

TALLER INTEGRADO

ANTECEDENTES GENERALES

Nombre de la asignatura:	Taller Integrado
Código:	DIA 426 - DID 426 - DIG 426
Carácter de la asignatura:	Obligatoria
Duración:	1 semestre
Pre-requisitos:	DIG312 Taller III y DIG322 Taller IV
Co-requisitos:	No tiene
Número de módulos por semanas:	6 módulos = 12 horas académicas
Horas académicas de clases teóricas por período:	0
Horas académicas de ayudantía por período:	0
Horas académicas de clases prácticas por período:	204
Créditos:	18 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio:	8° semestre
Ciclo al que pertenece:	Licenciatura
Línea disciplinar:	Línea Proyectual

COMPETENCIAS*

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Emprendimiento y liderazgo:

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a la búsqueda constante de oportunidades para crear e innovar, aceptando retos y enfrentándose a la incertidumbre. Asimismo, implica idear soluciones nuevas y diferentes para resolver problemas o situaciones complejas, en un contexto cambiante. Supone confiar en sí mismo y motivarse por los logros y las personas, conduciendo a otros y colaborando con ellos. Requiere la habilidad de encontrar apoyos entre quienes forman un equipo, significa desarrollar la habilidad para ser persistentes y resistentes al fracaso y afrontar los retos de manera positiva, pero realista.

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.

Trabajo en equipo:

El estudiante demuestra habilidad y compromiso con el trabajo compartido, comprende y valora la importancia de los esfuerzos conjuntos en el logro de los objetivos, tomando decisiones de diseño en las que incorpora las perspectivas de otras disciplinas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Juicio crítico:

El estudiante demuestra un conocimiento profundo respecto de distintos temas, lo que favorece el establecimiento de relaciones y la integración de diferentes puntos de vista. En su proceso de aprendizaje, evidencia reflexión y habilidad para contextualizar y tomar postura personal, respetando la de otros y demostrando flexibilidad frente a la divergencia de pensamiento.

Gestión de proyectos de diseño:

El alumno demuestra habilidad para gestionar proyectos personales y colectivos con autonomía. Es capaz de planificar, establecer metas y secuencias de acción, y ejecutar y evaluar distintas iniciativas de diseño. Demuestra además habilidades básicas de administración del tiempo, de recursos y de personas, lo que se demuestra en una lógica organizativa y sistemática.

Valoración y aplicación de herramientas metodológicas:

El estudiante demuestra habilidades para identificar, seleccionar y aplicar herramientas metodológicas, lo que le permiten 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.

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

INTENCIONES DEL CURSO:

Este taller constituye el cierre de la línea proyectual, y por tanto del ciclo de licenciatura, en el cual los alumnos concluirán su desarrollo de habilidades y conocimientos críticos para desempeñarse en el mundo profesional de diseño.

La principal característica es la **integración de alumnos y docentes provenientes de las tres menciones de nuestra carrera** (Diseño de ambientes y objetos, Diseño digital y Diseño gráfico en la sede Santiago; Diseño de ambientes y objetos y Diseño gráfico en la sede Concepción) en un espacio académico único, desde el cual enfrentarán problemáticas de origen y complejidad profesional con todas las variables tanto de impacto social y económico como de desarrollo proyectual y constructivo, a través de una **metodología de trabajo práctica** que fomentará el trabajo en equipo y que replicará el entorno laboral en el que se desenvuelven los diseñadores profesionales. Se desarrollará así **innovación desde el trabajo integrador y multidisciplinario**.

El taller presenta un **carácter eminentemente profesionalizante**, por lo que en su interior se **desarrollarán proyectos junto a empresas u organizaciones externas**, invitadas a participar del proceso académico desde el planteamiento de sus problemáticas y desafíos, hasta la concreción de un proyecto de diseño innovador y propositivo, que será presentado por los alumnos del taller ante autoridades y directores de cada institución.

OBJETIVOS DEL CURSO

A NIVEL CONCEPTUAL

- El alumno comprenderá las características del diseño en todas sus dimensiones (no sólo la propia mención), e integrará conceptos de diferentes campos de la disciplina
- El alumno identificará diferentes soportes y medios donde opera el diseño, más allá de la propia área de experiencia.
- El alumno identificará conceptos de gestión y evaluación comercial de un proyecto de diseño

A NIVEL PROCEDIMENTAL

- El alumno integrará equipos de trabajo, desde diferentes roles y perspectivas
- El alumno resolverá problemáticas multidisciplinares
- El alumno representará eficazmente un proyecto de diseño complejo
- El alumno presentará y comunicará eficazmente un proyecto de diseño complejo
- El alumno realizará proyectos de diseño con potencial viabilidad de ejecución

A NIVEL ACTITUDINAL

- Los alumnos valorarán integrar equipos multidisciplinarios y diversos
- Los alumnos desarrollarán motivación para trabajar fuera de sus límites de seguridad y comodidad (comfort-zone)
- Los alumnos desarrollarán un espíritu emprendedor en la ejecución de proyectos innovadores
- El alumno valorará al cliente y usuario como participante activo del desarrollo de un proyecto de diseño

CONTENIDOS DEL CURSO

Los contenidos aquí explicitados deberán ser trabajados de manera integrada e interrelacionada a través de proyectos de diseño. Esta no es una pauta de contenidos que deba seguirse de manera lineal.

CONTENIDOS DECLARATIVOS, CONCEPTUALES O VERBALES

- 1 Procesos y soportes en las distintas áreas del diseño**
- 2 Gestión y evaluación de proyectos multidisciplinarios**
- 3 Caracterización de contexto y Mercado**
- 4 Proyecto de diseño, análisis de requerimientos, usuarios y definición del cliente**
- 5 Protección de la propiedad industrial y la gestión del conocimiento**

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

1 Trabajo en equipo

- 1.1 Conformación de equipos de trabajo
- 1.2 Roles y responsabilidades
- 1.3 Liderazgo en el trabajo en equipo
- 1.4 Evaluación de desempeño

2 Comunicación y representación del proyecto en entornos profesionales

- 2.1 Habilidades de comunicación oral
- 2.2 Habilidades de comunicación escrita
- 2.3 Habilidades de comunicación visual
- 2.4 Desarrollo de presentaciones efectivas

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición a ser corregido y perseverancia en la búsqueda de múltiples resultados.
- Enfrentar con creatividad los encargos planteados en la asignatura.
- Enfrentar con responsabilidad los proyectos planteados.
- Enfrentar con seguridad y autonomía los proyectos abordados en la asignatura.
- Valorar el trabajo interdisciplinario

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.

- Explicitación de contenidos
- Actividad focal introductoria
- Exposición de contenidos
- Uso de imágenes
- Uso de muestrarios y catálogos
- Discusión guiada
- Aprendizaje colaborativo
- Análisis de casos
- Investigación e investigación guiada
- Ejercicios prácticos e instrucción asistida
- Aprendizaje por proyectos
- Salidas a terreno
- Portafolio o Book
- Bitácora o croquera

*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

Instancias de evaluación:

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

Examen Final:

Existirá también un examen final de la asignatura, 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.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Peters, Tom

[Re-imagina: la excelencia empresarial en una era perturbadora] -- Madrid (España) : Pearson Educación, 2004.

Kelley, Tom

The art of innovation : lessons in creativity from IDEO, America's leading design firm. -- New York (Estados Unidos) : Doubleday, 2001.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Fried, Jason

Rework. -- New York (Estados Unidos) : Crown Business, 2010.

Fernández Collado, Carlos

La comunicación en las organizaciones. -- 2a ed. -- México (México) : Trillas, 2002.

