

# Descubriendo las Necesidades: Análisis de Usuarios en Arquitectura

*Bellas artes | Arquitectura | Aprendizaje Basado en Casos*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes universitarios de Arquitectura comprendan la importancia del análisis de usuarios y sus necesidades en el diseño arquitectónico. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Casos, los estudiantes explorarán situaciones reales, identificando y evaluando las necesidades específicas de diferentes tipos de usuarios para crear soluciones arquitectónicas más funcionales y humanas.

El propósito es que los estudiantes desarrollen habilidades analíticas y empáticas que les permitan diseñar espacios adaptados a contextos y personas reales, aumentando la calidad y pertinencia de sus proyectos. Esta competencia es fundamental para que futuros arquitectos proyecten ambientes que respondan a demandas sociales, técnicas y culturales, conectando directamente con la vida cotidiana y profesional.

El aprendizaje activo, colaborativo y reflexivo les ayudará a internalizar conceptos clave y a tomar decisiones fundamentadas, esenciales para su desempeño académico y laboral.

## Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características y necesidades de diferentes usuarios en contextos arquitectónicos específicos.
- Aplicar técnicas de recogida de información para identificar requerimientos y expectativas de usuarios reales.
- Evaluar y priorizar necesidades para orientar el diseño arquitectónico hacia soluciones funcionales y centradas en el usuario.
- Argumentar decisiones de diseño basadas en el análisis crítico de casos reales de usuarios y sus necesidades.

## Recursos Necesarios

- Casos de estudio impresos y digitales (2 casos diferentes).
- Proyector y computadora para mostrar presentaciones y videos.
- Cuadernos o hojas para anotaciones y mapas mentales.
- Marcadores, rotafolios y post-its para trabajo colaborativo.
- Herramientas digitales colaborativas (Google Docs o similar) para síntesis grupal.
- Video de 5 minutos sobre importancia del análisis de usuarios en arquitectura.

## Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de diseño arquitectónico y procesos proyectuales.
- Habilidades en trabajo colaborativo y comunicación oral.
- Experiencia previa en análisis y lectura de casos o proyectos arquitectónicos.

## Actividades

### Sesión 1: Introducción y Diagnóstico de Usuarios en Arquitectura

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 15 minutos**

##### Propósito de la sesión:

Conectar con conocimientos previos y sensibilizar sobre la importancia del análisis de usuarios y sus necesidades para un diseño arquitectónico eficaz.

##### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** "Para comenzar, quiero que piensen en un espacio arquitectónico que hayan utilizado recientemente, como una biblioteca o una plaza pública. ¿Qué necesidades creen que ese espacio debe satisfacer para ustedes y otros usuarios? Les pido que escriban tres necesidades o características que consideran fundamentales."

**Estudiantes:** Reflexionan y anotan individualmente sus ideas en 3 minutos.

##### Motivación y enganche:

**Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que en algunos proyectos arquitectónicos, ignorar las necesidades reales de usuarios ha llevado a espacios infrautilizados o incluso inseguros?" Luego muestra un video de 5 minutos que ejemplifica casos reales.

##### Contextualización:

**Docente:** Explica cómo entender a los usuarios es clave para diseñar espacios útiles, seguros y confortables, conectando el tema con experiencias diarias y futuras responsabilidades profesionales.

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 90 minutos**

##### Presentación del contenido:

Se introduce el método de Análisis de usuarios mediante dos casos reales. El docente presenta brevemente cada caso mostrando datos demográficos, usos previstos y contexto del espacio.

##### Actividad 1: Análisis individual del caso

- **Objetivo:** Analizar características y necesidades del usuario en un caso específico.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Entrega el primer caso impreso y dice: "Lean el caso y respondan: ¿Quiénes son los usuarios? ¿Qué necesidades específicas tienen? ¿Qué limitaciones o problemas enfrentan en el espacio actual?"
  - **Estudiantes:** Trabajan individualmente durante 20 minutos anotando respuestas y observaciones.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Documento con respuestas escritas.
- **Rol del docente:** Observa, responde dudas puntuales, incentiva el pensamiento crítico con preguntas como "¿Cómo afecta esa necesidad al diseño del espacio?"
- **Tiempo:** 20 minutos

## Actividad 2: Discusión en grupos pequeños

- **Objetivo:** Comparar análisis y priorizar necesidades del usuario.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Forma grupos de 4 estudiantes y dice: "Compartan sus respuestas y construyan un mapa mental con las necesidades más relevantes y comunes detectadas en el caso. Justifiquen por qué priorizan algunas necesidades sobre otras."
  - **Estudiantes:** Discuten y elaboran el mapa mental en rotafolios o digitalmente durante 30 minutos.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Mapa mental con necesidades priorizadas y justificación.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, pregunta "¿Qué consecuencias tendría no atender esta necesidad?" y ayuda a clarificar ideas.
- **Tiempo:** 30 minutos

## Actividad 3: Presentación y debate grupal

- **Objetivo:** Argumentar y defender decisiones basadas en el análisis de usuarios.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Solicita que cada grupo exponga su mapa mental y las prioridades detectadas, invitando a los demás a hacer preguntas o aportar sugerencias.
  - **Estudiantes:** Presentan durante 20 minutos en total y participan en el debate.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Exposiciones orales y discusión crítica.
- **Rol del docente:** Modera, fomenta preguntas y vincula aportes con objetivos de aprendizaje.
- **Tiempo:** 20 minutos

## Diferenciación:

Para estudiantes que terminan antes: se les invita a buscar ejemplos adicionales de usuarios y necesidades en espacios arquitectónicos de su entorno y preparar una breve reflexión. Para quienes necesitan apoyo: se ofrecen preguntas guía adicionales y apoyo para organizar sus ideas, además de la opción de trabajar con un compañero para estimular el análisis colaborativo.

### **Transición:**

**Docente:** Resume las principales conclusiones y anticipa que en la siguiente sesión se realizará un análisis más profundo y aplicarán herramientas para recoger información directa de usuarios.

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado: 15 minutos**

### **Síntesis:**

**Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en una hoja tres ideas clave sobre la importancia del análisis de usuarios y cómo afecta al diseño arquitectónico.

**Estudiantes:** Elaboran un breve resumen individual (ticket de salida).

### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué aprendí hoy sobre las necesidades de los usuarios en espacios arquitectónicos?
- ¿Cómo puedo aplicar este conocimiento en mis futuros proyectos?
- ¿Qué aspectos me resultaron más desafiantes y por qué?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Recoge algunos tickets de salida, comenta los puntos sobresalientes y da retroalimentación general sobre los análisis realizados durante la sesión.

### **Transferencia:**

**Docente:** Explica que en la próxima sesión usarán técnicas para recopilar información directa de usuarios y que lo aprendido es fundamental para que el diseño sea efectivo y pertinente.

### **Tarea o reto:**

Investigar brevemente un espacio arquitectónico público de su ciudad y anotar qué usuarios lo utilizan y qué necesidades creen que deben satisfacerse allí para compartir en la próxima sesión.

## **Sesión 2: Técnicas de Recogida y Priorización de Necesidades de Usuarios**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

## **Propósito de la sesión:**

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para aplicar técnicas de análisis directo de usuarios en proyectos arquitectónicos.

## **Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Inicia preguntando: "¿Qué técnicas conocen o han utilizado para obtener información sobre los usuarios en un proyecto arquitectónico?" Los estudiantes responden en plenaria durante 5 minutos.

## **Motivación y enganche:**

**Docente:** Presenta un breve caso donde el diseño fracasó por no usar técnicas adecuadas para entender a los usuarios, destacando la relevancia de aplicar herramientas y métodos para evitar errores.

## **Contextualización:**

**Docente:** Conecta el tema con la importancia de la recolección de datos en la práctica profesional, enfatizando que una buena técnica mejora la calidad del proyecto y la satisfacción de los usuarios.

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado: 95 minutos**

### **Presentación del contenido:**

El docente explica tres técnicas principales para recoger información: entrevistas estructuradas, observación directa y cuestionarios. Se ejemplifica cada técnica con casos reales y se muestran plantillas y formatos.

### **Actividad 1: Simulación de entrevista estructurada**

- **Objetivo:** Aplicar la técnica de entrevista para identificar necesidades de usuarios.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Divide a los estudiantes en parejas y entrega una guía con preguntas para entrevistar a un usuario ficticio (un rol asignado a uno de los estudiantes).
  - **Estudiantes:** En parejas, alternan roles de entrevistador y usuario durante 20 minutos, registrando respuestas y observaciones.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Registro escrito de la entrevista.
- **Rol del docente:** Supervisa, da retroalimentación sobre formulación de preguntas y escucha activa.
- **Tiempo:** 20 minutos

### **Actividad 2: Análisis de observación directa**

- **Objetivo:** Interpretar datos obtenidos mediante observación para detectar necesidades.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Proporciona un video corto (5 minutos) donde se observa el uso de un espacio público y pide identificar comportamientos y necesidades implícitas.
- **Estudiantes:** En grupos de 3-4, analizan el video y elaboran una lista de necesidades detectadas en 25 minutos.

- **Organización:** Grupos de 3-4

- **Producto:** Lista de necesidades con ejemplos de evidencias observadas.

- **Rol del docente:** Facilita la discusión, pregunta "¿Qué necesidades no se expresan verbalmente pero son evidentes?" y guía la reflexión.

- **Tiempo:** 25 minutos

### Actividad 3: Diseño de cuestionario para usuarios

- **Objetivo:** Crear un cuestionario efectivo para recopilar necesidades de usuarios.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Explica características de un buen cuestionario y entrega un modelo base.
- **Estudiantes:** En grupos de 4, diseñan un cuestionario con al menos 8 preguntas para un caso asignado, considerando claridad y pertinencia. Tiempo: 25 minutos.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Cuestionario diseñado.

- **Rol del docente:** Revisa avances, sugiere mejoras y fomenta precisión en preguntas.

- **Tiempo:** 25 minutos

### Diferenciación:

Estudiantes avanzados pueden diseñar preguntas abiertas y cerradas, mientras que quienes requieran apoyo reciben ejemplos y acompañamiento para formular preguntas claras y concretas.

### Transición:

**Docente:** Resume las técnicas y explica que terminarán la sesión priorizando necesidades para orientar un diseño conceptual.

### Fase de Cierre

#### Tiempo estimado: 15 minutos

### Síntesis:

**Docente:** Propone armar un organizador gráfico colectivo en el pizarrón con las técnicas y sus aplicaciones en el análisis de usuarios, invitando a los estudiantes a completar y comentar.

### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué técnica me pareció más útil para entender las necesidades del usuario y por qué?
- ¿Cómo puedo integrar estas técnicas en un proyecto arquitectónico real?
- ¿Qué desafíos anticipan al aplicar estas técnicas y cómo podrían superarlos?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Ofrece retroalimentación oral inmediata, destacando fortalezas y áreas de mejora en las actividades realizadas.

### **Transferencia:**

**Docente:** Invita a aplicar estas técnicas en su próximo proyecto de diseño y a documentar el proceso para futuras discusiones.

### **Tarea o reto:**

Preparar un breve informe donde apliquen una de las técnicas vistas para analizar un espacio cercano y describan las necesidades detectadas.

## **Evaluación**

**Tipo de evaluación:** La evaluación es formativa y se aplica durante las fases de desarrollo y cierre de ambas sesiones.

### **Criterios de evaluación:**

- Capacidad para identificar y analizar las necesidades de usuarios en casos concretos (Objetivo 1).
- Aplicación adecuada de técnicas de recogida de información (Objetivo 2).
- Priorización justificada de necesidades para orientar el diseño (Objetivo 3).
- Argumentación coherente y fundamentada en presentaciones y discusiones (Objetivo 4).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Rúbrica para evaluar mapas mentales, cuestionarios y exposiciones orales.
- Lista de cotejo para supervisar participación en entrevistas simuladas y análisis de observación.
- Observación directa durante actividades grupales y plenarias.
- Autoevaluación y coevaluación al final de cada sesión mediante preguntas reflexivas.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Documentos de análisis individual y grupal de casos.
- Mapas mentales con necesidades priorizadas.
- Registros de entrevistas simuladas y listas de observación.
- Cuestionarios diseñados para usuarios.

- Resúmenes y reflexiones escritas en tickets de salida.