

# MEDICIÓN Y GESTIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Estrategia basada en datos para el Aseguramiento de la Calidad

Facultad de Diseño

**Francisco Del Despósito**  
Director de carrera

Julio 2024



**IDEA 24**  
SEMINARIO  
INNOVACIÓN  
DOCENTE



24

AÑOS

2

SEDES

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE ESPACIOS Y OBJETOS

DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL

DISEÑO DE MODA Y GESTIÓN

MENCIONES

1.264

ALUMNOS

1.728

ALUMNI

245

PROFESORES

7

**CERTIFICADA POR 7 AÑOS**  
AGENCIA ACREDITADORA  
DE CHILE

2<sup>do</sup>

LUGAR EN CHILE EN EL **QS**  
**WORLD UNIVERSITY RANKING**  
**BY SUBJECT 2023**



## PROCESO DE INNOVACIÓN CURRICULAR

El año 2006 la UDD implementa un proceso de Innovación Curricular en los Planes de Estudios de Pregrado, definiendo Competencias Genéricas a nivel Institucional y Específicas.





**2006**

**INNOVACIÓN  
CURRICULAR**

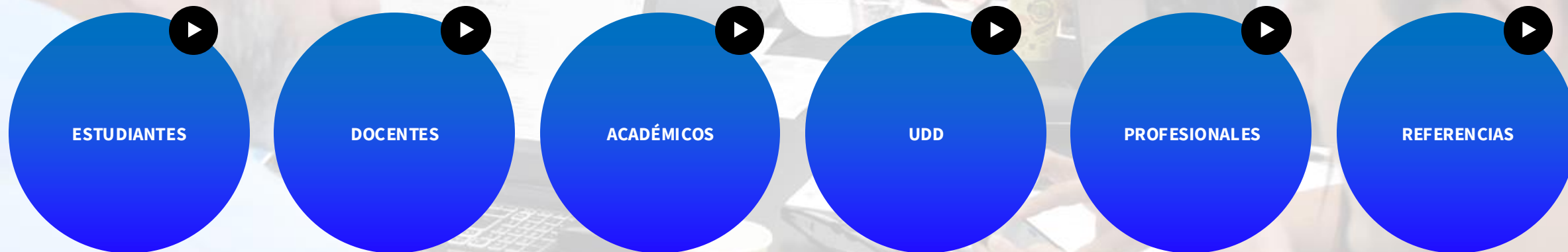
1. Emprendimiento y liderazgo
2. Responsabilidad pública
3. Ética
4. Autonomía
5. Eficiencia
6. Visión Global
7. Visión Analítica
8. Comunicación



## MODELO EDUCATIVO DISEÑO UDD: **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

Desde el 2006 hasta la fecha, Diseño UDD ha realizado dos ajustes curriculares relacionados a la definición de las Competencias Específicas del Diseñador UDD, mediante actores claves.

El tercero está planificado para el año 2025.



PERIODO DE  
IMPLEMENTACIÓN

**2011**

**TRANSVERSALES  
DISEÑO**

1. Innovación
2. Creatividad
3. Conceptualización
4. Representación
5. Observación analítica
6. Persuasión
7. Trabajo en equipo

---

**ESPECÍFICAS  
DISEÑO UDD**

8. Jerarquización de la información
9. Pensamiento estratégico
10. Capacidad para detectar oportunidades de diseño
11. Investigación
12. Habilidades y destrezas de percepción y visualización
13. Incorporación de herramientas tecnológicas y procesos de producción
14. Conocimiento y uso de materiales
15. Gestión de proyectos de diseño
16. Valoración y aplicación de herramientas metodológicas
17. Diseño centrado en el usuario
18. Juicio crítico



PERIODO DE  
CONSOLIDACIÓN

**2016**

**ÁMBITO DE LA  
INNOVACIÓN**

1. Creatividad
2. Empatía
3. Trabajo en equipo
4. Persuasión
5. Pensamiento estratégico

---

**ÁMBITO DE LA  
INVESTIGACIÓN**

6. Observación y conceptualización
7. Dominio de herramientas metodológicas
8. Jerarquización de la información
9. Juicio crítico

---

**ÁMBITO  
TECNOLÓGICO**

10. Representación y visualización
11. Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
12. Dominio y uso de materiales



**PERÍODO DE  
MADUREZ**



**DISEÑADOR  
UDD**

1. Pensamiento creativo
2. Pensamiento sistémico
3. Representación y visualización
4. Dominio de herramientas metodológicas
5. Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción





Incorporación de Competencias en UDD

Modelo Educativo 2011

Modelo Educativo 2016

Modelo Educativo 2025

26 Competencias

20 Competencias

13 Competencias

2006

2008

2010

2012

2014

2016

2018

2020

2022

2024

2026

FORMULACIÓN

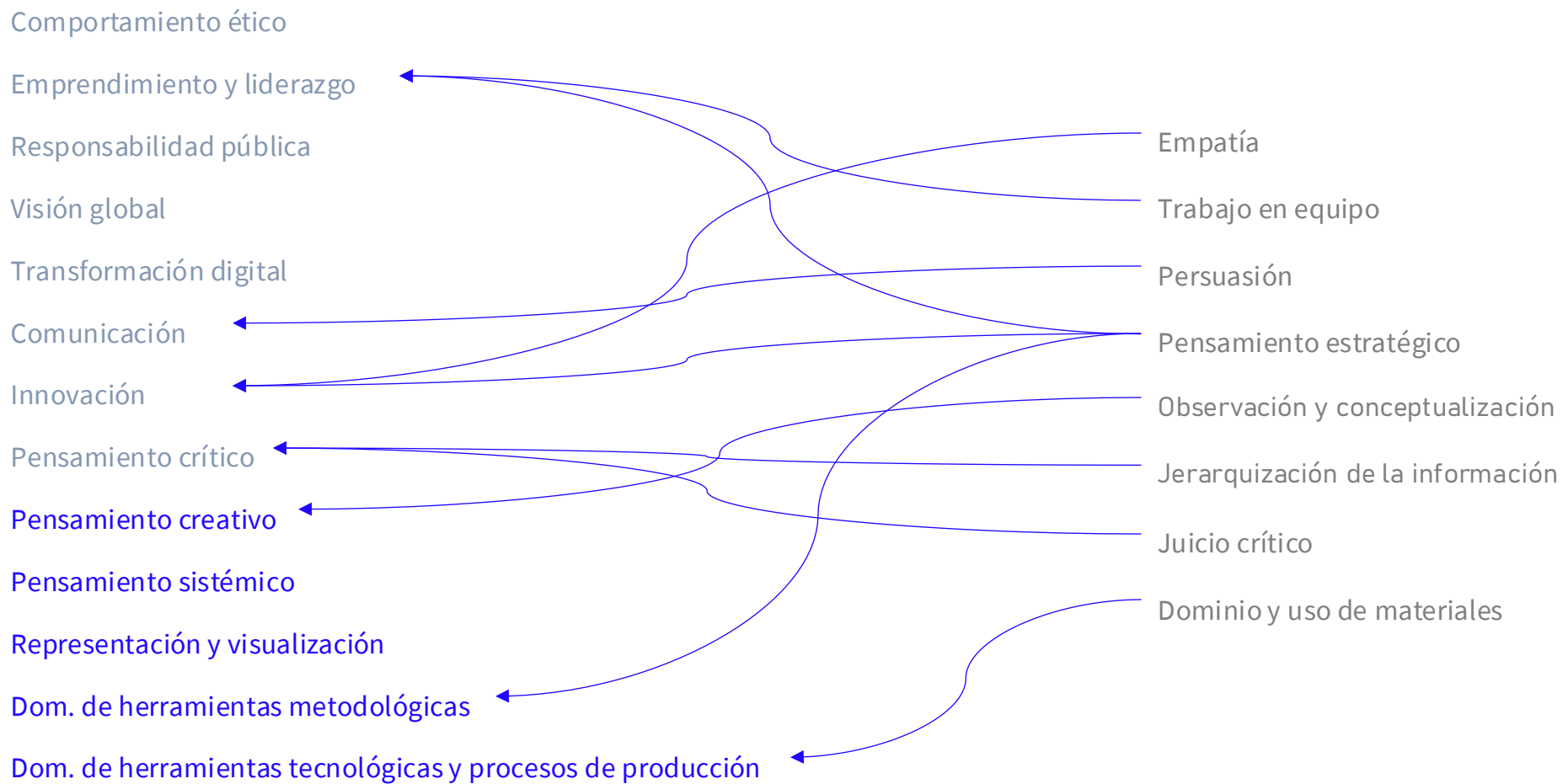
IMPLEMENTACIÓN

CONSOLIDACIÓN

MADUREZ



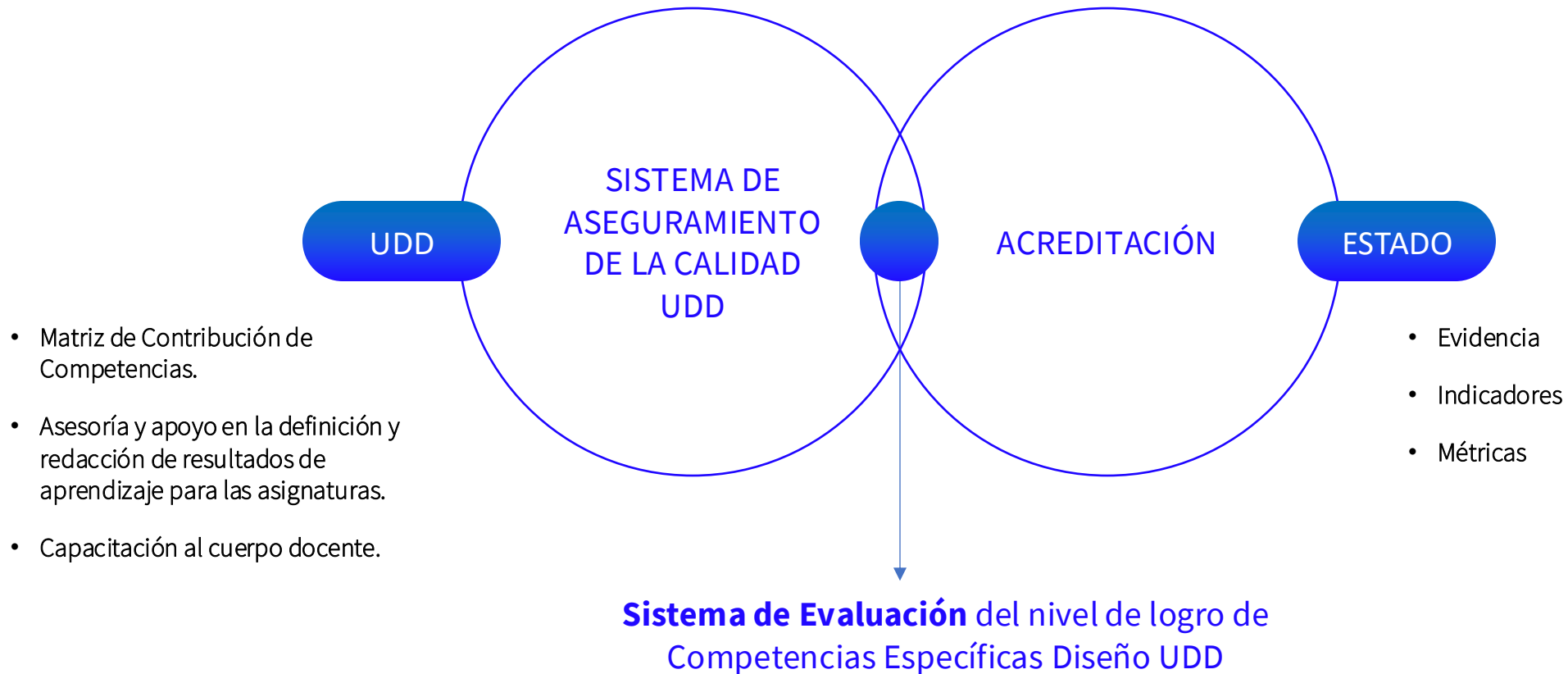
## MODELO EDUCATIVO DISEÑO UDD



A photograph of two women in a workshop setting, wearing dark blue work clothes. They are focused on assembling a wooden frame. The woman on the left is holding a piece of wood, while the woman on the right is using a tool. The background shows a well-lit workshop with various tools and materials.

## ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

Si decimos que estamos desarrollando Competencias ¿Cómo evidenciamos su logro?





# SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL NIVEL DE LOGRO DE LAS COMPETENCIAS





## ¿QUÉ ES UNA COMPETENCIA EN UDD?

### COMPETENCIA

### BACHILLERATO

### LICENCIATURA

### HAB. PROFESIONAL

Descripción

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

Resultado de Aprendizaje

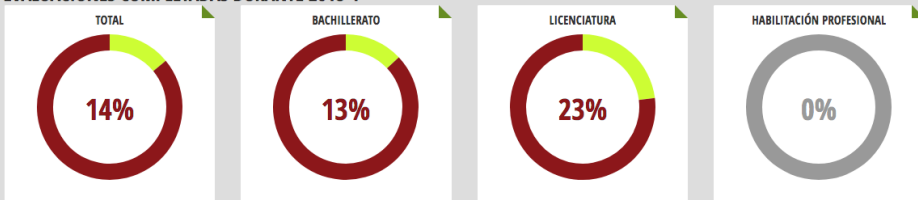
**NIVEL CRECIENTE DE COMPLEJIDAD/PROFUNDIDAD**



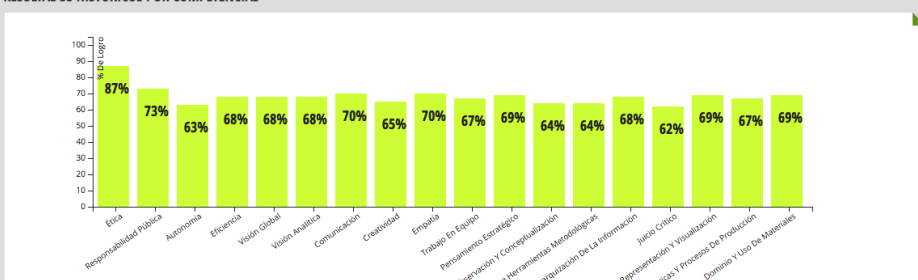
# SISTEMA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS: PRIMERA VERSIÓN DE LA PLATAFORMA

Evaluación de Competencias 2018-1

## EVALUACIONES COMPLETADAS DURANTE 2018-1



## RESULTADOS HISTÓRICOS POR COMPETENCIAS



## EVALUACIONES VIGENTES Y DISPONIBLES

-SEDE- -Mención- -Estado Evaluación-

BACHILLERATO LICENCIATURA HABILITACIÓN PROFESIONAL

### Composición y color\_1\_CCP

Bachillerato 33 de 33 alumnos evaluados  
20181  
Carmen Corvalán Iribarra 100%

### Dibujo Digital\_1\_CCP

Bachillerato 21 de 21 alumnos evaluados  
20181  
Marcelo Alejandro Neira Young 100%

### Dibujo Especializado\_1\_CCP

Bachillerato 21 de 21 alumnos evaluados  
20181  
Cecilia Vidal Rudloff 100%

### Dibujo Técnico\_1\_CCP

Bachillerato 10 de 35 alumnos evaluados  
20181  
Cecilia Vidal Rudloff 29%

### Fotografía\_1\_CCP

Bachillerato 19 de 19 alumnos evaluados  
20181  
Cesar Muller Cáceres 100%

## VENTAJAS

- Permitió instalar la inquietud o necesidad de medir bajo un mismo esquema el nivel de logro de resultados de aprendizaje en distintas asignaturas, con distintos docentes y en distintos ciclos.
- Acceder a recursos.

## DESVENTAJAS

- Bajo conocimiento del proyecto (cobertura).
- Datos poco claros, con vacíos y errores que alteran el resultado final.
- No ayuda a la toma de decisiones.
- No hay posibilidad de reportes.





# SISTEMA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS: SEGUNDA VERSIÓN DE LA PLATAFORMA

MALLA CURRICULAR DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL											
	I SEMESTRE	II SEMESTRE	III SEMESTRE	IV SEMESTRE	V SEMESTRE	VI SEMESTRE	VII SEMESTRE	VIII SEMESTRE	IX SEMESTRE	X SEMESTRE	
PROGRAMA RED	Taller de Ideación y Creatividad		Taller de Interacción I	Taller de Interacción II	Taller de Interacción III	Taller de Interacción IV	Taller de Interacción V	Taller Integrado o Lab Interdisciplinario	Taller de Título Modalidades: Proyecto, Investigación, d.lab, Exploración Medialab		
	Práctica Técnica			Taller de Diseño en Movimiento	Taller de Diseño de Videojuegos	Taller de Diseño de Interfaces	Taller de Diseño de Interfaces	Taller de Diseño de Objetos Inteligentes	Práctica Profesional		
LINEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS	Representación	Prototipado Material	Análisis y Repr. de Sistemas	Prod. de Imágenes	Lenguaje Visual	Representación de la Información	Programación Creativa				
	Visualización de Ideas	Composición y Color	Programación	Prod. Audiovisual	Fabricación Digital						
LINEA DE CONOCIMIENTO ESPECÍFICOS	Fotografía	Dibujo Técnico	Fundamentos del Diseño de Interacción		Teoría del Diseño de Interacción	Desarrollo de Interacción Física	Seminario Diseño Crítico				
			Narrativa		Objetos Conectados	Diseño Web	Desarrollo Web	Desarrollo de Aplicaciones Móviles			
CURSOS DISCIPLINARIOS	Introducción al Diseño para la Innovación	Fundamentos de la Innovación	Prototipado y Validación	Contexto y Tendencias de la Innovación	Comunicación Estratégica Persuasiva	Diseñador como Emprendedor	Mercado y Entorno	Evaluación y Gestión de Proyectos	Propiedad Intelectual e Industrial	Administración de Negocios y Financiamiento	
	Historia del Diseño	Semiótica de la Visualidad	Teoría del Diseño	Seminario de Teoría e Historia	Diseño y Comportamiento Humano	Investigación Cuantitativa y Cualitativa	Seminario de Investigación	Ética Profesional			
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA	Comunicación Oral		Comunicación Escrita	Lectura Crítica	Semana I		Electivo Track 3		Electivo Track 4		
	Créditos Extradisciplinares de Libre Elección										
LOBO FUTURO	Programa Complementario de Inglés										

MALLA CURRICULAR DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL											
	I SEMESTRE	II SEMESTRE	III SEMESTRE	IV SEMESTRE	V SEMESTRE	VI SEMESTRE	VII SEMESTRE	VIII SEMESTRE	IX SEMESTRE	X SEMESTRE	
PROGRAMA RED	Taller de Ideación y Creatividad		Taller de Interacción I	Taller de Interacción II	Taller de Interacción III	Taller de Interacción IV	Taller de Interacción V	Taller Integrado o Lab Interdisciplinario	Taller de Título Modalidades: Proyecto, Investigación, d.lab, Exploración Medialab		
	Práctica Técnica			Taller de Diseño en Movimiento	Taller de Diseño de Videojuegos	Taller de Diseño de Interfaces	Taller de Diseño de Interfaces	Taller de Diseño de Objetos Inteligentes	Práctica Profesional		
LINEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS	Representación	Prototipado Material	Análisis y Repr. de Sistemas	Prod. de Imágenes	Lenguaje Visual	Representación de la Información	Programación Creativa				
	Visualización de Ideas	Composición y Color	Programación	Prod. Audiovisual	Fabricación Digital						
LINEA DE CONOCIMIENTO ESPECÍFICOS	Fotografía	Dibujo Técnico	Fundamentos del Diseño de Interacción		Teoría del Diseño de Interacción	Desarrollo de Interacción Física	Seminario Diseño Crítico				
			Narrativa		Objetos Conectados	Diseño Web	Desarrollo Web	Desarrollo de Aplicaciones Móviles			
CURSOS DISCIPLINARIOS	Introducción al Diseño para la Innovación	Fundamentos de la Innovación	Prototipado y Validación	Contexto y Tendencias de la Innovación	Comunicación Estratégica Persuasiva	Diseñador como Emprendedor	Mercado y Entorno	Evaluación y Gestión de Proyectos	Propiedad Intelectual e Industrial	Administración de Negocios y Financiamiento	
	Historia del Diseño	Semiótica de la Visualidad	Teoría del Diseño	Seminario de Teoría e Historia	Diseño y Comportamiento Humano	Investigación Cuantitativa y Cualitativa	Seminario de Investigación	Ética Profesional			
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA	Comunicación Oral		Comunicación Escrita	Lectura Crítica	Semana I		Electivo Track 3		Electivo Track 4		
	Créditos Extradisciplinares de Libre Elección										
LOBO FUTURO	Programa Complementario de Inglés										



### Monitoreo de evaluaciones Descargar

Docente | Alumno | Autoevaluación

**PORCENTAJE DE AVANCE**

113

● Finalizadas  
92

● En proceso  
15

● Por comenzar  
6

Fecha de cierre  
30-06-19

21 Evaluadores  Acciones

<input type="checkbox"/>	Evaluador	Área	Evaluaciones	Avance
<input type="checkbox"/>	Denisse Lizama	Santiago	114	<div style="display: flex; align-items: center;"><div style="width: 79.8%; height: 15px; background-color: #28a745; margin-right: 5px;"></div><div style="width: 19.3%; height: 15px; background-color: #dc3545;"></div></div> <p>91 de 114 Finalizadas</p>
<input type="checkbox"/>	Cristian Gastelo	Santiago	52	<div style="display: flex; align-items: center;"><div style="width: 98.1%; height: 15px; background-color: #28a745; margin-right: 5px;"></div><div style="width: 1.9%; height: 15px; background-color: #dc3545;"></div></div> <p>51 de 52 Finalizadas</p>
<input type="checkbox"/>	Osvaldo Zorzano	Santiago	77	<div style="display: flex; align-items: center;"><div style="width: 96.1%; height: 15px; background-color: #dc3545; margin-right: 5px;"></div><div style="width: 3.9%; height: 15px; background-color: #28a745;"></div></div> <p>3 de 77 Finalizadas</p>



# SISTEMA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS: SEGUNDA VERSIÓN DE LA PLATAFORMA

UDD ▾

Filtrar Resultados

Exportar ▾

## Resultados Globales

DOMINIO:

Competencias ▾

### Promedio general



### Promedio de competencias



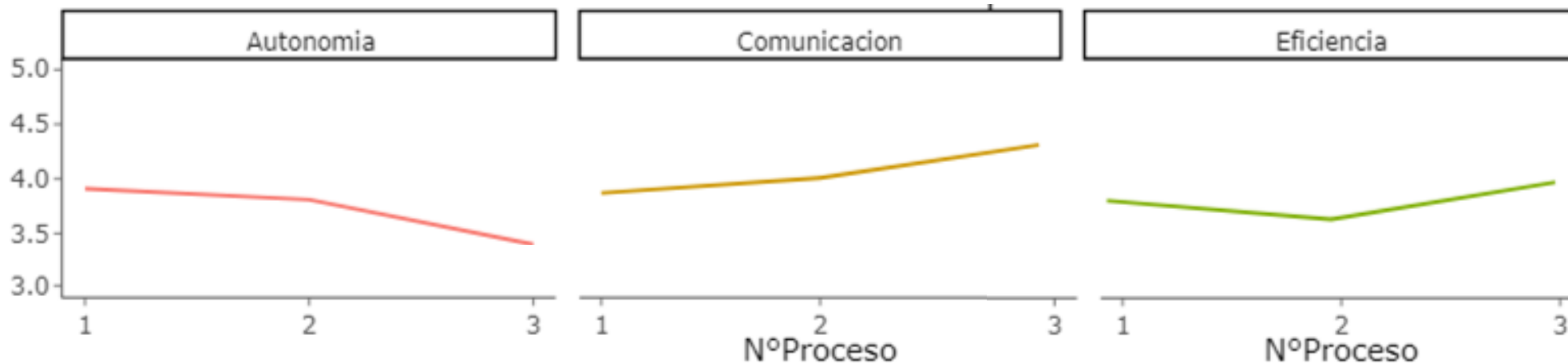
### Categorías de evaluación de competencias



## Distribución de promedios

Promedio General Competencias





### VENTAJAS

- Se resuelve el bajo conocimiento.
- Se habilita la posibilidad de gestionar los procesos evaluativos y mejora la calidad de la data.
- Se habilita la reportería a distintas audiencias.

### DESVENTAJAS

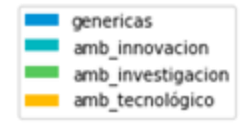
- Se presentan algunas disonancias entre calificaciones y evaluación de competencias.
- Sigue habiendo una percepción de alta carga de gestión docente y administrativa en su implementación.
- Complejidad en la unión de los datos de la plataforma con los de las evaluaciones de taller de título.
- Costo muy elevado.



Hagamos un 'alto' aquí



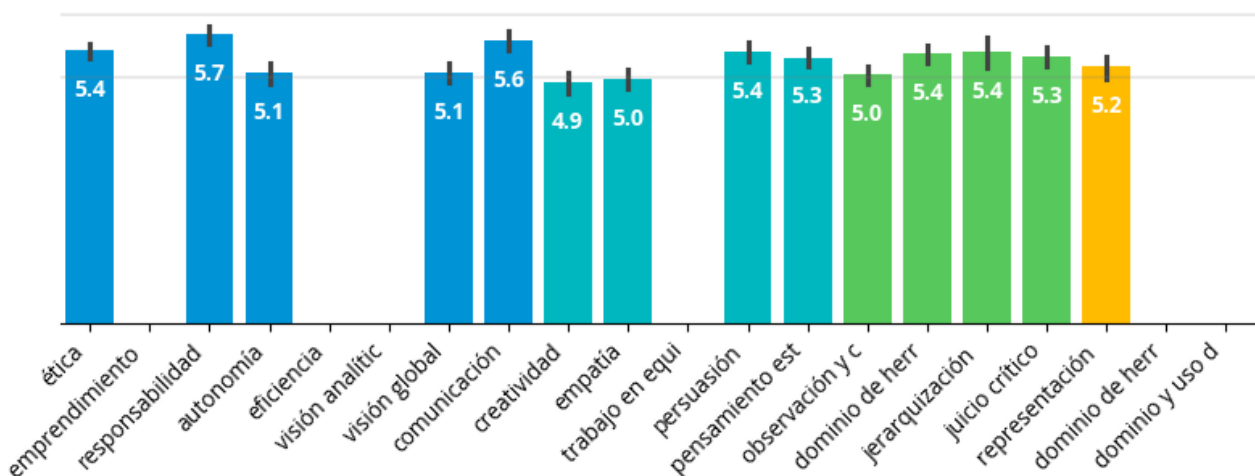
### NIVEL DE LOGRO DE COMPETENCIAS COMPARATIVO ENTRE ANTEPROYECTO Y PROYECTO (2023)



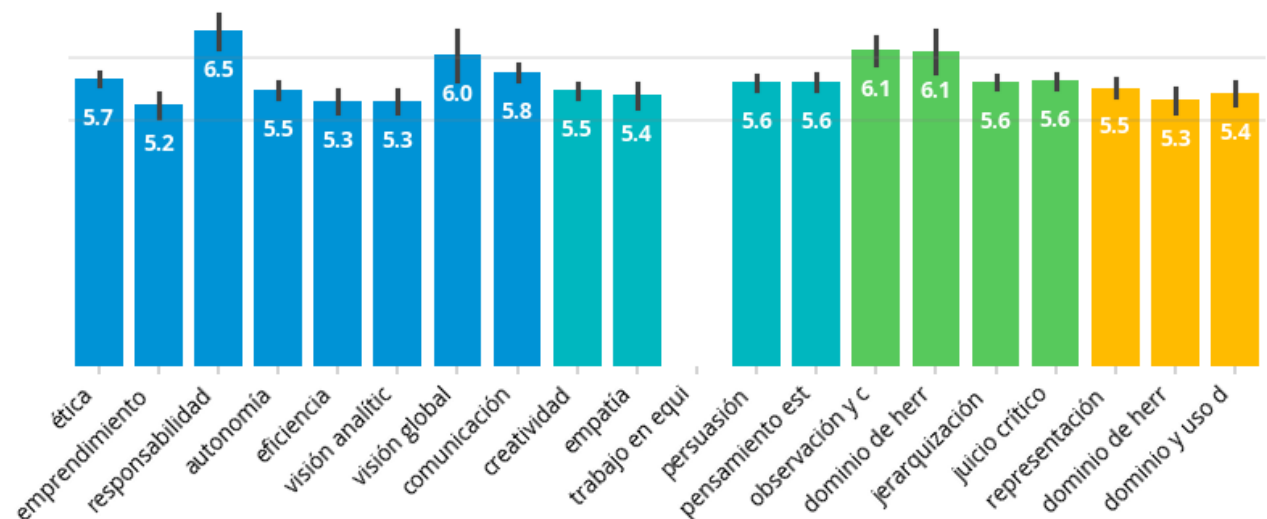
En promedio, **Responsabilidad Pública** es la competencia mejor lograda en anteproyecto y proyecto. En tanto **Observación y Conceptualización** es la que experimenta la mayor alza (1,1 puntos) entre la primera y segunda instancia.

En ningún caso, se detectan caídas en el nivel de logro de las competencias entre Anteproyecto y Proyecto.

hito = anteproyecto



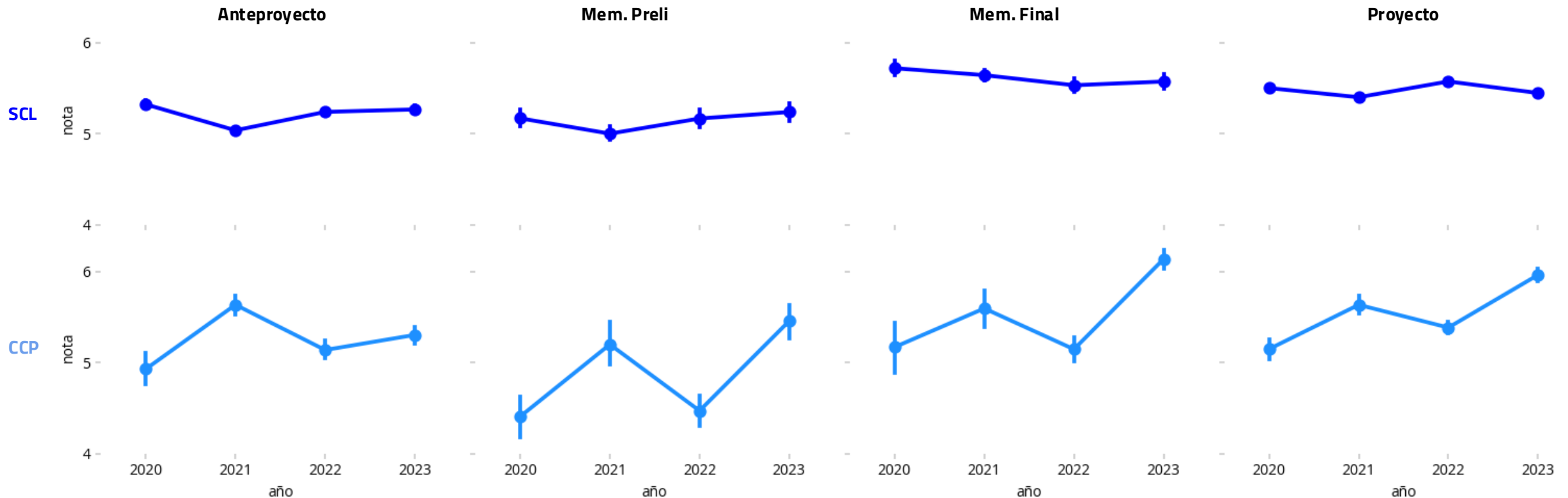
hito = proyecto



## COMPARATIVO DE HITOS POR SEDE ENTRE PERIODOS 2020 Y 2023

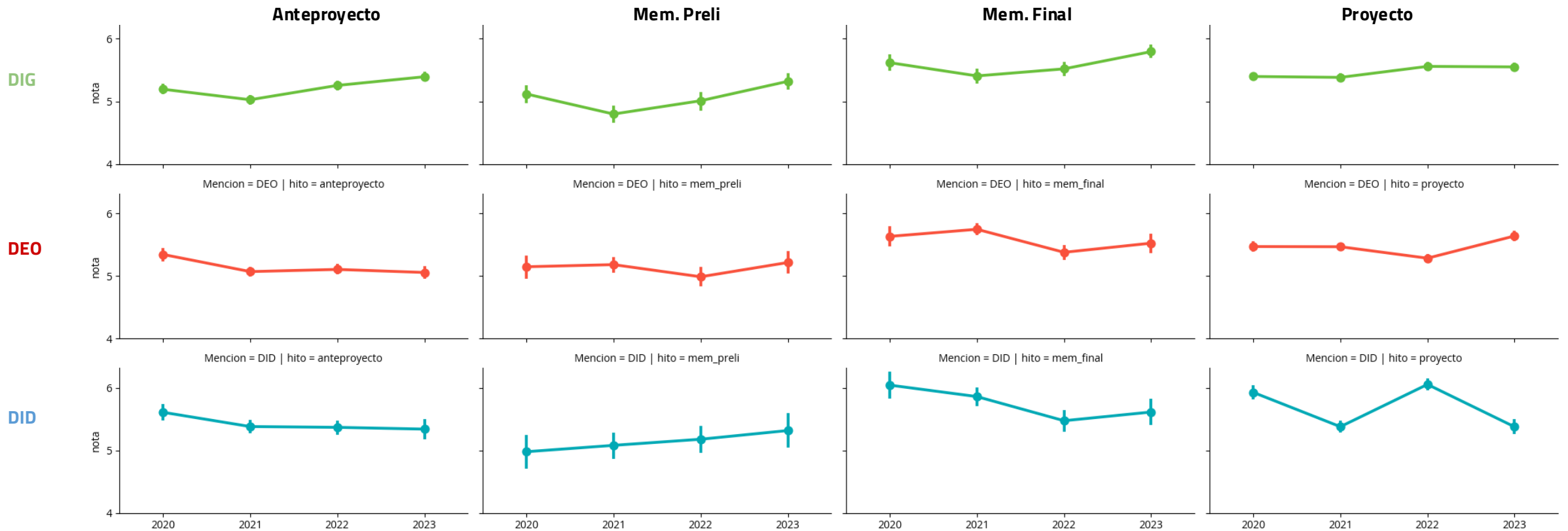
**Se percibe una recuperación en los resultados en Concepción en los cuatro hitos en comparación con el año anterior.** En tanto, en Santiago se percibe una leve disminución en el hito Proyecto.

*Para la elaboración de este gráfico se consideran y promedian los puntajes obtenidos en cada indicador de la rúbrica para cada hito.*



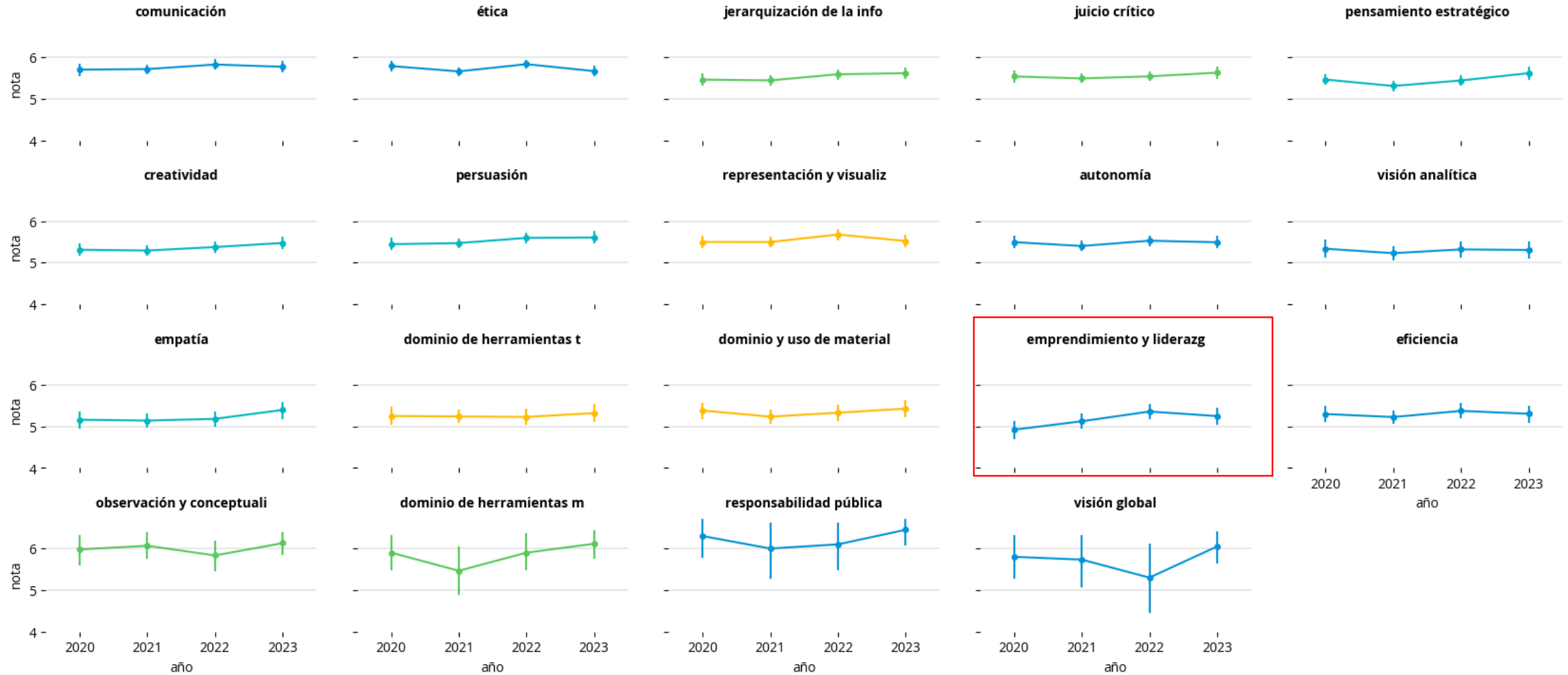
## COMPARATIVO DE HITOS POR MENCIÓN ENTRE PERIODOS 2020 Y 2023

**DIG evidencia una tendencia al alza en los últimos periodos en sus cuatro hitos,** DEO muestra una recuperación en tres de sus hitos y DID presenta una caída en el nivel de logro de sus competencias en el hito Proyecto.



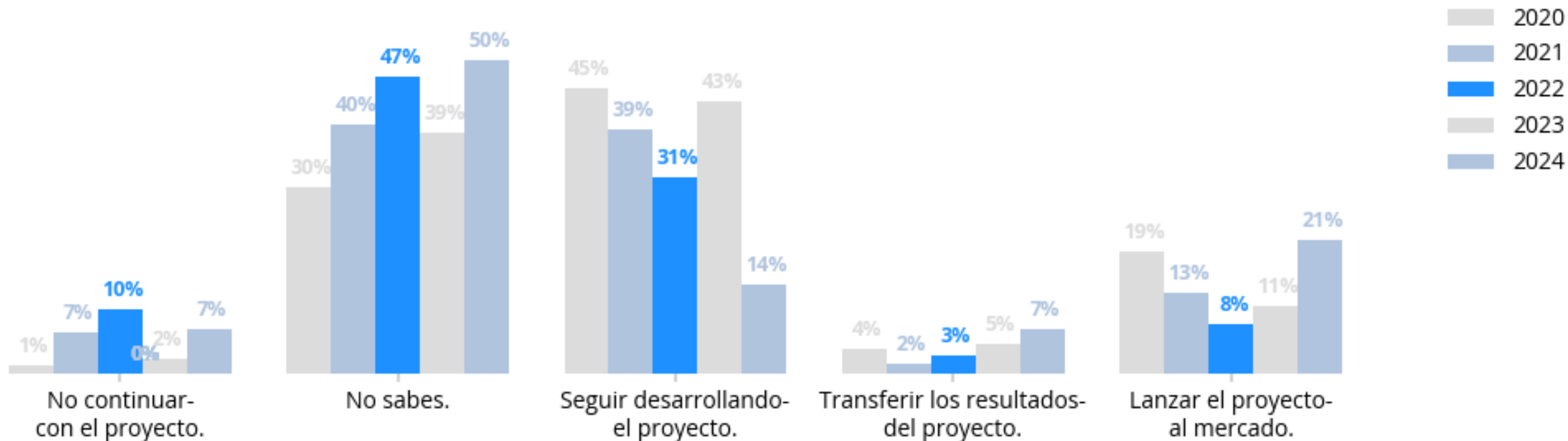


# COMPARATIVO DE COMPETENCIAS EN INSTANCIA DE PROYECTO DE TÍTULO ENTRE PERIODOS 2020 Y 2023



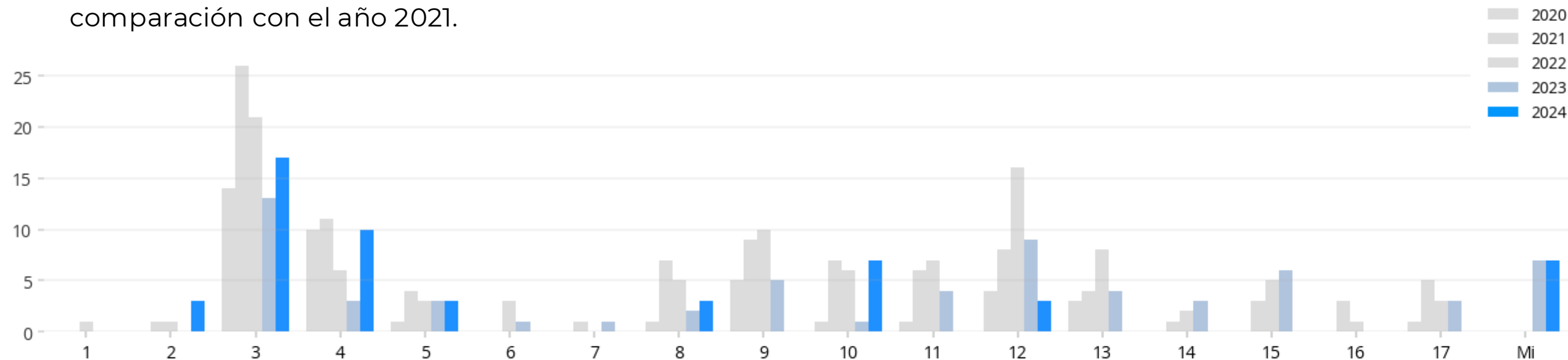


**Aumentan levemente los indicadores de desinterés e incertidumbre** frente a la continuidad del proyecto, mostrando una tendencia al alza en los últimos años.





**Se mantiene la prevalencia del interés en el ODS 3: Salud y Bienestar.** Aumenta considerablemente el interés por el ODS 12: Producción y consumo responsables en comparación con el año 2021.



1: Fin de la pobreza

2: Hambre cero

**3: Salud y bienestar**

**4: Educación de calidad**

5: Igualdad de género

6: Agua limpia y saneamiento

7: Energía asequible y no contaminante

8: Trabajo decente y crecimiento económico

9: Industria innovación e infraestructura

10: Reducción de las desigualdades

11: Ciudades y comunidades sostenibles

12: Producción y consumo responsables

13: Acción por el clima

14: Vida submarina

15: Vida de ecosistemas terrestres

16: Paz justicia e instituciones sólidas

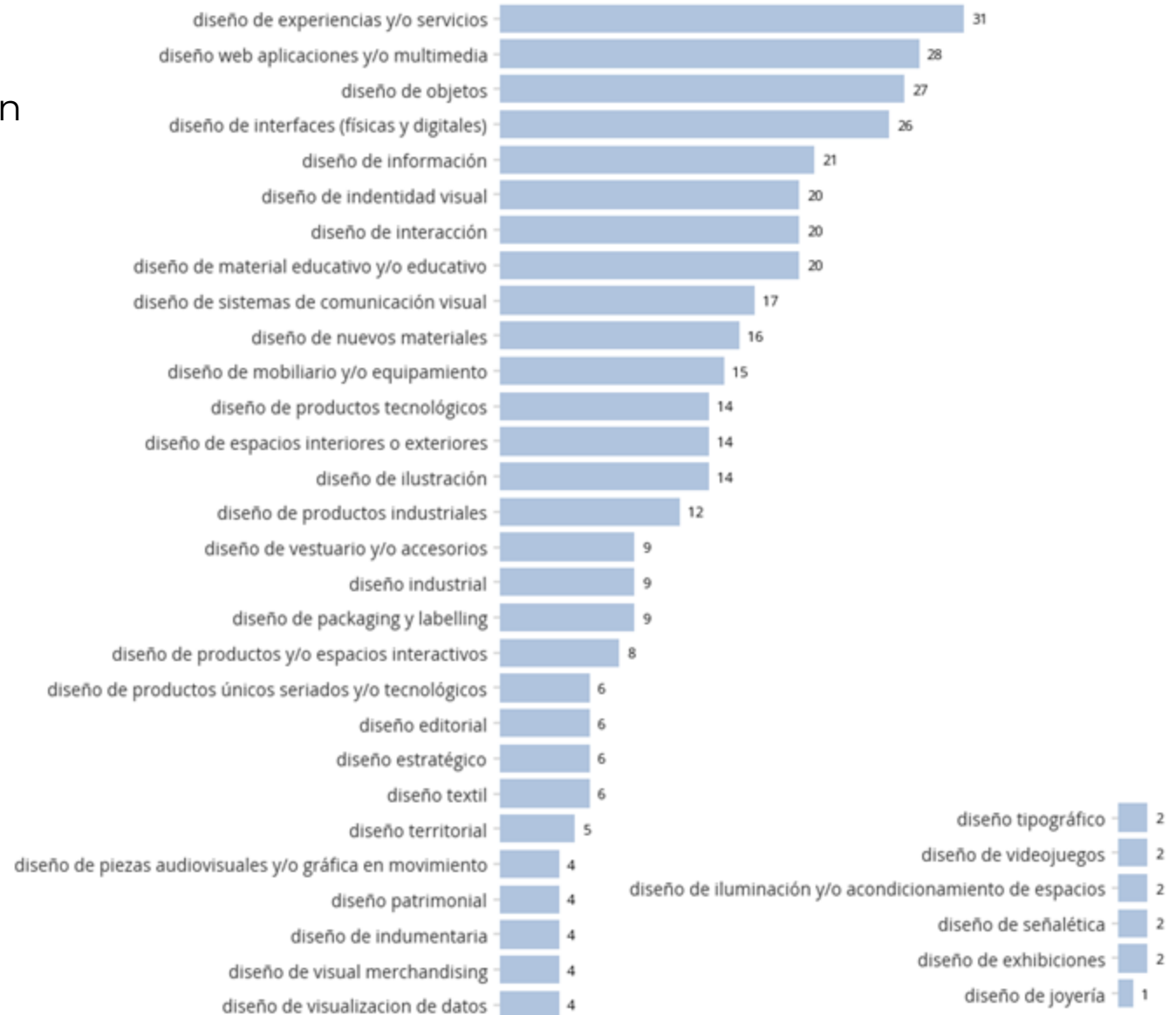
17: Alianzas para lograr los objetivos

MI: Proyecto sin vínculo a ODS



Las cinco bajadas disciplinares que se expresaron con mayor frecuencia fueron:

- ↑ Diseño de experiencias y/o servicios
- ↑ Diseño web, aplicaciones y/o multimedia
- ↓ Diseño de Objetos
- ↓ Diseño de interfaces (físicas y/o digitales)
- ↑ Diseño de información



De las **37** bajadas disciplinares descritas en la encuesta, nuevamente **Diseño de Calzado** fue la única no abordada.

# Emprendimiento UDD

Relacionado al tema del proyecto de título

Alumno	Mención	Proyecto	Instancia	Estado / Reconocimiento
Manuela Vicuña	DIG	Sana	Incuba UDD	
Isabel Baraona	DIG	RÜTÜ	Incuba UDD	Proyecto innovador
Jacinta Laso	DIG	SIBA	Incuba UDD	Ventas
Isidora Lineros	DIG	DE VIRUTA	Incuba UDD	
Amani Pichara	DIG	Press for less	Incuba UDD	
Gabriela Soto	DIG	Rheum	Incuba UDD	Ventas
Claudia Novoa	DIG	Algium	Incuba UDD	
Victoria Poblete	DIG	Rito el Zorrito	Incuba UDD	Ventas

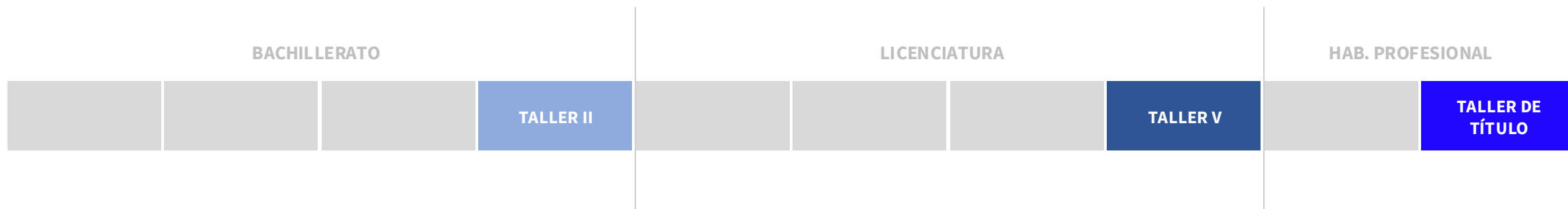
Alumni	Mención	Proyecto	Instancia
Miccaella Dazzarola (2021)	DEO	Recystis	Expone en muestra internacional (Dubai)
Alfredo Varela (2021)	DID	Equify	PADT iCono <i>*sujeta a financiamiento</i>
Isidora Abusleme (2021)	DEO	Equify	PADT iCono <i>*sujeta a financiamiento</i>
Carla Soto (2021)	DEO	Sapiencia	PADT iCono
Francisca Campos (2021)	DEO	Namün	Asesoría formal y protección iCono
José Miguel Arraiagada (2021)	DID	Cine Drive	Acelera, DemoDay
Francisca Bobadilla (2020)	DEO	Chequey	Demo Day



¿Cómo llevamos toda esta experiencia a las evaluaciones de ciclos intermedios?



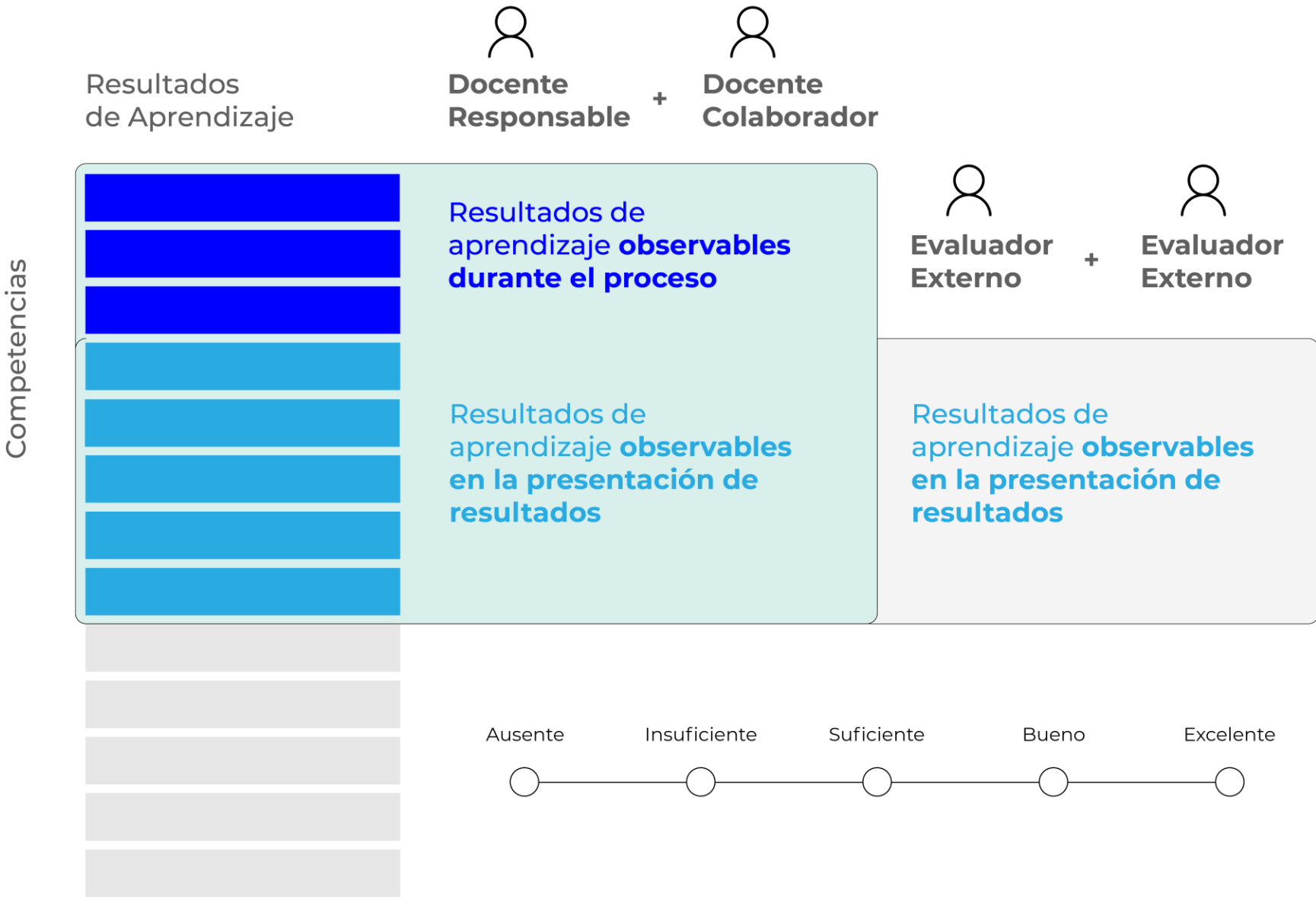
## SISTEMA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS: TERCERA VERSIÓN. EVALUACIÓN POR CICLOS



Evaluaciones realizadas por los docentes y una comisión evaluadora al alero de los talleres de cierre de ciclo.



# ¿QUÉ Y CÓMO SE EVALÚA?





Instancia	Descripción	Diseño del instrumento	Evalúa
Evaluación en asignaturas	Evaluación asociada a los resultados de aprendizaje de cada asignatura de acuerdo con el programa del curso.	Docente	Docente
Evaluación de ciclos	Evaluación integradora que ocurre en los Talleres que dan cierre a cada ciclo formativo.	Facultad	Comisión evaluadora, Docente
Evaluación de prácticas	Evaluación realizada por un supervisores profesionales y docentes.	Facultad	Empleador, Docente



El cuerpo docente está evangelizado y capacitado

Nos preocupamos de que el resultado sea más accionable

Ideación

Versión 1.0

Versión 2.0

Versión 3.0

Incorporación de Competencias en UDD

Modelo Educativo 2011

Modelo Educativo 2016

Modelo Educativo 2025

26 Competencias

20 Competencias

13 Competencias

2006

2008

2010

2012

2014

2016

2018

2020

2022

2024

2026

FORMULACIÓN

IMPLEMENTACIÓN

CONSOLIDACIÓN

MADUREZ

La manera en que Diseño UDD ha implementado las competencias en su Modelo Educativo demuestra una **EVIDENTE MADURACIÓN**



MAYOR **COHERENCIA**



MEJORES  
INSTRUMENTOS DE  
EVALUACIÓN



RETROALIMENTACIÓN  
MÁS CLARA



**¡MUCHAS GRACIAS!**





Universidad del Desarrollo  
Centro de Innovación Docente

**IDEA 24**  
SEMINARIO  
INNOVACIÓN  
DOCENTE

**Matías Ferrari C.**

[matiasferrari@udd.cl](mailto:matiasferrari@udd.cl)