PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TECNÓLOGO DISEÑO DE MOBILIARIO**
- **Código del Programa de Formación: 225112**
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de prototipos: Herramientas de comprobación y selección de productos en madera.
- Fase del Proyecto: Fase de Ejecutar
- **Actividad de Proyecto:** Ensamblar y Armar de acuerdo con los planos de construcción las Juntas, ensambles y uniones básicas, cumpliendo con las especificaciones técnicas.
- **Competencia:** realizar el prototipo del producto diseñado de acuerdo a las especificaciones técnicas.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** identificar los problemas de fabricación del modelo a escala de acuerdo con el proceso de manufactura
- **Duración de la Guía:** 88 horas

2. PRESENTACIÓN

El profesional Tecnólogo en Diseño de Mobiliario debe desarrollar procesos de control y fabricación de prototipos integrando el objeto a desarrollar a un espacio físico y analixando diversidad de variaciones de uso del producto, en la presente guía de aprendiazaje se enfocara desde, 1 diagnostico de un espacio, 2. uso, función, y ergonomía de un mueble en un esapcio de trabajo, 3. elaboración de planos técnicos formales del producto escala 1:3 , 4.cartas de producción, 5.maquinas y herrmaeintas con ficha técnica de cada maquina que interviene en el proceso de manufactura, 6. Desarrollo de modelo a escala 1:3 como aporximacion formal a la fabricación del producto. Genenrando una dinámica y método secuencial de operación que llebaran a una propuesta exitosa, eliminar alguno de estos pasos llevara a generar reprocesos y no será exitoso.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Actividades de Reflexión inicial:**

En un espacio físico arquitectónico pueden existir gran diversidad de propuestas según la dinámica de uso actividas que se ejecutan siendo la base de un buen producto que influye a nivel de dieño de mobiliario, permentemente debemos preguntarnos que tan importante es el usuario y que cumpla con sus necesidades en un segundo plano influje el material y la forma de construcción .

- **Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

1 diagnostico de un espacio,
2. uso, función, y ergonomía de un mueble en un esapcio de trabajo,
3. elaboración de planos técnicos formales del producto escala 1:3 ,
4.cartas de producción,
5.maquinas y herrmaeintas con ficha técnica de cada maquina que interviene en el proceso de manufactura,
6. Desarrollo de modelo a escala 1:3

- **Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).**

Reconozca el vocabulario técnico faltante en el documento.
Complete esta información con base en el material digital de en carpeta manetal de apoyo que ayudar a desarrollar actividades solicitadas por el instructor

- **Actividades de transferencia del conocimiento. :**

Por medio de la experiencia en el desarrollo de porototipos y la dinámica de aprenizaje que se ha desarrollado durante la formación en esta ultmia fase el aprendiz debe ser proactivo y autodidacta en reseponder a las exigencia y desarrollar un propuesta ya descrita en los 6 pasos a nombrados anteriormente.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : **Evidencias de Desempeño** Desarrollo e y interpretación guía de aprendizaje Manejo de ortografía Manejo técnico de vocabulario **Evidencias de Producto:** Ficha técnica en programa Word	• Infome técnico de dos paginas diagnostico de un espacio aula de diseño , • Informe técnico de uso, función, y ergonomía de un mueble seleccionado en un espacio de trabajo debe ser de autoria propia. • elaboración de planos técnicos formales del producto escala 1:3 con la herreminta deseada digital o reglas con muy buena presentación. • Elaboracio de cartas de producción investigar como es y como fuciona desarrollando formato y diligenciándolo según propuesta de mueble. • maquinas y herrmaeintas con ficha técnica de cada maquina que interviene en el proceso de manufactura. • Desarrollo de modelo a escala 1:3 fisico con herramientas en mi hogar con medidas de limipeza y muy buena manufactura.	Registro del proyecto Individual por aprendiz LISTA DE CHEQUEO Individual por aprendiz LISTA DE CHEQUEO Individual por aprendiz .

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

un prototipo

es una representación aparente pero concreta de parte o la totalidad de una idea de negocio o sobre un producto o servicio. un prototipo es una “fachada”, un servicio de cartón/piedra, una simulación. es decir, que incorpora los elementos básicos para que sea funcional, que se pueda probar, y que responda a una serie de preguntas sobre la viabilidad empresarial de la idea y sobre su modo de implementación.

c u á n d o u t i l i z a r l a

aprender haciendo (learning by doing) es el lema de los diseñadores centrados en el usuario, es una forma de obtener feedback del consumidor lo más rápido posible e iterar en el proceso. prototipar significa que estás creando lo mínimo necesario para validar tu idea.

el prototipado te ayudará a:

- testear, validar nuevas ideas rápidamente
- entender las claves de la interacción del usuario
- mejorar la experiencia de uso e iterar sobre ello
- demostrar la capacidad de un producto (demoing)
- validar el detalle del diseño de la apariencia: definir el propósito de tamaños, colores, sombras, etc.
- hay muchas formas de hacer prototipos, depende del tipo de idea que tengas; no es lo mismo la construcción de un prototipo de un producto o de servicio, veamos algunos ejemplos.
- https://emprendeaconciencia.com/diseno-prototipo

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- Dibujo de proyección- Bronislao K., 7/ Compendio de dibujo técnico norma colombiana.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Mario Andres Osuna Rodriguez	Instructor	SENA C.T.C.M.	22 de abril 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					