



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE ARQUITECTURA

1. Datos generales

Materia: DESIGN THINKING

Código: FDI8003

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Completar las herramientas teóricas y practicas necesarias par los talleres.

El taller introducirá a los estudiantes en la metodología del Design Thinking con el objetivo de fomentar la creatividad colectiva y la relación con los usuarios de los productos para fortalecer el diseño centrado en el usuario

Permite la construcción de entornos colaborativos y centrados en el usuario en donde los elementos diseñados fortalecen las necesidades y comportamiento de los usuarios con los productos.

3. Contenidos

1.	Que es Design Thinking?
1.1	Introducción (1 horas)
1.2	Estructura (1 horas)
2.	Cuando se utiliza el Design Thinking
2.1	Herramientas del Design Thinking (2 horas)
2.2	Procesos centrado en el usuario (2 horas)
3.	Definición de reto
3.1	Empatizado con el usuario (3 horas)
3.2	El proceso de Ideación. Pensamiento divergente y convergente (2 horas)
3.3	Prototipado como herramienta de validación (2 horas)
3.4	Experiencia del cliente como ventaja competitiva diferenciadora (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
av. Tener la capacidad y el interés de estudiar permanentemente.	
-Resolver problemas de diseño en base a la investigación	-Resolución de ejercicios, casos y otros
ax. Dar seguimiento de procesos por medio del uso de una comunicación efectiva; en un marco del comportamiento ético y responsable.	
-Reconocer las necesidades específicas de los usuarios al momento de generar un producto.	-Evaluación escrita -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Foros semanales.	Que es Design Thinking?	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Evaluación escrita	Design Thinking: momentos, fases y principios	Que es Design Thinking?	APORTE 2	5	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas y métodos de investigación a través de la empatía	Cuando se utiliza el Design Thinking, Que es Design Thinking?	APORTE 2	5	Semana: 9 (07/05/18 al 09/05/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas para el filtrado, evaluación y selección de las Ideas.	Cuando se utiliza el Design Thinking, Definición de reto, Que es Design Thinking?	APORTE 3	15	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Creative Thinking y Creative Confidence	Cuando se utiliza el Design Thinking, Definición de reto, Que es Design Thinking?	EXAMEN	15	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Evaluación escrita	Técnicas creativas para la ideación	Cuando se utiliza el Design Thinking, Definición de reto, Que es Design Thinking?	EXAMEN	5	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Creative Thinking y Creative Confidence	Cuando se utiliza el Design Thinking, Definición de reto, Que es Design Thinking?	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Evaluación escrita	Creative Thinking y Creative Confidence	Cuando se utiliza el Design Thinking, Definición de reto, Que es Design Thinking?	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Los estudiantes, mediante una participación activa y permanente, reflexionarán a partir de experiencias que faciliten el aprendizaje y les motive a descubrir la importancia del Pensamiento de Diseño (Design Thinking) para activar la Innovación en diferentes proyectos. Las clases, se desarrollan con un enfoque teórico – práctico, estas permitirán a los estudiantes desarrollar un proyecto mediante la metodología de Design Thinking, ayudándolos a estimular su creatividad y a implementar, de forma ordenada, un proceso de creación de ideas innovadoras enfocadas a solucionar problemas de las personas (usuarios).

Dicho proceso se enmarca en situaciones que involucran interacción con personas (Human Centered Design process), así como el trabajo en equipos creativos

(co-creación), estimulando la toma de decisiones en equipo en proyectos de creatividad.

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Donald A. Norman	PAIDOS IBERICA	El Diseño emocional	2006	
Thomas Lockwood		Design Thinking: Integrating Innovation		

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/03/2018**

Estado: **Aprobado**