



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: DESIGN THINKING, METODOLOGÍA

Código: FDI2016

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

complementa las herramientas teóricas y practicas necesarias para los talleres de diseño

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? (0 horas)
1.1	Introducción (1 horas)
1.2	Estructura (1 horas)
2	Cuando se utiliza el Design Thinking (0 horas)
2.1	Herramientas del Design Thinking (2 horas)
2.2	Procesos centrado en el usuario (2 horas)
3	Definición de reto (0 horas)
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

aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.

-reconocer las necesidades específicas de los usuarios al momento de generar un producto

-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado:

Completar