

TALLER RAD

[*Versión 33*]

Paula Amador-Cardona; *María Victoria Navarro Peralta*; Juan Paulo Ortegón; *Mauro F. Quintana Lemus*; Mary Evelyn Ruíz.



QUÉ PASÓ

EN
EL

2019-1



[*Versión 32*]

Resolución de problemas
· Clases ·

[*Versión 33*]

Co-diseño

[En la historia del taller]

PROBLEMA



SOLUCIÓN



*MAESTRO EN SU PRAXIS COMO TUTOR
PLANTEAR UN ARTEFACTO DE DISEÑO*

V/S

[Versión 33]

SITUACIÓN



**PROCESO
DE DISEÑO**



*CODISEÑO
IMPACTO DEL DISEÑO*

TALLER DE DISEÑO



tradicional

Aprender haciendo [ensayo y error]

Orientación del tutor [Acción tutorial]

Practicum Reflexivo [Shön, 1992]

Alta presencialidad [tutor - estudiante]

Binomio problema - solución

CO-DISEÑO

TALLER

1973

RITTEL Y WEBE

Wicked Problems como
el campo de estudio e
intervención del diseño.

Propone abrazar la Teoría de la
Complejidad para concebir el
diseño como un proceso que
aumenta la distancia entre la
situación inicial y la situación
final de un sistema complejo.

2001

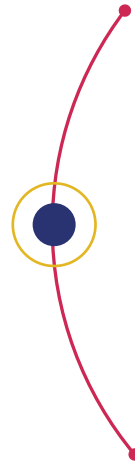
FINDELI

2009

JONES Y VAN PATTTER

4 planos de la complejidad:
1.0, 2.0, 3.0 y 4.0

LO QUE
EMPEZAMOS
A HACER



C O

D I

S E

Ñ O

NUESTRA REALIDAD



EMPRESARIO

Sector productivo vive en el mundo de la complejidad. En las versiones anteriores del Taller RAD no se le estaba creando tanto valor a los empresarios

El empresario percibe al diseñador como el experto que resuelve el problema.

La definición de los problemas de diseño que se atendían era muy acotada frente a la complejidad de los retos que los estudiantes enfrentaban.

»» CODISEÑO

APUESTA
FILOSÓFICA



MÉTODO

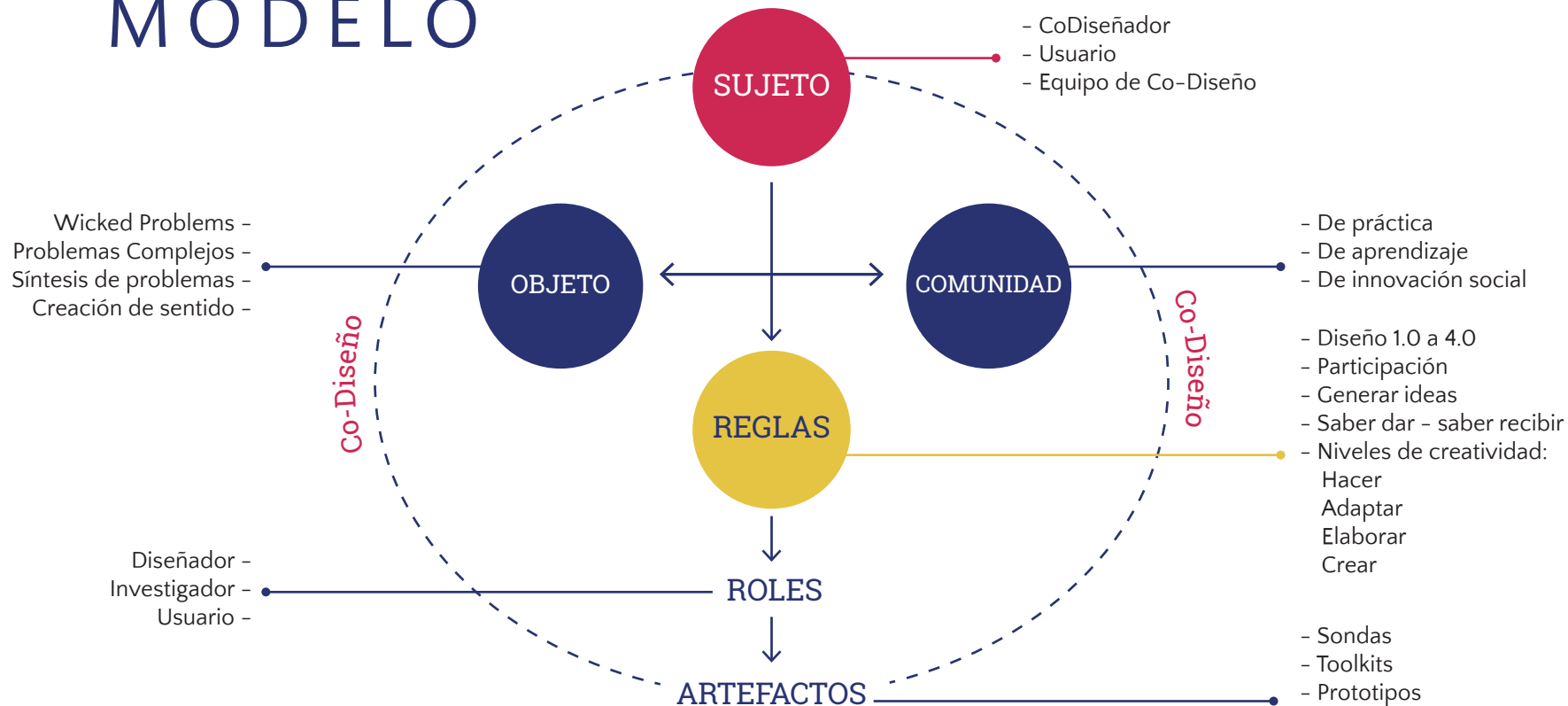


RELACIONES
Y ROLES

Cognición Distribuida



»» NUESTRO MODELO



»» ESTRUCTURA DEL TALLER

Objetivo Etapa 1

ETAPA

1

Implementar procesos de problematización, ideación, conceptualización y prototipado por medio de sondas culturales, toolkits y prototipos generativos, formalizando primeras aproximaciones a la respuesta de diseño.

FASE 1

Problematización

FASE 2

Ideación
y conceptualización

FASE 3

Prototipado inicial

»» ESTRUCTURA DEL TALLER

Objetivo Etapa 2

Iterar los prototipos generativos realizados en la etapa 1 desde la problematización, la ideación, la conceptualización y el prototipado para desarrollar un producto mínimo viable como respuesta a problemas complejos con los clústeres de la CCB y la RAD.

ETAPA

2

FASE 1

Problematización
del prototipo

FASE 2

Ideación
y conceptualización

FASE 3

Prototipado Beta

FASE 4

Realización del producto
o servicio

QUÉ NOS PERMITE ESTO?



Una mirada pedagógica



Romper el estado inicial del Taller RAD, eliminando las clases, los roles y el maestro en su praxis como tutor.

Una mirada investigativa



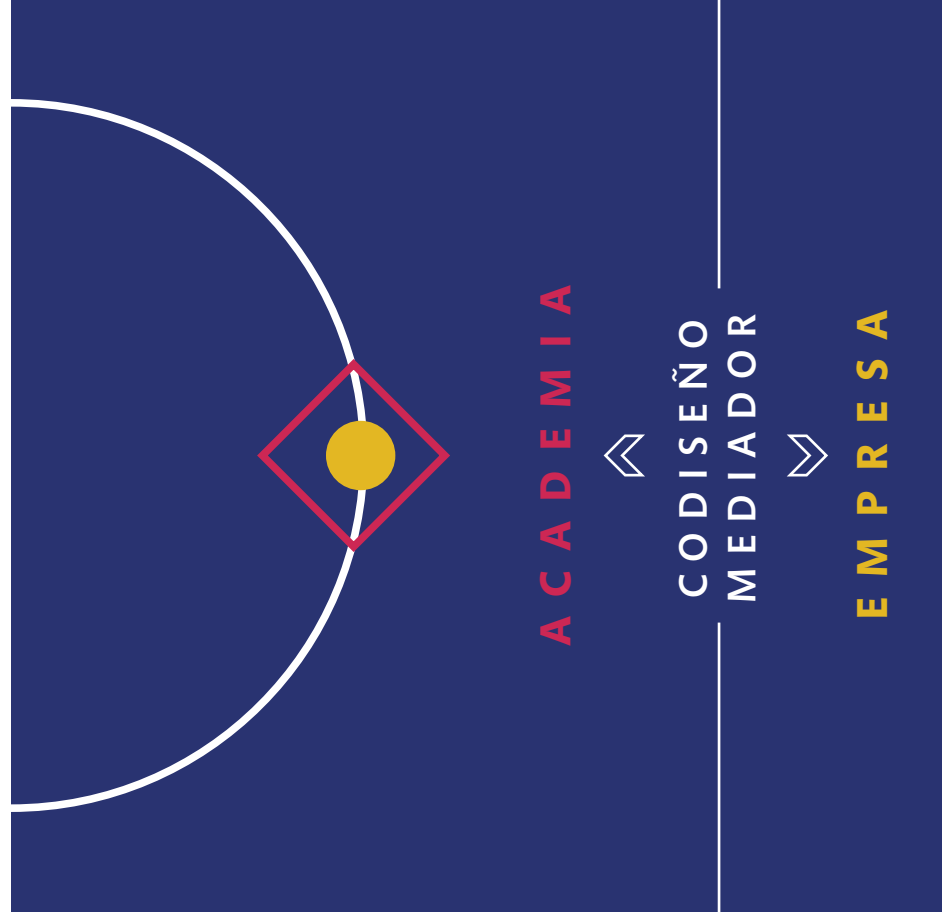
Relaciones entre los actores RAD
- Cámara de Comercio -
Docentes - Estudiantes
- Empresarios - Usuarios.

Una mirada Co-Diseño



Creatividad colectiva entre diseñadores y no diseñadores, trabajando juntos en todos el proceso de diseño.

NUESTROS HALLAZGOS DEL TALLER



DÓNDE ESTÁ EL
Brief



EMPRESARIO

*El diseñador
resuelve el problema*

≠ EXPECTATIVAS



ESTUDIANTE

*Espera la orientación
del tutor y las necesidades
del empresario.
Se demora en entender
el proceso de codiseño*



COLABORACIÓN PAR TI CI PA CIÓN

REFLEXIÓN EN LA ACCIÓN COLECTIVA

Robertson y Simonsen (2013)

Un proceso de investigación, comprensión, reflexión, establecimiento, desarrollo y apoyo del aprendizaje mutuo entre múltiples participantes.



ASUMIR LOS DOS

ROLES



CREATIVIDAD COMUNITARIA

Binder, Brandt y Gregory (2008)

1

MENOS EN SEÑANZA
MÁS CODISEÑO

Orientación más amplia entre diseñador profesional y diseñador en formación

La preparación de las experiencias de codiseño es más retadora, intensiva en tiempo y pilotaje.

La formación previa importa: formación en diseño como 1.0, igual a, más frustración

2

TRABAJO **COLABORATIVO**

Roles claros: hasta dónde llega el grupo y cada integrante

Conformación de los grupos: balancear habilidades blandas y formación disciplinar

La preponderancia de un tipo de formación disciplinar altera los resultados finales

1 **NECESARIO:**
ETAPA PREPARATORIA
Alineación filosófica
[Creatividad y Complejidad]



2 **ROLES DIFUSOS**
EN LA GESTIÓN
Cámara Comercio - Empresas
RAD - Docente
Docente - Estudiantes

3 **ALINEAR EL**
CONCEPTO DE DISEÑO
Con los actores involucrados
Pasar de un diseño inflexible a un diseño flexible
Distribuir bien los estudiantes [disciplina y habilidades blandas]

»» RECOMENDACIONES

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

- *La metodología necesita una etapa previa con el fin de alinear los acuerdos filosóficos y desmontar el binomio problema - solución.*
- *Buscar un equilibrio en la definición de los grupos:
Área de profundización - Habilidades blandas - Tipo de formación previa
[formación vs. motivación].*



»» RECOMENDACIONES

GESTIÓN

- *Acuerdos explícitos para la gestión del taller.*
- *Alinear el concepto de diseño con empresarios y Cámara de Comercio para evidenciar el potencial del diseño.*



VAMOS A ROMPER

LA CAJA

NEGRA PARA EVIDENCIAR

EL POTENCIAL DEL DISEÑO