

**CRONOGRAMA DE TALLER DE CREATIVIDAD
FEBRERO – JUNIO 2021**

RC-ACM-010
REV.:11-07/18

COMPETENCIA PARTICULAR:

FASE 1: Aprendizaje de Técnicas Creativas.

FASE 2: Proyecto basado en analogía formal/ fantástica y funcional

.Producto Integrador: Uso de dos analogías (funcional y una a elección)

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 , 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 20 PUNTOS

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
--------	---------------------------	------------------------	----------------------------	------------	----------

1	<p>Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno de creatividad, innovación y el diseño.</p>	<p>Presentación Contenido Comunicación Coherencia</p>	<p>El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.</p>	<p>¿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?</p>	<p>Presentación PPT O PDF</p>
1	<p>Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno del proceso de diseñar y la investigación.</p>	<p>Presentación Contenido Comunicación Coherencia</p>	<p>El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.</p>	<p>¿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?</p>	<p>Presentación PPT O PDF</p>
2	<p>Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno Herramientas de creatividad.</p>	<p>Presentación Contenido Comunicación Coherencia</p>	<p>El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.</p>	<p>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</p>	<p>Presentación PPT O PDF</p>
2	<p>Presentación PPT O PDF Por parte del maestro y/o el alumno de las Herramientas para el desarrollo, validación y presentación de proyectos.</p>	<p>Presentación Contenido Comunicación Coherencia</p>	<p>El estudiante, desarrollará sus propuestas siguiendo los medios y las indicaciones hechas en clase por el maestro.</p>	<p>Investigar y exponer: Sketchstorming, bocetos, bodystorming, prototipos de experiencia, modelos de apariencia, prototipado rápido, listas de comprobación, creación de informes y presentación de proyectos</p>	<p>Presentación PPT O PDF</p>
2	<p>Guía básica de taller de creatividad</p>	<p>Presentación Contenido Comunicación Coherencia</p>	<p>El alumno expondrá las diferentes herramientas e información recopilada en una presentación digital.</p>	<p>Documentar los conceptos y las herramientas vistas en una presentación digital a manera de guía para la elaboración de un diseño.</p>	<p>Presentación PPT O PDF</p>

VALOR 25 PUNTOS

FASE 2: Proyecto basado en analogía fantástica o formal y funcional
Elementos de competencias: Dominio de la representación volumétrica.

PRODUCTO: JUGUETE RECREATIVO

Concepto a manejar: FORMA/FANTÁSTICA]L y FUNCIONAL

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
3	Presentación Digital PPT o PDF, Tipos de estructuras y maquinas 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 en 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
	Experimentación 3D/modelo digital	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/modelo digital 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/modelo digital 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 /modelo digital

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

VALOR 35 PUNTOS

Analogías: funcional y otra a elección, representación de proyecciones y proceso creativo a partir de volúmetrías.

Tema: PORTA VINOS (MULTIFUNCIONAL, PLEGABLE, PORTABLE, ARMABLE/ DESARMABLE) SELECCIONAR UNA OPCIÓN O VARIAS (REQUISITO USO DE MECANISMO)

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
6	<u>PIA: PORTA VINOS (MULTIFUNCIONAL, PLEGABLE, PORTABLE, ARMABLE/ DESARMABLE) SELECCIONAR UNA OPCIÓN O VARIAS</u> 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.	
6	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	Libreto presentación digital

				Análisis de similares Requerimientos y limitaciones Conclusiones Premisas de diseño	
6	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
ASUETO LUNES 15 DE MARZO					
7	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
7	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
7	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
8	Etapa Creativa Desarrollo de ideas Generar al menos 70 bosquejos	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	Libreta de dibujo otros

	(ligar con UA Bocetos)			forzadas, SCAMPER, cuadros de doble entrada.	
8	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
8	Experimentación 3D/ modelo digital	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./modelo digital	Volumen / modelo digital
RECESO DE SEMANA SANTA (29 DE MARZO – 11 ABRIL)					
9	Experimentación 3D/modelo digital 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/modelo digital	Volumen /modelo digital Matriz de selección
9	Presentación PPT O PDF Por parte del maestro de explicación de planos descriptivos y técnicos Planos técnicos 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
9	Planos técnicos. 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
10	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

11	Modelo funcional escala real/modelo digital 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/modelo digital	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.
11	Modelo funcional escala real/modelo digital 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/modelo digital	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.
12	Modelo funcional escala real/modelo digital 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/modelo digital	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.
ASUETO DEL MIÉRCOLES 5 DE MAYO					
12	Modelo funcional escala real/modelo digital 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/modelo digital	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.
13	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.	Poster Promocional Plantilla 40 X60 cm.
13	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.	Poster Promocional Plantilla 40 X60 cm.

14	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)
15	SEMANA DE ENTREGAS Y EXAMENES TEÓRICOS 24 AL 28 DE MAYO				
16	ENTREGA DE U.A. PRACTICAS DEL 31 DE MAYO AL 4 DE JUNIO ENTREGA DE PIA LUNES 31 DE MAYO MODELO FUNCIONAL A ESCALA / MODELOS DIGITALES PÓSTER PROMOCIONAL PORTAFOLIOS DIGITALES DEL GRUPO				
17	SEMANA DE EVALUACIONES EXTRAORDINARIAS 7 al 10 de junio				
18	FIN DE SEMESTRE				
<p>Evaluación integral de procesos y productos: FASE 1: 20pts. FASE 2: 25pts. Repentina: 20 pts. PIA: 35pts.</p>					
<p>Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje: 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/modelo digital PLANOS LIBRETO POSTER PROMOCIONAL 1 PORTAFOLIO DIGITAL DEL GRUPO CON MUESTRA DE TRABAJOS DESARROLLADOS DURANTE EL SEMESTRE</p>					

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 2021

ELABORADO POR: Coordinación De Composición Y Diseño

COORDINACIÓN DE COMPOSICIÓN Y DISEÑO
LDI. JESSICA WAH ROBLES

JEFATURA DE DISEÑO
MC. MARIA DE LOS ANGELES GARCIA TREVIÑO

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