

## ID0244 Dibujo para la Formalización – 2018-2

### Ejercicio Final: 25%.

RÁPIDO DE DISEÑO: Desarrollo de Habilidades Gráficas: Comunicativas, Analíticas y de Síntesis.  
Semana 19: 19 a 23 de Noviembre.

---

**Tema: DISEÑO DE UN PRODUCTO PARA EL HOGAR QUE MEJORE O SOLUCIONE UN PROBLEMA DETERMINADO; UTILIZANDO EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA PROYECTUAL.**

- **Planteamiento:**

Partiendo de un análisis de las actividades que se realizan en diferentes espacios que encontramos en el hogar (Cocina, comedor, baños, habitaciones, zona de ropas o aseo); las actividades que allí se realizan, los usuarios involucrados y los objetos que se utilizan en éstos; **identificar** problemas en una actividad específica que sea susceptible de mejorar (problema o situación de diseño); describirla y plantear una posible solución o mejora, mediante el diseño de un producto o sistema de productos (objetos físicos) que pueda resolverlo.

- **Objetivo del Ejercicio:**

Verificar la capacidad de respuesta de los estudiantes para dar una posible solución a un reto de diseño; utilizando para ello los conocimientos y herramientas que han aprendido en los cursos de dibujo y proyecto; haciendo uso del dibujo y el pensamiento visual para **analizar, sintetizar, definir y comunicar** el proceso proyectual y la solución final de manera rápida para su posterior presentación.

- **Procedimiento:**

El trabajo consta de 2 etapas; una grupal (Análisis y definición del problema); y otra Individual (ideación y desarrollo de la solución):

- 1- Formar grupos de máximo 3 personas y asignar el “espacio” del hogar a cada grupo para su análisis. Traer una lista de al menos 10 problemas por espacio, para definir al menos 2 situaciones a mejorar en el espacio asignado; respondiendo a las siguientes preguntas:
  - a) **Cuál es el problema a solucionar ..? y b) Por Qué se considera un problema...? =**  
Actividad Grupal. DÍA 1.
- 2- Visualizar el “problema” (etapa de análisis) de la manera más gráfica (**dibujos + gráficos + texto**) posible por parte del diseñador; para dar a entender la situación de diseño = **MAPA MENTAL GRÁFICO – STORY BOARD** (dibujos + pictogramas + ayudas gráficas). Definiendo entre otras, (los) objeto (s) existente para su solución y los usuarios involucrados para elaborar la acción relacionada.

**Actividad Grupal.**

**ENTREGA # 1. DÍA 2.**

- 3- A partir del punto anterior y una vez definido el problema o situación de diseño a intervenir; elaborar una generación de ideas de solución (**entre 2 y 4 por persona como mínimo**) con dibujos exploratorios (IDEACIÓN) en 2D o 3D, en técnicas de sketching seleccionadas por el diseñador y vistas en el curso; y en donde además se describan algunas de sus características o mejoras en el producto = Dibujos Explicativos. Actividad Individual. DÍAS 2-3.
- 4- Seleccionar la mejor idea de solución (etapa de síntesis); darle un NOMBRE y visualizarla a través de dibujos persuasivos en 2D (Vistas principales) y 3D (perspectiva) a color y en las técnicas definidas por el diseñador (renderizado manual, digital o ambos); de acuerdo a lo aprendido en el curso (Materiales-Acabados superficiales). Actividad Individual. DÍAS 2-3.
- 5- Presentar el trabajo evidenciando el proceso de los pasos anteriores (4-5); mediante una composición digital a manera de **póster o infografía\***. Realizar un montaje digital del proceso creativo (problema – ideas- solución), mediante el uso de herramientas digitales y software (escaneo, retoques, diagramación etc.); para presentarlo en un solo formato de entrega como póster impreso. **Actividad Individual.**

#### **ENTREGA # 2.**

*\*La infografía es un término que se utiliza para designar a un tipo de gráfico que se caracteriza por brindar a través de las imágenes o diseños información de diverso tipo dependiendo del tema. Las infografías son una manera informal y mucho más atractiva para comunicar ya que buscan llamar la atención de la persona que las observa a partir del uso de colores, imágenes o diseños especialmente seleccionados. Las infografías no suelen contener demasiada información si no que la misma es brindada en cantidad limitada ya que lo central de este tipo de gráficas es el diseño en sí. Por lo general, una infografía saca la información de las mismas imágenes y la representa en pequeños y breves textos que hacen su lectura mucho más rápida y ágil.*

<http://www.definicionabc.com/comunicacion/infografia.php>

- **Cronograma del ejercicio:**

\*El Trabajo final o rápido de diseño, tendrá una duración de 6 días, y se elaborará en grupos e individualmente.

|          | <b>ACTIVIDAD:</b>  | <b>ENTREGABLE:</b>  | <b>VALOR:</b> | <b>FECHA:</b>                                  |
|----------|--|---|---------------|--|
| <b>1</b> | - Enunciado del ejercicio, Rúbrica, formación de grupos, asignación de espacios y resolución de dudas. | Actividad en Clase: Discusión de la situación de diseño y definición del problema a trabajar. |               | NOV. 16<br>9-12 am.<br>Aulas del bloque 16.    |
| <b>2</b> | -Análisis de la situación de diseño y definición del problema a intervenir.                            | <b>ENTREGA # 1 (Grupal):</b><br>Presentación gráfica o mapa mental.                           | <b>5 %</b>    | NOV. 19<br>3-6 pm.<br>Aulas del bloque 16.     |
| <b>3</b> | -Generación y visualización de posibles ideas de solución al problema definido.                        | Actividad Individual:<br>Generación de alternativas aplicando técnicas vistas en el curso.    |               | NOV. 20 – 22<br>Aulas de dibujo del bloque 16. |
| <b>4</b> | -Presentación de la Propuesta de solución mostrando el proceso proyectual.                             | <b>ENTREGA # 2 (Individual):</b><br>Póster/Infográfico – impreso + archivo digital.           | <b>20%</b>    | NOV. 23<br>2-4 pm.<br>Aulas de dibujo.         |

- **Entregables:**

Los Entregables se harán de acuerdo al presente enunciado y a la “Presentación” del Trabajo Final y resolución de dudas, que se hará el Día # 1 en los salones reservados para ello.

- **Contenido Entrega # 1:**

Análisis de la situación de Diseño de acuerdo al enunciado; mediante un “Mapa Mental” gráfico + un “Story Board”; donde definan los problemas del espacio asignado, los objetos actuales utilizados, los usuarios involucrados y la definición del problema a intervenir.

**Formato de entrega:** 1 pliego (100 x 70 cm.) en Papel Bond.

**Recursos:** Marcadores-Colores (Todo con Dibujos).

- **Contenido Entrega # 2:**

Generación de ideas y propuesta de solución mediante un Póster con: Título o nombre del producto, justificación de la propuesta, vistas, principales, perspectiva del producto (s) y una secuencia de uso de máximo 4 pasos. **Formato de Entrega:** Medio pliego (50 x 70 cm.), impreso a color + archivo digital en la fecha de entrega definida. Recursos: Marcadores + Wacom. Técnicas a Demostrar: Vistas, Perspectivas, Superficies Complejas, Remates, Grey Sketch, Color Sketch, Materiales, Acabados superficiales y Copycat.

- **Calificación:** Mediante la rúbrica correspondiente.

- **Ejemplos:**





<http://disenotresrondina.blogspot.com.co/2013/05/proceso-de-diseno.html>

© Coordinación Dibujos. Depto. de Ingeniería de Diseño- Universidad EAFIT 2018.