

CRONOGRAMA DE DISEÑO DE MOBILIARIO

ENERO - JUNIO 2018

Elemento de competencia:

- **Identificará las variables en el diseño de mobiliario a partir de conceptos y necesidades.**
- **Capacidad para hacer analizar las variables ergonómicas en el diseño de productos relacionados al mobiliario.**
- **Interactuar con profesionales de la ergonomía y la industria del mueble.**
- **Elaborar instrumentos de toma de decisiones para el desarrollo de productos eficientemente funcionales.**
- **Elaborar de manera obligatoria un prototipo.**

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	<p>FASE DIAGNOSTICA</p> <p>Reflexión escrita sobre el aprendizaje obtenido. Se sugiere mapa conceptual.</p>	<p>Definir el concepto mueble en clase.</p> <p>Diferenciar el objeto mueble de otros objetos, definiendo sus características. (Conexión diseño de producto-diseño de mobiliario).</p> <p>Mapa mental sobre el mueble y su concepto.</p>	<p>Fase diagnostica: retroalimentación de conocimientos previos al comienzo del proyecto.</p> <p>Por medio de una práctica guiada el maestro explicará con el grupo las posibilidades del mueble.</p> <p>El estudiante reflexionará sobre la información expresada.</p> <p>Estudiará los conceptos vertidos en las sesiones de trabajo.</p>	<p>I. El mueble y su concepto.</p> <p>II. El mueble y su entorno</p>	<p>Fase diagnostica: Debates – Platica – Portafolio de trabajo – Encuestas - CV</p> <p>Mapa conceptual: - Presentación -Comunicación -Contenido -Legibilidad -Coherencia</p> <p>Material para ilustrar, rotafolios, plumones, PC, proyector.</p>
2	<p>TEMA: MOBILIARIO HOTELERO. (AREAS</p>	<p>El alumno se documentará sobre métodos de investigación y desarrollará</p>	<p>Trabajo lineal, multidisciplinario.</p> <p>Presentación del proyecto.</p> <p>Planeamiento del problema.</p>	<p>REQUISITOS DEL PROYECTO: -MATERIALES BASE: MADERA- METAL-VIDRIO y/o POLIMEROS</p>	<p>Bibliografías, medios impresos o digitales (ver al final de este documento). -Navegación por internet. Computadora.</p>

	<p>DE SELECCIÓN: RECEPCION-AREA DE ESPERA-BAR-AREAS COMUNES-TERRAZAS-RECAMARAS 1 Y 2 PERSONAS)</p> <p>Recomendaciones:</p> <p>Se recomienda trabajar de manera individual los proyectos y/o forma grupal con un máximo de 3 integrantes por equipo.</p> <p>Se recomienda acotar el proyecto a un área, entorno o contexto adecuado al tema.</p>	<p>un escrito acerca del tema.</p> <p>Por medio de la observación y análisis, el alumno investigará los diferentes tipos de materiales en el mercado para la fabricación de muebles hoteleros, así también los distintos PRODUCTOS que están en relación con los distintos espacios de un hotel.</p> <p>Experimentación con diversos tipos de materiales, madera o derivados, metales, polímeros, materiales cerámicos o compuestos. Por otra parte se maneja el concepto de un HOTEL como línea base para proponer un estilo acorde a las necesidades del usuario y del espacio.</p>	<p>Justificación.</p> <p>Objetivos generales y específicos.</p> <p>El maestro explicará la importancia de los métodos de investigación para la creación de un nuevo producto.</p> <p>El maestro explicará la importancia del uso de los diferentes tipos de materiales para la fabricación de mobiliario de distinta naturaleza.</p> <p>El maestro guiará a los estudiantes en la experimentación para que lleguen a conclusiones correctas de acuerdo al problema planteado.</p> <p>El maestro sugerirá a los estudiantes que incluyan en su libreto de investigación los principios básicos de electricidad.</p>	<p>Consideraciones a tomar en el proyecto</p> <p>-Análisis de usuario</p> <p>-Análisis del entorno.</p> <p>-Análisis de uso.</p> <p>-Análisis ergonómico.</p> <p>-Análisis de similares.</p> <p>-Análisis de materiales.</p> <p>-Análisis técnico.</p> <p>-Análisis de herrajes, uniones, etc.</p> <p>Análisis conceptual del mueble a través del libreto desarrollado y mediante dibujos y representaciones digitales.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores</p>
<p>3</p>	<p>El libreto presentará:</p> <p>-Portada</p> <p>-Introducción donde explique la situación del proyecto.</p> <p>-Marco teórico: información documental.</p> <p>(Bibliografía libre) acerca de los diferentes variedades</p>	<p>Actividades generadoras de información: realizar entrevistas video-grabadas o escritas, visitas a profesionales del campo, carpinteros, talleres, diseñadores, así como encuestas, o aplicación distintos instrumentos según sea el caso, con el fin de obtener conocimientos nuevos a través de datos</p>	<p>Análisis del factor humano: estadísticas, características de la población o mercado meta.</p> <p>Análisis del entorno: Espacios de exhibición, (ejemplos: escuelas, museos, tiendas departamentales, galerías) y cualquier otro lugar que requiera de un sistema de exposiciones.</p> <p>Análisis de la oferta de mobiliario que se ofrece en la ciudad.</p>	<p>Análisis conceptual del mueble a través del libreto desarrollado y mediante dibujos o representaciones digitales.</p> <p>Libreto donde se concluya una propuesta de diseño por escrito, en base a una investigación de fondo.</p>	<p>Bibliografías, medios impresos o digitales (ver al final de este documento).</p> <p>-Navegación por internet. Computadora.</p> <p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores</p>

	de mobiliario para casas con espacios reducidos.	precisos que se aplicarán en el proceso de exploración del factor humano.	El maestro explicará la importancia del uso de los diferentes tipos de materiales para la fabricación de mobiliario de distinta naturaleza y las consideraciones sensoriales y simbólicas de los materiales, así como la percepción del usuario hacia los mismos.		
4	Entrega de libreto y documento con desarrollo gráfico de ideas preliminares (bocetos, exploración de formas, moodboards).	Documento impreso en donde se muestren las conclusiones del desarrollo teórico conceptual del trabajo realizado.	Investigación de campo. Investigación documental. Entrevistas y/o encuestas Gráficas. Presentación del documento con el desarrollo teórico-conceptual del trabajo realizado.	Libreto donde se concluya una propuesta de diseño por escrito, en base a una investigación de fondo.	Bibliografías, medios impresos o digitales (ver al final de este documento). -Navegación por internet. Computadora. -Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores). -Cartulinas, Recortes, Marcadores
5	Entrega de libreto y documento con desarrollo gráfico de ideas preliminares (bocetos, exploración de formas, moodboards).	Documento impreso en donde se muestren las conclusiones del desarrollo teórico conceptual del trabajo realizado.	Investigación de campo. Investigación documental. Entrevistas y/o encuestas. Gráficas. Presentación del documento con el desarrollo teórico-conceptual del trabajo realizado.	Libreto donde se concluya una propuesta de diseño por escrito, en base a una investigación de fondo.	-Navegación por internet. Computadora. - Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores). -Cartulinas, Recortes, Marcadores
6	Representación creativa de las propuestas planteadas en la fase de investigación.	El maestro motivará al alumno a ejemplificar por medio de dibujos a escala detalles, especificaciones etc. Y retroalimentará sus	Información del contenido de alternativas manejadas en diferentes formas de acuerdo a las características específicas de cada proyecto. El maestro guiará a los alumnos a la	Bocetos, ideas, volumetrías, ensambles, experimentación con materiales.	-Navegación por internet. Computadora. - Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón,

	<p>Desarrollo de ideas en formato alternativas,</p> <p>-Al finalizar esta fase se entregarán dos alternativas en donde se describan las características principales de cada propuesta del proyecto de diseño.</p> <p>-Se sugiere formato doble carta.</p>	<p>avances para que el estudiante pueda desarrollar de mejor forma su propuesta gráficamente.</p> <p>Realización de diversos ejercicios de creatividad.</p>	<p>realización de diversos ejercicios creativos, mapas mentales, lluvias de ideas, diversas técnicas de creatividad, así como volumetrías o hasta análisis de mecanismos para que los estudiantes lleguen a conclusiones más concretas y perfilen de mejor forma su proyecto.</p>		<p>marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores</p>
7	<p>Representación creativa de las propuestas planteadas en la fase de investigación.</p> <p>Desarrollo de ideas mediante bocetos, representaciones gráficas, mapas mentales, volumetrías, modelos de comprobación, mecanismos, experimentación.</p>	<p>El maestro motivará al alumno a ejemplificar por medio de dibujos a escala, detalles, etc. Y retroalimentará sus avances para que el estudiante pueda desarrollar de mejor forma sus propuestas ya sea gráficamente o mediante volumetrías, modelos a escala o experimentación con modelos de mecanismos.</p> <p>Realización de diversos ejercicios creativos.</p>	<p>Información del contenido de alternativas manejadas en diferentes formas de acuerdo a las características de cada proyecto.</p> <p>El maestro guiará a los alumnos a la realización de diversos ejercicios creativos.</p> <p>El maestro alentará a los alumnos a la presentación de sus propuestas y serán criticadas de forma grupal.</p>	<p>Bocetos, ideas, volumetrías, ensambles, experimentación con materiales.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores</p>

8	<p>Repentina. Valor: 20 puntos</p> <p>Nota: durante la semana 8 se aplicará la Repentina. La fecha exacta será proporcionada en su momento.</p>				
9	<p>Entrega de Alternativas.</p> <p>Evaluar las propuestas de diseño presentadas por el grupo.</p>	<p>El alumno tomará en cuenta la retroalimentación del maestro para aterrizar de mejor forma su proyecto hacia la fase “Técnico-Productiva”.</p>	<p>Explicación detallada de los atributos de la propuesta de diseño. El maestro retroalimentará las propuestas entregadas señalando y destacando “pros” y “contras” de cada una de ellas.</p> <p>El maestro pedirá a los estudiantes la selección de la mejor propuesta a través de la Matriz de selección.</p>	<p>Entrega de propuestas desarrolladas en formato alternativa.</p> <p>Se recomienda tamaño doble carta.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>
10	<p>Análisis de las propuestas desarrolladas en la fase 2 para su posterior representación en los diferentes paquetes de planos.</p> <p>Desarrollo de paquetes de planos:</p> <p>-Planos técnicos y productivos.</p> <p>-Lámina descriptiva</p>	<p>El alumno presentará al maestro sus avances en los diferentes paquetes de planos para así recibir una adecuada retroalimentación por parte del profesor.</p>	<p>El maestro retroalimentará a los estudiantes para encontrar las mejores soluciones técnicas al proyecto, para su posterior implementación y representación en los distintos paquetes de planos. Desarrollará la solución pertinente del diseño.</p>	<p>Planos de vistas generales, planos de piezas. Planos de secciones, planos de detalles, isometría explotada.</p> <p>Planos descriptivos: plano de vistas generales, plano de detalles, ciclo de uso, perspectivas, ambientada.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>
11	<p>Análisis de las propuestas desarrolladas en la fase 2 para su posterior</p>	<p>El alumno presentará al maestro sus avances en los diferentes paquetes de</p>	<p>El maestro retroalimentará a los estudiantes para encontrar las mejores soluciones técnicas al proyecto, para su posterior implementación y</p>	<p>Planos de vistas generales, planos de piezas. Planos de secciones, planos de detalles,</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón,</p>

	<p>representación en los diferentes paquetes de planos.</p> <p>Desarrollo de paquetes de planos:</p> <p>-Planos técnicos y productivos.</p> <p>-Lámina descriptiva</p>	<p>planos para así recibir una adecuada retroalimentación por parte del profesor.</p>	<p>representación en los distintos paquetes de planos.</p> <p>Desarrollará la solución pertinente del diseño.</p>	<p>isometría explotada.</p> <p>Planos descriptivos: plano de vistas generales, plano de detalles, ciclo de uso, perspectivas, ambientada.</p>	<p>marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>
12	<p>Planea y ordena la relación funcional y formal del proyecto partir de una necesidad detectada.</p> <p>Elabora planos descriptivos y técnicos.</p>	<p>El alumno presentará al maestro sus avances en los diferentes paquetes de planos para así recibir una adecuada retroalimentación por parte del profesor.</p>	<p>Explicación de contenido de planos y la forma y el formato de presentación.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>-Planos descriptivos</p> <p>-Ergonomía dinámica</p> <p>-Ergonomía estática</p> <p>-Secuencia de armado</p> <p>-Ciclo de uso</p> <p>-Detalles descriptivos</p> <p>Revisión de los planos técnicos realizados.</p> <p>El maestro especificará detalles de sus propuestas y el alumno comunicará el proyecto por medios gráficos profesionales.</p>	<p>Representación graficas:</p> <p>Planos técnicos con: pertinencia de información, detallado técnico, representación y trazo limpio. Acotado y formato.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>
13	<p>Aterrizaje técnico del proyecto para desarrollo de prototipo.</p> <p>Elaborar planos descriptivos y técnicos.</p>	<p>El alumno presentará al maestro sus avances en los diferentes paquetes de planos para así recibir una adecuada retroalimentación por parte del profesor para perfilar el proyecto hacia la realización del prototipo.</p>	<p>Explicación de contenido de planos técnicos con: pertinencia de información, detallado técnico, representación y trazo limpio. Acotado y formato correcto.</p> <p>El maestro especificará detalles finales de sus propuestas y el alumno comunicará el proyecto por medios gráficos profesionales.</p>	<p>Representación gráficas:</p> <p>Planos técnicos con: pertinencia de información, detallado técnico, representación y trazo limpio.</p> <p>Acotado y formato correcto.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>

14	<p>Etapa de fabricación del mobiliario.</p> <p>Elaborar análisis de aprovechamiento de material.</p> <p>Se continúa con la realización de planos descriptivos, técnicos y productivos.</p> <p>Avance de prototipo.</p>	<p>Asesoría del desarrollo del prototipo.</p> <p>Afinar detalles de planos técnicos y productivos.</p> <p>Avance de prototipo.</p>	<p>Solucionar la fabricación del prototipo del mobiliario.</p> <p>Toma de decisiones para la fabricación del prototipo del mobiliario diseñado por los estudiantes.</p>	<p>Propuesta de materiales y costos.</p> <p>El estudiante elaborará un análisis de aprovechamiento del material.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>
15	<p>(PIA)</p> <p>Etapa de fabricación del prototipo del mobiliario.</p> <p>Se continúa con la realización de planos descriptivos, técnicos y productivos.</p> <p>AVANCE DEL PROTOTIPO.</p>	<p>Asesoría del desarrollo del prototipo.</p> <p>Afinar detalles de planos técnicos y productivos.</p>	<p>Solucionar la fabricación del prototipo del mobiliario.</p> <p>Tabular costos:</p> <p>-Precio unitario del proyecto.</p> <p>-Precio por "x" numero de muebles</p> <p>Toma de decisiones para la fabricación del prototipo del mueble diseñado por los estudiantes.</p>	<p>Propuestas de materiales y costos.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>
16	<p>Aplica, proyecta, en su propuesta creativa el conocimiento que adquirido durante todo el curso y lo plasma en una lámina descriptiva.</p> <p>Compara y evalúa los trabajos expuestos</p>	<p>Dinámica grupal donde se denote la forma, funcionalidad y ergonomía del Proyecto, a través de lámina descriptiva.</p> <p>Los alumnos expondrán sus propuestas, haciendo notar</p>	<p>Explicación de contenido en la lámina descriptiva final.</p> <p>Formato: 70x50 cm.</p> <p>Contenido y presentación de la memoria del proyecto.</p> <p>El maestro revisará las láminas descriptivas en grupo destacando los aciertos y haciendo notar las mejoras, propiciando la participación del grupo.</p>	<p>Lamina descriptiva.</p> <p>En la cual destaca los puntos más importantes del proyecto.</p> <p>Memorias descriptivas.</p> <p>Descripción total escrito con imágenes.</p> <p>Exposición informal (ensayo)</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores, ilustraciones</p>

	<p>incluyendo selección de la mejor propuesta del grupo.</p> <p>DESARROLLO DE LÁMINA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO.</p> <p>AVANCE DE PROTOTIPO.</p>	<p>las ventajas competitivas de su diseño.</p>		<p>simulacro de exposición para detectar puntos.</p>	
17	Semana de exámenes y entrega de materias teóricas.				
18	NOTA: La entrega del PIA es del 14 al 18 de Mayo 2018.				
Evaluación integral de procesos y productos:					
<p>Fase 1 – Investigación: 20pts</p> <p>Fase Repentina: 20pts</p> <p>Fase 2 – Proceso Creativo: 20pts</p> <p>Fase 3 – Fase Técnico Productiva: 40pts</p>					
Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:					
<p>Prototipo del Proyecto de Diseño Mobiliario, resuelto a partir de la problemática planteada.</p> <p>DVD o CD con documentos desarrollados: Libro de Investigación, Proceso creativo, planos descriptivos y técnicos. Lámina Descriptiva del Proyecto.</p>					
Fuentes de apoyo y consulta:					
EL DETALLE EN EL DISEÑO CONTEMPORANEO DE HOTELES Autor: DREW PLUNKETT Editorial: BLUME					
HOTELES. ARQUITECTURA Y DISEÑO Autor: XAVIER BROTO I COMERMA Editorial: LINKS/STRUCTURE					
STYLE & HARMONY: HOTELES CON DISEÑO Autor: FERNANDO DE HARO Editorial: AM EDITORES					

DISEÑO Y CUIDADO DE INTERIORES Y EXTERIORES DE HOTELES Y HACIENDAS Autor: CLAUDIA HERNANDEZ CASTILLO Editorial: TRILLAS

Xavier Fonseca. (2002). Las medidas de una casa - Antropometría de la vivienda. México DF: Pax México.

Grimley, C, Love, M.. (2007). Color, Espacio y Estilo. Barcelona, España: Gustavo Gili.

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: Diciembre 2017

ELABORADO POR: M.C. ARTURO MAYORGA ZUÑIGA

COORDINACIÓN DE TALLER DE DISEÑO
M.C. ARTURO MAYORGA ZUÑIGA

JEFATURA DE DISEÑO
M.D.P. ANA MARÍA TORRES FRAGOSO

**SECRETARÍA DE LICENCIATURA EN
DISEÑO INDUSTRIAL**
M.D.I. JOSÉ ALBERTO ESCALERA
SILVA