

CRONOGRAMA DE TALLER DE CREATIVIDAD ENERO - JUNIO 2018

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: Qué 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 tablonos visuales, lluvia de ideas, 4x4x4, Brainwritting, 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 fantástica y/o formal. Elementos de competencias: Dominio de la representación volumétrica. PRODUCTO: JUGUETE (RECREATIVO) Concepto a manejar: ANALOGÍA FANTÁSTICA Y/O FORMAL						VALOR 20 PUNTOS
Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos	
3	ASUETO					
3	<ul style="list-style-type: none"> Mapa mental: Analogía Fantástica y tipos de objetos existentes diseñados a partir de analogía fantástica y formal. <u>Libreto:</u> Investigación 	Presentación Contenido Análisis Conclusiones 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 Análisis de máquinas simples Conclusiones Premisas de diseño	Mapa mental Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital	
3	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	
4	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: 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	
4	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	

4	Experimentación 3D Y Matriz de selección	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 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	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.
6	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
6	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
6	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

FASE 3: ANALOGÍA FUNCIONAL O SIMBÓLICA

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

VALOR 15 PUNTOS

ACCESORIO PARA COCINA (doméstica o industrial)

Concepto a manejar: ANALOGIA FUNCIONAL (Aplicar maquinas simples) y/o SIMBÓLICA

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
7	Presentación Digital PPT o PDF: Tipos de estructuras Máquinas simples , tipos de cocina: doméstica /industrial , posibles usuarios: amas de	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

	casa ,chefs .Áreas de cocina: preparación ,cocción, almacenamiento, limpieza ,etc.				
7	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
7	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
8	LA OCHO “ SEMANA ACADÉMICA CULTURAL” / REPENTINA VALOR EN PUNTOS 20				
RECESO ACADÉMICO - ADMINISTRATIVO					
9	Etapas Creativas 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
9	Etapas Creativas 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
9	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

10	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	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	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

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 distintos 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: MATERIAL DIDÁCTICO- ÁMBITO ESCUELAS

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
11	PIA: Material Didáctico ámbito escuelas. 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 Análisis de mecanismos Análisis de similares Requerimientos y limitaciones Conclusiones Premisas de diseño	Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital

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.	planteamiento del problema, justificación, objetivos, delimitación del problema Análisis del entorno Análisis del usuario Análisis de materiales Análisis de mecanismos Análisis de similares Requerimientos y limitaciones Conclusiones Premisas de diseño	Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital
12	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.		Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital
12	Libreto Exposición y retroalimentación de la investigación (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.	Presentación digital del libreto de investigación para su exposición ante el grupo.	Entrega exposición presentación digital
12	Brief de proyecto	Presentación Contenido Análisis Conclusiones	Análisis y desarrollo del tema para su exposición, de acuerdo a los requisitos dados.	Redactar documento con el concepto a realizar con su función, alcances, objetivo, inspiración, lineamientos, descripción del usuario entre otros.	Documento escrito
13	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.	Generar ideas escritas (lluvia de ideas) acerca del producto que cubra algunas necesidades planeadas en el brief.	Libreta de dibujo otros

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 (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.
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 EXÁMENES PARCIALES				
18	ENTREGA LUNES 4 DE JUNIO MODELO FUNCIONAL ESCALA REAL O PROTOTIPO PLANOS LIBRETO POSTER PROMOCIONAL 1 CD CON TODOS LOS TRABAJOS DE TODO EL GRUPO				
<p>Evaluación integral de procesos y productos: FASE 1: 10pts. FASE 2: 15pts. FASE 3: 20 pts. Repentina: 20 pts. PIA: 35 pts.</p>					

Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:

Material Didáctico –ámbito escuelas

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 THROUGH 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: Enero 2018

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