

PROGRAMA

DISE-3141 / ESTUDIO 7 / 2013.1

PSIC-3859 / TALLER / 2013.1

ESTRATEGIAS PARA LA SALUD

HEALTH STRATEGIES

Hora y Lugar

Jueves de 4:00 pm - 7:00 pm . Salón Z 209

Profesores

Annelie Franke . afranke@uniandes.edu.co

Carolyn Finck . cfinck@uniandes.edu.co

Elena Trujillo . etrujill@uniandes.edu.co

Intensidad

Carga académica: 3 créditos

Dirigido a

Estudiantes de diseño de ambos énfasis. Estudiantes de Pregrado en Psicología.
Estudiantes de Medicina.

Descripción general

Estrategias para la salud es un curso dirigido a estudiantes de diseño, medicina y psicología que estén interesados en trabajar de forma interdisciplinaria los problemas y riesgos de salud en el país. Desde la mirada del diseño, la psicología y la medicina se busca proponer estrategias de comunicación y educación que logren mejorar las condiciones de salud de estas comunidades. Se espera que los estudiantes desarrollen proyectos aplicables y gestionen su implementación en el contexto real.

De acuerdo a la naturaleza de cada proyecto, el estudiante elegirá el medio, los recursos y estrategias de comunicación adecuadas para su solución, especificación e implementación.

Los ejercicios y proyectos planteados en el curso podrán resolverse acudiendo a múltiples medios y tecnologías (que pueden ir desde los medios impresos, hasta el diseño de objetos y espacios físicos) relacionados con sus contextos.

Competencias

El estudiante al final del curso deberá haber desarrollado las competencias básicas que le permitirán:

- 1.** Desarrollar un trabajo en colaboración y en equipos multidisciplinarios.
- 2.** Identificar las necesidades en salud de un grupo comunitario
- 3.** Proponer estrategias de promoción y prevención en salud, teóricamente fundamentadas, que puedan contribuir con el bienestar de la comunidad.
- 4.** Seleccionar las herramientas y metodologías de diseño adecuadas para documentar y especificar el proyecto.
- 5.** Especificar adecuadamente para los medios seleccionados en la producción de los entregables del proyecto.
- 6.** Administrar los recursos disponibles (tiempo, recurso humano, materiales, conocimiento, habilidades) y tareas de forma creativa y propositiva.
- 7.** Presentar y gestionar el proyecto ante potenciales entidades financiadoras tanto públicas como privadas

Metodología

Este es un curso enfocado en la concepción y desarrollo de proyectos. A través de lecturas, discusiones, presentaciones, análisis de diversos referentes y estudios de caso, se ofrecerá material teórico y práctico que permita al estudiante desenvolverse con propiedad en el campo. La dinámica central del curso busca que, a través del trabajo en equipo desarrollado por los estudiantes y el material propuestos en las bibliografías, se debatan y propongan estrategias adecuadas y coherentes de intervención en salud. Los estudiantes desarrollarán proyectos en grupo con el apoyo de las profesoras. En todos los proyectos se espera que el estudiante realice un trabajo de campo riguroso y que use las herramientas de investigación pertinentes para entender el contexto en el que se desarrollará su proyecto. El estudiante deberá documentar minuciosamente los procesos de planeación, diseño y producción, y hacer pruebas con potenciales usuarios. Los bocetos, la documentación de procesos y estrategias son tan importantes como la presentación del proyecto finalizado. Así mismo se espera una activa participación de los estudiantes en el curso y una rigurosa retroalimentación en todos los proyectos de sus compañeros. Los resultados finales de los proyectos no son sólo el resultado del trabajo de cada grupo sino de la dinámica colaborativa de todos los integrantes del curso (estudiantes y profesores).

Sistema de la Evaluación

El proceso evaluativo busca el seguimiento permanente del desarrollo de las habilidades y destrezas del estudiante, su creatividad, comunicación en conjunto con la aprobación de los conceptos evidenciados en los diferentes ejercicios que se desarrollen durante el semestre. Así mismo, se valorarán la actitud referida a la puntualidad, compromiso, respeto, superación de dificultades, trabajo en equipo, asistencia, participación y motivación (Competencia ético-formativa). Todo trabajo se evalúa de la siguiente forma:

1. BRIEF - Capacidad de definir el problema.

Se evalúa la organización de la información y la comprensión del problema.

2. INVESTIGACIÓN - Capacidad de observar, analizar y discutir.

Se evalúa la calidad en la recolección de datos, la jerarquización y el análisis de los mismos a la luz del cuerpo de conocimientos teóricos.

3. CONCEPTO - Capacidad de proponer ideas.

Se evalúa la creatividad e innovación en proponer estrategias de resolución de problemas.

4. PRODUCTO - Capacidad de ejecutar ideas, prototipar y producir.

Se evalúa la calidad de las estrategias de comunicación.

(Documento / Prototipos / Producto final)

5. PRESENTACIÓN - Capacidad de comunicar el proyecto adecuadamente.

Se evalúa la calidad en cuanto la claridad, la coherencia y la forma de la presentación del proyecto.

6. APLICACIÓN - Capacidad de implementar y replicar el proyecto.

Se evalúa el soporte teórico que da piso a la propuesta y cómo se articula este con las estrategias de diseño y comunicación, para finalmente tener un impacto en la comunidad de manera responsable.

Proyecto 1 - FOR SALE

(1 semana) 10%

Proyecto 2 - BLACK OUT

(1 semana) 10%

Proyecto 3 - PERFECT FLOSS

(1 semana) 10%

Proyecto 4

ESTRATEGIAS PARA LA SALUD (9 semanas)

primera fase

Investigación y Brief (2 semanas) 15%

segunda fase

Ideación y Concepto (2 semanas) 15%

tercera fase

Desarrollo e implementación propuesta (3 semanas) 40%

manual 10%

video 15%

producto 15%

..... 100%

* Para definir la nota final del semestre en la escala establecida dentro del reglamento de la universidad, artículo No.39, se harán aproximaciones de la siguiente manera:

Nota obtenida	Aproxima a
0.00 - 1.75	1.5
1.76 - 2.25	2.0
2.26 - 2.99	2.5
3.00 - 3.25	3.0
3.26 - 3.75	3.5
3.76 - 4.25	4.0
4.26 - 4.75	4.5
4.76 - 5.00	5.0

Reglas generales de Clase

1. La principal regla es el respeto: Por sus demás compañeros de trabajo, por la materia y por las personas para las cuales estarán diseñando y proponiendo nuevas ideas. Esto es una gran muestra de madurez, compromiso y responsabilidad con lo que se hace y lo que se quiere proyectar de sí mismos. Todo trabajo con fecha de entrega será evaluado y hará parte de un porcentaje de la nota.
2. Los trabajos se presentarán en la fecha indicada y solo se aceptarán entregas tardías con una excusa justificada, si los profesores así lo consideran.
3. La falta de asistencia al 20% (3 faltas) de las clases causará la pérdida de la materia.
4. Se exige la puntualidad de inicio y terminación de la clase. Llegar a clase después de 15 minutos de la hora de inicio genera falla. Salirse antes de finalizar la clase implica la ausencia a clase.
5. El uso privado del celular y del computador dentro de la clase no está permitido, al igual que comer en clase. Se solicitará al estudiante abandonar lo que resta de la clase a quien incurra en esta falta.
6. Se hará énfasis en los derechos de autor y en la importancia de la correcta forma de investigar y de presentar los proyectos.

Materiales y Recursos

Teniendo en cuenta que el taller se establece como un espacio de participación y discusión colectiva, se requieren materiales de bocetación para la formalización de las propuestas, así como para la construcción de mapas conceptuales que argumentarán y sustentarán cada proyecto de diseño. Cada estudiante tendrá un libro de bocetos de formato libre, donde consignarán sus observaciones, reflexiones, apuntes, bocetos, etc. donde consignará el proceso de diseño.

Informaciones generales

Plazo para retiro de materias **ABRIL 5 DE 2012**

Semana de trabajo individual **25 AL 29 DE MARZO 2013**

Último día de clases: **11 DE MAYO DE 2013**

Cronograma

Semana	Fecha	Contenido	Nota
1	24.01.2013	Introducción y presentación del programa <i>Tarea 1: For Sale</i>	
2	31.01.2013	ENTREGA For Sale Presentaciones individuales <i>Tarea 2: Black Out (Higiene, Vida social, Alimentación, Ocio, Relaciones)</i>	Nota 10%
3	07.02.2013	ENTREGA Black Out Presentaciones en parejas <i>Tarea 3: Perfect Floss</i>	Nota 10%
4	14.02.2013	ENTREGA Perfect Floss Presentaciones en Grupos de 4	Nota 10%
5	21.02.2013	Introducción al proyecto principal 1. Adolescentes y consumo de alcohol: Dra. Elena Trujillo y Mariana Lema 2. Estrategias de prevención del consumo de alcohol: Julian Moreno, Secretaría de Educación Distrital	
6	28.02.2013	Proceso del Diseño: Annelie Franke Cambio Comportamental: Carolyn Finck	
7	07.03.2013	Introducción Brief / Asignación de temas	
	x	1 Salida al colegio	
8	14.03.2013	Pre Entrega Brief Service Design: Natalia Agudelo Intervenciones: Susana Barrdas	
9	21.03.2013	Entrega Brief / Resultados de Estudio 6	Nota 15%
	28.03.2013	Semana de Trabajo Individual	
10	04.04.2013	Presentación grupal de 3 propuestas	
11	11.04.2013	Corrección	
12	18.04.2013	Entrega Concepto	Nota 15%
	x	2 Salida al colegio	
13	25.04.2013	Corrección	
14	02.05.2013	Corrección	
15	09.05.2013	Pre Entrega	
	x	Pilotaje	
	23.05.2013	Entrega Final	Nota 40%

Bibliografía y Referencia Diseño

[Publicidad Creativa](#) . Editorial Gustavo Gili (2004)
ISBN-10: 8425217350 . ISBN-13: 978-8425217357

[Best of European Design and Advertising: The Annual of Annuals](#) .
Art Directors Club of Europe (2007)
ISBN-10: 8461137590 . ISBN-13: 978-8461137596

[International Yearbook Communication Design 09/10](#) . Av Edition (2010)
ISBN-10: 3899391101 . ISBN-13: 978-3899391107

[D&AD 09: Best Advertising and Design in the World](#) . Taschen (2010)
ISBN-10: 3836520834 . ISBN-13: 978-3836520836

[Art Directors Annual: The Best of Visual Communications Around the Globe](#)
[Advertising Design Interactive Illustration Photography with DVD](#)
Rotovision (2007) . ISBN-10: 2888930129 . ISBN-13: 978-2888930129

[The Complete Graphic Designer: A Guide to Understanding Graphics and Visual Communication: Practical Solutions for Real-world Design Problems](#)
Rockport Publishers Inc. (2006)
ISBN-10: 1592532594 . ISBN-13: 978-1592532599

[Exploring Materials: Creative Design for Everyday Objects](#) .
Princeton Architectural Press (2010)
ISBN-10: 1568987684 . ISBN-13: 978-1568987682

[Comunication Design](#) . Frascara, Jorge. New York. Allworth Press (2004)
ISBN-10:1581153651

[Information Design](#)
Jacobson, Robert (Editor), MIT Press, 2000
ISBN-10: 0262600358 . ISBN-13: 978-0262600354

[Experience Design](#)
Shedroff Nathan, Waite Group Press, 2001
ISBN-10: 0735710783, ISBN-13: 978-0735710788

[Envisioning Information](#)
Tufte, Edward R., Graphics Press, 1990.
ISBN-10: 0961392118 . ISBN-13: 978-0961392116

[The Visual Display of Quantitative Information](#)
Tufte, Edward . Graphics Pr; 2nd edition (May 2001)

ISBN-10: 0961392142 . ISBN-13: 978-0961392147

Information Anxiety 2

Wurman Richard S., Que, 2000

ISBN-10: 0789724103 . ISBN-13: 978-0789724106

Data Flow: Visualising Information in Graphic Design

Klanten Robert, Die Gestalten Verlag (September 30, 2008)

ISBN-10: 3899552172 . ISBN-13: 978-3899552171

Data Flow 2: Visualising Information in Graphic Design

Klanten Robert, Die Gestalten Verlag (February 16, 2010)

ISBN-10: 3899552784 . ISBN-13: 978-3899552782

Visual Storytelling: Inspiring a New Visual Language

R. Klanten, S. Ehmann und F. Schulze, Gestalten Verlag (Sept 9, 2011)

ISBN-10: 3899553756 . ISBN-13: 978-3899553758

Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies

Kim Baer, Rockport Publishers; Reprint edition (February 1, 2010)

ISBN-10: 1592536271 . ISBN-13: 978-1592536276

Internet

An Ethnography Premier

AIGA, Cheskin. Tomado de la pagina web de AIGA en agosto de 2008. <http://www.aiga.org/content.cfm/ethnography-primer>

Experience prototyping . Fulton Suri, Jane (2000) . San Francisco IDEO. Recuperado junio 8 de 2011 en: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=347802>

IDEO Method Cards: 51 Ways to Inspire Design

IDEO's Human Factors team. (2003) . William Stout Architectural Books. Palo Alto.

<http://hci.stanford.edu/courses/cs379l/readings/ideo-method-cards.pdf>

Human centered design toolkit: A free innovation guide for NGOs and Social Enterprises . IDEO. (2009) . 2nd Edition

<http://www.ideo.com/work/item/human-centered-design-toolkit>

Bibliografía y Referencia Psicología

[Addiction and Change](#)

Carlo DiClemente, The Guilford Press; 1 edition (April 27, 2006)

ISBN-10: 1593853440 . ISBN-13: 978-1593853440

[The Psychology of Lifestyle](#)

Katherine Thirlaway, Routledge; 1 edition (January 9, 2009)

ISBN-10: 0415416620 . ISBN-13: 978-0415416627