

Estrategia didáctica: Design Thinking

Profa. Laura Saborío Taylor

Escuela de Artes Plásticas
Universidad de Costa Rica

El curso trata sobre tipografía, entonces tiene una etapa técnica y otra etapa que es creativa. Como las dos etapas eran complejas, siempre implica un poco más de tiempo y a veces los estudiantes se atrasan un poquito o hay que correr demasiado.

Entonces, pensé que podíamos generar algún tipo de estrategia que pudiera ayudarle a los estudiantes a resolver más rápidamente la parte creativa, para que pudieran enfocarse en la parte técnica.

El Design Thinking consta de cinco etapas: una se llama “empatizar”, que es como crear empatía, porque como se hace con otra persona, uno tiene que apropiarse del tema y entenderlo muy a fondo, para poder empezar a hacer propuestas; la segunda, sería “definir”, cuando ya van clarificando las ideas; la tercera, sería “idear”, cuando ya se hacen los primeros prototipos o diseños. Una vez que tienen los primeros diseños, se hace el prototipado y la evaluación; entonces, es una especie de embudo, porque ellos hacen toda una gran investigación y les cuesta mucho determinar qué de toda esa investigación les es importante para crear un diseño; entonces, de una forma muy puntual y muy dirigida, fueron ellos mismos resolviendo qué era más importante y qué no, hasta que al final tuvieron como la esencia. Así que, inmediatamente, entre los mismos compañeros o con la pareja con la que esté desarrollando, van corrigiendo si va bien o si está mal, entonces no es solo la opinión del estudiante, sino que también la valida con la de los compañeros y juntos lo van construyendo, hasta el final tener una propuesta más sencilla y formal y con eso se sigue el proceso.

Lo que hice fue un pequeño manual, lo hicimos en la clase y yo les fui diciendo lo que tenían que hacer, con tiempos, porque si no se sale de control. Dejamos alguna tarea de una sesión a la siguiente, y ya en la segunda sesión pudimos hacer bocetos más acabados. En muy poco tiempo lograron resolver el problema creativo, lo cual es algo que, normalmente, nos puede tomar tres semanas, entonces logré reducir el tiempo de esa etapa creativa a dos semanas, para que ya pudieran empezar a pasarlo a la computadora y hacer la siguiente etapa, que es la construcción de la tipografía en sí.