

CRONOGRAMA DE DISEÑO ARTE-OBJETO ENERO-JUNIO 2017

Elemento de competencia: Conocer, analizar y criticar el desenvolvimiento actual del Diseño Arte Objeto en el mundo para proponer y concretar una obra personal a través de un principio filosófico.

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	<p>Presentación del curso: Dinámicas, actividades, temática y reglas de convivencia.</p> <p>Que el estudiante de diseño industrial se adentre en su propia espiritualidad y se sensibilice ante sí mismo y su entorno, para de esta manera hacer que el objeto adquiera un valor interior y encuentre su propia dimensión y sonido, logrando con esto expresarse en la dimensión de los sentidos. "...consciente o no, los artistas vuelven su atención hacia su materia propia, estudian y analizan en su balance espiritual el valor interno de los elementos con los que pueden crear". Kandinsky</p> <p>Empleará los recursos del entorno, considerando las estrategias de sustentabilidad local y global en el diseño para lograr la competitividad de los productos en el mercado del arte objeto.</p> <p>Desarrollará proyectos de diseño arte objeto, aplicando nuevas formas y funciones a los productos utilizando técnicas y herramientas creativas para dar soluciones innovadoras a las necesidades contemplativas, funcionales o mixtas del objeto.</p> <p>Representará y concretará el Diseño Arte Objeto experimentando y utilizando diferentes técnicas, asumiendo las normativas internacionales de interpretación, dominio de la técnica utilizada, así como una efectiva comunicación de los significantes de la obra.</p>				
2	<p>Comprensión de la importancia del diseño y la función del diseñador en la sociedad.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué es el diseño?</p> <p style="text-align: center;">Funciones y aplicaciones del diseño.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué es un diseñador?</p> <p style="text-align: center;">Funciones y actividades del diseñador.</p>	<p>Individualmente entregar en una cuartilla un análisis del diseño y de su importancia para la sociedad, tomando en cuenta su historia y evolución, así como de las características principales del diseño dependiendo del contexto y la época.</p>	<p>Conferencia TED de Tim Brown: Urge a los diseñadores pensar en grande.</p> <p>Conferencia TED de Phillip Starck: Diseño y Destino.</p> <p>Presentación Principios del Buen Diseño de Dieter Rams. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p>	<p>Clase # 2</p> <p>El rol del diseño y el diseñador en la sociedad.</p>	<p>Primer Parcial</p> <p>50%</p>

	Comprensión de la importancia del arte y la función del artista en la sociedad.		Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.		
3	<p>¿Qué es el arte?</p> <p>Funciones y aplicaciones del arte.</p> <p>¿Qué es un artista?</p> <p>Funciones y actividades del artista.</p>	Individualmente entregar en una cuartilla un análisis del arte y de su importancia para la sociedad, tomando en cuenta su historia y evolución, así como de las características principales del arte dependiendo del contexto y la época.	<p>Documental La función del arte y los artistas. (Análisis y crítica del arte en México y en América Latina y su relación con el poder y la sociedad.) Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	Clase # 3	Primer Parcial 50%
4	<p>Entendimiento del cómo y el porqué la evolución del arte para que sus obras cuenten con los elementos correctos y no repetir el camino ya trazado.</p> <p>Relación del arte y la sociedad: Historia, inicios y evolución hasta nuestros tiempos.</p> <p>Comprensión del porqué y para qué de la expresión de toda creación artística.</p>	<p>Participación en diálogo y/o debate.</p> <p>Elección de tema para creación de obra Arte Objeto.</p>	<p>Documental History Channel: Entender el Arte Contemporáneo. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p> <p>Exposición y análisis de significantes de obras sobresalientes de Bellas Artes.</p> <p>Pintura, escultura, danza y teatro, literatura, arquitectura, música y cine.</p>	<p>Clase # 4</p> <p>Evolución del Arte Contemporáneo hasta nuestros tiempos.</p> <p>Clase # 5</p> <p>Significantes y</p>	Primer Parcial 50%
5	<p>Análisis de significados y significantes de las creaciones para su</p>			significantes de una obra.	Primer Parcial 50%
				Inicio conceptual del	

	<p>completo entendimiento.</p> <p>¿Por qué la expresión en la creación?</p> <p>Ejemplificación de significados y significantes de obras sobresalientes en el ramo de la pintura, escultura, instalación happening, diseño, artesanía y audiovisual.</p>		<p>¿Modernas: Arte Povera, Pintura de Acción, Arte Genético, Happening, Arte Digital, Body Art, Arte Conceptual?</p> <p>Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	Diseño Arte Objeto a crear.	
6	<p>Comprensión y análisis de cuáles son los cambios sociales que responden al mundo del Arte Objeto y el porqué de su razón de ser.</p> <p>¿Qué es el arte objeto?</p> <p>Nacimiento, evolución y significantes del arte objeto.</p> <p>Actualmente, ¿en dónde encontramos el arte objeto?</p> <p>Fusión del arte objeto en la sociedad.</p>	<p>Elección de técnica para creación de obra Arte Objeto.</p>	<p>Conferencia TED Paola Antonelli: Tratar al diseño como arte.</p> <p>Exposición y análisis de significantes de destacadas creaciones Arte Objeto.</p> <p>Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>Clase # 6</p> <p>Análisis del Arte Objeto, función y razón de ser.</p>	<p>Primer Parcial 50%</p>
7	<p>Comprender los cómo, porqués y razón de ser de las artesanías, el arte y el diseño, apreciar sus semejanzas y diferencias.</p> <p>Artesanía, definición y usos.</p> <p>Arte, definición y usos.</p>	<p>Elección de concepto para creación de obra Arte Objeto.</p>	<p>Análisis y discusión del ensayo “El uso y la contemplación”, Octavio Paz.</p> <p>Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas</p>	<p>Clase #7</p> <p>Diferenciación y razones de ser de la artesanía, el arte y el diseño.</p>	<p>Primer Parcial 50%</p>

	Diseño, definición y usos. Diferencias y similitudes entre las 3 disciplinas.		entre todos los miembros del grupo.		
8	SEMANA DE REPENTINA, CURSOS, TALLERES Y SIMPOSIOS				
9	<p>Apreciación, comprensión y diferenciación entre el arte clásico, el contemporáneo, el postmoderno y el diseño en general.</p> <p>Obra de Arte</p> <p>Obra de Diseño</p> <p>Diseñando Arte.</p> <p>¿Qué es el arte objeto?</p> <p>Importancia en la sociedad de la producción de Arte Objeto.</p>	<p>Avance Obra Arte Objeto desarrollada a nivel de boceto. Inicios, correcciones, avances.</p>	<p>Análisis y discusión del ensayo “La obra de arte como objeto diseñado”, Juan Miguel Lorite Fonta. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>Clase # 9</p> <p>¿Qué es el arte objeto?</p> <p>Arte Objeto: Creaciones sobresalientes.</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>
10	<p>Entendimiento de la evolución de los diseñadores al arte y viceversa.</p> <p>Diseñadores en museos.</p> <p>Arte en el diseño.</p> <p>Diseñando Arte.</p> <p>Exposiciones internacionales de arte y diseño.</p>	<p>Boceto Final Obra Arte Objeto.</p> <p>Inicio de obra física según la técnica y concepto elegido.</p>	<p>Presentación del mundo del diseño en los museos, así como el arte cuando se vuelve diseño.</p> <p>Muestra gráfica de exposiciones internacionales de arte y diseño. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>Clase # 10</p> <p>Diseñadores en el mundo del arte y viceversa.</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>

11	<p>Concebir y entender la gestión del diseño, así como la del arte, como estrategia innovadora en la mejora social y derrame económico.</p> <p>Sustentabilidad en el diseño: social, económica, ecológica y política.</p> <p>Casos de éxito de la aplicación del diseño como estrategia de mejorar ventas y ser eje del motor de los negocios.</p>	<p>Avance de obra física. Este dependerá de la complejidad y técnica de la obra.</p>	<p>Lectura y disección del ensayo “El diseño como herramienta económica y social” de Guillermo Flores.</p> <p>Caso Apple</p> <p>Caso Raymond Loewy (Styling).</p> <p>Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>Clase # 11</p> <p>Arte y Diseño en datos concretos.</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>
12	<p>Comprensión de la evolución del arte objetual hasta nuestros días.</p> <p>Entender su transformación del arte objetual para no repetir la historia en las obras a desarrollar. ¿Qué es el arte objetual?</p> <p>¿Cómo nace, qué expresa, hacia dónde va?</p>	<p>Avance de obra física. Este dependerá de la complejidad y técnica de la obra.</p>	<p>Análisis y discusión del ensayo “Arte Objetual”</p> <p>Presentación ejemplificadora de obras destacadas en el mundo del arte objeto. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>Clase # 12</p> <p>Arte Objetual.</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>
13	<p>Comprensión de la evolución del arte objetual hasta nuestros días.</p> <p>Entender su transformación del arte objetual para no repetir la</p>	<p>Avance de obra física. Este dependerá de la complejidad y técnica de la obra.</p>	<p>Mesa redonda donde se discuta la trascendencia, importancia y transformación del mundo y de las obras arte objeto.</p> <p>Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la</p>	<p>Clase # 13</p> <p>Diseño Arte Objeto: Análisis, discusión y debate en la</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>

	<p>historia en las obras a desarrollar.</p> <p>Continuación con las preguntas:</p> <p>¿Qué es el arte objetual?</p> <p>¿Cómo nace, qué expresa, hacia dónde va?</p>		<p>información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>actualidad.</p>	
14	<p>Comunicación efectiva a través de una presentación formal de inicio, desarrollo y culminación de una obra. Integrar toda la información, documentación, fotografías, conceptos, entre otros, en una presentación final para presentar junto con la obra arte objeto.</p>	<p>Avance de obra física. Este dependerá de la complejidad y técnica de la obra.</p>	<p>Manera correcta en desarrollar una presentación de inicio de concepto, desarrollo y culminación de la obra física.</p> <p>Comunicación efectiva entre lo que el diseñador artista quiere expresar con su arte objeto. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas entre todos los miembros del grupo.</p>	<p>Clase # 14</p> <p>Bitácora Arte Objeto.</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>
15	<p>Comunicación efectiva a través de una presentación formal de inicio, desarrollo y culminación de una obra.</p> <p>Continuación con:</p> <p>Integrar toda la información, documentación, fotografías, conceptos, entre otros, en una presentación final para presentar junto con la</p>	<p>Última revisión física del Diseño Arte Objeto antes de la entrega final.</p> <p>Última revisión de la bitácora antes de la presentación final.</p> <p>Avance casi consumado, solo se aceptarán aquellas que requieran pequeños detalles para acabar.</p>	<p>Manera correcta en desarrollar una presentación de inicio de concepto, desarrollo y culminación de la obra física.</p> <p>Comunicación efectiva entre lo que el diseñador artista quiere expresar con su arte objeto. Análisis del material audiovisual.</p> <p>Comprensión, crítica y exposición de argumentos analizando la información presentada.</p> <p>Debate sobre las distintas posturas</p>	<p>Clase # 15</p> <p>Desarrollo Bitácora Arte Objeto.</p>	<p>Segundo Parcial 50%</p>

	obre arte objeto.		entre todos los miembros del grupo.	
16	ENTREGA DE TAREAS Y/O PROYECTOS FINALES			
17	EVENTOS FOGU Y UA TEÓRICAS			
	Parámetros de evaluación del curso: Primer parcial 50% Segundo parcial 50%			
18	ENTREGA DE MATERIAS PRÁCTICAS			
Evaluación integral de procesos y productos: 40% TRABAJOS ENTREGABLES 20% ASISTENCIA - Tema 1: Los Sentidos / Subtema: Los Materiales y su Función - Tema 2: El Movimiento - Tema 3: El Color - Tema 4: Las Formas				
Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje: - 40% PIA Los alumnos plasmarán en productos bi o tridimensionales, soluciones asertivas que transmitan a través de los factores que determinan la conformación objetual de los productos desarrollados en Diseño Industrial, con los que se logra conformación estética adecuada de los mismos al entorno en que serán utilizados.				
Fuentes de apoyo y consulta: <ul style="list-style-type: none"> - Kandinsky, Warrily. DE LO ESPIRITUAL EN EL ARTE Y LA PINTURA EN PARTICULAR. 3ª. Ed.. Galatea-Nueva Visión. Buenos Aires. 1960. - Dondis, Donis LA SINTAXIS DE LA IMAGEN: introducción a al alfabeto visual. 14ª. Ed. A. G. Gili. México. 2000. - Curran, S. JUEGOS, IMÁGENES Y SONIDO. G. Gili. Barcelona. 1984 - Perelman, Ya I. PROBLEMAS Y EXPERIMENTOS RECREATIVOS. 2ª Ed. Mir. Moscú.1983. - AicherOtl. SISTEMAS DE SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL. G. Gili. Barcelona. 1979. - AicherOtl. SISTEMAS DE SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL. 3ª. Ed. G. Gili. México. 1991. - Cooper, J. C. DICCIONARIO DE SIMBOLOS. G. Gili. México. 2000. - Woodford, Susan COMO MIRAR UN CUADRO. 7ª. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1999. - Scott, Robert Gillam. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Limusa. México. 1990. 				

- Wong Wucius. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO B1 – Y TRI-DIMENSIONAL. G. Gili. Barcelona. 1979.
- Acha, Juan. INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DE LOS DISEÑOS. 3ª. Ed. Trillas. México. 1995.
- Munario, Bruno. DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL. 8ª. Ed. G. Gili. Barcelona. 1985.
- Gerritsen, Frans. COLOR: Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico. Blume. Barcelona. 1976.
- Hicethier, Alfred. EL CUBO DE LOS COLORES. Bouret. París. s/f.
- Koppers, Harald. COLOR: Origen, metodología, sistematización, aplicación. Lectura. Caracas. 1973.
- Koppers, Harald. FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS COLORES. 5ª. Ed. G. Gili. México. 1992.
- Harvey, David. CERÁMICA CREATIVA. 5ª. Ed. CEAC. Barcelona. 1987.

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: ENERO 2017

ELABORADO POR: M.C. DAVID MARTINEZ, M.A. AUGUSTO A. HDZ. G.

M.C MAGDALENA LOREDO GÓMEZ

Coordinación de Fundamentos Teóricos,
Metodológicos y Humanidades

DRA. LILIANA SOSA COMPEAN

Jefatura de Departamento de Teorías,
Humanidades y Gestión del Diseño

MDI. JOSÉ ALBERTO ESCALERA SILVA

Secretaría Académica/ Jefatura de Carrera de
Diseño Industrial