

CRONOGRAMA DE TALLER DE CREATIVIDAD
ENERO – JUNIO 2023

FASE DIAGNÓSTICO: Detección de competencias adquiridas por el alumno en el semestre anterior. Introducción a los conceptos de creatividad e innovación en el diseño (5 puntos).

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	Foro de discusión/ mapa mental: dialogo sobre el diseño y los conocimientos adquiridos en Diseño Básico.	Identifica y comprende la importancia de los conocimientos de Diseño Básico y la aplicación de estos en la disciplina.	El profesor presentará la asignatura (bienvenida al grupo, reglas del curso, evaluaciones, materiales, bibliografía y recomendaciones). El alumno realizará un mapa mental sobre la U.A. anterior, para luego pasar a un dialogo abierto.	Retroalimentación de los temas abordados y los aprendizajes adquiridos en los semestres anteriores.	Presentaciones Proyector Pizarrón Papel e instrumentos para escribir.
1	Exposición sobre los conceptos: El alumno realizará una exposición sobre los conceptos de creatividad e innovación en el diseño.	Presentación. Contenido. Comunicación. Coherencia.	El estudiante investigará y realizará una exposición de la temática y sus diversos aspectos con base en las indicaciones del maestro.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la creatividad y cómo funciona? • ¿Qué es la innovación y cómo funciona? • ¿Diferencia entre creatividad e innovación? 	Presentaciones. Proyector. Pizarrón. Papel e instrumentos para escribir. Dispositivos digitales. Libros. Documentos online. Bibliografía sugerida por el maestro.

FASE 2: Importancia de la creatividad en el diseño, técnicas creativas y elementos de funcionalidad. (30 puntos).

Competencias: conocimiento de los conceptos relacionados con la creatividad en el diseño y su importancia en la disciplina, y dominio de las técnicas creativas en el desarrollo de proyectos.

Conceptos a manejar: creatividad, innovación, el diseño, proceso de diseño, investigación, herramientas de creatividad, entre otras.

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
2	<p>Exposición: presentación, descripción y análisis de la lectura asignada: El Espíritu Creativo. Capítulo 1. La creatividad interior. Pp. 15-67.</p> <p>(5 puntos)</p>	<p>Análisis y síntesis de la lectura: exposición en la cual el alumno demuestra la comprensión de la lectura, y la coherencia, claridad de la exposición oral y gráfica.</p>	<p>Lectura sugerida: Goleman, Daniel (2010). El Espíritu Creativo. Barcelona, España: Editorial Zeta. Capítulo 1. La creatividad interior. Pp. 15-67.</p>	<p>Identifica los conceptos básicos de creatividad, las amenazas, ventajas, desventajas y oportunidad de los procesos creativos en el diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La creatividad e ingenio aplicada al diseño de productos. • ¿Cómo estimular la creatividad? • ¿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>Presentaciones. Dispositivos digitales. Libros. Documentos online. Pizarrón. Ejemplos anteriores. Material didáctico. Lectura sugerida: Goleman, Daniel (2010). El Espíritu Creativo. Barcelona, España: Editorial Zeta. Capítulo 1. La creatividad interior. Pp. 15-67.</p>
3	<p>Conocimiento de técnicas creativas y aplicación:</p> <p>Exposición sobre técnicas creativas por parte de maestro y/o alumnos.</p> <p>Ejercicios y/o proyectos rápidos aplicando una o diversas técnicas de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Contenido. • Comunicación. • Participación. • Desarrollo de la técnica. • Solución. • Análisis. • Conclusiones. 	<p>Exposición de las técnicas creativas y análisis de la misma (ventajas, desventajas, amenazas y oportunidades).</p> <p>Proyecto rápido aplicando una o diversas técnicas de creatividad.</p> <p>*Se recomienda el trabajo en equipo para los ejercicios rápidos.</p>	<p>Técnicas creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablones visuales/moodboard. • Lluvia de ideas. • 4x4x4. • Brainwriting. • Matriz de descubrimientos. <p>*El maestro podrá incluir</p>	<p>Presentaciones. Dispositivos digitales. Libros. Documentos online. Pizarrón. Maquetas o modelados digitales. Material didáctico. Papel e instrumentos para escribir. Bibliografía sugerida</p>

	creatividad. (5 puntos)			otras técnicas creativas.	por el maestro.
4	<p>Conocimiento de técnicas creativas y aplicación:</p> <p>Exposición sobre técnicas creativas por parte de maestro y/o alumnos.</p> <p>Ejercicios y/o proyectos rápidos aplicando una o diversas técnicas de creatividad.</p> <p>(5 puntos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Contenido. • Comunicación. • Participación. • Desarrollo de la técnica. • Solución. • Análisis. • Conclusiones. 	<p>Exposición de las técnicas creativas y análisis de la misma (ventajas, desventajas, amenazas y oportunidades).</p> <p>Proyecto rápido aplicando una o diversas técnicas de creatividad.</p> <p>*Se recomienda el trabajo en equipo para los ejercicios rápidos.</p>	<p>Técnicas creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sketchstorming. • Bocetos. • Asociación de ideas. • Relaciones forzadas. • Analogías (formal, funcional, biónica, fantástica y simbólica). <p>*El maestro podrá incluir otras técnicas creativas.</p>	<p>Presentaciones.</p> <p>Dispositivos digitales.</p> <p>Libros.</p> <p>Documentos online.</p> <p>Pizarrón.</p> <p>Maquetas o modelados digitales.</p> <p>Material didáctico.</p> <p>Papel e instrumentos para escribir.</p> <p>Bibliografía sugerida por el maestro.</p>
5	<p>Conocimiento de técnicas creativas y aplicación:</p> <p>Exposición sobre técnicas creativas por parte de maestro y/o alumnos.</p> <p>Ejercicios y/o proyectos rápidos aplicando una o diversas técnicas de creatividad.</p> <p>(5 puntos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Contenido. • Comunicación. • Participación. • Desarrollo de la técnica. • Solución. • Análisis. • Conclusiones. 	<p>Exposición de las técnicas creativas y análisis de la misma (ventajas, desventajas, amenazas y oportunidades).</p> <p>Proyecto rápido aplicando una o diversas técnicas de creatividad.</p> <p>*Se recomienda el trabajo en equipo para los ejercicios rápidos.</p>	<p>Técnicas creativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bodystorming. • Seis sombreros para pensar. • SCAMPER. • lista de comprobación <p>*El maestro podrá incluir otras técnicas creativas.</p>	<p>Presentaciones.</p> <p>Dispositivos digitales.</p> <p>Libros.</p> <p>Documentos online.</p> <p>Pizarrón.</p> <p>Maquetas o modelados digitales.</p> <p>Material didáctico.</p> <p>Papel e instrumentos para escribir.</p> <p>Bibliografía sugerida por el maestro.</p>
	<p>Conocimiento de técnicas y aplicación:</p> <p>Exposición sobre técnicas por parte de maestro y/o</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Contenido. • Comunicación. • Participación. • Desarrollo de la 	<p>Exposición de las técnicas creativas y análisis de la misma (ventajas, desventajas, amenazas y oportunidades).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipos de experiencias. • Modelos de apariencia. 	<p>Presentaciones.</p> <p>Dispositivos digitales.</p> <p>Documentos online.</p> <p>Maquetas o modelados digitales.</p>

6	<p>alumnos.</p> <p>Ejercicios y/o proyectos rápidos aplicando una o diversas técnicas.</p> <p>(5 puntos)</p>	<p>técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solución. • Análisis. • Conclusiones. 	<p>Proyecto rápido aplicando una o diversas técnicas de creatividad.</p> <p>*Se recomienda el trabajo en equipo para los ejercicios rápidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipado rápido. • Creación de informes. • Presentación de proyectos. 	<p>Láminas de representación/poster. Papel e instrumentos para escribir.</p>
7	<p>Conocimiento de elementos de funcionalidad: los alumnos investigarán de manera grupal las diversas estructuras y maquinas simples. Posteriormente, realizarán en equipos una maqueta funcional sobre el elemento asignado.</p> <p>(5 puntos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación. • Contenido. • Comunicación. • Funcionalidad • Solución. • Análisis. • Conclusiones. 		<p>Estructuras y maquinas simples: definición, usos, herrajes, ejemplos, ventajas, desventajas y formas de construcción.</p> <p>*El maestro podrá incluir otros elementos que considere pertinentes.</p>	<p>Presentaciones. Dispositivos digitales. Documentos online. Maquetas o modelados digitales. Láminas de representación/poster. Papel e instrumentos para escribir. Material didáctico. Bibliografía sugerida por el maestro.</p>
8	<p>SEMANA CULTURAL LA OCHO 13 AL 19 DE MARZO</p>				
8	<p>ENTREGA DE REPENTINA (15 puntos).</p>				
	<p>PIA: KIT PARA EL RITUAL DE LA CARNE ASADA EN EL NORESTE MEXICANO. Producto con identidad cultural (50 puntos)</p> <p>COMPETENCIA PARTICULAR: diseño de producto tangible y con identidad cultural, aplicando las competencias y conocimientos adquiridos durante las distintas fases.</p> <p>PRODUCTO INTEGRADOR: comprobación de las competencias adquiridas por los estudiantes, a través del desarrollo de producto funcional con identidad cultural.</p>				

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje.	Contenidos	Recursos
9	Investigación: recopilación de información y análisis de datos de forma oral y escrita.	Investiga para identificar escenarios de acción ante una problemática dada. Analiza y estructura datos, análisis y evalúa requerimientos de solución.	El estudiante investigará sobre los aspectos relevantes del medio que propicia la problemática identificada y la relación del diseño con su identidad cultural.	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. Definición de conceptos, planteamiento del problema, justificación, objetivos, delimitación del problema.	Presentaciones. Fuentes de consulta. Infografías. Documentales. Líneas del tiempo. Foros de discusión. Encuestas y/o entrevistas. Bibliografía.
10	Investigación: avance del libreto fundamentación de los elementos o características que integran la propuesta del proyecto.	Investiga para identificar escenarios de acción ante una problemática dada. Analiza y estructura datos, análisis y evalúa requerimientos de solución.	El estudiante de forma individual investigará sobre los aspectos relevantes del medio que propicia la problemática identificada. Entrega de la investigación y brief de diseño.	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	Presentaciones. Fuentes de consulta. Infografías. Documentales. Líneas del tiempo. Foros de discusión. Encuestas y/o entrevistas. Bibliografía.
11	Etapa creativa: generación de alternativas, representación gráfica de	Diseña y comunica las propuestas de solución, pertinentes y factibles a la problemática	El estudiante individualmente, comunica de forma gráfica, con base en la conceptualización del diseño, las propuestas de soluciones pertinente e	Desarrollo de alternativas a la problemática y su identidad cultural. *Se recomienda el uso de	Presentaciones. Dispositivos digitales. Documentos online. Pizarrón. Papel e instrumentos

	<p>las propuestas.</p> <p>*Se requiere la entrega de la investigación para acceder a esta fase.</p>	<p>analizada.</p>	<p>innovadora a la problemática identificada.</p>	<p>técnicas creativas vista en clase.</p>	<p>para escribir. Software de diseño. Archivos digitales.</p>
12	<p>Etapa creativa: generación de alternativas, representación gráfica de las propuestas.</p> <p>*Se requiere la entrega de la investigación para acceder a esta fase.</p>	<p>Diseña y comunica las propuestas de solución, pertinentes y factibles a la problemática analizada</p>	<p>El estudiante individualmente, comunica de forma gráfica, con base en la conceptualización de diseño, las propuestas de soluciones pertinente e innovadora a la problemática identificada.</p> <p>Entrega etapa creativa.</p>	<p>Alternativas de solución con vistas, ergonomía, detalles funcionales y perspectiva o isometría e identidad cultural del producto en las propuestas seleccionadas.</p> <p>*Se recomienda el uso de técnicas creativas vistas en clase.</p>	<p>Presentaciones. Dispositivos digitales. Documentos online. Pizarrón. Papel e instrumentos para escribir. Software de diseño. Archivos digitales.</p>
13	<p>Validación: experimentación y análisis de modelos físicos y/o digitales)</p> <p>*Se requiere la entrega de la etapa creativa para acceder a esta fase.</p>	<p>Confirma a través de diversos medios digitales y/o análogos, la pertinencia y factibilidad de las soluciones propuestas</p>	<p>El estudiante comprueba las posibilidades de la alternativa, mediante modelos físicos o digitales.</p>	<p>Modelos físicos o digitales a escala, funcionales, con posibilidad de análisis para su validación en diversos aspectos.</p> <p>*Se recomienda el uso de técnicas creativas vistas en clase y los elementos funcionales.</p>	<p>Presentaciones. Dispositivos digitales. Documentos online. Maquetas, modelados 3D, render o representación gráfica detallada. Papel e instrumentos para escribir. Simuladores digitales.</p>
14	<p>Validación: experimentación y análisis de modelos físicos y/o digitales)</p> <p>*Se requiere la entrega de la etapa creativa para acceder a esta fase.</p>	<p>Confirma a través de diversos medios digitales y/o análogos, la pertinencia y factibilidad de las soluciones propuestas</p>	<p>El estudiante comprueba las posibilidades de la alternativa, mediante modelos físicos o digitales.</p> <p>Entrega etapa de validación.</p>	<p>Modelos físicos o digitales a escala, funcionales, con posibilidad de análisis para su validación en diversos aspectos.</p> <p>*Se recomienda el uso de técnicas creativas vistas</p>	<p>Presentaciones. Dispositivos digitales. Documentos online. Maquetas, modelados 3D, render o representación gráfica detallada. Papel e instrumentos</p>

				en clase y los elementos funcionales.	para escribir. Simuladores digitales.
15	<p>Planos: concentrado de información relevante del proyecto)</p> <p>*Se requiere la entrega de la etapa de validación para acceder a esta fase.</p>	Comunica y representa adecuadamente las soluciones dadas, de forma gráfica y escrita.	El estudiante elabora de forma gráfica planos descriptivos y descripción del proyecto.	Planos técnicos y descriptivos solicitados por el maestro.	Presentaciones. Recursos electrónicos propios. Archivos digitales y/o planos físicos.
16	<p>Póster: síntesis de la información relevante del proyecto, a través de la representación gráfica.</p>	Comunica y representa adecuadamente las soluciones dadas, de manera gráfica y escrita.	El estudiante elabora el póster informativo de la propuesta de diseño.	Póster (seguir el contenido y las indicaciones de la plantilla de recursos).	Recursos electrónicos propios. Plantilla para póster
17	<p>ENTREGA FINAL DE U.A. PRÁCTICAS Modelo físico o digital (escala 1:1)/ póster Portafolios digitales del grupo 1, 2 y 3 de junio</p> <p>*Se requiere la entrega de la etapa de: investigación, creativa, validación y planos, para acceder a la fase final de la U.A de Taller de Creatividad.</p>				
18	<p>SEMANA DE EVALUACIONES EXTRAORDINARIAS 7 y 8 de junio del 2023</p>				
19	<p>FIN DE SEMESTRE</p>				
<p>Evaluación integral de procesos y productos: Fase diagnóstica: 5 ptos. Fase 1: 30 pts. Repentina: 15 pts.</p>					

PIA: 50 pts.
Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje: Entregable: Modelo físico o digital. Planos. Libreto. Póster promocional. Portafolio de evidencias con todos los trabajos del semestre.
Bibliografía: <ul style="list-style-type: none">• Adams, L. J. (2001). Conceptual Blockbusting/A guide to better ideas. New York, U.S.A: Perseus Books.• De Bono, Edward (1986). El pensamiento lateral/ manual de creatividad. Barcelona, España: Ediciones Paidós.• De Bono, Edward (1985). Seis sombreros para pensar. Barcelona, España: Ediciones Paidós.• De Bono, Edward (2007). Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente. Barcelona, España: Ediciones Paidós.• Goleman, Daniel (2010). El Espíritu Creativo. Barcelona, España: Ediciones Zeta.
Pautas de evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Calidad del análisis desarrollado (investigación: análisis de antecedentes, entrevistas y/o encuestas, información técnica...).• Desarrollo de la etapa creativa e innovación del proyecto.• Propuesta de diseño (proyecto planteado, identidad cultural del producto, propuesta de material, funcionalidad, pertinencia, profundidad técnica y tecnológica, estética/morfología y comunicación de la propuesta, calidad de la entrega, detalles, entre otros).• Maqueta o modelo digital: semejanza con la propuesta definitiva y planos, calidad de acabados y posibilidad de constatación de la propuesta.• Planos: precisión y profundidad de la información.
Sugerencias de calificaciones para evaluaciones extraordinarias según la oportunidad: Segunda oportunidad: 1ra: 60% y 2da: 40%. Cuarta oportunidad: 3ra: 60% y 4ta: 40%. Sexta oportunidad: 5ta: 60% y 6ta: 40%. *Para acceder a la segunda oportunidad, se requiere haber entregado el 70% de los trabajos del semestre. En caso de no cumplir, emplear “NC”.

*Colocar únicamente calificación numérica (0-100) en las 1ras, 3ras, 4tas, 5tas y 6tas oportunidades.

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: junio 2023

ELABORADO POR: Valentina Ocampo López. Coordinación De Composición y Diseño 1 a 3.



COORDINACIÓN DE COMPOSICIÓN Y DISEÑO
M.C. Valentina Ocampo López

JEFATURA DI. PRIMERO A TERCERO
Dra. Bricelda Cristina García Leal

SECRETARÍA DE LICENCIATURA EN
DISEÑO INDUSTRIAL
MDI. José Alberto Escalera Silva