

Taller de Interacción III

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	Taller de Interacción III: DICT313				
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 Interacción I Taller de Interacción II				

B. 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						

C. 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).

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.

D. 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.

E. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD I: LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN 1.1. Identificación de oportunidades <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Visión Global • Responsabilidad Pública 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

<p>consumo.</p> <p>1.2. Herramientas de análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de Análisis (Procesamiento de información cualitativa- cuantitativa) - Herramientas de Síntesis (Visualización de contenidos y de pensamiento visual) - Estudio de casos y referentes 		<p>través de herramientas de visualización y pensamiento visual que permiten comunicar los resultados de la investigación</p>
<p>UNIDAD II: DESARROLLO DE MARCO CONCEPTUAL</p> <p>2.1. Definición del problema según escala</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Estratégico • Empatía • Observación y conceptualización • Trabajo en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>UNIDAD III: DESARROLLO DEL PROYECTO</p> <p>3.1. Propuesta conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensión simbólica, funcional y formal. <p>3.2. Prototipo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de representación del proyecto -físicas y/o digitales- y recursos necesarios para su comunicación y testeo. (planimetría, esquemas, prototipos, recursos digitales, entre otros.) <p>3.3. Testeo y validación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para testear y validar supuestos de deseabilidad, factibilidad y/o viabilidad de la propuesta. <p>3.4. Validación e impacto según escala</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sustentabilidad, impacto social-ambiental, ciclo de vida del diseño, 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad pública • Pensamiento Estratégico • Trabajo en equipo • Observación y conceptualización 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.



uso de energía eficiente, etc.		
--------------------------------	--	--

F. 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:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Clase expositiva ● Esquemas y organizadores gráficos ● Uso de imágenes y análisis formal ● Discusión guiada ● Salidas a terreno | <ul style="list-style-type: none"> ● Estudio de casos ● Ejercicio práctico ● Presentación oral y/o de proyectos ● Aprendizaje basado en investigación ● Aprendizaje basado en proyectos ● Desarrollo de proyectos tecnológicos. ● Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual. |
|---|--|

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 equivaldrán 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:

- 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.com/work/human-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.**