

Programas de Asignatura

Seminario Diseño Crítico

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DICD322					
4. Ubicación en la malla	Sexto semestre, tercer año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos		Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase				Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Teoría del diseño de interacción y fundamentos del diseño de Interacción					

Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización		Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía	X	Herramientas Metodológicas		Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión	X	Juicio Crítico		
	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
X	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso de carácter teórico-práctico, es un espacio de producción reflexiva en torno al diseño como disciplina para pensar el futuro. Al interior del seminario se desarrollan los conceptos de pensamiento futuro, diseño de ficción, diseño especulativo, entre otros ámbitos relevantes que permitan la discusión y reflexión acerca de los nuevos contextos que genera el impacto del diseño y la tecnología en las personas y en la sociedad, y explorar e imaginar nuevos escenarios. De esta

forma se examinan las formas en las que la especulación y las visiones futuras pueden usarse para informar, debatir y criticar nuestra relación con las tecnologías y el mundo diseñado y las trayectorias que siguen a futuro. A partir de ejercicios prácticos se busca que el estudiante ponga en práctica conceptos y reflexiones personales en torno a un contexto determinado.

Esta asignatura se dicta en el ciclo de Licenciatura, pertenece a la línea Conocimientos Específicos y aporta en el desarrollo de la competencia genérica visión Global, así como a las competencias específicas de dominio de herramientas metodológicas y Juicio Crítico.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
visión Global	<p>Identifica los conceptos básicos y principios centrales asociados al pensamiento futuro y cómo éste aporta al proceso de diseño, evidenciando propuestas de desarrollo</p> <p>Comprende desde el prisma del diseño de interacción y una mirada crítica, el impacto de las tendencias tecnológicas y sus aplicaciones en las relaciones humanas, la sociedad y la cultura.</p> <p>Reconoce en las metodologías asociadas al pensamiento futuro, diseño ficcional y especulativo un valor que le permite afrontar proyectos desde una mirada sistémica que sobrepasa la instrumentalidad de la disciplina cuestionando las preconcepciones.</p> <p>Aplica un conjunto de herramientas, técnicas y métodos para desarrollar escenarios futuros para ámbitos de diversa complejidad, desde la vida cotidiana a las políticas públicas, materializándolos en prototipos.</p> <p>Integra un conjunto de herramientas, técnicas y métodos para crear narrativas y prototipos, experiencias y/o intervenciones a ser experimentadas por usuarios que permiten accionar el debate y retroalimentar la reflexión a partir de esta interacción.</p>
Competencias Específicas	
Dominio de herramientas metodológicas	
Juicio crítico	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>UNIDAD I: Introducción al Pensamiento Futuro</p> <p>1.1. Introducción general ¿Por qué nos interesa el futuro? Desde el arte, el cine y la ciencia ficción.</p> <p>1.2. Pensamiento futuro, conceptos relevantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taxonomía de futuros - Tendencias y Macro-tendencias - Movilizadores de cambio - Wild cards - Discontinuidades - Señales débiles - Otros <p>1.3. Métodos y herramientas para el pensamiento futuro</p>	<p>Juicio crítico</p> <p>Jerarquización de la información</p> <p>Dominio de herramientas metodológicas</p>	<p>Comprende el pensamiento futuro como ámbito de estudio y aplicación siendo capaz de integrarlo al proceso de diseño</p> <p>Reconoce los conceptos relevantes y las principales herramientas aplicándolos en ejercicios prácticos</p>
<p>UNIDAD II: Diseño como herramienta para debatir sobre futuros alternativos</p> <p>2.1. Diseño, tecnología y sociedad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visión sistémica, aproximaciones disciplinares y críticas desde la socio-técnica. - Tendencias tecnológicas: exploración de impacto y consecuencias de adopciones futuras <p>2.2. Introducción al diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - Especulativo, crítico, de ficción y futuros experienciales. - Definiciones, autores teóricos, conceptos claves y referentes prácticos 	<p>Juicio crítico</p> <p>Jerarquización de la información</p> <p>Dominio de herramientas metodológicas</p>	<p>Argumenta sobre el impacto que tiene el diseño en un contexto sociotécnico desde la perspectiva del diseño crítico, a través del análisis de casos, bibliografía y discusión guiada</p> <p>Construye prototipos como materialización de relatos para provocar la reflexión sobre futuros alternativos</p>

<p>2.3. <i>Prototipo:</i> Artefactos y dispositivos para el debate y la provocación</p>		
<p>UNIDAD III: Design fiction: Investigación a través del Diseño como práctica especulativa</p> <p>3.1.- Método, técnicas y herramientas del design fiction.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Configurando el espacio de acción - Horizontes y prospectiva - Conceptualización y desarrollo de ideas - Escenarios, Narrativa y Prototipado - Difusión para el debate - Reflexiones y discusión <p>3.2.- Aplicaciones y focos: Productos, servicios, sistemas y políticas públicas</p>	<p>Juicio crítico</p> <p>Jerarquización de la información</p> <p>Dominio de herramientas metodológicas</p>	<p>Identifica diferentes complejidades de proyectos, a través de análisis de casos y ejemplos.</p> <p>Razona acerca de las posibilidades y potenciales del diseño de carácter especulativo o ficcional al ponerlo en práctica.</p> <p>Diseña un proyecto siguiendo la metodología presentada, generando discusión y analizando su impacto, realizando un levantamiento de datos.</p>

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 a 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, 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 metodologías 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:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos

- Discusión guiada
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Presentación oral y/o de proyectos
- Ensayo
- Informe escrito

*Para mayor información sobre estas metodologías, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.

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 similares a las que aborda un diseñador profesional.

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes en cada curso.

Los **instrumento 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, rúbrica.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad deberán sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen. Esta a su vez equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. 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 equivaldrán 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:

Bleecker, Julian. 2009. Design fiction: A short essay on design, science, fact and fiction, Near Future Laboratory, Los Angeles, CA

Brown N, Rappert B, Webster A. 2000. Contested Futures, A Sociology of Prospective Technoscience. Ashgate Pub Limited;

DiSalvo, C. Adversarial Design. MIT Press, Cambridge, MA, 2012.

Dunne, Anthony. 1998. Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design. London: Royal College of Art Computer Related Design Research Publications.

Dunne A, Raby F. (2013). Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press.

Loveridge, D. (2008). Foresight: The Art and Science of Anticipating the Future. Routledge

Sterling, Bruce. 2005. Shaping Things. Cambridge, MA: MIT Press.

Bibliografía Complementaria:

Akrich, M. (1992). The De-Description of Technical Objects. In Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change, edited by W. Bijker and J. Law. Cambridge, Mass.: MIT.

Bishop, P. & Hines, A. (2012). "Teaching about the future". Palgrave Macmillan; 2012 edition

Danholt, P. (2005). Prototypes as Performative, Proceedings of the 4th decennial conference on Critical computing: between sense and sensibility. Aarhus, Denmark: ACM Press.

De Laat, B. (2000). Scripts for the Future: Using Innovation Studies to Design Foresight Tools. In Contested Futures: A Sociology of Prospective Technoscience, edited by N. Brown, B. Rappert and A. Webster. Aldershot: Ashgate.

Feenberg, Andrew. 1999. Questioning Technology. London: Routledge.

Glynne J, Hackney F, Viv M. (2010). Networks of Design, Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society (UK). Universal-Publishers

Jameson, F. 2005. Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions. London: Verso.

Norman, D. A. (2007). The Design of Future Things. New York: Basic Books.

Salazar J.F., Pink S., Irving A. et al. (2017). Anthropologies and Futures, Researching Emerging and Uncertain Worlds. Bloomsbury Publishing.