

## CRONOGRAMA DE DISEÑO AUTOMOTRIZ

ENERO - JUNIO 2019

### Elemento de competencia:

- **Capacidad para hacer una revisión crítica de variables ergonómicas y antropométricas en el diseño de productos con orientación automotriz.**
- **Interactuar con profesionales de la ergonomía y la industria Automotriz**
- **Elaborar instrumentos de toma de decisiones para el desarrollo para el desarrollo de producto eficientemente funcionalmente.**

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
<b>1</b>	<p><b>FASE DIAGNOSTICA</b></p> <p>Adicionalmente cada equipo deberá entregar la presentación de clase correspondiente.</p> <p>Bocetos de propuesta conceptual.</p>	<p>El alumno deberá entregar de manera individual un boceto de una propuesta de diseño conceptual exterior tipo familiar. La técnica será libre y formal para su exposición al final del curso.</p>	<p>Fase diagnostica: retroalimentación de conocimientos previos al comienzo del proyecto.</p> <p>El maestro califica las aportaciones de conceptos automotrices.</p> <p>El alumno mediante la investigación y exposición en clase del tema asignado. Obtendrá el conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas simples de conceptos automotrices.</p>	<p>Historia del automóvil.</p>	<p>Fase diagnostica: Debates – Platica – Portafolio de trabajo – Encuestas - CV</p> <p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores</p>
<b>2</b>	<p>Bocetos de propuesta conceptual.</p> <p>Adicionalmente cada equipo deberá entregar la presentación de clase correspondiente.</p>	<p>El alumno deberá entregar de manera individual un boceto de una propuesta de diseño conceptual exterior de un auto tipo DEPORTIVO.</p> <p>La técnica será libre y formal para su exposición al final</p>	<p>El maestro conduce la reflexión sobre el conocimiento de conceptos automotrices.</p> <p>El alumno mediante la investigación y exposición en clase del tema asignado, mejorara su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas simples de conceptos automotrices.</p>	<p>Ferdinand Porsche.</p>	<p>- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).</p> <p>-Cartulinas, Recortes, Marcadores</p>

		del curso.			
<b>3</b>	Bocetos de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior tipo deportivo. La técnica será libre y formal para su exposición al final del curso.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad media de conceptos automotrices.	El maestro conduce la reflexión sobre el conocimiento de conceptos automotrices.  El alumno mediante la investigación y exposición en clase del tema asignado.	Lee Iacocca.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).-Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>4</b>	Bocetos de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior tipo todo terreno.  La técnica será libre y formal para su exposición al final del curso.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.	El maestro conduce la reflexión sobre el conocimiento de conceptos automotrices.  El alumno mediante la investigación y exposición en clase del tema asignado.	De Lorean.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores). -Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>5</b>	Bocetos de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior. La técnica será libre y formal para su exposición al final del curso.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.	El maestro conduce la reflexión sobre el conocimiento de conceptos automotrices.  El alumno mediante la investigación y exposición en clase del tema asignado.	Diseñadores Famosos	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).-Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>6</b>	En equipos de dos personas deberán entregar un boceto de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior donde apliquen la ficha investigada.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.	El maestro conduce la reflexión sobre el conocimiento de conceptos automotrices.  Cada alumno deberá investigar y llevar en clase fichas técnicas de los diferentes chasis comerciales, (Ford, International, etc.)	Chasis Comercial.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).-Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>7</b>	En equipos dos personas deberán entregar un boceto de una propuesta	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer	El maestro conduce la reflexión sobre el conocimiento de conceptos automotrices.	Chasis Comercial.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón,

	de diseño conceptual interior y exterior donde apliquen la ficha investigada.	propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.	Cada alumno deberá investigar y llevar en clase fichas técnicas de los diferentes chasis comerciales, (Ford, International, etc).		marcadores).-Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>8</b>	<b>Semana de Actividades Académicas</b>				
<b>9</b>	En equipos de dos personas deberán entregar un boceto de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior donde apliquen la ficha investigada.	Aplicará los principios del DCU en diversos ejercicios de diseño centrado en el usuario.	Asesoría y revisión de ejercicios.  Diseño de objetos.	Diseño centrado en el usuario.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>10</b>	En equipos de dos personas deberán entregar un boceto de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior donde apliquen la ficha investigada.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.  Aplicará los principios de usabilidad en diversos ejercicios de diseño.	Asesoría y aclaración.  Investigación y exposición de tema con ejemplos de la vida cotidiana.  Asesoría y revisión de ejercicios.  Diseño de objetos.	Arte conceptual aplicado al diseño Automotriz.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>11</b>	En equipos de dos personas deberán entregar un boceto de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior donde apliquen la ficha investigada.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.  Aplicará los principios de diseño intuitivo en diversos	Asesoría y aclaración.  Investigación y exposición de tema con ejemplos de la vida cotidiana.  Asesoría y revisión de ejercicios.  Diseño de objetos.	Modelos Prácticos.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores

		ejercicios de diseño.			
<b>12</b>	En equipos de dos personas deberán entregar un boceto de una propuesta de diseño conceptual interior y exterior donde apliquen la ficha investigada.	Pondrá en práctica su conocimiento para analizar necesidades y hacer propuestas de complejidad avanzada de conceptos automotrices.  Aplicará los principios del diseño de interfaces.	-Asesoría y aclaración.  -Investigación y exposición de tema con ejemplos de la vida cotidiana.  -Asesoría y revisión de ejercicios. -Diseño de objetos.	Diseño de interfaces.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>13</b>	Desarrollo de Concepto Automotriz. Aproximaciones, propuestas formales.	Involucrarse en los principios de diseño automotriz, a partir de los temas vistos en el curso.	Asesoría y aclaración.  Investigación y exposición de tema con ejemplos de la vida cotidiana.  Asesoría y revisión de ejercicios.  Diseño de objetos.	Diseño Analógico	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>14</b>	Esquema, mapa conceptual o diagrama.  Ficha de análisis de usuario.	Conocer la metodología de diseño propuesta para considerar aspectos ergonómicos.  El alumno será capaz de determinar las características de un usuario para la adecuada planeación de un diseño.	Asesoría y explicación.  Investigación y exposición de tema.  Explicación de aspectos a analizar, determinar de ejercicio a realizar.  Investigación documental, análisis de usuario según aspectos expuestos.	Metodología de planeaciones de diseño según diseño ergonómico.  Análisis del usuario.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores.
<b>15</b>	Proyecto de diseño conceptual de Automóvil incluyendo determinación de usuario, análisis, y presentación de diseño.	El alumno conocerá el análisis de un ciclo de uso de un diseño según los parámetros establecidos por	Asesoría sobre el análisis de uso de objetos de estudio.  Revisión y análisis de ciclo de uso de	Aplicación de conceptos revisados en el curso.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).

	<b>Revisión final de proyecto</b>	el proyecto.  El alumno será capaz de realizar un diseño aplicando los conceptos de diseño automotriz revisados en el curso.	objeto.  Asignación de ejercicio, revisión en clase, clarificar conceptos, evaluación.  Realización de proyecto de diseño.		-Cartulinas, Recortes, Marcadores
<b>16</b>	Proyecto de diseño conceptual de Automóvil incluyendo determinación de usuario, análisis, y presentación de diseño. <b>Revisión final de proyecto.</b>	El alumno será capaz de realizar un diseño aplicando los conceptos de diseño automotriz revisados en el curso.	Asignación de ejercicio, revisión en clase, clarificar conceptos, evaluación.  Realización de proyecto de diseño.	Aplicación de conceptos revisados en el curso.	- Trabajo en aula con medios electrónicos (Computadora, proyector, pizarrón, marcadores).  -Cartulinas, Recortes, Marcadores

## Evaluación integral de procesos y productos:

Cartel síntesis y Línea de tiempo	20%
Proyecto de Diseño conceptual	30%
Presentación Proyecto	10%
PIA	40%

## Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:

**Diseño conceptual de un automóvil deportivo representado a través de un Modelo Práctico a escala.** Presentación del proyecto frente a grupo. Presentación síntesis del proyecto en digital. CD o DVD.

## Fuentes de apoyo y consulta:

-Tratado del automóvil. La técnica en los siglos XX - XXI. Antonio Ocaña Ocaña. Libro de 1320 páginas. CiE DOSSAT 2000.  
-Manual de la Técnica del Automóvil BOSCH (4ª edición 2005)  
-Técnicas del automóvil. Equipo eléctrico. José Manuel Alonso Pérez. Año 2004 (10ª edición, corregida y actualizada). 502 páginas  
Editorial: Thomson Paraninfo

**FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: Diciembre 2018**

**ELABORADO POR: MC Augusto Hernández – Actualizó: M.A. BRICELDA CRISTINA GARCIA LEAL**

---

**COORDINACIÓN DE TALLER DE DISEÑO**  
M.A. BRICELDA CRISTINA GARCIA LEAL

---

**JEFATURA DE DISEÑO**  
M.C. MARIA DE LOS ANGELES GARCIA  
TREVIÑO

---

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