

Programa de Asignatura

# Diseño y Comportamiento Humano

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DIAH 318				
4. Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año				
5. Créditos	4				
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo	Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral	Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	0	Prácticos	0 Ayudantía
9. Horas académicas	34	Hrs. de Clase			0 Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Teoría del Diseño				

## Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS		COMPETENCIAS		COMPETENCIAS		COMPETENCIAS
X	Ética		Creatividad	X	Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo	X	Empatía		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
	Autonomía		Persuasión	X	Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Vision global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

En este curso el estudiante explora las bases del procesamiento cognitivo de la información y del comportamiento humano, y sus implicancias en la percepción y usabilidad de entornos y objetos. Se incorporan conocimientos acerca de memoria, aprendizaje significativo y motivación. El alumno comprende que las consideraciones acerca de las características, habilidades y contextos del usuario, aportan al desarrollo de soluciones de diseño innovadoras, estrechamente relacionadas con sus capacidades y procesos cognitivos.

Se dicta en el ciclo de **Licenciatura**, pertenece a la **Línea de Investigación y Teoría** y aporta en el desarrollo de las competencias: **Ética, Empatía, Observación y Conceptualización, y Juicio Crítico.**

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ética</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica principios de rigor en las tareas académica que emprende.</li> <li>Manifiesta un comportamiento ético en el proceso de aprendizaje.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juicio crítico</li> <li>Empatía</li> <li>Observación y Conceptualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona en torno a la forma en que las personas procesan información, emocionan, sienten y aprenden.</li> <li>Infiere cómo los principios de la psicología cognitiva y los fenómenos sociales influyen en el diseño.</li> <li>Comprende las necesidades humanas y sus contextos de expresión.</li> <li>Infiere estados emocionales y sentimientos de los usuarios para responder a necesidades de diseño.</li> <li>Aplica conceptos propios de la psicología a la usabilidad de entornos y objetos.</li> <li>Relaciona principios de la psicología cognitiva y social con propuestas de diseño.</li> </ul>

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p><b>UNIDAD 1: PROCESAMIENTO COGNITIVO Y COMPORTAMIENTO HUMANO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Introducción al proceso cognitivo: cómo funciona el cerebro.</li> <li>Memoria: modelos mentales, modelos de comportamiento, imágenes y emociones.</li> <li>Apego y emoción: cómo influye la experiencia en la relación del ser humano con lo diseñado.</li> <li>Más allá del individuo: procesos cognitivos interpersonales y comportamientos sociales</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juicio crítico</li> <li>Empatía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los elementos involucrados en procesos cognitivos a través de lecturas guiadas y exposición de contenidos.</li> <li>Identifica la forma en que las personas procesan información, sienten y aprenden a través de discusiones guiadas.</li> <li>Describe cómo los procesos cognitivos influyen en el diseño a través de estudios de caso.</li> </ul>

<p><b>UNIDAD 2: APRENDIZAJE Y COGNICIÓN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a las teorías de aprendizaje</li> <li>2. Aprendizaje, cognición y comportamiento humano</li> <li>3. Desarrollo del conocimiento y la cognición</li> <li>4. Aprendizaje significativo y motivación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juicio crítico</li> <li>• Empatía</li> <li>• Observación y Conceptualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica cómo los principios de la psicología cognitiva y los fenómenos sociales influyen en el diseño a través de análisis de estudios de caso.</li> <li>• Analiza las necesidades humanas y sus contextos de expresión a través de la observación de casos reales.</li> <li>• Clasifica estados emocionales y sentimientos de los usuarios para responder a necesidades de diseño a través de ejercicios guiados.</li> </ul>
<p><b>UNIDAD 3: DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El proceso de diseño: metodologías y modelos: Design Thinking de Design Council, Compass de Index, Human Centered Design de IDEO</li> <li>2. Estudio de casos de diseño centrado en el comportamiento humano</li> <li>3. Diseño de Experiencia: la definición de la experiencia como generadora de diseño.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ética</li> <li>• Juicio crítico</li> <li>• Empatía</li> <li>• Observación y Conceptualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura mapas de estados emocionales y sentimientos de los usuarios para responder a necesidades de diseño a través del desarrollo de ejercicios prácticos.</li> <li>• Aplica correctamente las metodologías a través del desarrollo de ejercicios prácticos.</li> </ul>

## 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:

- Clase expositiva
- Estudio de casos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Ejercicios prácticos

## 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 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 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:

- Chris Lefteri (2014). Materials for design. Editorial Laurence King Publishing Ltd.
- Donald A, Norman (2005)El diseño emocional, por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Editorial Paidós Ibérica S.A ISBN 978-84-493-1729-3
- Siegel, D. (2008). La mente en desarrollo. Cómo interactúan las relaciones y el cerebro para modelar nuestro ser. Editorial Desclée de Brouwer

### Bibliografía Complementaria:

- Mark Miodownik (2013). *Stuff Matters: Exploring the Marvelous Materials That Shape Our Man-Made World*. Editorial Penguin Books limited.
- Gladwell, M. (2008). *Outliers: The story of success*. Hachette UK.
- Driscoll, M. P., & Driscoll, M. P. (2005). *Psychology of learning for instruction*.
- Schacter, D. L. (2001). *The seven sins of memory*.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Lucky Iron Fish, Recuperado 16 de Noviembre 2017 desde <https://luckyironfish.com>