

**Programas de Asignatura**  
**LABORATORIO DE IDEAS**

**A. Antecedentes Generales**

<b>1. Unidad Académica</b>	FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTE				
<b>2. Carrera</b>	ARQUITECTURA				
<b>3. Código</b>	AEL554				
<b>4. Número de clases por semana</b>	2 Módulos				
<b>5. Ubicación en la malla</b>	V Año , IX Semestre				
<b>6. Créditos</b>	8				
<b>7. Horas de dedicación</b>	Teóricas	68	Prácticas		
<b>8. Horas de ayudantía</b>	No tiene				
<b>9. Tipo de Asignatura</b>	Obligatorio		Electivo	X	Optativo
<b>10. Pre-requisito</b>	No tiene				

**B. Aporte al Perfil de Egreso**

El curso entrega al alumno las herramientas y capacidades para gestionar modelos, vinculándolo directamente con la experiencia de emprender. Al final del curso el alumno deberá estar capacitado para proponer estrategias de gestión y emprendimiento, y para aplicar métodos de implementación de modelos, que permitan innovar desde la disciplina.

La asignatura Laboratorio de Ideas pertenece al ciclo Habilitación Profesional del plan curricular y se ubica en el quinto año de la carrera. Es parte de la mención de egreso Innovación y Emprendimiento, en vínculo con Proceso de Innovación, Laboratorio de Proyectos y Estrategia de Titulación.

Contribuye a la formación de las competencias genéricas de emprendimiento y visión analítica y las competencias específicas de exploración, capacidad analítica, materialización y comunicación proyectual.

### C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone y desarrolla una idea de proyecto de innovación.</li> <li>- Introduce una visión interdisciplinar, sometiéndolo a variables desde otras áreas del conocimiento.</li> <li>- Establece un ámbito de trabajo interdisciplinario, mediante la colaboración con estudiantes de otras carreras.</li> <li>- Contrapone la idea de proyecto con el mercado, con el cliente y con el medio.</li> <li>- Moviliza la idea y la pone a prueba mediante un proceso iterativo, comprobándola sistemáticamente.</li> <li>- Aplica la metodología de Lean Startup para la constante validación de la hipótesis trabajada.</li> <li>- Opera creativamente desde el prototipo, como mínimo proyecto viable.</li> <li>- Diseña un proyecto de innovación, en un proceso no lineal, y lo somete a constante revisión.</li> </ul>
Visión Analítica	
Competencias Específicas	
Exploración	
Capacidad Analítica	
Materialización	
Comunicación Proyectual	

### D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia (Nombre)	Resultados de Aprendizaje (por unidades y competencias específicas / genéricas)
<p><b>Unidad 1:</b>  <b>Título: Innovación y propuesta.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Micro y macro escala.</li> <li>2. Propuesta y factibilidad.</li> <li>3. Líderes y referentes en innovación en arquitectura.</li> <li>4. De la idea al proyecto.</li> </ol>	<p>Visión analítica</p> <p>Capacidad analítica</p> <p>Comunicación proyectual</p> <p>Exploración</p> <p>Emprendimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las variables que inciden en una propuesta de innovación.</li> <li>- Maneja conceptualmente las nociones de micro y macro escala y las aplica en proyectos.</li> <li>- Reconoce una oportunidad de innovación.</li> <li>- Evalúa la factibilidad de una innovación.</li> <li>- Relaciona ideas y teorías con experiencias y proyectos.</li> <li>- Analiza ejemplos destacados de innovación y emprendimiento.</li> <li>- Conoce y discute la experiencia de líderes emprendedores en arquitectura y otras disciplinas.</li> <li>- Propone ideas y alternativas con autonomía y rigor.</li> <li>- Diseña una propuesta de innovación en la disciplina, a partir de las oportunidades detectadas.</li> </ul>

<p><b>Unidad 2:</b> <b>Título: Modelos y gestión.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación de mercado.</li> <li>2. Startup de modelos de negocios y estrategias de gestión.</li> <li>3. La dinámica del emprendimiento.</li> <li>4. Del proyecto al prototipo.</li> </ol>	<p>Visión analítica</p> <p>Capacidad analítica</p> <p>Comunicación proyectual</p> <p>Exploración</p> <p>Materialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Define el concepto de mercado.</li> <li>- Define el concepto de Startup.</li> <li>- Comprende las dinámicas de la investigación de mercado.</li> <li>- Identifica y describe modelos de negocios.</li> <li>- Comprende las características propias de la dinámica del emprendimiento.</li> <li>- Describe procesos de gestión en casos o experiencias reales.</li> <li>- Levanta y sistematiza información en terreno.</li> <li>- Informa eficientemente de las estrategias mediante diagramas y otros soportes gráficos.</li> <li>- Propone alternativas para el diseño de un prototipo que sintetice la idea de innovación.</li> <li>- Aplica estrategias de gestión para negocios en una propuesta individual.</li> <li>- Valida la hipótesis propuesta sometiendo el prototipo a prueba.</li> </ul>
<p><b>Unidad 3:</b> <b>Título: Ámbitos de acción.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ámbitos de innovación en arquitectura: la dimensión constructiva y los materiales.</li> <li>2. Innovaciones sociales y de carácter urbano.</li> <li>3. El éxito y el fracaso. Ejemplos y experiencias.</li> <li>4. Evaluación del prototipo.</li> </ol>	<p>Visión analítica</p> <p>Exporación</p> <p>Capacidad analítica</p> <p>Emprendimiento</p> <p>Comunicación proyectual</p> <p>Materialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce ámbitos de acción para la innovación en arquitectura.</li> <li>- Explora la dimensión constructiva y material de la arquitectura como ámbito de innovación.</li> <li>- Estudia experiencias de innovaciones sociales en la ciudad.</li> <li>- Reconoce las variables que inciden en el éxito y las lecciones tras el fracaso en experiencia de innovación.</li> <li>- Evalúa el desempeño del prototipo y propone cambios en un proceso iterativo.</li> <li>- Informa de los resultados mediante medios escritos, orales y gráficos.</li> <li>- Valora los procesos de gestión en el emprendimiento de un profesional de la arquitectura.</li> </ul>

## E. Estrategias de Enseñanza

El curso se organizará en base a clases teóricas, apoyadas con imágenes y videos que colaboren a la comprensión de los contenidos, y sesiones de trabajo práctico en terreno. El curso se organizará en base a la ideación y verificación de propuestas de innovación, tras levantar información, someter la idea a prueba en la calle, y comprobar la validez o no de la hipótesis planteada (experiencia dinámica Stress). Para el recogimiento de información directa, el diseño de prototipos y su sometimiento a prueba, se ocupará la metodología Lean Startup. El curso considera la puesta en común de las etapas de trabajo. Se utilizarán estrategias de trabajo colaborativo, mediante el desarrollo de ejercicios grupales y estrategias metodológicas mixtas, tales como presentaciones orales, charlas de invitados y salidas a terreno. La experiencia e información obtenida fuera del aula se reportará al profesor semana a semana, el cual actuará como tutor en un proceso iterativo de diseño y verificación.

El curso se estructura en base a metodologías, que incluye:

- 1) Clases expositivas apoyadas con proyecciones audiovisuales.
- 2) Análisis de casos.
- 3) Charlas de invitados.
- 4) Salidas a terreno.
- 5) Tutoría de trabajo en grupo e individuales.

## F. Estrategias de Evaluación

Se aplicarán dos certámenes referidos a los contenidos abordados en cada unidad. Se solicitarán trabajos individuales y/o grupales los cuales serán presentados en clases. Las tareas consistirán en ejercicios de aplicación de los contenidos, con énfasis en la propuesta de innovación, el diseño del prototipo y su posterior verificación en terreno. Al término del curso se aplicará un examen individual, que contempla la evaluación y re-formulación del proyecto de innovación, así como la presentación de los resultados ante el profesor mediante una exposición oral y gráfica.

Evaluaciones Sumativas	Porcentaje
Ejercicios parciales (notas acumuladas)	Entre 20 a 40 %
Certamen 1	Entre 30 a 40 %
Certamen 2	Entre 30 a 40 %
Total	100%

*El % específico de cada evaluación, según rangos establecidos, será definido en la Calendarización del curso.*

La nota de presentación pondera el 70% y el examen pondera el 30% de la nota final del curso.

**Causal de repitencia:** La nota obtenida en el examen no podrá ser inferior a 3,0.

**Requisito de asistencia:** Este curso tiene como requisito que el estudiante tenga un **90%** de asistencia a las clases.

## **G. Recursos de Aprendizaje**

Los siguientes títulos constituyen una bibliografía esencial, que puede ser extendida por cada profesor en el plan de su sección.

### **Bibliografía obligatoria:**

BROWN, Tim (2009). Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins Publishers.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves (2011). Generación de Modelos de Negocios. Barcelona: Deusto.

### **Bibliografía complementaria:**

FUNG, A. (2006) Empowered participation. Reinventing Urban Democracy. Princeton y Oxford: Princeton University Press.

KELLEY, T. (2013). Creative Confidence: Unleashing the creative potential within us all. New York: Random House.