

Nombre del curso o taller:	Diseño de Mascotas Comerciales: Celebrando la Diversidad	
Ponente(s):	Danna Jazmín Juárez Ramón Anthonio Sánchez Garduño	
Duración.	20 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 24 junio 15:00-19:00 hrs Martes 25 de junio 15:00-19:00 hrs Miércoles 26 junio de 15:00-19:00 hrs Jueves 27 junio de 15:00-19:00 hrs Viernes 28 de 15:00-19:00 hrs	
Modalidad: Presencial () A distancia () Mixta (X) Zoom	Objetivo general:	Desarrollo del diseño de mascota comercial en relación a las necesidades sociales actuales.
	Objetivos Específicos:	
	1. Introducción en los principios básicos del diseño de mascotas comerciales. 2. Fomentar la creatividad y la autoexpresión a través del diseño de mascotas. 3. Promover la inclusión y la diversidad en el diseño de mascotas comerciales. 4. Introducir al desarrollo de personajes. 5. Introducir a los participantes al diseño de mascotas en un entorno 3D.	

Temas y subtemas	
1	Introducción en los principios básicos del diseño de mascotas comerciales.
2	Problemáticas sociales en el ámbito comercial
3	Introducción al desarrollo de personajes.
4	Introducción a blender

Actividades y evaluación
<p>DIA 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación y Bienvenida <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción y presentación de los participantes.

- Descripción del taller y sus objetivos.
- Introducción al Diseño de Mascotas Comerciales:
 - Explicación de los elementos clave del diseño de mascotas comerciales.
 - Ejemplos de mascotas comerciales populares y su impacto en la cultura pop.
 - Exponer el manejo de las mascotas comerciales como el reflejo de la filosofía de la marca
- Desarrollo de Personajes :
 - Introducción a los conceptos básicos de desarrollo de personajes.
 - Ejercicios prácticos para crear perfiles de personajes, incluyendo personalidad, historia y apariencia.
 - Bocetaje general
- Tiempo de descanso (20 min)
- Exploración Creativa:
 - Sesión de lluvia de ideas para generar conceptos de mascotas.
 - Los participantes crearán bocetos y explorarán diferentes ideas para sus mascotas comerciales, teniendo en cuenta los perfiles de personajes desarrollados anteriormente.

Criterio de evaluación: Participación activa con intercambio de ideas, participaciones, desarrollo de su concepto y su término .

DIA 2 Desarrollo de Mascotas Inclusivas (EN LÍNEA)

- Recapitulación
- Presentación de Temas de Inclusión y Diversidad
 - Introducción a la importancia del diseño inclusivo y diverso en el arte y el diseño de mascotas comerciales.
 - Ejemplos de mascotas que celebran la diversidad y la inclusión.
- Tiempo de descanso (20 min)
- Desarrollo de Mascotas:
 - Los participantes trabajarán en el desarrollo de sus mascotas comerciales, centrándose en la inclusión y la representación de la diversidad.
 - Se les animará a incorporar elementos de diferentes culturas, identidades y experiencias en el diseño de sus mascotas.
 - Se brindará retroalimentación individual y asistencia según sea necesario.
- Primer Render de la mascota
 - Desarrollo de la ficha de personaje

Criterio de evaluación: Participación activa, término de conceptos.

DIA 3

- Introducción a un software, Blender
 - Demostración de las herramientas básicas y técnicas para modelar mascotas en 3D.
- Desarrollo de Mascotas en 3D
- Se brindará retroalimentación individual y asistencia según sea necesario

Criterio de evaluación: Participación activa, intercambio de dudas e interés en el programa.

DIA 4 (EN LÍNEA)

- Desarrollo de Mascotas en 3D
- Los participantes trabajarán en la traducción de sus diseños de mascotas a modelos 3D utilizando el software enseñado.
- Se proporcionará orientación y apoyo individual mientras los participantes trabajan en sus proyectos.
- Preparación para exponer resultados y avances desarrollados.

Criterio de evaluación: Participación activa, intercambio de dudas e interés en el programa.

DIA 5

- Preparación de Presentaciones y Retroalimentación:
 - Los participantes prepararon presentaciones de sus diseños de mascotas, destacando sus conceptos, procesos de diseño y la celebración de la diversidad e inclusión en sus creaciones.
- Se llevarán a cabo sesiones de retroalimentación grupal para que los participantes ofrezcan comentarios constructivos sobre los proyectos de sus compañeros.
- Cierre: Reflexión Final
 - Reflexión final sobre lo aprendido durante el taller y cómo pueden aplicar los principios de diseño inclusivo en sus futuros proyectos.Agradecimientos y despedida.

Criterio de evaluación general: Asistencia, participación activa, desarrollo y culminación de su proyecto personal.

Material / equipo necesarios

Especificar el material y recursos necesarios que requieren las y los participantes

- Acceso a software de Blender
- Papel y lápices, marcadores, lápices de colores, acuarelas u otros materiales para el desarrollo de bocetos.
- Acceso a internet para la investigación y sesiones en línea
- Memoria USB para el respaldo de sus avances
- Computadoras o dispositivos con acceso a software de diseño gráfico y dibujo digital

Cupo de 12 personas