

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificación de la unidad de aprendizaje			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	8
Materia:	DISEÑO RECREATIVO		
Programa:	Diseño de Interiores	Carácter:	Obligatoria
Clave:	DIS-919500	Tipo:	Taller Teórico-Practico
Nivel:	Avanzado		
Horas:	96 Totales	Teoría: 2	Práctica: 4

II. Ubicación			
Antecedente:	100% Nivel principiante	90% intermedio	Clave
Representación arquitectónica			ARQ-6104-97
Gráficos por computadora I			ARQ-6106-97
Gráficos por computadora II			ARQ-6111-00
Geometría descriptiva			DIS-6005-00
Geometría tridimensional			DIS-6006-00
Ergonomía			DIS-8001-97
Diseño de iluminación			DIS-9014-97
Psicología ambiental			DIS-9020-00
Antropometría y diseño			DIS-9185-00
Fundamentos del Interiorismo I			DIS-9183-00
Fundamentos del Interiorismo II			DIS-9189-00
Diseño habitacional			DIS-9189-00
Diseño educativo			DIS-9191-00
Diseño comercial			DIS-9192-00
Diseño corporativo			DIS-9194-00
Consecuente:	No aplica		

III. Antecedentes
<p>Conocimientos: Conocimiento de elementos teóricos del interiorismo para su aplicación práctica, como los son la antropometría, ergonomía, distribución y análisis de espacios, estilos y tendencias en el diseño de interiores, necesidades de usuarios y funcionalidad de espacios.</p> <p>Habilidades: Pensamiento crítico. Representación gráfica (manual y digital), proyección de espacios y dominio de técnicas de investigación y de propuesta.</p> <p>Actitudes y valores: Creatividad, respeto, dinamismo, responsabilidad, pro actividad, compromiso y disciplina.</p>

IV. Propósitos Generales

Consolidar el aprendizaje mediante un acercamiento al campo laboral a través de la planeación, organización, dirección y control de proyectos integrales.

El estudiante desarrollará los conocimientos para realizar proyectos correspondientes al Género Recreativo como: plazas públicas, centros acuáticos y de deporte, parques, clubes, gimnasios, y demás centros de recreación que cuentan con spas, actividades físicas o mentales, relajación, actividades lúdicas, entre otras.

V. Compromisos formativos

Intelectual: El estudiante identifica y domina mediante la práctica, la habilidad en el desarrollo de proyectos del género recreativo para la correcta elaboración de proyectos competitivos.

Humano y social: El estudiante experimenta de manera personal la aplicación de los conceptos básicos del diseño en diferentes escenarios del Género Recreativo para enriquecer al diseñador. Practica la verdad, así como, el cumplimiento de obligaciones respecto a los demás y a sí mismo. Examina e interpreta las ideas, los fenómenos o condiciones que se presenten en la sociedad y en la vida académica, mediante propuestas y actuación consecuente.

Profesional: El estudiante incorpora a su formación los elementos y métodos de trabajo fundamentales para la creación interdisciplinar y la generación de proyectos consientes en las necesidades del usuario, la actualización del diseño y la conciencia ecológica.

VI. Condiciones de operación técnica

Espacio: Aula -Taller

Laboratorio: Cómputo

Población: 20

Condiciones especiales: Se requiere de un aula acondicionada con equipo de cómputo para toda la población, con programas de cómputo específicos: AutoCAD, 3d Max, Photoshop, Movie Maker e internet de banda ancha. Asimismo de un aula provisional con mesas de corte y trabajo para la etapa de realización de maquetas.

VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
Introducción al curso (1 sesión)	Bienvenida y presentación del curso.	Comentarios sobre el contenido de la asignatura. Exploración de conocimientos previos

<p>MÓDULO 1. INVESTIGACIÓN</p>	<p>1. Introducción al género</p> <p>2. Conceptos Definición del género recreativo Clasificación de los espacios recreativos. Funcionamiento. Necesidades y requerimientos específicos. Antecedentes históricos.</p> <p>3. Investigación y análisis del contexto. Normatividad. Perfil del usuario. Programa de factores Tabla de necesidades y soluciones Diagramas de interrelaciones</p> <p>4. Investigación de proyectos análogos.</p>	<p>mediante la aplicación de ejercicios.</p> <p>El estudiante realizará trabajo exploratorio del proyecto a desarrollar.</p> <p>El estudiante realizará una exposición con la información obtenida.</p>
<p>MÓDULO 2. ANTEPROYECTO Representación manual</p>	<p>5. Zonificación. Distribución y ubicación de las distintas áreas requeridas por el proyecto, considerando accesibilidad, orientación, colindancias, instalaciones y circulaciones.</p> <p>6. Conceptualización. Desarrollo del concepto y/o temática a aplicar, justificación e imágenes y/o bocetos de apoyo.</p> <p>7. Bocetaje. Realización de bocetos con especificaciones (acabados, colores, accesorios, entre otros) que muestren la aplicación del concepto. Primera propuesta de planta de distribución y conjunto, diseños de muro y perspectivas de áreas importantes (representación manual).</p> <p>8. Planta arquitectónica amueblada Entrega formal de la planta arquitectónica a escala, con mobiliario, simbología, acotaciones y requerimientos solicitados.</p>	
<p>MÓDULO 3. PROYECTO EJECUTIVO Representación digital</p>	<p>9. Planta de conjunto Realización de planta de conjunto considerando vialidades principales, accesos, estacionamiento, y demás requerimientos solicitados. Asimismo, la presentación de diseño paisajístico.</p> <p>10. Plantas ampliadas Presentación de áreas importantes a mayor escala con especificaciones y alzados.</p> <p>11. Elevaciones (diseño de muro).</p>	<p>En este módulo se trabajará el proyecto ejecutivo el cual se expondrá en la Exposición Final de diseño de Interiores.</p>

	<p>Realización de elevaciones de muros representativos enfatizando alturas de plafón y diseños de muro, con anotaciones, acotaciones y requerimientos solicitados.</p> <p>12. Plano de acabados (diseño de pisos) En este plano se muestra el diseño de piso con su respectivo acabado y área de material requerida (m2), complementando con una cédula de simbología de acabados.</p> <p>13. Plano de plafones Diseño de plafones en planta, con notas de alturas, cédula de materiales y sección constructiva de plafón en áreas importantes.</p> <p>14. Plano de detalles y/o detalles constructivos Este plano abarca todos los detalles de diseño propuestos en el proyecto, incluyendo detalles constructivos de diseño de mobiliario, puertas, barandales, fuentes, recubrimientos, entre otros.</p> <p>15. Perspectivas digitales Representación gráfica digital de diversas vistas en distintas áreas del proyecto, dichas perspectivas deberán estar perfectamente adecuadas y ambientadas.</p> <p>16. Maqueta Elaboración de maqueta a detalle para la presentación final, mampara para ventas itinerantes.</p> <p>17. Vídeo – Portafolio Adaptación del proyecto a una versión portafolio de venta en una presentación de vídeo.</p>	
--	--	--

VII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas e Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos actuales y relevantes a la materia.

Estrategia del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a) Elaboración de proyectos (modelos) antecedidos por bocetos de las ideas previas a dicha elaboración.
- b) Elaboración de investigaciones previas a su ejecución.
- c) Ejecución y ejercitación.
- d) Planeación, previsión y anticipación.
- e) Proceso de pensamiento lógico y crítico.
- f) Proceso de pensamiento creativo divergente y lateral.
- g) Sensibilización.
- h) Trabajo colaborativo.
- i) Aproximación empírica a la realidad.
- j) Descubrimiento.
- k) Evaluación.
- l) Experimentación.
- m) Procesamiento, apropiación-construcción.
- n) Aprendizaje basado en problemas.

IX. Elementos de evaluación		
CRITERIOS	INDICADORES DE LOGRO	Porcentaje
Valores logrados	Participación activa Puntualidad en clase. Entrega oportuna de los trabajos solicitados. Información completa y estructurada. Creatividad. Participaciones en actividades espaciales	
Actividades colaborativas	Justificación en conceptualizaciones y de cada propuesta. Participación activa en los debates y actividades realizadas durante el semestre. Presentación, ejecución eficiente. Presentación de exposiciones. Revisión de avances parciales del proyecto.	
Evaluación acumulativa Investigación	Bitácora Etapa 1: <u>Introducción</u> A) Metodología para el diseño: <ul style="list-style-type: none"> • Definición de género recreativo • Antecedentes del género recreativo 	7.5%

Anteproyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización del diseño: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Perfil del cliente ✓ Tablas de necesidades y soluciones • Redacción de la propuesta de diseño 	7.5%
	<p>B) Investigación para el diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación de proveedores locales e internacionales para generar tablas de mobiliario y acabados: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mobiliario ✓ Acabados en piso ✓ Acabados en muro ✓ Acabados en plafón ✓ Luminarias ✓ Accesorios <p>Bitácora etapa 2: <u>Investigación previa al diseño y proceso creativo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perfil de usuario. • Programa de necesidades y soluciones. • Análisis del contexto. • Redacción de la generación del concepto de diseño. • Investigación de mercado: tablas de mobiliario y acabados. • Investigación de especificaciones puntuales que exija el usuario. • Redacción de la propuesta de diseño. 	10%
	<p>Desarrollo primer etapa del Proyecto Conceptualización.....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis del programa de factores (2%) • Planta de zonificación (3%) • Planta de análisis de sitio (contexto inicial) (5%) <p>1er parcial = 25%</p>	20%
	<p>Conceptualización y pre-proyección.....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Justificación de la conceptualización (20%) <p>2do parcial = 20%</p>	30%
	<p>Desarrollo segunda etapa del Proyecto Proyecto diseño género recreativo.....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planta de distribución y paisaje (10%) • Detalles constructivos (3%) • Diseños específicos (2%) • Perspectivas (15%) <p>3er parcial = 30%</p>	
<p>Desarrollo tercer etapa del Proyecto Proyecto diseño género recreativo.....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maqueta Zoom de alto detalle (5%) • Elaboración de mampara escala real (5%) • Versión de proyecto en versión Portafolio – video (5%) • Exposición formal (10%) <p>4er parcial =25%</p>		
Total		100%
<p>Nota: En este rubro se recomienda desarrollar los criterios de acuerdo a las actividades que se propusieron en la programación, así como especificar el desarrollo de los indicadores de los logros obtenidos, posteriormente se le asignará un porcentaje a cada uno de los criterios a evaluar.</p>		
Numérica		
	70%	80%
		90%
		100%

Nota: La plantilla numérica se utiliza para identificar el nivel en que se centrará el estudiante al finalizar la asignatura, de acuerdo a su desempeño y compromiso.

Rúbrica de evaluación

EVALUACIÓN DE PROYECTO = 10									
Calidad de línea	Trazo	Representación	Aplicación de color	Composición	Proporción	Punto focal	Limpieza	Creatividad	Innovación
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EVALUACIÓN DE INVESTIGACIÓN = 10									
Portada	Índice	Introducción	Estructura documento	Pertinencia en desarrollo	Formato	Estilo	Interlineado	Conclusión	Referencias
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

X. Bibliografía

- A) Chilvers, Ian. Diccionario de Arte. Madrid: Editorial, Madrid, 1994
- B) Coleman, C. (2002) Interior Design: Handbook of professional practice. USA: McGraw Hill.
- C) De Sausmarez, Maurice. Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas. México: Ediciones Gustavo Gili, S.A. de C.V., 1995.
- D) Edwards, Betty. Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. México: Editorial Urano, 1999
- E) Gibbs, J (2008) Diseño de Interiores, Guía útil para estudiantes y profesionales. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- F) Grimley, C, Love M, (2009) Color, espacio y estilo: detalles para diseñadores de interiores. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- G) Lidwell, W., Holden K., Butler, J. (2003) Universal principles of design. USA: Rockport publishers.
- H) Martin, Judy. Aprender a abocetar. Barcelona: Editorial Blume, 1994.
- I) Panero, J., Zelnik, M., Castan, S. (2006) Las dimensiones humanas en los espacios interiores. México: Gustavo Gili.
- J) Ryan, Z., (2006). The good life: New public spaces for recreation, USA: Princeton Architectural Press.
- K) Tutorial de Diseño de Interiores Recreativo, MEPCAD. Ivette Alvarado
- L) Wucius, Wong. Fundamentos del diseño. Barcelona. Editorial G. Gili, S.A. de C.V., 1995. Retana Corona, Mauricio (2009). El arte de la iluminación, México: Trillas.

XII. Perfil deseable del docente

Grado mínimo de licenciatura en diseño de interiores o arquitectura. El docente debe de mantener una congruencia entre los atributos del servicio que proporciona con las expectativas de los alumnos, además es importante que también tenga experiencia en su campo profesional

para transmitir sus conocimientos adquiridos en la práctica abierta.

XIII. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

Coordinador/a del Programa: Mtra. Cristina Macías Domínguez

Fecha de elaboración: 30 de noviembre 2011

Diseño: MEPCAD. Ivette Alvarado García

Rediseño: M.I.C. Gema Guzmán Guerra

Fecha de revisión: 08 de enero 2013

Rediseño: MEPCAD. Ivette Alvarado García

Fecha de revisión: 28 de mayo 2015

Actualizó: MIC Gema Guzmán G.

Actualización: Mayo 2015

Actualizó: MIC Gema Guzmán G.

Actualización: Enero 2017

Actualizó: MEPCAD. Ivette Alvarado García.