

## Seminario de titulación para egresados de Arquitectura, Diseño Gráfico Digital, Diseño de Productos y Ciencias de la Comunicación

### Investigación en diseño y metodologías centradas en el usuario

<b>Docente</b>	<b>Mtro. Francisco Javier Echavarría Meneses</b>		
<b>1.INFORMACIÓN GENERAL</b>			
<b>Fechas</b>	<b>Horario</b>		<b>Lugar</b>
<b>Inicia: martes 27 de agosto de 2024 Termina: martes 12 de noviembre de 2024.</b>	<b>martes</b> (1:30 hrs. / 20:30 a 22:00 hrs.), <b>a distancia.</b> <b>jueves</b> (1:30 hrs. / 20:30 a 22:00 hrs.), <b>a distancia.</b> <b>sábado</b> (4:00 hrs / 10:00 a 14:00 hrs.), <b>presencial.</b> Impartición y seguimiento de proyectos híbrido; Plataforma <i>TEAMS</i> y, ULSA Condesa CDMEX.		<b>Plataforma TEAMS y ULSA Condesa CDMEX.</b>
<b>Duración:</b> <b>90 HORAS EFECTIVAS</b> en modalidad híbrida (7 horas a la semana [tres a distancia / 4 presencial], con un total de 13 semanas) se toman en consideración las horas de diagnóstico, lectura de calificaciones y días feriados.	<b>CLAVE</b>		
<b>Mínimo requerido de participantes</b>	<b>10</b>	<b>Máximo de participantes</b>	<b>12</b>
<b>Requisitos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>La plataforma institucional TEAMS, servirá de medio para impartir y dar seguimiento general del proyecto, es decir, a manera de bitácora, los alumnos reportarán los avances y resultados preliminares del proyecto final, las observaciones, ideas, datos, avances y obstáculos en el desarrollo de las actividades que se llevan a cabo para el desarrollo del proyecto final. Deberá contener portada, tabla de contenido, procedimientos y bibliografía. También, en dicha plataforma, se llevarán a cabo algunas actividades de aprendizaje relacionadas con los temas del programa. (Toda la realimentación y retroalimentación se realizará en su gran mayoría de manera híbrida.</i></li> <li><i>Navegador de internet</i></li> <li><i>Correo Electrónico</i></li> <li><i>Colaboración online mediante uso de grupo cerrado en TICS</i></li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Compromiso lector e investigativo</b></li> <li>• <b>Conocimiento básico de <i>InDesign</i></b></li> </ul>
<b>Materiales</b>  <b>Estos materiales se solicitarán durante el curso, NO es requerido tenerlas desde el primer día</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Post-its</i></b></li> <li>• <b>Plumón negros tipo <i>Sharpie</i></b></li> <li>• <b>Plumones de colores</b></li> <li>• <b>Rotafolios blancos</b></li> <li>• <b>Tijeras.</b></li> <li>• <b>Lápiz Adhesivo</b></li> <li>• <b>Referencias iconográficas (análogas y/o digitales).</b></li> <li>• <b>Cinta adhesiva</b></li> <li>• <b>Biblioteca física y virtual de La Salle</b></li> </ul>
<b>2.OBJETIVO</b>	
<p>Al término del Seminario el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Impulsar el diseño centrado en el usuario (<i>human centered design</i>) en los proyectos que realice profesionalmente.</b></li> <li>• <b>Proyectar experiencias significativas y disruptivas.</b></li> <li>• <b>Definir y replantear un problema basado en necesidades reales de los usuarios.</b></li> <li>• <b>Generar empatía con los diferentes tipos de usuarios a través de algunas herramientas de investigación cualitativa.</b></li> <li>• <b>Aplicar el proceso del <i>Design thinking</i> y el <i>User centered design</i></b></li> <li>• <b>Generar estrategias desde el pensamiento de diseño que brinden valor a los diversos <i>stakeholders</i> (involucrados), dentro de problemáticas sociales y con un enfoque en innovación, aplicable a cualquier ámbito disciplinar</b></li> </ul>	
<b>3.TEMARIO</b>	
I.	<b>Tema: El diseño de experiencias</b> ¿Qué es una experiencia? Percepciones personales, pero, con enfoque disciplinar según sea el caso y la experiencia compartida. Comportamiento del usuario y proceso de empatía hacia el diseño (problema de diseño).
<b>Entregable:</b> Aplicación de técnicas de investigación etnográfica y antropológica a una necesidad del ser humano <i>insitum</i> .	
II.	<b>Tema: Net-Etnografía y Diseño: Recursos para la investigación</b>  A partir de temas cotidianos derivados de los ODS, se busca detectar necesidades y problematizarlas para generar empatía con el usuario afectado. (Antropología, el ser humano, el usuario y el consumidor, Contexto PESTÉ Histórico).
<b>Entregable:</b> Análisis a casos específicos.	
III.	<b>Tema: <i>Design Thinking Methods</i>: De la innovación a la integración a la transformación.</b>  La evolución del <i>Design Thinking</i> . <i>Design Business</i> , un nuevo modelo de éxito. <i>Design Thinking</i> y <i>Design Management</i> . Identificación de <i>Insights</i> .
<b>Entregable:</b> Aplicación de las herramientas en un proyecto personal.	
IV.	<b>Tema: La innovación</b> El arte de la innovación. Las diez caras de la innovación. Niveles y tipos de innovación.
<b>Entregable:</b> Presentación y argumentación desde el <i>Design Thinking</i> .	

**V. EXPOSICIÓN DE PROYECTOS.**

**Entregable:** Generación de un proyecto/caso de estudio de diseño de experiencias enfocado al área principal de conocimiento (Arquitectura, Diseño y / o Ciencias de la Comunicación) que pueda ser viable, factible y deseable dentro del contexto PESTÉ Histórico actual. El proyecto deberá ser generador de experiencias enfocadas en un usuario clave y si es posible se deberá generar un prototipo del mismo. Las categorías de entidades (públicas, privadas o sociales) a las que se puede aplicar son infinitas.

**REQUISITOS DEL ENTREGABLE:**

- Contenido de gran calidad de la propuesta de experiencia de usuario.
- Excelente redacción y presentación en el documento, así como la inclusión **de 20 referencias bibliográficas que den fe de su pertinencia en el contexto (PESTÉ histórico) específico y actual, así como de su validez teórico-conceptual, referenciadas mediante estilo APA.**
- No se aceptarán trabajos con deficiente ortografía, redacción, diseño editorial pobre, o sin citas bibliográficas. No se aceptarán copias de textos o imágenes de otros autores sin cita bibliográfica referenciada.
- No se aceptarán trabajos extemporáneos ni fuera del formato especificado.

**Tiempo de Exposición: 15 a 20 minutos.**

**Contenido de la Exposición:**

1. Detección de necesidades reales actuales para la generación y diseño de experiencias.
2. Análisis de Factibilidad.
3. Análisis de viabilidad.
4. Análisis de deseabilidad.
5. Aplicación del proceso de *Design Thinking* como detonador de innovación en experiencias:
  - Empatía
  - Definición del problema
  - Ideación
  - Aprendizajes a partir de la experimentación.
  - Propuesta estratégica
  - Ejemplos análogos
6. Plan de implementación y resultados hacia la mejora.

**4. EVALUACIÓN\***

RUBROS A EVALUAR	CARACTERÍSTICAS Y PONDERACIONES DE LA EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN
Proyecto final	Argumentación	20%
	Documento escrito *	30%
	Exposición *	20%
Actividades de aprendizaje a distancia		15%
Bitácora en línea/ participación en clase		15%
<b>SUMATORIA</b>		<b>100%</b>

## 5. TITULACIÓN

Disposiciones acordes al Reglamento del Alumnado de las Universidades integrantes del Sistema Educativo de las Universidades La Salle. SEULSA. 2024.

### Capítulo XVII. TITULACIÓN POR SEMINARIO DE TITULACIÓN

**Artículo 274.-** Para obtener el título profesional de licenciatura a través de esta modalidad, el miembro del alumnado deberá cubrir los siguientes requisitos:

- I. Haber acreditado en su totalidad el seminario con un promedio global mínimo de 8.5 (ocho punto cinco, sin redondeo de calificaciones);
- II. Elaborar un producto académico o un trabajo escrito, aprobado por el coordinador del seminario de titulación, en el que se demuestre la aplicación de los conocimientos adquiridos en el seminario conforme a los lineamientos que fije la unidad académica a la que pertenece;
- III. Sustentar un examen de defensa oral sobre el producto académico o trabajo escrito realizado y sobre conocimientos generales mínimos de los estudios de licenciatura cursados.

**Artículo 275.-** En caso de que el promedio con el que el miembro del alumnado haya acreditado el seminario sea inferior a 8.5 (ocho punto cinco), podrá ejercer alguna de las siguientes opciones:

- I. Volver a cursar el seminario, siempre que esto sea posible;
- II. Cursar otro seminario cumpliendo con lo establecido en el artículo 273 de este Reglamento;
- III. Optar por otra forma de titulación a la que tenga derecho, realizando para ello los trámites y pagos correspondientes a la nueva modalidad elegida.

**Artículo 276.-** El miembro del alumnado tendrá hasta dos oportunidades para acreditar el seminario con el promedio requerido; en caso de no lograrlo, deberá elegir otra opción de titulación a la que tenga derecho y realizar para ello los trámites y pagos correspondientes a la nueva modalidad elegida.