

Conectando Sentimientos: Proyecto de Diseño Emocional para Innovar Experiencias

Bellas artes | Diseño | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito introducir a los estudiantes universitarios en el fascinante campo del Diseño Emocional, una disciplina que busca crear productos y experiencias que generen respuestas afectivas positivas en los usuarios. A través de un proyecto colaborativo, los estudiantes aprenderán a identificar cómo los elementos del diseño pueden influir en las emociones, desarrollar ideas innovadoras y construir un prototipo conceptual que refleje estos principios.

El enfoque se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos, promoviendo un aprendizaje activo y centrado en el estudiante, donde se conectan conceptos teóricos con problemas reales y actuales. Además, el diseño emocional es fundamental para profesionales del diseño porque potencia la empatía, la creatividad y la capacidad para generar soluciones que impactan no sólo funcionalmente, sino también emocionalmente en la vida cotidiana.

Este proyecto permitirá a los estudiantes comprender la importancia de la dimensión emocional en el diseño y cómo aplicarla para mejorar la experiencia del usuario en diversos contextos, fortaleciendo competencias clave para su desempeño profesional futuro.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los principios fundamentales del Diseño Emocional y su impacto en la experiencia del usuario.
- Diseñar un concepto innovador que integre elementos emocionales en un producto o servicio tangible.
- Colaborar efectivamente en equipo para desarrollar y presentar un prototipo conceptual.
- Evaluar críticamente el potencial emocional y funcional de los diseños propuestos.

Recursos Necesarios

- Materiales físicos: hojas A3 para bocetos (3 por grupo), marcadores de colores, post-its, tijeras, cinta adhesiva.
- Herramientas digitales: ordenador con acceso a internet, software de presentación (PowerPoint, Google Slides o similar).
- Materiales impresos: resumen breve sobre Diseño Emocional (1 por estudiante).
- Recursos audiovisuales: video introductorio sobre Diseño Emocional (5 minutos).
- Pizarras o rotafolios para trabajo grupal.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre principios de diseño y experiencia de usuario (UX).
- Habilidades para trabajo colaborativo y comunicación efectiva.
- Capacidad para análisis crítico y creatividad aplicada.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que el objetivo es entender cómo el diseño puede influir en las emociones para crear experiencias memorables y funcionales, y que hoy comenzarán un proyecto para desarrollar un concepto que integre estas ideas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta a los estudiantes: "¿Recuerdan un producto o experiencia que les haya generado una emoción especial? ¿Qué elementos creen que lo causaron?"

Estudiantes: Responden brevemente, compartiendo ejemplos y describiendo sensaciones y elementos de diseño.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "El 90% de las decisiones de compra están influenciadas por emociones, no por la lógica. El Diseño Emocional es clave para crear vínculos duraderos con los usuarios."

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida diaria de los estudiantes: "Como futuros diseñadores, entender y aplicar estas emociones es vital para destacar en un mercado competitivo y crear productos con significado."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Breve introducción al Diseño Emocional mediante un video de 5 minutos y un dossier impreso que resume los tres niveles clave de diseño emocional: visceral, conductual y reflexivo.

Actividad 1: Análisis de casos reales

- **Objetivo:** Analizar los principios fundamentales del Diseño Emocional y su impacto.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Entrega a cada grupo un caso de estudio breve (producto o servicio con enfoque emocional).
- Cada grupo debe identificar qué emociones busca evocar el diseño y qué elementos utilizan para ello.
- El grupo elabora un esquema en hoja A3 destacando los niveles visceral, conductual y reflexivo presentes.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Esquema gráfico en hoja A3.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, circula para guiar con preguntas como: "¿Qué emociones creen que despierta este diseño? ¿Cómo afectan los colores, formas o funciones a esas emociones?"

Actividad 2: Diseño conceptual emocional

- **Objetivo:** Diseñar un concepto innovador que integre elementos emocionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Indica que cada grupo debe idear un producto o servicio que genere una emoción específica (ejemplo: tranquilidad, alegría, sorpresa).
 - Utilizando post-its y marcadores, los estudiantes definen características visuales y funcionales que despierten esa emoción.
 - Elaboran un boceto rápido en la hoja A3.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Boceto conceptual y listado de elementos emocionales.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, da retroalimentación puntual con preguntas: "¿Cómo se conecta este diseño con la emoción elegida? ¿Qué elementos podrían potenciarla?"

Actividad 3: Presentación y retroalimentación entre pares

- **Objetivo:** Evaluar críticamente el potencial emocional y funcional de los diseños propuestos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su concepto en 3 minutos al resto.
 - Los otros grupos ofrecen comentarios constructivos sobre la emoción y el diseño.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y feedback recibido.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol del docente:** Modera, asegura respeto, destaca aspectos positivos y sugerencias.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: se les invita a explorar ejemplos adicionales en línea de Diseño Emocional para ampliar su vocabulario y referencias.
- Para quienes requieren más apoyo: el docente ofrece ejemplos guiados paso a paso y preguntas orientadoras durante el diseño conceptual.

Transiciones:

Tras la actividad de análisis, el docente conecta el aprendizaje con la creación del propio diseño emocional, y luego enlaza la presentación con la reflexión final para consolidar lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en un post-it tres ideas clave que aprendió sobre Diseño Emocional y lo que más le impactó del proyecto.

Estudiantes: Escriben y pegan sus post-its en una pizarra o rotafolio, creando un mapa mental colectivo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo aplicaron los principios del Diseño Emocional en su proyecto?
- ¿Qué habilidades colaborativas utilizaron durante el trabajo en equipo?
- ¿De qué manera este aprendizaje puede influir en sus futuros proyectos de diseño?

Retroalimentación:

Docente: Hace comentarios generales valorando el esfuerzo, creatividad y trabajo colaborativo, y ofrece sugerencias para profundizar en próximos proyectos.

Transferencia:

Docente: Explica que el próximo paso será desarrollar prototipos más detallados y estudiar casos de usuarios reales para refinar diseños emocionales.

Tarea o reto:

Docente: Propone investigar y traer un ejemplo de producto o servicio que consideren exitoso en Diseño Emocional para analizar en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa durante la fase de desarrollo (análisis de casos, diseño conceptual y presentaciones) y sumativa en la fase de cierre a través de la reflexión y síntesis colectiva.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y aplicar principios de Diseño Emocional (Objetivo 1).
- Creatividad y coherencia en el diseño conceptual emocional (Objetivo 2).
- Trabajo colaborativo efectivo y comunicación (Objetivo 3).
- Capacidad crítica para evaluar diseños propios y ajenos (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica de evaluación para el diseño conceptual y presentación.
- Lista de cotejo para participación y colaboración en grupo.
- Observación directa y registro anecdótico durante el desarrollo.
- Autoevaluación y coevaluación mediante la reflexión final.

Evidencias de aprendizaje:

- Esquemas analíticos elaborados en grupos.
- Boceto conceptual y listado de elementos emocionales.
- Presentación oral y feedback recibido.
- Mapa mental colectivo con ideas clave.
- Respuestas reflexivas escritas por cada estudiante.