

**PUB.e**

Publicaciones  
de estudiantes

# INNOVACIÓN EN LA VIRTUALIDAD

**CARLOS SANCHEZ GAITÁN**

Rector

**ANDRÉS FRANCO HERRERA**

Vicerrector Académico

**LILIANA ÁLVAREZ REVELO**

Vicerrectora Administrativa

**FELIPE CESAR LONDOÑO LÓPEZ**

Decano de la Facultad de Artes y Diseño

**DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO**

Directora del programa de Diseño Industrial

**SANTIAGO FORERO LLOREDA**

Director de la Escuela de Diseño de Producto

Diseño Editorial

**D.I. DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO**

**ARQ. LAURA PERAZA RIVERA**

Ilustración

**LUIS MATEO SALAMANCA PÉREZ**

**MANUALES: DISEÑO INDUSTRIAL EN LA VIRTUALIDAD**

**Estos manuales son producidos por el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano**

@d.i\_utadeo @cree\_creando

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Sede Bogotá

Carrera 4 # 22-61

Teléfono: (+57 1) 242 7030

Línea gratuita: 018000111022

# INNOVACIÓN EN LA VIRTUALIDAD

La noción de generación de valor en el desarrollo de productos, servicios y sistemas a partir de los procesos de investigación, creación e innovación, en épocas de COVID-19 busca que los procesos contribuyan a la fabricación incremental de artefactos, hasta un refinamiento que consolide la factibilidad de lo prefigurado en modelos y prototipos virtuales, seguramente asociados con la economía de subsistencia de la época.



## NUEVAS FORMAS DE PENSAR EN DISEÑO

# ¿QUÉ ENCONTRARÁS AQUÍ?

**METODOLOGÍA GENERAL**

**CONOCE A NUESTRO COORDINADOR DE INNOVACIÓN**

**TIPS PARA ESTUDIAR Y TRABAJAR EN CASA**

# ME TO DO LO GÍA

GENERAL

## ACTIVIDADES DIGITALES

La cátedra está dividida en clases magistrales con un público de 90 estudiantes por sesión. Cada sesión con una duración de tres horas y para llevarlas a cabo se ha planteado la siguiente metodología:

1. Todas las clases se realizan mediante el uso de la plataforma AVATA y MEET, simultáneamente.
2. Las instrucciones de cada semana están en la parrilla de Avata
3. La clase se graba previamente, en sesiones cortas de 7 min, dejando posteriormente a los estudiantes talleres cortos de 15 min que tienen que resolver en grupo.
4. Son 5 o 6 grabaciones por sesión
5. Al final de la sesión queda un documento por grupo que da cuenta de las actividades realizadas.
6. La clase y las presentaciones quedan en la plataforma Avata, en donde aquellos estudiantes que por alguna razón no se puedan conectar o presenten problemas en el momento de la clase, lo pueden hacer posteriormente de manera autónoma.





Desarrollo taller IKIGAI en clase de Emprendimiento e innovación.

7. Las clase de taller en donde los grupos son más pequeños, de 20 estudiantes por profesor, en primer lugar, tienen parrillas por grupo de trabajo, para que ellos puedan subir allí los archivos como son:

**Ikigai**

**Flor de lotto**

**Matriz de observación**

**Matriz de relaciones**

**Videos de observación**

**Videos de entrevistas**

**Análisis de problemática u oportunidad**

**Análisis de generación de ideas**

**Cartilla del proyecto**

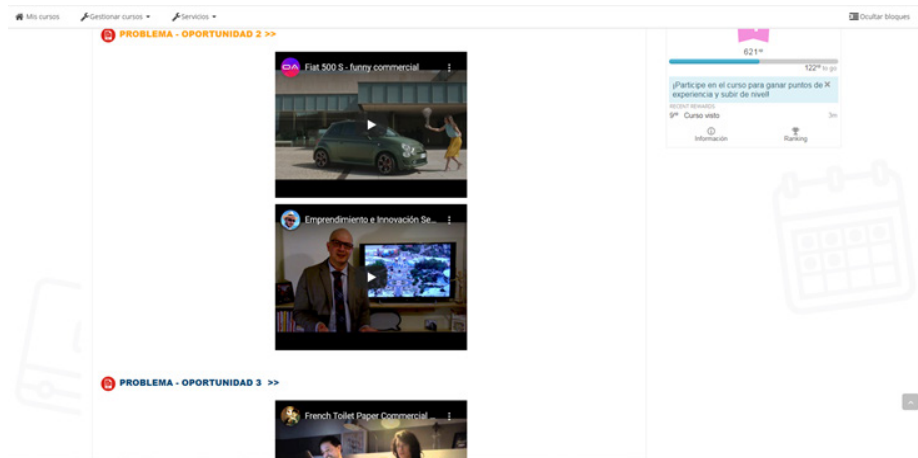
8. En las clases de taller, se hacen sesiones por cada uno de los grupos.

9. Al final cada grupo sube a Avata un link de exposición de 5 min, una cartilla virtual con el resumen del proyecto.

10. Para la evaluación, los grupos envían un video de 5 min, los cuales son vistos por 2 profesores, y posteriormente durante 10 min, realizan preguntas a los integrantes sobre el proyecto acorde con los criterios de evaluación de la cátedra.



Plataforma AVATA



Plataforma AVATA

# CONOCE A NUESTRO COORDINADOR DE INNOVACIÓN 2020-S1

## LEONEL MENDOZA

Profesor de la Escuela de  
Diseño de Producto

En mi formación como profesional he adquirido conocimientos que me han llevado a ser competitivo en áreas tales como: Creación de empresas, elaboración de plan de negocios, diseño de cátedras virtuales en emprendimiento, análisis financiero, elaboración de presupuestos y flujos de caja, estudio de inversiones, formación de empresas, implementación de nuevos procesos y productos, administración de recursos, planeación, manejo de grupos y trabajo en equipo, en investigación, desarrollo e implementación de nuevos procesos y productos, identificación de una determinada cultura de trabajo. Mejoramiento continuo en procesos de producción.

[leonel.mendoza@utadeo.edu.co](mailto:leonel.mendoza@utadeo.edu.co)





# TIPS

PARA ESTUDIAR Y TRABAJAR EN CASA

# LINKS DE INTERÉS

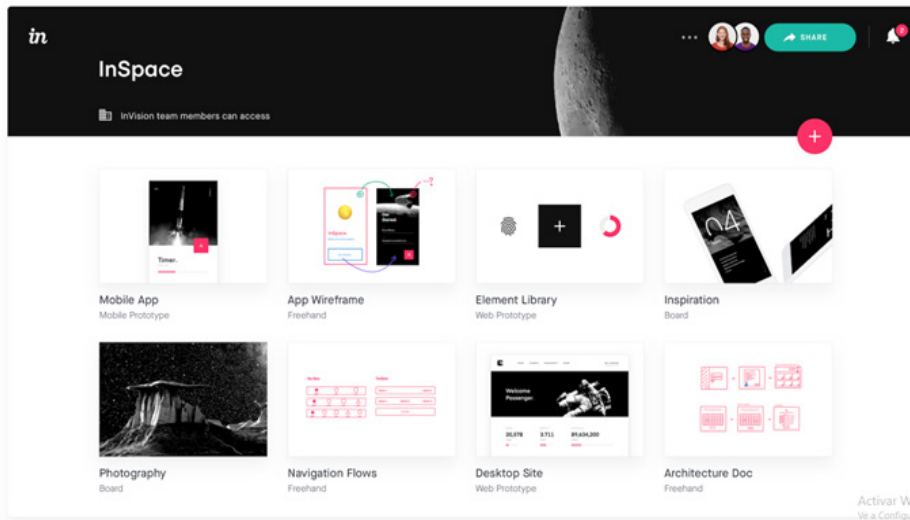
**in**VISION

Click aquí

InVision es una herramienta de prototipado para diseñadores que te permite crear mockups interactivos, para tus diseños de forma rápida. Estos mockups los puedes compartir con tus clientes, o con tu equipo. También puedes comentar directamente en la plataforma y tus clientes pueden hacer lo mismo.

Realizar tests de usabilidad;  
Ver cómo funciona o tiene que funcionar un sistema y obtener feedback de forma fácil;  
Tener tu equipo de diseño sincronizado. Si los miembros del equipo están en diferentes lugares, por ejemplo;  
Trabajar en la interfaz de usuario sin tener que programar una línea de código;  
Crear prototipos para proyectos complejos que pueden ser testados antes que los desarrolladores empiecen a programar.  
Tener wireframes, seguimiento de comentarios y control de versiones en el mismo sitio  
Usar como herramienta colaborativa  
Compartir de forma fácil. El prototipo está online y lo puedes compartir por url, e-mail, SMS, o incluso exportar como PDF.

InVision te permite dar vida a tu diseño, pues puedes crear prototipos con animaciones, interacciones y transiciones.



# LINKS DE INTERÉS

coggle

Click aquí

Coggle es una herramienta que permite crear y organizar mapas mentales, siendo una herramienta muy útil de aprendizaje y de presentación de proyectos.

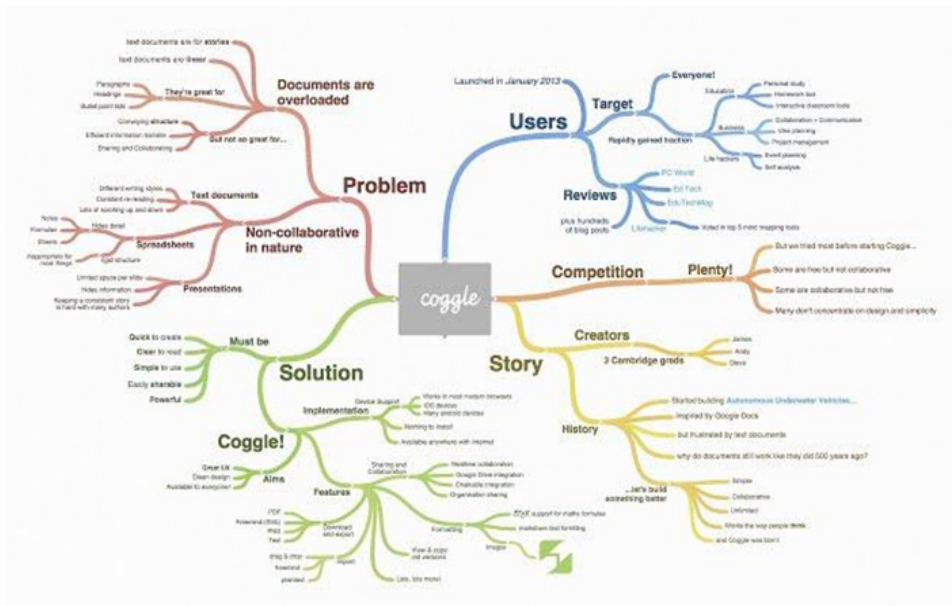
¿Cómo utilizarla?

Regístrese y cree un perfil, para ello es posible usar la cuenta y correo de Google.

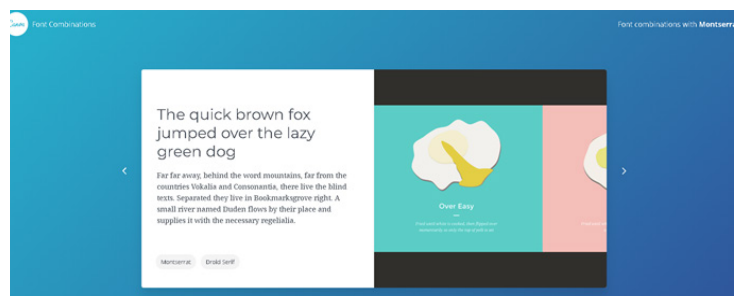
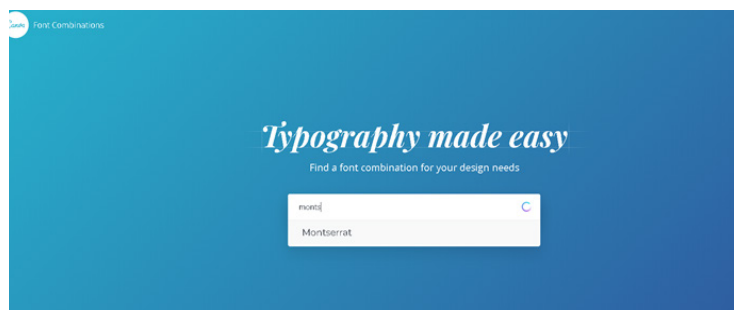
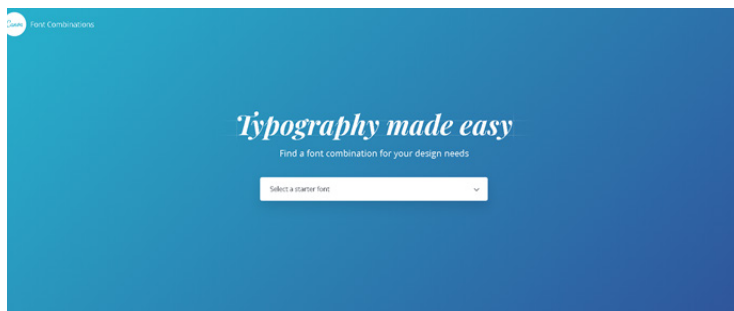
Diríjase a la pantalla inicial de la plataforma y de clic en la opción "Create" para empezar a diseñar su mapa.

Comience a crear su mapa conceptual añadiendo los diferentes elementos y opciones que ofrece la herramienta.

Una vez que haya finalizado su mapa podrá compartirlo con cualquier persona dando clic en la opción "Share".



# LINKS DE INTERÉS



# Canva

Click aquí

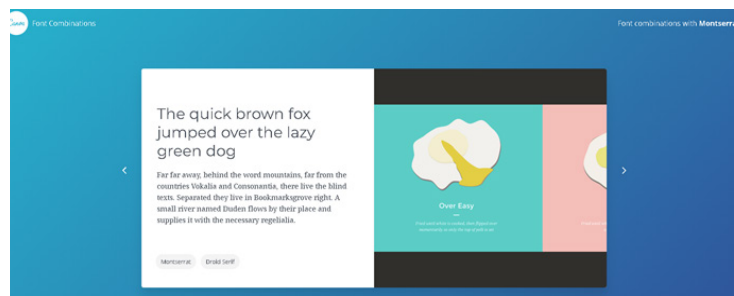
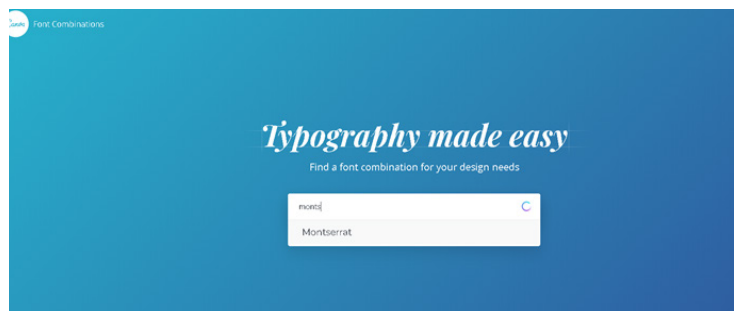
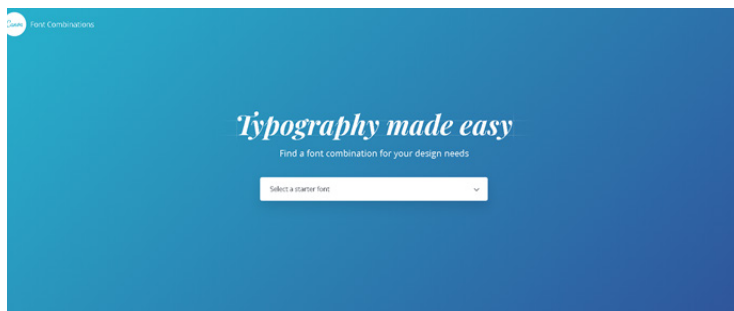
Este es una herramienta útil para combinación de tipografía espacialmente para la presentación de recursos infográficos y presentaciones.

Ingresar a la plataforma

Escoger una tipografía

Explorar las combinaciones de tipografías

# LINKS DE INTERÉS



# Canva

Click aquí

Este es una herramienta útil para combinación de tipografía espacialmente para la presentación de recursos infográficos y presentaciones.

Ingresar a la plataforma

Escoger una tipografía

Explorar las combinaciones de tipografías



# AGRADECIMIENTOS

DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO  
Directora del programa de Diseño Industrial

SARA M. LEAL LEAL  
Monitor área de Innovación 2020-S1

LEONEL EDUARDO MENDOZA GAITÁN  
Coordinador área de Innovación 2020-S1

LAURA PERAZA RIVERA  
Representante Programa Diseño Industrial

GABRIELA GALINDO GORDILLO  
Lider Grupo CREE

DANIELA SANCHEZ HIGUERA  
Monitora de Espacios de Formación Complementaria

VALERIA MARQUEZ CHACÓN  
Monitora de Espacios de Formación Complementaria



**UTADEO**

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO