Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

Programa de Asignatura

Taller de Espacios III

A. Antecedentes Generales

1.	Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2.	Carrera	Diseño					
3.	Código de la asignatura y ubicación en la malla	DIAT317					
4.	Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año					
5.	Créditos	14					
6.	Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7.	Duración		Bimestral	x	Semestral		Anual
8.	Módulos semanales		Teóricos	4	Prácticos		Ayudantía
9.	Horas académicas	136	Hrs. de Clase				Hrs. de Ayudantía
10.	Pre-requisito	Taller de Espacios y Objetos II					

Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		**Competencias de Innovación**		**Competencias de Investigación**		**Competencias Tecnológicas**
	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
x	Responsabilidad Pública	**x**	Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio Crítico		
	Eficiencia	**x**	Pensamiento Estratégico				
x	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso tiene como objetivo que el estudiante aborde problemáticas de mediana y alta complejidad vinculadas al diseño, y las resuelva aplicando una metodología proyectual, que considere la observación y análisis de las diferentes variables presentes, sea este escenario un usuario, un contexto o un sistema (persona, entorno, sistema).

Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

Con todo, el usuario se establecerá como foco principal en cada, para lo cual el docente definirá una temática a abordar en base a la escala asignada para el taller y el estudiante definirá una problemática y propondrá alternativas de solución abordando este la totalidad del proceso proyectual.

Esta asignatura se ubica en el Ciclo de Licenciatura, dentro de la Línea Proyectual, tributando a las competencias genéricas de Responsabilidad Pública y Visión global, así como a las específicas de Empatía, Trabajo en equipo, Pensamiento Estratégico, y Observación y conceptualización.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Responsabilidad Pública	Elabora propuestas de diseño orientadas a mejorar la calidad de vida del usuario, su contexto o el sistema en el que está inserto.
Visión Global	Analiza las diferentes variables presentes en una problemática de diseño y las considera en el desarrollo de un proyecto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES**
Empatía	Incorpora en el desarrollo de un proyecto de diseño las características y necesidades del usuario, su contexto o el sistema en el que está inserto.
Trabajo en equipo	Aborda el diseño y ejecución de un proyecto con una actitud cooperativa, participativa y de compromiso con la tarea en la que forma parte con otros.
Pensamiento Estratégico	Analiza estratégicamente un problema y escoge intencionadamente procedimientos adecuados de acuerdo a los desafíos que enfrenta durante el desarrollo de un proyecto.
Observación y conceptualización	Asocia ideas y conceptos originales, identificando oportunidades y problemas en el desarrollo de propuestas de diseño.

Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO
OFICINA REGISTRO ACADÉMICO

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
NIDAD I: **LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN** **1.1. Identificación de oportunidades** - Herramientas de observación y levantamiento de información de comportamiento de usuario, entorno y/o sistema. - Herramientas para el análisis de Tendencias (tecnológicas, sociales, culturales, demográficas, políticas, normativas, medioambientales, etc.) - Tendencias de segmentación de mercado. Identidad y grupos de consumo. **1.2. Herramientas de análisis y síntesis** - Herramientas de Análisis (Procesamiento de información cualitativa- cuantitativa) - Herramientas de Síntesis (Visualización de contenidos y de pensamiento visual) - Estudio de casos y referentes	• Empatía • Visión Global • Responsabilidad Pública	• Identifica las necesidades y motivaciones del usuario, aplicando herramientas etnográficas y/o de observación, que le permitan empatizar con el usuario • Identifica oportunidades de acción a partir de un análisis de las tendencias y el contexto que enmarca el estudio • Desarrolla una investigación relevante, y la fundamenta por medio del levantamiento y análisis de información teórica y empírica. • Sintetiza la información recabada a través de herramientas de visualización y pensamiento visual que permiten comunicar los resultados de la investigación
UNIDAD II: **DESARROLLO DE MARCO CONCEPTUAL** **2.1. Definición del problema según escala** - Persona / Entorno / Sistema, y definición del problema. - Análisis de usuario y desarrollo de arquetipo. - Actividades, Tareas, Metas y Propósitos. - Análisis de actores claves y descripción del sistema.	• Pensamiento Estratégico • Empatía • Observación y conceptualización • Trabajo en equipo	• Reconoce grupos de usuarios e identifica sus necesidades potenciales. • Reconoce el sistema y sus partes siendo capaz de relacionarlas para definir un problema • Clasifica tipologías formales y conceptuales dentro de contextos funcionales hacia la detección de oportunidades potenciales de intervención en diseño. • Define el problema de diseño y las oportunidades potenciales de impacto, mediante el análisis y la jerarquización de la información.

Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO
OFICINA REGISTRO ACADÉMICO

UNIDAD III: **DESARROLLO DEL PROYECTO** **3.1. Propuesta conceptual** - Dimensión simbólica, funcional y formal. **3.2. Prototipo** - Herramientas de representación del proyecto -físicas y/o digitales– y recursos necesarios para su comunicación y testeo. (planimetría, esquemas, prototipos, recursos digitales, entre otros.) **3.3. Testeo y validación** - Herramientas para testear y validar supuestos de deseabilidad, factibilidad y/o viabilidad de la propuesta. **3.4. Validación e impacto según escala** - Sustentabilidad, impacto social-ambiental, ciclo de vida del diseño, uso de energía eficiente, etc.	• Responsabilidad pública • Pensamiento Estratégico • Trabajo en equipo • Observación y conceptualización	• Elabora propuestas de diseño que responden a las necesidades de la sociedad y de las personas desde sus múltiples dimensiones. • Construye propuestas formales y conceptuales de solución en función del problema, mediante procesos iterativos de diseño. • Aplica herramientas tecnológicas para construir propuestas formales y conceptuales. • Explica la factibilidad de las propuestas de diseño a través de modelos de representación visual o conceptual. • Reconoce distintas variables que permitan describir el impacto de implementación de la propuesta.

Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO
OFICINA REGISTRO ACADÉMICO

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación orientada por competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación a 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, 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 metodologías 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
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Salidas a terreno
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en investigación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información.

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 promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión. 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 podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

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.

F. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Brown, T., & Katz, B. (2011). “Change by Design”. (Vol. 28). Design and Culture. Blackwell Publishing. Revisado en: http://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2011.00806.x
- Buchanan, R, (1992). “Wicked Problems in Design Thinking”. Design Issues, Vol. 8, No. 2, (Spring, 1992), pp. 5-21. The MIT Press
- Buchanan, R. & Margolin, V. (1995). “The idea of design”. The MIT Press; 1st Edition edition
- Den Ouden E. (2012). “Innovation Design: Creating Value for People, Organizations and Society”. Springer-Verlag London Limited.
- Design Council. (2012). A design wayfinder, 1–12. Revisado en: http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/dc%20-%20design%20wayfinder%20%281%29.pdf
- Furr, N. R., & Dyer, J. (2014). The Innovator's Method: Bringing the Lean Startup Into Your Organization. Harvard Business Press.
- van Boeijen, A., Daalhuizen, J., Zijlstra, J., & van der Schoor, R. (Eds.). (2014). Delft design guide: Design methods. BIS publishers.
- Suri, J. F., & Howard, S. G. (2006). “Going Deeper, Seeing Further: Enhancing Ethnographic Interpretations to Reveal More Meaningful Opportunities for Design”. Journal of Advertising Research, 46(3), 246–250. Revisado en: http://doi.org/10.2501/S0021849906060363
- Portigal, S. (2013). Interviewing users: how to uncover compelling insights. Rosenfeld Media.

- Stickdorn, M., Schneider, J., Andrews, K., & Lawrence, A. (2011). This is service design thinking: Basics, tools, cases. Hoboken, NJ: Wiley.

Bibliografía Complementaria*:

- Gonzalez, F. (2012). Mini guía: una introducción al Design Thinking+ Bootcamp bootleg. Hasso Platner, Institute of design at Stanford.
- Hanington, B., & Martin, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.
- IDEO (2011). Human-Centered Design Toolkit 2nd Edition. Retrieved from http:www.ideo.comworkhuman-centered-design-toolkit.
- Kimbell, L. (2009). “Design practices in design thinking”. European Academy of Management.
- Kumar, V. (2012). 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. John Wiley & Sons.
- LUMA Institute (2012). Innovating for people: Handbook of human-centered design methods. Pittsburgh, PA.
- Plattner, H. (2010). Bootcamp bootleg. Design School Stanford, Palo Alto.

***Revisar bibliografía adicional en anexo según mención.**