

Definición

Creatividad y colaboración en una misma actividad. El co-diseño formula una contribución creativa para encontrar, colaborativamente, soluciones a problemas.

El foco de este proceso de diseño es que, tanto un "experto" como un "usuario", resuelvan un reto o problema en conjunto, desde su propia experiencia. Por ejemplo, el que investiga junto a un cliente de producto/servicio.

Aprendizajes que fomenta

- Establece nuevas prácticas de trabajo para mejorar la producción y la efectividad.
- Hace más eficiente la toma de decisiones.
- Habilidad para "defender" las ideas.
- Mejora el conocimiento que se tiene sobre alguna necesidad.
- Encuentra soluciones rápidas al involucrar a todos los miembros interesados en un mismo fin, sin importar su disciplina.
- Incrementa el grado de satisfacción, entusiasmo, relaciones y lealtad de los involucrados en el proceso.

Competencias transversales TEC21

- Autoconocimiento y gestión para el bienestar.
- Emprendimiento innovador.
- Inteligencia social.
- Compromiso ético y ciudadano.

Metodología / Etapas

Etapa 1. Establecimiento del contexto

Revisión con los participantes la necesidad o problema a solucionar y sus roles. Aquí surgen las ideas preliminares, se contrasta lo que ya se sabe. Puede apoyarse en cuestionamientos como: ¿Qué está resultando y por qué? ¿Qué no está resultando y por qué?

Etapa 2. Construcción/Diseño de la propuesta Valoración del problema y acercamiento con las posibles soluciones, esto implica readecuar todas las veces que sea necesario, encontrar nuevas propuestas, nuevos abordajes, etc.

Etapa 3. Presentación/Exposición

Entrega de la propuesta final, se argumenta y se defienden las ideas. Una exposición oral o debate pueden funcionar para mostrar los resultados a los involucrados.

Roles

Profesor

Si bien los roles dependen del contexto en que se diseña, quien implementa el co-diseño se vuelve un guía o facilitador. Aun cuando el profesor es quien establece sus objetivos de aprendizaje con la actividad, no es quien determina el resultado.

- Establece la problemática a solucionar.
- Modera las lluvias de ideas.
- Promueve que todos los alumnos participen.

Estudiante

- Considerar varias "soluciones correctas" para un mismo problema.
- Criticar y defender ideas a la vez.
- Encontrar un punto en común, compartir ideas, comunicarse y trabajar en conjunto a un equipo multidisciplinario para construir un mundo mejor.

Evaluación

- **Modalidad:** Individual y colaborativa (individual sobre cómo el alumno toma una postura, toma decisiones, defiende sus ideas).
- **Instrumentos:** Rúbricas, lista de cotejo (aquí depende si construyeron un producto/servicio desde cero o mejoraron uno existente).
- **Criterios:** Se sugiere una auto y coevaluación para evaluar el desempeño propio y de los miembros que participaron en todo el proceso.

¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

Para llevar a cabo esta técnica es necesario:

- 1) Definir lo que se espera que entregue el alumno. Algunas herramientas que pueden mostrar el resultado del co-diseño son: diseño de juegos, role play, sketches, diseño de tarjetas, prototipados rápidos, diagrama de afinidades, mindmaps, storytelling, o perfiles de personajes, etcétera.
- 2) Considerar que el profesor deberá establecer los equipos, más si son alumnos de distintos campus y hacer más presencia para tomar control del grupo.
- 3) Aprovechar la tecnología. Establecer los medios de comunicación más efectivos, así como los medios de entrega.

Fuentes

- Chisholm, J. (s.f.). What is co-design? Obtenido de Design for Europe: <http://designforeurope.eu/what-co-design>
- Tassi, R. (2009). Design Activity: Co/Designing. Obtenido de Service Design Tools: <http://www.servicedesigntools.org/taxonomy/term/1>
- Weiler, M., Weiler, A., & McKenzie, D. (s.f.). Co-design: A Powerful Force for Creativity and Collaboration. Obtenido de Medium: <https://medium.com/@thestratosgroup/co-design-a-powerful-force-for-creativity-and-collaboration-bed1e0f13d46>