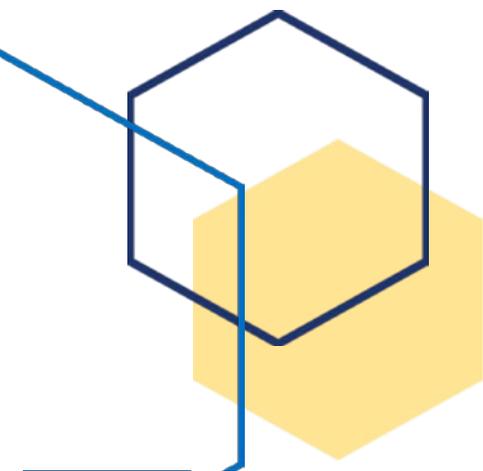




El “Toolkit” de UC Davis D-Lab

DISEÑAR UN CURSO BASADO EN PROYECTOS Y
CENTRADO EN EL CLIENTE

Universidad de la Republica
Montevideo, Uruguay
Agosto 19-23



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

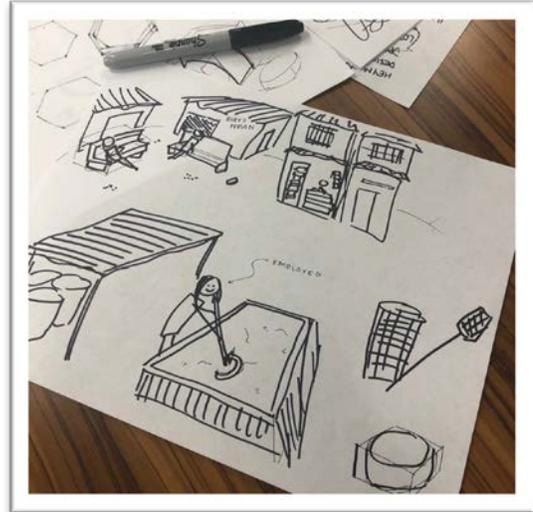
UCDAVIS
D-Lab



¿QUÉ SE ENTIENDE POR APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y CENTRADO EN EL CLIENTE?

Un curso basado en el aprendizaje mediante proyectos y centrado en el cliente tiene dos objetivos; el primero, es encontrar soluciones sostenibles y escalables a los problemas globales urgentes; el segundo, es dar a los estudiantes la habilidad y las herramientas necesarias para convertir sus ideas en acciones.

Los estudiantes trabajan en un proyecto específico durante la duración del curso, aplicando sus conocimientos en la resolución de problemas reales. A su vez, usar un enfoque basado en el cliente implica que los estudiantes trabajen para otra persona. El cliente identifica la necesidad y el proyecto, y los estudiantes trabajan con el cliente para definir y completar un informe o una entrega al final del curso.



El resultado es un curso donde los estudiantes están plenamente motivados y comprometidos en realizar un buen trabajo adquiriendo habilidades profesionales y experiencia más allá de la estrictamente académica mientras que el cliente recibe un servicio de consultoría gratuito. Nuestro enfoque basado en “la metodología del diseño” da a los alumnos la libertad para explorar sus ideas y desarrollar su confianza creativa. Un proyecto exitoso tiene el potencial de tener un impacto positivo a nivel local o global y da a la institución la oportunidad de formar nuevas alianzas valiosas.

Enseñar un curso basado en proyectos requiere mucha preparación previa, pero prometemos que el esfuerzo es recompensado. Este taller tiene por objetivo guiarles a través del proceso de creación de su propio curso basado en proyectos, desde la identificación de recursos en su institución, hasta el alcance del proyecto y el reclutamiento de clientes.

ESTUDIOS DE FACTIBILIDAD VS. “DISEÑA, CONSTRUYE, PRUEBA”

Nuestros cursos de D-Lab se ofrecen en un módulo de dos partes: Estudios de Factibilidad y “Diseña, Construye, Prueba” (DCP). En los estudios de factibilidad, los estudiantes evalúan si su proyecto es una buena idea y, de ser así, cuál es la mejor forma de avanzar. En “Diseña, Construye, Prueba” los estudiantes diseñan y construyen un prototipo. Generalmente, los proyectos pasan por ambas fases: el estudio de factibilidad y DCP. Cuando es así, la entrega del estudio de factibilidad suele ser un informe con criterios para el diseño y recomendaciones para la creación de los prototipos. Los estudios de factibilidad se centran en la definición de los problemas y la investigación de los antecedentes del proyecto y requieren acceso a un aula y recursos como por



PROGRAMA DEL TALLER

ejemplo ordenadores. DCP se centra en las habilidades prácticas y manuales y requiere acceso a un taller, herramientas y materiales de construcción.

MODULO 1: PRESENTACIONES

Objetivos:

- Presentar D-Lab y Udelar
- Presentar los objetivos y resultados del taller

Programa:

- Presentación del equipo D-Lab y de los objetivos del taller
- Ejercicio de escucha activa
- Cursos basados en proyectos de UC Davis D-Lab
- Presentación de Udelar

Habilidades/Herramientas:

- Escucha activa
- Síntesis
- Expresión oral

MODULO 2: FORMACIÓN DE EQUIPOS

Objetivos:

- Agrupar a los participantes en base a los intereses comunes
- Actividad de “Team building”

Programa:

- Mapeo de grupos de interés
- Actividad de “Team building”

Habilidades/Herramientas:

- Escucha activa



PROGRAMA DEL TALLER

- Lluvia de ideas (Brainstorming)
- Colaboración
- Liderazgo

MODULO 3: LA METODOLOGÍA DE DISEÑO

Objetivos:

- Introducción a la metodología de diseño y a la filosofía de enseñanza de UC Davis D-Lab
- Presentar y discutir las herramientas “toolkit”

Programa:

- Introducción a la metodología de diseño
- Ejercicio de la billetera
- Utilización del “toolkit” para presentar los materiales docentes de D-Lab y la configuración del curso

Habilidades/Herramientas:

- Diseño centrado en el usuario
- 4 lentes de sostenibilidad
- Materiales docentes

MODULO 4: IDENTIFICACIÓN DE IDEAS PARA EL CURSO

Objetivos:

- Aplicar la metodología de diseño para hacer una lluvia de ideas sobre las consideraciones del curso y formar una idea preliminar de éste.

Programa:

- Pensar cuáles son las consideraciones que hay que tener en cuenta para diseñar un curso basado en proyectos



PROGRAMA DEL TALLER

- Crear tres ideas de cursos considerando las oportunidades, los recursos y las limitaciones
- Usar la matriz de decisión para seleccionar la idea final

Habilidades/Herramientas:

- Lluvia de ideas
- NORC (NORL: Necesidad, Oportunidades, Recursos, Limitaciones)
- Matriz de decisión

MODULO 5: DEFINIR EL CURSO

Objetivos:

- Identificar posibles clientes y colaboradores para el curso
- Formular los objetivos del curso y las necesidades que aborda

Programa:

- Identificar posibles clientes, administradores y otros actores relevantes
- Trabajo en equipo
- “Elevator pitch”

Habilidades/Herramientas:

- Lluvia de ideas
- Análisis de las partes interesadas (Stakeholders analysis)
- Expresión oral

MODULO 6: CREAR UN “CURSO PROTOTIPO”

Objetivos:

- Trabajar en equipo para completar la plantilla de descripción del curso

Programa:

- Trabajo en equipo
- “Elevator pitch”



Habilidades/Herramientas:

- Síntesis
- Expresión oral
- Colaboración

MODULO 7: ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Objetivos:

- Identificar los pasos necesarios para implementar el curso en Udelar
- Crear una línea cronológica (calendario)

Programa:

- Gestión de proyectos (?)
- Trabajo en equipo
- “Elevator pitch”

Habilidades/Herramientas:

- Lluvia de ideas
- Síntesis
- Expresión oral
- Colaboración
- Diagrama de Gantt/desglose del trabajo (?)

MODULO 8: PRESENTACIONES FINALES

Objetivos:

- Presentar las ideas de cursos, comentarios y discusión

Programa:

- Cada grupo presenta su proposición de curso y estrategia de implementación (10 min de presentación más 5 minutos para preguntas)



PROGRAMA DEL TALLER

- Entrega de la descripción del curso
- Conclusión / Clausura del taller
- Sesión de “networking”

Habilidades/Herramientas:

- Expresión oral
- Oratoria