

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
IN4002	TALLER DE INGENIERÍA INDUSTRIAL II			
Nombre en Inglés				
INDUSTRIAL ENGINEERING WORKSHOP II				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
6	10	3,0	1,5	5,5
Requisitos			Carácter del Curso	
IN3001 Taller de Ingeniería Industrial I IN3701 Modelamiento y Optimización IN4402 Aplicaciones de Probabilidades y Estadística en Gestión.			Obligatorio de la carrera Ingeniería Civil Industrial	
Resultados de Aprendizaje				
El estudiante:				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende a concebir y a diseñar con otros un proyecto a partir de sus propias inquietudes 2. Aprende a trabajar en equipo (no en grupo que se reparte labores) y a expresarse en público. 3. Aprende a fundar sus planteamientos de manera sólida, a empatizar con otros y a emprender con otros. 4. Aprende a prototipar el diseño de un proyecto 				

Metodología Docente	Evaluación General
<p>La metodología de trabajo será de Taller: los alumnos tienen la iniciativa y los profesores colaboran en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Las actividades contempladas incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de equipo en la sala y fuera de ella. • Entrevistas, reuniones y acciones fuera de la escuela. • Elaboración de presentaciones sintéticas • Búsqueda de información de respaldo • Charlas • Salida a terreno un día sábado de 9:00 a 18:00 hrs • Otros 	<p>Las instancias de evaluación contempladas son las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se evaluará la Parte I del curso (concepción), la Parte II (diseño) con dos notas cada una y una Evaluación final (Examen e Informe Final). 2. Para aprobar se requiere que el promedio de las 5 notas sea superior o igual a 4.0 3. La asistencia mínima a clases es de 80%, tanto los miércoles como los lunes (este curso es un Taller). 4. La Clase 15 es de asistencia obligatoria (Clase de aprendizajes del semestre)

UNIDADES TEMÁTICAS

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	CONCEPCIÓN	8
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Habilidades
<ol style="list-style-type: none"> El alumno comprende profundamente un ámbito de trabajo: consigue muchos buenos datos, conoce personalmente a los actores, empatiza con ellos y se deja orientar por la realidad. Identifica un propósito y un desafío-desafiante en ese ámbito. Aprende a construir conceptos de proyecto. Mapas mentales Mapas empáticos 	<ol style="list-style-type: none"> Aprende a concebir un proyecto con otros. Aprende a investigar un ámbito. Aprende la importancia de la empatía con los actores y relaciones en ese ámbito. Aprende cómo no se trabaja en equipo. Es capaz de identificar en él mismo aprendizajes emergentes. 	<p>Estudiar profundamente (no superficialmente)</p> <p>Fundar juicios.</p> <p>Empatizar con otros.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Escucha.</p> <p>Compromiso.</p>

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	DISEÑO	6
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Habilidades
1. Utilización de técnicas creativas. 2. Cristalización de ideas. 3. Prototipo.	1. Aprende a diseñar un proyecto. 2. Aprende la importancia de co-diseñar y co-construir. 3. Aprende a identificar lo nuevo. 4. Aprende a relacionarse y colaborar con otros.	Abrir su mente a ideas de otros Empatizar con otros Abrirse a hacer con otros algo nuevo Identificar un emergente Cristalizar una idea Prototipar Salir a la calle

Bibliografía

Bibliografía sugerida:

De Joseph Jaworski:

- Sincronicity
- Source
- Presence

De Otto Scharmer:

- Teoría U
- Presence

De Peter Serge:

- The Dance of Change
- The Necessary Revolution

De Porter & Kramer:

- Shared Value

De Steven Johnson

- Where good ideas come from

Mat Riedley

- When ideas have sex

Vigencia desde:	Otoño 2015
Elaborado por:	Gastón Suárez C.