

# Congreso **VCM** 2024

**CREA + VÍNCULOS**  
Compartamos nuestras experiencias

**Organiza:** Dirección de Vinculación e Integración Institucional

**DDHUB- HUB DE DISEÑO**

**DUOC UC**

Enero, 2024



# hub diseño duoc.uc

RESPONSABLES: PAULO CAVIGLIA

ALIADOS EXTERNOS: VARIOS

N° ESTUDIANTES INVOLUCRADOS: + 1.000

SEDE: SAN CARLOS DE APOQUINDO, PLAZA OESTE, PLAZA VESPUCIO, P. ALONSO DE OVALLE, VIÑA DEL MAR Y CONCEPCIÓN.

ESCUELA: DISEÑO

AÑO DE REALIZACIÓN: 2023



# CONTEXTO

CONECTANDO CON LA NECESIDAD



DDHUB- Hub de Diseño Duoc UC, es una nueva unidad dentro de la Escuela, cuya finalidad es ser un **catalizador de la innovación** dentro de la Escuela y la Institución, **impulsando transformaciones a través del Diseño.**

Esta nueva unidad surge desde la identificación de los intereses y necesidades de los públicos vinculados a la Escuela de Diseño, a partir de lo cual se generó una oferta de valor para cada uno:



Estudiantes



Enriquecer su proceso de aprendizaje y ser un hito de transformación personal y profesional durante su trayecto formativo. Un momento de "revelación" y reafirmación vocacional e identidad profesional.



Docentes



Ofrecer oportunidades de desarrollo profesional y personal más allá de las que la labor docente (dentro de la sala de clases) brinda.



Organizaciones  
externas



Abrir la puerta para visualizar nuevas posibilidades y opciones de solución a aquellos problemas o necesidades que buscan resolver.



Ecosistema Duoc



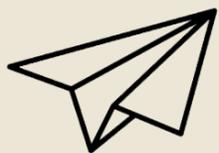
Conocer, aplicar y aprender metodologías de Diseño para resolver problemáticas a través de experiencias inter y transdisciplinarias.

**ESTRATEGIAS**

Para cumplir con su propósito, el DDHUB funciona como un “paraguas”, bajo el cual se acoge, organiza y da soporte a distintas iniciativas de la Escuela de Diseño, las cuales se estructuran en función a 3 objetivos estratégicos:

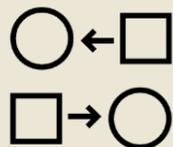
## Experiencia DDHUB

El cumplimiento de estos objetivos se logra, por una parte, articulando las capacidades existentes en la escuela y por otra a través de la realización de distintos tipos de actividades que tienen como factor común ofrecer una experiencia a sus usuarios (alumnos, docentes, organizaciones externas y miembros del ecosistema) que fomenta el pensamiento creativo y la innovación. Esta experiencia se compone de 4 elementos:



### Soñar

Ver oportunidades en los problemas y fomentar el desarrollo de visiones de futuro.



### Transformar

Generar transformación y hacer realidad. Transformar a las personas y a las organizaciones aportando creatividad y nuevos conocimientos.



### Aprender

La transformación que ocurre en el DDHUB se enfoca principalmente en las personas y en su mundo desde el aprendizaje, la colaboración, las ideas y los proyectos.



### Conectar

Fomenta la conexión de personas, de espacios, de iniciativas, de ideas. Conectar personas y proyectos con nuevas posibilidades.

# ESTRATEGIA ASOCIADA AL OBJETIVO 2

El DDHUB ha definido, categorizado y caracterizado los distintos tipos de proyectos que se realizan en la Escuela de Diseño



## Estado de desarrollo avanzado (larga trayectoria de la Escuela)

Programa estructurado a cargo del DDHUB, a través del cual se norma y gestiona la realización de proyectos académicos (colaborativos) en la Escuela de Diseño. El programa considera, entre otras cosas:

- Coordinador de programa
- Metodología
- Repositorio
- Acuerdo con las contrapartes
- Recursos

[diseno.duoc.cl/aplicadiseno](http://diseno.duoc.cl/aplicadiseno)



		Proyectos ESTRATÉGICOS		
		Desarrollo Experimental	Investigación Aplicada Duoc UC	Escalamiento
<b>Proyectos ACADÉMICOS</b>  Descripción  Caracterización  Duración  Tipo de resultado esperado  Estrategia de Implementación	Proyectos realizados en colaboración con instituciones externas con foco en el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes, vinculados directamente a los contenidos definidos en los respectivos currículums.	Proyectos de Diseño experimental enfocados en la producción de nuevos materiales, productos, procesos, sistemas y servicios o a la mejora sustancial de los ya existentes, a partir de la postulación a convocatorias y líneas de financiamiento externas.	Proyectos de innovación enmarcados en las convocatorias y lineamientos establecidos por el área de IA de Duoc UC.	Proyectos de Diseño e innovación que dan continuidad a proyectos académicos ya abordados inicialmente en el programa APLICA Diseño.
	Pueden ser de tipo curricular, co-curricular o extracurricular.	Extracurricular		
	Duración variable, pero circunscrita al semestre.	Sin limitantes, según necesidades y recursos disponibles.		
	Precompetitivo (conceptualización de propuestas).	Profesional, Científico y Técnico.		
	A través de un programa estructurado de colaboración con la industria (Aplica Diseño) que permite incorporar estos proyectos de manera amplia y transversal dentro de la Escuela.	En función a la conformación de equipos de trabajo reducidos, de acuerdo a los requerimientos del proyecto.		

## ESTRATEGIA ASOCIADA AL OBJETIVO 2

Como parte de la estrategia para propiciar el desarrollo de proyectos académicos (colaborativos) la Escuela de Diseño ha incorporado su realización en las maletas didácticas de sus programas de estudio.

### Asignaturas con proyectos académicos (colaborativos) especificados en maleta

Diseño Industrial 4

Diseño de Ambientes 2

Diseño de Vestuario 1

Diseño Gráfico 5

### Asignaturas con proyectos académicos (colaborativos) no especificadas en maleta

(identificada como idónea para incorporar proyecto académico/colaborativo)

Diseño Industrial 2

Desarrollo & Diseño Web 1

Diseño de Vestuario 3

Ilustración 7

Diseño de Ambientes 1

# RESULTADOS APLICA 2023

Resultados anuales

Alumno-Rut  
participante anual

1.818



36%

Del promedio de  
matriculados anuales en la  
Escuela (5.075)

Asignaturas 36

Proyectos  
extracurriculares 3

Carreras 6

Sedes 6

Contrapartes 181

Docentes  
(Rut) 55

## RESULTADOS SEMESTRALES

SEMESTRE	ALUMNOS	DOCENTES
2023-1	1310	36
2023-2	1115	38
TOTAL	2425	74

# RESULTADOS APLICA 2023



**Proyecto:** Workshop de innovación en packaging  
**Contraparte:** CMPC  
**Asignatura:** extracurricular  
**Carrera:** interdisciplinario  
**Sede:** Intersede



**Proyecto:** Mejoramiento Servicio en Terreno  
**Contraparte:** Derco Maq  
**Asignatura:** Diseño de servicios – DPD5411  
**Carrera:** Diseño Industrial  
**Sede:** Concepción



**Proyecto:** Musical lírico “Los hermanos carrera”  
**Contraparte:** Belcanto Chile  
**Asignatura:** Práctica profesional - PPD2290  
**Carrera:** Diseño de vestuario  
**Sede:** Viña del Mar



# ESTRATEGIA ASOCIADA AL OBJETIVO 2

El DDHUB ha definido, categorizado y caracterizado los distintos tipos de proyectos que se realizan en la Escuela de Diseño

	Proyectos ACADÉMICOS	Proyectos ESTRATÉGICOS		
		Desarrollo Experimental	Investigación Aplicada Duoc UC	Escalamiento
Descripción	Proyectos realizados en colaboración con instituciones externas con foco en el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes, vinculados directamente a los contenidos definidos en los respectivos currículos.	Proyectos de Diseño experimental enfocados en la producción de nuevos materiales, productos, procesos, sistemas y servicios o a la mejora sustancial de los ya existentes, a partir de la postulación a convocatorias y líneas de financiamiento externas.	Proyectos de innovación enmarcados en las convocatorias y lineamientos establecidos por el área de IA de Duoc UC.	Proyectos de Diseño e innovación que dan continuidad a proyectos académicos ya abordados inicialmente en el programa APLICA Diseño.
Caracterización	Pueden ser de tipo curricular, co-curricular o extracurricular.	Extracurricular		
Duración	Duración variable, pero circunscrita al semestre.	Sin limitantes, según necesidades y recursos disponibles.		
Tipo de resultado esperado	Precompetitivo (conceptualización de propuestas).	Profesional, Científico y Técnico.		
Estrategia de Implementación	A través de un programa estructurado de colaboración con la industria (Aplica Diseño) que permite incorporar estos proyectos de manera amplia y transversal dentro de la Escuela.	En función a la conformación de equipos de trabajo reducidos, de acuerdo a los requerimientos del proyecto.		

## Estado de desarrollo inicial (nueva línea)

Avances en esta línea:

- Incorporar al equipo un encargado de liderar este tipo de proyectos.
- Identificar las capacidades de la Escuela para realizar I+D.
- Avanzar en la conformación de una comunidad de docentes investigadores.







Es el **primer proyecto** desarrollado en Duoc UC bajo la modalidad de **financiamiento compartido 50%-50% (matching fund)**.







**Primer proyecto de carácter estratégico** desarrollado por el DDHUB en colaboración con una empresa, el cual está **finalizando su primera etapa** y cuyo objetivo es **identificar oportunidades de innovación y diseñar a nivel conceptual un producto, sistema o servicio** que responda a las **necesidades reales** de los usuarios de los productos Marienberg en el ámbito del cultivo de frutales, **simplificando, facilitando y haciendo más eficiente su trabajo.**

# EVALUACIÓN & APRENDIZAJES

*Estructura*



Es de **gran valor** contar con una unidad (institucionalizada) articuladora como el DDHUB que se encargue de **promover y propiciar actividades de VCM**, ya sea a través de la realización de proyectos u otro tipo.



Es importante **incorporar las actividades** como parte de la **metodología de aprendizaje** de acuerdo a las características y naturaleza de la disciplina.

En el caso de la escuela de Diseño, estas no solo están dentro de las maletas didácticas, sino que también **son consistentes** con la estrategia pedagógica de “Aprendizaje Colaborativo basado en Desafíos” (ACBD) que la Escuela de Diseño aplica en todas sus carreras, promoviendo **un aprendizaje activo, colaborativo, contextualizado y significativo.**



Se requiere contar con personas encargadas de **liderar, coordinar y motivar.**

*Gestión*



Sostener y sistematizar la realización de esta cantidad de proyectos es complejo. Se requiere un sistema de gestión de información detallado que permita anticiparse a las necesidades que imponen los planes de estudio y sus maletas didácticas.



Se requieren **recursos**.



Se deben considerar **incentivos y retribución** a la labor del docente dentro de un proyecto colaborativo, pues implica **más desafíos y trabajo que la docencia tradicional.**



Trabajar con contrapartes es muy atractivo, pero también complejo. Se debe **velar constantemente por la calidad de las actividades**, pues es común encontrar empresas que **no se comprometen ni involucran en el proceso.**



En el caso de los proyectos estratégicos **es complejo conformar equipos** de investigación en un contexto institucional donde el rol principal del profesor es la docencia en aula.

*Medición*



Medir el impacto logrado en las contrapartes, es complejo, por la **diversidad y cantidad de empresas.**  
**Se necesita una metodología** para ello.



El impacto de los proyectos estratégicos, especialmente en las contrapartes, es mucho más **profundo y significativo**, sin embargo, su realización es **más compleja** y requiere el desarrollo de otro tipo de capacidades por parte de la Escuela o unidad que los desarrolla.



Medir el impacto de la experiencia en los estudiantes también es difícil, por ahora nosotros **lo hacemos a través de encuestas** con la ayuda de los coordinadores de VCM de las sedes, pero **falta lograr sistematizar esa información** para convertirla en datos útiles para la mejora continua.

# Congreso **VCM** 2024

**CREA + VÍNCULOS**  
Compartamos nuestras experiencias

**Organiza:** Dirección de Vinculación e Integración Institucional

