



**Nombre de alumnos:** Eli Samuel Herrera  
Aguilar

**Nombre del profesor:** Carlos Andrés Pérez

**Nombre del trabajo:** resumen y bosquejo

**Materia:** Diseño Multimedia

PASIÓN POR EDUCAR

**Grado:** 9

**Grupo:** A

Comitán de Domínguez Chiapas.

Gui Bonsiepe nació en Alemania en el año 1934 es un diseñador industrial teórico y también es docente del diseño

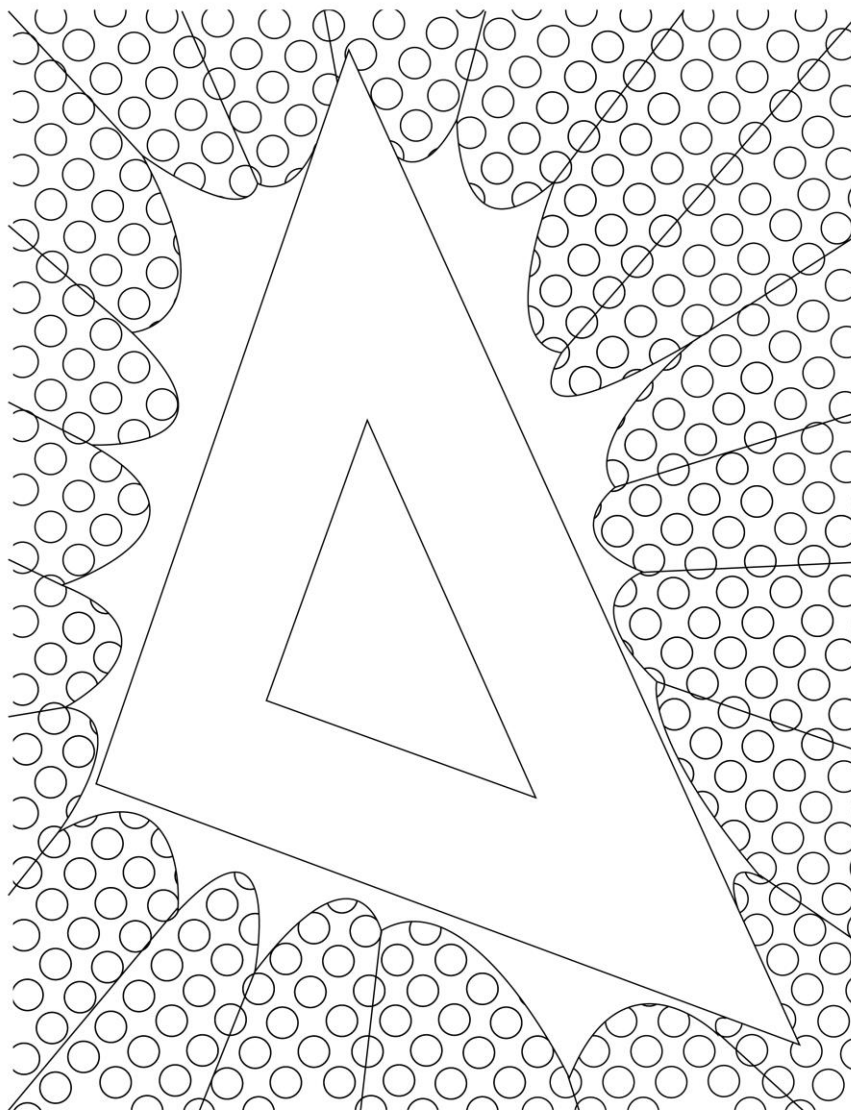
Uno de los impactos de Bonsiepe sobre el diseño en Latinoamérica ha sido muy importante. Introdujo la idea del diseño proyectual y del diseño de información sus ideas sobre el diseño desde la periferia ha sido muy influyente. Gui argumenta que el diseño se debe hacer desde el país que radica uno en el contexto en el que se vive.

Gui afirma que no existe una teoría del diseño como tal sino que un discurso del diseño el diseño no cuenta con un cuerpo teórico propio, sino que toma información prestada 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.

Otro punto importante de los escritos de Bonsiepe es la interfaz afirma que los diseñadores actualmente se obsesionan con el objeto, cuando en realidad la atención debe estar puesta en el espacio donde la acción el usuario y el objeto se articulan, que es precisamente el de la interfaz.

Entre los años 1964 y 1967 en colaboración con su amigo argentino Tomás desarrolló el sistema de iconos para una empresa italiana y la imagen corporativa para los grandes almacenes italianos. Emigró a Chile para trabajar en la Organización Internacional del Trabajo.

Tras un golpe de estado en 1973 gui emigra a Argentina donde sigue practicando el diseño industrial dentro del marco institucional y posteriormente en 1981 continúa su trabajo en Brasil. Para que en 1982 recibió un Premio Konex de Argentina por su trabajo junto a su colega Tomás. En 1987 se muda a Estados Unidos, donde incursiona en el campo del Diseño de información, desarrollando interfaces de usuario humanas.



Objeto: escuadra

Problemática: (en el triángulo de adentro fuera un transportador con numeración)