

## SÍLABO

### **INFORMACIÓN GENERAL**

Nombre del curso	: Introducción al <i>Design Thinking</i>
Código del curso	: ARC 263
Semestre	: 2017-I
Número de créditos	: 3
Profesor del curso	: Oscar Malaspina
Jefe de Práctica	: Daniela Chong
Horas de teoría	: 2
Horas de práctica	: 2
Pre-requisitos	: Inglés intermedio / 5to ciclo

### **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

Vivimos en un mundo globalizado en donde estamos expuestos cada vez más a nuevos productos y servicios. Sin embargo, al momento de diseñarlos pocas veces se toman en cuenta las verdaderas necesidades de los usuarios finales, lo cual resulta en soluciones banales y simplistas. Metodologías como *Design Thinking* o *Human Centered Design* han demostrado que entendiendo y empatizando con los deseos y las necesidades de las personas nos permite diseñar soluciones innovadoras que generan mayor impacto.

### **OBJETIVOS**

#### **Objetivo general:**

El objetivo de este curso es fundamentalmente práctico: brindar herramientas de investigación en diseño ([design research](#)), de ideación y de prototipado que permitan a los alumnos resolver problemas del mundo real de manera más empática, creativa e innovadora.

#### **Objetivos por unidad:**

##### **Unidad 01: ¿Qué es Design Thinking?**

En esta unidad se introducirá a los alumnos a la metodología de *Design Thinking* o *Human Centered Innovation*. Se expondrá para qué sirve esta metodología, la teoría de cuál es el proceso a seguir, junto con ejemplos reales de proyectos desarrollados y aplicados en el mundo para que los alumnos conozcan y entiendan la amplitud de la aplicación de este proceso. Esto se complementará con ejercicios prácticos para que los alumnos se familiaricen con el tema.

### **Unidad 02: Design Research (Investigación)**

Los alumnos serán expuestos a la primera fase de la metodología, que complementará la teoría con la práctica. Ellos aprenderán a identificar a sus usuarios, hacer observaciones y entrevistas, que incluye primero formular las guías y luego a realizarlas, donde aprenderán a desenvolverse e interactuar con diferentes tipos de usuarios. Además aprenderán a crear y usar el *journey* o viaje del usuario como instrumento de investigación. Finalmente, aprenderán cómo recopilar la información y sintetizarla, teniendo como resultado hallazgos y áreas de oportunidad.

### **Unidad 03: Ideación, prototipos e iteración**

En esta unidad los alumnos diseñarán el proyecto conceptual en base a los hallazgos y las necesidades encontradas de los usuarios en la fase de investigación. Además, aprenderán a hacer prototipos a diferentes escalas y resoluciones y probarlas con sus usuarios para ver sus reacciones y comportamientos. A partir de eso se tendrán aprendizajes que informen la modificación del diseño para refinarlo.

### **Unidad 04: *Storytelling* (Herramientas de comunicación)**

En esta unidad los alumnos aprenderán a comunicar su proceso y resultado final a partir de una serie de ejercicios donde explorarán quién es su audiencia final y el enfoque de la comunicación. Además serán expuestos a diferentes herramientas y formas de comunicación que podrán explorar en esta unidad. Finalmente los alumnos desarrollarán una estrategia de comunicación que concluirá en la presentación final.

### **METODOLOGÍA**

La metodología será de clases teórico-prácticas, donde se expondrán distintos temas, mezclado con ejercicios prácticos que ayuden al estudiante a entender mejor el proceso de *Design Thinking*. Además, los conceptos se aplicarán a un caso de estudio acotado (por ejemplo: una panadería, peluquería, tiendas de artesanías, cuartos de hotel, ópticas, zapaterías, joyerías, tiendas de maquillaje, farmacias, consultorios, barras de cevichería, aulas de clase, etc.) para desarrollar un proyecto de diseño conceptual a lo largo del semestre.

## CRONOGRAMA

SEMANA	FECHA	CONTENIDO	PRÁCTICA
<b>Unidad 01: ¿Qué es Design Thinking?</b>			
1		¿Qué es Design Thinking?	Ejercicios introductorios
2		Ejemplos de proyectos y aplicaciones en la arquitectura	Lanzamiento del reto (proyecto conceptual)
<b>Unidad 02: Design Research (Investigación)</b>			
3		¿Cómo hacer observaciones?	Realizar observaciones
4		¿Cómo identificar usuarios extremos?	Ejercicio
5		¿Cómo hacer entrevistas?	Formular una guía de entrevistas y entrevistar a usuarios.
6		El <i>journey</i> como herramienta de investigación	Creación del <i>journey</i>
7		Empatía inmersiva	Planificación de la experiencia
8		Síntesis y áreas de oportunidad	Ejercicio
<b>Unidad 03: Diseño, prototipos e iteración</b>			
9		Ideación y lluvia de ideas	Lluvia de ideas
10		Creando prototipos 1	Diseño de prototipos
11		Iterando en base a aprendizajes	Revisión de avance
12		Refinando el diseño	Revisión de avance
<b>Unidad 04: <i>Storytelling</i> (Herramientas de comunicación)</b>			
13		Empatizando con tu audiencia	Ejercicio
14		Identificando los temas claves	Ejercicio
15		Desarrollando prototipos de comunicación	Crear prototipos
16		Presentación final	Presentación final

## BIBLIOGRAFÍA:

- Brown, Tim. *Change by Design*. HarperCollins Publisher, Nueva York, 2009.
- Kelley, Tom y Kelley, David. *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown Business, Nueva York, 2013.
- OWP/P Cannon Design, Inc., VS Furniture, and Bruce Mau Design. *The Third Teacher*. Abrams Books, 2010.
- Doorley, Scott y Witthoft, Scott. *Make Space: How to Set the Stage for Creative Collaboration*. Willey, 2012.
- Fulton Suri, Jane. *Thoughtless Acts?: Observations on Intuitive Design*. Chronicle Books, 2005.
- IDEO.org. *The Field Guide to Human-Centered Design*. IDEO.org, 2015.