

**PROGRAMA DE PASANTÍAS:
EDUCACIÓN FUTURO 2021**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA PASANTÍA

Universidad		
Universidad Técnica Federico Santa María		
Nombre Pasantía		
DISEÑAR PARA LA EQUIDAD, Diseños inclusivos utilizando la metodología Design Thinking		
Área o Disciplina	Cupo máximo Estudiantes	Dirigido a alumnos de
Ingeniería en Diseño de Productos	15	II a IV Medio
Académico Responsable	Nº contacto	Correo electrónico
Gabriela López G	+56985023752	gabriela.lopezg@usm.cl

LICEO PEDRO AGUIRRE CERDA DE CALLE LARGA

2. DESCRIPCIÓN DE LA PASANTÍA

Antecedentes	
<p><i>El contexto actual nos ha llevado a volver a entender la convivencia tanto dentro de la familia como en un sentido social desde un punto de vista donde se han roto paradigmas tanto comunicacionales, culturales, educacionales y laborales.</i></p> <p><i>Esto nos lleva a repensar los espacios y objetos desde la equidad de las personas, tanto desde el punto financiero, como el de sus capacidades físicas.</i></p> <p><i>Surgen las siguientes interrogantes, ¿con qué materiales puede contar una persona en silla de ruedas para ejercitarse desde su nuevo espacio?, ¿cómo le damos la educación de calidad a una persona que no ve? ¿cómo juegan y se educan niñas y niños sin perder la sociabilización pero cuidándose del contacto? ¿cómo una persona de la tercera edad se mantiene activa en el interior de su hogar? . Estas preguntas gatillan acción. El uso de la metodología Design Thinking busca ser una guía para proponer, ordenar y concebir ideas que puedan resolver esta y otras interrogantes.</i></p>	
Requerimiento Tecnológico para el Colegio	Requerimiento Software o Programas para el Colegio
Computadores conexión a internet.	ZOOM como usuarios

Impresora	Suite google en específico Jamboard
Materiales o Insumos	
	Papel Lapices Carton Elementos para realizar maquetas Cartonero / tijeras Pegamento
Objetivo General	
Conocer la metodología Design Thinking con el fin de idear soluciones a problemáticas de su entorno	
Contenidos	Metodología de Trabajo
Metodología Design Thinking (5 etapas)	Desarrollo de la clase tipo workshop, de alto porcentaje de participación de los estudiantes. Trabajo en equipos de 3 Exposición final con propuesta proyecto

3. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES

N°	Fecha	Título	Descripción	Comentarios
1	5/10/21 Martes 15:00 hrs. a 16:30	Introducción a la metodología Design thinking – Empatizar	Los alumnos verán: Qué es la metodología y sus fases. Vivencia empírica para iniciar primera fase Mapa de empatía	Se enviará un material tipo canva para el uso de los estudiantes de manera personal Se utilizará jamboard
2	12/10/21	Fase 2 Definir	Los alumnos desarrollarán y definirán los requerimientos para su proyecto	
3	19/10/21	Fase 3 Idear	Los alumnos crearan a través de dibujos posibles soluciones para su proyecto. Método crazy8	Se necesitan material para dibujar, y lápices

4	26/10/21	Fase 4 Prototipar	Los alumnos materializarán sus ideas considerando medidas a escala de ser necesario, materialidad, texturas, color etc	Se necesitará material para realizar maquetas
5	02/11/21	Fase 5 Testear	Los estudiantes validarán sus ideas con respecto a posibles usuarios. Juego de roles	Se necesitará espacio habilitado para testear y sociabilizar, se sugiere alcohol gel para el testeo o revisión de maquetas
6	09/11/21	Presentación final	Los estudiantes presentarán sus ideas de proyectos frente a una comisión de profesores universitarios y del establecimiento, en medida de lo posible	Cada equipo generará una presentación final con el material de apoyo que deseen. Se propone implementar encuesta de satisfacción

Participan:

