

## CRONOGRAMA DE TALLER DE CREATIVIDAD AGOSTO-DICIEMBRE 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.

<b>1</b>	<b>FASE DIAGNÓSTICA :</b> Detección de competencias adquiridas por el alumno, en el semestre anterior				
Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
<b>1</b>	Bienvenida al grupo Reglas del curso Evaluaciones Materiales Bibliografía Recomendaciones <u>CD (Portafolio) De La</u> <u>Materia De Diseño Básico</u>  <u>Mapa mental, conceptual o</u> <u>resumen</u> de lo visto en Diseño Básico.	<b>Mapa mental</b> 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.	<b>Entrega actividad</b> 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**

<b>Semana</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Criterios de Desempeño</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Recursos</b>
<b>1</b>	<b>Presentación PPT O PDF</b> 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?	<b>Presentación PPT O PDF</b>
<b>1</b>	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?	<b>Presentación PPT O PDF</b>
<b>2</b>	Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno de 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, biológica, fantástica y simbólica), 6 sombreros para pensar, SCAMPER	<b>Presentación PPT O PDF</b>
<b>2</b>	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	<b>Presentación PPT O PDF</b>

				proyectos	
<b>2</b>	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.	<b>Presentación PPT O PDF</b>
<b>FASE 2:</b> Proyecto basado en analogía fantástica y/o formal. <b>Elementos de competencias:</b> Dominio de la representación volumétrica. <b>PRODUCTO: JUGUETE (RECREATIVO)</b> <b>Concepto a manejar: ANALOGÍA FANTASTICA Y/O FORMAL</b>					<b>VALOR 20 PUNTOS</b>
<b>Semana</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Criterios de Desempeño</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Recursos</b>
<b>3</b>	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.	<b>Presentación PPT o PDF</b>
<b>3</b>	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.	<b>Reporte o Presentación digital</b>
<b>3</b>	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	<b>Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital</b>

<b>4</b>	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.	<b>Libreta de dibujo</b> <b>Otros</b> <b>Matriz de selección</b>
<b>4</b>	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	<b>Volumen</b>
<b>4</b>	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	<b>Volumen</b> <b>Matriz de selección</b>
<b>5</b>	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	<b>Revisión de las mejoras de la propuesta.</b>
<b>5</b>	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	<b>Revisión de las mejoras de la propuesta.</b>
<b>5</b>	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	<b>Revisión de las mejoras de la propuesta.</b>
<b>6</b>	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	<b>presentación digital</b>

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	<b>presentación digital</b>
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.	<b>Modelo Y presentación del proyecto</b>
<b>FASE 3: ANALOGÍA FUNCIONAL O SIMBÓLICA</b>					
<b>Elementos de competencias:</b> Manejo de técnicas creativas a través de técnicas de representación de proyectos. <b>ACCESORIO PARA COCINA ( doméstica o industrial)</b> <b>Concepto a manejar:</b> ANALOGIA FUNCIONAL (Aplicar maquinas simples) y/o SIMBÓLICA					<b>VALOR 15 PUNTOS</b>
<b>Semana</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Criterios de Desempeño</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Recursos</b>
7	Presentación Digital PPT o PDF: Tipos de estructuras Máquinas simples , tipos de cocina: doméstica /industrial , posibles usuarios: amas de casa ,chefs .Áreas de cocina: preparación ,cocción, almacenamiento, limpieza ,etc.	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.	<b>Presentación PPT o PDF</b>
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.	<b>Reporte o Presentación digital</b>
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	<b>Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital</b>

				más. Maquinas Simples	
<b>8</b>	<b>LA OCHO “ SEMANA ACADÉMICA CULTURAL” / REPENTINA VALOR EN PUNTOS 20</b>				
<b>RECESO ACADÉMICO - ADMINISTRATIVO</b>					
<b>9</b>	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.	<b>Libreta de dibujo otros</b>
<b>9</b>	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.	<b>Libreta de dibujo otros</b>
<b>9</b>	<b>Experimentación 3D</b>	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	<b>Volumen</b>  <b>Matriz de selección</b>
<b>10</b>	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	<b>Revisión de las mejoras de la propuesta.</b>
<b>10</b>	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	<b>Revisión de las mejoras de la propuesta.</b>

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
<p><b>Producto Integrador PIA:</b> comprobación de las competencias adquiridas por los estudiantes durante la unidad de aprendizaje.</p> <p><b>Elementos de competencia:</b> 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 volúmetrías.</p> <p><b>Tema: Dosificador y contenedor para productos (no exceder las siguientes medidas 50x50x50cm)</b></p>					<b>VALOR 35 PUNTOS</b>
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 máquinas 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	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	Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital

	(ligar con UA Fundamentos de propuestas para el diseño)			Análisis del usuario Análisis de materiales Análisis de mecanismos Análisis de similares Requerimientos y limitaciones Conclusiones Premisas de diseño	
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.		<b>Libreto Trabajo impreso y/o presentación digital</b>
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.	<b>Entrega exposición presentación digital</b>
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.	<b>Documento escrito</b>
13	Etapas Creativas 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.	<b>Libreta de dibujo otros</b>
13	Etapas Creativas 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.	<b>Libreta de dibujo otros</b>



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.	<b>Libreta de dibujo</b> <b>Otros</b>  <b>Matriz de selección</b>
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.	<b>Volumen</b>
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	<b>Volumen</b>  <b>Matriz de selección</b>
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	<b>Laminas / planos</b>
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	<b>Laminas / planos</b>
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	Solución Práctica de la Propuesta de Diseño en relación con la Unidad de Aprendizaje, Taller de	Manejo de técnicas creativas a través de técnicas de representación de proyectos

	(ligar con UA Taller de modelos)		aprendizaje de Taller de Modelos.	Modelos.	y de volumetrías para soluciones innovadoras de diseño.
<b>16</b>	ASUETO				
<b>16</b>	Poster Promocional Plantilla 40 X60 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.	<b>Poster Promocional</b> Plantilla 50 X70 cm.
<b>16</b>	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 proyectos 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)	<b>CD (PORTAFOLIO DIGITAL)</b>
<b>17</b>	SEMANA DE EXAMENES PARCIALES				
<b>18</b>	<b>ENTREGA PIA : LUNES 3 DE DICIEMBRE</b> <b>MODELO FUNCIONAL ESCALA REAL O PROTOTIPO</b> <b>PLANOS</b> <b>LIBRETO</b> <b>POSTER PROMOCIONAL</b> <b>1 CD CON TODOS LOS TRABAJOS DE TODO EL GRUPO</b> <b>ENTREGA DE EVIDENCIAS A LA COORDINACIÓN: VIERNES 21 DE DICIEMBRE</b>				
Evaluación integral de procesos y productos: FASE 1: 10pts. FASE 2: 15pts. FASE 3: 20 pts. Repentina: 20 pts. PIA: 30 pts.					

Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:

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

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: Julio 2018**

**ELABORADO POR: Coordinación de Composición y Diseño**

---

**L.D.I. JESSICA WAH ROBLES  
COORDINACIÓN DE COMPOSICIÓN Y DISEÑO**

---

**JEFATURA DE DEPARTAMENTO  
MDP. ANA MARIA TORRES FRAGOSO**

---

**JEFATURA DE CARRERA  
MDI. JOSÉ ALBERTO ESCALERA SILVA**