

CRONOGRAMA DE DISEÑO DE MOBILIARIO

FEBRERO - JUNIO 2021

Elemento de competencia:

- **Identificará las variables en el diseño de mobiliario a partir de conceptos y necesidades.**
- **Capacidad para hacer y 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 funcional, es decir que se someta a pruebas.**

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 diagnóstica: retroalimentación de conocimientos previos al comienzo del proyecto.</p> <p>Por medio de una plática 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>Presentación mediante Video llamada TEAMS</p> <p>Mapa conceptual:</p> <p>-Presentación -Comunicación -Contenido -Legibilidad -Coherencia</p>
2	<p>TEMA:</p> <p>DISEÑAR MOBILIARIO</p>	<p>El alumno se documentará sobre métodos de investigación y desarrollará un escrito acerca del tema. Por medio de la observación y análisis, el alumno investigará los diferentes tipos de materiales en el mercado para la fabricación</p>	<p>Trabajo lineal, multidisciplinario. Presentación del proyecto.</p> <p>Planeamiento del problema. Justificación.</p> <p>Objetivos generales y específicos.</p>	<p>REQUISITOS DEL PROYECTO:</p> <p>-MATERIALES BASE: MADERA Y METAL.</p> <p>Consideraciones a tomar en el proyecto:</p> <p>-Análisis de usuario</p>	<p>-Navegación por internet. Computadora.</p> <p>- Trabajo de clase en TEAMS</p>

<p>SELECCIONAR DOS VARIABLES:</p> <ul style="list-style-type: none"> -MULTIFUNCIONAL -MULTIPROPOSITO -INTELIGENTE -MODULAR -PLEGABLE -ESPACIOS REDUCIDOS. <p>A PARTIR DE:</p> <ul style="list-style-type: none"> -CONCEPTOS -NECESIDADES -ERGONOMIA -INTERACCION CON LA INDUSTRIA DEL MUEBLE. <p>Recomendaciones:</p> <p>Se recomienda acotar el proyecto a un contexto adecuado a las variables.</p> <p>Se recomienda trabajar de forma grupal con un máximo de 3 integrantes por equipo.</p>	<p>de muebles, así también los distintos PRODUCTOS que están en relación con los distintos espacios.</p> <p>Experimentación con diversos tipos de materiales, madera o derivados, metales, materiales cerámicos o compuestos. El proyecto será desarrollado partiendo de el área de oportunidad identificada.</p>	<p>El maestro explicará la importancia de los métodos de investigación para la creación y/ó re diseño de un 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>	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis del entorno. -Análisis de uso. -Análisis ergonómico. -Análisis de similares. -Análisis de materiales. -Análisis técnico. -Análisis de herrajes, uniones, etc. Análisis conceptual del mueble a través del libreto desarrollado y mediante dibujos y representaciones digitales. 	
---	---	--	--	--

<p>3</p>	<p>El libreto presentará:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Portada -Introducción donde explique la situación del proyecto. -Marco teórico: información documental. <p>(Bibliografía libre) acerca de los diferentes variedades de mobiliario para espacios reducidos.</p>	<p>Actividades generadoras de información: realizar entrevistas video-grabadas o escritas, con 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 precisos que se aplicarán en el proceso de exploración del factor humano.</p>	<p>Análisis del factor humano: estadísticas, características de la población o mercado meta.</p> <p>Análisis del entorno: Espacios reducidos (ejemplos: casa, departamento, escuelas, tiendas departamentales, salas de espera) y cualquier otro lugar que requiera.</p> <p>Análisis de la oferta de mobiliario que se ofrece en la ciudad.</p> <p>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.</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, con base en una investigación a fondo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Bibliografías, medios impresos o digitales (ver al final de este documento). -Navegación por internet. Computadora. -Video llamada en TEAMS.
<p>4</p>	<p>Entrega de libreto y documento con desarrollo gráfico de ideas preliminares (bocetos, exploración de formas, moodboards).</p>	<p>Documento digital en donde se muestren las conclusiones del desarrollo teórico conceptual del trabajo realizado.</p>	<p>Investigación de campo. Investigación documental. Entrevistas y/o encuestas Gráficas.</p> <p>Presentación del documento con el desarrollo teórico-conceptual del trabajo realizado.</p>	<p>Libreto donde se concluya una propuesta de diseño por escrito, con base en una investigación a fondo.</p>	<p>Bibliografías, medios impresos o digitales (ver al final de este documento).</p> <ul style="list-style-type: none"> -Navegación por internet. Computadora. -Trabajo en TEAMS.
<p>5</p>	<p>Entrega de libreto y documento con desarrollo gráfico de ideas preliminares (bocetos, exploración de formas, moodboards).</p>	<p>Documento digital en donde se muestren las conclusiones del desarrollo teórico conceptual del trabajo realizado.</p>	<p>Investigación de campo. Investigación documental. Entrevistas y/o encuestas. Gráficas.</p> <p>Presentación del documento con el desarrollo teórico-conceptual del trabajo realizado.</p>	<p>Libreto donde se concluya una propuesta de diseño por escrito, con base en una investigación a fondo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Navegación por internet. Computadora. - Trabajo en TEAMS.

6	<p align="center">Repentina. Valor: 20 puntos.</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.</p> <p>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>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>-Navegación por internet. Computadora</p> <p>-Trabajo en TEAMS.</p>
8	<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.</p> <p>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 TEAMS.</p>

SEMANA SANTA DEL 29 DE MARZO AL 11 DE ABRIL 2021

<p>9</p>	<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.</p> <p>Desarrollará la solución pertinente del diseño.</p>	<p>Planos técnicos: 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 TEAMS.</p>
<p>10</p>	<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.</p> <p>Desarrollará la solución pertinente del diseño.</p>	<p>Planos técnicos: 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 TEAMS.</p>

11	<p>Planea y ordena la relación funcional y formal del proyecto partir de una necesidad detectada.</p> <p>Elabora planos descriptivos y técnicos. Elaborar análisis de aprovechamiento de material.</p>	<p>El alumno presentará al maestro los diferentes paquetes de planos para así recibir una adecuada retroalimentación por parte del profesor para perfilar el proyecto.</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 TEAMS.</p>
12	<p>Aplica, proyecta, en su propuesta creativa el conocimiento que adquirido durante todo el curso y lo plasma en una lámina descriptiva.</p>	<p>Dinámica grupal donde se denote la forma, funcionalidad y ergonomía del Proyecto, a través de lámina descriptiva.</p>	<p>Tabular costos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Precio unitario del proyecto. -Precio por "x" numero de muebles <p>Toma de decisiones para la fabricación del prototipo del mueble diseñado por los estudiantes.</p> <p>Propuestas de materiales y costos.</p>	<p>Memorias descriptiva y Técnica.</p> <p>Descripción total escrito con imágenes.</p>	<p>Video llamada en TEAMS.</p>
13	<p>Compara y evalúa los trabajos expuestos incluyendo selección de la mejor propuesta del grupo.</p> <p>DESARROLLO DE LÁMINA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO.</p>	<p>Los alumnos expondrán sus propuestas, haciendo notar las ventajas competitivas de su diseño.</p>	<p>Explicación de contenido en la lámina descriptiva final.</p> <p>Formato: 60x40 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>Exposición informal (ensayo) simulacro de exposición para detectar puntos</p>	<p>Video llamada en TEAMS.</p>
14	Revisión Final general				
15	Semana de exámenes y entrega de materias teóricas.				
16	Entregas de U.A. prácticas				

17	EXTRAORDINARIOS
Evaluación integral de procesos y productos:	
Fase 1 – Investigación: 20pts	
Fase Repentina: 20pts	
Fase 2 – Proceso Creativo: 20pts	
Fase 3 – Fase Técnico Productiva: 40pts	
Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:	
Lamina del proyecto con render y explicación detallada.	
DVD o CD con documentos desarrollados: Libreto de Investigación, Proceso creativo, planos descriptivos y técnicos. Lámina Descriptiva del Proyecto.	
Fuentes de apoyo y consulta: Las medidas de una casa antropometría de la vivienda, Xavier Fonseca, Enero 2015, Editorial PAX México. DIY Furniture: A Step-By-Step Guide, Christopher Stuart, October 2011, Editorial Laurence King. Dibujo para diseñadores de muebles, Ferrer Ricard, Editorial: Parramon Ediciones S.A. 2014.	

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: ENERO 2021

ELABORADO POR: 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