

## FICHA PROGRAMACIÓN DE PASANTÍA EDUCACIÓN FUTURO 2019

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA PASANTÍA

Universidad			
Universidad Técnica Federico Santa María (USM)			
Nombre Pasantía			
DESIGN THINKING, DISEÑANDO PARA LAS PERSONAS Y FOMENTANDO LA INNOVACIÓN SOCIAL			
Carrera o disciplina asociada	Cupo máximo	Dirigido a estudiantes de	
Ingeniería en Diseño de Productos	12 cupos	III° y IV° medio	
Académico Responsable	N° contacto	Correo electrónico	
Pablo Prieto Cabrera	+569 93972184 32 2654842	pablo.prieto@usm.cl	
Académico 1	N° contacto	Correo electrónico	
Juan Carlos Briede	32 2654842	jcbriede@gmail.com	
Profesor 1	N° contacto	Correo electrónico	
Gabriela López García	+569 85023752 32 2654842	gabriela.lopezg@usm.cl	
Profesor 2	N° contacto	Correo electrónico	
Nicolás Orellana Olguín	+569 33806932 32 2654842	n.orellana.olguin@gmail.com	
Ayudante 1	N° contacto	Correo electrónico	
Daniela Jerez	+569 99723270	daniela.jerez.13@sansano.usm.cl	
Dirección	Sala	Duración	Horario
Avenida Matta 222, Cerro Los Placeres. Valparaíso.	Espacio 1	16 horas	Miércoles 15:00 – 17:00

### 2. DESCRIPCIÓN DE LA PASANTÍA

Antecedentes
<p>El diseño podría entenderse sólo desde la visión artística sin embargo es un proceso metodológico el cual, orientado de manera precisa y con el respaldo de un buen uso de herramientas, lleva al autor a generar proyectos de impacto.</p> <p>Es así como la metodología <i>Design Thinking</i>, orientada al diseño centrado en el usuario, es generada por la empresa IDEO y al día de hoy se utiliza en la resolución de problemas en diversas áreas tanto de productos, servicios y educación.</p> <p>Uno de los principales usos de esta metodología es el desarrollo de proyectos de Innovación Social enfocados principalmente en aquellos segmentos que los diseños tradicionales no contemplan como son personas con discapacidad y tercera edad, con el fin de generar una sociedad inclusiva a partir de un entorno inclusivo.</p>

Objetivo General	Contenidos
Desarrollar un proyecto de diseño orientado en innovación social, el cual permita implementar cambios a nivel local y/o regional que facilite la inclusión de las personas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodología de diseño de proyectos orientado al usuario</li> <li>• Herramientas de diseño para enfrentar etapas y solucionar problemas</li> <li>• Desarrollo de una solución capaz de ser implementada y testeada en un ambiente controlado.</li> <li>• Desarrollo de una comunicación efectiva de la idea en un público específico.</li> </ul>
Metodología de Trabajo	Perfil del Participante
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clases en espacios interactivos, aplicando aprendizaje basado en proyectos y con experiencias en laboratorio de prototipado del departamento.</li> <li>• Trabajo en equipo (3 alumnos por equipo) con retroalimentación del profesor y pares.</li> <li>• Evaluación final con niveles de logro con el fin de retroalimentar al alumno en sus fortalezas y debilidades</li> </ul>	Estudiantes de III° y IV° medio con alta capacidad de trabajo en equipo y tolerancia a la frustración. Motivados por las ganas de innovar y desarrollar creatividad en sus respuestas y soluciones a problemáticas cotidianas.

### 3. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES

N°	Fecha	Título	Descripción	Comentarios
1	31/07/19	Introducción a Metodología Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clase introductoria Design Thinking, en qué consiste, Revisión video TED – Tim Brown</li> <li>• Concepto Innovación Social, qué es.</li> <li>• Conocimiento espacios de trabajo IDP.</li> </ul>	Trabajo con CANVAS Design Thinking Hoja ejercicio creatividad
2	07/08/19	Herramientas para empatizar con el usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es empatizar? ¿Cómo lo logramos?</li> <li>• Mapa de Empatía.</li> </ul>	CANVAS mapa de empatía
3	14/08/19	Herramientas para definir requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es definir requerimientos?</li> <li>• Mapas mentales.</li> </ul>	Papeles cuarto pliego y plumones o lápices Revistas/diarios
4	21/08/19	Herramienta para idear	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo nacen las ideas?</li> <li>• Técnica SCAMPER.</li> </ul>	Papeles cuarto pliego y plumones o lápices
5	28/08/19	Herramientas para prototipar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de lo que es un prototipado 3D.</li> <li>• Prototipado en bruto.</li> </ul>	Visita taller prototipado rápido con asistente laboratorio

6	04/09/19	Herramientas para testear	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba de usabilidad.</li> <li>• Preparación ¿cómo presentar una idea?</li> </ul>	Material de trabajo, charla TED presentación
7	11/09/19	Generación de poster para presentación de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramación y desarrollo de material gráfico para proyectos</li> </ul>	Materiales de papelería y lápices más apoyo herramienta digital
8	09/10/19	Presentación de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de proyectos frente a comisión de profesores y alumnos de la carrera.</li> </ul>	Cierre proyectos y retroalimentación comisión

#### 4. FORMACIÓN DE LOS ACADÉMICOS

##### Formación Académica y/o Profesional

**Pablo Prieto Cabrera**, obtuvo su título profesional de Diseñador, mención Productos, en la Universidad de Valparaíso, posee una Maestría en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos de la Universidad Politécnica de Cataluña en España y el grado de PhD. de Brunel University en Inglaterra. Es Académico de la Universidad Técnica Federico Santa María, concentrando sus actividades de docencia e investigación en el área de Diseño & Tecnología, impartiendo asignaturas de gráfica computacional tridimensional, aplicada al Diseño y Desarrollo de Productos. En el ámbito de la investigación ha sido investigador FONDECYT, desarrollando nuevas metodologías de diseño que optimicen la tarea de desarrollo geométrico, en etapas tempranas del proceso de Diseño. Actualmente desempeña como Director del Departamento de Ingeniería en Diseño en la Universidad Técnica Federico Santa María y es miembro de la Design Society, promoviendo las actividades de investigación al interior de la comunidad científica.

**Juan Carlos Briede**, Diseñador Industrial, Master y Doctor en Diseño con más de 17 años de experiencia comprobada en docencia universitaria, adjudicación de proyectos internos y externos (nacionales, Fondecyt iniciación y regular e internacionales Bylat), publicaciones WoS (ex ISI), Scielo y Scopus. Ha participado en congresos de relevancia internacional disciplinar como los organizados por la Design Society (ICED, E&PDE, DesignConference) y eventos en Colombia y Brasil. Desarrollador de investigación disciplinar, investigación sistemática sobre Educación en Diseño y desde el 2010 enmarcado dentro de taller de Diseño Centrado en el Usuario (DCU).

**Gabriela López García**, Mg en Evaluación Educacional de la Universidad de Playa Ancha, de formación Ingeniero en Diseño de Productos de la Universidad Técnica Federico Santa María. Dentro del trabajo como profesor del Departamento de Ing. en Diseño ha participado en el desarrollo de proyectos de Innovación Social, involucrando en su cátedra metodologías orientadas al usuario aplicando una vinculación permanente con el entorno social y empresarial.

**Nicolás Orellana Olgún**, Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso y MSc en Innovación Internacional de la Universidad de Lancaster (UK). Su experiencia se enfoca principalmente a la gestión y desarrollo de proyectos de innovación e investigación aplicada en ámbitos interdisciplinarios, aplicando herramientas de diseño para aportar a la solución de problemas en áreas tan diversas como electrónica, energía, construcción, agricultura y medicina.

**Auspicia:**



**Colaboran:**



**Participan:**



Programa elaborado por: (**Profesora Gabriela López García - 11/03/19**)