



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



**UNIDAD DE APRENDIZAJE.
METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO**

3er PERIODO AGOSTO 2018 B

METODOLOGIAS DEL DISEÑO

**ELABORÓ: LAURA MA DE LOS ANGELES GONZÁLEZ GARCÍA
ANEL OCTUBRE GONZÁLEZ GARCÍA**

GUIÓN EXPLICATIVO

La visualización de este material es a partir de la segunda unidad donde se expondrán las diferentes metodologías clásicas del diseño gráfico.

Se pretende que el presente material cumpla con los objetivos de aprendizaje de la segunda unidad del curso y esto a su vez contribuye a dar cumplimiento al objetivo de la unidad de aprendizaje.

Para entender por qué es necesario un método para diseñar, y luego de llevar a cabo un análisis de los métodos más utilizados, hay que tener en claro las etapas que componen un óptimo desarrollo metodológico.



OBJETIVO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

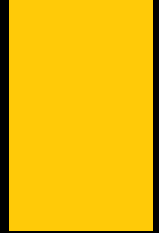
Comprender la importancia de la metodología de investigación y sus particularidades en el diseño gráfico como un conjunto de indicaciones y prescripciones para la solución de los problemas derivados del diseño (Secuencia de acciones, su contenido y procedimientos específicos).



OBJETIVO DE LA SESIÓN

- ▶ El alumno reconocerá algunos de los métodos y procedimientos del Diseño Gráfico para aplicar en forma lógica, coherente y adecuada los diversos métodos para la solución de proyectos de diseño.

Metodología




PRESENTACIÓN

El ordenamiento metodológico, en materia de diseño, se apoya en una serie de argumentos, que lo convierten en indispensable.


El método propio para el diseño implica un trabajo esencialmente dialéctico. Desde una perspectiva general la metodología es la ciencia que se encarga del estudio de los métodos, por tanto, este curso debe abordar los métodos proyectuales del diseño gráfico.

Hoy en día la necesidad de garantizar resultados óptimos en la creación de mensajes gráficos ha provocado la innegable necesidad de ordenar el proceso de diseño, así lo exige la actualidad; el diseño deja de ser una práctica individual para convertirse en una actividad grupal, la introducción de nuevas tecnologías, la economía de tiempo, la creación de nuevos materiales, etc. exigen un proceso eficaz.



El siguiente material apoyará al alumno en el aprendizaje de los métodos de diseño en las aulas es necesario inculcar en los educandos una actitud crítica para saber que solo con el aprendizaje y la aplicación de los métodos de diseño de diversos autores es como se irá despertando el interés para innovar en la búsqueda de nuevos caminos en la interacción de la metodología y el diseño gráfico.

**Joan Costa:
Método Aplicado
a la Señalética**

- 
- ▶ Joan Costa es español, nacido en Badalona en 1926. De formación autodidacta, Costa es comunicólogo, sociólogo, diseñador, investigador y metodólogo. Es uno de los fundadores europeos de la Ciencia de la Comunicación Visual. Consultor corporativo, asesor de empresas en diferentes países. Profesor universitario y autor de más de 30 libros.

1. CONTACTO

El programa se inicia, lógicamente con la toma de contacto con el espacio real o el lugar sujeto a al tratamiento señalético. Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- **TIPOLOGÍA FUNCIONAL.** La función es la primera premisa, pues dentro de la función global se incluyen una serie de funciones secundarias, por ejemplo: guardería infantil, lavabos, teléfono, correo, etc.
- **PERSONALIDAD.** Poseer características propias. Adaptación de la señalética en el medio.
- **IMAGEN DE MARCA.** Se trata de la diferenciación o de la identidad, entre entidades diferentes, según el principio señalético de que todo programa debe crearse en función de cada caso particular.

2. ACOPIO DE INFORMACIÓN



2.1 Plano y territorio

2.2 Palabras-clave

2.3 Documentos
fotográficos


2.4 Condicionantes
arquitectónicos

2.5 Condicionantes
ambientales

2.6 Normas gráficas
preexistentes

3. ORGANIZACIÓN

- **PALABRAS CLAVE Y EQUIVALENCIA ICÓNICA.** Se tomarán las expresiones lingüísticas que previamente han sido definidas por el cliente y sometidas a test de una muestra representativa de la población usuaria.
- **VERIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN.** Confirmación de la información recabada anteriormente con el objeto de reconducir toda la información precedente a nivel actual de necesidades.
- **TIPOS DE SEÑALES.** Las palabras claves serán clasificadas por grupos según sus características principales: Señales direccionales Pre-informativas De identificación Restrictivas o de prohibición Emergencia



- **ENFOQUE DEL PROGRAMA.** Se redacta un informe donde se recogerá lo mas significativo del programa a criterio del diseñador.
- Objetivos del programa
- Antecedentes
- Necesidades informativas
- Imagen de marca
- Condiciones arquitectónicas y ambientales
- Identidad corporativa.

- Sistema de nomenclaturas También se incluirá: la descripción del proceso de diseño y los tiempos parciales previstos para el trabajo

4. DISEÑO GRÁFICO



- 4.1 Fichas señaléticas
- 4.2 Módulo compositivo
- 4.3 Tipografía
- 4.4 Pictogramas
- 4.5 Código cromático
- 4.6 Originales para prototipos
- 4.7 Selección de materiales
- 4.8 Presentación de prototipos



Tipografías



Señales Bajas



Señales Elevadas



ACCESO A POBLADO



CRUCE



ENTRONQUE



CONFIRMATIVA



DIAGRAMÁTICA



PUENTE



BANDERA DOBLE

COLOR FONDO Color texto	Orientación Usar en:	Indicaciones Usar para:
ROJO Letra en blanco	Señales de prohibición Peligro y alarma Materiales y equipos contraincendios	Comportamientos peligrosos Alto, Pare, dispositivos de encendido, desconexión o emergencia. Identificación y localización (usted está aquí)
AMARILLO NARANJA Letra en negro	Señales de advertencia	Atención Precaución Verificar
VERDE Letra en blanco	Señales de salvamento o auxilio Salida, itinerario en emergencias Seguridad, funcionamiento correcto	Puertas, salidas, escaleras, materiales de socorro, locales Normalidad, correcto funcionamiento.
AZUL Letra en blanco	Señales de obligación Recomendaciones	Comportamientos Obligación de utilización de equipos especiales. Protecciones





			
Azul: Obligación.			
			
Rojo: Prohibición.			
			
Amarillo: Peligro, riesgos.		Verde: Condición segura.	

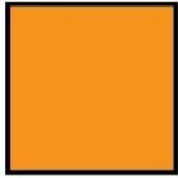
			
			
			
			

5. REALIZACIÓN

Elaborar los dibujos originales de todas las señales.

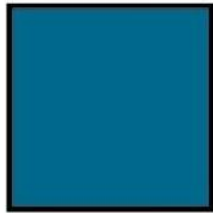
MANUAL DE NORMAS. Es un resumen práctico de todas las etapas del proceso, Se incluirá en el manual las fichas de todas las señales.

ASESORAMIENTO. El diseñador asesorará a su cliente en la elección de proveedores para la adjudicación de la producción e instalación del sistema señalético



c: 0
m: 50
y: 100
k: 0

c: 0
m: 100
y: 100
k: 0

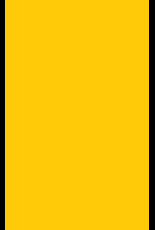


c: 100
m: 95
y: 25
k: 20

c: 100
m: 40
y: 25
k: 20

Tipografías

Distancia <small>metros</small>	Tamaño de letra <small>centímetros</small>
1,5	1,5
3	2,2
4,5	2,2
6	2,8
7,5	2,8
9	2,8
10,5	4
12	4
13,5	4
15	8,3
16,5	8,3
18	8,3



6. SUPERVISIÓN

6.1 Inspección del proceso de producción en el taller del fabricante. Asistencia en caso de dudas o de cualquier problema

6.2 Dirección de la instalación en los emplazamientos
Previstos: distancias, alturas, etc.

Distancias de Observación



Hasta 10 m.

-  224x224 mm.
-  224x224 mm.
- SALIDA**
297x105 mm.
- SALIDA DE EMERGENCIA**
297x148 mm.
-  320x160 mm.

20 m.

-  447x447 mm.
-  447x447 mm.
- SALIDA**
420x148 mm.
- SALIDA DE EMERGENCIA**
420x210 mm.
-  632x316 mm

30 m.

-  670x670 mm.
-  670x670 mm.
- SALIDA**
594x210 mm.
- SALIDA DE EMERGENCIA**
594x297 mm.
-  948x474 mm.

Techo
distancia mínima
a techo de 30 cm.

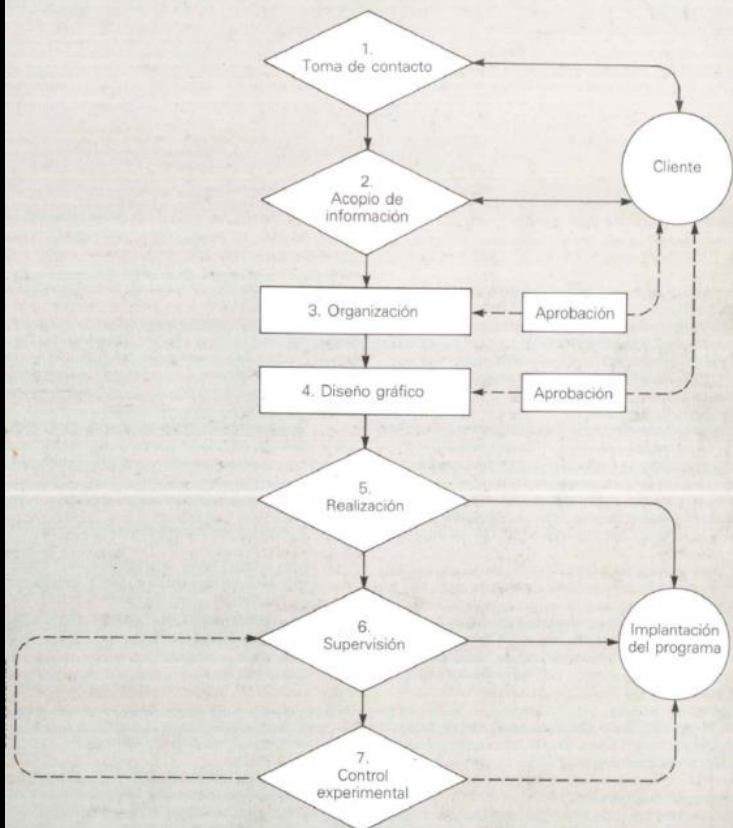


7. CONTROL EXPERIMENTAL

Después de un tiempo adecuado se procederá a hacer una investigación experimental de su funcionamiento en la práctica. Problemas de comprensión icónica, de legibilidad o de interpretación.



Esquema funcional del proceso de programas señaléticos





MIXCOAC



INSURGENTES SUR



HOSPITAL 20 DE
NOVIEMBRE



ZAPATA



PARQUE DE LOS
VENADOS



EJE CENTRAL



ERMITA



MEXICALTZINGO



ATLALILCO



CULHUACAN



SAN ANDRES
TOMATLAN



LOMAS ESTRELLA



CALLE 11



PERIFERICO
ORIENTE



TEZONCO



OLIVOS



NOPALERA



ZAPOTITLAN



TLALTENCO



TLAHUAC

CONCLUSIONES



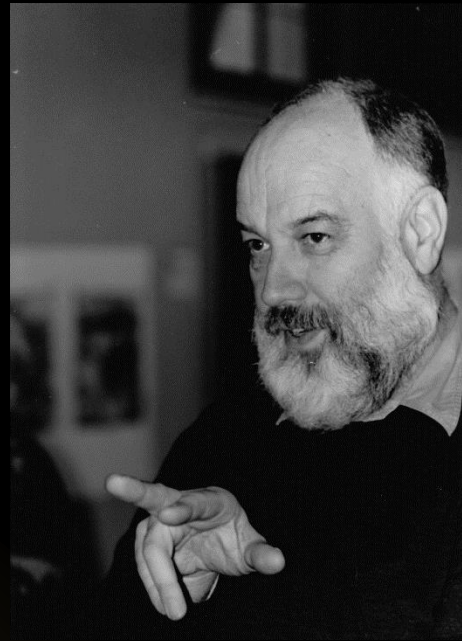
- ▶ La labor de Joan Costa como consultor es testimonio de su filosofía precursora y de la diversidad de aspectos que recubre su portafolio de servicios. Entre ellos, las Auditorías Globales de Imagen y Reputación. Investigaciones específicas. Comunicación Corporativa. Planes Estratégicos de Comunicación. Cambio Cultural y Comunicación Interna. Proyectos de interés social y cultural. Identidad Corporativa. Naming. Creación y gestión de Marcas. Diseño de Redes de distribución, exterior e interior de puntos de venta, sucursales bancarias, franchising. Merchandising financiero. Investigación, diseño e implantación de Programas de Imagen/Identidad Corporativa y de Proyectos Señaléticos.




Bernd Lobach

**Proceso creativo de
solución de
problemas.**





- ▶ Nacido el 5 de noviembre de 1941 en Wuppertal. Estudió Diseño Industrial en la Werkkunstschule Wuppertal. Es mejor conocido por su trabajo artístico y sus escritos como la emisión de artista en el mundo del medio ambiente, fundador de dos museos, el arte y la crítica de diseño

- 
- ▶ Lobach considera al proceso de diseño como el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que éste resulte un producto reproducible tecnológicamente.
 - ▶ El proceso de diseño implica tanto lo creativo como los procedimientos de solución de problemas que siguen como constantes:
 - **Un problema existe y es descubierto.**
 - **Información sobre el problema, se valora y se relacionan creativamente.**
 - **Se desarrollan todas las soluciones posibles.**
 - **Se realiza la solución más adecuada.**



Fase 1. Análisis del problema

- ▶ Aquí es en donde se descubre el problema, según Löbach, en realidad generalmente le es presentado al diseñador por la empresa.
- ▶ Para la solución del problema es necesario recopilar toda la información que puede llegar a ser útil.
- ▶ Acopio de información y valoración científica.

Fase 1. Análisis del problema

- ▶ **Análisis de necesidad:** Se estudia cuantas personas estarían interesadas en la solución de cierto producto.
- ▶ **Análisis de la relación social:** Se estudia la relación entre el posible usuario con el producto planteado y que estratos sociales se utilizarían para la (aún no determinada) solución y hasta que punto es adecuada para procurar el prestigio.
- ▶ **Análisis de las relaciones con el entorno:** Se trata de dar un pronóstico de todas las circunstancias a las que podría estar expuesto el producto durante toda su vida.

Fase 1. Análisis del problema

- ▶ **Análisis comparativos:** Representan estados reales de productos ya existentes, mostrando sus defectos para establecer las mejoras en el producto en desarrollo.
- ▶ **Análisis de la configuración:** Estudia la apariencia estética de los productos existentes con el fin de sacar nuevas características o variantes.

Fase 2. Soluciones al problema

- ▶ Aquí se da la fase creativa, se seleccionan procedimientos para la solución organizada (la prueba, el error y la inspiración).
- ▶ La elaboración de ideas implica tener diversas posibilidades para resolver el problema.
- ▶ También conocida como fase de la intuición, de la inspiración de las ideas a partir de la nada.
- ▶ Se apoya de dos procesos: Prueba y error o esperar la inspiración.

Fase 3. Soluciones al problema

- ▶ En este punto, se revisan las alternativas presentadas, en ella se elige la que mejor responda al problema.
- ▶ De entre todas las alternativas elaboradas, se indaga cual es la solución idónea comparándolos con los valores fijados.

Fase 3. Soluciones al problema

- ▶ Para la valoración de productos industriales se pueden formular dos preguntas:

¿Qué importancia tiene el nuevo producto para el usuario, para determinados grupos de usuarios, para la sociedad?

¿Qué importancia tiene el nuevo producto para un éxito financiero?

Fase 4. Realización de la solución al problema

- ▶ En este punto se concreta la respuesta y se rectifican aspectos mínimos para que ya quede listo.
- ▶ Se elabora la mejor solución hasta con los más ínfimos detalles.

CONCLUSION



- ▶ La propuesta de Löbach sobre el proceso de diseño se desarrolla en el texto Diseño industrial, cuya determinación, al igual que otros métodos, surge de los requerimientos de la sociedad de producción de bienes de uso.

BIBLIOGRAFIA



- ▶ RODRIGUEZ, Luis. (2010) Para una teoría del diseño. Tilde-UAM, México.
- ▶ VILCHIS, Luz del Carmen. (1999) Metodología del Diseño. UNAM, México