



d.school Starter Kit: Intro to Design Abilities, Methods, & Mindsets

Instructor: Stanford d.school

Introduction: Framing Design for Artists

- KIT DE PRINCIPIANTE DE ESCUELA D. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO. HABILIDADES, MÉTODOS Y MENTALIDADES

- Hola. Mi nombre es Seamus Yu Harte. Soy el fundador de Only People, y un profesor en el Instituto de Diseño Hasso Plattner en Stanford, también conocido como la escuela d. Esencialmente, hago lo mismo en ambas organizaciones, ayudar a la gente a hacer remezcla de cómo funciona su mundo a través de experiencias de aprendizaje basado en proyectos. Y, hoy, quiero hablarte sobre un proyecto que diseñé en la escuela d. llamado el Kit de Principiante, y con el que he jugado y hecho remezcla en Laboratorios de Zoológico. El Kit de Principiante es una oportunidad para experimentar una mezcla de habilidades de diseño, métodos, mentalidades. Vas a ver vídeos y aprender cómo es el diseño en el mundo real, así como descubrir lo que es el diseño haciendo actividades y discusiones con compañeros. En tres horas, estarás expuesto a más de 20 mentalidades, métodos y habilidades que ayudarán a aplicar un diseño centrado en el ser humano a todo lo que haces. Originalmente estaba siendo diseñado para una actividad en persona. Y cuando llegó la pandemia, cambiamos rápidamente y aplicamos diseño a nuestro trabajo de diseño para crear una experiencia por Zoom. Está especialmente diseñado para personas que quieren introducir el diseño a sus estudiantes o colegas en el lugar de trabajo. Pero eres un artista, dices. Vamos a hablar de eso. Conocí a Vinitha Watson, la fundadora de Zoo Labs, en un evento que mi equipo organizó en Stanford. Rápidamente nos unimos sobre la intersección de arte y diseño. Ella me envió un correo electrónico poco después del evento para ver si me interesa la facilitación de un taller en Zoo Labs llamado Prototipos de Participación. Como la mayoría de las cosas, dije que sí antes de saber lo que iba a hacer. Y después de la tercera vez que dirigí el taller, me di cuenta de que el lenguaje que estaba usando estaba interfiriendo con las lecciones. Por ejemplo, si estás en la sala de control de un estudio de grabación y estás enseñando prototipos interesantes, antes de que puedas entrar en una lección, tienes que asegurarte de que todos sepan lo que significan las palabras "participar" y "prototipo". Y mientras gastaba mi energía ayudando a todos a llegar al mismo terreno común alrededor de esas palabras, me di cuenta de que los músicos ya hacen eso, y se llama demostración.

- "Prototipo" en mi mundo es una demostración o pista base, ¿Sabes a qué me refiero? No es ese término, pero es el mismo concepto. Y no puedo subir a un escenario y hacer una batalla de rap si no he hecho 50 de ellos en el barrio con los chicos del barrio. Ese es el prototipo.

- Me di cuenta de que Prototipos de Participación es solo otra forma de decir una pista base o una demostración, ¿verdad? Algo que representa la idea en la que estás trabajando y ayuda a otras personas a involucrarse. Si tomas la misma mentalidad de producir una demostración para que tus colaboradores te ayuden y dar retroalimentación y llevarlo adelante, estás desbloqueando el poder del diseño. Y ahora si piensas, "Oh, necesitamos demostración para la estrategia de marketing o nuestro sitio web o nuestro modelo de negocio," y te sientes cómodo con la idea de ser vulnerable para tener una idea y dejar que la retroalimentación lo lleve hacia adelante, no es diferente a producir una pista. Es solo producir un modelo de negocio o lo que sea que te propongas diseñar. Así que si te vas sin nada más de este taller, espero que te des cuenta de que ya tienes las habilidades. Entonces ¿cómo funciona? Bueno, el equipo de Zoo Labs remezcló el Kit de Principiante y lo dividió en dos secciones, módulo uno y módulo dos. No puedo enfatizar suficientemente el valor de hacer estos ejercicios con un compañero. Pero si tienes que hacerlo solo, Estoy seguro de que también vas a sacar algún valor de ello. El módulo uno te ayudará a enmarcar y luego replantear un problema que vale la pena resolver. Esta es una gran parte del diseño, asegurándote de que estás poniendo energía en la solución del problema correcto en primer lugar. Si te sientes seguro de que tienes un problema bien enmarcado, entonces puedes saltar al módulo dos que te ayudará a generar ideas y construir hacia una solución para tu compañero. Espero que termines esta experiencia realizando las habilidades creativas que ya tienes y la apliques a tu arte, puedes remezclarlos y aplicarlos a tu vida, y todo lo demás.