



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
Facultad de Arquitectura y Diseño



Titulo del material:

Diseño: una aproximación conceptual

Unidad de aprendizaje:

Conceptualización del diseño

Programa educativo:

Licenciatura en diseño
gráfico

Espacio académico:

Facultad de Arquitectura y Diseño

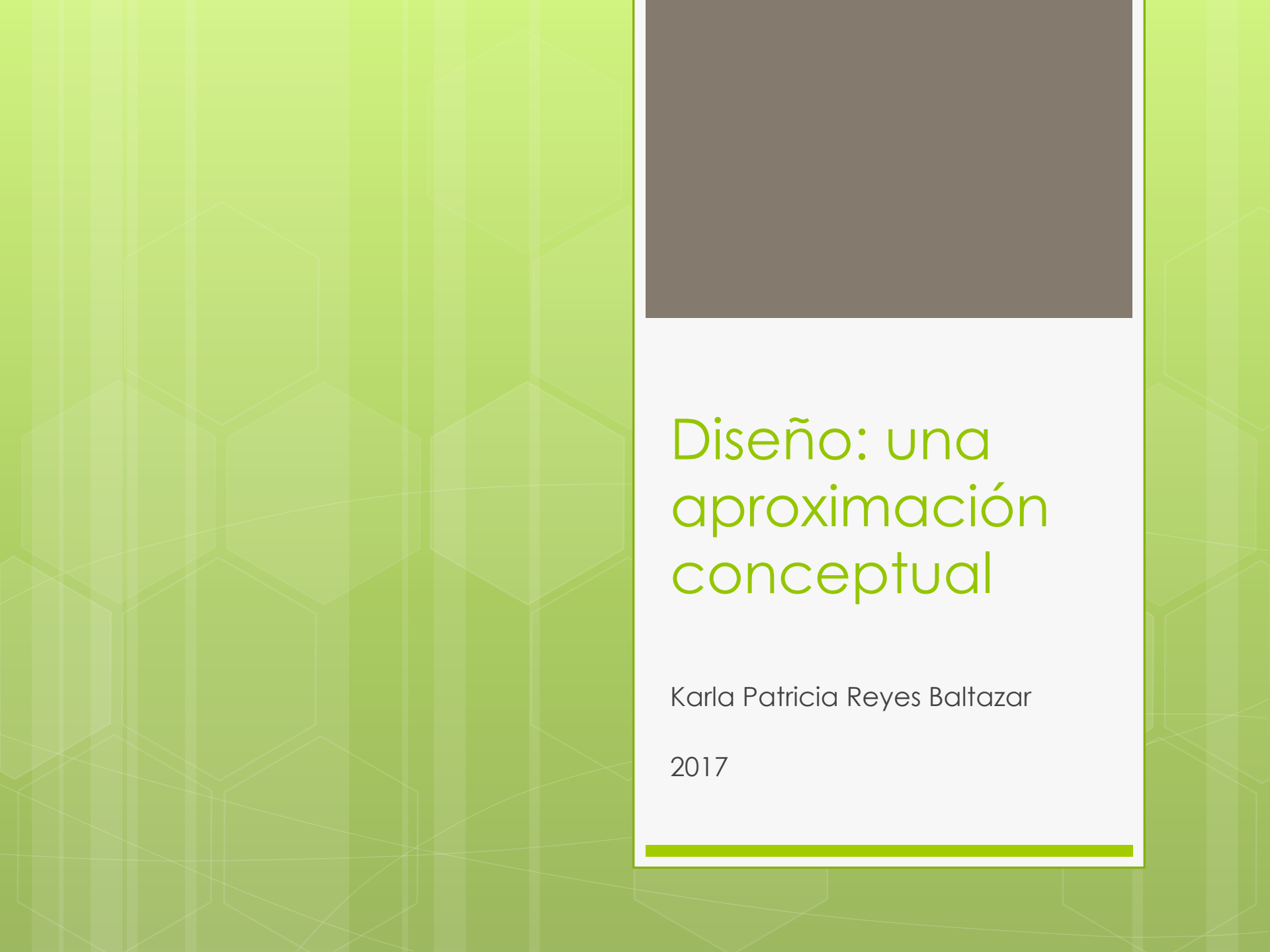
Área curricular:

Diseño gráfico

Autor:

L.D.G. Karla Patricia Reyes Baltazar

Plan de estudios 2015



Diseño: una aproximación conceptual

Karla Patricia Reyes Baltazar

2017

Índice

Introducción	4
Objetivo	5
Guión explicativo	6
Antecedentes	7
La práctica del diseño	18
<i>Conclusiones</i>	33
<i>Referencias</i>	34

Introducción

El tema del presente material didáctico, es la aproximación conceptual del término diseño, a través de sus antecedentes y de la visión que se tiene actualmente de éste.

Su propósito es mostrar de manera precisa los antecedentes y la práctica del diseño actual, a través de una presentación definida y ejemplificada con imágenes gráficas, para que los alumnos de la licenciatura en diseño gráfico, de la unidad de aprendizaje Construcción Visual, tengan una idea clara sobre los orígenes de su disciplina.

Este material didáctico es importante para la unidad de aprendizaje de Construcción Visual, ya que sienta las bases teóricas para el desarrollo de la disciplina del diseño gráfico.

Objetivo

Mostrar de manera precisa los antecedentes y la práctica del diseño actual, a través de una presentación definida y ejemplificada con imágenes gráficas, para que los alumnos de la licenciatura en diseño gráfico, de la unidad de aprendizaje Construcción Visual, tengan una idea clara sobre los orígenes de su disciplina.

Guión explicativo

Diapositivas: 1 y 2

✦ Portada y título

Diapositiva: 3

✦ Índice

Diapositiva: 4

✦ Introducción

Diapositiva: 5

✦ Objetivo

Diapositivas: 6

✦ Guión explicativo

Diapositivas: de la 7 a la 10

✦ Antecedentes

Diapositivas: de la 11 a la 36

✦ La práctica del diseño

Diapositiva: 37

Conclusiones

Diapositiva: 39

Referencias



Antecedentes

El diseño

- Al hablar de diseño se indica lo “diseñado” (lo que se producirá u objeto fabricado) y el “diseñador” (como el acto de quien diseña).

Antecedentes

La inteligencia puede situarse en posición teórico-contemplativa o práctico-operativa

- *La verdad teórica concuerda con lo real a priori.*
- *La verdad para la acción (práctica) hace concordar lo real con lo proyectado a posteriori.*



Antecedentes



- La inteligencia teórica incluye: los principios (*noein*), las conclusiones demostradas (*epistéme*) y la sabiduría de los pueblos (*sofía*).





La práctica del
diseño

- La acción regulada por la inteligencia también puede dirigirse a cosas, entes u objetos de la naturaleza (físico-inorgánicos u orgánico-vivientes) y en este caso se denominará trabajo económico u operación productora o fabricante.





- El diseño por lo tanto se trata de una acción humana productora o fabricante.

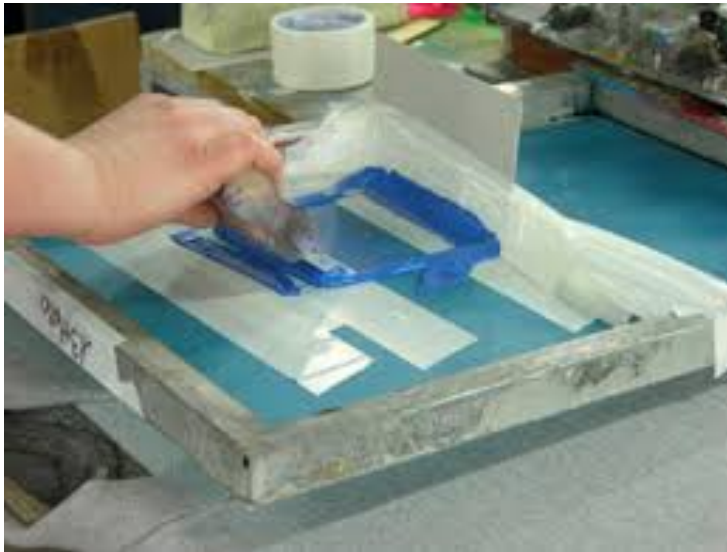




- Dentro de la acción productora o fabricante podemos distinguir entre el trabajo no especializado (el que realiza una “mano de obra” desconociendo *a priori*) que es guiado paso a paso por el trabajador especializado

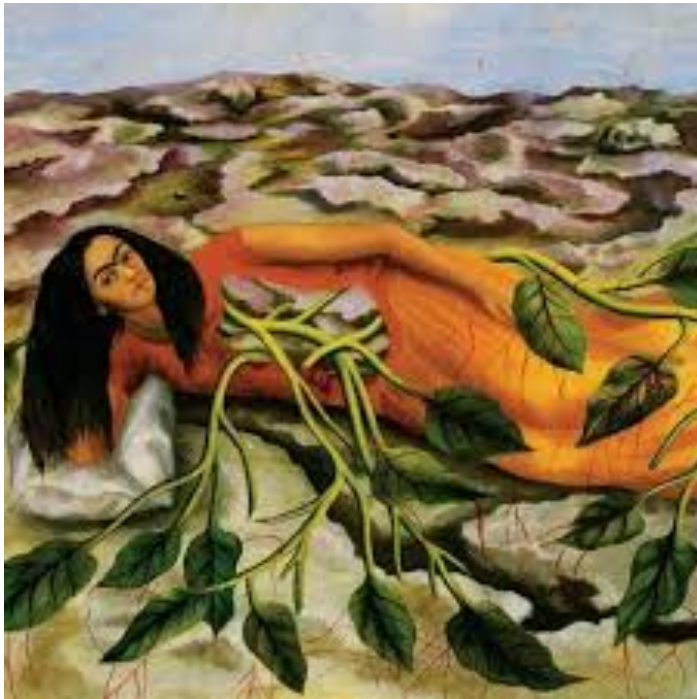
- Y el trabajo que realiza el trabajador especializado quien es un perito en dicha fabricación.





- El saber producir con cierta realización para el logro mismo de lo producido se denomina *téjne* (técnica).
- La posesión de un oficio es tener como método o hábito un proceso de efectuación.

Durante el Renacimiento, se hace una diferencia entre artesano o técnico (equivalente en esta época) y artista.



- El artista desarrolla un acto ontológico: expresa la totalidad del mundo.

En el siglo XIX el acto
tecnológico se separa
del artesanado.

- La tecnología parte de las conclusiones científicas





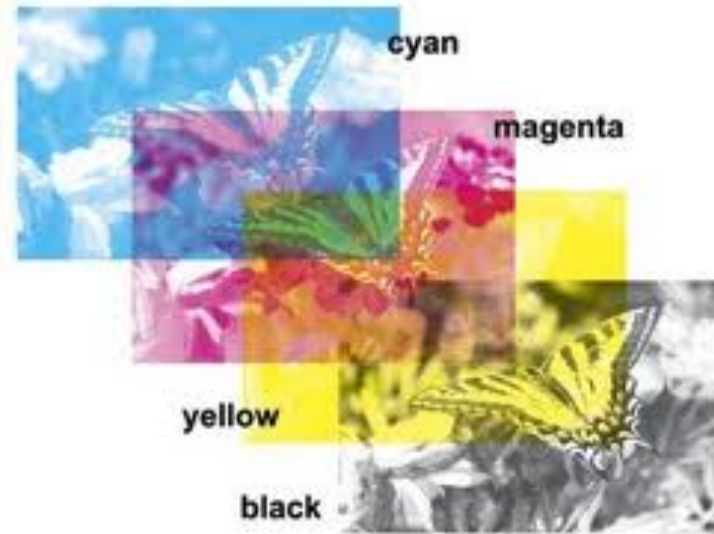
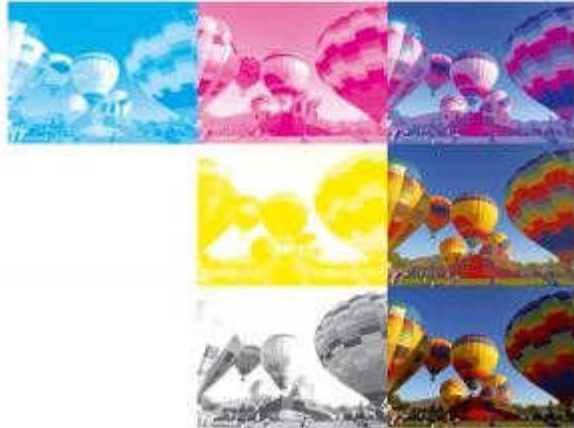
- El artesano sigue en sus prácticas tradicionales: trabajador perito o empírico con un movimiento artístico popular.

Las partes funcionales e integrales del diseño son la ciencia, la tecnología y el arte

- La ciencia del diseñador está definida en función productiva tecnológica



- La tecnología del diseñador está definida en función estética



- Esta función estética es a su vez tecnológica científica.

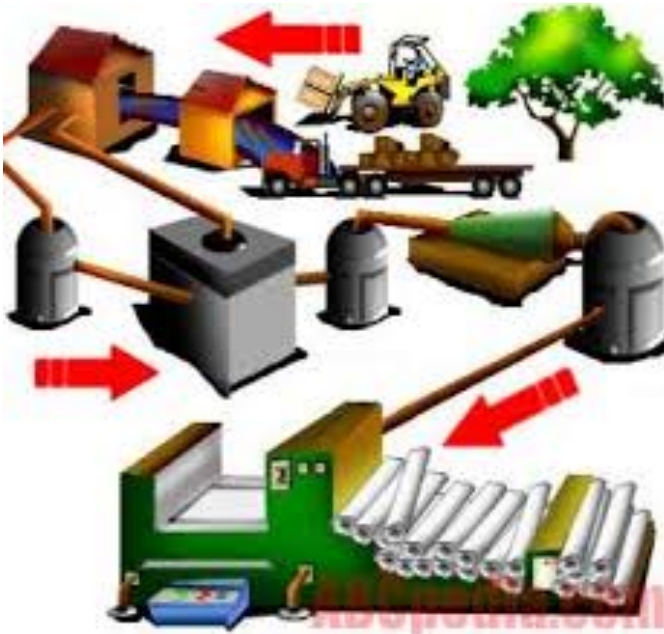


La ciencia, la tecnología y el arte integrados unitaria, orgánica y sinérgicamente en el acto productor del diseño permiten denominar a éste: el diseñar o acto poiético integrado

- El diseño no es un acto absoluto, es relativo a la totalidad en que se encuentra, es decir a su contexto.



- El diseño recurre a la transformación de materiales existentes en el entorno para conseguir un fin determinado, ya que el ser humano está predeterminado por el contexto cultural y natural en el que se desenvuelve.



Diseño

- El ser humano desde su origen ha sido diseñador, entendiendo por diseño todo lo que es modificado y transformado para conseguir la adaptación con el contexto que lo rodea. Surge de la adaptación del hombre a su entorno.



- El objeto, y por lo tanto el método en que se apoya el diseño es proyectar o determinar las características formales de objetos, espacios o imágenes que aún no existen.

El diseño en sus sentido actual, surge de la evolución tecnológico-industrial, por lo que comienza cuando se necesita de profesionales capaces de introducir recursos funcionales y estéticos en los productos.

Al diseño se le puede dividir en tres grandes aplicaciones:

- ❑ El diseño de objetos (diseño industrial)
- ❑ El diseño de espacios (diseño arquitectónico)
- ❑ El diseño de imágenes (diseño gráfico)



DISE
ño **Grá**
FICO

- El diseñar puede verse como una operación-estético-tecnológico, el diseño gráfico es el acto de comunicar proyectando formas mediante imágenes (y/o texto).



- El diseño gráfico es ideológico y recurre a formas variadas de expresión y de reproducción. Los diseños ofrecen valores de uso práctico y funcional que tratan de satisfacer las necesidades que van surgiendo y que se van transformando de acuerdo a los cambios del entorno.



- El diseñador gráfico toma una actitud de intermediario entre el emisor y el perceptor del mensaje, haciendo el mensaje claro y objetivo para una rápida y eficaz comunicación.





Conclusiones

Conclusiones

A manera de conclusión, el presente material, tuvo la finalidad de mostrar de forma precisa los antecedentes y la práctica del diseño actual, a través de una presentación definida y ejemplificada con imágenes gráficas, para que los alumnos de la licenciatura en diseño gráfico, de la unidad de aprendizaje Construcción Visual, tuvieran una idea clara sobre los orígenes de su disciplina.

Aporta un acercamiento a las bases teóricas que todo diseñador debiera conocer, para ejercer su disciplina de manera profesional.



Referencias

Referencias

- Arnheim, Rudolf. (1999). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Editorial
- De Saussure, Maurice (1969). Basic Design: The Dynamics of Visual Form. Nueva York: Reinhold.
- Kress, Gunther (1996). Reading Images. The grammar of visual Design. Londres: Routledge
- Wong, Wucius (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona: GG Diseño