

Innova_LAB

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL

Carrera:

Licenciatura en Diseño Industrial

Plan:

2013

Ciclo:

Ciclo de Orientación

Área:

Área Gestión de Proyectos

Perfil:

Producto y Textil-indumentaria

Nombre de la unidad curricular:

Innova_LAB

Tipo de unidad curricular:

Taller

Carácter de la unidad curricular:

Optativa

Año de la carrera:

No corresponde

Organización temporal:

Semestral

Semestre:

No corresponde

Docente responsable:

Prof. Agr. G4 Mag. Arq. Ariel Beltrand

Equipo docente:

Prof. Lic. DInd. Nicolás Capricho

Modalidad de cursado:

A distancia

Régimen de cursado:

Controlado

Régimen de asistencia y aprobación:

Modalidad a distancia, requiere inscripción, acceso a plataforma informática EVA FADU y aulas de videoconferencia.

Régimen controlado asistencia mínima 80%.

Condiciones de aprobación: Evaluación de un Trabajo en equipos por etapas, a desarrollar en el semestre. T1: Aprobación por curso - sin examen.

Créditos:

4 créditos

Horas totales:

60 horas

Horas aula:

30 horas

Año de edición del programa:

2025

Conocimientos previos recomendados:

Tratándose de una actividad de perfil preprofesional, el estudiante debe contar con conocimientos avanzados y abarcativos de su propia carrera, estimándose que la presente asignatura deba ser tomada en los dos últimos años de carrera.

Objetivos:

El objetivo general de Innova_LAB es que el estudiante logre desarrollar una experiencia de aprendizaje basado en la comprensión de las variables implicadas en la génesis de los procesos de innovación. Bajo el formato de taller - laboratorio se capacitará en la experimentación de herramientas con las cuales gestionar los procesos de innovación dentro del campo profesional y el ámbito social y cultural de desempeño del diseñador.

Objetivos específicos:

Comprender el alcance y las dimensiones implicadas en los procesos de innovación gestionados por los diseñadores a través del desglose e investigación sobre las diferentes aproximaciones y visiones del campo profesional, económico, social, político y cultural que enmarca la temática.

Desarrollar capacidades básicas para el uso de metodologías y herramientas que habilitan la obtención de resultados innovadores en el diseño de productos, servicios, producciones culturales, gestión de organizaciones sociales y políticas públicas.

Experimentar en el uso y aplicación de estas metodologías y herramientas en la práctica del diseñador a través de la experimentación dentro del ámbito del laboratorio que propone

Innova_LAB, para así generar insumos y componentes creativos para desarrollo de iniciativas en el medio social, emprendimiento y nuevas líneas de desarrollo conceptual innovador.

Contenidos:

Fundamentos de la innovación en diseño:

- Conceptos clave de innovación aplicada al diseño.
- Dimensiones de la innovación: económica, social, cultural y política.
- El rol del diseñador en procesos de cambio y transformación.

Metodologías y herramientas para la innovación:

- Métodos de generación de ideas y diseño centrado en las personas.
- Innovación en productos y servicios.
- Herramientas de innovación social y gestión pública.

Laboratorio práctico:

- Análisis de casos y debates.
- Revisión crítica de proyectos de innovación.
- Identificación de estrategias aplicadas y estructuradores conceptuales.

Aplicación y resultados:

- Creación de propuestas conceptuales.
- Aplicación de metodologías y herramientas en proyectos prácticos.
- Resolución colaborativa de problemas de diseño innovador.

Metodología de enseñanza:

- Incorporación de conocimientos básicos acerca de los conceptos de innovación aplicada a la gestión de proyectos de diseño, servicios e industrias creativas, y la generación de ideas de negocio basados en diseño a través del aporte de materiales bibliográficos y interacciones docente estudiante a través de plataformas virtuales.

- Análisis de proyectos bajo metodología de taller, a fin de extraer los contenidos conceptuales que sustentan las decisiones y las estrategias aplicadas en cada caso, transversalizadas mediante las técnicas de debate, análisis e identificación de estructuradores conceptuales.
- Experimentación en la aplicación de metodologías de gestión de la innovación hacia los objetivos del diseñador y de la generación de valor para la comunidad a la que pertenece a través de metodologías de innovación social e innovación en el sector público.

Formas de evaluación:

- Evaluación de las presentaciones y trabajos intermedios 40%.
- Evaluación del Trabajo Final en equipos (fin de semestre) 60%.

Bibliografía básica:

Texto guía del curso: Materiales del curso aportados por la cátedra.

Textos auxiliares:

- Papke, E; Lockwood, T. (2018) Innovation By Design: How Any Organization Can Leverage Design Thinking to Produce Change, Drive New Ideas, and Deliver Meaningful Solutions. ISBN:1664466312.
- Mitra, J. (2017). The business of innovation (1st ed.). London: Sage Publications Ltd.
- Zurbriggen, C. (2019) An experimental evaluation tool for the Public Innovation Lab of the Uruguayan government. Evidence & Policy • vol 15.