Usuario Arquetipo 1

Valeria Flórez

Estudiante de Diseño Industrial

- **Edad:** 20 años
- **Ocupación:** Estudiante de 3er semestre de Diseño Industrial
- **Ubicación:** Bucaramanga, Santander, Colombia
- **Ciudad de origen:** Bucaramanga, Santander. Colombia
- **Vive con:** Madre y hermana menor

“Quiero mejorar mis habilidades en materias teóricas para realizar ponencias impecables de mis proyectos de Diseño”

Sobre Valeria

Valeria es una estudiante de Diseño Industrial que dedica su tiempo libre a ver series, dibujar y escuchar música. También pasa tiempo en redes sociales, donde suele ver videos cortos y entretenidos con datos curiosos; algunos, relacionados con el diseño.
En su carrera, **disfruta mucho más realizar trabajos manuales, que entregas que impliquen leer grandes volúmenes de información, puesto que considera le cuesta concentrarse**, por lo cual, **asignaturas como Historia del Diseño se le hacen difíciles.**
A Valeria le encantaría que, en esta asignatura en especial, **se incluyan recursos interactivos y se mejore la divulgación de la información.** Considera que los conocimientos sobre Historia son fundamentales para respaldar el porqué de sus diseños, y la metodología actual le crea dificultades para apropiarse de los conocimientos impartidos en el aula de clase.

Objetivos

- Dominar los conocimientos relacionados con Historia del Diseño, para mejorar sus habilidades argumentativas en las ponencias de sus proyectos de diseño.
- Aprobar las asignaturas del programa de manera satisfactoria, en términos de un verdadero aprendizaje.

Frustraciones

- Le cuesta concentrarse cuando se trata de leer información extensa y redactar ensayos.
- Al investigar para realizar ponencias y exposiciones, prefiere hacerlo el día anterior y memorizar la información sin apropiarse de los conocimientos.
- Al culminar proyectos de este estilo, se siente desmotivada, puesto que la realización de estos proyectos fue más mecánico, pensando en la calificación y no en aprender del proceso.

Comuncación

- Es un poco introvertida, suele tener más cercanía con amigos de confianza y habla si le hablan primero.
- Prefiere comunicarse con los docentes por plataformas académicas como Moodle o correo institucional.

Herramientas

- Aprende mediante recursos audiovisuales e infografías que resuman información.
- Suele tomar pocas notas en clase.
- Anota en libretas y teléfono las fechas límite de entrega para hacer sus proyectos con tiempo.

Usuario Arquetipo 2

Alejandro Beltrán

Estudiante de Diseño Industrial

- **Edad:** 24 años
- **Ocupación:** Estudiante de 7mo semestre de Diseño Industrial
- **Ubicación:** Bucaramanga, Santander, Colombia
- **Ciudad de origen:** Socorro, Santander. Colombia
- **Vive con:** Roomies/Compañeros de universidad

“Sería genial que las clases de Historia del Diseño evolucionen tal y como ha evolucionado el Diseño Industrial; la historia merece ser relevante”

Sobre Alejandro

Alejandro es un estudiante de Diseño Industrial, lleno de curiosidad y pasión por lo que hace. **A través de las materias que ha visto en su carrera, ha aprendido acerca de ciertos movimientos en arte y diseño,** ya que son importantes para defender sus propuestas de diseño.
Es bastante activo en clases; participa y pregunta abiertamente a sus docentes cuando le surgen dudas.
En su tiempo libre le gusta salir con amigos y compañeros de la universidad. En otras ocasiones, le gusta jugar videojuegos online en casa.
A pesar de su buen desempeño en las clases y su pasión, l**e gustaría que en las clases de Historia del Diseño se fomentara la curiosidad frente a los temas.** Cree que **la metodología actual le resta relevancia a toda la información** clave que hace del Diseño Industrial lo que conocemos hoy en día., debido a la falta de recursos didácticos y estrategias dentro del programa de la asignatura que potencien la motivación en el aula de clase.

Objetivos

- Compartir su conocimiento acerca de diseño para ayudar a sus compañeros.
- Entender a profundidad el contexto de ciertos estilos en la historia, para mejorar sus competencias argumentativas y propositivas durante su proceso creativo.
- Ampliar sus fuentes de inspiración para crear proyectos de diseño más interesantes, funcionales e innovadores.

Frustraciones

- Le disgusta hacer y ver exposiciones, pues cree que es difícil poner atención en clase cuando se trata de información teórica y extensa.
- Que los docentes se limiten a subir libros y diapositivas extensas en el aula virtual, sin incentivar la relevancia de estos recursos.
- Debe consultar de forma repetida los contenidos dentro del aula virtual para no pasar por alto información para sus entregables.
- Le desmotiva tener que aprender más por la aprobación que por genuinamente aprender.

Comuncación

- Prefiere que el docente le enseñe cara a cara, que responda a sus preguntas y se cree una conversación entorno al tema no sólo con el docente, sino con los estudiantes.

Herramientas

- Toma notas en clase de forma activa; emplea lápices, rotuladores y herramientas de dibujo en cualquier lugar para ilustrar sus apuntes.

Usuario Arquetipo 3

Alfonso Camargo

Docente de Historia del Diseño

- **Edad:** 55 años
- **Ocupación:** Diseñador Industrial y Magíster en Historia del arte
- **Ubicación:** Bucaramanga, Santander, Colombia
- **Ciudad de origen:** Bogotá D.C., Colombia
- **Vive con:** Esposa.

“Quiero que mis alumnos recuerden la historia de los objetos, su origen, características y vertientes para que creen sus propias historias entorno a sus creaciones, además de incentivar su interés por lo antiguo.”

Sobre Alfonso

Alfonso es un profesor de Historia en la carrera de Diseño Industrial. **Le encanta enseñar a sus estudiantes sobre el origen de los objetos y cómo surgieron a raíz de aspectos sociales, culturales y económicos.**
Es una persona que disfruta de largas y profundas charlas de distintos temas, pues le gusta compartir su punto de vista con cualquier persona que le entable conversación. **Dedica su tiempo libre a la lectura y a la pintura con diferentes materiales. Suele viajar con frecuencia y, junto con su esposa, suele visitar museos y patrimonios arquitectónicos con fuente de inspiración.**

Durante la pandemia del COVID-19, se vio forzado a aprender sobre el manejo de herramientas tecnológicas para desarrollar sus clases de manera virtual. Desde entonces **ha presentado dificultades para transmitir su interés por la Historia del Diseño**, puesto que, a pesar de que existen herramientas interactivas para sus clases, **presenta dificultades para su manejo, acceso y disponibilidad suficientes para poder desarrollarla**, y que esté a la altura de las tendencias contemporáneas de diseño.

Objetivos

- Implementar una clase que sea relevante e importante para sus estudiantes de Diseño.
- Abordar de manera concisa las temáticas de la Historia del Diseño, entendiendo que existe un alto volumen de información
- Que sus estudiantes logren entender y poseer la pasión de el mismo por la Historia
- Lograr la aprobación de sus estudiantes, con notas altas y gran dominio de los contenidos.

Frustraciones

- Su tiempo es limitado para invertir en actividades y diseño de contenidos para Historia del Diseño, puesto que maneja otras obligaciones como otras clases y su trabajo en el Comité Estudiantil.
- Le decepciona que sus estudiantes crean que sus clases son aburridas, poco atractivas e incluso lo llamen “mal profesor”.
- Le preocupan sentirse en desventaja con respecto a los profesores por su poca destreza en el manejo de la tecnología.

Comuncación

- Únicamente utiliza el correo electrónico para enviar mensajes a sus estudiantes.
- Sube recursos bibliográficos y actividades a plataformas académicas (Moodle).
- Prefiere responder dudas a sus estudiantes de forma presencial en el aula de clases.

Herramientas

- Utiliza y recomienda libros.
- Herramientas de Office como PowerPoint y Word.
- Agenda y libreta de apuntes.