundamentadas. Evalúa y propone diversas alternativas de solución frente a una misma problemática considerando variables técnicas, temporales y materiales de manera autónoma según la consecuencia con los objetivos planteados. Distingue y selecciona la solución más apropiada para un problema fundamentando la toma de decisiones. Comunica sus ideas en diversos formatos y técnicas visuales conforme a la etapa del proyecto en que se encuentra. Incorpora el uso sistemático de herramientas metodológicas de manera no lineal, como medio para la búsqueda de soluciones de diseño.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: PROCESO DE DISEÑO 1.1. Metodología de Proyecto: etapas y funciones 1.2. Aplicación de herramientas de observación y análisis de insumos* 1.3. Planificación y manejo del tiempo * Contenidos aprendidos en la asignatura Introducción al Diseño para la Innovación	Autonomía Dominio de herramientas Metodológicas	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversas herramientas metodológicas de observación para recolectar información objetiva y precisa, y comprender el contexto de un desafío de diseño. Aplica instrumentos de análisis en la información recolectada para definir y re-significar lo observado. Planifica los tiempos destinados a cada una de las etapas de trabajo para cumplir con los plazos establecidos.
UNIDAD 2: GENERACIÓN DE IDEAS Y CONCEPTUALIZACIÓN 2.1. Concepto de Diseño e Idea Fuerza: Herramientas para conceptualizar: mood board, mapa mental, mapa de empatía, entre otras	Autonomía Creatividad Observación y Conceptualización	<ul style="list-style-type: none"> Define un concepto de diseño o idea fuerza, consistente con el análisis y reflexiones surgidas sobre los insumos recolectados. Experimenta un proceso divergente comprendiendo la validez de diversas alternativas como solución a un desafío.

<p>2.2. Pensamiento creativo para la construcción y selección de ideas.</p> <p>2.3. Herramientas para la Ideación y Creatividad: trabajo colaborativo, brainstorming, conexiones forzadas, perspectivas, figuras retóricas, entre otras.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla múltiples ideas con el objetivo de proponer varias soluciones frente a un misma problemática. • (muchas ideas, variadas, inusuales, mejores, transformación, conexiones, entre otras).
<p>UNIDAD 3:</p> <p>COMUNICACIÓN DE IDEAS</p> <p>3.1. Herramientas para dar a conocer las ideas: dibujo esquemático, storyboard, prototipos, pitch, entre otras.</p>	<p>Autonomía</p> <p>Creatividad</p> <p>Observación y Conceptualización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona los medios apropiados para comunicar durante las distintas etapas del proyecto. • Utiliza herramientas de representación, visualización y prototipado que sintetizan y comunican una idea. • Selecciona y jerarquiza componentes formales consistentes con la conceptualización.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Salidas a terreno
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en investigación
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

1. Kumar, V., (2013). *101 Design Methods*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
2. Lidwell, W., Holden, K., Butler, J., (2010). *Universal Principles of Design*, MA: Rockport Publishers.
3. Lupton, E., (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming* New York: Princeton Architectural Press.
4. Martin B., Hanington, B., (2012). *Universal Methods of Design*, MA: Rockport Publishers.

Bibliografía Complementaria:

1. Gray, D., Brown S., Macanujo J., (2010). *GameStorming*, California: O'Reilly Media.
2. Osterwalder A., Pigneur Y., Bernarda G., Smith A., (2014). *Value Proposition Design*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
3. Sherwin, D., (2010). *Creative Workshop*, Cincinnati: HOW Design Press.