

CRONOGRAMA DE TALLER DE CREATIVIDAD AGOSTO-DICIEMBRE 2017

COMPETENCIA PARTICULAR:**FASE 1:** Aprendizaje de Técnicas Creativas.**FASE 2:** Proyecto basado en analogía funcional y/o biónica.**FASE 3:** Proyecto basado en analogía fantástica y/o simbólica.**Producto Integrador:** Contenedor y dosificador de productos.

Nota Importante: al finalizar la Unidad de Aprendizaje los alumnos entregarán PORTAFOLIO: Recopilación de todos sus proyectos desarrollados durante el semestre, en una entrega digital en CD, con fechas, pequeña descripción de lo que se desarrolló en ejercicio o actividad.

1	FASE DIAGNÓSTICA : Detección de competencias adquiridas por el alumno, en el semestre anterior				
Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	Bienvenida al grupo Reglas del curso Evaluaciones Materiales Bibliografía Recomendaciones <u>CD (Portafolio) De La Materia De Diseño Básico</u> <u>Mapa mental, conceptual o resumen</u> de lo visto en Diseño Básico.	Mapa mental Presentación Contenido Comunicación Coherencia.	Los estudiantes recordarán y argumentarán sobre lo visto en las unidades de aprendizaje antecedentes y utilizaran sus conocimientos en el desarrollo de la actividad que el maestro indique.	Los conocimientos adquiridos en el semestre anterior.	Entrega actividad Mapa mental, conceptual o resumen

FASE 1: Aprendizaje de técnicas creativas.**Elementos de competencias:** Dominio de la aplicación de técnicas creativas en el desarrollo de proyectos.**Conceptos a manejar:** que es la creatividad, innovación y el diseño

El proceso de diseño y la investigación

Herramientas para la creatividad

VALOR 10 PUNTOS

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno de creatividad, innovación y el diseño.	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.	¿Qué es la creatividad y cómo funciona? ¿Qué es la innovación y cómo funciona? ¿Diferencia entre creatividad e innovación? , Creatividad, ingenio aplicada al diseño de productos ¿Cómo estimular la creatividad?	Presentación PPT O PDF
1	Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno del proceso de diseñar y la investigación.	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.	¿Qué es diseñar y cuál es su objetivo?, El lenguaje del diseño ¿Elementos en el proceso de diseño?, ¿Cuáles son las herramientas que nos sirven para investigar?	Presentación PPT O PDF
2	Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno Herramientas de creatividad.	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.	Realizar tabloncillos visuales, lluvia de ideas, 4x4x4, Brainwriting, matriz de descubrimientos, Asociación de ideas / relaciones forzadas, analogías (formal, funcional, biónica, fantástica y simbólica), 6 sombreros para pensar, SCAMPER	Presentación PPT O PDF
2	Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno de las Herramientas para el desarrollo, validación y presentación de proyectos.	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.	Investigar y exponer: Sketchstorming, bocetos, bodystorming, prototipos de experiencia, modelos de apariencia, prototipado rápido, listas de comprobación, creación de informes y presentación de proyectos	Presentación PPT O PDF
2	Guía básica de taller de creatividad	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El alumno expondrá las diferentes herramientas e información recopilada en una presentación digital.	Documentar los conceptos y las herramientas vistas en una presentación digital a manera de guía para la elaboración de un diseño.	Presentación PPT O PDF

FASE 2: Proyecto basado en analogía funcional y/o biónica.

Elementos de competencias: Manejo de técnicas creativas a través de técnicas de representación de proyectos.

VALOR 15 PUNTOS

ÁMBITO: ESCUELAS (MATERIAL DIDACTICO)

Concepto a manejar: ANALOGIA FUNCIONAL (Aplicar maquinas simples)

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
3	Presentación Digital PPT o PDF: Tipos de estructuras Máquinas simples	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.	Estructuras: Definición, usos, herrajes, ejemplos, ventajas, desventajas.	Presentación PPT o PDF
3	Definición de proyecto y selección de herramientas	Presentación Contenido Comunicación Coherencia	El alumno entregará un reporte escrito o una presentación digital de la las variables que intervienen en el proyecto y las herramientas a utilizar.	Identificar las variables que intervienen en el proyecto y elegir las herramientas que se utilizaran en el mismo de acuerdo al proceso seguido por el profesor.	Reporte o Presentación digital
3	Libreto Fundamentación de los elementos o características que integran la propuesta.	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.	Porque de las funciones, del entorno, los usuarios, la aplicación de la analogía, sus características formales y propuesta de color, textura y más. Maquinas Simples	Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital
4	Etapa Creativa Desarrollo y validación de ideas	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.	Desarrollo de propuestas creativas a través de Bocetos, Sketchstorming, relaciones forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada.	Libreta de dibujo otros
4	Etapa Creativa Desarrollo y validación de ideas	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.	Desarrollo de propuestas creativas a través de Bocetos, Sketchstorming, relaciones forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada.	Libreta de dibujo otros
4	Experimentación 3D	Presentación Contenido Comunicación Presentación Comunicación	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Modelo funcional , volumetrías, prototipos de experiencia	Volumen Matriz de selección

5	Modelo Revisión de las mejoras de la propuesta.	Dominio de la representación volumétrica.	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Solución Funcional de la propuesta de diseño	Revisión de las mejoras de la propuesta.
5	Modelo Revisión de las mejoras de la propuesta.	Dominio de la representación volumétrica.	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Solución Funcional de la propuesta de diseño	Revisión de las mejoras de la propuesta.
5	Entrega y exposición del proyecto	Innovación Solución Aplicación de la analogía	Entrega de modelos de comprobación y modelo final.	Solución integral de la propuesta de diseño.	Modelo

FASE 3: Proyecto basado en analogía fantástica y/o simbólica.

Elementos de competencias: Dominio de la representación volumétrica.

PRODUCTO: JUGUETE (DIDÁCTICO O RECREATIVO)

Concepto a manejar: ANALOGÍA FANTASTICA (Aplicar estructuras y maquinas simples)

VALOR 20 PUNTOS

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
6	Mapa mental: Analogía Fantástica y tipos de objetos existentes diseñados a partir de analogía fantástica. <u>Libreto:</u> Investigación	Presentación Capacidad de síntesis Coherencia Claridad	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados. El estudiante desarrollará su trabajo de acuerdo a las indicaciones dadas	Definición de conceptos, planteamiento del problema, justificación, objetivos, áreas de oportunidad. Análisis del entorno Análisis del usuario Análisis de materiales Conclusiones Premisas de diseño	Mapa mental
6	<u>Libreto:</u> investigación	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.	Definición de conceptos, planteamiento del problema, justificación, objetivos, áreas de oportunidad. Análisis del entorno Análisis del usuario Análisis de materiales Análisis de maquinas simples Conclusiones Premisas de diseño	Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital

6	Etapa Creativa Desarrollo de ideas	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.	Desarrollo de propuestas creativas a través de Bocetos, Sketchstorming, relaciones forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada.	Libreta de dibujo otros
7	Etapa Creativa Desarrollo de ideas Matriz de selección	Revisión y participación activa en clase. Presentación Comunicación	El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.	Desarrollo de propuestas creativas a través de Bocetos, Sketchstorming, relaciones forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada. Tomando en cuenta algunos de los siguientes factores: Mecanismos simples, Movimiento, cambio de forma, armable/desarmable, cambio de color, cambio de dirección, cambios de intensidades. Desarrollo de una matriz de selección.	Libreta de dibujo Otros Matriz de selección
7	Experimentación 3D	Presentación Contenido Comunicación	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Modelo funcional , volumetrías, prototipos de experiencia	Volumen
7	Experimentación 3D Y Matriz de selección	Presentación Contenido Comunicación Presentación Comunicación	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Modelo funcional , volumetrías, prototipos de experiencia	Volumen Matriz de selección
8	LA OCHO " SEAMA ACADEMICA CULTURAL" / REPENTINA VALOR EN PUNTOS 20				
9	Modelo Revisión de las mejoras de la propuesta.	Dominio de la representación volumétrica.	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Solución Funcional de la propuesta de diseño	Revisión de las mejoras de la propuesta.
9	Modelo Revisión de las mejoras de la propuesta.	Dominio de la representación volumétrica.	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Solución Funcional de la propuesta de diseño	Revisión de las mejoras de la propuesta.

9	Modelo Revisión de las mejoras de la propuesta.	Dominio de la representación volumétrica.	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Solución Funcional de la propuesta de diseño	Revisión de las mejoras de la propuesta.
10	Presentación del proyecto	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.	Presentación digital del proyecto Contenido Reportes de: Etapa de investigación, etapa creativa y experimentación 3D	presentación digital
10	Presentación del proyecto	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.	Presentación digital del proyecto Contenido Reportes de: Etapa de investigación, etapa creativa y experimentación 3D	presentación digital
10	Entrega y exposición del proyecto.	Innovación Solución Aplicación de la analogía	Entrega de modelos de comprobación y modelo final.	Solución integral de la propuesta de diseño.	Modelo Y presentación del proyecto

Producto Integrador PIA: comprobación de las competencias adquiridas por los estudiantes durante la unidad de aprendizaje.

Elementos de competencia: selección y aplicación de las diferentes competencias adquiridas durante las distintas fases, para el desarrollo de la propuesta final, tales como: técnicas creativas, desarrollo y uso en particular de las técnicas creativas de las Analogías: funcional y fantástica, representación de proyecciones y proceso creativo a partir de volumetrías.

VALOR 35 PUNTOS

Tema: Dosificador y contenedor para productos (no exceder las siguientes medidas 50x50x50cm)

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
11	PIA: Dosificador y contenedor para productos. Requisitos: No exceder los 50x50x50 cm. Utilizar maquinas simples. Utilizar las diferentes técnicas creativas vistas.	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	El estudiante seleccionará la forma de desarrollar su proceso de fundamentación y análisis.	Presentación del proyecto: Construcción del plan de trabajo y detección de las variables de estudio, selección de herramientas y proponer estructura de investigación basada en la UA de fundamentos de propuestas para el diseño.	
11	Libreto fundamentación de los elementos o características que integran la propuesta (ligar con UA Fundamentos de propuestas para el diseño)	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.	Definición de conceptos, planteamiento del problema, justificación, objetivos, delimitación del problema Análisis del entorno Análisis del usuario Análisis de materiales	Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital

				<p>Análisis de mecanismos</p> <p>Análisis de similares</p> <p>Requerimientos y limitaciones</p> <p>Conclusiones</p> <p>Premisas de diseño</p>	
11	<p>Libreto fundamentación de los elementos o características que integran la propuesta (ligar con UA Fundamentos de propuestas para el diseño)</p>	<p>Presentación</p> <p>Contenido</p> <p>Análisis</p> <p>Conclusiones</p>	<p>Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.</p>	<p>planteamiento del problema, justificación, objetivos, delimitación del problema</p> <p>Análisis del entorno</p> <p>Análisis del usuario</p> <p>Análisis de materiales</p> <p>Análisis de mecanismos</p> <p>Análisis de similares</p> <p>Requerimientos y limitaciones</p> <p>Conclusiones</p> <p>Premisas de diseño</p>	<p>Libreto</p> <p>Trabajo impreso y/o</p> <p>presentación digital</p>
12	<p>Libreto fundamentación de los elementos o características que integran la propuesta (ligar con UA Fundamentos de propuestas para el diseño)</p>	<p>Presentación</p> <p>Contenido</p> <p>Análisis</p> <p>Conclusiones</p>	<p>Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.</p>		<p>Libreto</p> <p>Trabajo impreso y/o</p> <p>presentación digital</p>
12	<p>Libreto Exposición y retroalimentación de la investigación (ligar con UA Fundamentos de propuestas para el diseño)</p>	<p>Presentación</p> <p>Contenido</p> <p>Análisis</p> <p>Conclusiones</p>	<p>Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.</p>	<p>Presentación digital del libreto de investigación para su exposición ante el grupo.</p>	<p>Entrega</p> <p>exposición presentación</p> <p>digital</p>
12	Brief de proyecto	<p>Presentación</p> <p>Contenido</p> <p>Análisis</p> <p>Conclusiones</p>	<p>Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.</p>	<p>Redactar documento con el concepto a realizar con su función, alcances, objetivo, inspiración, lineamientos, descripción del usuario entre otros.</p>	<p>Documento escrito</p>
13	Etapa Creativa Desarrollo de ideas	<p>Revisión y participación activa en clase.</p>	<p>El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.</p>	<p>Generar ideas escritas (lluvia de ideas) acerca del producto que cubra algunas necesidades planeadas en el brief.</p>	<p>Libreta de dibujo</p> <p>otros</p>

13	Etapa Creativa Desarrollo de ideas Generar al menos 70 bosquejos (ligar con UA Bocetos)	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.	Desarrollo de propuestas creativas a través de Bocetos, Sketchstorming, relaciones forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada.	Libreta de dibujo otros
13	Etapa Creativa Desarrollo de ideas Matriz de selección	Revisión y participación activa en clase. Presentación Comunicación	El estudiante seleccionará la forma de aplicar las técnicas creativas para la obtención, el desarrollo y la exposición de su proceso creativo.	Desarrollo de propuestas creativas a través de Bocetos, Sketchstorming, relaciones forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada. Desarrollo de una matriz de selección.	Libreta de dibujo Otros Matriz de selección
14	Experimentación 3D (ligar con la UA Estática)	Presentación Comunicación	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Modelo funcional, volumetrías, prototipos de experiencia.	Volumen
14	Experimentación 3D Y Matriz de selección (ligar con la UA Estática)	Presentación Contenido Comunicación Presentación Comunicación	Desarrollo de modelos de comprobación de las ideas seleccionadas para la comprobación funcional y proporcional de su propuesta de diseño.	Modelo funcional , volumetrías, prototipos de experiencia	Volumen Matriz de selección
14	Planos Técnicos. Dibujo de las especificaciones de la propuesta de diseño. (ligar con UA Dibujo técnico)	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de desarrollar la comunicación de su propuesta.	Comunicación técnica de la propuesta de Diseño	Laminas / planos
15	Planos Descriptivos. Dibujo de las especificaciones de la propuesta de diseño.	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de desarrollar la comunicación de su propuesta.	Comunicación técnica de la propuesta de Diseño	Laminas / planos
15	Modelo funcional escala real: revisión final de la propuesta de diseño (ligar con UA Taller de modelos)	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de desarrollar la volumetría de su propuesta, en relación con la unidad de aprendizaje de Taller de Modelos.	Solución Práctica de la Propuesta de Diseño en relación con la Unidad de Aprendizaje, Taller de Modelos.	Manejo de técnicas creativas a través de técnicas de representación de proyectos y de volumetrías para soluciones innovadoras de diseño.
15	Modelo funcional escala real: revisión final de la propuesta de diseño	Revisión y participación activa en clase.	El estudiante seleccionará la forma de desarrollar la volumetría de su propuesta, en relación con la unidad de aprendizaje de Taller de Modelos.	Solución Práctica de la Propuesta de Diseño en relación con la Unidad de Aprendizaje, Taller de Modelos.	Manejo de técnicas creativas a través de técnicas de representación de proyectos y de volumetrías para

	(ligar con UA Taller de modelos)				soluciones innovadoras de diseño.
16	Poster Promocional Plantilla 50 X70 cm.	Revisión y participación activa en clase.	Desarrollo del poster para la promoción de su proyecto de diseño.	Descripción gráfica y escrita de su propuesta final de diseño para su promoción. Podrá realizarse a mano, digital o una combinación de ambas técnicas.	Poster Promocional Plantilla 50 X70 cm.
16	Poster Promocional Plantilla 50 X70 cm.	Revisión y participación activa en clase.	Desarrollo del poster para la promoción de su proyecto de diseño.	Descripción gráfica y escrita de su propuesta final de diseño para su promoción. Podrá realizarse a mano, digital o una combinación de ambas técnicas.	Poster Promocional Plantilla 50 X70 cm.
16	CD (Portafolio digital de todos sus trabajos) Se recomienda que adjunten toda la información en una presentación en PPT o PDF.		El alumno digitalizara todos los documentos entregados y tomara fotografías de los proyecto realizados durante el semestre.	Realización de un portafolio digital que contenga Trabajos escritos, reportes y presentaciones, fotografías de volumetrías, modelos y prototipos (poster promocional, tablas y matrices)	CD (PORTAFOLIO DIGITAL)
17	SEMANA DE EXAMENES PARCIALES				
18	ENTREGA LUNES 4 DE DICIEMBRE MODELO FUNCIONAL ESCALA REAL O PROTOTIPO PLANOS LIBRETO POSTER PROMOCIONAL 1 CD CON TODOS LOS TRABAJOS DE TODO EL GRUPO				
Evaluación integral de procesos y productos: FASE 1: 10pts. FASE 2: 15pts. FASE 3: 20 pts. Repentina: 20 pts. PIA: 35 pts.					

Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:

Sistema de Iluminación en base a laminados plásticos

Nota Importante: al finalizar la Unidad de Aprendizaje los alumnos entregarán PORTAFOLIO: Recopilación de todos sus proyectos desarrollados durante el semestre, en una entrega digital en CD, con fechas, pequeña descripción de lo que se desarrolló en ejercicio o actividad.

MODELO FUNCIONAL ESCALA REAL

PLANOS

LIBRETO

POSTER PROMOCIONAL

1 CD CON TODOS LOS TRABAJOS DE TODO EL GRUPO

Fuentes de apoyo y consulta:

Hwang, Suhyun. A NEW VISION FOR PRODUCT DESIGN TROUGH VISUAL PERCEPTION: FINDING NEW DESIGN METHOD. 2012.

Jenny, Peter. LA MIRADA CREATIVA. 1a Ed. 4ta Tirada. Editorial Gustavo Gili. 2016.

Dondis,Donis. LA SINTAXIS DE LA IMAGEN: introducción a al alfabeto visual.14ª.Ed.G.Gili. México. 2000.

Longoria Ramírez, Ramón. PENSAMIENTO CREATIVO.CECSA Gpo. Patria Cultura.UANL. México.2000.

Kandinsky,Vasili. PUNTO Y LÍNEAS SOBRE EL PLANO. Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Paidós Ibérica. Barcelona.2003.

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: Julio 2017

ELABORADO POR: Coordinación De Composición Y Diseño

COORDINACIÓN DE COMPOSICIÓN Y DISEÑO
LDI. JESSICA WAH ROBLES

JEFATURA DE DISEÑO
MDP. ANA MARIA TORRES FRAGOSO

SECRETARÍA DE CARRERA DE
DISEÑO INDUSTRIAL
MDI. JOSÉ ALBERTO ESCALERA SILVA