

DISEÑO de un objeto

Descripción general

Secuencia didáctica que propone un acercamiento al campo del diseño industrial a través del rediseño de un objeto de uso cotidiano.

La propuesta está formulada en 3 etapas dentro de las cuales se plantean posibles actividades.

Nivel: 2° DB diversificación científica.

Propósitos

- Profundizar en el conocimiento e información sobre la Bauhaus.
- Familiarización con el campo del diseño como disciplina proyectiva.
- Reconocer la importancia de la figura humana como medida – ergonomía.
- Contribuir al desarrollo de la creatividad.
- Aplicar los sistemas de representación cilíndricos.
- Experimentar con software de modelización.
- Comunicar y fundamentar el trabajo realizado.

Contenidos

- Vinculados a la ideología y presupuestos de diseño de esta escuela alemana.
- Etapas del diseño.
- Sistemas de representación cilíndricos.
- Normas de expresión.
- Uso de programas de dibujo asistido.
- Folletos, tipos y diseño.

Habilidades

- Estrategias para la búsqueda de información.
- Búsqueda de diversas soluciones a un problema de diseño.
- Análisis de la pertinencia de los diferentes sistemas de representación de acuerdo a los objetivos de comunicación o ideación planteados.
- Reconocimiento de la utilidad de los sistemas de representación en su uso cotidiano y en diferentes campos profesionales.

Modalidad de trabajo: Individual o en duplas.

ACTIVIDADES

Fase exploratoria: Punto de partida

- Actividades introductorias al tema que brinden un marco teórico referido al diseño industrial y fases del diseño.
- Elección de un objeto para su mejora o complemento. Este punto puede ser determinante del éxito de la propuesta, por lo que se sugiere limitar a un listado o a un tipo de objetos.
- Reflexión sobre aspectos positivos y negativos como punto de partida para proponer una mejora en el diseño.
- Relevamiento de dimensiones y materiales.
- Análisis de la forma y geometría.



A tener en cuenta:

“...asegurar que: 1) el usuario pueda imaginar lo que ha de hacer, y 2) el usuario pueda saber lo que está pasando.

El diseño debe utilizar las propiedades naturales de la gente y del mundo: debe explotar las relaciones naturales y las limitaciones naturales. En la medida de lo posible, debe funcionar sin instrucciones ni etiquetas. No debería ser necesario recibir instrucción ni información más que una vez...”¹

¹ Norman, D. La psicología de los objetos cotidianos. Ed. Nerea. Madrid, 1990. Pág.232

Investigación guiada: Diseño

- Proponer un nuevo diseño priorizando la función por sobre el ornamento.
- Fundamentación de las modificaciones realizadas.
- Representación del objeto en los sistemas de representación cilíndricos (proyecciones ortogonales y axonometrías).
- Dependiendo del curso, puede trabajarse también el estudio de incidencia de la luz y trazado de sombras.
- Modelización del objeto a través de herramientas informáticas, como, por ejemplo:

[FreeCad](#)

[CadStd](#)

[ZwCad](#)

[Sketch up](#)



Comunicación: Producto final

- Elaboración de un folleto que registre el proceso realizado y las cualidades del producto final.
- Para el diseño del folleto plegable, se sugieren las siguientes herramientas digitales:

[Easy flyer](#)

[Inkscape](#)

[Flipsnack](#)

[Publisher](#)

Evaluación

Evaluación del proceso: Escala de valoración

Actividades	Fecha de entrega	Sin avances	Mínimos aportes	Corrige sugerencias	Nuevos aportes
Elección de un objeto y análisis del mismo.					
Propuesta y fundamentación de las modificaciones.					
Representación en el plano.					
Modelización.					
Diseño de folleto.					

Evaluación final: Presentación de la carpeta proceso y folleto.

	Excelente	Muy bueno	Aceptable	Insuficiente
Fase Exploratoria				
Investigación guiada				
Síntesis y comunicación				

Tiempo estimado: 5 clases (15h)

Bibliografía

Catálogo "El mundo entero es una Bauhaus" / Magazine n°2 2019. Publicación del Institut Für Auslandsbeziehungen de Stuttgart. Museo Juan Manuel Blanes. IMM, Montevideo, 2019.

Catálogo "Bauhaus" MNAV. Publicación del Institut Für Auslandsbeziehungen de Stuttgart. Montevideo, 1977.

Meggs P. B. y Purvis . W. . Historia del diseño gráfico. Ed. RM. Verlog, 2009.

Netbot a, Nuñez, C. Padrol, J.M. Forma y función. Croma ESO4. Ed. Casals2003

Norman, D. La psicología de los objetos cotidianos. Ed. Nerea. Madrid, 1990.

Autor: Ana Luisa Borges



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).