



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

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

Nombre del trabajo: Resumen

**Nombre de la materia: Diseño
Multimedia**

Grado: Noveno Cuatrimestre

Grupo: Diseño Gráfico

Relación entre Tecnología, Técnica y Diseño:

La relación que tienen la tecnología y el diseño, es que el diseño implica pensamiento implicado con la anticipación, la generación de preguntas, la detección de necesidades y el reconocimiento de oportunidades dando lugar estas fases del diseño a poder crear un artefacto tecnológico con recursos limitados. Tecnología es una palabra cargada de valores que nos hacen pensar en el futuro, en lo inalcanzable.

La realidad es que la imprenta, el telar, también son tecnologías. Ante ellas, allá por el siglo XIX nació el movimiento Arts & Crafts, como respuesta a una producción industrial mecanicista, deshumanizada y que inundaba el mercado de productos que insultaban a los sentidos. La Tecnología había avanzado por su cuenta hasta un punto en el que no podía satisfacer su promesa de un futuro (o presente) mejor, y ello llevó al Diseño a dar el paso que faltaba. El movimiento Arts & Crafts es sólo uno de los muchísimos casos que nos muestran que a lo largo de la historia, el Diseño co-evolucionó con la tecnología.

Ahora bien, si aceptamos que la imprenta y el telar son Tecnología aunque ya no nos sorprendan, también tenemos que reconocer que las primeras herramientas de piedra también son Tecnología. Y aquí surge una conclusión más interesante: no sólo el diseño, sino que en realidad el ser humano, co-evolucionó con la tecnología. Porque las primeras herramientas no fueron hechas por seres humanos. Las primeras herramientas que hemos encontrado tienen más de 3 millones de años, cuando no existía el Homo Sapiens: fueron obra de las especies que nos precedieron. Esas herramientas permitieron a nuestros antepasados obtener nutrientes a los que otras especies no pueden acceder. Y el círculo virtuoso que se dio entre el mayor acceso a nutrientes y el desarrollo cognitivo necesario para lograr ese acceso, fue dando lugar a la naturaleza humana actual. Mantener un cerebro sofisticado es sumamente costoso: un chimpancé pasa casi la mitad del día masticando y comiendo.

Las tecnologías para procurar, moler y cocinar alimentos, entre otras cosas, han moldeado nuestra condición. La tecnología es lo más humano que hay. La tecnología, cuya creación y uso forma parte de la condición humana, trata de satisfacer necesidades humanas amplificando capacidades humanas. Por ello, tiene dos partes: una parte que se ajusta al problema, y otra que se ajusta a la persona. La parte que se ajusta al problema, es usualmente dominio de la Ingeniería. La parte que se ajusta a la persona, es usualmente dominio del Diseño. El Diseño es y será siempre fundamental para el ser humano.

Técnica y tecnología son dos términos muy similares, pero que tienen un significado netamente distinto. Técnica es un concepto intangible, es el "knowhow", el

conocimiento, se refiere al saber hacer para sacar el máximo partido a la tecnología en todos los ámbitos. La técnica es creada con base en el conocimiento y la utilización de las fuerzas y leyes de la naturaleza y se plasma en ella las funciones y hábitos de trabajo, la experiencia de hombre, Maestría, arte. Las técnicas serían entonces aquellas habilidades o conocimientos adquiridos por la industria y las necesidades del usuario para crear objetos.

Las actuales y próximas fronteras para la Tecnología, el Diseño y el avance de la sociedad, tienen que ver con la creciente presencia del Software. Hace 20 años, la gente buscaba trabajo haciendo fila para presentar un papel. Hoy, se hace delante de una pantalla. Como también se hacen muchas otras cosas: leer el diario, trabajar, hacer las compras, o incluso reencontrarse con compañeros de escuela. Todas son funciones sociales. En ese escenario, los diseñadores tenemos un llamado, un lugar a cumplir: ser los arquitectos y urbanistas de una sociedad de Información. Dentro del vasto campo de la tecnología, el sector de la telefonía inteligente y con él, el de las tablets, llama especialmente la atención la velocidad y la sofisticación de los modelos que inundan el mercado. Junto a cada nuevo modelo y cada nuevo diseño, hay un trabajo de diseñadores informáticos que deben crear nuevas interfaces cada vez más sencillas y más ágiles... y un trabajo de un diseñador gráfico cuyas obras deberán traducir precisamente esa sencillez y agilidad

El formato de tablets y smartphones obliga a seguir unas directrices muy concretas, plantean unas limitaciones a las que los diseñadores gráficos deben adaptarse y que están basadas en colores vivos y en facilidad de uso. En este sentido, la llegada de las pantallas táctiles ha supuesto un nuevo reto y ha obligado a simplificar y a plasmar de forma aún más ágil, los diseños de muchos comandos que deberán entre otras cosas, transmitir una sensación de inmediatez y rapidez.

Los próximos 20 años, el Diseño tendrá que responder a problemas de mayor complejidad y nivel de abstracción, que involucran mayor responsabilidad. Una tendencia ya iniciada, es la aparición del Chief Design Officer: el Diseño a la cabeza de una organización, a la par de CEOs y CFOs.

Tecnologías de Diseño que conocen y como las implementan.

Algunas tecnologías de diseño que manejamos son los programas en donde se realizan los trabajos, como Photoshop, Illustrator, Indesign, entre otros programas de diseño. También se pueden incluir las nuevas tabletas para diseñar o dibujar como la Wacom o computadoras avanzadas y diseñadas especialmente para este tipo de trabajo. Así como existen plataformas digitales donde podemos obtener cursos o información para realizar los diseños. Así como las impresoras que hoy existen que nos permiten imprimir nuestro trabajo en grandes o pequeños formatos a color o blanco y negro, también hoy en día ya se pueden obtener impresoras en 3D las cuales antes era imposible de pensar hoy es una realidad, a través de ello se pueden imprimir cualquier cosa en 3D. Sin dejar a un lado las cámaras fotográficas que cada vez avanzan más y nos permite realizar fotografías de alta calidad.

Las técnicas que se utilizan y conozco son:

- La impresión offset
- Impresión digital
- Serigrafía
- Xilografía
- Huecograbado
- Dibujo
- Diseño de figuras
- Impresión en relieve
- Tipografía
- Flexografía
- Sublimación
- Litografía.