



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO



PROYECTO, LUEGO OBJETO CUESTIONAR PARA DISEÑAR

UNIDAD DE APRENDIZAJE

PROCESOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO
8° SEMESTRE
Septiembre 2019

Autor:

M. D. Laura Ma. de los Ángeles González García

lauraggcia@gmail.com

Coautor M.D. Jaime Guadarrama González .

INDICE

● PROPOSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	3
● PROPOSITO DEL MATERIAL DIDACTICO.....	3
● GUION EXPLICATIVO DEL USO DE MATERIAL.....	4
● ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE.....	5
● INTRODUCCION.....	6
● DESARROLLO DEL TEMA.....	7
● BIBLIOGRAFIA.....	32

PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diferenciar entre los distintos métodos de investigación, para ver la importancia que tiene el método científico en el diagnóstico de problemas de comunicación gráfica dentro de investigaciones cualitativas y cuantitativas.

El alumno comprenderá y conocerá el proceso de investigación en el diseño, identificando las características de los dos grandes métodos utilizados en el diagnóstico de problemas de comunicación gráfica: la investigación cualitativa y la investigación cuantitativa.

PROPÓSITO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

El propósito del material que se presenta es el de ofrecer al alumno una visión introductoria del sentido del diseño y el porqué de la investigación en el diseño, con la finalidad de que se valore a la disciplina y se rescate como actividad científica.

GUIÓN EXPLICATIVO DEL USO DEL MATERIAL

El material se usa para dar introducción en la unidad de aprendizaje, éste da paso a explicar porque la investigación es tan importante para el diseño y trata de motivar al estudiante al interés por la investigación del diseño .

La importancia epistemológica del diseño radica precisamente en conocer estas estructuras de funcionamiento y conformación de los objetos de diseño.

La razón del diseño es el hacer, acción humana que satisface las necesidades del mismo hombre y que a su vez da razón a la vida humana.

El material se expone en la segunda sesión para dar una introducción a la importancia de investigar en diseño gráfico/industrial.

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

- 1) CONOCER QUÉ ES Y CÓMO SE HACE LA INVESTIGACIÓN DEL DISEÑO.
- 2) IDENTIFICAR TEMA DEL PROYECTO PARA ANALIZAR LA INFORMACIÓN RELATIVA AL PROYECTO.
- 3) IDENTIFICAR EL MÉTODO PERTINENTE PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

INTRODUCCION

El Diseño es un ejercicio profesional a la par que un cuerpo de conocimientos, el objeto de Diseño surge como el resultado de un método de proyectación (designio y seña, o signo e intención), cuyos argumentos se gestan en el conocimiento, bien de la realidad, bien de la propia disciplina, es decir, desde un método de investigación. Investigar es buscar y hallar el conocimiento: a partir de referentes válidos y valiosos, desde una perspectiva clara y propositiva. Una disciplina se construye desde el conocimiento y convierte a esa ciencia en tecnología de uso social, es decir, **en proyecto, luego en objeto.**

Desde el inicio de la historia, la humanidad se ha valido de los objetos para poder satisfacer sus exigencias básicas, pero también para dar placer a sus sentidos a la necesidad por expresar sus emociones, ideas, sentimientos y pasiones, materializándolas en distintos objetos, con diferentes medios y técnica; dichos objetos fueron desarrollados con la tarea exclusiva de satisfacer una necesidad, pero con el pasar de los años, estos objetos tomaron una importancia tal con el desarrollo y evolución de la vida humana, que incluso permitieron nuevas formas de creación, expresión y significación, generaron nuevas técnicas y se convirtieron en el motivo del diseñador de objetos útiles y bellos.



○ < El diseñador embellece al mundo con su creatividad e imaginación. (Paul Rand)

Imagen retomada con fines académicos de:
http://ninoskaayala.blogspot.com/2010_05_01_archive.html

Accesado el día 5 de agosto del 2019.



Diseñar en consecuencia es la actividad objeto de estudio del diseño, y como disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus relaciones, sus funciones y sus valores estéticos.

Imagen retomada con fines académicos de:

www.creativosonline.org

Accesado el día 5 de agosto del 2019.

Pero no solo con creatividad e imaginación, sino también a partir del conocimiento racional, sistemático y verificable, esta manera, de abordar el conocimiento puede estar cercana a la ciencia.

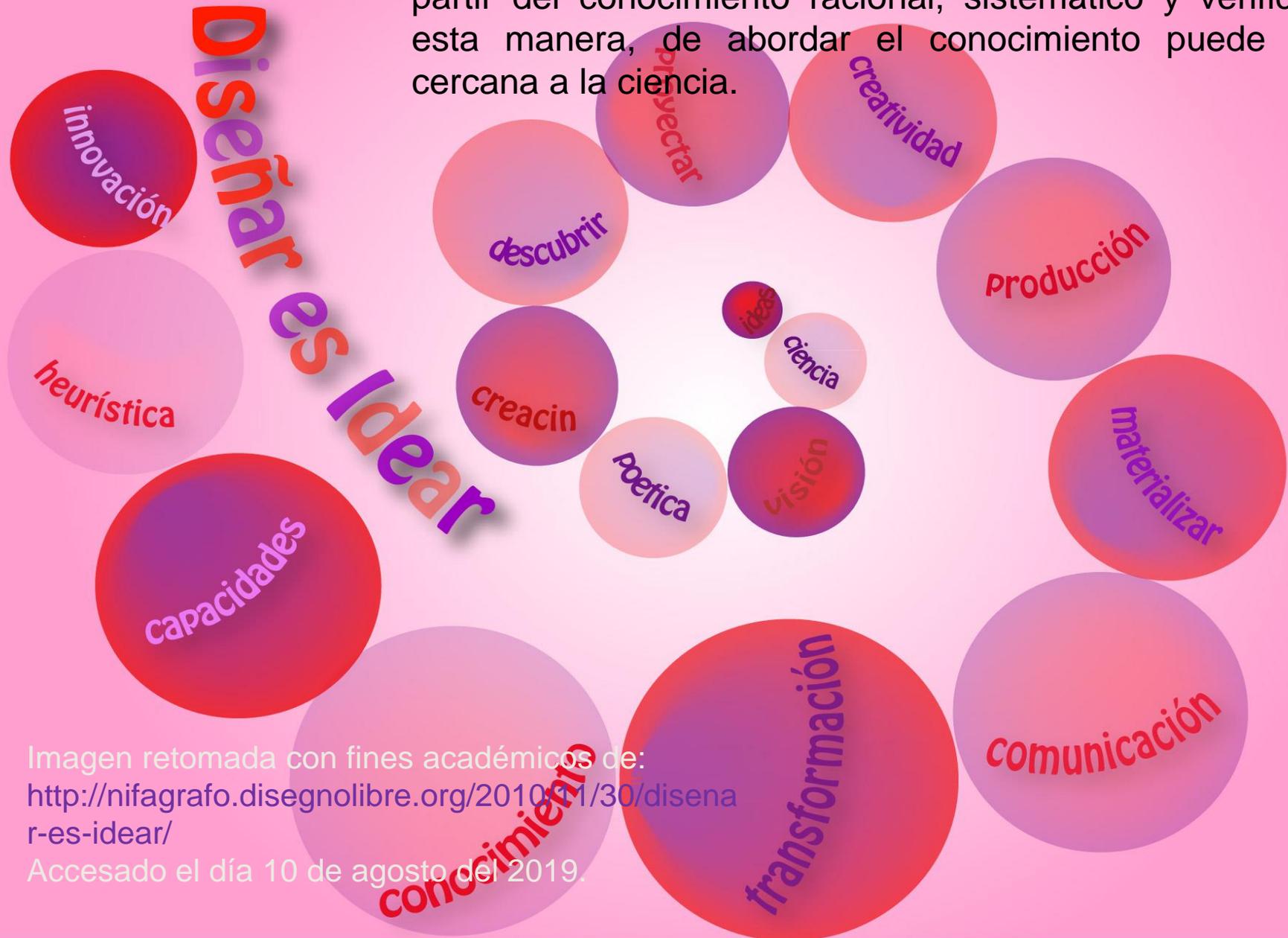


Imagen retomada con fines académicos de:
<http://nifagrafo.disegnolibre.org/2010/11/30/disenar-es-idear/>
Accesado el día 10 de agosto del 2019.



DISEÑO LÓGICO

El diseño siempre ha buscado brindar de cierta lógica y significado a sus objetos, por tanto el diseño ha de ser pensado y concebido desde su origen, de manera precisa y sistemática.

Imagen retomada con fines académicos de:

www.fcp.uncu.edu.ar

Accesado el día 15 de agosto del 2019.



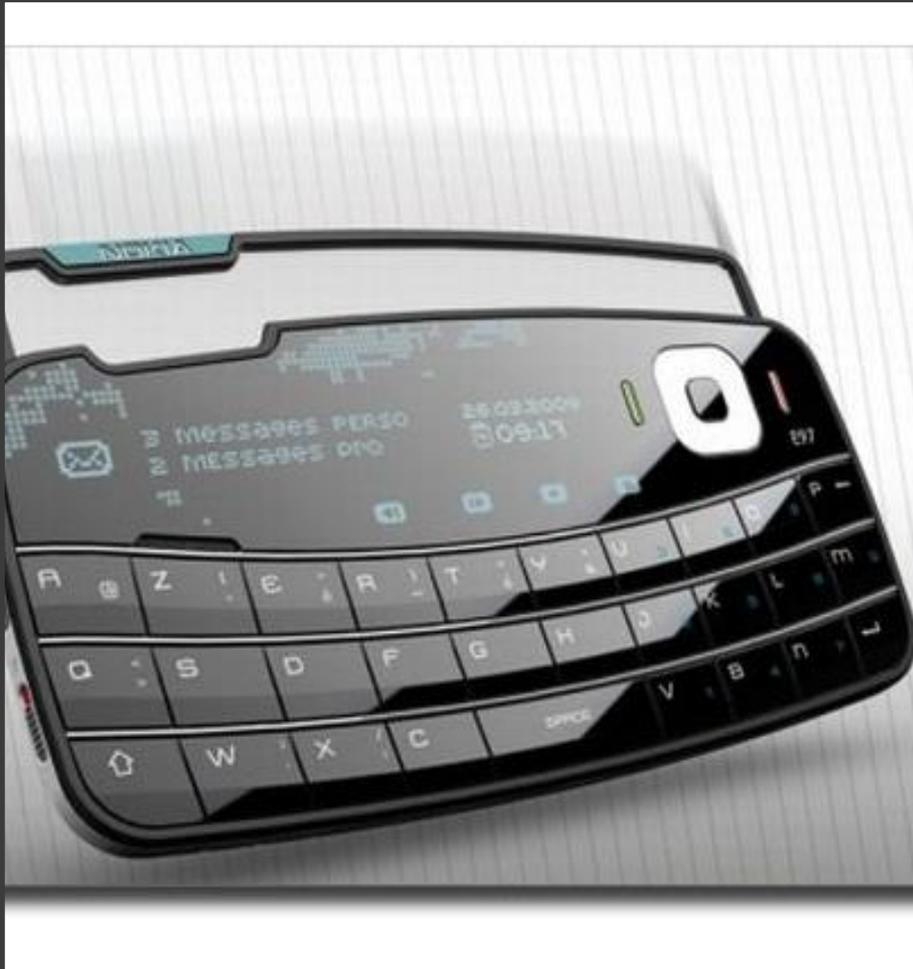
Imagen retomada con fines académicos de
: www.fcp.uncu.edu.ar
Accesado el día 15 de agosto del 2019.

LA FRIVOLIDAD DE DISEÑAR

El diseño es una disciplina que ha perdido formalidad en las universidades o escuelas donde se enseña, debido, tal vez a la falta de consistencia teórica, a la poca relación que se tienen con la verdadera razón y sentido del diseño, ha la ligereza con que se resuelven los problemas de diseño y al poco interés en la aplicación de métodos formales de diseño.

DISEÑO, LÓGICA Y SENTIDO ENTIDAD SIMBÓLICA

Es ciertamente, la lógica (razón) y el sentido (significado), lo que le da consistencia teórica a la disciplina; cuando se diseñan objetos, para compensar la carencia de ellos en la naturaleza, bien para satisfacer una necesidad práctica o bien para satisfacer necesidades de comunicación, o para hacer el mundo más confortable, los objetos de diseño se vuelven entidades simbólicas cuya interpretación social va más allá de la mera utilidad, luego entonces, el objeto de diseño, es "portador de signos y valores determinados". (Irigoyen, 2016).



OBJETO PORTADOR DE SIGNIFICADO Y VALOR

Un nuevo concepto para Nokia que atrae todas las miradas, el Nokia E97 Envelop' diseñado con un sistema modular y pantalla desmontable parece ser una de las nuevas promesas de los teléfonos celulares.

Imagen retomada con fines académicos de:

mobile.57fl.com

Accesado el día 18 de agosto del 2019.



la imagen de la manzana mordida refiere a la historia bíblica de Adán y Eva según la cual esta fruta pertenece al Árbol de la Sabiduría. De esta manera, a través de la imagen de la manzana se simboliza el deseo del conocimiento que caracteriza al ser humano y que dio lugar, en el siglo XX al increíble desarrollo de la informática.

MAC NIKE

Las marcas entidades portadoras de significados



Representa la velocidad, el movimiento, así como también el ala de la diosa griega de la victoria “Nike” y el optimismo de un signo afirmativo

Imagen retomada con fines académicos de: metalworksinstitute.com
Accesado el día 18 de agosto del 2019.

PRÓPOSITO



Esta pequeña reflexión pretende reconciliar el sentido preciso de la disciplina, y las formas de pensamiento : racional e intuitivo, cuando están apartadas una de la otra.

Imagen retomada con fines académicos de larebeliondeatlas.org
Accesado el día 18 de agosto del 2019.



OBJETOS DE DISEÑO

Diseñar en consecuencia es la actividad objeto de estudio del diseño, y como disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus relaciones, sus funciones, sus valores estéticos y sus procesos, desde su nacimiento hasta su producción y todavía, va más allá, hasta su uso y aplicación.



Imagen retomada con fines académicos de www.conceptos.mx
Accesado el día 18 de agosto del 2019.



LA CIENCIA DEL DISEÑO

Entonces diseñar es conocer y hacer (“arché” y “téchne”), condición indivisa, del diseño, el conocimiento crítico de las cosas origina teoría, y la teoría origina ciencia y la ciencia se sustenta con el método científico.

El método como proceso conceptual abstracto carece de sentido, si no se expresa y se aplica para transformar la realidad; en conclusión es evidente que teoría, método y técnica son elementos de toda práctica científica. Por lo tanto podemos pensar que diseñar es una práctica científica también.

Imagen retomada con fines académicos de:

www.conceptos.mx

Accesado el día 18 de agosto del 2019.

METODOLOGÍA DE DISEÑO

Diseñar, no, es por lo tanto, dejarse llevar por la intuición únicamente, sino, estructurar de manera lógica una solución que lleve implícito todo este proceso que es el diseñar.

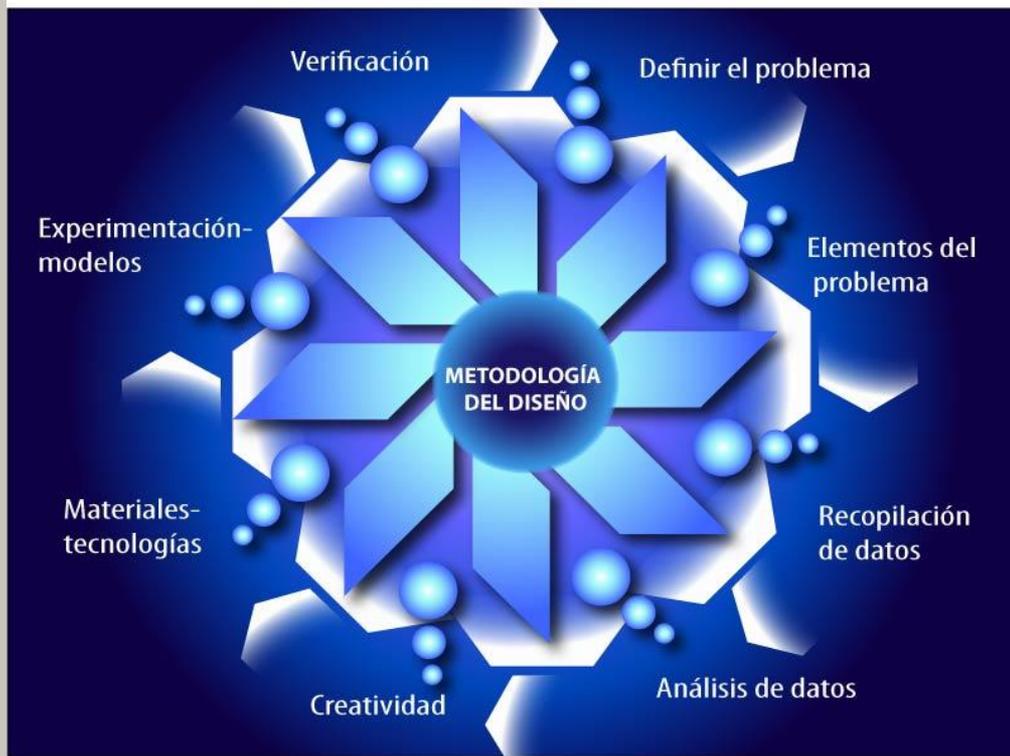
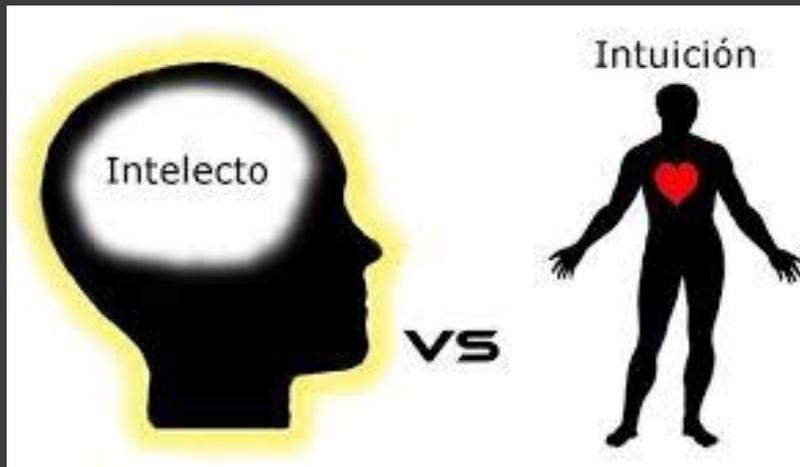


Imagen retomada con fines académicos de:

cuatrotipos.wordpress.com

Accesado el día 19 de agosto del 2014.



- Los métodos de diseño, por lo tanto, no son, el enemigo de la creatividad, la imaginación y la intuición; Incluso la creatividad tiene sus propios métodos, métodos que sirven para motivar y estimular la imaginación, si la creatividad tiene sus caminos, el diseño también hará lo propio para dotar de todo este sentido que se le debe dar al objeto de diseño.



El **diseño** sigue un “**proceso**”, el proceso es una trayectoria susceptible de sufrir modificaciones en el camino, es un proceso flexible, sin dejar de ser un procedimiento o proceso formal. La RAE define al proceso como un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo ciertas circunstancias con un fin determinado.

Imagen retomada con fines académicos de:

www.angelarbonies.com

Accesado el día 22 de agosto del 2019.

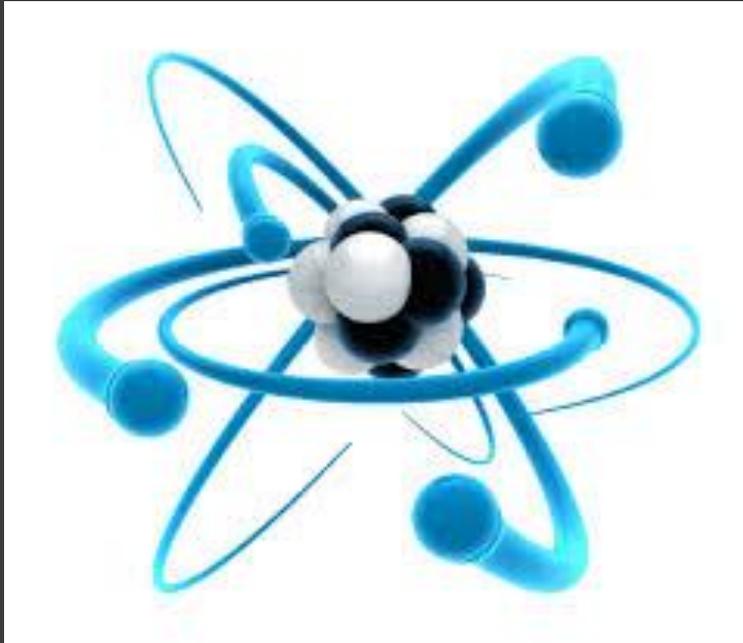
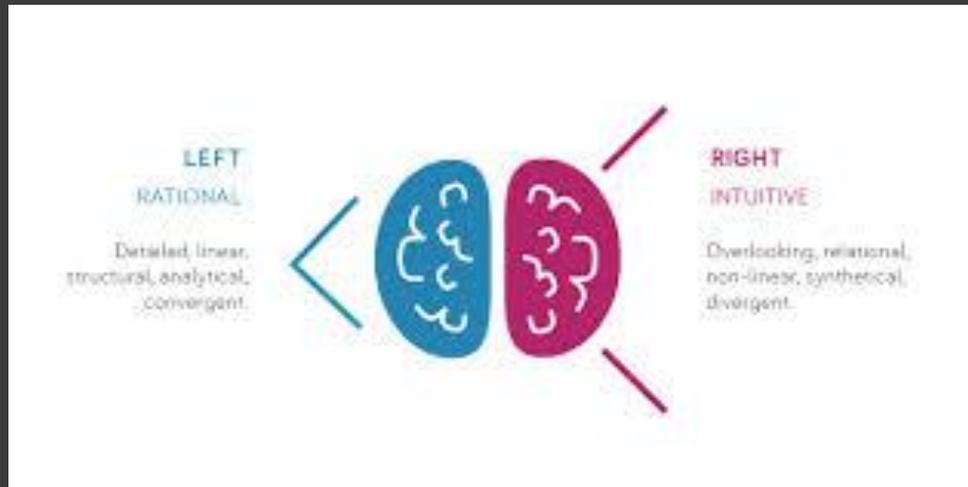


Imagen retomada con fines académicos de:
cuatrotipos.wordpress.com
Accesado el día 22 de agosto del 2019.

- El diccionario de la RAE (real academia española), define **Ciencia** como "Conocimiento cierto de las cosas por sus principios y causas. // Cuerpo de doctrina metódicamente formado y ordenado, que constituye un ramo particular del saber humano".



y define **Intuición** como " Percepción íntima e instantánea de una idea o una verdad, tal como si se tuviera a la vista. / Facultad de comprender las cosas instantáneamente, sin razonamiento".



CONOCER - DISEÑAR

Tanto Ciencia como Intuición son dos modos de conocer la realidad. Dicha adquisición de saber, si bien difieren del modo en que se alcanza, es para cada una de estas vías un conocimiento sólido de aquello que se capta.

Imagen retomada con fines académicos de:

cuatrotipos.wordpress.com

Accesado el día 22 de agosto del 2019.



DISCIPLINA DEL DISEÑO

Esta postura de un proceso de diseño más flexible es la que encuentro más adecuada para la enseñanza del diseño, ya que la intuición ha ganado terreno en las áreas académicas de nuestro país, el ordenamiento lógico del diseño es lo que legitima la disciplina de diseñar, la forma que asume la lógica en el diseño es el método, por eso el diseño no escapa al manejo de método.

Imagen retomada con fines académicos de:

boletin.vclconsultores.com

Accesado el día 22 de agosto del 2019.



“disciplinar las prácticas del diseño, obliga a disciplinar los discursos que le son propios” (Irigoyen, 2007).

Imagen retomada con fines académicos de:
estudio-grafico.blogspot.com
Accesado el día 22 de agosto del 2019.



RESCATE DEL DISEÑO TAMBIÉN COMO ACTIVIDAD CIENTÍFICA

La actualidad exige éxito social y económico de los objetos de diseño, no habría manera de entender la realización de un objeto de diseño sin esta disposición lógica.

Imagen retomada con fines académicos de:

boletin.vclconsultores.com

Accesado el día 22 de agosto del 2019.



CONOCER – PROCESO LÓGICO

Se puede concluir que el proceso de diseño es un conocer constante y que cada diseño es una nueva experiencia que no existe un método, solo procesos que podemos ir modificando, según nos convenga, pero que cada nuevo conocimiento es un proceso lógico que efectúa nuestra estructura cognoscitiva, aun sin darnos cuenta.

Imagen retomada con fines académicos de:

es.dreamstime.com

Accesado el día 22 de agosto del 2019.



Imagen retomada con fines académicos de:
<http://joselynpintel.blogspot.com/2010/03/comunicacion-y-isual.html> Accesado el día 22 de agosto del 2019.



Imagen retomada con fines académicos de:
www.nometocueslashelvetica.com
Accesado el día 22 de agosto del 2019.



Imagen retomada con fines académicos de:
www.ctcase.org
Accesado el día 22 de agosto del 2019.

BIBLIOGRAFIA

- Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de San Juan. (s/f) Métodos y Estrategias de Diseño.[PDF] Disponible en: http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf (consultado el día 22 de agosto 2019).
- Irigoyen, Castillo Jaime Francisco (2016). **Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica. Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), ISBN: 978-970-31-0900-5. pp 182.**
- González García, Laura Ma de los Angeles. (2013) El Proceso Generador del Diseño. [Ponencia]. Coloquio Internacional de Diseño, Facultad de Arquitectura y Diseño. UAEMEX.