



2º de Bachillerato

Diseño

Contenidos

Este es el primer tema de la Unidad 1 de la asignatura de Diseño. En él vas a indagar sobre el concepto de diseño, qué significa esta palabra, qué es, para qué sirve, cómo puede afectar en la sociedad, qué nos aporta. El diseño es creatividad, libertad, imaginación. Ojalá tus futuros proyectos como diseñador sean un libro lleno de ideas y sueños hechos realidad. Bienvenido al mundo DEL DISEÑO.



[DIY or DIE: An Experimental Art Book](#) from [Reese Lansangan](#) on [Vimeo](#) .

1. Definición de Diseño



Seguro que en alguna ocasión te has planteado ¿qué es diseño? Desde un punto de vista técnico, diseñar es el proceso o labor destinada a idear, planificar, seleccionar y estructurar un conjunto de elementos, con la intención de comunicar.

Observa a tu alrededor, seguro que el ratón de tu ordenador se adapta perfectamente a tu mano, es cómodo y al mismo tiempo posee un color diferente del de otros ratones que hayas podido ver. Sigue observando, todos esos bolígrafos en tu escritorio con formas y colores diferentes, los libros que te rodean, el calendario, tu reloj, tu móvil, esa publicidad del hipermercado que cogiste del buzón y a la que todavía no has echado un ojo por falta de tiempo, tus zapatos... Todos estos objetos que nos rodean, han sido diseñados previamente. Todos han sido proyectados, seleccionados y producidos con el fin de satisfacer nuestras necesidades.



Reflexiona

Observa atentamente el ratón de tu ordenador.

Contesta:

1. ¿Por qué crees que tiene esa forma?
2. ¿Por qué crees que tiene ese color?
3. ¿Tiene un logo?, ¿dónde? ¿Por qué piensas que está situado en ese sitio y no en otro?
4. ¿Crees que el diseño de tu ratón se puede mejorar? ¿Qué cambiarías?

Mostrar retroalimentación

Importante

Desde un punto de vista mucho más genérico, diseñar es una aptitud humana para dar forma a nuestro hábitat, sirviendo a nuestras necesidades y dando sentido a nuestras vidas.

Si te fijas con atención podrás comprobar que casi todo lo que te rodea ha sido creado por el hombre, pocas cosas quedan a tu alrededor que sean completamente naturales o provengan de ella. Nuestro entorno está completamente supeditado al diseño, de una u otra manera.

La capacidad de diseñar se encuentra en nuestro interior, como parte inherente de la especie de la que formamos parte. Nos permite construir nuestro hábitat de forma única, y nos ayuda a distinguir la civilización de la naturaleza.

No quisieramos terminar sin darte a conocer una definición muy sencilla de Joseph Edward Shigley y Charles R. Mishke en su obra *Diseño en ingeniería mecánica* (Mechanical Engineering Design), publicada en 1989: "**Diseño es formular un plan para satisfacer una necesidad humana**".

Reflexiona como un Diseñador ¿qué necesidad humana te encantaría satisfacer y cómo lo harías?

Ejercicio resuelto

Elige tres objetos que forman parte de tu entorno, analiza y piensa cómo pueden haber repercutido en tu vida.

Mostrar retroalimentación

Para saber más

En Radio 5 de RTVE transmiten un programa llamado "Diseño sensato", en este programa te facilitan las claves para entender mucho mejor el mundo del diseño, te proponemos que escuches esta breve entrevista a Riccardo Marzullo, director del Instituto Europeo de Design de Madrid, donde nos explica qué es ser un diseñador.



1.1. Arte o diseño



El diseño guarda cierta relación con lo artístico pues ambos emplean un lenguaje muy similar. Se suele confundir a los diseñadores y a los artistas ya que poseen en común la creatividad, pero el diseñador debe pensar siempre en el usuario final del producto a diferencia del artista cuyas acciones pueden no estar justificadas.

En ocasiones, un diseño puede ser considerado obra de arte como consecuencia de sus características estéticas y repercusión social, incluso en algunos museos de arte moderno pueden verse exposiciones de carteles y otros objetos que se crean para una función especial y específica.

Si haces clic en esta imagen podrás leer un artículo que hace referencia a una exposición en el Moma de Nueva York donde una colección de 23 tipografías fueron elegidas por su estética, relevancia histórica, funcionalidad, significación social, ingenio tecnológico y su economía. Fueron convertidas en obras artísticas por su relevancia .

INICIO | NOSOTROS | ARCHIVOS | CONTACTO |

gráfica. AGENDA DISEÑADORES ENTREVISTAS FORMACIÓN OPINIÓN EVENTOS PREMIOS TIENDA
Arte Apple Branding Fotografía Gráfica Ilustración Packaging Tecnología Tipografía Utilidades Web

TIPOGRAFÍA

23 nuevas tipografías en la colección del MoMA

Por gráfica · enero 31, 2011 · Deja un comentario






Lectores
17 personas leyendo ahora

Buscar por:

El Museo de Arte Moderno (MoMA) de Nueva York acaba de anunciar que ha recopilado 23 tipografías para la colección de arquitectura y diseño del museo. Las fuentes fueron elegidas por su estética, la relevancia histórica, la funcionalidad, la significación social, el ingenio tecnológico y la economía, según el museo.

En Flickr de [moonoo](#) con Lic. C.C.

En este caso se trata de una imagen de la revista de decoración A&D sobre un interesante editorial, en el que se pone de manifiesto cómo la tipografía y el diseño gráfico han pasado a ser obras de arte contemporáneo.

Vestido del famoso diseñador Yves Saint Laurent inspirado en Mondrian, en este caso es el diseño el que ha tomado una obra de arte como referencia para ser aplicada en la estética final del diseño.



De [moonoa](#) en Flickr con Lic. C.C.

De [moonoa](#) en Flickr con Lic. C.C.

Y es que cualquier manifestación artística puede verse superada por un fantástico diseño, no obstante, un diseño nunca debe carecer de funcionalidad. De nada vale que un objeto sea bonito si no sirve para nada o que un cartel resulte hermoso si no comunica.

Observa el ejemplo de Julien Carretero, como diseñador no emplea sus obras para las grandes masas, su intención va más allá de realizar un objeto útil, sus piezas se consideran como vínculos físicos y emocionales con el usuario. Esto las posiciona en esa línea tan fina que en ocasiones existe entre el arte y el diseño.

Claro ejemplo de un objeto en el límite entre el arte y el diseño

Sillas de **JULIEN CARRETERO**

De [moonoa](#) en Flickr con Lic C.C.

Aunque parezca lo contrario, no es tan sencillo crear objetos. No es hacer un simple dibujo en un papel, sino que debe haber algo más importante en él: el objeto creado debe cubrir una necesidad, su diseño debe ser lo suficientemente bueno para que cumpla correctamente con el objetivo para el que fue desarrollado.

Se pueden seguir diversos criterios para definir una necesidad:

1. **Una necesidad de carácter funcional.** Por ejemplo: inventar un utensilio para cortar el pan.
2. **Una necesidad estética.** Se trata de buscar un objeto hermoso que nos haga sentir mejor.
3. **Una necesidad psicológica o social.** Nos conducirá por ejemplo a crear un objeto que nos proporcione seguridad o que nos haga sentir cómodos.
4. **Una necesidad económica.** Es una de las más frecuentes en la actualidad en el campo del diseño. Un fabricante requiere por ejemplo una pieza para producir un nuevo producto.

Muchas veces el usuario final de un producto pretende que un diseño cubra todas estas necesidades a la vez. Querrá un objeto

que sea funcional, estético, ergonómico y económico.

Curiosidad

Aquí puedes ver un vídeo de Cátedra Carbone donde reflexiona sobre el concepto de diseño y sus necesidades:

1.2. Áreas del diseño



Seguro que cuando te hemos planteado que cualquier objeto, tridimensional o bidimensional, parte del campo del diseño has pensado que hay miles de objetos que te rodean ¿cómo un diseñador puede abarcarlos todos?

Existen diversas áreas en el diseño. Lo habitual es que el diseñador se haga especialista en un área en concreto aunque en ocasiones estas áreas se mezclan y fusionan.

Imagina una caja de bolsitas de Té:

- 1- ¿Crees que este objeto ha sido diseñado por una sola persona?
- 2- Si piensas que ha sido desarrollada por varias personas, ¿de qué se ha encargado cada una de ellas?



Mostrar retroalimentación

¿Cuáles son las áreas del diseño?

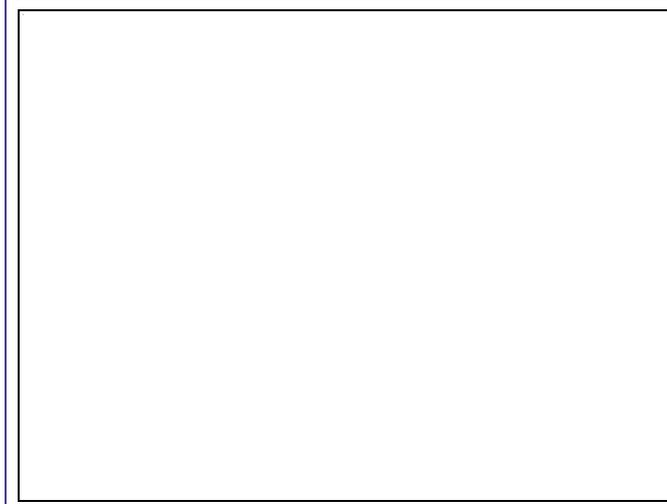
1. Desde el punto de vista de las necesidades del usuario y de la aplicación o finalidad del objeto a diseñar, nosotros estudiaremos 4 grandes áreas:

- **El diseño Gráfico** . Es el que se encarga de crear comunicaciones visuales impresas o multimedia.
- **El diseño Industrial** . Es el que se hace cargo del diseño de todos los productos tridimensionales.
- **El diseño de Interiores** . Desarrollan los diversos espacios que nos rodean.
- **El diseño de Modas** . Se encarga del vestuario y complementos.

2. Desde el punto de vista del proceso que se emplee para realizar el diseño y según se use el plano o el espacio, este será:

1. **Bidimensional** (Diseño Gráfico)
2. **Tridimensional** (Diseño Industrial, de Interiores, de Moda)

En este video podrás ver algunos ejemplos de las diferentes áreas del diseño



AUTOEVALUACIÓN: ÁREAS DEL DISEÑO on PhotoPeach

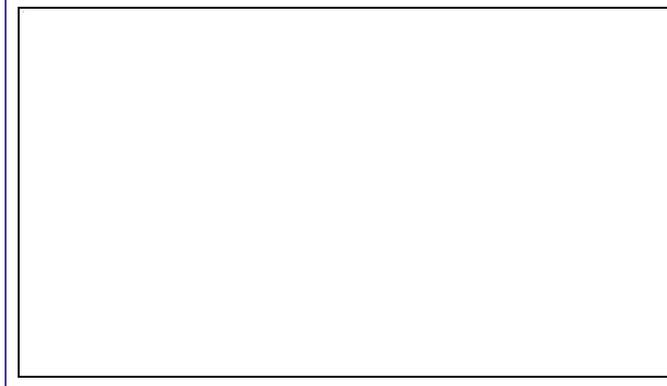


2. Diseño como innovación y progreso social



El diseño es algo vivo, está presente en nuestras vidas, por tanto, forma parte de ella, la enriquece y la transforma. En este apartado vas a estudiar cómo el diseño innova y cómo va a mimetizarse con la sociedad participando de ella e interactuando.

En este vídeo que pertenece a Barcelona Centre de Disseny te explican de forma sencilla la importancia de la innovación en el diseño, así como las necesidades y las soluciones que el diseño presenta ante cualquier problema.



Para saber más

¿Qué es la creatividad y la innovación? con este vídeo entenderás su definición y cómo puede ayudarte a afrontar cualquier proyecto.



Te preguntas ¿De que forma puede ayudar el diseño en un proceso de Innovación? En esta entrevista a Marty Neumeier encontrarás las claves.



2.1. La innovación



¿Qué es la Innovación? La innovación, según el Diccionario de la Real Academia Española, es la creación o modificación de un producto, y su introducción en el mercado, buscando siempre implantar una novedad.

¿Qué papel crees que desempeña el diseño en este ámbito?

Diseñar no es siempre innovar, puesto que muchos de los diseños de hoy en día no suponen una modificación o mejora en sí mismo.

Es muy diferente mejorar un diseño ya establecido de un objeto, como una silla, a inventar un nuevo objeto que sirve para sujetar tus piernas cuando te sientas en el suelo. Son dos ideas que te invito a meditar conmigo:

[1- Aquí puedes ver el primer objeto](#)

Esto es un vídeo de un nuevo diseño de silla de Arthur Bodolec, observa atentamente, para posteriormente responder a las preguntas que abajo te enunciaremos.

Quisiéramos aclararte que algunos textos vienen en inglés, os lo traducimos, aunque es muy fácil entender el video, con solo ver las imágenes. Tarda un poco en cargar, pero ten paciencia, merece la pena:

¿Qué opinas?, ¿realmente crees que esta silla supone una nueva forma de descanso?, ¿se trata este, de un producto "innovador"?

Piensa en ello unos instantes... ahora pulsa en VER SOLUCIÓN

Mostrar retroalimentación

2- Aquí tienes el segundo objeto

La nueva silla de [Vitra](#), es lo que no es. Recibe el nombre de "Chairless" (en inglés, algo así como sin-silla) y hace que puedas sentarte en el suelo sin tener que usar ningún asiento. Y simplemente es una banda textil. La *sin-silla Chairless* te sujeta las piernas y la espalda de forma que puedes sentarte cómodamente en cualquier sitio.



¿Qué opinas ahora?, ¿crees que la Innovación está presente en este diseño?, ¿crees que es un diseño

nuevo, actual, o ya fue creado hace siglos?

Reflexiona sobre estas cuestiones por un momento... ahora pulsa en VER SOLUCIÓN

Mostrar retroalimentación

Importante

Con todas estas cuestiones pretendemos que te preguntes de dónde nacen los objetos que te rodean, cuál es su fin y utilidad y si responden a mejoras o novedades que tengan que ver con el aspecto meramente estético o funcional.

2.2. El progreso social



Tenemos que explicarte que en la actualidad existe una corriente impartida en diversas escuelas de Diseño en relación con la función social que supone el Diseño.

Hay que destacar la opinión de **Ezio Manzini**, importante diseñador italiano y uno de los máximos precursores del diseño sostenible.

Manzini entiende el Diseño no solo como un proceso, sino como una estrategia que puede desencadenar en el apoyo y la ampliación de la Innovación social.

Para saber más

Si estás interesado en conocer algo más acerca de este interesante teórico del diseño italiano, Ezio Manzini, puedes consultar este enlace (haz clic en la imagen) en el que a través de una entrevista te explica su opinión a cerca del Diseño como Innovación social.



De [jeanbaptisteparis](#) en Flickr bajo Lic C.C

Algunos diseñadores afirman que la calidad de vida de la sociedad puede verse beneficiada por el diseño, promoviendo el progreso y los valores sociales. Otros en cambio mantienen que el diseño no tiene un objetivo individual, no tiene autonomía ni fin propio; el diseño no practica una doctrina, simplemente es una forma de producción.

En nuestra opinión todo objeto diseñado cubre una función social, por tanto, el diseño repercute e influye socialmente, independientemente del mercado al que acceda.

Lo importante de esta cuestión es definir ¿cuál es el fin social del Diseño?

El fin social del Diseño se encontrará en aquellos proyectos cuyos fines son útiles y positivos para la sociedad, ya que no persiguen un objetivo exclusivamente comercial ni de ganancia económica, son diseños destinados a mejorar la calidad de vida de la gente.

La realidad es bien compleja, puesto que el diseño es una de las herramientas de un enorme sistema de producción y mercado, y lo habitual es que el diseñador no diseña siempre lo que quiere sino lo que le encargan.

Es entonces cuando interviene la innovación. Cuando el diseñador no espera el encargo, sino que busca soluciones a necesidades humanas y su objetivo no es únicamente el fin comercial o económico.

O bien, cuando establecido un encargo, el diseñador aplica en su proyecto medios o materiales que no supongan un impacto negativo en nuestro entorno.

Entonces podríamos afirmar que puede existir un Diseño Innovador y de Progreso Social.

Una de las consecuencias más evidentes del Diseño como progreso social será el diseño sostenible o también denominado como ecodesign y el diseño accesible o universal de los que te hablaremos en el próximo apartado.

Curiosidad

Aquí te mostramos varios ejemplos de concienciación social.

1- En el ámbito del diseño gráfico puedes ver este vídeo de las campañas publicitarias de Benetton realizadas por el fotógrafo italiano Toscani. Son un ejemplo de cómo movilizar conciencias mediante un diseño publicitario impactante.

2- Si haces clic en la imagen esta te llevará a la web de una empresa que ha diseñado una estantería modulable, con cajas apilables:



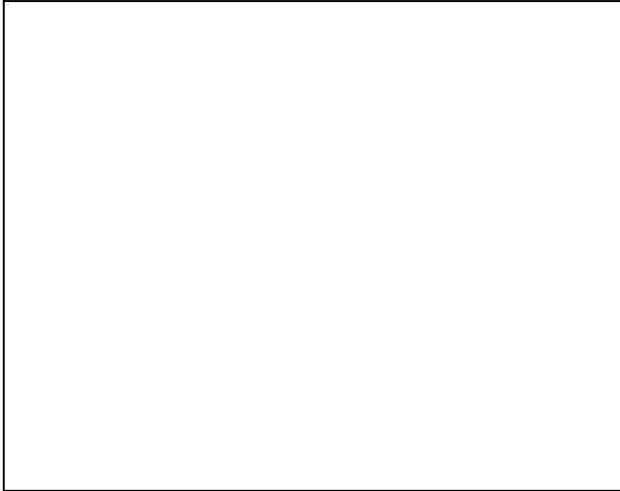
De [discothing1](#) en Flickr con Lic. C.C

Pulsa en el botón de play para escuchar un comentario interesante sobre el diseño de este objeto, solo dura 57 seg.

3. Diseño Accesible y Diseño Sostenible



El diseño puede servir para hacernos la vida más soportable y confortable. Cuando hay un problema, el diseño puede solucionarlo. En este aspecto su papel es importante pues cuando lo creado hace mejorar las condiciones de vida de personas con problemas tales como la movilidad, psicomotricidad, visión... el diseño se convierte en un salvador de esperanzas.

Ejemplo de diseño sostenible	Interesante vídeo del IED Madrid explicando las ventajas de un diseño para todos
	

3.1. Diseño Accesible



Ejercicio resuelto

¿Qué es la accesibilidad?, ¿se tratará del estudio de cómo las personas acceden a tu casa, a un bar...? o tal vez ¿la accesibilidad es la contraseña que utilizas para acceder a la cuenta del banco?

Reflexiona sobre ello unos minutos... ¡Ya! Haz clic en VER SOLUCIÓN

[Mostrar retroalimentación](#)

Importante

En el ámbito del diseño existe una filosofía denominada **Diseño Accesible**, **Diseño para Todos** o **Diseño Universal** que tiene como principal meta que los objetos, espacios y servicios de nuestra sociedad puedan ser usados por la mayor cantidad de gente posible. La igualdad e inclusión social son los motores de este tipo de diseños.

Un ejemplo es el juego interactivo creado por la ONCE llamado *El caracol Serafín*. Está pensado para ser usado por niños de 3 años en adelante. Es un juego didáctico interactivo que puede utilizar tanto alumnado con ceguera o deficiencia visual, como aquellos que no tiene ningún tipo de discapacidad.



The screenshot shows the ONCE website interface. On the left, there is a navigation menu with the ONCE logo at the top, followed by 'CRES', 'INFORMACIÓN GENERAL', and 'RECURSOS'. The main content area is titled 'Recursos - Recursos Educativos' and features a list of resources:

- [Base de Datos de Materiales](#)
- [Catálogo Publicaciones Servicios Sociales ONCE](#)
- **Cuentos**
 -  **La pulga Leocadia**
 -  **Contos dos nenos**
 -  **El árbol mágico de las palabras**
 -  **El caracol Serafín**

At the bottom of the screenshot, it says: De moonoa en Flickr con Lic. C.C.

3.2. Diseño Sostenible



Importante

El diseño sostenible busca procesos y productos del ámbito del diseño que satisfagan las necesidades humanas actuales y futuras sin comprometer al medioambiente. Así mismo requiere de un equilibrio entre la demanda de la sociedad, el medioambiente y la economía.

A continuación te presentamos varios ejemplos para que entiendas mucho mejor este concepto de diseño.

1.- A LITTER OF LIGHT.

Es una idea diseñada por estudiantes del Massachusetts Institute of Technology. De una manera muy ecológica y barata, este sistema puede iluminar espacios habitables.

Durante todo el día, estas casa cuyos dueños tiene unas condiciones económicas muy desfavorables, están a oscuras, con el consiguiente riesgo de salud, poca calidad de vida y seguridad dentro de ellas. Por tanto esta idea puede ser una posible solución para aquellas zonas más pobres de un país donde la electricidad no llega.

Si estás interesado en conocer cómo poder hacerlas tú mismo haz clic en el siguiente enlace <http://isanglitrongliwanag.org/> Selecciona la opción GALLERY y posteriormente selecciona HOW TO BUILT THE SOLAR BOTTLE BULB.

Curiosidad

Si estás interesado en conocer cómo poder hacerlas tú mismo haz clic en el siguiente enlace <http://isanglitrongliwanag.org/> (o directamente en la imagen). Selecciona la opción MAKE A BOOTLE OF LIGHT > STEP BY STEP GUIDE



De [moonoa](#) en Flickr con Lic. C.C

2.- PROYECTO CUBICK

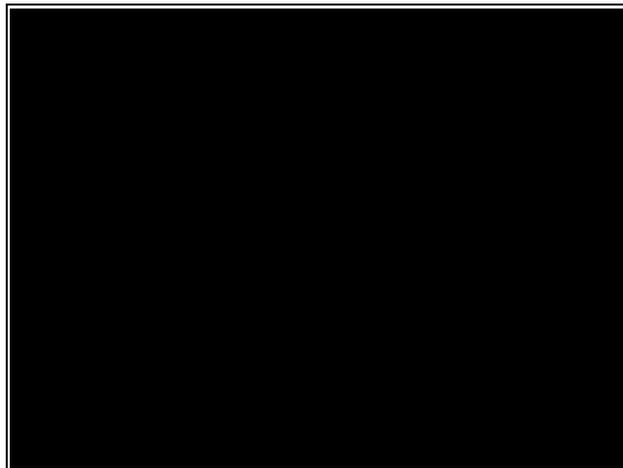
El proyecto cubick, es un trabajo de alumnos de la escuela de diseño IED de Barcelona, dentro del Máster de diseño sostenible de productos. Estos alumnos han diseñado un objeto de uso cotidiano para niños que pueda emplearse tanto de asiento y mesa como de cama o caja para guardar juguetes. Si ves muy atentamente el vídeo entenderás que la multifuncionalidad así como el sistema de producción de este objeto pueden considerarse parte del considerado diseño sostenible.



3.- [DOSUNO](#)

[DosUno](#) es un equipo de diseño colombiano que aplica el diseño sostenible en sus proyectos.

Uno de estos proyectos denominado **el grifo abierto**, consiste en diseños de muebles con licencia *creative commons* , es decir, de licencia libre, que comparten con todos nosotros empleando materiales de reciclado como tuberías galvanizadas que van ensambladas formando sillas y mesas como la que puedes ver en el video.



[DosUno - Design](#) from [REVISTA NEON](#) on [Vimeo](#) .

Curiosidad

Te facilitamos este enlace (haz clic en la imagen) donde puedes descargar las instrucciones gratuitas para la fabricación de este tipo de muebles que te hemos mencionado anteriormente.



EL GRIFO ABIERTO
LABORATORIO OPEN-SOURCE PARA EL
DESARROLLO DE MOBILIARIO SOSTENIBLE

WE DESIGN STUFF

De [moonoa](#) en Flickr con Lic. C.C.

Para saber más

Te facilitamos este portal con información para la mejora ambiental de los productos industriales, dirigido a todos los agentes que intervienen a lo largo del Ciclo de Vida de un producto:

Diseñadores y fabricantes de productos

Administración y Ciudadanos, como consumidores finales de los productos

Universidades y centros de enseñanza.

Martes, 21 de Febrero de 2012

Busca...

QUIÉNES SOMOS | PRODUCTOS | SECTORES | RECONOCIMIENTOS

Innovación ambiental de producto

Productos Destacados

CARPETA CON CLIP [Dinamo]
Carpetas de la empresa Dinamo hechas de cartulina 100% reciclada con el certificado Angel Kasú, con formato DIN A4 y clip de Poliestireno negro.

LAVADORA GE WCH6800JHS 4.0 [GE]
[Ecoeficiencia 1]
La lavadora GE WCH6800JHS 4.0 de carga frontal ha sido diseñada y producida por GE appliances. Cuenta con la etiqueta Energy Star, de manera que se ha reducido el consumo de energía durante la fase de uso y el coste que conlleva la utilización de esta.

Ecodiseño

El Ecodiseño es una nueva metodología para el diseño de productos industriales en la cual el Medio ambiente es tenido en cuenta a la hora de tomar decisiones durante el proceso de desarrollo de productos como un factor adicional a los que tradicionalmente se han tenido en cuenta (costes, calidad...).

Productos

Productos ecológicos
Productos con un impacto ambiental reducido a lo largo de todo su ciclo de vida.

Sectores

Sectores
Los productos categorizados por sectores para facilitar la búsqueda de productos ecológicos.

Formación

Diploma en Ecodiseño e Inova
4ª Edición del postgrado de la Escuela Superior de diseño ELISAVA.

Legislación

Directiva EUP
Aprobado el Real Decreto que transpone la Directiva sobre productos que utilizan energía (EUP).

De [moonoa](#) en Flickr con Lic. C.C.

Comprueba lo aprendido

Reflexiona sobre estas oraciones que te presentamos y marca Verdadero o Falso según creas conveniente.

1- El diseño accesible está en nuestra vida cotidiana. Está relacionado con el acceder a algún sitio, las llaves para acceder a casa, el ticket para entrar en el cine, la tarjeta del metro.

Verdadero Falso

2- Producir productos a través de materiales reciclados, con el menor consumo energético y el menor impacto medioambiental es un buen ejemplo de Diseño Sostenible.

Verdadero Falso

3- Esto es un claro ejemplo de diseño accesible:



De [Pablofausto](#) en Flickr de Lic. CC.

Verdadero Falso

4. Diseño andaluz innovador y accesible



DOCE55 Es un estudio de diseño andaluz tal y como ellos se describen, "enfocados en el camino de la sostenibilidad". Realizan mobiliario económicos con materiales reciclables. Esto puede suponer un claro ejemplo de apuesta por la creatividad al servicio de la preocupación por el medio ambiente.

DOCE55
<div style="border: 1px solid black; height: 200px; width: 100%;"></div>

Un ejemplo de cómo Andalucía afronta el diseño Innovador es **Surgenia** .

Surgenia es el Centro Tecnológico Avanzado del Diseño de Andalucía. Dentro del marco de la Red de Espacios Tecnológicos de Andalucía, surge esta fundación sin ánimo de lucro, promovida por la Consejería de Economía como Agente Andaluz del Conocimiento.

Con la principal finalidad de incentivar el desarrollo del tejido empresarial, regeneración de la tecnología y el conocimiento e

impulso de la innovación, surge SURGENIA. Intenta abarcar antetodo proyectos I+D+i pero sobretodo basados en el diseño. Es el centro de referencia de toda la industria creativa y productiva.

Este video presenta el proyecto " **Díselo** ": una pieza de mobiliario de oficina que se adapta a las necesidades de todos los usuarios.

Otro buen ejemplo de Innovación en Andalucía es [Movex](#) , centro tecnológico de la piel de Andalucía. Resulta un punto de encuentro entre los empresarios y los diseñadores que pretende adaptar el sector peletero de Ubrique a las últimas tendencias y con los medios más innovadores.

