

Innovando en Diseño: Creación y Desarrollo de Productos

Bellas artes | Diseño | Aprendizaje Basado en Casos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes universitarios de la asignatura de Diseño aprendan a diseñar productos a través del análisis y resolución de casos reales. A lo largo de seis sesiones, los estudiantes desarrollarán competencias para identificar necesidades, idear soluciones creativas, evaluar propuestas y tomar decisiones informadas en el proceso de diseño. El enfoque basado en casos fomenta el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conceptos, conectando el aprendizaje con situaciones concretas de la industria del diseño. Además, los estudiantes entenderán la importancia de diseñar productos que respondan a contextos sociales, económicos y ambientales actuales, lo que hace este aprendizaje relevante para su vida profesional y cotidiana.

Al finalizar el plan, los estudiantes estarán capacitados para enfrentar retos reales en diseño de productos, desde la conceptualización hasta la evaluación, fortaleciendo su autonomía, creatividad y habilidades colaborativas.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar situaciones reales de diseño de productos para identificar problemas y oportunidades de mejora.
- Diseñar propuestas de productos innovadores aplicando principios de diseño centrado en el usuario.
- Evaluar críticamente diferentes alternativas de diseño considerando aspectos funcionales, estéticos y sostenibles.
- Argumentar decisiones de diseño fundamentadas en criterios técnicos y contextuales.
- Colaborar efectivamente en equipos para resolver casos de diseño complejos.

Recursos Necesarios

- Materiales físicos: papel bond, marcadores, lápices, regla, post-its (suficientes para grupos de 4 estudiantes)
- Computadoras o tablets con acceso a internet y software de diseño básico (por ejemplo, SketchUp, Canva o similares)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Casos de estudio impresos (3 casos diferentes, adaptados a nivel universitario)
- Videos cortos sobre procesos de diseño y tendencias actuales (3 videos, duración total aprox. 15 minutos)
- Plantillas para mapas conceptuales y matrices de evaluación (impresas o digitales)
- Acceso a plataforma virtual para intercambio de archivos y foros de discusión

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de teoría del diseño y procesos creativos.

- Habilidades para trabajo colaborativo y comunicación oral y escrita.
- Experiencia previa con análisis de casos o resolución de problemas en grupos.
- Manejo elemental de herramientas digitales para diseño y presentación.

Actividades

Sesión 1: Introducción y análisis inicial de casos en diseño de productos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Presentar a los estudiantes el enfoque general del curso y motivarlos a comprender la importancia del diseño de productos mediante casos reales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Para comenzar, reflexionemos: ¿pueden mencionar un producto cotidiano que les guste y por qué? ¿Qué creen que lo hace especial?”
- **Estudiantes:** Responden brevemente en plenaria, compartiendo ejemplos y opiniones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato relevante: “Más del 70% de los productos lanzados al mercado fracasan en los primeros dos años por no responder a las necesidades reales del usuario. Hoy aprenderemos a evitar eso.”
- **Estudiantes:** Escuchan y reflexionan sobre la importancia de un buen diseño.

Contextualización:

- **Docente:** Conecta el tema con su vida: “Como futuros diseñadores, su desafío es crear productos que no solo sean atractivos, sino que realmente solucionen problemas y aporten valor.”
- **Estudiantes:** Comprenden el impacto real de su aprendizaje.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido: Se introduce la metodología Aprendizaje Basado en Casos (ABC) y se entrega el primer caso de estudio: un producto con problemas de aceptación en el mercado.

• Actividad 1: Análisis individual del caso

Objetivo: Analizar y diagnosticar problemas en un producto.

Instrucciones:

- **Docente:** “Lean detenidamente el caso entregado, identifiquen problemas, usuarios afectados y posibles causas.”
- **Estudiantes:** Individualmente analizan el caso, anotan puntos clave.

Organización: Individual

Producto: Lista de problemas identificados y notas personales.

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Observa, responde dudas y guía con preguntas como: “¿Qué evidencia tienen para esa conclusión?”

• **Actividad 2: Discusión en grupos pequeños**

Objetivo: Compartir y contrastar análisis para enriquecer la comprensión.

Instrucciones:

- **Docente:** “Integren equipos de 4 y compartan sus análisis. Identifiquen puntos comunes y discrepancias.”
- **Estudiantes:** Discuten y sintetizan ideas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Mapa mental conjunto con causas y problemas del producto.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Facilita, plantea preguntas como: “¿Qué elementos del diseño afectan más al usuario?”

• **Actividad 3: Puesta en común plenaria**

Objetivo: Exponer conclusiones y recibir retroalimentación.

Instrucciones:

- **Docente:** “Cada grupo expone su mapa mental y responde preguntas de sus compañeros.”
- **Estudiantes:** Presentan y discuten en plenaria.

Organización: Plenaria

Producto: Presentación oral y discusión.

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Modera y enfatiza aprendizajes clave.

Diferenciación:

- Estudiantes con avance rápido pueden comenzar a proponer posibles soluciones preliminares.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo individual y recursos adicionales impresos sobre análisis de problemas.

Transición: Se conecta la identificación de problemas con la ideación de soluciones que se trabajará en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** “En parejas, escriban en una frase cuál fue el principal problema identificado y por qué es importante resolverlo.”
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo identificamos los problemas más relevantes del producto?
 - ¿Qué dificultades encontré al analizar el caso?

- ¿Cómo me ayudó el trabajo en grupo a comprender mejor?
- **Retroalimentación:** El docente comenta las frases y reflexiones destacando puntos fuertes y áreas a mejorar.
- **Transferencia:** “En la próxima sesión, aplicaremos esta base para generar propuestas creativas.”
- **Tarea:** Buscar un producto cotidiano que consideren mal diseñado y traer una foto o descripción para analizar en la sesión 2.

Sesión 2: Ideación y creatividad aplicada al diseño de productos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Conectar la sesión anterior con el proceso creativo en diseño de productos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Compartan el producto mal diseñado que trajeron. ¿Qué problemas identificaron?”
- **Estudiantes:** Presentan brevemente sus ejemplos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (5 min) sobre productos innovadores que solucionaron problemas comunes.
- **Estudiantes:** Observan y comentan impresiones.

Contextualización:

- **Docente:** “La creatividad es clave para mejorar productos y satisfacer necesidades reales.”
- **Estudiantes:** Conectan creatividad con el análisis previo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

• Actividad 1: Lluvia de ideas estructurada

Objetivo: Generar múltiples propuestas de diseño.

Instrucciones:

- **Docente:** “En grupos de 4, realicen una lluvia de ideas para mejorar el producto problemático del caso de la sesión anterior. Usen la técnica SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner otros usos, Eliminar, Reordenar).”
- **Estudiantes:** Aplican la técnica, anotando todas las ideas sin juzgarlas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Listado amplio de ideas para diseño.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Observa, motiva la participación equitativa, sugiere ejemplos para SCAMPER.

• Actividad 2: Selección y desarrollo de la mejor idea

Objetivo: Elegir y profundizar en una propuesta de diseño.

Instrucciones:

- **Docente:** “Analicen las ideas generadas, seleccionen la más viable e innovadora. Esbocen un diseño preliminar con sus características principales.”
- **Estudiantes:** Deciden en grupo y realizan un boceto o esquema.

Organización: Grupos de 4

Producto: Boceto y descripción breve de la propuesta.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Facilita discusión, plantea preguntas: “¿Cómo esta idea mejora el producto? ¿Qué usuario beneficiará más?”

• **Actividad 3: Presentación rápida y retroalimentación entre pares**

Objetivo: Comunicar la propuesta y recibir opiniones constructivas.

Instrucciones:

- **Docente:** “Cada grupo presenta su boceto en máximo 5 minutos y recibe comentarios de otros equipos.”
- **Estudiantes:** Presentan y retroalimentan respetuosamente.

Organización: Plenaria

Producto: Presentaciones orales y feedback escrito.

Tiempo: 15 minutos

Rol docente: Modera y resalta ideas innovadoras y áreas a mejorar.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden crear un modelo digital básico o presentación más elaborada.
- Apoyo adicional para estudiantes en dificultad con guías para bocetos simples y ejemplos claros de SCAMPER.

Transición: Se conecta la ideación con la evaluación y selección de propuestas que se abordará en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** “Cada estudiante escribe en un post-it la idea que más le gustó y por qué.”
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué técnicas de creatividad me ayudaron a generar ideas?
 - ¿Cómo influyó el trabajo en equipo en la calidad de las propuestas?
 - ¿Qué aspecto puedo mejorar para la próxima sesión?
- **Retroalimentación:** El docente comenta las ideas destacadas y motiva a seguir explorando.
- **Transferencia:** “En la próxima sesión veremos cómo evaluar estas ideas para seleccionar la mejor.”
- **Tarea:** Investigar un producto innovador de su interés y traer información para analizar criterios de evaluación.

Sesión 3: Evaluación crítica y selección de propuestas de diseño

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir la evaluación para seleccionar propuestas efectivas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Compartan brevemente lo que encontraron sobre productos innovadores y sus criterios de éxito.”
- **Estudiantes:** Exponen hallazgos en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un breve video (5 minutos) sobre criterios clave en la evaluación de productos.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** “Evaluar propuestas nos ayuda a tomar decisiones informadas y evitar errores costosos.”
- **Estudiantes:** Comprenden la importancia del análisis crítico.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

• Actividad 1: Construcción de criterios de evaluación

Objetivo: Definir criterios claros para evaluar propuestas.

Instrucciones:

- **Docente:** “En grupos, elaboren una lista de criterios para evaluar productos (funcionalidad, estética, costo, sostenibilidad, usabilidad, etc.). Justifiquen cada criterio.”
- **Estudiantes:** Debaten y consensúan criterios.

Organización: Grupos de 4

Producto: Lista con criterios y justificaciones.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Orienta, plantea preguntas: “¿Por qué es importante ese criterio? ¿Cómo se mide?”

• Actividad 2: Aplicación de criterios a propuestas de diseño

Objetivo: Evaluar y seleccionar la propuesta más adecuada.

Instrucciones:

- **Docente:** “Usen los criterios para evaluar las propuestas de diseño generadas en la sesión 2. Asignen puntajes y determinen cuál es la mejor.”
- **Estudiantes:** Analizan y votan en grupo.

Organización: Grupos de 4

Producto: Matriz de evaluación con puntajes y elección final.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Supervisa, invita a argumentar decisiones.

- **Actividad 3: Debate y defensa de la propuesta seleccionada**

Objetivo: Argumentar la elección y fortalecer habilidades críticas.

Instrucciones:

- **Docente:** “Cada grupo presenta su propuesta elegida y explica por qué es la mejor según su evaluación.”
- **Estudiantes:** Presentan y responden preguntas.

Organización: Plenaria

Producto: Presentación oral y argumentación.

Tiempo: 10 minutos

Rol docente: Modera y ofrece retroalimentación.

Diferenciación:

- Estudiantes que avanza rápido pueden añadir criterios adicionales o realizar comparaciones más profundas.
- Apoyo para estudiantes con dificultades mediante ejemplos guiados y matrices simplificadas.

Transición: Se conecta la evaluación con la elaboración del prototipo que se desarrollará en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** “En grupos, elaboren un resumen escrito con los criterios clave y la propuesta seleccionada.”
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí sobre la importancia de los criterios en la evaluación?
 - ¿Cómo influyó la discusión en la selección final?
 - ¿Qué aspectos debo mejorar para argumentar mejor?
- **Retroalimentación:** Comentarios orales del docente destacando el rigor y claridad en los criterios.
- **Transferencia:** “La próxima sesión avanzaremos en la creación del prototipo basado en la propuesta elegida.”
- **Tarea:** Preparar materiales y bocetos para iniciar el prototipado.

Sesión 4: Prototipado y modelado de la propuesta de producto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para la construcción del prototipo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué conocimientos y materiales creen que son necesarios para construir un prototipo efectivo?”
- **Estudiantes:** Responden en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes y videos breves de prototipos famosos en diseño.

- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** “El prototipo es la primera versión tangible de nuestro producto para evaluar y mejorar.”
- **Estudiantes:** Entienden el valor del prototipado.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

- **Actividad 1: Planificación del prototipo**

Objetivo: Definir materiales, pasos y roles para construir el prototipo.

Instrucciones:

- **Docente:** “En grupos, elaboren un plan con materiales, tiempos y tareas para construir su prototipo.”
- **Estudiantes:** Planifican detalladamente.

Organización: Grupos de 4

Producto: Plan escrito o esquema.

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Asesora y corrige planes poco realistas.

- **Actividad 2: Construcción del prototipo**

Objetivo: Crear un modelo físico o digital básico del producto.

Instrucciones:

- **Docente:** “Usen los materiales disponibles para construir su prototipo siguiendo el plan.”
- **Estudiantes:** Construyen y ajustan su prototipo.

Organización: Grupos de 4

Producto: Prototipo funcional o representativo.

Tiempo: 65 minutos

Rol docente: Supervisa, ofrece retroalimentación inmediata y sugiere mejoras.

- **Actividad 3: Documentación del proceso**

Objetivo: Registrar el proceso para futuras referencias.

Instrucciones:

- **Docente:** “Tomen fotos y anoten dificultades y soluciones durante la construcción.”
- **Estudiantes:** Documentan y preparan breve informe.

Organización: Grupos de 4

Producto: Registro visual y escrito.

Tiempo: 10 minutos

Rol docente: Valida la documentación y motiva la reflexión.

Diferenciación:

- Estudiantes con habilidades digitales pueden crear prototipos virtuales.

- Apoyo para estudiantes con dificultades motrices mediante asignación de roles complementarios.

Transición: Se conecta el prototipado con las pruebas y evaluación que se realizarán en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** “Cada grupo comparte una foto y tres palabras que describan su experiencia construyendo el prototipo.”
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí sobre el proceso de prototipado?
 - ¿Qué dificultades enfrentamos y cómo las superamos?
 - ¿Qué modificaría para la próxima versión?
- **Retroalimentación:** Comentarios orales y escritos del docente sobre el nivel de concreción y creatividad.
- **Transferencia:** “En la próxima sesión probaremos y evaluaremos estos prototipos.”
- **Tarea:** Preparar una breve presentación del prototipo para la siguiente sesión.

Sesión 5: Pruebas de usuario y evaluación de prototipos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir la importancia de las pruebas con usuarios para mejorar el diseño.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Por qué creen que es importante que otras personas prueben nuestro prototipo?”
- **Estudiantes:** Responden en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (5 minutos) donde usuarios prueban y critican productos reales.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** “Las pruebas nos permiten detectar errores y mejorar antes de la producción final.”
- **Estudiantes:** Comprenden el valor del feedback.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

• Actividad 1: Preparación de guía de prueba

Objetivo: Crear preguntas y criterios para evaluar el prototipo con usuarios.

Instrucciones:

- **Docente:** “En grupos, diseñen una guía con preguntas para los usuarios que prueben su prototipo.”

- **Estudiantes:** Elaboran la guía enfocándose en aspectos funcionales y experiencia de usuario.

Organización: Grupos de 4

Producto: Guía escrita.

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Orienta y sugiere tipos de preguntas.

• **Actividad 2: Simulación de pruebas con usuarios**

Objetivo: Aplicar la guía y recolectar datos de evaluación.

Instrucciones:

- **Docente:** “Cada grupo realizará pruebas entre compañeros actuando como usuarios.”
- **Estudiantes:** Aplican la guía y registran respuestas.

Organización: Grupos de 4, rotando roles

Producto: Resultados y observaciones.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Supervisa y guía la dinámica, promueve observaciones detalladas.

• **Actividad 3: Análisis y ajustes del prototipo**

Objetivo: Interpretar resultados y proponer mejoras.

Instrucciones:

- **Docente:** “Analicen la información obtenida y definan ajustes para mejorar su prototipo.”
- **Estudiantes:** Discuten y redactan un plan de mejoras.

Organización: Grupos de 4

Producto: Plan de ajustes.

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Facilita la reflexión y propone preguntas clave.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden diseñar pruebas más complejas o incluir criterios adicionales.
- Apoyo para estudiantes con dificultades con guías simplificadas y ejemplos de preguntas.

Transición: Se conecta la evaluación con la presentación final y documentación del proyecto.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** “En plenaria, cada grupo comparte un aprendizaje clave obtenido de las pruebas.”
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo impactaron las pruebas en la mejora del diseño?
 - ¿Qué aspectos del prototipo fueron mejor recibidos?
 - ¿Qué cambios me sorprendieron más?

- **Retroalimentación:** El docente ofrece comentarios tanto técnicos como sobre el proceso colaborativo.
- **Transferencia:** “En la sesión final prepararemos la entrega formal y presentación de su proyecto.”
- **Tarea:** Refinar prototipo y preparar presentación final.

Sesión 6: Presentación final, síntesis y reflexión sobre el diseño de productos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar el ambiente para la presentación final y reflexión global.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Repasen los aprendizajes más importantes de las sesiones anteriores.”
- **Estudiantes:** Comparten en parejas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy mostrarán todo lo que han logrado y reflexionaremos juntos.”
- **Estudiantes:** Se motivan para la presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

• Actividad 1: Presentación formal del proyecto

Objetivo: Comunicar el proceso y resultados del diseño.

Instrucciones:

- **Docente:** “Cada grupo dispone de 15 minutos para presentar su prototipo, proceso y mejoras implementadas.”
- **Estudiantes:** Presentan ante el grupo y docente.

Organización: Plenaria

Producto: Presentación oral y prototipo.

Tiempo: 60 minutos (4 grupos aprox.)

Rol docente: Evalúa, ofrece retroalimentación constructiva.

• Actividad 2: Evaluación colectiva y debate

Objetivo: Reflexionar y aprender de las propuestas de los demás.

Instrucciones:

- **Docente:** “Después de cada presentación, haremos preguntas y comentarios.”
- **Estudiantes:** Participan activamente en la retroalimentación.

Organización: Plenaria

Producto: Intercambio crítico.

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Modera y fomenta respeto y profundidad en comentarios.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** “Como cierre, cada estudiante escribe en una tarjeta tres aprendizajes clave del curso.”
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué habilidad o conocimiento del diseño de productos mejoré más?
 - ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi carrera profesional?
 - ¿Qué aspectos seguiré desarrollando?
- **Retroalimentación:** El docente realiza un cierre grupal destacando logros y proponiendo retos futuros.
- **Transferencia:** Se invita a los estudiantes a continuar explorando diseño con casos reales y proyectos propios.
- **Tarea:** Completar una autoevaluación y plan personal de mejora.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, fase de inicio, para conocer conocimientos previos y motivación.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones en actividades de análisis, propuesta, prototipado y pruebas, con retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Sesión 6, presentación final del proyecto y autoevaluación.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y diagnosticar problemas en productos reales (objetivo 1).
- Creatividad y originalidad en el diseño de propuestas (objetivo 2).
- Uso adecuado de criterios para evaluar y seleccionar propuestas (objetivo 3).
- Claridad y fundamentación en la argumentación de decisiones de diseño (objetivo 4).
- Colaboración efectiva y comunicación en equipo (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de presentaciones y prototipos.
- Lista de cotejo para participación en actividades grupales.
- Observación directa durante actividades prácticas.
- Portafolio con registros de trabajo y documentación del proceso.
- Autoevaluación y coevaluación al final del curso.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas mentales y análisis de casos.
- Listados y bocetos de propuestas creativas.
- Matrices de evaluación y selección de propuestas.

- Prototipos físicos o digitales documentados.
- Presentaciones orales y registros de retroalimentación.
- Reflexiones escritas y autoevaluaciones.