



**JORNADAS
DE DOCENCIA
UCTEMUCO**



**SEMINARIO DE
BUENAS PRÁCTICAS
EN EVALUACIÓN**

Desafíos y demandas de la nueva docencia



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

ESTRATEGIAS PARA EL FORTALECIMIENTO COMPETENCIAS GENERICAS EN TALLER DE DISEÑO V.

Mg. M. Paula Simian

Departamento de Diseño UC Temuco

6 de Octubre 2022

Desafíos y demandas de la nueva docencia

- Implementar acciones desde instituciones académicas permitiendo la gestación de vínculos extramuros tanto de agentes privados como organismos públicos para vincular a estudiantes de diseño con el sector productivo; fortalece el acercamiento y trabajo conjunto sobre problemáticas de una disciplina emergente y en constante cambio.
- Esto implica un desafío a nivel educativo y cultural sentando las bases para la construcción de parámetros locales en términos de necesidades específicas y globales superadas a las tendencias del mercado actual obligándonos, consecuentemente, a replantear la docencia tradicional.

Contexto :

Contexto: REDES DE
COLABORACIÓN UNIVERSIDAD
– EMPRESA PRESUR 2021 -2022

La Universidad dejó de ser la institución privilegiada depositaria del saber, o al menos del saber socialmente relevante; ya que este se encuentra distribuido, clasificado u organizado mediante una variedad de recursos de información. Del mismo modo, también los profesores ya no son los docentes que atesoran todas las habilidades y conocimientos.



Fundamentos del Taller / Reflexión



- El desarrollo de proyectos reales en conjunto con empresas e instituciones regionales potencia los aprendizajes adquiridos nutriendo la teoría con la práctica.
- El aprender haciendo en trabajo colaborativo con empresas, instituciones y socios comunitarios propicia un conocimiento de la realidad objetiva fortaleciendo competencias genéricas de futuros diseñadores y mejorando los resultados académicos del taller.

- En concordancia al Enfoque Profundo propuesto por Biggs, este Taller propone una experiencia real y contextualizada en un Modelo de Enseñanza y Aprendizaje del Diseño, enmarcado en los valores institucionales y competencias genéricas de: “Respeto a la diversidad”, “Actuación Ética” y “Manejo del Conocimiento y Gestión de la Información”.



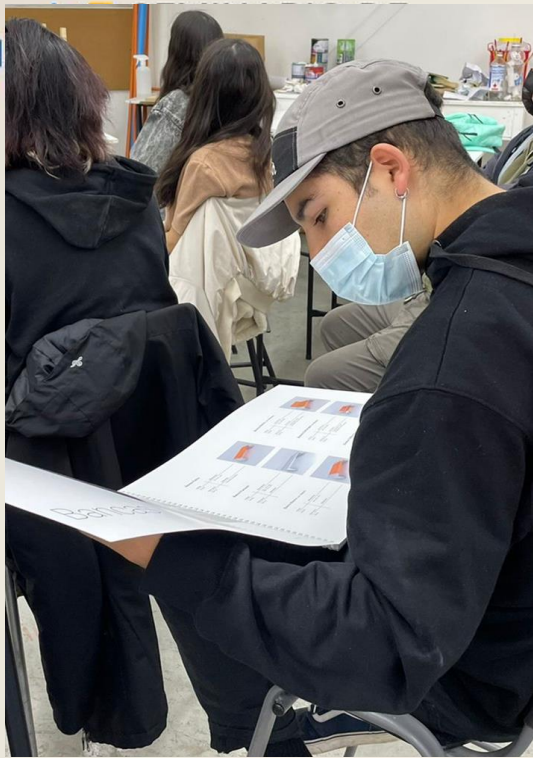
Figura 1. Modelo de Kolb: Aprendizaje a través de la Experiencia.

Descripción



- El Taller de Diseño Industrial V (DISI1158) tiene un enfoque hacia el desarrollo empresarial y el marketing, con el fin de pensar y diseñar productos, servicios y experiencias que respondan a necesidades reales en determinado colectivo.
- Por ello el estudiante Identifica oportunidades de intervención en eco sistemas productivos y sociales, para definir un problema de diseño de servicio delimitado, aplicando tanto herramientas de mercadotecnia e investigación social con metodologías de diseño que permiten levantar información y requerimientos pertinentes.







Aprendizaje activo 4.0	Aprendizaje Basado en Investigación ABI	Aprendizaje orientado a proyectos POL (Project Oriented Learning)	Aprendizaje Colaborativo
<p>Definición</p>	<p>Enfoque didáctico que permite hacer uso de la aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje que tiene como propósito conectar la investigación con la enseñanza bajo la supervisión del profesor. Puede ser utilizada como complemento a otras técnicas didácticas.</p>	<p>Un proyecto es un trabajo o esfuerzo que se lleva a cabo en un tiempo determinado, para lograr un objetivo específico, mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos. El aprendizaje por parte del alumno se construye en la acción. Esta acción es detonada por una problemática (proyecto), el cual a su vez puede tener diferentes insumos (contenidos de varios cursos, contenidos de varias disciplinas) que ayudan a plantear una posible solución.</p>	<p>Técnica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno, basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro. La premisa fundamental del aprendizaje colaborativo está basada en el consenso construido a partir de la cooperación de los miembros del grupo y a partir de relaciones de igualdad, en contraste con la competencia en donde algunos individuos son considerados como mejores que otros miembros del grupo.</p>
<p>Aprendizajes que fomenta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colaboración en equipos interdisciplinarios. ▪ Pensamiento crítico. ▪ Capacidad de investigación. ▪ Aprendizaje auto dirigido. ▪ Sensibilidad y capacidad perceptiva de los fenómenos científicos, humanísticos y socioculturales. 	<p>Identificación, análisis y evaluación de problemas Liderazgo ; Comunicación, argumentación y cooperación ; Organización, planeación y administración del tiempo y recursos ; Capacidad para formular objetivos, metas y propósitos ; Capacidad para trabajar en situaciones desconocidas y desestructuradas; Capacidad para aprender a aprender; Escucha activa ; Responsabilidad e innovación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Administración del tiempo Administración de proyectos ▪ Análisis, síntesis y evaluación ▪ Toma de decisiones ▪ Comunicación verbal y escrita
<p>Competencias transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emprendimiento innovador ▪ Inteligencia social ▪ Compromiso ético y ciudadano ▪ Razonamiento para la complejidad ▪ Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento innovador • Inteligencia social • Compromiso ético y ciudadano • Razonamiento para la complejidad • Comunicación • Transformación digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoconocimiento y gestión para el bienestar ▪ Emprendimiento innovador ▪ Inteligencia social ▪ Compromiso ético y ciudadano ▪ Razonamiento para la complejidad ▪ Comunicación ▪ Transformación digital
<p>Metodología / Etapas</p>	<p>1. Identificar problemas o situaciones problemáticas que requieren investigación. 2. Estructurar el problema. 3. Teorizar acerca de posibles soluciones. 4. Escoger una metodología para investigar alternativas de solución. 5. Generar evidencias con base en la investigación. 6. Analizar información o datos. 7. Utilizar pensamiento inductivo e hipotético - deductivo. 8. Formular inferencias y conclusiones mediante un proceso de investigación con rigor científico.</p>	<p>Primera fase • Definición del proyecto o problemática • Indicaciones básicas sobre proceso metodológico • Conformación de grupos de trabajo. Segunda fase • Revisión y análisis de la información • Definición y planeación del trabajo (cronograma o plan de trabajo) Tercera fase • Se establece la solución posible y se pone en marcha su desarrollo (producción) para obtener el servicio, producto o prototipo según sea el caso. Cuarta fase • Elaboración de un informe en donde se documente el proyecto y aprendizajes • Presentación y difusión de los resultados obtenidos • Evaluación y retroalimentación.</p>	<p>El AC se fundamenta en 5 elementos básicos que ayudan a construir y conseguir la colaboración entre los miembros del grupo: · Interdependencia positiva · Responsabilidad individual · Habilidades sociales · Interacción (cara a cara o virtual) · Procesamiento de grupo</p>
<p>Roles del profesor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Retroalimentar el trabajo del alumno constantemente. ▪ Motivar, guiar y establecer las metas y estrategias. ▪ Facilitar los contenidos. ▪ Supervisar las actividades y el procedimiento del alumno. ▪ Proponer la temática de investigación, 	<ul style="list-style-type: none"> • Monitorear el desarrollo del proyecto, observando qué funciona y qué no. • Aprender cómo los alumnos aprenden, buscando maneras para facilitar el aprendizaje. • Asesorar y retroalimentar a los alumnos. • Incorporar la toma decisiones en grupo a través de votaciones o consensos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseño instruccional ▪ Facilitador ▪ Tutor ▪ Guía ▪ Clarificar conceptos ▪ Integrar ideas y resultados

Etapas del Proyecto

Amparado en Convenio Marco con Empresa PRESUR el proyecto conjunto contempló tres etapas: Investigación, Desarrollo y Producción. PRESUR colaboró activamente en cada una de ellas.

1. Caracterización empresa , procesos productivos , construcción Estado del Arte del ámbito a abordar, Perfil de Cliente y Propuesta de Valor.
2. Definición Conceptual Línea de Productos, caracterización usuarios, requerimientos, desarrollos propuestas, selección, testeo y elaboración soluciones finales: Carpetas técnicas y Modelos 1:1.
3. Producción de primeros prototipos.



TALLER V
COLABORACIÓN

Presur

INTEGRANTES: Diego Angulo, Maoni Naves, Catalina Larenas, Constanza Sandoval
DOCENTE: Paula Simian

EMPRESA
PRESUR

DESCRIPCIÓN
Empresa dedicada a la elaboración de mobiliario y equipamiento urbano en hormigón.
Sus diseños incorporan materiales de alta resistencia y durabilidad, además son ignífugos, brindando un producto que abarca diferentes enfoques: social, económico, ambiental, otros.
Ubicada en la X Región de La Araucanía, Coñaripe



CONSTANZA SANDOVAL ABURTO
21 años
Temuco - Villarrica
4to año Diseño Industrial

Organizada en tiempos y gestión de trabajos.
Responsabilidad a la hora de cumplir tiempos establecidos.
Dedicación en proyectos.
Buena disposición en trabajos colaborativos.
Empática.

Abundancia de material digital en las redes.
Nuevas materialidades en la industria.
Diversificación en modalidades de trabajo.
Economía Circular.

Entornos laborales adversos.
Falta de empatía en salud mental.
Carente de difusión y conocimiento de la carrera.
Diseño Industrial.
Marginalización de las carreras enfocadas hacia el diseño.

Dificultad por salir de la zona de confort.
Baja capacidad para el control de volúmenes.
Autoboteo de mis capacidades.
Poco conocimiento en software de diseño y modelado 3D.
Trabas al hablar en grandes públicos.

OBJETIVOS GENERAL

GENERAL

ESPECÍFICOS

• Elegir un tipo de apoyo psicoemocional para el proceso de manejo

ACCIONES	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Localizar espacios	*				
Planificar hora	*	*	*	*	*
Aplicar contenido	*	*	*	*	*

• Evaluar situaciones que generen un sentimiento de incomodidad y no pertenencia en el ambiente.

ACCIONES	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Hacer visible un lugar que genere sentimientos negativos		*		*	*
Reparar la imagen	*	*	*	*	*
Aplicar contenido	*	*	*	*	*

• Elaborar el plan de ayuda para las situaciones de "crisis".

ACCIONES	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Evaluar los pasos de acción que se desarrollaron		*	*	*	*
Completar el plan	*	*	*	*	*
Aplicar el plan en diferentes situaciones	*	*	*	*	*

CONCLUSIÓN

El lograr ejecutar este plan a lo largo del semestre generara un alto impacto en mi desarrollo personal y profesional.
Beneficiando mis procesos creativos y sus resultados.
fortaleciendo la confianza y despliegue en diferentes contextos,
siendo capaz de reconocer alertas significativas para la elaboración de ideas y proyectos.



Presentación personal

MI nombre es Antonia Guzmán Millalanco, soy de la región de Aysén, vivo en Puerto Chacabuco, y actualmente me encuentro cursando el 4to año de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Católica de Temuco.

Análisis FODA

- Trabajo colaborativo
- Interés en cosas nuevas
- Capacidad de reconocer errores y aprender de ellos
- Baja concentración
- Falta de ánimo
- Mala percepción del tiempo
- Apoyo familiar
- Acceso a tecnología
- Pertenecer a una universidad que ofrece distintas herramientas de apoyo a sus estudiantes.
- El lugar donde vivo tiene un campo de trabajo poco explorado.
- Exigencia del entorno
- Alta competencia

Objetivo general

Mejorar mis técnicas de atención y concentración para lograr un mejor rendimiento académico y profesional.

Objetivos específicos

1. Observar los factores que suelen desconcentrar mi atención.
Acción 1: Listar sensaciones o comportamiento.
2. Clasificar comportamientos según nivel de frecuencia y tiempo invertido.
Acción 2: Comparar mediante un registro.
3. Desarrollar estrategias para la concentración.
Acción 3: Emplear técnicas ya existentes.

Planificación estratégica

O/E:	O.E.	Acc.	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	Indicad
1	1		●●					
2	2		●●					
3	3		●●●●●●					

Conclusiones

A modo de conclusión se puede decir que es un ejercicio que tiene las bases y el sustento para lograrlo, y se esperan obtener resultado beneficiosos tanto en el área personal como en el área académica. La siguiente planificación logró darnos una herramienta extra para nuestro desarrollo como futuros profesionales que se desenvuelven en proyectos variados.

TALLER V-DISEÑO INDUSTRIAL PLANIFICACIÓN PERSONAL



Presentación
Nombre: Diego José Angulo Achredo
Edad: 22 años
Carrera: Diseño Industrial
4to Año de Diseño Industrial



Travesía Académica



Fortalezas

- Proactivo
- Sincero
- Persistencia
- Alegre
- Empático
- Resiliente
- Habilidades Técnicas Profesionales

Oportunidades

- Facultad de ingeniería
- Distintos materiales tecnológicos
- Tecnología
- Capacitación constante
- Integración a la industria
- Impulsos de innovación

Debilidades

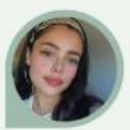
- Distracción
- Alto nivel de estrés
- Poco control de la ansiedad
- Incompetencia a utilizar la red
- Baja nivel de seguridad personal

Amenazas

- Necesario actualización
- Incompetencia digital
- Falta de control de la red
- Persistencia
- Falta de actualización tecnológica

OBJETIVO GENERAL

FORTALECER MIS COMPETENCIAS PSICOEMOCIONALES PARA MEJORAR MIS COMPETENCIAS PROFESIONALES



Catalina Larenas Salid
Tengo 23 años, estudiante de cuarto año en la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Católica de Temuco.
Me considero una persona trabajadora y detallista en todos mis proyectos, personales y académicos.



Objetivo

1. Potenciar mi marca personal para crear un imagen representativa

- Acción 1: Calcular los costos de producción
- Acción 2: Organizar el envío de las modificaciones
- Acción 3: Planificar el cambio de mercado

Mes	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Semanas	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Acción 1	*	*	*	*	*
Acción 2	*	*	*	*	*
Acción 3	*	*	*	*	*

- Controlar un plan de cambio gradual
- Acción 1: Identificar el estado de la marca
- Acción 2: Analizar un estado de la marca
- Acción 3: Manejar la historia o relato con la imagen o logo de la marca

Mes	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Semanas	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Acción 1	*	*	*	*	*
Acción 2	*	*	*	*	*
Acción 3	*	*	*	*	*

- Comprobar los factores que crean la identidad de la marca
- Acción 1: Modificar los ideas y cambios de marca
- Acción 2: Realizar un buen trabajo en base a las facturas que constituyen la marca
- Acción 3: Seguir los cambios asociados en el negocio

Mes	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Semanas	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Acción 1	*	*	*	*	*
Acción 2	*	*	*	*	*
Acción 3	*	*	*	*	*

Conclusión

Puedo decir que esta actividad me ayudo a visualizar y reflexionar sobre mis capacidades y falencias y como ellas pueden interactuar con un contexto determinado, participando activamente, en donde se pueden identificar oportunidades y amenazas que podrían interrelacionarse con la planificación personal.

FAAD.dño



FORTALIZA

- Creatividad
- Compromiso
- Responsabilidad
- Capacidad de gestión
- Buena disposición en trabajos colaborativos
- Empática

OPORTUNIDAD

- Gran impulso de desarrollo con el conocimiento de la tecnología
- Fines de investigación de la UCn
- Fomento de la producción de materias primas
- Fomento de la producción de materias primas
- Producción de materias primas
- Producción de materias primas
- Producción de materias primas

DEBILIDAD

- Falta de concentración
- Falta de control de la red
- Falta de control de la red
- Falta de control de la red

AMENAZA

- Actualización digital de la tecnología
- Disponibilidad para trabajar en el área de diseño de productos
- Disponibilidad para trabajar en el área de diseño de productos
- Disponibilidad para trabajar en el área de diseño de productos

OBJETIVO GENERAL
MEJORAR MIS HABILIDADES EN LA GESTIÓN DEL TIEMPO MEDIANTE UNA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA QUE PERMITA CUMPLIR CON MIS COMPROMISOS SEMANALES

Acción 1	Acción 2	Acción 3	Acción 4	Acción 5	Acción 6
MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12

Planificación estratégica

MAONI NAVES
19 años
RESIDENCIA EN ANCHO CHIVO
CURSANDO 4TO AÑO EN LA PRIMERA CARRERA DISEÑO INDUSTRIAL UCt

ORGANIZADA CON LOS TIEMPOS
DISPOSICIÓN A NUEVOS DESAFÍOS
CAPACIDAD DE ACEPTAR CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS
CREATIVA
RESISTENTE
BIEN DESPLANTE Y ORATORIA EN PRESENTACIONES PÚBLICAS

FORTALEZAS

- Organizada con los tiempos
- Disposición a nuevos desafíos
- Capacidad de aceptar críticas constructivas
- Creativa
- Resistente
- Buen desplante y oratoria en presentaciones públicas

Oportunidades

- Pandemia oportunidad
- Disposición a nuevos desafíos
- Flexibilidad laboral
- Innovación en productos en áreas de la economía circular

DEBILIDADES

- Falta de confianza personal
- Bajo manejo del estrés
- Indecisa
- Bajo conocimiento en software 3D
- Falta de actualización

AMENAZAS

- Futuros formatos de trabajo
- Diseño centralizado
- Pertenecer a una carrera con bajo potencial en el país

FODA

- A través de metodología de Taller de Diseño, desarrolla alternativas de solución, aplicando métodos de caracterización de usuarios, prototipado y procesos de testeo iterativo para mejorar la diferenciación de una empresa.

Design Council
Using design as a force for change.



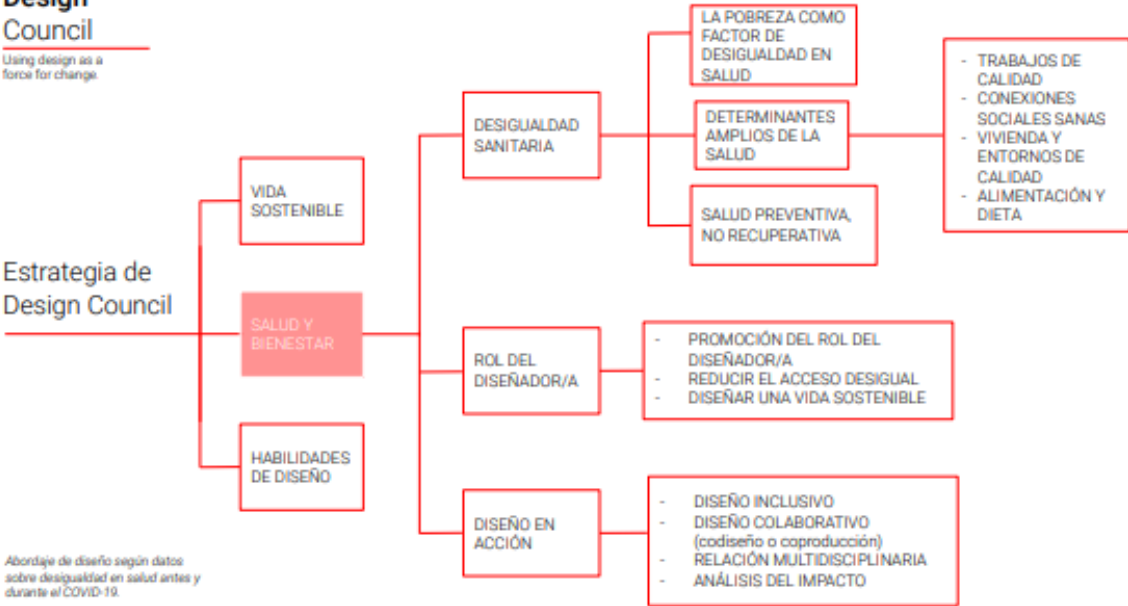
Design Council fue creado en 1944 para apoyar a la recuperación económica de Gran Bretaña después de la segunda guerra mundial, con el propósito de **mejorar la calidad de vida de las personas a través del Diseño, en ámbitos económicos, sociales y medioambientales.**

Ricardo Bustos-Joaquín Martínez
Docente Paula Simián
Taller de Diseño V

Visión	"Nuestra visión es un mundo en el que el diseño, como fuerza de cambio, mejore la vida de todos."	-Visibilizando la necesidad y el valor del diseño a través de investigaciones actuales. -Asesorías a empresas que requieran de la visión del diseño para afrontar sus desafíos actuales y futuros. -Desarrollar programas que permitan al cliente experimentar y descubrir nuevas respuestas mediante el diseño. -Analizan y evidencian todos sus procesos logrando inspirar a otros a respaldar y promover el diseño como una herramienta para el cambio.
Misión	Su misión es potenciar la calidad de vida mediante el diseño, trabajando colectivamente para potencializar lugares, productos y procesos	Salud y Bienestar Actuar contra el COVID-19 y sus variantes, Hogares insalubres, desigualdad de la salud, obesidad infantil y la población anciana.
Valores	-Aspiramos a reducir las desigualdades -No están apegados a formas de trabajar anticuadas -Hacemos, probamos, aprendemos y reflexionamos	Vida Sostenible Desafío que está directamente relacionado con los objetivos de desarrollo sostenible de la ONU, particularmente en "Acción por el Clima"
Principios del Diseño	-Diseño Profundo -Diseño Disruptivo -Diseño en Colaboración -Diseña Democráticamente	Habilidades de Diseño Implementar habilidades de diseño a empresas para que maximicen su potencial y aborden de mejor forma los desafíos que la sociedad requiere como lo son en el ámbito ambiental, económico y social.

Design Council
Using design as a force for change.

Estrategia de Design Council



Abordaje de diseño según datos sobre desigualdad en salud antes y durante el COVID-19.



- Este semestre desarrollamos Mobiliario Interior en Hormigón y Mobiliario Urbano Accesible. Siempre con principios de Diseño Universal.

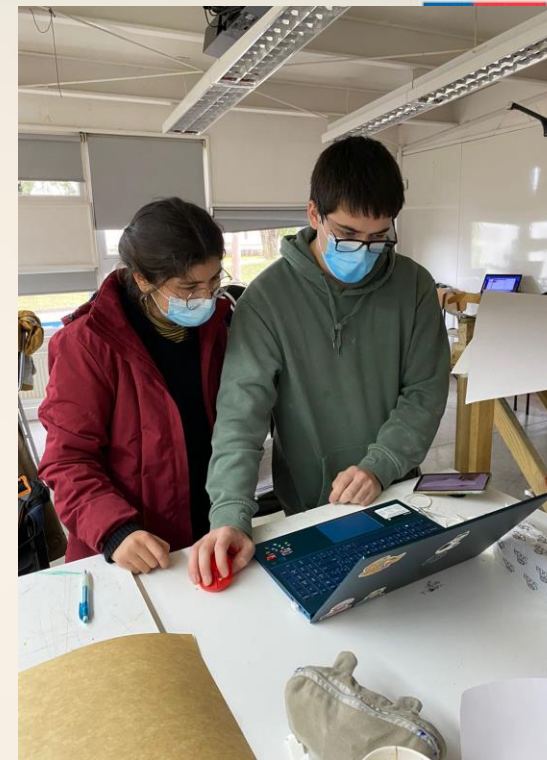
INVESTIGACIÓN y RECONOCIMIENTO PRODUCTIVO



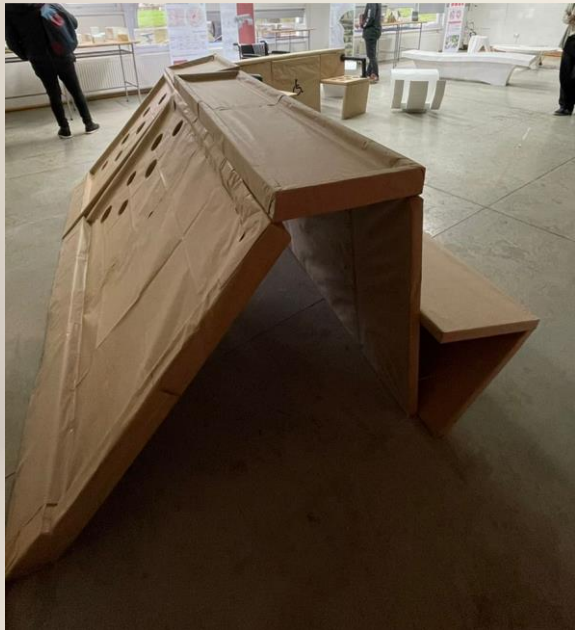


Conclusiones:

- El trabajar de manera conjunta en el desarrollo de productos a través visitas a la empresa, a la planta industrial y reuniones en aula con participación activa de la empresa, institución u organización (gerente comercial, jefe de planta, diseñadores, microempresarios y/o artesanos) mejora la práctica y los aprendizajes esperados.
- Los alumnos conocen de forma efectiva su futura realidad laboral, interiorizándose en las complejas variables productivas del rubro abordado, fortaleciendo competencias de la disciplina para relacionarse efectivamente con la empresa público -privada.







RESULTADOS PRELIMINARES



- Este tipo de proyecto nos permite como universidad hacer y financiar docencia de calidad superior a nuestra infraestructura, capacidades docentes y recursos económicos ciertamente.
- La formación integral en este tipo de proyectos; integra habilidades personales y sociales fortaleciendo las dimensiones del ser, comunicar y convivir, claves en el desarrollo armónico y desempeño social de los actores educativos.



Las iniciativas ejecutadas permiten evidenciar lo que la literatura describe:

- Los estudiantes que abordan el aprendizaje de manera profunda y vivencial, actuando como protagonistas no como meros receptores de información; tienden a presentar concepciones sofisticadas sobre el contenido y percepciones positivas sobre el contexto de aprendizaje, mejorando su rendimiento.
- Las experiencias previas (de aprendizaje, origen socioeconómico, concepciones y el background en general) se deben reconocer y se pueden nutrir con pequeñas actividades docentes para enriquecer y ampliar el marco de referencia de los jóvenes universitarios.
- Esto cobra especial relevancia en carreras “visuales” en donde las imágenes interiores y vivencias serán plasmadas en nuevos objetos, artefactos o productos gráficos contribuyendo a su riqueza compositiva, morfológica, cromática, sintáctica, semántica y pragmática.
- En contexto de virtualidad esto no fue muy diferente.



- “De manera particular, las denominadas habilidades emocionales adquieren relevancia más allá de los procesos educativos y se potencia su fortalecimiento en los ámbitos empresariales, orientado al desempeño laboral y al aporte con el desarrollo sostenible.” (Barrios, 2020)
- Esta modalidad colabora a robustecer competencias genéricas evidenciando sólidos resultados de aprendizaje.



ESTUDIANTES 2022

Diego Angulo Achondo
Ricardo Bustos Díaz
Antonia Guzmán Millalonco
Catalina Larenas Said
Joaquín Martínez Proboste
Paula Meriño Chureo
Maoni Navez Curín
Constanza Sandoval Aburto
Vicente Vásquez Morales
Juan Vásquez Moya
Fernanda Pérez (ayudante)

Gracias.....

Desafíos y demandas de la nueva docencia

