

DIS>BA
DISEÑO
PARA EL
IMPACTO
SOCIAL



del 9 al 13 de septiembre

line up



UNIVERSIDAD
AUSTRAL | COMUNICACIÓN

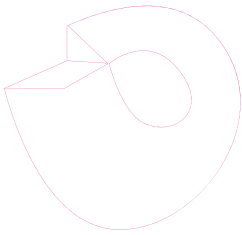
isia ROMA
DESIGN

DESAFÍO / INMERSIÓN



lunes 9/9

día1



Instalaciones Pilar
Edificio Roble y Ceibo
Aulas R1, R2, R3 y C4.

Conferencias en
Sala Auditorio.

Objetivo: Dar la bienvenida a los participantes, establecer el contexto del workshop. Comenzar la inmersión.

09.00 Recepción y acreditación.

09.30 Conferencia de inicio.

Mesa institucional de bienvenida integrada por la vicerrectora de Asuntos Académicos Lourdes Perea Muñoz y autoridades de la Facultad de Comunicación.

10.00 Introducción al workshop. Explicación de la experiencia RDE Roma Design Experience.

Tommaso Salvatori, Marco Pietrosante, Chiara Rhao y Stefano Pratesi.

10.30 Presentación de las organizaciones.

15 min por cada organización

- >Asociación Pilares.
- >Banco Farmacéutico.
- >Luchadores de la vida.
- >Junior Achievement.

11.30 División de equipos por Organización.

Asignación de profesores que acompañarán los equipos.
Distribución de aulas para trabajar.

13.00 Almuerzo

14.00 Inmersión: Ejercicio mural gestual colaborativo. Se lanza la exploración y la investigación.

17.00 Fin del día.



Sumar al tablero del equipo datos relevantes de las conferencias para compartir al día siguiente .



INVESTIGACIÓN

Objetivo: Fomentar la investigación explorando la identidad y los desafíos de cada organización.

martes 10/9

día2

09.00 **Profundización en la investigación:** Análisis divergente y convergente de la información recabada con el objetivo de encontrar Insights.

13.00 Almuerzo

14.00 Reunión entre tutores de equipos

14.30 **Divergencia - convergencia:** Encuentro con alumnos por equipo, revisión de lo investigado hasta el momento, definición de líneas principales.
Trabajo por equipo en cada aula asignada.

17.00 Fin del día



Proponer 20 ideas para traer a la mañana siguiente (bocetos, esquemas, etc).

IDEACIÓN



miércoles 11/9

día 3

Objetivo: Lograr un gran cúmulo de ideas a través de diversas metodologías y tamizar las posibilidades de concreción.

- 09.00** *Presentación de 20 ideas (bocetos) por cada participante - puesta en común en una pared. Análisis. Preselección.*
- 10.00** *Posible aplicación de herramientas para la ideación: Brainstorming / HMW / What if / Whats up / SCAMPER (sustituir+ combinar+ adaptar+ modificar+ poner otros usos+ eliminar+ reducir).*
- 13.00** *Almuerzo*
- 14.00** *Reunión entre tutores de equipos.*
- 14.30** **Para comprender mejor:** *Dibujos detallados / Armado de maquetas de los preseleccionados.*
- 15.00** **Selección:** *Selección de propuestas puntuales. Inicio de desarrollo de los seleccionados.*
- 17.00** *Fin del día*



Mejorar las propuestas en sus mínimos detalles para poder pasar a la etapa final.

IMPLEMENTACIÓN



jueves 12/9

Objetivo: Prototipar y aprender rápidamente para afinar una solución posible.

día 4

09.00 Maquetas y prototipos físicos (trabajo de taller) y virtuales (pitch, mapas empatía, de experiencia, journey maps, etc.) y presentación.

11.00 **Presentaciones.** Seguir iterando...

13.00 Almuerzo

14.00 Reunión entre tutores de equipos

14.30 Prototipo, definición de detalles.

Pitch y banners. Journey maps. Comunicación.

17.00 Fin del día



**Pulir la presentación final.
Ensayar el pitch.**

PRESENTACIÓN



viernes 13/9

día 5

Objetivo: Comunicar el proyecto de manera inspiradora a través de historias y gráfica, con sentido e impacto.

- 09.00** *Ajustar la exposición: Pitch e infografía, etc. (en digital).*
- 13.00** *Almuerzo*
- 14.00** *Presentación final de los resultados.*
10 min por equipo
- 15.00** *Retroalimentación y comentarios. Conclusiones generales.*
- 16.30** *Agradecimientos. Entrega de certificados. Despedida y cierre.*
- 17.00** *Fin del día.*



UNIVERSIDAD
AUSTRAL

COMUNICACIÓN

isia ROMA
DESIGN