



**Nombre de alumno: Santos Espinosa
María José**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés
Pérez Arredondo**

**Nombre del trabajo: Resumen de Gui
Bonsiepe**

PASIÓN POR EDUCAR

**Nombre de la materia: Diseño
Multimedia**

Grado: Noveno Cuatrimestre

Grupo: Diseño Gráfico

Gui Bonsiepe nació el 23 de Marzo de 1934 en Glücksburg (Alemania). Diseñador industrial. Estudió Diseño de Información en la Hochschule für Gestaltung (Ulm, Alemania, 1960), considerada por muchos una progresión de la Bauhaus.

Es Diseñador Industrial, docente y teórico del diseño. Ha sido alumno y docente de la Hochschule für Gestaltung de Ulm (HfG, Alemania). El impacto de Bonsiepe sobre el diseño latinoamericano ha sido importante. Introdujo la idea del diseño proyectual y del diseño de información y ha publicado algunos libros en español. Sus ideas sobre el diseño desde la periferia han sido muy influyentes. Gui argumenta que el diseño se debe de hacer desde los mismos países, en el contexto en el que se vive.

Bonsiepe afirma que no existe una teoría del diseño como tal, sino un discurso del diseño. El diseño no cuenta con un cuerpo teórico propio, sino que toma prestadas teorías de otras disciplinas y las adapta al contexto del diseño. Sin embargo, promueve la madurez de la disciplina para que cuente con un cuerpo teórico sustentable que eleve al diseño al nivel de las ciencias sociales, ciencias exactas y las artes. Entre 1964 y 1967, en colaboración con su colega argentino Tomás Maldonado desarrolló el sistema de iconos para el proyecto de diseño de la empresa italiana Olivetti y la imagen corporativa para los grandes almacenes italianos La Rinascente.

Al cerrar sus puertas la HfG, Bonsiepe emigró a Chile para trabajar en la Organización Internacional del Trabajo, bajo el auspicio de Salvador Allende. Bonsiepe nos explica como el diseño fue evolucionando con el paso del tiempo, desde los años 50's, donde el propósito de diseñar productos solo era para un fin sin cuestionar lo estético, hasta llegar a un punto que el diseño de los productos le da un plus a las empresas que los comercializan, generando un status social mayor a las personas que adquirirían estas piezas de stock limitado.

Para diseñar un producto nos dice que debe de haber 3 agentes para resolver un problema: usuario que quiera cumplir una acción, una tarea a realizar y un artefacto que necesito para llevar a cabo la acción.

Desarrollaron proyectos relacionados al Mundial 1978 en Argentina: iluminación y mobiliario para las salas de prensa de los estadios mundialistas, butaca de los estadios mundialistas (alta producción), paradas, techos de exteriores y cabinas de los estadios mundialistas, y todo lo relacionado con la gráfica.

En mi punto de vista Gui Bonsiepe ha sido una persona que ha aportado muchos conocimientos en el área del diseño industrial, nos enseña que todo diseño debe ser planificado y funcional para la búsqueda de soluciones a tales problemas. Los cuales nos conlleva como diseñadores a analizar cada paso que se debe de dar para diseñar

dicha solución, algunos de los pasos que se deben seguir son, buscar una necesidad, valorar esa necesidad, analizar el problema y justificarlo, definir el problema, subdividir el problema para poder llegar al análisis de las soluciones posibles ante el problema.

En fin, todo esto nos conlleva a que los diseñadores son los encargados de coordinar los tres elementos que propone Bonsiepe, nuestro trabajo es entender la tecnología y los diferentes métodos que se utilizan para realizar productos que encuentren la solución a una necesidad de las personas, mediante procesos específicos y eficaces.