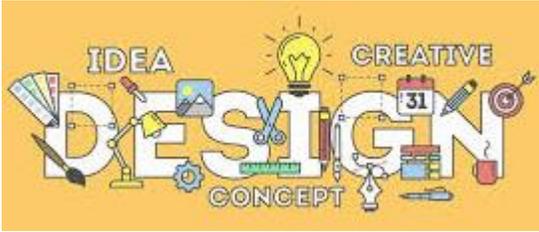




**Indicador de Logro:**

Identificar las cualidades del diseño industrial como profesión y como actividad económica social.  
 Reconocer la importancia de la creatividad en el diseño en su fase de generación de ideas.

**EL DISEÑO**



Todos los objetos útiles y significativos que utilizamos en nuestro día a día fueron diseñados por alguien. El diseño es una disciplina **creativa** en la cual se proyectan soluciones estéticas, simbólicas y funcionales, es decir, que emocionan, significan y sirven.

El diseñador trabaja con un método creativo, estratégico y riguroso que consiste en investigar su contexto, identificar necesidades, definir problemas, idear posibles soluciones, proyectar las que eventualmente sean mejores para después hacer prototipos y construirlas; implementarlas y darles seguimiento entendiendo a sus posibles usuarios.



El diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes. Dentro del mundo digital, en toda la red, interne (la web). Diseños de todo el mundo publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales (diseño y maquetación). Encontramos diseño en nuestros espacios, en nuestro mobiliario, una silla, un mueble... (diseño industrial y ergonomía). Divisamos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, tráiler, y demás efectos especiales.



**DISEÑO INDUSTRIAL**

El **Diseño industrial** es una rama del diseño que busca crear o modificar objetos o ideas para hacerlos útiles, prácticos o simplemente bellos con la intención de cubrir necesidades del ser humano, adaptando los objetos e ideas no solo en su forma sino



también las funciones de éste, su concepto, su contexto y su escala, buscando lograr un producto final innovador.

*El diseño industrial se considera ante todo como una disciplina cuya preocupación fundamental es el ser humano, a quien van dirigidos los productos y servicios diseñados.*

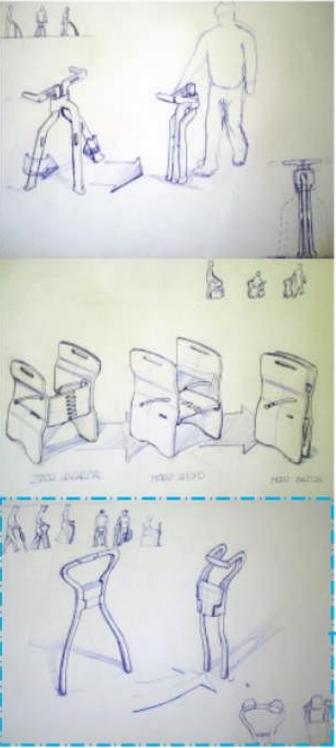
Cátedra  
**Rondina**  
DISEÑO INDUSTRIAL

**DI 3**  
diseño 3

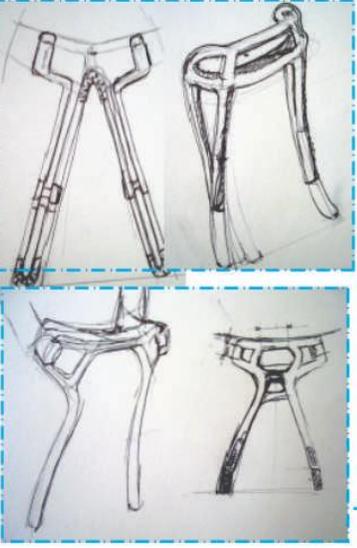
Panel de Proceso

Asistente de Movilidad

**Primer Propuesta Conceptual y Aproximación al Proyecto**  
En la primer propuesta conceptual, se buscaba un bastón o andador que pudiera ser plegado para el transporte, y brindara además la posibilidad de ser usado como andador. Aparece la idea de los 2 puntos de apoyo



**Etapas de Búsqueda formal**  
Luego de muchas ideas y vueltas entre propuestas plegables con complejos mecanismos de plegado, se decide una propuesta fija, y se empieza a trabajar en el aspecto funcional del objeto, determinando como condicionante la zona háptica multifuncional



Primer Decisión Formal

En este punto, con la propuesta formal clara, se comienza a hacer hincapié en el aspecto material del producto, y el detalle constructivo del mismo.

**Primer Preentrega**



**Segunda Corrección**  
Se elige trabajar la zona háptica en una sola pieza, separando las patas y fabricandolas de un elemento estandarizado para abaratar costos e incrementar la sustentabilidad del mismo.



**Propuesta Final**  
Se eligió establecer una propuesta de color para evitar una apariencia demasiado ortopédica del producto, a la vez que se le brinda al objeto un espíritu deportivo y de vida activa.



Luis Malizia

**Desde la perspectiva del diseñador, la premisa básica es: cambiamos el mundo y mejoramos su nivel de vida a través de la creación de nuevos objetos, pero la pregunta es cómo hacerlo?**

La creatividad aplicada a la solución de los problemas encontrados durante el proceso de diseño es una competencia fundamental en el diseñador, pues este, además de afrontar los retos productivos y tecnológicos debe dar respuestas coherentes a todas las circunstancias encontradas en la relación hombre - objeto.

La **creatividad** se manifiesta de diversas maneras y en diferentes etapas del proceso de diseño, y siendo fundamental para este proceso, muchas veces las técnicas o métodos creativos no hacen parte de la educación del diseñador, y se aprende por necesidad a pensar de manera diferente.

### TÉCNICAS DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO

Existen varias técnicas para desarrollar la creatividad y en cualquiera de ellas prevalecen unos principios para la generación de ideas:

- Toda crítica está prohibida.
- Toda idea es bienvenida.
- Tantas ideas como sea posible.
- El desarrollo y asociación de las ideas es deseable.

Algunas de esas técnicas y/o métodos son: la lluvia de ideas o Brainstorming, Scamper, Analogías, Lista de atributos, Lista de comprobación, Palabras aleatorias, Seis sombreros del pensamiento, Eliminación de bloqueos mentales, Mapas mentales, la pausa creativa, el pensamiento lateral, entre otras.

**Edward De Bono**, autor de *El pensamiento creativo*, invita a salirse del camino y generar ideas que no tendrían razón de ser dentro de lo que conocemos como tradicional.



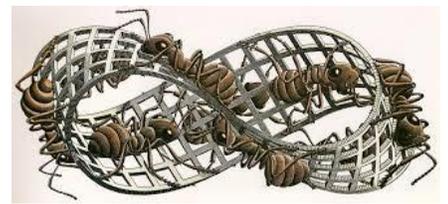


En los inicios del periodo de construcción de los grandes rascacielos en Nueva York, **los usuarios de los ascensores se quejaban porque eran muy lentos**, les generaba tensión estar ahí encerrados a esas alturas, y la gerencia decidió consultar a varios profesionales sobre posibles soluciones. Se dieron principalmente dos propuestas: los ingenieros

propusieron construir ascensores más rápidos, sin embargo, **un psicólogo propuso poner espejos, y esa fue la solución que funcionó.**

Este es un ejemplo de como **una técnica creativa (la del pensamiento lateral) ayudó a captar y resolver el problema**, que no era la rapidez de los ascensores ni su altura. Sino el aburrimiento de estar dentro, y que, gracias a los espejos, ayudó a la gente a estar entretenida.

El **pensamiento lateral** es una forma específica de organizar los procesos de pensamiento, que busca una solución mediante estrategias o algoritmos no convencionales, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico.



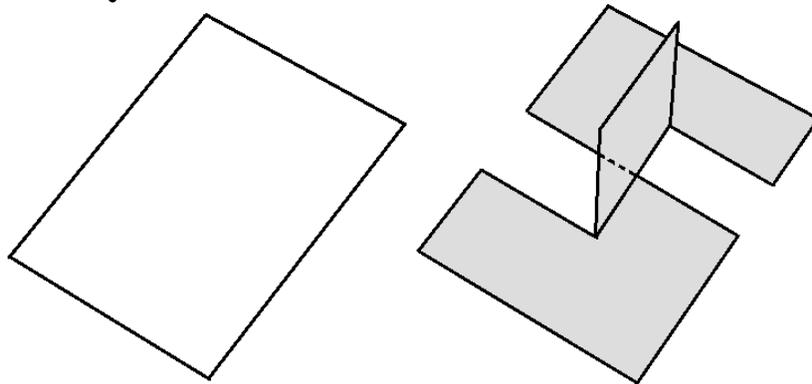
### ACTIVIDAD INDIVIDUAL 1

Realice las siguientes actividades, tómeles foto y envíelas al correo [profefelixmorales@gmail.com](mailto:profefelixmorales@gmail.com), (plazo máximo día jueves 18 de febrero).

1. Realice un mapa conceptual con los conceptos desarrollados en la guía.

Los siguientes, son ejercicios para estimular el pensamiento lateral.

2. A partir de media hoja de papel, debe obtener la figura mostrada, exactamente igual, realizando solamente tres cortes (con tijera),

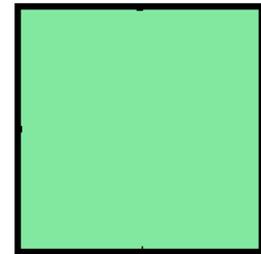
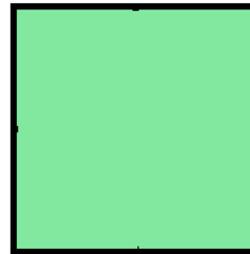
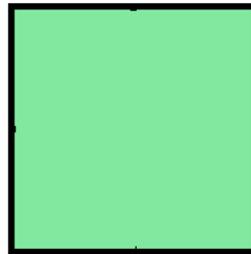
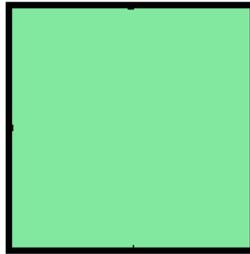
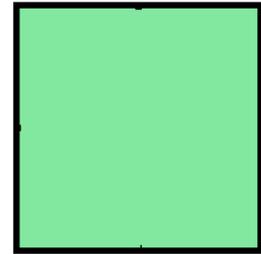
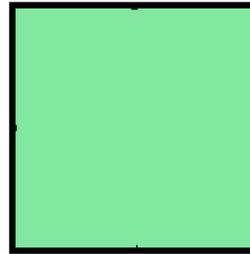
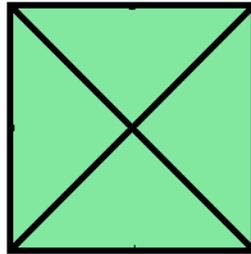
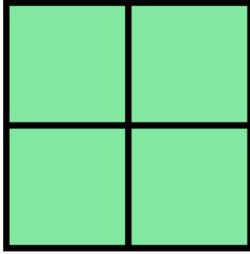


2. A partir de dos tiras de papel de 20 cms x 2 cms (cada una) y realizando 1 sólo corte y una sola unión, con cinta o pegante (en cada tira), debe obtener las figuras mostradas (exactamente iguales).



Realice los siguientes ejercicios en un cuaderno para Diseño.

3. Las primeras 2 siguientes figuras, muestran dos formas diferentes de dividir un cuadrado en cuatro (4) partes iguales. Encuentre al menos, otras seis (6) alternativas diferentes y dibújelas en los cuadrados restantes.



#### 4. Acertijos

- a. **Acertijo 1.** "Hay seis huevos en una canasta. Seis personas toman, cada una, un huevo. ¿Cómo es que al final aún queda un huevo en la canasta?"
- b. **Acertijo 2.** "La abuela estaba desayunando y, sin querer, se le caen las gafas dentro de la taza de café. Cuando las saca se da cuenta que no se han mojado. ¿Cómo puede ser?"
- c. **Acertijo 3.** "Dos excelentes jugadores de ajedrez jugaron cinco partidas en un día, y cada uno de ellos ganó tres. ¿Cómo es eso posible?"
- d. **Acertijo 4.** "Está conduciendo su auto en una noche de tormenta terrible. Pasa por una parada de autobús donde se encuentran tres personas esperando:  
Una anciana que parece a punto de morir.  
Un viejo amigo que le salvó la vida una vez.  
El hombre perfecto o la mujer de tus sueños.  
¿A cuál llevaría en el coche, teniendo en cuenta que sólo tiene sitio para un pasajero?"
- e. **Acertijo 5.** "Un hombre vive en el décimo piso de un edificio. Cada día toma el ascensor hasta la planta baja para dirigirse al trabajo o ir de compras. Cuando regresa, siempre sube en el ascensor hasta el séptimo piso y luego por la escalera los restantes tres pisos hasta su apartamento en el décimo. ¿Por qué lo hace?"
- f. **Acertijo 6.** "¿Cómo se puede transportar agua en un colador?"
- g. **Acertijo 7.** "Un hombre vive en el décimo piso de un edificio. Cada día toma el ascensor hasta la planta baja para dirigirse al trabajo o ir de compras. Cuando regresa, siempre sube en el ascensor hasta el séptimo piso y luego por la escalera los restantes tres pisos hasta su apartamento en el décimo. ¿Por qué lo hace?"
- h. **Acertijo 8.** "A un monje aprendiz le encargan traer seis litros exactos de agua de la fuente en medio del templo. Para ello, le otorgan un envase de cuatro litros y otro de siete litros de capacidad. No puede recibir ayuda de nadie. ¿Cómo puede hacerlo?"
- i. **Acertijo 9.** "Imagine que está solo, de noche, en una casa abandonada. Allí encuentra una lámpara de aceite, una vela y leña; pero solo tiene un fósforo. ¿Qué encendería primero?"
- j. **Acertijo 10.** "Durante una carrera, adelanta al segundo corredor. ¿En qué posición está?"