

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

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

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

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

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>