



- LÍNEA

ELABORACIÓN DE RECURSOS

Santiago

2019-2

PROGRAMA

Interdisciplinario de Innovación (dLab)

CARRERA

Fonoaudiología
Periodismo
Publicidad

ASIGNATURAS

Lab Interdisciplinario de Inmersión
Inmersión

BENEFICIARIOS

22

DOCENTE

Rodrigo Gajardo [✉](#)
Pía Benoit [✉](#)

VICERRECTORÍA DE INNOVACIÓN,
DESARROLLO Y FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Usuarios extremos: video cápsulas para la inmersión

RESUMEN

El proyecto “Usuarios Extremos: video cápsulas para la inmersión contextual en base al estudio de casos” surge ante los escasos recursos para la demostración de la vida de usuarios extremos, siendo una dificultad el estudio de casos de usuarios para la comprensión general de los métodos de investigación.

El proyecto buscó el desarrollo de cápsulas audiovisuales enfocadas a recrear y contextualizar la vida de usuarios extremos, esto con el fin de disponer de un recurso educativo clave para la enseñanza de los métodos de investigación, empatía e inmersión para la innovación en formatos de clase/taller de corta duración y autoconcluyentes.

El proyecto debió ajustar su idea original respecto a temáticas a cubrir debido al contexto de salud presente a nivel mundial, por lo tanto, se recrearon escenarios de salud diversos en un contexto pandémico.

Los seis recursos creados permiten la inmersión en dinámicas de Estudio de Casos, Aprendizaje Basado en Problemas y Aprendizaje basado en Desafíos.



INQUIETUD ATENDIDA CON LA INNOVACIÓN IMPLEMENTADA

Los procesos exploratorios iniciales, requeridos en buena parte de los enfoques de innovación contemporáneos –que hoy conocemos como inmersiones, etnografías, needfinding, entre otros– han tenido una evolución importante en su forma de enseñanza desde sus bases en el ámbito de las ciencias sociales hasta su difusión y divulgación en diversas áreas del conocimiento. Por ello, es común el desarrollo de actividades pedagógicas de corta duración, donde es necesario establecer un marco metodológico de trabajo en un contexto determinado. Dadas las circunstancias de duración de estas actividades y la imposibilidad de llevar a cabo un trabajo en terreno para una actividad de tres horas de duración en algunos casos, que se hace patente la necesidad de contar con un contexto dado, ya descubierto, que nos permita generar el aprendizaje metodológico básico en un grupo de estudiantes, o en otros casos proveer de contextos que puedan tener diversas aproximaciones de solución. Es así que emerge el concepto de usuario extremo y la búsqueda de contar historias sobre estos usuarios que inspiren los procesos de inmersión.

El concepto de usuario extremo se ha instalado en el marco conceptual de la innovación que centra su atención en el comportamiento del usuario/consumidor como su foco de generación de nuevas ideas y propuestas de valor. Una forma de entender este concepto se relaciona a su definición basada “en la intensidad de un tipo de comportamiento que nos interesa observar” (Domínguez, 2019), sea que esta intensidad este en un rango alto o bajo de las variables que estamos observando de este comportamiento. Estos usuarios suelen ser catalogados como “no clientes” , pero sus historias nos sirven para inspirar el proceso de empatía e inmersión a un contexto.

Por todo lo anterior, la inquietud atendida se centró en facilitar el proceso inmersivo para estudiantes y docentes, mediante un recurso audiovisual que provea de contexto en experiencias pedagógicas de innovación, emprendimiento e interdisciplina.

OBJETIVOS PROPUESTOS PARA LA EJECUCIÓN DE LA INNOVACIÓN

Objetivo general

Desarrollar recursos audiovisuales, a partir del aprendizaje de la técnica de storytelling por parte de los estudiantes, basados en la escenificación de la vida de usuarios extremos, que permitan abordar metodologías activas (Estudio de caso, ABP y ABD) en el aula que requieran de una inmersión en un contexto determinado.

Objetivos específicos

- Generar aprendizajes de inmersión e storytelling en los estudiantes del Lab Interdisciplinario de Inmersión, a partir de una dinámica ABD (Aprendizaje basado en desafíos) para la generación de las cápsulas audiovisuales.

- Implementar procesos de co-creación y aprendizajes de producción técnica de 5 cápsulas audiovisuales que habiliten a los estudiantes en el desarrollo de historias inmersivas.
- Habilitar recursos audiovisuales para su uso por parte de docentes y estudiantes.
- Testear e implementar el recurso audiovisual con estudiantes en 6 cursos e instancias académicas que actualmente apliquen o quieran aplicar metodologías activas de aprendizaje del tipo Estudio de Casos, ABP o ABD.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DESARROLLADAS

Para el proceso de conocimiento de los usuarios extremos, nos basamos en la llamada metodología activa de aprendizaje, que se define como un conjunto de métodos y técnicas donde el alumno no sólo recibe información, sino que fomenta el concepto de “aprender haciendo”, el trabajo en equipo y el espíritu crítico. El foco metodológico está en que los alumnos y alumnas no solo aprendan en la sala de clases, sino que sean capaces de experimentar con el sujeto de investigación.

Según plantea el manual "Active Learning: Cooperation in the College Classroom" las metodologías activas deben considerar un problema, trabajo en grupo, solución de problemas y reflexión y descubrimientos de nuevos conocimientos, todo con foco en basado en el mundo real. Bajo este esquema se planteó la implementación del desarrollo de este recurso en conjunto con el desarrollo del curso Lab Interdisciplinario de Inmersión.

El proyecto se llevó a cabo en 3 etapas: (1) Diseño y elaboración del brief de proyecto para el desarrollo de cápsulas; (2) Investigación, diseño y producción de relatos; y (3) Producción y evaluación de video casos.

Para la primera etapa se estableció un trabajo conjunto con docentes y coordinadores de la carrera de Publicidad, en una primera instancia de desarrollo de recurso mediante el Taller de Publicidad, y con docentes coordinadores de las carreras de Fonoaudiología, Periodismo y Publicidad para el desarrollo del recurso mediante un Lab Interdisciplinario.

Este Lab Interdisciplinario de Inmersión se diseñó y planificó de manera tal que los estudiantes participantes pudieran vivenciar una experiencia de inmersión extensiva (un semestre completo) con un resultado final audiovisual, contenedor de su investigación, hallazgos y descripciones densas.

Para estos efectos, se gestionó la programación de un Lab en el segundo semestre del año 2020, elaborando un programa y calendarización de este curso además del desafío ABP a implementar en torno a “usuarios extremos en contextos pandémicos de salud”.

En la etapa de investigación, diseño y producción de relatos se trabajó en conjunto con los estudiantes en el proceso investigativo, trabajo de campo y etnografías que permitieron delimitar una temática de salud e identificar usuarios que viven una experiencia extrema: Este proceso se estructuró en tres etapas: (1) Delimitación de una temática; (2) Observación etnográfica y (3) Producción narrativa y audiovisual. Lo anterior se gestionó académicamente desde metodologías activas de aprendizajes basados en el desarrollo de un proyecto (ABP). Los resultados de esta etapa son un documento resumen de la investigación realizada y sus resultados además de la propuesta narrativa previa a la producción audiovisual.

En paralelo a estas finales se diseñó y produjo los elementos visuales para el empaquetamiento de los video casos. Esto incluyó un logotipo del proyecto "usuarios extremos", gráficas explicativas del concepto usuario extremo, viñetas para entrada de contenidos, créditos y cierre del audiovisual.

Finalmente, en la etapa Producción y evaluación de video casos se consolidó el proceso investigativo y narrativo con la elaboración de una cápsula audiovisual de 8 a 10 minutos de duración que expone y narra este contexto del usuario extremo descubierto. Con esto, logramos desarrollar seis video casos que visibilizaron la experiencia de personas en temáticas tales como el trastorno obsesivo compulsivo, trastornos alimenticios, pobreza y campamentos, acceso a la salud, trabajos esenciales y personas mayores. Posterior a la entrega de este material por parte de los estudiantes, se realizó una postproducción de los video casos y subida de estos a una cuenta de youtube para la evaluación y difusión posterior de este material.

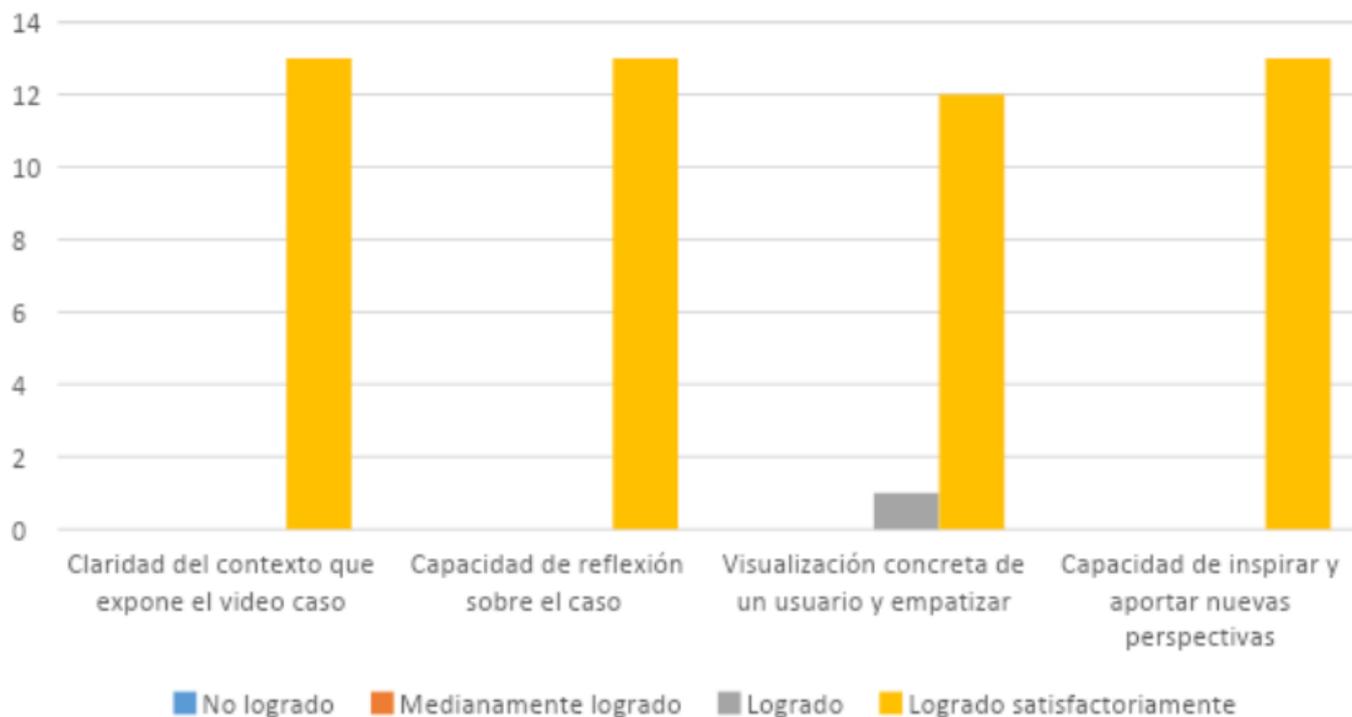
EVALUACIÓN DEL RECURSO

Si bien, la evaluación del recurso se planificó en seis instancias, sólo fue posible ejecutar y medir estas evaluaciones en dos instancias de formación interdisciplinaria para docentes. Esta evaluación se realizó en diversas pruebas de los video casos, utilizándolos como material de contexto en experiencias cortas de inmersión, tales como el workshop de design thinking de la Fundación País Digital del 6 de enero 2021 y el workshop de interdisciplina para docentes del 7 de enero, ejecutado por el Centro de Innovación Docente y la Subdirección de Interdisciplina.

En ambas actividades se llevaron a cabo ejercicios de aplicación de técnicas y herramientas de inmersión, innovación e ideación utilizando las cápsulas de usuarios extremos como el estudio de caso donde aplicar estos procesos. De esta forma, una vez explicado el contenido teórico y metodológico general del curso, se presenta el video solicitando a los participantes tomar nota de lo que observan, lo que dicen y hacen los usuarios en su contexto, para luego utilizar un conjunto de herramientas de inmersión para el análisis de este comportamiento y formulación de insights.

En el caso del workshop para docentes se elaboró un cuestionario de apreciación del recurso por parte de los estudiantes (5) y académicos (8) participantes evaluando su experiencia de uso para el aprendizaje de herramientas inmersivas.

Evaluación de video casos



REFERENCIAS

Christoph, N., van Gorp, T., Hayes, M., de Roo, M., Stokker, E., de Greef, L., & Strømme, M. H. (2015). *Interdisciplinary Learning Activities*. Amsterdam: Institute for Interdisciplinary Studies, University of Amsterdam.

Luis Dominguez (2019) ¿Qué son los usuarios extremos, cómo los definimos para un proceso de innovación disruptiva centrado en las personas. Recuperado de: <https://luchodominguez.medium.com/qué-son-los-usuarios-extremos-8aede8e5555d>

Medina, I. (2006) *Interdisciplina y complejidad: ¿hacia un nuevo paradigma?* Sao Paulo: Revista PERSPECTIVAS, Universidade Estadual de Sao Paulo

Reynolds, M. (2018) *Etnografía para marcas y nuevos negocios*. Buenos Aires: Editorial La Crujía.

Sanders, E. & Stappers, P. (2008) *Co-creation and the new landscapes of design*. London: CoDesign, Taylor & Francis.

UDD (2018) *Marco para la formación interdisciplinaria en la Universidad del Desarrollo*. Santiago de Chile: Universidad del Desarrollo.

Yawson, Robert. (2013). The 'Wicked Problem Construct' as a Framework for Organizational Development and Change. 10.13140/2.1.2874.6569.