



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico



- Unidad de aprendizaje -
Metodología de diseño

Constantes Metodológicas

- Unidad I -
Introducción a la metodología

Docente: Mtro. en Dis. Samuel Roberto Mote Hernández
Semestre: 2019B

Objetivo de aprendizaje:

Este material didáctico proyectable tiene como cuestión central las constantes metodológicas del diseño del último segmento de la Unidad I del programa, esto con el propósito de confrontar los aspectos teóricos del razonamiento metodológico con proyectos de diseño presentes en este material.

Guión explicativo:

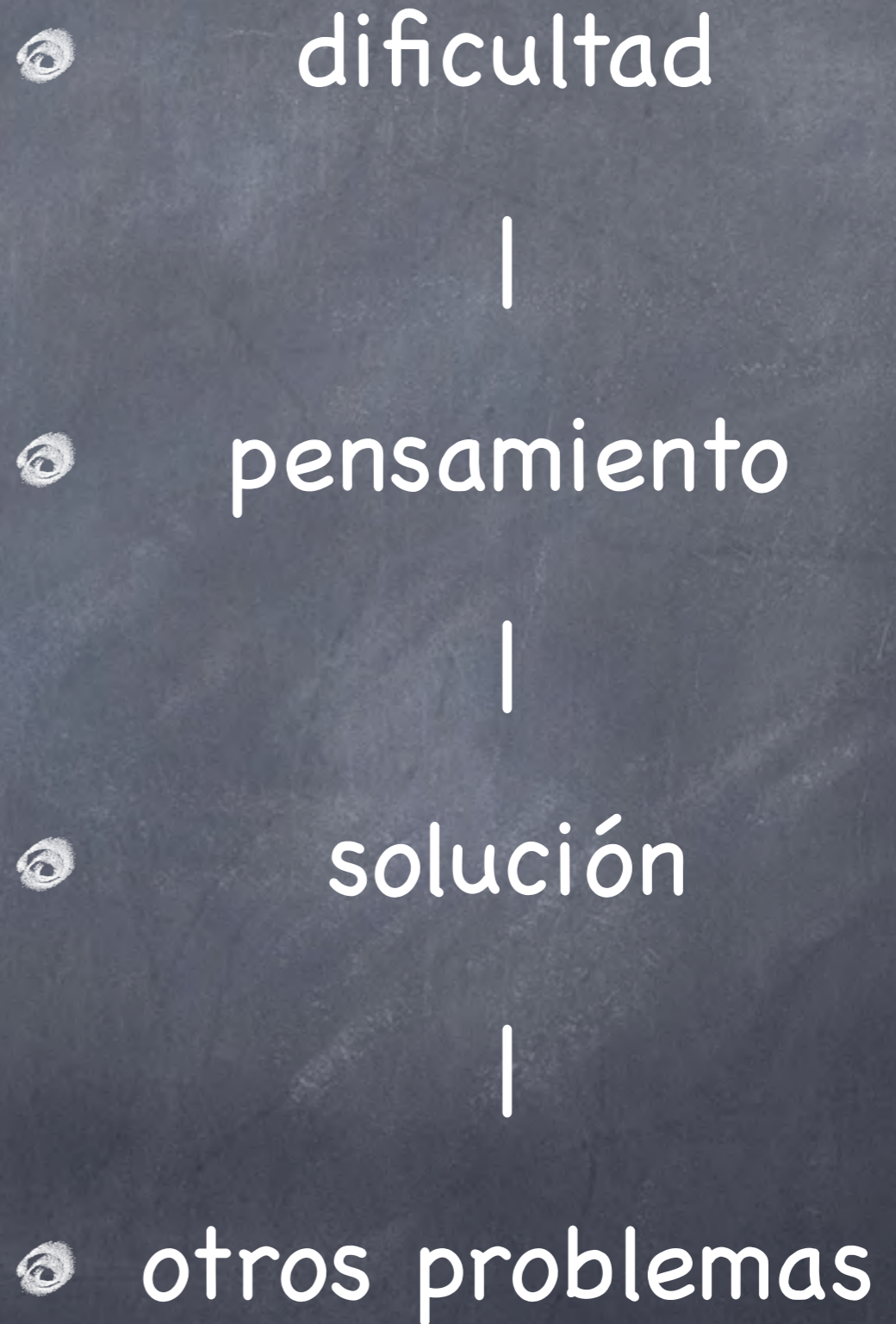
- a) Diapositiva 3 a 6: se abordan las características del problema como constante metodológica.
- b) Diapositiva 7 a 15: se vincula al concepto necesidad con las cualidades de las distintas disciplinas del diseño.
- c) Diapositiva 6 a 19: se muestran las distintas formas de relación del diseño con el usuario.
- d) Diapositiva 20 a 33: se describe el factor creatividad ilustrado en el proceso creativo de tres casos de diseño de marca.
- e) Diapositiva 34 a 43: se identifica la naturaleza de la constante forma función con ejemplos a partir de clasificaciones del objeto-signo de Sánchez Valencia.
- f) Diapositiva 43 y 44: se pretende que el alumno analice las constantes metodológicas con las perspectivas de diseño hacia el 2030.

FAD UAEM

Metodología de Diseño

PROBLEMA

Problema



El diseñador no sólo resuelve
problemas, también los
descubre y los crea.

Problema de Diseño

Los objetos del entorno que no ayudan al hombre a su desarrollo social ya sea cuando la cultura cambia y modifica el modo de hacer las cosas o cuando se genera una nueva actividad.

FAD UAEM

Metodología de Diseño

NECESIDAD

Factor motivacional
más importante en
la configuración
del entorno.

El diseño satisface necesidades por medio del uso de objetos y la configuración de significados.

La necesidad se determina por la cultura y la civilización.

F A D U A E M

Metodología de Diseño

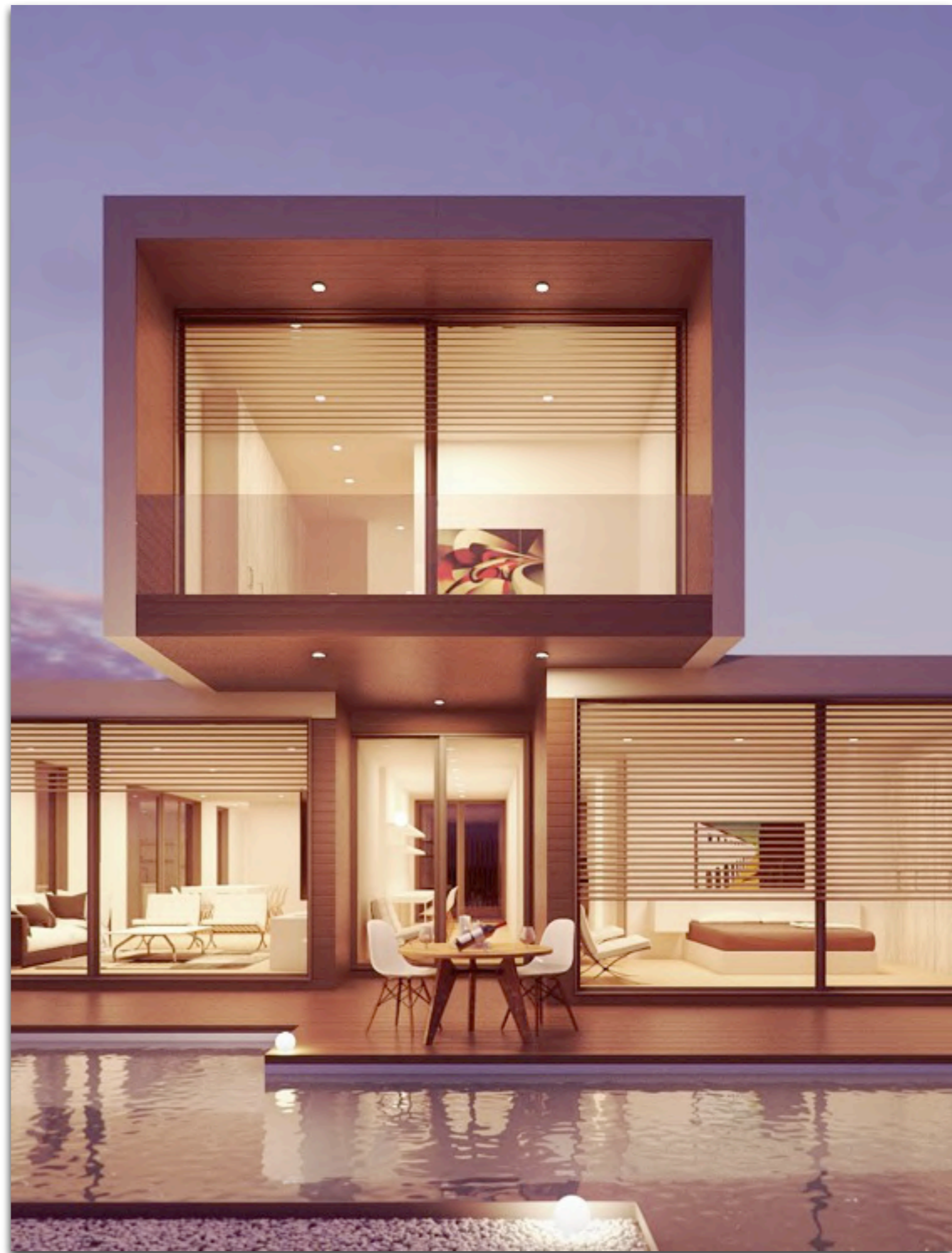
Necesidad de organizar
el espacio de las
comunidades humanas.



F A D U A E M

Metodología de Diseño

Necesidad de crear
cobijo y protección



FADUAEM

Metodología de Diseño

Necesidad de organizar
los espacios interiores



FADUAEM

Metodología de Diseño

Necesidad de producir
objetos y herramientas



Necesidad de organizar
los mensajes culturales
que percibimos a
través de la vista



F A D U A E M

Metodología de Diseño

Necesidad de cubrir y
proteger el cuerpo
humano



FAD UAEM

Metodología de Diseño

USUARIO

Usuario

3 formas de
relación

- humanas
- objetualizadoras
- digitales

Producción en masa

- Criterios estéticos
- criterios utilitarios
- criterios sostenibles

El usuario es
objeto y fin
de toda acción
de diseño.

FAD UAEM

Metodología de Diseño

CREATIVIDAD

Creatividad vs la RAE

Creatividad

Fantasía e invención
basada en el
conocimiento

Habilidades para la creatividad

- Facilidad para el uso de conocimientos ante situaciones nuevas o inesperadas.
- Flexibilidad para abordar de maneras diferentes un mismo problema.
- Originalidad.
- Capacidad de realización.
- Disciplina consistente.
- Factor X.

F A D U A E M

Metodología de Diseño



Atleta
Competitivo
Excepcional
Pasión

FADUAEM

Metodología de Diseño



Naturaleza exuberante
Espíritu olímpico
Diversidad
Armonía
Energía cautivadora





Rio Olimpíadas
Espírito Olímpico
União
Energia contagiante



Rio2016™



pepsi

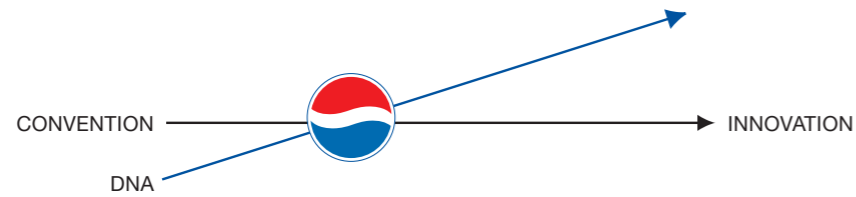
Cool
Joven
Inteligente
Divertido

BREATHTAKING
Trajectory of Innovation

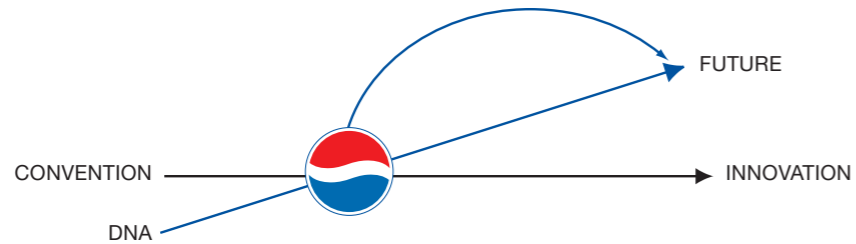
A. How do we move from convention to innovation?



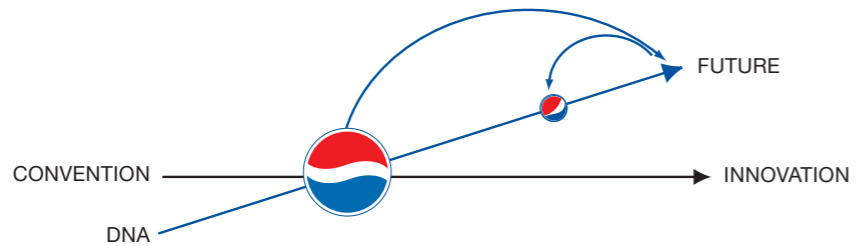
B. By investing in our history and brand ethos we can create a new trajectory forward.



C. The investment in our DNA leads to breakthrough innovation and allows us to move out of the traditional linear system and into the future.



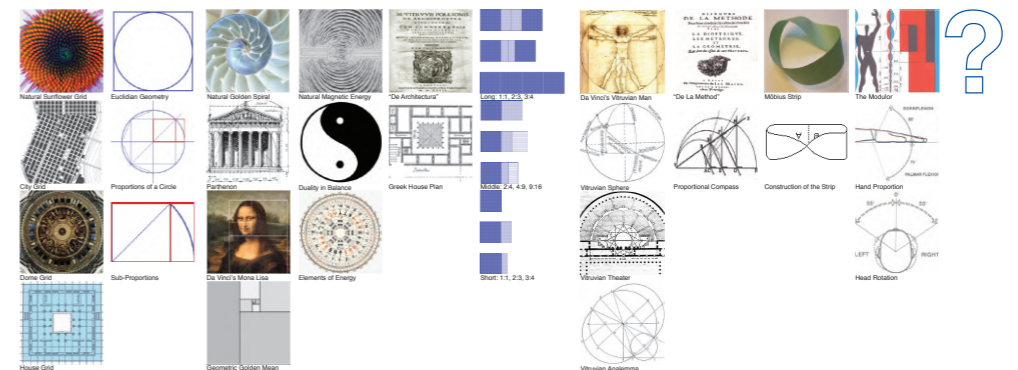
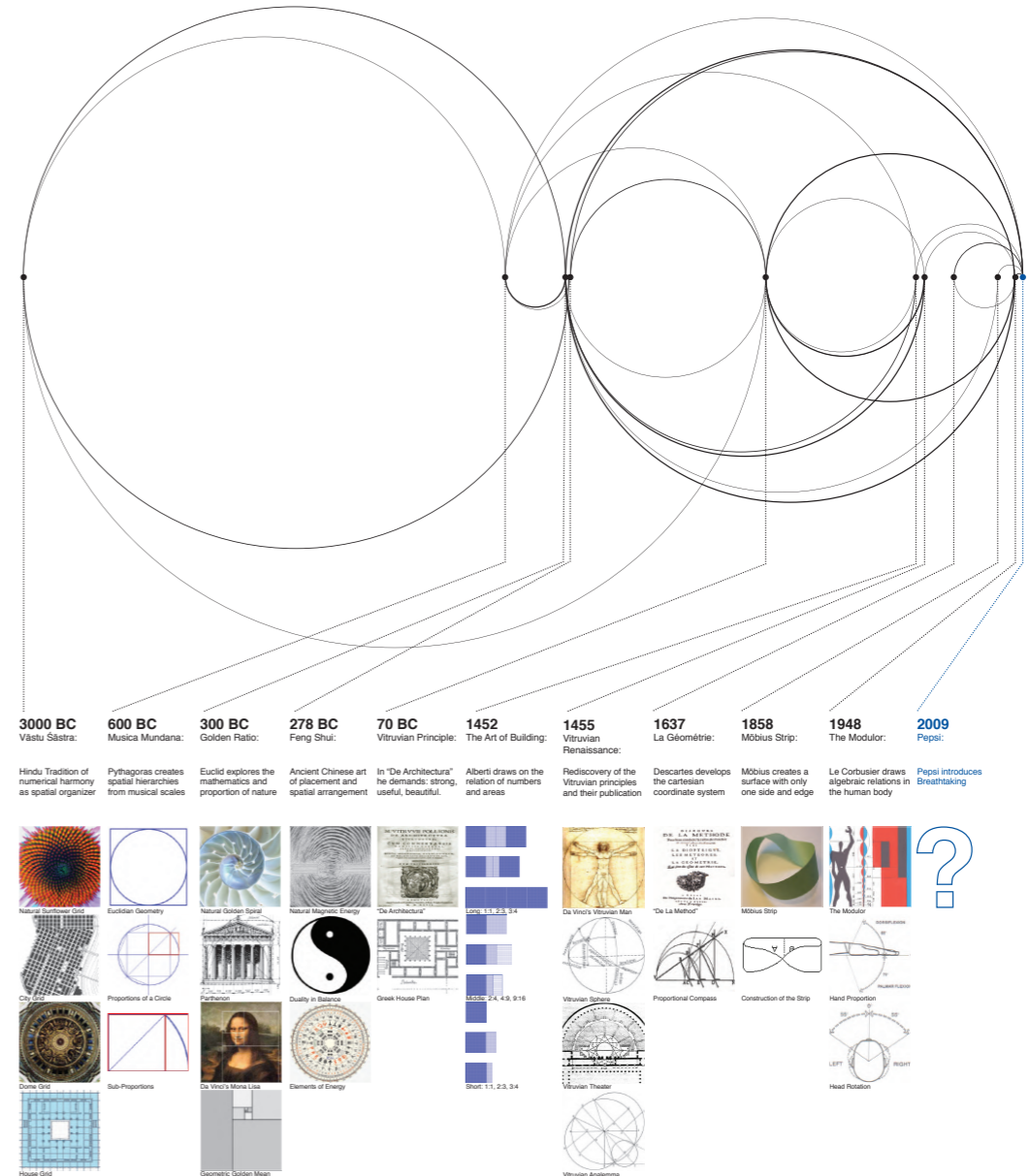
D. Continued investment provides us with a clear resource for reinvention.



BREATHTAKING
Universal Design Principles

FAD U A E M
Metodología de Diseño

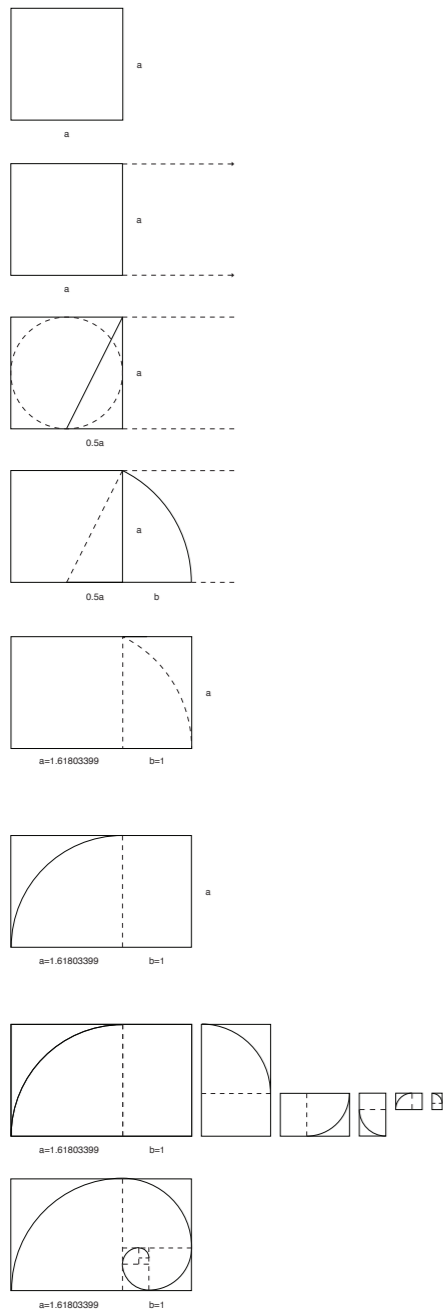
BREATHTAKING is a strategy based on the evolution of 5000+ years of shared ideas in design philosophy creating an authentic Constitution of Design. This chart documents the origin and evolution of intellectual property.



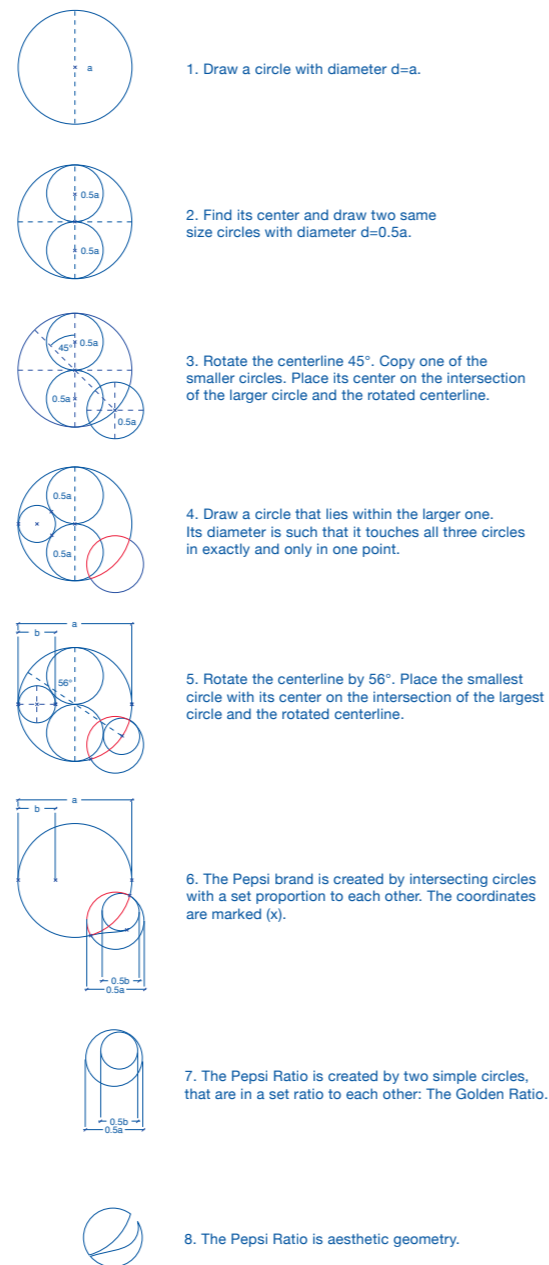
BREATHTAKING

Creation of Identity: A Blueprint for Proportions

A. The Golden Ratio
It starts with a square.



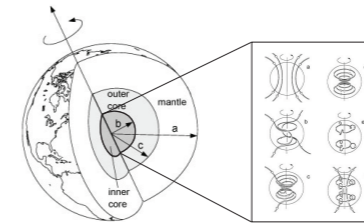
B. The Pepsi Ratio
It starts with a circle.



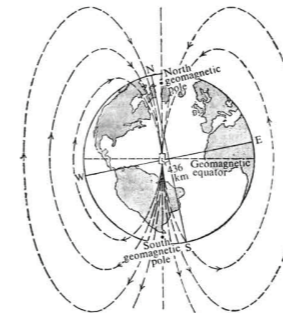
BREATHTAKING

Creation of Identity: Dynamic Forces

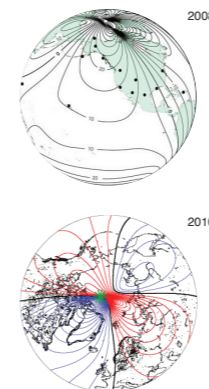
A. The Earth's Geodynamo
A naturally occurring electric generator in fluid motion generates and sustains the Earth's magnetic field.



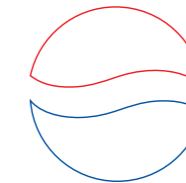
B. Magnetic Fields
Magnetic fields exert forces on inner and outer surfaces of the Earth.



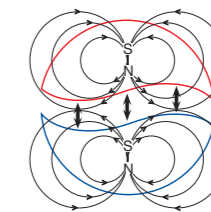
C. Magnetic Dynamics
Magnetic field are impacted by sun radiation and wind motion.



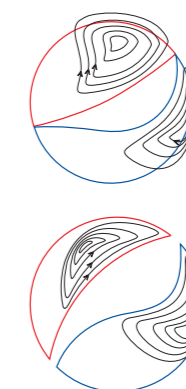
A. The Pepsi Globe



B. Pepsi Energy Fields
Symmetrical energy fields are in balance.



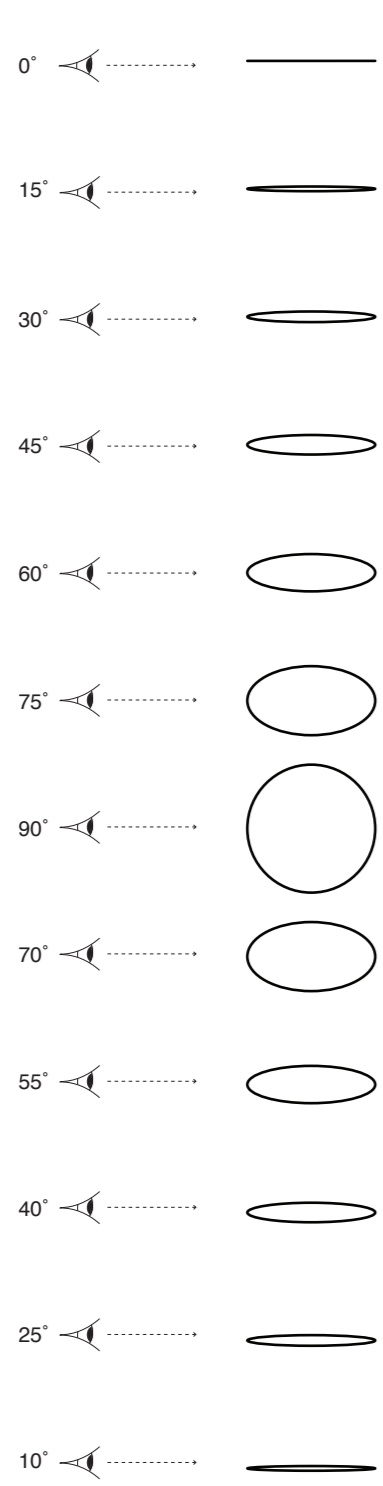
C. The Pepsi Globe Dynamics
Emotive forces shape the gestalt of the brand identity.



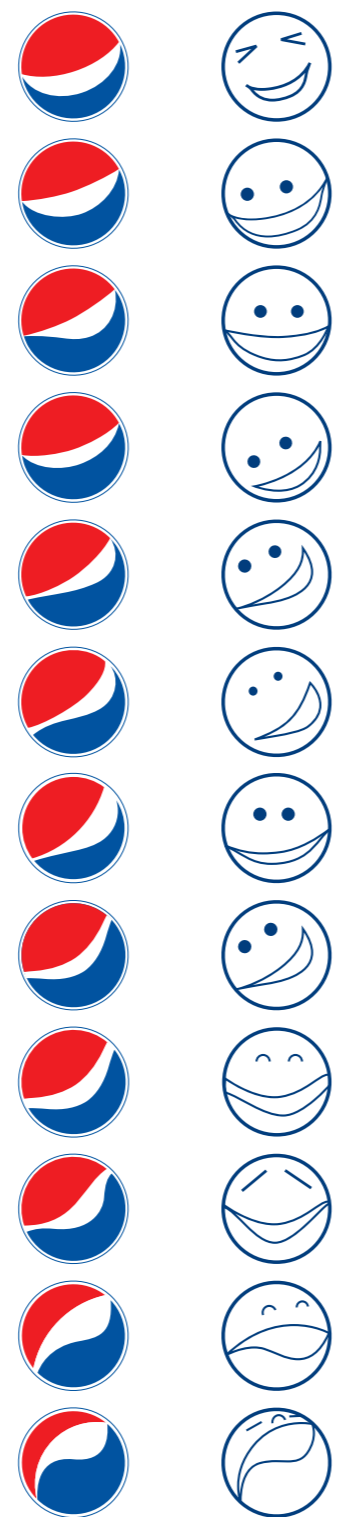
BREATHTAKING

Creation of Identity: Multiple Perspectives

Multiple point of views, One Object



One Identity, Multiple Emotions

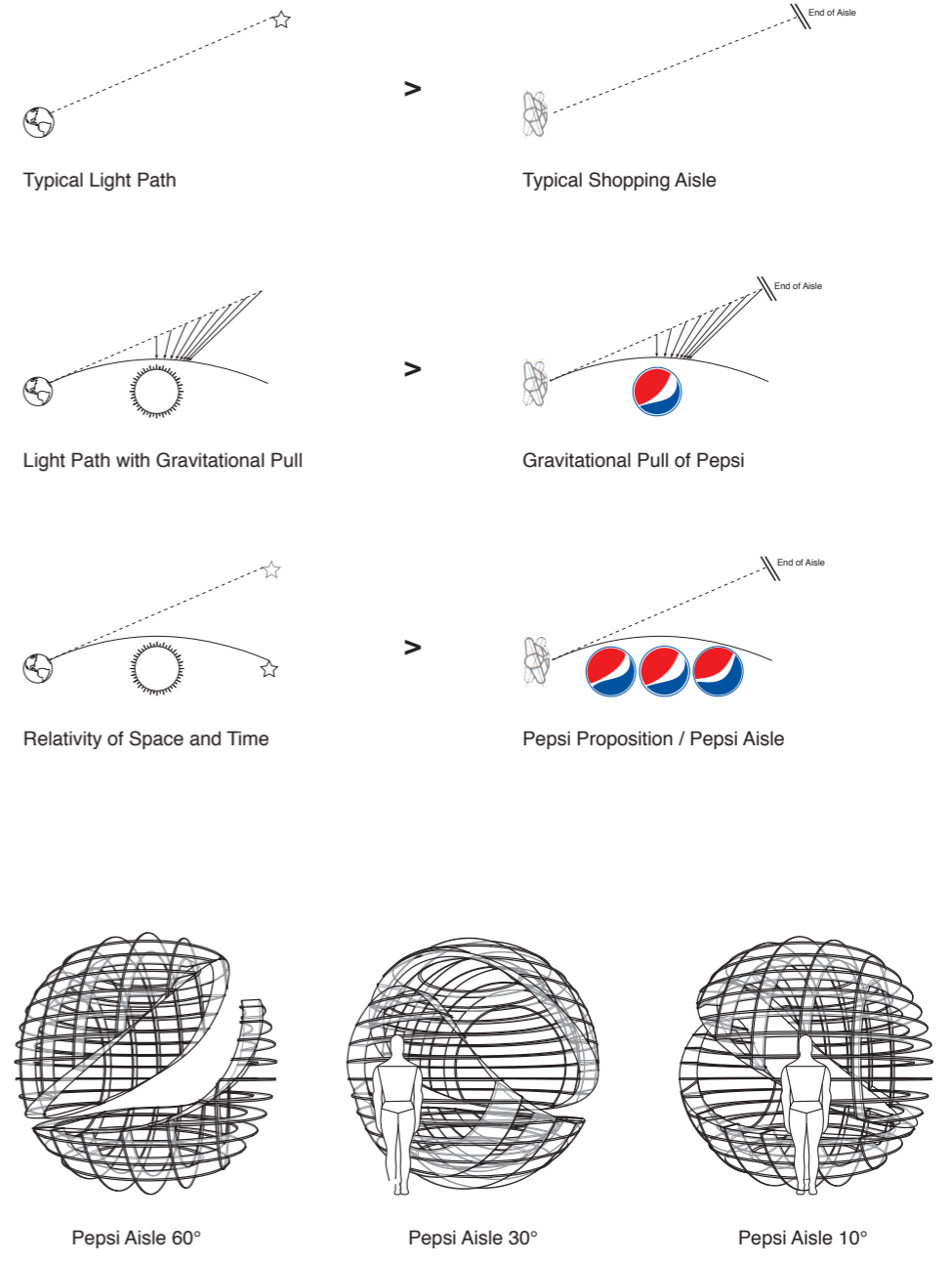


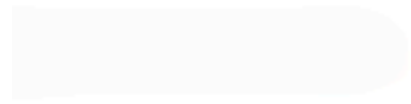
BREATHTAKING

Creation of Identity: Gravitational Pull

Attraction Theory: The Pepsi Proposition

Establishment of a gravitational pull to shift from a "transactional" experience to an "invitational" expression.





MORE PEPSI



FORMA

FUNCIÓN

La forma es inherente a los objetos.

La forma remite a la actitud o aptitud operativa.

El diseñador es un
organizador de
estructuras.

En el enfrentamiento formal y funcional de los objetos entre sí sobreviven aquellas formas que lo resuelven con mayor calidad técnica. Tienden a permanecer las formas que se integran mejor a la función de los objetos.

Diseño sígnico-objetual

Comprende cómo se origina un concepto y cómo se representa formalmente como signo.



Objeto-signo Reproductivo

Representación literal del concepto que le da origen, el cual se convierte en referente.

CAMP Woodpecker Axe
Franco Lodato un diseño focalizado en el pájaro carpintero.

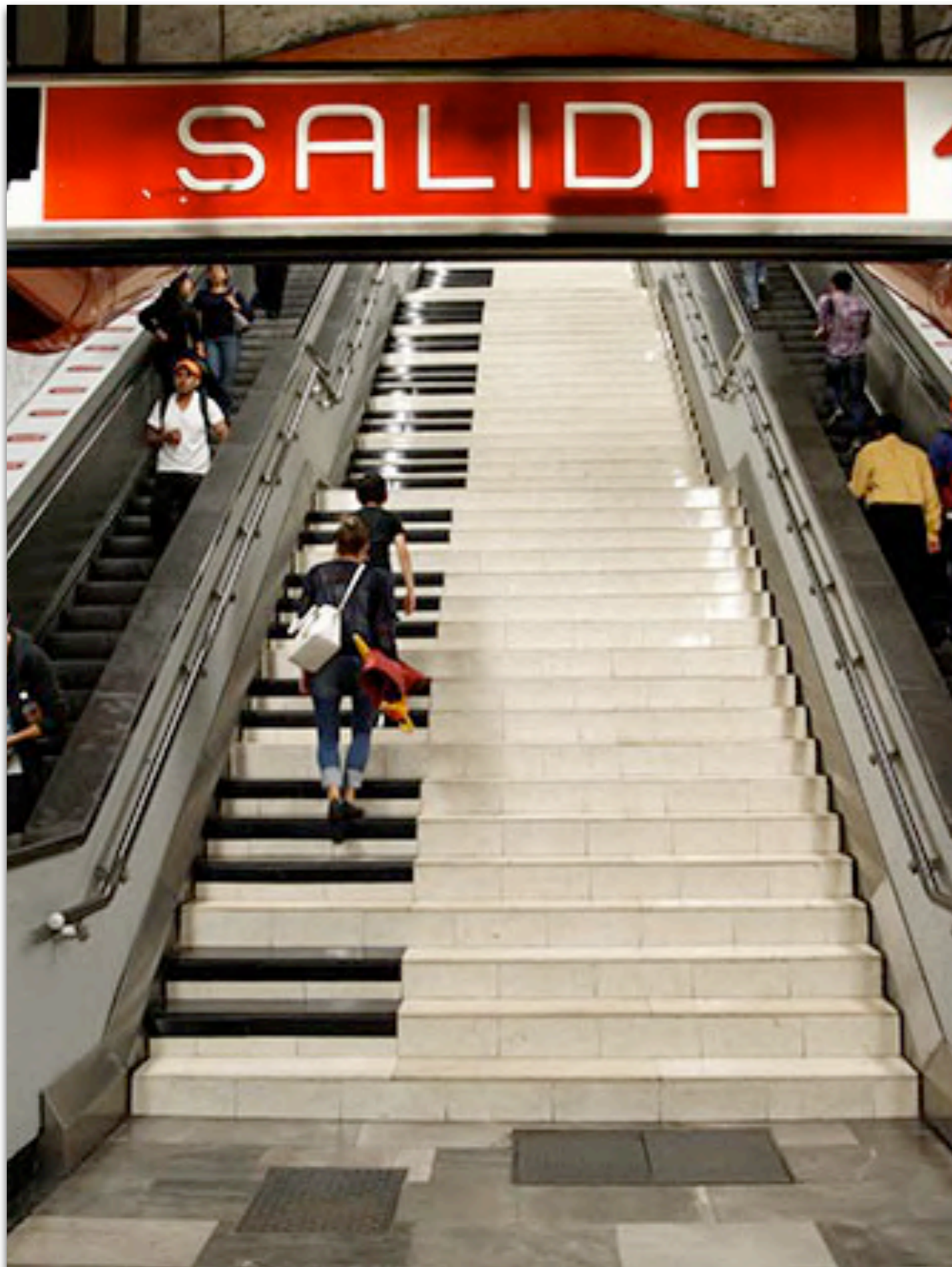
Objeto-signo Sustitutivo

La representación formal del concepto de origen es abstraída, puede ir desde lo comunicativo (semiótico) hasta lo valorativo (estético).

Metonimia: Posee un grado de abstracción por continuidad, es decir la forma conserva asociaciones evidentes con su origen.

Adidas Innovation Team. El diseño se inspira en el mundo de la lucha.
"Queríamos que apareciera en la camiseta de una manera atrevida y llamativa".





Objeto-signo Sustitutivo

Metábasis: el grado de abstracción es total. Los conceptos de origen hacen parte del mismo contexto.

El Sistema de Transporte Colectivo (STC), en conjunto con el Instituto Politécnico Nacional (IPN), instaló estos escalones-teclas de piano en la estación Polanco de la línea 7 del metro.



Objeto-signo Sustitutivo

Metáfora: Se mantienen principios con el origen. Posee complejos aspectos retóricos y poéticos que sirven como recursos de sensibilidad hacia el contexto.

Kastor sacapuntas

Rodrigo Torres.

Diseño italiano de la fábrica Alessi

Diseño

CUARTA
revolución
industrial
Revolution 4.0

- problemas
- necesidades
- usuarios
- creatividad
- forma-función

Tendencias hacia el 2030

- a) Envejecimiento de la población
- b) Aumento de la desigualdad de ingresos y riquezas
- c) Cambio climático
- d) Auge de la urbanización
- e) Crecimiento de la clase media en las economías emergentes
- f) Enfermedades crónicas en aumento
- g) Movilidad geográfica en aumento
- h) Degradación del medio ambiente
- i) Cambios en el panorama internacional de gobierno
- j) Dependencia cibernética en aumento
- k) Aumento del sentimiento nacional
- l) Intensificación de la polarización en las sociedades
- m) Traspaso del poder

Fuentes bibliográficas

Reyes A. y R. Pedroza, coordinadores, (2018)
La profesión del diseño. Expresiones y experiencias.
Palibrio UAEM, Bloomington.

Sánchez Valencia, M., (2003)
Morfogénesis del objeto de uso.
Universidad de Bogotá, Colombia.

Vilchis, L., (2016)
Diseño: universo de conocimiento.
Cuarta edición, Qartuppi, México.

Vilchis, L., (2014)
Metodología del diseño : fundamentos teóricos.
Cuarta edición, Designio, México.