

Diseño Industrial/Licenciatura en Diseño Industrial
Programa de Unidad Curricular

Carrera:

Licenciatura en Diseño Industrial.

Plan:

2013

Ciclo:

Ciclo de egreso.

Área:

Área Gestión de Proyecto / Área Proyectual.

Perfil:

Producto y Textil-indumentaria.

Nombre de la unidad curricular:

“Taller Encararé 1: Creatividad e Innovación”

Tipo de unidad curricular:

Asignatura Optativa,(con cupo a asignar por la entidad organizadora, Facultad de Ingeniería de UDELAR).

Año de la carrera:

Según conocimientos previos recomendados

Organización temporal:

Semestre 7°.

Semestre

Primer Semestre

Docente responsable:

Prof. Adjunto (G°3) Pablo Darscht (IIE - FING)

Equipo docente:

Ayudante (G°1) Macarena Harispe

Ayudante (G°1) Analía Corcino

Ayudante (G°1) Florencia Talmon

Régimen de cursado:

Presencial, dictado semanal.

Régimen de asistencia y aprobación:

Condiciones de asistencia: De acuerdo a la reglamentación de asistencia de cursos controlados FADU

Condiciones de aprobación: Evaluación de hasta dos presentaciones de trabajos intermedios y un Trabajo Final en equipos. Nota de aprobación: 03 puntos. No tiene examen.

Créditos:

Créditos asignados a la unidad curricular: Total 05 - Distribución por Área EUCD: Proyectual 03 créd. + Gestión 2 créd.

Horas totales:

Horas totales de trabajo estudiantil: 75

Horas aula:

Horas aula Totales: 40 Hs. (+Trabajo práctico 20 Hs. + Trabajo de campo 15 Hs.).

Año de edición del programa:

2016

Conocimientos previos recomendados:

El estudiante debe contar con conocimientos avanzados y abarcativos de su propia carrera, estimándose que la presente asignatura deba ser tomada en el último año de la carrera respectiva.

Objetivos:

- Promover el relacionamiento de los estudiantes con diferentes actores socioeconómicos nacionales, apuntando a que el estudiante entienda los problemas de estos actores y busque soluciones a los mismos.
- Incentivar la creatividad y el trabajo en equipo multidisciplinario en el proceso de planteo preliminar de soluciones tecnológicas innovadoras.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita.
- Fomentar la actitud emprendedora, buscando que el estudiante piense en soluciones económicamente viables y que entienda los diferentes aspectos que influyen en la generación de un nuevo emprendimiento a partir del desarrollo de un producto.

Contenidos:

Unidades didácticas de la Asignatura:

1. Introducción. Definición de equipos y áreas de trabajo.
2. Formulación de problemas y detección de necesidades. Simulación con cliente (juego de roles), diagrama de espina de pescado (Ischikawa).
3. Trabajo en equipo; características y optimización. Liderazgo.
4. Propiedad intelectual. Trabajo en laboratorio de software con bases de datos de patentes (buscando las relacionadas al área de trabajo), consideraciones generales acerca de la redacción de una patente.
5. Análisis de necesidades y oportunidades.
6. Proceso de diseño. Metodología y métodos proyectuales (SCAMPER, técnica KJ, brainstorming, re-significación de objetos).
7. Generación de soluciones alternativas.
8. Hardware y software para implementación de prototipos.
9. Desarrollo y Pre prototipo.

Metodología de enseñanza:

1. La asignatura consistirá en varios módulos, donde se alternarán clases teóricas con talleres, donde los estudiantes realizarán tareas específicas bajo la guía de los docentes. También se realizarán charlas con emprendedores y creativos de ingeniería, diseño y otras áreas.
2. Se trabajará en equipos, conformados por los docentes, de 4 a 6 personas. Cada uno de ellos tendrá un tutor docente asignado.
3. Cada equipo de estudiantes tendrá asignada un área de trabajo (agro, salud, vivienda, discapacidad, ambiente, audiovisuales, etc.), donde deberá detectar necesidades u oportunidades, a través de reuniones, entrevistas, etc., con actores relevantes (personas e instituciones), así como búsqueda de información bibliográfica. A partir de las mismas, los estudiantes definirán precisamente los problemas relevados.
4. En sesión plenaria, los problemas serán presentados y discutidos. Luego, cada equipo con su tutor elegirá 2 o 3 de ellos para trabajar en las siguientes etapas.
5. Los estudiantes diseñarán esquemáticamente soluciones alternativas para los problemas elegidos, usando metodologías creativas y realizando búsquedas bibliográficas y de patentes. Estas soluciones serán discutidas con algunos de los actores entrevistados previamente, y luego presentadas en una sesión plenaria.
6. En ésta última, se elegirá una de las soluciones, para realizar un diseño refinado.
7. Entregables finales:
 - Versión reducida del diseño (maqueta, pre prototipo, prototipo software o prototipo funcional según el caso). Alternativamente el diseño será documentado en forma escrita como una patente.
 - Proyecto de acuerdo a las pautas corrientes en los fondos concursables disponibles para el desarrollo de prototipos (por ejemplo, el Programa de Apoyo a la Investigación Estudiantil de CSIC, o el Fondo de Desarrollo de Prototipos de la Fundación Ricaldoni).

Formas de evaluación:

La aprobación del curso se basará en un concepto global que tendrá en cuenta: el desempeño del grupo en el semestre, el desempeño individual, el diseño desarrollado, las entregas y defensas orales realizadas. Éstas últimas refieren a: definición de problemas y oportunidades, patente con la solución refinada del problema escogido, proyecto de investigación estudiantil.

Bibliografía básica:

- Sitio web del curso: <https://eva.fing.edu.uy/course/view.php?id=582>
- Product design and development, 3rd ed., K.T. Ulrich y S.D. Eppinger, McGraw-Hill, 2003. ISBN: 0071232737.