

LABORATORIO DE IDEAS

ANTECEDENTES GENERALES

Nombre de la asignatura:	Laboratorio de Ideas
Código:	DIA 428 - DID 424 - DIG 428
Carácter de la asignatura:	Obligatoria
Duración:	1 semestre
Pre-requisitos:	Metodología de Diseño
Co-requisitos:	No tiene
Número de módulos por semanas:	2 módulos = 04 horas académicas
Horas académicas de clases teóricas por período:	68
Horas académicas de ayudantía por período:	0
Horas académicas de clases prácticas por período:	0
Créditos:	08 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio:	8 ° semestre
Ciclo al que pertenece:	Licenciatura
Línea disciplinar:	Teoría y Gestión

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

Responsabilidad pública

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados al desarrollo de una formación profesional más comprometida con el servicio público, a través de la participación activa en proyectos de carácter sociocultural, surgidos desde la propia competencia profesional y académica, promoviendo una actitud cooperativa, participativa y de integración, con la finalidad de contribuir al bienestar nacional.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

Innovación

Capacidad y disposición sistemática de llevar a cabo procesos y proponer soluciones distintas a lo preestablecido, integrando elementos de diversas disciplinas en la creación y/o modificación de productos y servicios, para entregar mayor valor a clientes y usuarios.

Conceptualización

Capacidad de generar ideas propias a través del análisis, abstracción y síntesis de la realidad observada, que permiten definir una base argumental conducente a la creación de una propuesta de diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Valoración y aplicación de herramientas metodológicas

El estudiante demuestra habilidades para identificar, seleccionar y aplicar herramientas metodológicas, lo que le permite alcanzar objetivos académicos, en distintas tareas y procesos. Evidencia una valoración constante de la rigurosidad en el trabajo y en su aprendizaje, esto implica que busca información que retroalimente su desempeño, en distintas fuentes empíricas y teóricas. Es capaz de construir problemas de investigación y seguir un proceso para su solución. Demuestra habilidades para diseñar y aplicar técnicas de recolección de información, procesar dicha información y elaborar conclusiones y proyecciones.

Investigación

El estudiante utiliza diferentes técnicas para recopilar y procesar información. En su proceso investigativo, es capaz de analizar y reflexionar respecto de distintas temáticas, elaborando un juicio personal y crítico respecto de los temas; establece relaciones y se motiva por profundizar el análisis con rigurosidad y planificación.

Capacidad para detectar oportunidades de diseño

El estudiante identifica problemas y los transforma en oportunidades válidas para la aplicación del diseño. En este proceso demuestra habilidades de observación y análisis, infiriendo y anticipando nuevas necesidades, usuarios, limitaciones y potencialidades.

**Para mayor información sobre las competencias, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.*

INTENCIONES DEL CURSO

El alumno en este curso a partir de la **observación rigurosa** del entorno, desde la perspectiva disciplinar, **detectará necesidades y /o problemas de diseño** y los transformará en oportunidades, para luego mediante un proceso de investigación organizado apoyado en una metodología dar paso al **descubrimiento y la innovación** a través de las propuestas desarrolladas.

Este curso se presenta como una instancia en la que el alumno desarrollará la reflexión en torno a su profesión y su posición y opinión frente al quehacer del diseño en el contexto contemporáneo. Se valorará la disciplina como un motor creativo para las distintas áreas de desarrollo del país. De esta manera, se espera que el alumno motivado por intereses propios, indague y descubra de forma **autónoma** los posibles campos de aplicación en los que el diseño puede intervenir para generar cambios y respuestas a nuevas problemáticas, cuyo estudio se convierta en una contribución al cuerpo de conocimientos propio de la disciplina.

OBJETIVOS DEL CURSO

A NIVEL CONCEPTUAL

- 1.- Indagar sobre campos de aplicación en los que la disciplina del diseño intervenga para generar nuevas propuestas
- 2.- Conocer el lenguaje adecuado a la profesión, practicar en el acto de exponer y en el uso de medios para comunicar ideas.
- 3.- Desarrollo de la creatividad y la capacidad propositiva.

NIVEL PROCEDIMENTAL

- 1.- Formulación de proyectos de investigación en el área del diseño.
- 2.- Desarrollar una correcta recolección, presentación, análisis e interpretación de los datos observados en el fenómeno estudiado.
- 3.- Reconocer un problema y visualizar una posible intervención a través de la disciplina del diseño.
- 4.- El alumno elaborará un portafolio que contiene los trabajos realizados durante su carrera

A NIVEL ACTITUDINAL

- 1.- Valorar la investigación como metodología de diseño.
- 2.- Motivación por la experimentación y el descubrimiento.
- 3.- Autonomía
- 4.- Valorar la disciplina del diseño como una herramienta estratégica para el desarrollo del país.

CONTENIDOS DEL CURSO

CONTENIDOS DECLARATIVOS, CONCEPTUALES O VERBALES

UNIDAD 1: Desarrollo de portafolio universitario

- 1.1 Recolección y revisión de material y antecedentes
- 1.2 Edición
- 1.3 Definición de formato y representación gráfica
- 1.4 Desarrollo y reflexión sobre una temática de diseño de interés personal

UNIDAD 2: Introducción al Laboratorio de ideas

- 2.1 Concepto de diseño como profesión
- 2.2 Panorama contemporáneo en la disciplina del diseño
- 2.3 El Diseño en las áreas de desarrollo del país (Salud, agronomía, minería, cultura, etc.)

UNIDAD 3: Formulación de Proyectos de Investigación

- 3.1 Teoría y práctica de la investigación
- 3.2 Concepto de investigación relacionado con el Diseño
- 3.3 Recopilación de información para diversos tipos de proyectos
- 3.4 Síntesis y estructura de la información

UNIDAD 4: Estructuración de Investigación

- 4.1 Detección de una oportunidad de diseño (Innovación)
- 4.2 Planteamiento del problema - necesidad, valoración y justificación.
- 4.3 Fuentes, instrumentos y procedimientos para la recolección de datos. conceptos centrales, aportes.
- 4.4 Bibliografía; redacción, citas, etc.
- 4.5 Elaboración de Marco teórico
- 4.6 Planificación de estrategias para la comunicación
- 4.7 Uso de medios expositivos (escrito, imágenes, audio, video, etc)

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- 1.- Proponer temas de investigación basándose en una problemática u oportunidad de diseño.
- 2.- Obtener conclusiones sobre el análisis de texto.
- 3.- Redactar ensayos de acuerdo a un tema de investigación en torno al diseño.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- 1.- Disposición a la búsqueda sistematizada de información, su análisis y uso
- 2.- Reconocer la importancia de la metodología para el desarrollo ordenado de investigación
- 3.- Disposición a redactar en forma correcta informes y escritos
- 4.- Disposición a exponer en público

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El desarrollo de las competencias definidas para esta asignatura puede lograrse mediante la implementación de diversas estrategias o metodologías de enseñanza, pudiendo resultar efectiva más de una para un mismo objetivo o contenido. Por ello la carrera de Diseño UDD ha optado por sugerir a sus docentes un conjunto de 14 metodologías de enseñanza* que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Cada profesor podrá elegir las que estime más adecuadas a los requerimientos del curso. No obstante se sugiere combinar varias para imprimir mayor dinamismo a la clase.

- **Análisis de casos**
- **Investigación e investigación guiada**
- **Exposición de contenidos**
- **Discusión guiada**
- **Portafolio o Book**
- **Aprendizaje colaborativo**

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

EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de este curso se podrán efectuar variados y diferentes tipos de evaluaciones, tanto calificadas como formativas, orientadas a verificar la presencia en el alumno de las competencias establecidas en este programa, sus logros y aprendizajes. Los diferentes tipos de evaluaciones sugeridas, son:

- Evaluaciones formativas clase a clase
- Evaluaciones calificadas individuales y grupales
- Auto-evaluaciones
- Co-evaluaciones

Evaluaciones regulares:

Existirán, adicionalmente de las evaluaciones sumativas, al menos 3 evaluaciones calificadas durante el semestre, las que en su conjunto (incluyendo las sumativas) deberán sumar un 100%, representando el 70% de la nota final del ramo. La ponderación de una evaluación regular no podrá ser nunca igual ni superior a la ponderación de una evaluación sumativa.

Examen Final:

Existirá también una evaluación final de la asignatura, con una ponderación del 30% de la nota total del taller. La fecha de esta evaluación se establece en 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 equivalen al 70% de la nota del examen y el 30% restante es determinado por el o los profesores del ramo. En su conjunto representarán el 30% de la nota total del ramo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- 1.- Blanch, Alex T. / Diseño: Teoría, enseñanza, práctica. / Editorial ARQ. Pontificia Universidad Católica de Chile, 2007.
- 2.- Thackara, John / In the bubble: Designing in a complex world / Editorial :The MIT Press, 2006.
- 3.- Einsenman, Sara / Como crear portafolios de diseño: Conceptos innovadores para presentar tu trabajo. / Editorial Index Book, S.L., 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 1.- Norman, Donald A. / El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. / Editorial Paidós, 2005.
- 2.- Calvera, Ana. / De lo bello de las cosas. / Editorial Gustavo Gili, 2007.
- 3.- Pérez Oyarzún, Fernando / SCL: Espacios prácticos y cultura urbana. / Editorial ARQ. Pontificia Universidad Católica de Chile, 2009