|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROGRAMA DE CURSO** | | | | | |
| **CARRERA** | Diseño | | **CODIGO** | | AUD7V006 |
| 1. **Nombre de la actividad curricular**   ***ELECTIVOS:*** La contingencia social desde el Diseño Centrado en el Usuario | | | | | |
| **Nombre de la actividad curricular en inglés**  ***ELECTIVE:*** Social contingency from User-Centered Design | | | | | |
| 1. **Palabras Clave**   Diseño Centrado en el Usuario DCU, design thinking, métodos de diseño, pensamiento de diseño. | | | | | |
| 1. **Unidad Académica**   *Escuela de Pregrado /Departamento de Diseño* | | | | | |
| 1. **Ámbito**   *I. EVALUAR*  *II. CREAR*  *IV. SISTEMATIZAR* | | | | | |
| 1. **Número de Créditos SCT - Chile**   *3* | | Horas directas (presencial) | | Horas indirectas  (no presencial) | |
| *3* | | *1,5* | |
| 1. **Requisitos** | | AUD20001 Proyecto II , AUD20002 Teoría y Crítica del Diseño, AUD20003 Representación Conceptual , AUD20004 Física aplicada al Diseño , AUD20005 Composición Visual II | | | |
| 1. **Propósito formativo** | | Desarrollar destrezas, conocimientos y habilidades que permiten la especialización en las diferentes áreas que aborda la disciplina del Diseño.  Este curso tiene como propósito facilitar la reflexión de los estudiantes de diseño respecto de cuál es su rol y de qué manera pueden aportar desde su disciplina a las problemáticas que han emergido luego del llamado estallido social en Octubre de 2019 en Chile, situando este acontecimiento como un lugar desde el cual proyectar, desarrollar y testeas nuevas ideas, mediante la utilización de herramientas de Diseño centrado en el usuario.  Además, entrega a los estudiantes una nueva manera de pensar y sistematizar información mediante una metodología que puede ser aplicada casi en cualquier contexto, abordando necesidades y problemáticas desde un proceso aplicado, haciendo tangible y sistematizando procesos que a menudo surgen de manera inconsciente. | | | |
| 1. **Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso** | | **Competencias:**  1. Identifica, analiza de manera crítica y empatiza con problemáticas y/o necesidades surgidas luego del “estallido social”  2. Desarrolla e implementa instrumentos propios de la metodología de Diseño Centrado en el Usuario para levantar información etnográfica en el contexto de sus usuarios.  3. Interactúa con diversos usuarios y/o actores, durante el levantamiento de información, identificando insights y oportunidades de desarrollo desde el diseño.  4.Proyecta ideas innovadoras con impacto social para las comunidades con las que trabaja y su entorno.  5. Testea e itera de manera constante soluciones, de manera de que esta se adapte de mejor manera a los usuarios.  **Subcompetencias:**  1.Interactúa con el entorno físico y social de sus usuarios, reflexionando y profundizando en la problemática abordada.  2. Reflexiona respecto de su rol, participación y aporte a la sociedad desde la disciplina de diseño.  3. Integra distintos conocimientos y/o técnicas propias de la disciplina de diseño tanto a nivel proyectual como productiva.  4.Aplica distintas técnicas y/o tecnologías en el desarrollo de prototipos.  5. Analiza y desarrolla argumentos para sustentar problemáticas identificadas  6. Registra procesos de diseño mediante medios escritos, orales y/o visuales pertinentes. | | | |
| 1. **Resultados de Aprendizaje**   **Cognitivos**  - Capacidad de identificar necesidades.  - Capacidad de síntesis y análisis.  - Nuevos conocimientos en metodologías de diseño.  - Capacidad para identificar oportunidades de investigación.  **Procedimentales**  - Capacidad de desarrollar e implementar instrumentos de levantamiento de información.  - Capacidad de determinar, proponer y diseñar soluciones.  - Capacidad de analizar resultados e iterar procesos.  - Capacidad de comunicar conceptos, ideas y propuestas mediante distintos recursos  **Actitudinales**  - Trabajo en equipo  - Responsabilidad social  - Motivación grupal e individual | | | | | |
| 1. **Saberes fundamentales / Contenidos**   **1.**Reflexiones en torno al rol del diseñador en problemáticas de contingencia social en Chile  1.1 Introducción a herramientas/metodologías de diseño centrado en el usuario (DCU)  1.2 Rol del diseñador en problemáticas sociales en Chile  **2.** Análisis, identificación de usuarios y levantamiento de necesidades en el contexto social actual en Chile.  2.1 El descubrimiento de los usuarios  2.2 Distintos modelos de DCU  2.3 Herramientas para levantar información etnográfica  2.4 Definición de necesidades  **3.** Desarrollo de soluciones y prototipos rápidos para testeo con usuarios.  3.1 Técnicas de brainstorming  3.2 Técnicas de prototipado  3.3 Iteración  **4.** Testeo y métodos para comunicar proyectos sociales  4.1 Testeo con usuarios  4.2- Pitch  4.3 Storytelling | | | | | |
| 1. **Metodología**   1. Clases expositivas teórico -prácticas  2. Trabajo en equipo.  3. Trabajo en campo con usuarios.  4. Discusiones en clase.  5. Exposición de resultados.  6. Elaboración de Poster sobre el proyecto. | | | | | |
| 1. **Evaluación**   La asignatura tendrá una evaluación correspondiente a una nota acerca de la reflexión del actual contexto en Chile, desde una mirada de diseño, la cual tendrá una ponderación de 15%.  Luego tendrá evaluaciones marcadas por los distintos hitos del proyecto de diseño. La primera evaluación será presentar la necesidad/problemática de usuario, la cual tendrá una ponderación de 20%, trabajo de testeo con usuarios con una ponderación de 25% y la presentación final del proyecto, correspondiente a la exposición del producto en un póster, con una ponderación de 40%.  N1 Reflexión de la contingencia social desde una mirada de diseño= 15%  N2 Presentación necesidad/problemática de usuario=20%  N3 Testeo con usuarios= 25%  N4 Presentación póster= 40% | | | | | |
| 1. **Requisitos de aprobación**   Obtener una Nota Final (NF) mayor o igual a 4.0 al finalizar el curso. Donde NF se calcula de la siguiente manera:  NF= (N1) \*0,15 + (N2) \*0,20+ (N3) \*0,25+ (N4) \*0,4 | | | | | |
| **Bibliografía obligatoria**  Bonnardel, N., & Didier, J. (2020). Brainstorming variants to favor creative design. *Applied ergonomics*, 83, 102987.  IDEO, D. K. (2015). The field guide to human-centered design. IDEO Canada.  Plattner, H. (2009). Mini guía: una introducción al Design Thinking.  Tschimmel, K. (2012). Design Thinking as an effective Toolkit. Action for Innovation: Innovating from Experience. Barcelona, 1–20.  Unruh, G. U., & Junior, O. C. (2019, September). Identifying and Classifying Human-Centered Design Methods for Product Development. In *International Conference on Human Systems Engineering and Design: Future Trends and Applications*(pp. 435-441). Springer, Cham. | | | | | |
| **Bibliografía complementaria**  Bazzano, A. N., Martin, J., Hicks, E., Faughnan, M., & Murphy, L. (2017). Human-centred design in global health: A scoping review of applications and contexts. *PloS one*, 12(11), e0186744.  Chen, E., Leos, C., Kowitt, S. D., & Moracco, K. E. (2020). Enhancing Community-Based Participatory Research Through Human-Centered Design Strategies, 21(1), 37-48. | | | | | |
| **Recursos web**  *(Recursos de referencia para el apoyo del proceso formativo del estudiante; se debe indicar la dirección completa del recurso y una descripción del mismo; cada recurso debe ir en una línea distinta).* | | | | | |

|  |
| --- |
| **IMPORTANTE** |
| * Sobre la asistencia a clases:   La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:  *“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (…) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.*  *Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.*   * Sobre evaluaciones:   Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:  *“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.*   * Sobre inasistencia a evaluaciones:   Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:  *“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para*  *ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a.*  *Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.* |